# - ГЛАВНЫЕ ОРИЕНТИРЫ **- СЮЖЕТ**

# Грехи живых существ:

# Грехи как описание точного характера каждого из ключевых персонажей игры.

# Каждый из реальных грехов описывает персонажа, также, добавили другие грехи, для большего понимания их ключевых особенностей.

# 7 смертных грехов:

# - Похоть - Хохотун модель

# - Чревоугодие - Хохотун толстяк

# - Жадность - Барахольщик

# - Фанатизм - Хохотун без глаз

# - Потерянность - Хохотун без рук

# - Зависть - Хохотун инженер

# - Гордыня - Хохотун дизайнер

# 3 главных греха:

# - Гнев - Хозяин Бытия

# - Любознательность - Хозяин Прозрения

# - Одержимость - Хозяин Времени

# Метеорит: Родной мир: Нуриз (Уничтожен) Метеорит - на грани погибели, великий мир Нуриз отсчитывает свои последние мгновения перед тем, как он будет уничтожен навсегда. Но существа, чьи силы могли менять строения солнечных систем, посредством долгих изучений вселенной и перестроением её системы, запечатали весь бесконечный мир лишь в одну оболочку. Этой оболочкой послужили многие планеты, сжатые до таких масштабов, что атомы выстраивались в ряд и теснились друг с другом. Когда была создана оболочка, своими усилиями они смогли поместить Нуриз в этот сосуд. Но куда нужно было его отправить, после того как они запечатали бы его?

Великие существа долго размышляли над тем, куда им деть целый мир, чтобы не дать ему погибнуть такой глупой смертью. Тогда-то их и осенило, путешественники которые могут прорывать пространства галактик и миров, они должны были им помочь. Но, к великому сожалению, их осталось считанное количество. Но пути были не тронуты, Колодцы, которые были построены во всех мирах до куда смогли дойти эти существа позволяли другим спокойно перемещаться между пространствами. Отыскав Колодец, существа поняли что он давно был заброшен и включить его, чтобы спасти свой мир было почти невозможно.

Уже совсем отчаявшись, они перепробовали множество вариантов как они могли бы помочь Нуризу. Смотря на то, как Око постепенно закрывается, они впадали в отчаянье. Даже такие великие существа как они, не могут помочь тому месту где родились и росли долгие годы.

Когда пришел финал, им не оставалось ничего, кроме как поместить Нуриз в сосуд созданный из планет мира, и в последний момент запустить его в Колодец. Именно в тот момент, когда сила всего мира попала в Колодец, он принял её и разорвал грань пространства. Сосуд с силой целого мира улетел далеко в необъятные просторы пустоты. А Нуриз, исчез навсегда, переродились в метеорит.

Пролетев несчетные световые года, этот метеорит попал в отдаленный мир под названием Забвение. Появился он с гигантским всплеском энергии, сила целого мира соприкоснулась с силой другого мира, это не могло не вызвать побочных эффектов. Малая часть энергии которая хранилась в сосуде вырвалась наружу, она бесцельно слонялась по галактикам и вскоре превратилась в планету на которой зародилась жизнь.  
Существа, живущие на этой планете быстро развивались, внешне они сильно напоминали именно тех, Великих существ что спасли свой мир запечатав его внутри метеорита. В благодарность за это, метеорит подарил им "вторую" жизнь, создав очень похожих живых существ.  
 После долгих тысячелетий, метеорит наткнулся на одну планету, бесконтрольно летя туда, куда он был направлен, он столкнулся с этой планетой под названием Земля. К большому сожалению, тогда уже на ней была жизнь, упав на Землю, существа которые называли себя людьми, стали его изучать. Люди не должны были знать о существовании такой силы, почти никто не имел право видеть метеорит, а тем более пытаться изучить его природу и структуру. Мир впал в ярость, за считанные дни он погубил всё живое на планете, посчитав их недостойными даже видеть его. Кара вселенной была до боли жуткой, некогда живущие люди превратились в ужасных тварей из-за воздействия губительной силы и энергии. Выплеск силы был огромным, он дошел до ядра Земли, он поменял всю природу и строение планеты. Никто на этой жалкой планете не удосужился чести остаться в своём уме.  
Как бы ни была жестока кара Нуриза, но спустя 15 лет его энергия почувствовала знакомый аромат, чье-то присутствие, что-то теплое и приятное. Этим оказался Пришелец, порождение метеорита и реинкарнация существ спасающих свой мир. Вселенная почувствовала его мольбы о помощи, и не могла устоять перед тем, чтобы не помочь своему спасителю. Вселенная могла доверять лишь одному Пришельцу, среди горы трупов, вони, мутантов и психов.  
Метеорит хотел помочь Пришельцу всеми доступными способами, но к сожалению, его силы были ограничены в его сосуде, а сам он был помещен в энергоблок который питал весь город его силой. Энергоблок установил Хозяин Времени, посоветовавшись с другими Хозяевами, они смогли обеспечить себя и оставшихся мутантов энергией которая текла в их крови и венах. Электричество, растения и природа медленно но верно поглощали безграничную силу мира Нуриза.  
Сам же метеорит стерегли сами Хозяева, никто не смел и близко подойти к энергии, они боготворили метеорит, они считали его своим родителем и хранили ценой своей жизни. Так метеорит и стоял долгие годы в своём резервуаре, пока не пришел наш герой. **Персонажи:**

**Имя:** Безымянный Пришелец

**Родной Мир:** Забвение

**Родная планета:** Ирет

**Характер:** По началу его характер был очень открыт, он был щедрым, добрым, ласковым, отзывчивым. Всегда был рад и готов помочь.

После того как ему пригрозили расправой с его семьей, он никогда не сможет стать прежним. После прилета на Землю он никому не говорил своего имени, его не сильно интересовали проблемы других, он огрызался, относился пренебрежительно, на первом плане у него была лишь своя цель. Найти метеорит, спасти семью, спасти свой народ.

Он изменился не сразу, таким сделала его жизнь и правительство, они породили монстра. Пришелец привязывался к окружающим Хохотунам и разумным существам, конечно он хотел узнать что произошло на этой планете, о том кем все были до, постепенно он открывался другим на Земле. Но всё же, это уже был не тот славный и добрый парнишка которого все знали.

Его по праву можно было бы считать героем, если бы месть, страх и гнев не поглотили его. Он хотел спасти всех, но спустя долгое время прибывания на ужасной планете, пройдя через все ужасы и толпы тварей он стал жестоким, черствым и своенравным существом.

**Главный герой** - Наш главный герой был обычным жителем планеты Ирет, закончил школу и высшие учебные заведения. Он был умным и образованным Иретианцем, через несколько лет, спокойно прогуливаясь по парку он увидел девушку которая явно ввязалась в неприятности. Он решил заступиться за нежную девушку, после пару дней они встретились снова. Тогда стало понятно что это явно их судьба, они обменялись номерами и стали видеться каждый день.

Вскоре у них завязался роман, они вместе ходили смотреть на водопады, каждую ночь встречались возле одного и того же дерева чтобы увидеться. В один день, он решился сделать ей предложение руки и сердца. Договорившись на встречу возле озера, он сделал ей предложение. Подарив ей золотое ожерелье, они закрепили свой брак на долгие года. Через время, у них родился сын. 7 лет они жили счастливой и обычной жизнью как семья. Сын рос, его отправили в школу и казалось бы что все идет своим спокойным чередом. Пока в один из дней, правительство не объявило о кризисе на всей планете.

Через несколько лет, все ископаемые на планете иссякнут, Иретианци останутся без света и самых обыденных ресурсов. Правительство решило действовать грубо, и сразу после объявления о критическом состоянии на планете, начало собирать людей для исследования новых планет. Сказать что это было опасно, просто промолчать, в честь более сотен жителей которые никогда не вернуться домой к своим семьям. В один из дней, в дом нашего Пришельца ворвались люди из правительства. Они объясняли его семье что планете нужны герои, что лишь так можно спасти всех. Но никто не хотел их и слушать, ибо видели сколько могил появилось в честь не вернувшихся существ. После этого, нашего героя повалили на землю а его семью взяли под арест. Условие было одно - либо он приносит полезные ископаемые и что-то необычное на родную планету, либо его семью повесят на главной площади у всех на виду. Передать страх, злость и безысходность нашего героя невозможно. Под гнетом правительства, и страха за свою семью он собрал вещи и попрощавшись с ними сел на корабль. С собой он взял пару вещей, фото своей семьи, запас еды и воды, свои повседневные вещи и свой любимый зеленый шарф.

Перед отлетом на другую планету, его одели в костюм который выдавался всем "героям". Много на чем экономили не давая им полную защиту, но это было уже хоть что-то. Так же, в него вживили 3 датчика которые вшиты под кожу. Они показывают активность организма, если он умрет, правительство заметит это. И сделает всё, следуя уговору. Пустым взглядом он смотрел на жену и сына которые никак не могли сдержать слез. Страх того что будет в пути, и страх за семью был очень велик. Но его переполняла злоба, мысль о том что за всем этим стоят Иретианци, которые готовы жертвовать своим народом ради себя. Они лишь оттягивают момент когда планета будет мертва, их план всё равно что играть в рулетку. Если бы только он мог изменить ход событий...

**Имя:** Хохотун без рук

**Родной Мир:** Забвение

**Родная планета:** Земля

**Характер:** Томас, был примерным семьянином, любил свою работу и много времени проводил с дочерью. Он был очень открыт к другим, мало кто говорил о его ошибках, ибо он казался очень добрым и искренним. Но его всегда волновали мысли о будущем, часами он проводил в офисе и составлял графики на будущее и планировал расписания.На удивление, это нисколько не угнетало его семью, дочь и жена часто навещали его на работе, они весело проводили время, и казалось, что ничто в этом мире не способно их разлучить. До того момента, пока не упал метеорит.Превратившись в уродскую тварь, Томас потерял половину своих воспоминаний, он всё так же общался с разумными существами, иногда шутил и громко смеялся по всё горло. Все Хохотуны упоминают о нем, как о веселом и жизнерадостном парнишке, который всегда рад пообщаться.

**Хохотун без рук -** в тихом американском городке, где каждый день напоминал предыдущий, жил человек по имени Томас. Его жизнь была наполнена обыденностью: работа, дом, выходные с друзьями, прогулка с семьей по парку. Он был совсем юнцом когда встретил свою будущую жену Диану, ещё в старшей школе он увиливал за ней и мечтал хотя бы день провести вместе. Когда же Томас устроился на работу, его жизнь сразу наладилась. Стабильный доход, любимая девушка, и скоро у них должен был появится ребенок. Через 9 месяцев на свет родилась девочка. К сожалению, при родах, маленький ребенок был на грани смерти, она не могла дышать долгое время, врачи боролись за её жизнь и смогли спасти новорожденного малыша. Томас и Диана были счастливы, они назвали своего ребенка Мэрри, каждый день они проводили вместе не желая расставаться не на секунду.

Но всё изменилось однажды ночью, когда с неба на землю обрушился метеорит, пробудив не только любопытство жителей городка посреди темной ночи, но и страшные силы глубин космоса. Страшное бедствие настигло всю Землю. Через пару дней после падения метеорита Томас начал чувствовать себя странно. Его руки становились все более и более неподвижными, жена и дочь с ужасом наблюдали как их близкий родственник сходит с ума. По улице начали доноситься крики, на четвертый день, Диана и Мэрри нашли отца в своей комнате, он без умолку что-то бормотал и смеялся, его глазные яблоки выпали на пол. Он заметно исхудал, его волосы стали выпадать клочками, а странная улыбка не сходила с лица.

Со временем стало очевидно, что Томас не единственный, кто изменился. Другие жители городка тоже превращались в чудовищные существа с различными ужасающими способностями. Город быстро превратился в место апокалипсиса, где нормальная жизнь была уничтожена. Жена, на грани срыва, взяла нож и повела свою дочь в отдаленную комнату. Со слезами на глазах, она сказала держать нож при себе и закрыла комнату на ключ. Посмотрев в последний раз на своего любимого мужа, она распахнула окно, и вдохнув зараженный воздух, сделала шаг вперед.

Девочка сидела вся в слезах, она тихо вопила и ждала пока мама вернется. Страх сковал всё тело, когда её отец встал на ноги и стал ходить по квартире в поисках еды. Изголодавшийся и исхудавший, Томас начал ломиться в её комнату, Мэрри сжала нож в своей руке, она громко плакала, и Хохотун явно услышал её. С каждой секундой его удары становились сильнее, проломив дверь руками, он вошёл в комнату. Мэрри увидела изголодавшуюся тварь, из его рта текла кровь, руки беспомощно болтались а внутри тела появились глаза. Много глаз, смотрели четко на неё, Мэрри начала кричать от ужаса, вопить от горя и страха, она неуверенно выставила нож перед своим отцом. Но Томас лишь наблюдал, он смотрел как его дочь упёрлась в угол комнаты и рыдает. Улыбка Хохотуна стала шире, он с криками накинулся на дочь и начал отрывать от неё куски. Мэрри беспомощно орала, но жаль, что эти крики никто не услышал, ибо по улице бежали толпы людей. Многие были съедены точно так же как и она. Отец отрывал кости от своей дочери, из её невинных глаз полилась кровь, она медленно кашляла и теряла силы. Хохотун перегрыз её горло, с этого момента все крики затихли, остались лишь звуки чавканья и смеха. Звук падающих на пол косточек, звук капающей крови, всё это очень смешило Томаса. Доедая последние куски Мэрри, Хохотун вдоволь наелся, он встал со своего места и спокойно пошел к выходу из дома. Вкус детской крови ещё не успел остыть в его горле, он был полностью доволен своей трапезой.

Не осознавая того, что он сделал, Томас стал бесцельно бродить по пустому городу. В начало эпидемии, почти никто не остался в этом городе, пару сотен мутантов и Хохотунов, таких как и Томас не вылазили из своих домов. Ибо не хотели стать жертвами.

Изолированный от общества из-за своей ужасающей новой формы, Томас пытался найти смысл в происходящем. Его непрерывный смех, стал напоминанием о потерянном мире, раньше город был переполнен различными звуками и голосами людей. Теперь же, на Поиски ответов привели его к месту падения метеорита, где он обнаружил, что космический объект был не просто камнем, а носителем странного вируса, способного изменять ДНК людей, пробуждая в них ужасающие мутации.

В попытках найти ответ, Томас забрел в лабораторию, в которую неделю назад ученые и исследователи приволокли большой метеорит. Пару дней ходя по коридорам, он нашел этот самый метеорит, он был прикреплен к устройству которое считывало с него информацию. Подойдя чуть ближе, сзади него появился огромных размеров мутант. Он отшвырнул Хохотуна в сторону и пригрозил ему расправой, ещё раз он зайдет в эту комнату. Это был Хозяин Времени, хоть он и не любит вступать в конфликты лично, но если дело касается метеорита, пощады можно и не ждать. Великий мутант вырвал руки Томасу, и сказал больше никогда не появляться в его поле зрения, иначе в следующий раз, Хозяин может не сдержаться.

Хохотун громко рассмеялся, хоть ему и было до жути больно, но улыбка с его лица никак не могла измениться. Полу живым, выйдя из лаборатории он попросил помощи у других Хохотунов, благо, они оказались более доброжелательными. Томас попросил пришить его руки на голову, чтобы они всегда были для него напоминанием о Хозяевах. После того как он смог восстановиться, Хохотун начал жить обычной жизнью. Он стал преображать город, почитать Хозяев и рисовать их знаки на всём чём только можно. Забыв многое о прошлом себе, о своей семье и привычках, Томас стал показателем нового мира, он общался с другими Хохотунами, выходил в лес, видел Хозяев и делал им подношения. Ещё одна шестеренка встала на место на этой планете. Но всё же, порой, Хохотун вспоминает отрывки прошлого, и тихо смеётся от радости.  
  
**Имя:** Хохотун без глаз

**Родной Мир:** Забвение

**Родная планета:** Земля

**Характер:** Творческая личность, по крайней мере в прошлом. Он был художником своих необычных картин, которые в меру пользовались спросом.

Айден, был очень замкнут в себе, поговаривают он имел психологические расстройства.

Он мог целый день просидеть в своей комнате и рисовать свои картины, даже не выходя поесть, а если кто-то заходил к нему из родных. Его это сильно пугало и настораживало, родители не понимали его увлечений, говорили найти ему девушку и работу. Но всё что нужно было Айдену, это чтобы его искусство ценили.

К сожалению, получить этого при жизни он не смог, за то Хозяева одобрили его творчество, как странно что после "конца света", все начали понимать и любить его творения.

**Хохотун без глаз** - на удаленной планете, погруженной в темноту далекого космоса, существовала разнообразная цивилизация, обладающая уникальной культурой и развитой технологией. Однако, однажды, из небесной дыры на эту таинственную планету упал метеорит, с силой, способной перевернуть судьбу всех ее обитателей.

Одним из тех, кто столкнулся с последствиями этого катастрофического события, был молодой художник по имени Айден. Он жил не очень богатой жизнью, рисуя свои картины в одинокой комнате. Каждый раз он думал над тем, что он будет делать после того как за ним придет смерть. Больным, он прогуливался по парку возле дома и успокаивал себя тем, что всё ещё впереди. Откашливаясь в своей комнате, он не желал видеться с близкими ему людьми, ибо опасался за их здоровье. Каждый вечер, он включал свет в своём доме у окраины города, и рисовал портреты людей. Картины успокаивали его разум, он отвлекался от внешнего мира, и смотрел лишь внутрь своего разума. Хоть его отношения с семьей были не самыми лучшими, они много раз упрекали его за то, что он занимается ненужными вещами. Рисование приносило ему мало денег, он почти нигде не выставлял свои картины, так как его семья, не ценила это. Каждый день он выслушивал по телефону как родители рассказывают ему о других, как его знакомые находят работу, заводят семью. А он сидит в своей комнате на окраине города и бездельничает. В один момент, Айден отчаялся настолько, что хотел сжечь все свои картины, благо в тот момент он слишком устал после прогулки.  
 Как он был потрясен, когда услышал новости которые поведал ему телевизор из его комнаты. Мутанты, крики, убийства и насилие, всё это он слышал на протяжении дня. После столкновения с метеоритом, он потерял зрение, его тело менялось до неузнаваемости, кисти и руки деформировались до необычайных размеров, они вытягивались, кости сжимались между собой. А улыбка на его лице могла доставать до его ушей, страшный хохот наполнял его душу скорбью. А вскоре, он забыл о том, кем был, стиснув зубы, Айден надел повязку на то место, где раньше находились его глаза. Он надеялся и молил Бога о том, чтобы его дни не превратились в сущие страдания.  
Айден, чья душа оставалась не угнетенной, стал свидетелем процесса, как его друзья и семья становились чудовищами. Но в отличие от них, он обрел странную способность — его смех стал лекарством от отчаяния. Вместо того чтобы погрузиться в горе и отчаяние как безумный мутант, жаждущий крови и плоти Он решил принять свое новое "я", а метеорит пожалел его, превратив в Хохотуна. Он не видел ничего что происходило вокруг, но он чувствовал, чувствовал странную привязанность к холсту и кистям. После того как всё утихло, и мутанты стали проходить мимо его дома, он принялся за рисование вновь. Он умело водил кистью и вырисовывал странные силуэты, но его картины всегда были как одни. Черная темнота, и белые штрихи посередине, каждый раз, изо дня в день Айден рисовал на своём холсте своей кистью. Но счастья от этого он уже не получал, бросив всё, он пошел в сторону города.

Долгие скитания по городу и лесу привели его к Хозяевам, ощутив их энергию, которая течет в их крови, он переосмыслил жизнь.  
 Его целью, стало восхваление и почитание этих величайших Существ, много символов Хозяев были нарисованы им. Он убивал других Хохотунов и мутантов, чтобы их кровью нарисовать очередной символ. Айден настолько обезумел идеей о их величии, что стал посвящать Хозяевам целые недели, лишь для того чтобы почтить их силу и власть. Чтобы каждый мутант и Хохотун Земли знал насколько могущественны эти существа. Хозяева были польщены такой преданностью, им нравилось как все начали говорить о них, и что новый мир начал строиться из таких мутантов как и они. Город стал восстанавливаться, появилась своя иерархия, мутанты рисовали символы и готовили подношения для оголодавших владык.  
Долгое время Хохотун не мог отойти от мысли о них, но после нескольких лет рисования символов, их знаков и умолений заметить его, он решил пойти отдохнуть и заняться своими делами. На удивление, прогулка по лесу давала ему настоящее ощущение радости, его больше не пленили кисти которые он так любил раньше, теперь он хотел покоя и отдыха.

**Хохотун инженер** - очень умный мутант, общение с ним будет чуть более приятным чем с другими Хохотунами. Сам же Хохотун мастер не только в ведении диалога, зачастую сам с собой, но и в создании различных устройств. Таким способом игрок сможет получить у него чертежи для Обитателя Магазина, который в свою очередь изучит их и сделает компаньонов для своего магазина. Игрок также сможет покупать и улучшать компаньонов в дальнейшем.

Получить же чертежи игрок сможет по заданию от Хохотуна инженера, он потерял свои важные детали и инструменты пока ходил по городу. Игроку нужно будет отыскать их на уровне и вернуть их на следующем.

Так же, после того как Хохотун инженер познакомиться с главным героем и Обитателем магазина, то на локациях в городе и в лаборатории его можно будет встретить в магазине у Обитателя, не всегда, ибо у мутанта есть и свои дела. Так же, игрок сможет найти его в городе или лаборатории с новыми заданиями и вознаграждениями.

Когда игрок сможет встретить Хохотуна инженера, будь то город, лаборатория или магазин Обитателя, мутант сможет предложить ему свои услуги за всё тот же мусор.

За 200 мусора игрок сможет соединить две любые ловушки или вспомогательных предмета которые обычно тратятся в процессе использования. Хохотун инженер даст нашему герою дрона сыщика, дрон летает по округе и собирает тот предмет за который заплатил игрок.  
  
**Имя:** Обитатель Магазина

**Родной Мир:** Миравелл

**Родная планета:** -

**Характер:** Из-за своей родословной и способностей, его мечтой было помогать другим мирам. Изучение нового, открытие для себя интересных миров и общение с другими существами, все это безумно нравится Обитателю Магазина. Общение залог успеха с клиентом и взаимопонимание.

У него нет корыстных целей, он не хочет получить силу, богатство или что-то подобное, для него куда важнее чтобы существа вспоминали о нем с теплотой. Как о том, кто помог им в трудное время и всегда останется в памяти целых миров.

Он добр, открыт ко всему новому, любит много чего изучать и мастерить.

**Обитатель Магазина** - Родился и вырос Обитатель Магазина в мире под названием Миравелл, это мрачный и жестокий мир где каждый боролся за право жить. Всем миром управлял Король под названием Лорд (Главный герой проекта Accretion), его мотивы как правителя были не ясны. Он был жесток, лицемерен и непоколебим, его не волновали жизни других существ, он преследовал собственные цели.

Будучи рожденным в Миравелле, Обитатель научился убивать чтобы жить. Его род был очень скрытным, но в то же время и открытым к новому ибо главная особенность к которой стремились многие существа - перемещение между мирами. Так сложилось, что будучи одной крови с теми кто умеет ходить по мирам Обитатель ушел из гниющего и умирающего мира. Он долго изучал другие миры, побывал во многих из них, Флур (Мир в который попадает Лорд в попытках захватить новые земли и теряет память и прежнюю форму), Мир Страха (Мир из проекта Hermist's Way), Мир Забвения (Мир в котором разворачиваются события этой игры) и в сотни других.

После долгих странствий он выбрал для себя самый безопасный мир и решил заняться торговлей. С учетом его способностей, он мог принести крайне ценные товары для жителей разных миров. Это вдохновляло его ещё больше. Он был уверен что через несколько сотен лет его потомство продолжит его путь торговца и они смогут помочь многим существам. Его мечтой было стать отцом, он упорно трудился улучшая свои навыки торговли и хотел передавать свои знания из поколения в поколение. Он знал что мечтать никогда не бывает вредным, если бы у него родилась девочка, он бы назвал её Куфра (торговец из проекта Accretion).

Набравшись достаточно опыта, он решил перейти в новый мир для исследования и добычи больших материалов. Его выбор остановился на мире Забвения, странное название для такого мира, но не он ведь его выбирал. Говорят его род раньше и будущее видеть мог, но это лишь легенды.

Переместившись в мир Забвения он нашел для себя интересную планету, ее название было Земля. Пробыв там месяц, он увидел какие твари на ней могут обитать. Он познакомился с некоторыми Хохотунами, но не решался сильно сближаться с ними, ибо вели они себя весьма странно. За то, он смог выведать много полезной информации о заражении планеты, иерархии мутантов, также, Хохотуны предлагали Обитателю Магазина мешочки с мусором. Они собирали различные детали от компьютеров, радио, телевизоров, металлолом и прочее другое. Обитатель понял что это его золотая жила, он каждый раз собирал различные приспособления из запчастей, изучал их и полностью окупал свои торги.

Регулярно он посещал этот мир и эту планету чтобы торговаться с Хохотунами, пока на Земле не появился Пришелец.  
  
**Имя:** Барахольщик

**Родной мир:** Забвение

**Родная планета:** Земля

**Характер:** Жадный, хитрый бизнесмен, который старается превратить любую полезную вещь в способ заработка. Раньше его деятельность всегда была связана с деньгами и поиском большего, он обманывал людей и вымогал у них долги. Сейчас же, практически ничего не изменилось, за исключением того, что теперь он борется за своё выживание с другими мутантами и Хохотунами. Барахольщик смог выдать себя как ценный член общества, продавая товары другим, конечно, при помощи обмана и завышения цен.

**Барахольщик -** до того, как мир захватила страшная эпидемия вируса и все начали превращаться в жутких мутантов, тварей и Хохотунов, Энди был обычным взыскателем долгов который работал на местную мафию чтоб хоть как-то прокормить свою семью и двоих сестер. Он был человеком чести, пока его разум не заполонили деньги, после одного дня когда в его руки попали крупные деньги, он смог сбежать из групировки и города забрав семью. Но не всё вышло так позитивно, падение метеорита поменяло буквально всё. Сейчас он стал жадным и хитрым Хохотуном, из под его рук не уйдет ни одна вещь, которая так и просит его забрать её. Барахольщик, обычный шарлатан и мошенник, его цены на товары всегда завышены по сравнению с другими торговцами, ибо по его словам, "Они безценны, но, давайте, для обычных простаков я продам вам эти вещички по скромной цене". Таким образом, Барахольщик смог открыть свой собственный магазин, где толпы людей могли разглядывать его удивительные товары на прилавке. Конечно, цена за полезные в хозяйстве вещи всегда была завышена даже для самых глупых Хохотунов, но они воспринимали Барахольщика как истинного ценителя и хорошего торговца, уважают другие мутанты, но его странные и глупые привычки. Он буквально помешан на богатствах и мечтает заработать на всём, что движется и недвижимом, так как сам он довольно неуклюж и неуверен, но отлично разбирается в торговле и бизнесе. Он нашел себе верного спутника, робота с базовым ИИ, по имени C-ASH Y3. Его способность защищать и собирать вещи в труднодоступных местах сделали их союз поистине процветающим. Барахольщик обеспечивал Кэшу энергией и проводил ремонт, а Кэш в свою очередь защищал своего "хозяина" и помогал находить полезные вещи для продажи.  
  
**Локации:  
  
Локация пригородный лес -** пригородный лес был хорошим местом для отдыха после городской суматохи. Но, к сожалению, вскоре, отдыхать там стало некому, ибо все живые организмы мигом обратились в ужасных мутантов. Когда половина города заболела, многие хотели уехать, но теперь их останки можно найти лишь в лесу, как память о том что было раньше. Теперь это не тихое место, с красивыми видами и дикой природой, это место где грязные твари пытаются выжить пожирая друг друга, где любая мелочь может стоить тебе жизни. Лес, как и остальные места, превратился в ужасный рассадник насилия со стороны тех, кто заразился вирусом метеорита.

Перейдя в руки Хозяина Бытия, лес стал его территорией, великий правитель земель очень строг и жесток. Каждый раз он устраивает смертельные бои для потехи и показать всем, что такое дисциплина. Горы трупов и крови окутывали этот лес ещё со времён Войны Хозяев, когда их кровь лилась реками, а энергия которая пульсировала в их венах окутала планету. Лес стал преображаться, кровавые, багряные растения стали бороться за право на жизнь вместе с другими мутировавшими деревьями, кустами и лианами. Из-за большого обилия смертей в пригородном лесу, появилось много новых мутантов которые стали добычей и едой для более сильных и ловких.

Несмотря на своё расположение, лес служит хорошим местом для поиска пропитания и жизни в нем, более разумные мутанты так же охотятся в лесу как это раньше делали древние люди. Их голод неутолим, по этому схватки за пропитание зачастую заканчиваются массовой анархией. Но во всём беспорядке есть и то, что невозможно изменить. Как пример, традиции и обычаи, хоть лес и является местом для охоты, где каждый хочет сожрать любую дичь, почитание Хозяевам остается неизменным. Часто, Хохотуны и мутанты подвергают себя страданиям чтобы завоевать их признание различными способами, остался какие-то знаки и символы повсюду. Природа леса неописуемая она жестока и строга ко всем её обитателям.  
  
**Локация город -** некогда густо населенный город, ныне страдает от безудержных мутантов которые пожирают друг друга день за днем. 15 лет назад, по улицам ездили машины, семьи жили своей обычной жизнью, много животных жили бок о бок с людьми, всё было хорошо до одного дня.

После того как упал метеорит, город стало не узнать, полчища изголодавшихся монстров начали пожирать всё на пути, будь то мирные животные или простые люди. Прошло пару месяцев, все улицы опустели, был слышен лишь страшный грохот и бой великих существ. После долгого поединка, земли города достались Хозяину Прозрения. Каждый уголок города был усеян его глазами, он видел и знал всё, даже то, что происходило у других Хозяев. Город стал пристанищем для многих мутантов и Хохотунов. Разумные мутанты начали проводить там свой порядок, развешивали плакаты, чинили фонари, чтобы им было легче хотя бы доживать их дни, пока их не сожгут другие мутанты, либо не принесут в жертву Хозяину Прозрения.

В любом случае, город всегда имеет гнетущую атмосферу, особенно ночью, когда на улице горят лишь фонари, кое где летают светлячки, а повсюду ходят измученные твари которые хотят чем нибудь перекусить и найти смысл их существования. Проходя по улицам, можно заметить брошенные и сгнившие машины, некогда принадлежавшие людям и семьям которых уже невозможно вернуть.

15 лет мутации дали о себе знать, природа взяла верх в отсутствии разумной расы существ, город начал рушиться. На это так же повлияли и мутанты, в большей степени Хозяева которые хоть и старались не растрощить весь город в щепки, получалось у них это не сильно. После войны Хозяев некоторые здания были поражены, также, они постепенно падали из-за растений которые посчитали заманчивым местом на крыше или у основания дома. Это пустующее место в которое никакому существу в здравом смысле лезть не захочется.  
  
**Локация лаборатория -** лаборатория, это место в котором множество ученых проводили свои эксперименты. После сокрушительного для всех землян события, они забрали его к себе под охрану в глубь подземной лаборатории которая находилась прямо под городом.

Проводя свои исследования, они не сразу заметили как метеорит начал воздействовать на окружающую среду и всё живое на планете. Первыми пострадали люди которые находились в лаборатории, это были как обычные охранники, так и лаборанты, ученые и другие исследователи которые находились в тот момент в зоне заражения, и начала новой жизни.

Из Лаборатории родились три Хозяина, они вышли на свет, и начали творить новую историю. В ходе Войны которая длилась целый год, лаборатория досталась Хозяину Времени. Он был достаточно умен, чтобы понять как устроена лаборатория и сделать из нее свое пристанище.

Из себя, лаборатория представляет сложную систему которая настроена на исследования и изучение различный материалов. В ней есть много различных комнат, коридоров, исследовательских приборов и вещей которые остались от прошлой цивилизации. Поскольку территория всей лаборатории перешла в руки Хозяину Времени, он изменил структуру защиты этого места. Он начал создавать и дорабатывать дронов и роботов которые смог найти изучая это место. Множеству мутантов он дал вторую жизнь, доработав их и соединив с различными технологиями которые смог изучить.

Спустя 15 лет, на месте исследовательского центра находятся лишь руины, старые заржавевшие, позеленевшие стены, кучи мусора и трупы мутантов. С потолка капает вода, а вдали эхом раздается хохот. Всё это может вызвать лишь отчаяние, страх, неоднозначность и конечно же печаль. Пустующие коридоры лаборатории заполняют мутанты и роботы которые считают это место своим домом.  
  
**Локация свалка -** место появившееся после вознесение на престол Хозяев и падения метеорита, Война принесла огромные потери, мутанты и Хохотуны превращались в кашу из мяса, хрящей и кишков. Небоскребы разрушались под гнетом и силой Хозяев создавая необратимые катаклизмы. После того как наступил долгожданный "мир", Хозяева превратили это место в свалку, кучи мусора, труб, арматур, бетонных блоков и различных ненужных запчастей сносили на свалку. С годами она всё росла и росла, некоторые мутанты даже начали там жить, они создавали различные сооружения похожие на дома, старались привести это место в порядок. После нескольких лет, Хозяин Прозрения, в чью территорию и входила свалка, велел создать огромную печь дабы сжигать весь мусор который находится в этом месте. Мутанты и Хохотуны которые были не готовы попрощаться со своими домами, также подвергались утилизации. Из-за этого, свалка стала опасным местом для большинства ещё живых существ. Её заполонили сломанные роботы которые срослись с останками существ и стали жить на свалке как ни в чем не бывало. Это место наполнено пережитками прошлого, заваленными трущобами в которых совсем недавно жили люди, гнилыми и сгоревшими машинами на которых они ездили и горами мусора, который день за днем перерабатывается в огромной и страшной печи. Главной опасностью на свалке является Хохотун который не захотел просто так сгорать в огромной печи, а напротив, используя её силу, смог перевоплотиться в ужасное, обгорелое чудовище. Мутанты и Хохотуны не любят его, они остерегаются и презирают, но так, чтобы он этого не видел, ибо всё же, он способен причинить им вред. Сгоревшему повезло, что Хозяину Прозрения всё равно на то, что происходит на свалке, а испепеленный Хохотун напротив, стал очищать территорию свалки, чтобы любимому Хозяину было легче в его тяжелой работе. Сгоревший вскоре принял свою участь, и стал приспешником Хозяина Прозрения, так же, как и все мутанты.

**Локация темная чаща -** для того чтобы игрок мог попасть в эту локацию, ему необходимо найти листок который будет прикреплен к дереву. Взяв его, персонаж впадет в глубокий сон, а проснется уже в темном и сером мире.

Этот мир, является отсылкой на игру Слендермен, где игрок ходил по темному и черному лесу. Стиль локации это приглушенные тона, необычные мутанты которые состоят из воспоминаний и страхов главного героя, а главенствует над ними, тощая фигура с бледным лицом.

Игрок не сможет пройти дальше по уровню, пока не соберет все записки которые ему нужны чтобы сжечь их при битве с Боссом. Уровни похожи по своей структуре на локацию пригородный лес, пропсы, монстры, задний фон и т.д. в этой локации совершенно другие. Локация состоит из одного большого уровня, для прохождения которого игроку нужно собрать 8 записок развешанных на деревьях, если он не соберет все записки, битвы с Боссом не будет, следовательно, он не сможет закончить этот уровень.

По локации разбросаны предметы которые могут помочь игроку с прохождением локации и врагов. Мешочки с мусором, различные баффы и механики окружения точно так же помогают главному герою.

По скольку это его сон и воспоминания. Большинство вещей которые были в настоящем мире перемещаться в его сон. По этому многие вещи проектируются на окружение где он находиться, те же амулеты, те же Древа Мудрости. Серые цвета, угнетающая атмосфера, пепел летящий вверх с земли. Удивительное место, этот сон, все мутанты превращаются в самых жутких тварей которые могут только прийти в вашу голову. А за деревьями всегда наблюдает он, Тощий и Бледный.

После победы над Боссом, игрок просыпается в магазина Обитателя. Где тот, в свою очередь, рассказывает Пришельцу что записка которую он подобрал в локации пригородный лес, была пропитана галлюциногенными препаратами. И что он спас его от Хохотуном которые тащили его в город.  
  
**Локация застывшая шахта -** место, лет 60 назад служившее людям для добычи минералов и полезных ресурсов, после закрытия пещеры, рядом с ней построили исследовательскую лабораторию преобразовав большую часть шахты в научный центр. После попадания метеорита в лабораторию и заражения всей планеты, температура и климат в шахте кардинально изменился. Холодная и заснеженная пещера стала пристанищем для мутантов и Хохотунов чьи интересны были подавлены Хозяином Времени. Он открыл доступ к шахте, и дал указания приносить все интересные и полезные минералы в лабораторию для своих исследований. Золото, платина, медь, странные кристаллы и интересные ископаемые попадали в руки Хозяину, их изучение привело его к интересным открытиям и решениям. Шахту стали населять роботы и мутанты которые днями возились в шахте чтобы обеспечивать материалами весь город. Поскольку климат в шахте крайне холодный, многие работники просто замерзали и превращались в кристаллы которые после добывали другие существа. От скуки, мутанты начали организовывать различные музеи застывших фигур, делать из кристаллов и снега сооружения и пытались как-то провести свой досуг.

Странные кристаллы стали идеальным оружием для существ населяющих шахту, они начали создавать из них оружие и различные инструменты. Хохотуны, стали называть эти загадочные минералы, Зеркалами Времени. Удивительно, как эти кристаллы стали разрастаться захватывая всё больше и больше места, а их цвет и острые формы слегка пугали.

**Боссы:  
  
Имя:** Хозяин Бытия

**Родной Мир:** Забвение

**Родная планета:** Земля

**Характер:** В первую очередь его интересует то, как сильно его боятся, уважают и любят другие мутанты. Он очень алчный и жестокий, если бы он захотел, он давно бы сожрал всех мутантов которые населяют Землю. Для него нет понимания чувств, он знает правила, всегда делает то что думает, он не любит шутить или выставлять себя на посмешище. Хозяин Бытия самый активный из всех троих, он каждый день ходит по своей территории и осматривает каждого мутанта. Хоть умом он не блещет, но запоминает он всё очень хорошо, и знает каждого мутанта в лицо.

Самым главным для него является статус в глазах других существ.

**Хозяин Бытия** - Хозяин Бытия, один из тех кто мутировал скрестив в себе многих людей которые были вокруг него. Как только он явился на свет, его целью было выжить и сделать себе статус. Мутанты сразу признали его как и остальных Хозяев, его сила, могущество и власть шли впереди него. Как только он показывался на глазах у всех, все мутанты резко замирали, они боялись даже пошевелиться чтобы не нагнать на себя гнев одного из Хозяев.

Хозяина Бытия это нисколько не волновало, он слонялся по округе города и ходил в далекие странствия пожирая мутантов которые встали у него на пути. После того как он вернулся в город где находился метеорит. Хозяева начали делить территорию, каждый из них желал отхватить себе большую часть территории. Они долго не могли договориться между собой, дошло до того что они объявили друг другу войну. Целый год мутанты слышали грохот и сотрясения земли, много домов было разрушено и куча мутантов погибла по чистой случайности.

В одной из серьёзных стычек, Хозяину Бытия оторвали нижнюю челюсть оставив его длинный язык висеть из его рта. Долгое сражение не увенчалось успехом, никто из них не мог убить другого ибо силы их были равны. После обдумывания всего, они решили написать правила. Как бы кто из них не хотел забрать больше территории чем они могут, это решение было самым лучшим. Они написали указ о не вторжении на чужую территорию, согласно этому правилу, никто из Трех Хозяев не мог зайти на территорию другого, иначе ему грозила бы смерть. Так же, они написали другие правила касаемо мутантов и их самих.

По итогу, Хозяин Бытия получил всю территорию вокруг города. Его задача контролировать всех мутантов кто входит и выходит на территорию города. Каждый раз он обходит город и рассматривает всех мутантов которые входили или выходили их него. В честь Хозяина Бытия мутанты начали делать жертвоприношения, распинать себе подобных и рисовать знаки Хозяина Бытия на всём чем только можно.

Их подход к уважению Хозяина было похоже на аборигенов или на культ, они убивали себя ради него и рисовали символы своей кровью. Хозяин Бытия был рад, он не давал в обиду никого из мутантов, но если они провинились перед ним, их судьба была лишь одной. Таким образом Хозяин Бытия выстроил вокруг себя систему поклонений, уважения и могущества. При упоминании о нем, мутанты и Хохотуны наполняются решимостью и храбростью.

Хозяин Бытия стал символом самого их существования.  
  
**Имя:** Хозяин Прозрения

**Родной Мир**: Забвение

**Родная планета:** Земля

**Характер:** Он быстро теряет ко всему интерес, если это то, что недостойно его внимания. Ему всё равно на обычных мутантов, но это не мешает им уважать и восхищаться Хозяином Прозрения. По скольку он может увидеть почти любую часть города, пригорода или лаборатории ибо его глаза повсюду. Его память не так хороша как у остальных, ему банально не нужно помнить всё и вся если он может увидеть это.

Хозяин Прозрения подмечает различные детали касаемо других существ. По своей натуре это эгоистичный владыка как и все остальные, его не сильно интересует то что происходит вокруг. Он лишь любит наблюдать, но если что-то встанет у него на пути, он без сомнения захочет устранить эту цель. Он видит что делает каждое существо в какой момент.  
  
**Хозяин Прозрения** - Хозяин Прозрения один из тех кто мутировал поглотив в себя кучу людей. Страшно представить какой это был отвратительный процесс. После того как Хозяин сформировался, он начал развешивать свои глаза повсюду чтобы следить за тем что происходит в мире. Другим Хозяевам это не сильно нравилось, но тогда о этом никто и не думал. Они хотели показать свои силы и возможности ибо знали своё место в этом мире. Хозяин Прозрения летал вокруг города и изучал мир как и другие, он не проявлял интерес к другим мутантам. Для него они были уж слишком скучными, он летал по небу как свободная птица. Но знал, что так долго продолжаться не может. Когда Хозяин пролетал мимо по небу, Мутанты поднимали голову вверх и завороженно смотрели на него, он же не обращал на них не малейшего внимания.

После, начался момент деления территории. Каждый хотел отхватить себе кусок побольше да послаще, когда Хозяева услышали желание Хозяина Прозрения забрать себе всю землю и небо они рассмеялась вслух. Тогда Хозяин Прозрения спросил что бы они хотели, и как ожидалось, каждый из них начал спорить кто сильнее и достойнее. Дело дошло до войны, моря крови, смертей и криков. В одной из схваток Хозяину Прозрения вырвали часть тела оголив его ребра и внутренности. Из них он начал порождать новых существ которые патрулировали город и помогали ему в сражении.

Через год все трое Хозяев осознали что не могут убить друг друга, а соответственно поделить территорию. Тогда они и решили написать правила которые помогут всем троим поделить территорию честно. После долгих размышлений, Хозяину Прозрения досталась территория города. Его задачей было охрана входа в лабораторию и так же осмотр всего города. С этим же он справлялся на ура, его глаза были повсюду, он просматривал малейшие уголки города и подмечал все что происходит. Его маленькие отродья так же всегда летали возле него, а его длинные глаза могли пролезать в любые щели чтобы посмотреть чем занят мутант или Хохотун.

От его взгляда не мог скрыться никто, Хохотуны и Мутанты всегда были под присмотром. Мутанты боялись его точно так же как и других Хозяев, ибо знали что каждое из действие под бдительным присмотром. Хохотуны развешивали плакаты с нарисованными синей краской знаками Хозяина. Они разрисовывали огромные фуры, стены домов, плакаты и развешивали их на небоскребах. Они надеялись что когда Хозяин Прозрения будет пролетать мимо, он увидит свой огромный знак который сделали мутанты и пощадит их. Так же, мутанты вешали всех провинившихся на столбы и знаки Хозяина Прозрения, либо съедали бедолагу живьём. Хоть никто их мутантов и не умирал от удушья, но они гибли от истощения и голода. Но владыке это только доставляло удовольствия, ибо он понимал что в городе царит порядок.

Хозяин Прозрения стал символом всеведения.  
  
**Имя:** Хозяин Времени

**Родной Мир:** Забвение

**Родная планета:** Земля

**Характер:** Он очень умен и хитер в отличии от других Хозяев и мутантов. По скольку он управляет всей сетью электричества и многими другими ресурсами, его способности к мозговой активности явно лучше других. Его не столько волнует статус, как та власть которую он может получить посредством управления всей системой. Он очень ответственный и прямолинейный, его интерес к изучению технологий может стать полезным для всех существ на Земле.

Он очень молчалив ибо обдумывает каждое действие и шаг наперед. Хозяин Времени самый скрытный из всех троих, конечно, любой мутант может зайти в его лабораторию и посмотреть чем он занимается. Так же он поддерживает связь с остальными. Но показывается намного реже чем другие Хозяева.  
  
**Хозяин Времени** - Хозяин Времени, один из тех кто мутировал поглотив множество людей. Много ученых воссоединились в одного большого и могущественного мутанта. Долгое время он находился в лаборатории изучая её, после нескольких точных выводов он выбрался на поверхность и стал скитаться по окрестностям города. После долгих месяцев его пребывания он понял для себя несколько важных вещей. Мутанты, видевшие его восхищались им, его знания и сила не могла остаться в стороне, всего трое из Хозяев обитают именно в этом городе охраняя покой всех мутантов.

Спустя некоторое время, исследования Хозяина Времени остановились, ибо между Хозяевами возник конфликт. Каждый из них хотел поделить часть территории возле метеорита, Хозяин Времени в свою очередь хотел и лабораторию и весь город себе. Другие Хозяева так же начали спорить кто достоин забрать большую часть себе, в голове у Хозяина Времени возникла идея с подписанием правил и договора между ними, но никто эту идею и слушать не хотел. Вскоре, между ними началась война, вся земля трещала, огромные деревья рушились на мутантов и город. Рушились целые небоскребы и холмы. В ходе долгого сражения, Хозяин Времени потерял руку. Море крови затопило окрестности города, мутанты начали жадно поглощать его кровь пока их вид не превратился в ещё более омерзительных, кровавых монстров. Хозяин неделю просидел у себя в лаборатории не подавая признаки жизни, когда уж все думали что он погиб от обильной потери крови, он явился с лезвием вместо правой потерянной руки и летающим приспособлением которое управляло его оторванной рукой.

По истечению некоторого времени, Хозяева сошлись на том, что они не могут одолеть друг друга, кто бы что ни делал, идеи Хозяина Времени было не избежать. Это был единственный выход чтобы прекратить вечное сражение владык. После мозгового штурма, они честно поделили территорию и создали правила и документ, также, они дали обязанности друг другу в зависимости от их территории.

Хозяин Времени получил всю территорию лаборатории, это был огромный комплекс под городом в котором находился сам метеорит. После нескольких месяцев кропотливого труда, Хозяин вместе с Хохотунами провели электричество через весь город и его окраины. Главной задачей Хозяина Времени является безопасность метеорита и подачи электричества всему городу. Отдать ему эту территорию было хорошим решением, мутанты и Хохотуны знают Хозяина Времени за его ум и рассудительность, так что он быстро разобрался во всем и провел оповещения через всю лабораторию. Там он продолжил свои исследования и смог завоевать ещё большего уважения и могущества в глазах других. В уважение к нему и его власти, мутанты и Хохотуны начали расставлять плазменные и обычные телевизоры с выведенным на него изображением знака Хозяина Времени. Главный символ их подношения были технологии, они оставляли различные механизмы размешанные над экранами показывая свою любовь к нему.

Хозяин Времени стал символом перемен и технологий.  
  
**Имя:** Тощий

**Родной Мир:** Забвение

**Родная планета:** Земля

**Характер:** Потерянное существо, мечтающее найти свою семью. Он очень опечален и тоскует по прошлой жизни, когда его семья была с ним, когда ему не приходилось искать их по лесу развешивая записки.  
  
**Тощий -** являет собой существо созданное из впечатлений и мыслей Пришельца. Из того что он узнал о людях, и смог услышать, в его голове создался образ который был очень искажен до жути. Его кошмары и переживания слились воедино в этой жуткой твари, им которой, Тощий. Тощий, является лишь "воображением" героя, и все его действия вызваны беспокойством, страхом, агонией и злобой Пришельца. Моменты когда Тощий лишь стоит и смотрит на главного героя, когда он наблюдает за ним, начинает медленно идти в его сторону и растворяется в дыму и пепле. Всё это создаёт сам герой, вечный страх того, что за ним наблюдают, страх того что кто-то стоит рядом с ним. Страх потерять себя и свою семью. Длинная фигура, очень отдаленно напоминающая человека, символизирует о том, что с каждым днём на этой планете, Пришелец сходит с ума. Его представление о людях переплетается в этом месте, Тощий очень зол на это, Тощий очень интересуется им, Тощий хочет увидеть его нутро. Существо развешивает свои записки на деревьях, оно очень дорожит ими, ибо записки это единственное что может напомнить ему о семье. Семья, у всех же есть семья? Так ведь? Даже ужасный мутант, безнадежно терзающий своих собратьев когда-то имел семью? Семья это то, что объединяет каждое живое существо, семья есть у каждого. Тощий тоже хочет найти семью, записки развешанные им, являются напоминанием о том, что он просто хочет любви и заботы. Как и каждый живой человек, как и каждое разумное существо, Тощий ищет лучшего места в этом мире. Он уверен, в один день, он сможет найти семью, увидеть своих детей, обнять жену и просто быть счастливым. Ради этого, он готов пойти на всё, и когда он видит как какой-то отброс забирает его труды. Это воистину начинает злить, его память и любовь были разорваны его же создателем. Пришелец, не осознавая ничего, сам обрек себя на гнев Тощего. Ведь когда кто-то ставит цель, он будет идти к ней, не смотря ни на что.

**Имя:** Сгоревший

**Родной Мир:** Забвение

**Родная планета:** Земля

**Характер:** Сгоревший долгое время был верующим в христианство. Иисус, Господь и Матерь Божья были символом спасения и процветания, ибо всех нас оберегает Иисус, читая молитвы и целуя Библию он хотел подарить просветление и знания всем существам, и это стало его роковой ошибкой. В мире где богами считают Хозяев, поклоняться выдуманому Богу, Иисусу это неслыханная наглость. Зачем мутантам и Хохотунам выдуманная вера и надежда когда прямо перед их глазами ходят такие Великие существа как Хозяева.

После того как Сгоревший побывал в печи и понял что Бог раз и навсегда отрекся от него, что никакой Иисус не спасет жалкую душу Хохотуна, он достиг истинного просветления. Хозяева открыли ему глаза, нет никакого Бога, есть только они. Все мысли с этого момента были только о Великих, отныне, Сгоревший и думать боялся о Иисусе Христе и самой Библии, а когда он видел как другие мутанты не понимают силу, мощь, и величие Хозяев как и он раньше, его начинает наполнять злоба. Сгоревший максимально религиозная личность, его вера в Хозяев самая сильная на всей планете, он даёт наставления другим Хохотунам и если только кто-то заикнеться о том что он не хочет принимать Их, как самых могущественных существ, огромный молот быстро усмирял их совесть.

Сгоревший верит что в один из дней наступит конец света, а дальше будет лишь вечное блаженство. Сгоревший никогда более не посмотрит на Хозяев как на обычных мутантов, отныне он является проводником между обычными мутантами и Великими. Он крайне жесток к тем кто не принимает его веру, он готов убить себя ради Хозяев и знает что в один из дней, они изменят ход истории.

**Сгоревший -** после Войны и разделения территории между Хозяевами, кучи мусора и хлама в окрестностях города и в самом городе были перенесены в одно место. Мутанты и Хохотуны так и называют это место, свалка. Огромные кучи мусора, куски зданий, трупы существ которые никак не хотели подчиняться Великой вере. Среди всего ужаса возгорелся очаг новой жизни. Огромная печь поедала весь хлам и неугодных дураков что так перечели Хозяевам, клубы черного дыма шли высоко в небо, они были настолько большими что сам Хозяин Прозрения видел их каждый раз когда пролетал над своей землёй. А на страже этого места стоял он, Сгоревший, одного за другим он вылавливал тех наглых идиотов что плевать хотели на новые устои и порядки, и каждый раз когда он видел их жалкие лица, его рука так и тянулась к молоту, дабы раздробить их череп на мелкие кусочки, а их тело бросить в печь для вознесения.

Сгоревший, ранее был Хохотуном который чтил законы Библии и каждый день молился во блага Иисусу Христу. "Бог един для нас всех, Он живёт в каждом из нас и несёт настоящее просветление", - эти строки каждый раз слышались из его уст. Когда другие Хохотуны увидели его культ который так и не смог отречься от тупой веры в вымышленного "Божества", они поведали об этом Хозяину Прозрения. В тот день даже за городом было слышно разъярённые вопли Великого существа, он приказал немедленно уничтожить их убеждения и заполнить разум только им самим. Бросив негодника в печь, Хохотуны и мутанты пошли по своим делам, зная что из неё никто не может выбраться живым. Сгоревший провел в адской жаре более недели, он поедал обгоревшие тела своих друзей которые так же как и он должны были умереть в дар Хозяевам. Когда его кожа обгорела до черной корки, кровь закипала в жилах, он выбрался по телам и мусору который каждый день поставляли в печь. Выйдя наружу он упал на колени, он просил о прощении и хвалил Великих о том что ещё может дышать и жить в этом мире. Возможно это и есть настоящее спасение, возможно Они и есть наш конец. Сгоревший поднялся на ноги и громко засмеялся на всю округу, его хриплый, громкий и сухой смех слышал весь город. Он шел по улицам шатаясь из стороны в сторону, засунув руку в синюю краску он начал расписывать стены. Глаза, сотни, тысячи глаз каждый миг смотрят за ними, могущество, сила и истинная власть была перед ним. На землю спустился Хозяин Прозрения, его глаза уставились на Сгоревшего, он был поражен. Впервые за долгое время Великое существо показало необычайную заинтересованность, перед ним стоял Хохотун который смог выжить в печи. Сгоревший упал на колени, он стал рыдать и смеяться, он молил о прощении, раздирая на себе кожу и обгоревшую плоть он выставил своё еле бьющееся сердце на показ своему Хозяину. Истинное отчаяние, Истинная Вера, это то чего хотел каждый из Великих, столь сладкий запах одержимости в перемешку с отчаянием. Хозяин Прозрения окутал Сгоревшего своими глазами, он поднял его на ноги и укрыл обгоревшей кожей. Он был необычайно доволен этим существом, когда Великий мутант сказал, что на его территории ещё остались те, кто не хочет принимать новый закон, Сгоревший будто сошел с ума. Он начал разбирать каждого мутанта кто приближался к ним в клочья, его переполняла ненависть, его желанием было одно, самолично расправиться со всеми кто не уверовал в Них.

Хозяин Прозрения приказал Сгоревшему отвечать за территория на свалке, всё неугодные теперь его рук дело. Переработка мусора и хлама который не может стать лучше, ибо слова Высших существ это закон.

Сгоревший смог избежать своего наказания, он вознесся и стал проводником между обычными смертными и Высшими существами. По его словам, конец света близок, и этот конец будет сопровождаться кровавым водопадом. Ангелы упокоения, сердце вселенной будет раскрыто одним из Великих, видения никогда не подводят Сгоревшего, он точно видит что мир после конца будет сладок и красив. Своим большим молотом, он кует веру в Хозяев.

**Имя:** Прародитель хлебов

**Родной мир: Забвение**

**Родная планета : Земля**

**Характер:** Прародитель слишком черствый для того чтобы выражать какие либо эмоции. Им двигают лишь инстинкты выживания.

**Прародитель хлебов -** когда-то давно пекари создавали пышный и мягкий хлеб, но теперь этого делать некому. Когда планету охватила эпидемия и пришел судный день, никто и не задумался о том, что делать с продуктами которые были брошены на произвол судьбы, да и кто стал бы думать? Вместо людей это сделали сами продукты, по скольку вирус может влиять на всё живое, когда мутанты начали поедать хлеб, он начал мутировать в их теле создавая новый вид. Дошло до того что огромный хлебный человек стал самолично ходить по городу и пожирать весь хлеб что был на прилавках, от того встретить хотя бы одну оставшуюся булку это большая редкость и удача.

После того как Прародитель значительно набрал в массе, устрашая этим многих мутантов и Хохотунов, он решил уйти в сон пока не проголодается вновь. Другие хлеба что остались в живых начали прятаться в местах куда трудно было б их достать. Они бояться что в один из дней он проснется, и пойдет опять искать чем поживиться. Названный всеми Прародитель хлебов стал лишь легендой, но кто знает, возможно кто-то да захочет найти его тайное логово, где смирно и сладко спит страшный пожиратель хлеба.

**Мини-боссы:  
  
Проводники** - когда Хозяева разделили территорию и написали правила. У них встал вопрос о взаимодействии друг с другом. По скольку они не могут заходить на территорию друг друга, было решено создать так называемых Проводников. Каждый из Хозяев занялся тем, что начал создавать своего мутанта из плоти и частей которые мог найти. Поделившись частью своей энергии которая находиться в них, они оживили эти творения.

Хозяин Бытия создал существо подобное червю, оно закрывалось в землю и рыло тоннели под землёй. Хозяин Прозрения создал летающую тварь как и он сам, она парила над городом. А Хозяин Времени сделал из останков мутантов и приспособлений паукоподобное существо которое лазило по стенам.

Хозяева всегда давали Проводникам задания вроде, пойти туда, осмотреть то, разделаться с теми мутантами или передать информацию кому-то ещё. Для них Проводники стали их правой рукой, они общались между собой при помощи них, делали сразу несколько дел и укрепляли свои позиции как правителей.

При виде Проводников, мутанты начинают разбегаться в страхе, ибо кто знает, какой приказ им дали Хозяева на сей раз.  
  
**Алдос -** существо, впитавшие в себя силу Древа Мудрости Вселенной и возымел большой потенциал в своём развитии. Алдос может перемещаться на короткие дистанции чтобы поймать Пришельца. Также, он может призывать стены которые состоят из энергии метеорита, чтобы остановить игрока.

Впитав в себя силу метеорита, он может поглощать её чтобы становится сильнее. Если игрок попытаться использовать на нем что-то из способностей Дара, он поглотит энергию и станет двигаться быстрее и опаснее чтобы убить игрока.

Чтобы найти такого мини босса, игрок, на уровнях должен найти иссохшее Древо Мудрости Вселенной, из которого силой достали всю энергию до последней капли.

# - МЕХАНИКИ ВРАГОВ

**Враги локации пригородный лес:**

**Кровавый Монстр** - самый обычный ничем не примечательный мутант

**Парящее Око** - летающий монстр, летает по разным траекториям осматривая всё вокруг, довольно быстр

**Дух Прошлого** - он парит над землёй и летает лишь по одной линии, увидев игрока замирает на месте наблюдая за его действиями после чего начинает на него быстро нападать

**Лесной Жнец** - передвигаться медленно но может сделать рывок для того чтобы поймать игрока  
  
**Многолап** - при обнаружении игрока хватает ближайшего монстра который передвигается по земле и несет его к игроку   
  
**Древесный Паразит** - мутант который паразитирует на живый организмах, проростает из их спины выростая в дерево. Носитель медленно передвигается но умеет кидать небольшие куски земли

**Собиратель** - он путешествует по городу и лесу собирая различные материалы. Если он увидит игрока, начнет лететь к нему и отберет несколько мешочков с мусором

**Плоть** - мутант мимик который живет и скрывается в мусорке. Если игрок откроет мусорку которая находиться с ним, мутант испугает игрока и отберет у него одну жизнь. Так же он даст ему слабость на некоторое время что означает что игрок не сможет использовать никакие способности или инструменты

**Полевая Личинка** - враг передвигается на одном уровне ибо не имеет ног, но при необходимости может создать своих маленьких отпрысков которые нападают на игрока и не дают ему возможности прыгать, позволяя Личинке догнать игрока  
  
**Монах Мертвецов** - враг убивает других мутантов поглощая их кровь, которая попадает в его сосуды которые он держит в руках, после чего, он атакует иглами из крови которые вылазят из под земли. Кровавые иглы появляются вдоль линии его взгляда.  
  
**Перекати Поле -** враг который появляется только на локациях где может пойти дождь. При дожде, Перекати Поле становиться капканом для игрока. Он разворачивается впитывая влагу и ловля неугодных ему существ. Если игрок попадаться на него, Перекати Поле свернеться и остановит игрока на 5 секунд.  
  
**Сапёр -** мутант, большую часть своего времени находиться под землёй, и вылазит только когда заметит игрока. После этого, он начинает хаотично бегать и разбрасывать куски гнилой картошки на всё окружение и всех персонажей, будь то другой враг или игрок. По истечению 10 секунд, всё заложенные мины взрываются.  
  
**Вендиго -** мутант маскируется под других, более безобидных мутантов. При обнаружении игрока, он трансформируется в своё привычное тело и становится машиной для убийств. Крайне быстрый, сильный и хитрый мутант способный убить игрока за пару секунд.   
  
**Враги локации город:**

**Прыгун** - мутант с длинными ногами, при передвижении может запрыгивать на платформы и различные уступы без особого труда.

**Бабочка смертник** - бабочка с опухолями, при обнаружении игрока летает над ним после чего пикирует прямо вниз и разрывает на части.

**Мясной Щит** - мутант который был сращен с несколькими металлическими плитками. При обнаружении игрока не нападает а выставляет свои металлические части преграждая ему путь. При необходимости может ударить игрока большой рукой.

**Трус** - мутант очень быстрый, любит исследовать каждый уголок города но ужасно всего боиться. При обнаружении игрока может не атаковать его сразу а бегать рядом то прибегая к нему то отдаляясь.  
  
**Измученный Крюк** - при обнаружении игрока, мутант попытается словить его своей длинной, похожей на канат с крюком рукой. Радиус у крюка довольно большой, но увернуться от него вполне себе можно.   
  
**Электрические клопы** - маленькие насекомые которые ходят по 3-4 особи. При обнаружении игрока, все вместе стараются скинуть его вниз с проводов на землю.  
  
**Старый Перевозчик -** мутант-скот которого загнали и пленили из-за негодности, спокоен и миролюбив. Он не проявляет никаких признаков агрессии, так что, игрок может залезть на его спину и использовать его как место для прятки или платформу. Если оставаться на нем слишком долго, Старый Перевозчик начнет стараться скинуть главного героя и вырвется на свободу пытаясь убить игрока.  
  
**Перекати Поле -** враг который появляется только на локациях где может пойти дождь. При дожде, Перекати Поле становиться капканом для игрока. Он разворачивается впитывая влагу и ловля неугодных ему существ. Если игрок попадаться на него, Перекати Поле свернеться и остановит игрока на 5 секунд.  
  
**Нэйракс -** женщина Хохотун, который окончательно потерял остатки гуманности, внешне похожа на чумного доктора. При обнаружении игрока, начинает распылять удушающий и замедляющий дым на 15 секунд.

**Цветочное лезвие -** мутант сросшийся с цветком, имеющий вместо руки большие лезвие. При обнаружении игрока, враг пытается догнать его, и атакует своим лезвием, тем самым подбрасывая игрока вверх на небольшое расстояние.  
  
**Вендиго -** мутант маскируется под других, более безобидных мутантов. При обнаружении игрока, он трансформируется в своё привычное тело и становится машиной для убийств. Крайне быстрый, сильный и хитрый мутант способный убить игрока за пару секунд.

**Создание Всевидящего** - существо созданное Хозяином Прозрения как отходы. Обретя сознание, при обнаружении игрока, начинает хаотично стрелять мощными лазерами во все 4 стороны из своих глаз. При этом передвигаться оно весьма неохотно.  
  
**Глаза Хозяина Прозрения -** Великий Владыка всегда оставляет за собой полчище глаз, они бдительно следят за каждым из существ этого мира. Они могут смирно летать рядом с Хозяином или же осматривать и патрулировать территорию. При обнаружении игрока, глаза стремительно летят к нему после чего со всей дури врезаются разлетаясь на куски, игрок же замедляется на 5 секунд. Это так же привлекает всех врагов в округе.

**Враги локации лаборатория:  
  
Пустотный Киборг -** неудавшийся эксперимент Хозяина Времени, отныне бродящий в поисках смысла. При обнаружении игрока, выпускает мощный энергетический шар в направлении взгляда который летит до тех пор, пока не врежется в стену или другое ощутимое препятствие. Так же, все враги которые попали под энергетический шар, будут отталкиваться на небольшое расстояние.   
  
**Вендиго -** мутант маскируется под других, более безобидных мутантов. При обнаружении игрока, он трансформируется в своё привычное тело и становится машиной для убийств. Крайне быстрый, сильный и хитрый мутант способный убить игрока за пару секунд.  **Враги локации свалка:**  
  
**Пожиратель -** мутант любящий поесть много различного мусора. На игрока он реагирует неохотно, в один момент он может напасть на игрока, а в другой, игрок может скормить ему 5 мусора, съев их, Пожиратель остановит любого врага который агрессивно настроен на игрока. Он останавливает его навсегда

**Враги локации темная чаща:**

**Оскорбленный -** враг появляющийся на локации темная чаща, на вид это жутковатая тварь и двумя конечностями, передвигается она медленно. При обнаружении игрока начинает ползти в его сторону и плеваться в него черной жидкостью которая слегка замедляет игрока. Так же, может просто атаковать его острой конечностью.  
  
**Игнат -** высокая и тонкая фигура, черная как смола, его силует с трудом можно рассмотреть. Появляется недалеко от игрока и пристально за ним наблюдает. Не охотиться за ним, не бьёт, он просто стоит и смотрит, есть шанс, что игрок может с ним заговорить.

**Опустевший -** данное существо похоже своим строением на человека, единственное отличие - его неправильная анатомия и множество глаз. Из его тела исходит странная энергия, форма хаотично извивается различными линиями, но среди них всё же возможно разглядеть эту сущность. При обнаружении игрока, Опустевший окутывает его сознание тьмой, всё начинает пульсировать и темнеть а тело не хочет слушаться, всё путается и действия идут наоборот.

**Враги локации застывшая шахта:**

**Палочник -** враг, большая часть тела которого состоит из палок и веток. Крайней быстрый и резкий враг, при обнаружении игрока, будет отрывать от себя части веток и кидать в персонажа чтобы замедлить его.

**Боссы:  
  
Хозяин Бытия** -  
  
**Хозяин Прозрения** -  
  
**Хозяин Времени** -  
  
**Тощий -**  
**Мини-боссы:**  
  
**Проводник Хозяина Бытия** - поскольку Проводник Хозяина Бытия это червь которого он собрал по частям и заставил двигаться выполняя грязную работу, он быстро роет тоннели и ползает под землей.

При атаке Проводника, игрок должен увернуться от его резких появлений из земли, червь будет выпрыгивать высоко вверх и пытаться попасть в игрока. Если игрок увернулся от него, то червю наносится урон при неудачном приземлении и ударе об землю.

Так же, Проводник может вылазить из земли и искать игрока на поверхности, в таком случае игроку нужно лишь избегать его и прятаться. Ловушки на него работают точно так же как и на других мутантов, некоторые из них также могут наносить урон.

При победе над Проводником Хозяина Бытия, его опухоли в которых он хранит найденные вещи лопается и наружу вываливается весь лут, а сам проводник уходит прочь.

# - МЕХАНИКИ ЛОКАЦИЙ Механики локации пригородный лес: Рандомная, полу рандомная генерация уровней - уровни в игре генерируются процедурно. Места где можно спрятаться - на уровнях игрок может найти функциональные предметы за которыми он может спрятаться. Мешочки с мусором - внутриигровая валюта которую игрок может получить на просторах уровней. Мусорные баки - при использовании дает игроку 20 очков игровой валюты. Ямы - на локации появляются ямы из-за влажности и различных мутантов которые роют подкопы. Уступы - на уровнях появляются уступы из-за которых враги не могут пройти дальше. Наступление ночи - по мере прохождения уровней на локации будет темнеть и близиться наступление ночи. Дождь - порой, на уровнях может пойти дождь. Сухая лоза - при попадании на платформы которые подпирает засохшая лоза, через 5 секунд она начнет трескатся и платформа на которой находиться игрок падает вниз. Охота мутантов - на всех уровнях можно встретить момент, как мутанты охотятся на более слабых и глупых собратьев. Игрок встречает этот момент, когда несколько мутантов едят других, вокруг них много мяса и крови на месте где они разорвали себе подобного. Охотником может стать почти любой мутант локации, собравшись в небольшую кучку из трех, четырех особей, они дружно пожирают жертву. После этого, игрок может обойти мутантов и собрать мясо и останки жертвы которого они разорвали. После этого, у игрока появиться в инвентаре иконка мяса. Количество мяса в мутанта варьируется от 1 до 3 штук. Попадание игрока на прямо направленный свет - когда игрок попадает на любой прямо направленный свет, будь то фонарик мутанта, фонарный столб и т.д. его рассудок мутнеет, разум начинает затуманиваться а всё немного плыть, сам персонаж будет замедляться. Маски на уровнях - на некоторых локациях игрок сможет найти маски мутантов. Надев их, он получает временную невосприимчивость к типу врага маску которого он надел. Печально осознавать что эти самые маски, являются лицами реальных мутантов, которых постигла не лучшая участь.

Маски есть от большинства вида врагов, они могут находиться как на полу, так и на весящих столбах или кусках арматур.  
  
**Кровавые лианы** - находится на первой локации, имеет характерный красный цвет, растет с земли вверх, выглядит как большой, вытянутый куст. Кровавые лозы появились в ходе Войны Хозяев, и состоят из частиц их крови. На лозах растут мясистые ягоды, при использовании, главный герой будет съедать пару ягод что даст ему возможность видеть шаги мутантов наперед на 30 секунд.

Если же ягоды съедят мутанты, они начнут передвигаться гораздо быстрее также на 30 секунд.   
  
**Древо Мудрости Вселенной** - для простых мутантов его происхождение неизвестно, но для Вселенной, это лишь малая часть её силы. 15 лет назад на Землю упал странный метеорит, его пыль и малые фрагменты разлетелись по округе. Спустя долгое время на их месте выросли деревья, но та энергия что пульсирует внутри их и ствола обвивая их кору хочет выплеснуться наружу. Лишь малых крупиц большого метеорита хватило, чтобы создать древо из чистой энергии космоса.

Игрок может найти деревья на всех локациях, при использовании, древо будет отдавать всю силу игроку и полностью восполнять его жизни. При этом, вся энергия пульсирующая в древе угаснет, воспользоваться им повторно нельзя.

Игрок может найти деревья на всех локациях, их количество на локации может быть от одного до двух. На разных локациях оно меняет свой внешний вид

При приближении к Дереву, музыка которая была до, меняется на спокойную и умиротворяющую композицию Древа. С его верха будут падать листья и желтые частички света будут подниматься вверх к небу.

Также, у Древа будет анимация пульсации внутри его коры энергии метеорита, и анимация как персонаж забирает эту силу восполняя свое здоровье.  
  
**Плод Древа -** порой, Древо Мудрости Вселенной оставляет свои плоды которые могут находиться так же, как и они, по всей планете.

Плод, это не какой-то съедобный фрукт, это сосуд где Древо может хранить малую часть своей силы, чтобы в будущем дать потомство и создать новые Деревья.

Чтобы Древо Мудрости могло создать свой плод, ему необходим сосуд который может выдержать хотя бы малую часть энергии метеорита. Таким идеальным сосудом стали камни которые оставались после Магазина Обитателя, они достаточно прочные и имеют особенные свойства чтобы стать плодом для Древа. После того, как Деревья находят камни Обитателя, они начинают обхватывать их своими корнями которые пронизывают всю планету.

Они закачивают в них свою энергию, из-за этого, на камнях цветут различные растения, а внутренность наполняется силой метеорита. После того, как Древо создало плод, оно оставляет его в своих объятиях и хранит до тех пор, пока оно не понадобится для создания новый Деревьев.

Плод, своего рода артефакт, амулет который игрок может использовать в своих целях.

Путешествуя по локациям, игрок может найти корни и сам плод, взяв его с собой, плод наделяет игрока различными полезными свойствами. **Плод стремления вперед -** слегка повышает скорость передвижения  
  
**Плод стремления вверх** - слегка повышает высоту прыжка  
  
**Плод восстановления -** ускоряет время восстановления способностей на 25%  
  
**Плод регенерации** - может восстановить 1 хп при переходе на новый уровень с 25% шансом  
  
**Плод экономии** - может сохранить используемый вспомогательный предмет с 25% шансом  
  
**Плод забывчивости** - при погоне есть 50% шанс что все враги потеряют интерес к игроку **Плод договора -** при покупке вспомогательного снаряжения, есть 15% шанс что Обитатель Магазина даст два предмета вместо одного  
  
**Плод скрытности** - дальность обзора врагов снижен на 25%  
  
**Плод богатства** - на уровне проявляется чуть больше мешочков с мусором  
  
**Плод сыщика** - может собрать 50% мешочков с мусором на уровне с 15% шансом  
  
**Хранилище Сновидений -** когда Обитатель Магазина покидает своё прежнее место торговли, на нем остается множество черных камней. Прекрасное место для хранения сильной энергии,из-за воздействия влажности, растительности и других факторов, камни приобретают округлую форму, становясь похожими на пчелиные соты, внутри которых пульсирует жизненная энергия. Говорят в этих хранилищах энергии хранятся и сны людей, которые были на Земле до катастрофы. Странный смех, голоса и звуки рядом с Хранилищем Сновидений подтверждают эту теорию, удивительно как метеорит смог сотворить всё это лишь упав на планету.

На всех трех локациях игрок может с некоторым шансом встретить Хранилище Сновидений, при использовании, его перенесет в меню где он может сохранить любой свой предмет на выбор.

Сохраненные вещи в Хранилище Сновидений будут в нем до тех пор, пока игрок сам не достанет их. Что означает, если игрок умрет или перезапустит игровой сеанс, вещи в Хранилище останутся.

Игрок может прокачивать Хранилище Сновидений, для этого ему понадобятся очки Дара которые он может получить при победе над Хозяевами, в количестве от 1 до 3 штук за раз.

При прокачке Хранилища, количество ячеек увеличивается на 1 штуку. Чтобы прокачать Хранилище Сновидений первый раз, игроку понадобиться всего 2 очка Дара. За это он получит дополнительную ячейку в которую он сможет сложить нужные и важные вещи.

При последующих улучшениях Хранилища, количество требуемых очков Дара будет увеличиваться на 2.

Количество вещей в одной ячейке ограничено 6 штуками.

**Что может сохранить игрок:**

Плод Древа

Ловушки

Вспомогательное снаряжение

**Улучшение Хранилища Сновидений:**

Дополнительная мечта - открывает дополнительную ячейку для хранения предметов. (Стоимость 2 очка Дара) (Количество требуемых очков Дара с каждой новой прокачкой увеличивается на 2) (Максимальное количество ячеек 6 штук)

**При полной удачи игрока, он получит 30 очка Дара за 10 побед над Боссами.**

**Учитывая шанс в 30% на получение 2 и 3 очков, и 40% на получение 1 очка дара, игрок может получить все очки дара за совершенно разный промежуток времени.**

**Если у игрока будет идеальная удача, он потратит:**

**1 битва с Боссом ≈ 15 минут**

**10 битв с Боссами ≈ 150 минут - 2 часа 30 минут**

**В сумме, чтобы полностью прокачать Хранилище Сновидений, игроку понадобиться 30 очков Дара.**  
  
**Места благодарности** - иногда, на уровнях игрок может обнаружить места благодарности Мутантов и Хохотунов. Сделаны они в честь Хозяев, и на каждой локации они имеют свои особенные черты. На первой локации это гора трупов, палок и камней. На второй локации куча покрышек, железных балок и глаз. А на третей локации это куча телевизоров, проводов и механизмов.

В каждом из таких подношений мутанты и Хохотуны оставляют что-то ценное, по этому игрок сможет найти в них от 20 до 40 мешочков с мусором или один из предметов магазина.  
  
**Усыпальница Реальности** - когда огромная сила вырывается на волю, становиться тяжело и опасно её отпускать. Именно по этому Хохотуны начали возводить Усыпальницы, запечатывая в них энергию для сбережения. Позже, эту энергию нашли Деревья Мудрости, и начали подпитываться ею точно так же как и обычной водой. Удивительно то что такая большая концентрация сильной энергии способна открывать разрывы в пространстве.

По своей натуре это портал который перемещает игрока на следующий уровень, чтобы активировать Усыпальницу Реальности, игроку необходимо пожертвовать тремя плодами Древа, после чего, активируется портал зайдя в который игрок сразу окажется на начале следующего уровня.

**Провиант -** мутанты и Хохотуны заготавливают хранилища на случай тотального голода. Называют они их провиантом, они собирают в них интересные вещи и находки, еду и остальные припасы которые могут пригодиться в будущем. Место хранения похоже на большой сейф, он также защищен и закрыт на кодовый замок. Код же, можно найти на просторах того же уровня что и провиант. Выцарапан он будет на коже убитого Хохотуна, каждый раз код разный, игроку понадобиться запомнить код, и ввести его в сейф дабы получить предметы. А именно 1-3 предмета из магазина, 20-40 мешочков мусора и 1-3 куска мяса

**Мясная лавка -** мясо, полученное из мутантов на которых вели охоту их собратья можно отдать Хохотуну, который появляется почти на всех локациях игры. Хохотун стоит у своего разделочного стола и режет кучи мяса которые потом отдает Хозяевам или другим Хохотунам. Мясник работает во благо других существ, он собирает остатки жертв и делает из них еду, благое дело.  
 Поговорив с Хохотуном мясником, игрок сможет торговать с ним. Хохотун предложит игроку свои услуги, и поведает больше о лоре и мире игры.  
  
**Стоимость услуг мясной лавки:**

1 мясо мутанта - 5 мешочков с мусором.

5 мяса мутанта - 1 предмет магазина.

10 мяса мутанта - услуга мясной лавки.

Услуга мясной лавки - Хохотун предоставляет вам охрану на следующий уровень. Маленький мутант будет ходить и резать всех врагов которые пристают к главному герою.  
  
**Механики локации город:  
  
Рандомная, полу рандомная генерация уровней -** уровни в игре генерируються процедурно. **Места где можно спрятаться -** на уровнях игрок может найти функциональные предметы за которыми он может спрятаться.  
  
**Мешочки с мусором -** внутриигровая валюта которую игрок может получить на просторах уровней в размере 1, 5 и 10 очков игровой валюты.  
  
**Мусорные баки -** при использовании дает игроку 20 очков игровой валюты.  
  
**Ночь** - все уровни на локации проходят в ночное время суток.  
  
**Дождь** - порой, на уровнях может пойти дождь.  
  
**Охота мутантов -** на всех уровнях можно встретить момент, как мутанты охотятся на более слабых и глупых собратьев. Игрок встречает этот момент, когда несколько мутантов едят других, вокруг них много мяса и крови на месте где они разорвали себе подобного. Охотником может стать почти любой мутант локации, собравшись в небольшую кучку из трех, четырех особей, они дружно пожирают жертву. После этого, игрок может обойти мутантов и собрать мясо и останки жертвы которого они разорвали. После этого, у игрока появиться в инвентаре иконка мяса. Количество мяса в мутанта варьируется от 1 до 3 штук.  
  
**Попадание игрока на прямо направленный свет** - когда игрок попадает на любой прямо направленный свет, будь то фонарик мутанта, фонарный столб и т.д. его рассудок мутнеет, разум начинает затуманиваться а всё немного плыть, сам персонаж будет замедляться.  
  
**Забытый Фонарь** - предмет может встретиться только на второй локации в городе. Он будет висеть на арматурах, железных палках или просто стоять на полу освещая всё вокруг себя в большом радиусе. Игрок может взять этот фонарь, при взаимодействии он начнет летать рядом с игроком оставляя белую светящуюся пыль так же освещая всё в большом радиусе вокруг. При этом, повышая скорость передвижения игрока. Но, так же, с Забытым Фонарем все враги, будут заметить игрока намного дальше чем раньше. Фонарь прекращает излучать свет спустя 1 минуту.  
  
**Пожарный гидрант** - игрок может использовать работающие пожарные гидранты, чтобы запустить себя вверх на большой струе воды которая будет исходить из гидранта. Это поможет игроку взобраться на провода и различные высокие места на второй локации.   
  
**Оборванные электрические провода** - порой, провода могут быть повреждены они видны, ибо на месте где они могут оборваться повреждены и оголены от внешней оболочки. Если игрок слишком долго пробудет на них, они оборвутся и игрок полетит вниз. После этого, оголенный конец провода будет биться током. Он может ударить током как игрока, так и врагов тем самым остановив их на 5 секунд.   
  
**Огненные Светлячки** - маленькие летающие существа которые появляются лишь ночью. Они вырабатывают свет в очень маленьком радиусе вокруг себя и зачастую обитают стаями. Игроку это поможет увидеть вторую локацию чуть лучше.

Порой, от голода некоторые мутанты съедают этих светлячков. Они долго не умирают внутри них, по этому наевшись сполна, мутанты начинают излучать свет что поможет игроку понимать где они находятся.  
  
**Древо Мудрости Вселенной** - для простых мутантов его происхождение неизвестно, но для Вселенной, это лишь малая часть её силы. 15 лет назад на Землю упал странный метеорит, его пыль и малые фрагменты разлетелись по округе. Спустя долгое время на их месте выросли деревья, но та энергия что пульсирует внутри их и ствола обвивая их кору хочет выплеснуться наружу. Лишь малых крупиц большого метеорита хватило, чтобы создать древо из чистой энергии космоса.

Игрок может найти деревья на всех локациях, при использовании, древо будет отдавать всю силу игроку и полностью восполнять его жизни. При этом, вся энергия пульсирующая в древе угаснет, воспользоваться им повторно нельзя.

Игрок может найти деревья на всех локациях, их количество на локации может быть от одного до двух. На разных локациях оно меняет свой внешний вид

При приближении к Дереву, музыка которая была до, меняется на спокойную и умиротворяющую композицию Древа. С его верха будут падать листья и желтые частички света будут подниматься вверх к небу.

Также, у Древа будет анимация пульсации внутри его коры энергии метеорита, и анимация как персонаж забирает эту силу восполняя свое здоровье.  
  
**Плод Древа -** порой, Древо Мудрости Вселенной оставляет свои плоды которые могут находиться так же, как и они, по всей планете.

Плод, это не какой-то съедобный фрукт, это сосуд где Древо может хранить малую часть своей силы, чтобы в будущем дать потомство и создать новые Деревья.

Чтобы Древо Мудрости могло создать свой плод, ему необходим сосуд который может выдержать хотя бы малую часть энергии метеорита. Таким идеальным сосудом стали камни которые оставались после Магазина Обитателя, они достаточно прочные и имеют особенные свойства чтобы стать плодом для Древа. После того, как Деревья находят камни Обитателя, они начинают обхватывать их своими корнями которые пронизывают всю планету.

Они закачивают в них свою энергию, из-за этого, на камнях цветут различные растения, а внутренность наполняется силой метеорита. После того, как Древо создало плод, оно оставляет его в своих объятиях и хранит до тех пор, пока оно не понадобится для создания новый Деревьев.

Плод, своего рода артефакт, амулет который игрок может использовать в своих целях.

Путешествуя по локациям, игрок может найти корни и сам плод, взяв его с собой, плод наделяет игрока различными полезными свойствами. **Плод стремления вперед -** слегка повышает скорость передвижения  
  
**Плод стремления вверх** - слегка повышает высоту прыжка  
  
**Плод восстановления -** ускоряет время восстановления способностей на 25%  
  
**Плод регенерации** - может восстановить 1 хп при переходе на новый уровень с 25% шансом  
  
**Плод экономии** - может сохранить используемый вспомогательный предмет с 25% шансом  
  
**Плод забывчивости** - при погоне есть 50% шанс что все враги потеряют интерес к игроку **Плод договора -** при покупке вспомогательного снаряжения, есть 15% шанс что Обитатель Магазина даст два предмета вместо одного  
  
**Плод скрытности** - дальность обзора врагов снижен на 25%  
  
**Плод богатства** - на уровне проявляется чуть больше мешочков с мусором  
  
**Плод сыщика** - может собрать 50% мешочков с мусором на уровне с 15% шансом  
  
**Хранилище Сновидений -** когда Обитатель Магазина покидает своё прежнее место торговли, на нем остается множество черных камней. Прекрасное место для хранения сильной энергии,из-за воздействия влажности, растительности и других факторов, камни приобретают округлую форму, становясь похожими на пчелиные соты, внутри которых пульсирует жизненная энергия. Говорят в этих хранилищах энергии хранятся и сны людей, которые были на Земле до катастрофы. Странный смех, голоса и звуки рядом с Хранилищем Сновидений подтверждают эту теорию, удивительно как метеорит смог сотворить всё это лишь упав на планету.

На всех трех локациях игрок может с некоторым шансом встретить Хранилище Сновидений, при использовании, его перенесет в меню где он может сохранить любой свой предмет на выбор.

Сохраненные вещи в Хранилище Сновидений будут в нем до тех пор, пока игрок сам не достанет их. Что означает, если игрок умрет или перезапустит игровой сеанс, вещи в Хранилище останутся.

Игрок может прокачивать Хранилище Сновидений, для этого ему понадобятся очки Дара которые он может получить при победе над Хозяевами, в количестве от 1 до 3 штук за раз.

При прокачке Хранилища, количество ячеек увеличивается на 1 штуку. Чтобы прокачать Хранилище Сновидений первый раз, игроку понадобиться всего 2 очка Дара. За это он получит дополнительную ячейку в которую он сможет сложить нужные и важные вещи.

При последующих улучшениях Хранилища, количество требуемых очков Дара будет увеличиваться на 2.

Количество вещей в одной ячейке ограничено 6 штуками.

**Что может сохранить игрок:**

Плод Древа

Ловушки

Вспомогательное снаряжение

**Улучшение Хранилища Сновидений:**

Дополнительная мечта - открывает дополнительную ячейку для хранения предметов. (Стоимость 2 очка Дара) (Количество требуемых очков Дара с каждой новой прокачкой увеличивается на 2) (Максимальное количество ячеек 6 штук)

**При полной удачи игрока, он получит 30 очка Дара за 10 побед над Боссами.**

**Учитывая шанс в 30% на получение 2 и 3 очков, и 40% на получение 1 очка дара, игрок может получить все очки дара за совершенно разный промежуток времени.**

**Если у игрока будет идеальная удача, он потратит:**

**1 битва с Боссом ≈ 15 минут**

**10 битв с Боссами ≈ 150 минут - 2 часа 30 минут**

**В сумме, чтобы полностью прокачать Хранилище Сновидений, игроку понадобиться 30 очков Дара.**  
  
**Места благодарности** - иногда, на уровнях игрок может обнаружить места благодарности Мутантов и Хохотунов. Сделаны они в честь Хозяев, и на каждой локации они имеют свои особенные черты. На первой локации это гора трупов, палок и камней. На второй локации куча покрышек, железных балок и глаз. А на третей локации это куча телевизоров, проводов и механизмов.

В каждом из таких подношений мутанты и Хохотуны оставляют что-то ценное, по этому игрок сможет найти в них от 20 до 40 мешочков с мусором или один из предметов магазина.   
  
**Усыпальница Реальности** - когда огромная сила вырывается на волю, становиться тяжело и опасно её отпускать. Именно по этому Хохотуны начали возводить Усыпальницы, запечатывая в них энергию для сбережения. Позже, эту энергию нашли Деревья Мудрости, и начали подпитываться ею точно так же как и обычной водой. Удивительно то что такая большая концентрация сильной энергии способна открывать разрывы в пространстве.

По своей натуре это портал который перемещает игрока на следующий уровень, чтобы активировать Усыпальницу Реальности, игроку необходимо пожертвовать тремя плодами Древа, после чего, активируется портал зайдя в который игрок сразу окажется на начале следующего уровня.

**Провиант -** мутанты и Хохотуны заготавливают хранилища на случай тотального голода. Называют они их провиантом, они собирают в них интересные вещи и находки, еду и остальные припасы которые могут пригодиться в будущем. Место хранения похоже на большой сейф, он также защищен и закрыт на кодовый замок. Код же, можно найти на просторах того же уровня что и провиант. Выцарапан он будет на коже убитого Хохотуна, каждый раз код разный, игроку понадобиться запомнить код, и ввести его в сейф дабы получить предметы. А именно 1-3 предмета из магазина, 20-40 мешочков мусора и 1-3 куска мяса

**Мясная лавка -** мясо, полученное из мутантов на которых вели охоту их собратья можно отдать Хохотуну, который появляется почти на всех локациях игры. Хохотун стоит у своего разделочного стола и режет кучи мяса которые потом отдает Хозяевам или другим Хохотунам. Мясник работает во благо других существ, он собирает остатки жертв и делает из них еду, благое дело.  
 Поговорив с Хохотуном мясником, игрок сможет торговать с ним. Хохотун предложит игроку свои услуги, и поведает больше о лоре и мире игры.  
  
**Стоимость услуг мясной лавки:**

1 мясо мутанта - 5 мешочков с мусором.

5 мяса мутанта - 1 предмет магазина.

10 мяса мутанта - услуга мясной лавки.

Услуга мясной лавки - Хохотун предоставляет вам охрану на следующий уровень. Маленький мутант будет ходить и резать всех врагов которые пристают к главному герою.  
  
**Механики локации лаборатория:  
  
Рандомная, полу рандомная генерация уровней -** уровни в игре генерируются процедурно. **Места где можно спрятаться -** на уровнях игрок может найти функциональные предметы за которыми он может спрятаться.  
  
**Охота мутантов -** на всех уровнях можно встретить момент, как мутанты охотятся на более слабых и глупых собратьев. Игрок встречает этот момент, когда несколько мутантов едят других, вокруг них много мяса и крови на месте где они разорвали себе подобного. Охотником может стать почти любой мутант локации, собравшись в небольшую кучку из трех, четырех особей, они дружно пожирают жертву. После этого, игрок может обойти мутантов и собрать мясо и останки жертвы которого они разорвали. После этого, у игрока появиться в инвентаре иконка мяса. Количество мяса в мутанта варьируется от 1 до 3 штук.  
**Подключение к маленькому роботу через ноутбук** - на локации лаборатории игрок может встретить закрытые двери, дабы их открыть игрок должен воспользоваться ноутбуками которые будут стоять рядом. При использовании управление перейдет на маленького робота, им игрок должен соединить оборванные провода. При подключении проводов, дверь откроется.  
  
**Энергетическая стена -** старая стена которая была частью испытательного проекта по исследованию и улучшению защитных приспособлений. Хозяин Времени изменил её структуру и воспользовался энергией метеорита. Для игрока она безвредна, но вот мутанты не смогут пройти из-за большой концентрации энергии. Работает стена всего 10 секунд.  
  
**Попадание игрока на прямо направленный свет** - когда игрок попадает на любой прямо направленный свет, будь то фонарик мутанта, фонарный столб и т.д. его рассудок мутнеет, разум начинает затуманиваться а всё немного плыть, сам персонаж будет замедляться.  
  
**Древо Мудрости Вселенной** - для простых мутантов его происхождение неизвестно, но для Вселенной, это лишь малая часть её силы. 15 лет назад на Землю упал странный метеорит, его пыль и малые фрагменты разлетелись по округе. Спустя долгое время на их месте выросли деревья, но та энергия что пульсирует внутри их и ствола обвивая их кору хочет выплеснуться наружу. Лишь малых крупиц большого метеорита хватило, чтобы создать древо из чистой энергии космоса.

Игрок может найти деревья на всех локациях, при использовании, древо будет отдавать всю силу игроку и полностью восполнять его жизни. При этом, вся энергия пульсирующая в древе утухнет, воспользоваться им повторно нельзя.

Игрок может найти деревья на всех локациях, их количество на локации может быть от одного до двух. На разных локациях оно меняет свой внешний вид

При приближении к Дереву, музыка которая была до, меняется на спокойную и умиротворяющую композицию Древа. С его верха будут падать листья и желтые частички света будут подниматься вверх к небу.

Также, у Древа будет анимация пульсации внутри его коры энергии метеорита, и анимация как персонаж забирает эту силу восполняя свое здоровье.  
  
**Плод Древа -** порой, Древо Мудрости Вселенной оставляет свои плоды которые могут находиться так же, как и они, по всей планете.

Плод, это не какой-то съедобный фрукт, это сосуд где Древо может хранить малую часть своей силы, чтобы в будущем дать потомство и создать новые Деревья.

Чтобы Древо Мудрости могло создать свой плод, ему необходим сосуд который может выдержать хотя бы малую часть энергии метеорита. Таким идеальным сосудом стали камни которые оставались после Магазина Обитателя, они достаточно прочные и имеют особенные свойства чтобы стать плодом для Древа. После того, как Деревья находят камни Обитателя, они начинают обхватывать их своими корнями которые пронизывают всю планету.

Они закачивают в них свою энергию, из-за этого, на камнях цветут различные растения, а внутренность наполняется силой метеорита. После того, как Древо создало плод, оно оставляет его в своих объятиях и хранит до тех пор, пока оно не понадобится для создания новый Деревьев.

Плод, своего рода артефакт, амулет который игрок может использовать в своих целях.

Путешествуя по локациям, игрок может найти корни и сам плод, взяв его с собой, плод наделяет игрока различными полезными свойствами. **Плод стремления вперед -** слегка повышает скорость передвижения  
  
**Плод стремления вверх** - слегка повышает высоту прыжка  
  
**Плод восстановления -** ускоряет время восстановления способностей на 25%  
  
**Плод регенерации** - может восстановить 1 хп при переходе на новый уровень с 25% шансом  
  
**Плод экономии** - может сохранить используемый вспомогательный предмет с 25% шансом  
  
**Плод забывчивости** - при погоне есть 50% шанс что все враги потеряют интерес к игроку **Плод договора -** при покупке вспомогательного снаряжения, есть 15% шанс что Обитатель Магазина даст два предмета вместо одного  
  
**Плод скрытности** - дальность обзора врагов снижен на 25%  
  
**Плод богатства** - на уровне проявляется чуть больше мешочков с мусором  
  
**Плод сыщика** - может собрать 50% мешочков с мусором на уровне с 15% шансом

**Хранилище Сновидений -** когда Обитатель Магазина покидает своё прежнее место торговли, на нем остается множество черных камней. Прекрасное место для хранения сильной энергии,из-за воздействия влажности, растительности и других факторов, камни приобретают округлую форму, становясь похожими на пчелиные соты, внутри которых пульсирует жизненная энергия. Говорят в этих хранилищах энергии хранятся и сны людей, которые были на Земле до катастрофы. Странный смех, голоса и звуки рядом с Хранилищем Сновидений подтверждают эту теорию, удивительно как метеорит смог сотворить всё это лишь упав на планету.

На всех трех локациях игрок может с некоторым шансом встретить Хранилище Сновидений, при использовании, его перенесет в меню где он может сохранить любой свой предмет на выбор.

Сохраненные вещи в Хранилище Сновидений будут в нем до тех пор, пока игрок сам не достанет их. Что означает, если игрок умрет или перезапустит игровой сеанс, вещи в Хранилище останутся.

Игрок может прокачивать Хранилище Сновидений, для этого ему понадобятся очки Дара которые он может получить при победе над Хозяевами, в количестве от 1 до 3 штук за раз.

При прокачке Хранилища, количество ячеек увеличивается на 1 штуку. Чтобы прокачать Хранилище Сновидений первый раз, игроку понадобиться всего 2 очка Дара. За это он получит дополнительную ячейку в которую он сможет сложить нужные и важные вещи.

При последующих улучшениях Хранилища, количество требуемых очков Дара будет увеличиваться на 2.

Количество вещей в одной ячейке ограничено 6 штуками.

**Что может сохранить игрок:**

Плод Древа

Ловушки

Вспомогательное снаряжение

**Улучшение Хранилища Сновидений:**

Дополнительная мечта - открывает дополнительную ячейку для хранения предметов. (Стоимость 2 очка Дара) (Количество требуемых очков Дара с каждой новой прокачкой увеличивается на 2) (Максимальное количество ячеек 6 штук)

**При полной удачи игрока, он получит 30 очка Дара за 10 побед над Боссами.**

**Учитывая шанс в 30% на получение 2 и 3 очков, и 40% на получение 1 очка дара, игрок может получить все очки дара за совершенно разный промежуток времени.**

**Если у игрока будет идеальная удача, он потратит:**

**1 битва с Боссом ≈ 15 минут**

**10 битв с Боссами ≈ 150 минут - 2 часа 30 минут**

**В сумме, чтобы полностью прокачать Хранилище Сновидений, игроку понадобиться 30 очков Дара.**

**Места благодарности** - иногда, на уровнях игрок может обнаружить места благодарности Мутантов и Хохотунов. Сделаны они в честь Хозяев, и на каждой локации они имеют свои особенные черты. На первой локации это гора трупов, палок и камней. На второй локации куча покрышек, железных балок и глаз. А на третей локации это куча телевизоров, проводов и механизмов.

В каждом из таких подношений мутанты и Хохотуны оставляют что-то ценное, по этому игрок сможет найти в них от 20 до 40 мешочков с мусором или один из предметов магазина.  
  
**Усыпальница Реальности** - когда огромная сила вырывается на волю, становиться тяжело и опасно её отпускать. Именно по этому Хохотуны начали возводить Усыпальницы, запечатывая в них энергию для сбережения. Позже, эту энергию нашли Деревья Мудрости, и начали подпитываться ею точно так же как и обычной водой. Удивительно то что такая большая концентрация сильной энергии способна открывать разрывы в пространстве.

По своей натуре это портал который перемещает игрока на следующий уровень, чтобы активировать Усыпальницу Реальности, игроку необходимо пожертвовать тремя плодами Древа, после чего, активируется портал зайдя в который игрок сразу окажеться на начале следующего уровня.

**Провиант -** мутанты и Хохотуны заготавливают хранилища на случай тотального голода. Называют они их провиантом, они собирают в них интересные вещи и находки, еду и остальные припасы которые могут пригодиться в будущем. Место хранения похоже на большой сейф, он также защищен и закрыт на кодовый замок. Код же, можно найти на просторах того же уровня что и провиант. Выцарапан он будет на коже убитого Хохотуна, каждый раз код разный, игроку понадобиться запомнить код, и ввести его в сейф дабы получить предметы. А именно 1-3 предмета из магазина, 20-40 мешочков мусора и 1-3 куска мяса

**Мясная лавка -** мясо, полученное из мутантов на которых вели охоту их собратья можно отдать Хохотуну, который появляется почти на всех локациях игры. Хохотун стоит у своего разделочного стола и режет кучи мяса которые потом отдает Хозяевам или другим Хохотунам. Мясник работает во благо других существ, он собирает остатки жертв и делает из них еду, благое дело.  
 Поговорив с Хохотуном мясником, игрок сможет торговать с ним. Хохотун предложит игроку свои услуги, и поведает больше о лоре и мире игры.  
  
**Стоимость услуг мясной лавки:**

1 мясо мутанта - 5 мешочков с мусором.

5 мяса мутанта - 1 предмет магазина.

10 мяса мутанта - услуга мясной лавки.

Услуга мясной лавки - Хохотун предоставляет вам охрану на следующий уровень. Маленький мутант будет ходить и резать всех врагов которые пристают к главному герою. **Механики локации свалка:**  
  
**Рандомная, полу рандомная генерация уровней -** уровни в игре генерируются процедурно.

**Места где можно спрятаться -** на уровнях игрок может найти функциональные предметы за которыми он может спрятаться.

**Мешочки с мусором -** внутриигровая валюта которую игрок может получить на просторах уровней.

**Мусорные баки -** при использовании дает игроку 20 очков игровой валюты.

**Ночь -** все уровни на локации проходят в ночное время суток.

**Дождь -** порой, на уровнях может пойти дождь.

**Охота мутантов -** на всех уровнях можно встретить момент, как мутанты охотятся на более слабых и глупых собратьев. Игрок встречает этот момент, когда несколько мутантов едят других, вокруг них много мяса и крови на месте где они разорвали себе подобного. Охотником может стать почти любой мутант локации, собравшись в небольшую кучку из трех, четырех особей, они дружно пожирают жертву. После этого, игрок может обойти мутантов и собрать мясо и останки жертвы которого они разорвали. После этого, у игрока появиться в инвентаре иконка мяса. Количество мяса в мутанта варьируется от 1 до 3 штук.

**Уступы -** на уровнях появляются уступы из-за которых враги не могут пройти дальше.

**Древо Мудрости Вселенной -** для простых мутантов его происхождение неизвестно, но для Вселенной, это лишь малая часть её силы. 15 лет назад на Землю упал странный метеорит, его пыль и малые фрагменты разлетелись по округе. Спустя долгое время на их месте выросли деревья, но та энергия что пульсирует внутри их и ствола обвивая их кору хочет выплеснуться наружу. Лишь малых крупиц большого метеорита хватило, чтобы создать древо из чистой энергии космоса.

Игрок может найти деревья на всех локациях, при использовании, древо будет отдавать всю силу игроку и полностью восполнять его жизни. При этом, вся энергия пульсирующая в древе угаснет, воспользоваться им повторно нельзя.

Игрок может найти деревья на всех локациях, их количество на локации может быть от одного до двух. На разных локациях оно меняет свой внешний вид

При приближении к Дереву, музыка которая была до, меняется на спокойную и умиротворяющую композицию Древа. С его верха будут падать листья и жёлтые частички света будут подниматься вверх к небу.

Так же, у Древа будет анимация пульсации внутри его коры энергии метеорита, и анимация как персонаж забирает эту силу восполняя свое здоровье.

**Плод Древа -** порой, Древо Мудрости Вселенной оставляет свои плоды которые могут находиться так же, как и они, по всей планете.

Плод, это не какой-то съедобный фрукт, это сосуд где Древо может хранить малую часть своей силы, чтобы в будущем дать потомство и создать новые Деревья.

Чтобы Древо Мудрости могло создать свой плод, ему необходим сосуд который может выдержать хотя бы малую часть энергии метеорита. Таким идеальным сосудом стали камни которые оставались после Магазина Обитателя, они достаточно прочные и имеют особенные свойства чтобы стать плодом для Древа. После того, как Деревья находят камни Обитателя, они начинают обхватывать их своими корнями которые пронизывают всю планету.

Они закачивают в них свою энергию, из-за этого, на камнях цветут различные растения, а внутренность наполняется силой метеорита. После того, как Древо создало плод, оно оставляет его в своих объятиях и хранит до тех пор, пока оно не понадобится для создания новый Деревьев.

Плод, своего рода артефакт, амулет который игрок может использовать в своих целях.

Путешествуя по локациям, игрок может найти корни и сам плод, взяв его с собой, плод наделяет игрока различными полезными свойствами.

**Плод стремления вперед -** слегка повышает скорость передвижения

**Плод стремления вверх -** слегка повышает высоту прыжка

**Плод восстановления -** ускоряет время восстановления способностей на 25%

**Плод регенерации -** может восстановить 1 хп при переходе на новый уровень с 25% шансом

**Плод экономии -** может сохранить используемый вспомогательный предмет с 25% шансом

**Плод забывчивости -** при погоне есть 50% шанс что все враги потеряют интерес к игроку

**Плод договора -** при покупке вспомогательного снаряжения, есть 15% шанс что Обитатель Магазина даст два предмета вместо одного

**Плод скрытности -** дальность обзора врагов снижен на 25%

**Плод богатства -** на уровне проявляется чуть больше мешочков с мусором

**Плод сыщика -** может собрать 50% мешочков с мусором на уровне с 15% шансом

**Хранилище Сновидений -** когда Обитатель Магазина покидает своё прежнее место торговли, на нем остается множество черных камней. Прекрасное место для хранения сильной энергии,из-за воздействия влажности, растительности и других факторов, камни приобретают округлую форму, становясь похожими на пчелиные соты, внутри которых пульсирует жизненная энергия. Говорят в этих хранилищах энергии хранятся и сны людей, которые были на Земле до катастрофы. Странный смех, голоса и звуки рядом с Хранилищем Сновидений подтверждают эту теорию, удивительно как метеорит смог сотворить всё это лишь упав на планету.

На всех трех локациях игрок может с некоторым шансом встретить Хранилище Сновидений, при использовании, его перенесет в меню где он может сохранить любой свой предмет на выбор.

Сохраненные вещи в Хранилище Сновидений будут в нем до тех пор, пока игрок сам не достанет их. Что означает, если игрок умрет или перезапустит игровой сеанс, вещи в Хранилище останутся.

Игрок может прокачивать Хранилище Сновидений, для этого ему понадобятся очки Дара которые он может получить при победе над Хозяевами, в количестве от 1 до 3 штук за раз.

При прокачке Хранилища, количество ячеек увеличивается на 1 штуку. Чтобы прокачать Хранилище Сновидений первый раз, игроку понадобиться всего 2 очка Дара. За это он получит дополнительную ячейку в которую он сможет сложить нужные и важные вещи.

При последующих улучшениях Хранилища, количество требуемых очков Дара будет увеличиваться на 2.

Количество вещей в одной ячейке ограничено 6 штуками.

**Что может сохранить игрок:**

Плод Древа

Ловушки

Вспомогательное снаряжение

**Улучшение Хранилища Сновидений:**

Дополнительная мечта - открывает дополнительную ячейку для хранения предметов. (Стоимость 2 очка Дара) (Количество требуемых очков Дара с каждой новой прокачкой увеличивается на 2) (Максимальное количество ячеек 6 штук)

**При полной удачи игрока, он получит 30 очка Дара за 10 побед над Боссами.**

**Учитывая шанс в 30% на получение 2 и 3 очков, и 40% на получение 1 очка дара, игрок может получить все очки дара за совершенно разный промежуток времени.**

**Если у игрока будет идеальная удача, он потратит:**

**1 битва с Боссом ≈ 15 минут**

**10 битв с Боссами ≈ 150 минут - 2 часа 30 минут**

**В сумме, чтобы полностью прокачать Хранилище Сновидений, игроку понадобиться 30 очков Дара.**

**Усыпальница Реальности -** когда огромная сила вырывается на волю, становиться тяжело и опасно её отпускать. Именно по этому Хохотуны начали возводить Усыпальницы, запечатывая в них энергию для сбережения. Позже, эту энергию нашли Деревья Мудрости, и начали подпитываться ею точно так же как и обычной водой. Удивительно то что такая большая концентрация сильной энергии способна открывать разрывы в пространстве.

По своей натуре это портал который перемещает игрока на следующий уровень, чтобы активировать Усыпальницу Реальности, игроку необходимо пожертвовать тремя плодами Древа, после чего, активируется портал зайдя в который игрок сразу окажется на начале следующего уровня.

**При использовании:**

Забирает 3 рандомных плода Древа игрока

**Провиант -** мутанты и Хохотуны заготавливают хранилища на случай тотального голода. Называют они их провиантом, они собирают в них интересные вещи и находки, еду и остальные припасы которые могут пригодиться в будущем. Место хранения похоже на большой сейф, он так же защищен и закрыт на кодовый замок. Код же, можно найти на просторах того же уровня что и провиант. Выцарапан он будет на коже убитого Хохотуна, каждый раз код разный, игроку понадобиться запомнить код, и ввести его в сейф дабы получить предметы. А именно 1-3 предмета из магазина, 20-40 мешочков мусора и 1-3 куска мяса.

**Мясная лавка -** мясо, полученное из мутантов на которых вели охоту их собратья можно отдать Хохотуну, который появляется почти на всех локациях игры. Хохотун стоит у своего разделочного стола и режет кучи мяса которые потом отдает Хозяевам или другим Хохотунам. Мясник работает во благо других существ, он собирает остатки жертв и делает из них еду, благое дело.

Поговорив с Хохотуном мясником, игрок сможет торговать с ним. Хохотун предложит игроку свои услуги, и поведает больше о лоре и мире игры.  
  
**Механики локации темная чаща:  
  
Парящие острова -** большие куски земли парящие над землей, игрок может попасть на них прыгая по парящим блокам или при помощи других механик локации. На островах также могут появляться враги и остальные механики.

**Рандомная, полу рандомная генерация уровней -** уровни в игре генерируются процедурно.

**Места где можно спрятаться -** на уровнях игрок может найти функциональные предметы за которыми он может спрятаться.

**Уступы -** на уровнях появляются уступы из-за которых враги не могут пройти дальше.

**Мешочки с мусором -** внутриигровая валюта которую игрок может получить на просторах уровней 1, 5 и 10 очков игровой валюты.  
  
**Охота мутантов -** на всех уровнях можно встретить момент, как мутанты охотятся на более слабых и глупых собратьев. Игрок встречает этот момент, когда несколько мутантов едят других, вокруг них много мяса и крови на месте где они разорвали себе подобного. Охотником может стать почти любой мутант локации, собравшись в небольшую кучку из трех, четырех особей, они дружно пожирают жертву. После этого, игрок может обойти мутантов и собрать мясо и останки жертвы которого они разорвали. После этого, у игрока появиться в инвентаре иконка мяса. Количество мяса в мутанта варьируется от 1 до 3 штук.

**Ослепший искатель -** погибший мутант на локации темная чаща, он лишь собирал различные ценности которые смог найти за свою короткую жизнь. Рядом с ним всегда находиться мешок. При использовании, игрок получает одну из возможных вещей которые находятся в магазине Обитателя.  
  
**Недовольный куст -** разумный куст который появляется в локации темная чаща, является обычным кустом до того момента, пока за игроком не начинается погоня. Если за игроком гоняться мутанты, недовольный куст встаёт со своего места и бежит прочь до того момента, пока игрок его не догонит и не спрячется в нем.

**Тентакли -** появляются на локации темная чаща, являются своего рода передвижной платформой. Игрок может упираться в них, а так же встав на верх, подняться вверх или опуститься вниз.  
  
**Фантомные предметы -** порой, на локации темная чаща, могут появиться не настоящие предметы. С виду их можно отличить, они слегка расплываются по воздуху. При попытке поднять предмет есть 35% шанс того, что он попадет в инвентарь, в остальном случае он просто пропадет, а на его месте появится пепел.  
  
**Кристаллы памяти -** маленькие левитирующие осколки памяти, при взаимодействии, игрок получает информацию о истории семьи Тощего. Так же, эта история максимально искажена, но похожа на ту, что у самого Пришельца. Так же, при помощи кристаллов памяти, игрок может перемещаться по локации от одних кристаллов к другим. **Осколки луны -** из-за бесчисленных столкновений космических тел, а именно Лун, на землю упало множество их осколков. Осколки луны, это большие левитирующие платформы которые способны навредить игроку и убить мутантов если неудачно встать под них в момент, когда кусок будет опускаться к земле. На него так же можно залезть, эта платформа постоянно опускается и поднимается вверх из-за нестабильной гравитации. **Древо Мудрости Вселенной -** для простых мутантов его происхождение неизвестно, но для Вселенной, это лишь малая часть её силы. 15 лет назад на Землю упал странный метеорит, его пыль и малые фрагменты разлетелись по округе. Спустя долгое время на их месте выросли деревья, но та энергия что пульсирует внутри их и ствола обвивая их кору хочет выплеснуться наружу. Лишь малых крупиц большого метеорита хватило, чтобы создать древо из чистой энергии космоса.

Игрок может найти деревья на всех локациях, при использовании, древо будет отдавать всю силу игроку и полностью восполнять его жизни. При этом, вся энергия пульсирующая в древе угаснет, воспользоваться им повторно нельзя.

Игрок может найти деревья на всех локациях, их количество на локации может быть от одного до двух. На разных локациях оно меняет свой внешний вид

При приближении к Дереву, музыка которая была до, меняется на спокойную и умиротворяющую композицию Древа. С его верха будут падать листья и желтые частички света будут подниматься вверх к небу.

Также, у Древа будет анимация пульсации внутри его коры энергии метеорита, и анимация как персонаж забирает эту силу восполняя свое здоровье.  
  
**Плод Древа -** порой, Древо Мудрости Вселенной оставляет свои плоды которые могут находиться так же, как и они, по всей планете.

Плод, это не какой-то съедобный фрукт, это сосуд где Древо может хранить малую часть своей силы, чтобы в будущем дать потомство и создать новые Деревья.

Чтобы Древо Мудрости могло создать свой плод, ему необходим сосуд который может выдержать хотя бы малую часть энергии метеорита. Таким идеальным сосудом стали камни которые оставались после Магазина Обитателя, они достаточно прочные и имеют особенные свойства чтобы стать плодом для Древа. После того, как Деревья находят камни Обитателя, они начинают обхватывать их своими корнями которые пронизывают всю планету.

Они закачивают в них свою энергию, из-за этого, на камнях цветут различные растения, а внутренность наполняется силой метеорита. После того, как Древо создало плод, оно оставляет его в своих объятиях и хранит до тех пор, пока оно не понадобится для создания новый Деревьев.

Плод, своего рода артефакт, амулет который игрок может использовать в своих целях.

Путешествуя по локациям, игрок может найти корни и сам плод, взяв его с собой, плод наделяет игрока различными полезными свойствами. **Плод стремления вперед -** слегка повышает скорость передвижения  
  
**Плод стремления вверх** - слегка повышает высоту прыжка  
  
**Плод восстановления -** ускоряет время восстановления способностей на 25%  
  
**Плод регенерации** - может восстановить 1 хп при переходе на новый уровень с 25% шансом  
  
**Плод экономии** - может сохранить используемый вспомогательный предмет с 25% шансом  
  
**Плод забывчивости** - при погоне есть 50% шанс что все враги потеряют интерес к игроку **Плод договора -** при покупке вспомогательного снаряжения, есть 15% шанс что Обитатель Магазина даст два предмета вместо одного  
  
**Плод скрытности** - дальность обзора врагов снижен на 25%  
  
**Плод богатства** - на уровне проявляется чуть больше мешочков с мусором  
  
**Плод сыщика** - может собрать 50% мешочков с мусором на уровне с 15% шансом

**Хранилище Сновидений -** когда Обитатель Магазина покидает своё прежнее место торговли, на нем остается множество черных камней. Прекрасное место для хранения сильной энергии,из-за воздействия влажности, растительности и других факторов, камни приобретают округлую форму, становясь похожими на пчелиные соты, внутри которых пульсирует жизненная энергия. Говорят в этих хранилищах энергии хранятся и сны людей, которые были на Земле до катастрофы. Странный смех, голоса и звуки рядом с Хранилищем Сновидений подтверждают эту теорию, удивительно как метеорит смог сотворить всё это лишь упав на планету.

На всех трех локациях игрок может с некоторым шансом встретить Хранилище Сновидений, при использовании, его перенесет в меню где он может сохранить любой свой предмет на выбор.

Сохраненные вещи в Хранилище Сновидений будут в нем до тех пор, пока игрок сам не достанет их. Что означает, если игрок умрет или перезапустит игровой сеанс, вещи в Хранилище останутся.

Игрок может прокачивать Хранилище Сновидений, для этого ему понадобятся очки Дара которые он может получить при победе над Хозяевами, в количестве от 1 до 3 штук за раз.

При прокачке Хранилища, количество ячеек увеличивается на 1 штуку. Чтобы прокачать Хранилище Сновидений первый раз, игроку понадобиться всего 2 очка Дара. За это он получит дополнительную ячейку в которую он сможет сложить нужные и важные вещи.

При последующих улучшениях Хранилища, количество требуемых очков Дара будет увеличиваться на 2.

Количество вещей в одной ячейке ограничено 6 штуками.

**Что может сохранить игрок:**

Плод Древа

Ловушки

Вспомогательное снаряжение

**Улучшение Хранилища Сновидений:**

Дополнительная мечта - открывает дополнительную ячейку для хранения предметов. (Стоимость 2 очка Дара) (Количество требуемых очков Дара с каждой новой прокачкой увеличивается на 2) (Максимальное количество ячеек 6 штук)

**При полной удачи игрока, он получит 30 очка Дара за 10 побед над Боссами.**

**Учитывая шанс в 30% на получение 2 и 3 очков, и 40% на получение 1 очка дара, игрок может получить все очки дара за совершенно разный промежуток времени.**

**Если у игрока будет идеальная удача, он потратит:**

**1 битва с Боссом ≈ 15 минут**

**10 битв с Боссами ≈ 150 минут - 2 часа 30 минут**

**В сумме, чтобы полностью прокачать Хранилище Сновидений, игроку понадобиться 30 очков Дара.**

**Хранилище Сновидений -** когда Обитатель Магазина покидает своё прежнее место торговли, на нем остается множество черных камней. Прекрасное место для хранения сильной энергии,из-за воздействия влажности, растительности и других факторов, камни приобретают округлую форму, становясь похожими на пчелиные соты, внутри которых пульсирует жизненная энергия. Говорят в этих хранилищах энергии хранятся и сны людей, которые были на Земле до катастрофы. Странный смех, голоса и звуки рядом с Хранилищем Сновидений подтверждают эту теорию, удивительно как метеорит смог сотворить всё это лишь упав на планету

На всех трех локациях игрок может с некоторым шансом встретить Хранилище Сновидений, при использовании, его перенесет в меню где он может сохранить любой свой предмет на выбор.

**Усыпальница Реальности -** когда огромная сила вырывается на волю, становиться тяжело и опасно её отпускать. Именно по этому Хохотуны начали возводить Усыпальницы, запечатывая в них энергию для сбережения. Позже, эту энергию нашли Деревья Мудрости, и начали подпитываться ею точно так же как и обычной водой. Удивительно то что такая большая концентрация сильной энергии способна открывать разрывы в пространстве.

По своей натуре это портал который перемещает игрока на следующий уровень, чтобы активировать Усыпальницу Реальности, игроку необходимо пожертвовать тремя плодами Древа, после чего, активируется портал зайдя в который игрок сразу окажется на начале следующего уровня.

**Провиант -** мутанты и Хохотуны заготавливают хранилища на случай тотального голода. Называют они их провиантом, они собирают в них интересные вещи и находки, еду и остальные припасы которые могут пригодиться в будущем. Место хранения похоже на большой сейф, он также защищен и закрыт на кодовый замок. Код же, можно найти на просторах того же уровня что и провиант. Выцарапан он будет на коже убитого Хохотуна, каждый раз код разный, игроку понадобиться запомнить код, и ввести его в сейф дабы получить предметы. А именно 1-3 предмета из магазина, 20-40 мешочков мусора и 1-3 куска мяса  
  
**Мясная лавка -** мясо, полученное из мутантов на которых вели охоту их собратья можно отдать Хохотуну, который появляется почти на всех локациях игры. Хохотун стоит у своего разделочного стола и режет кучи мяса которые потом отдает Хозяевам или другим Хохотунам. Мясник работает во благо других существ, он собирает остатки жертв и делает из них еду, благое дело.  
 Поговорив с Хохотуном мясником, игрок сможет торговать с ним. Хохотун предложит игроку свои услуги, и поведает больше о лоре и мире игры.

**Стоимость услуг мясной лавки:**

1 мясо мутанта - 5 мешочков с мусором.

5 мяса мутанта - 1 предмет магазина.

10 мяса мутанта - услуга мясной лавки.

Услуга мясной лавки - Хохотун предоставляет вам охрану на следующий уровень. Маленький мутант будет ходить и резать всех врагов которые пристают к главному герою.

**Механики локации застывшая шахта:  
  
Рандомная, полу рандомная генерация уровней -** уровни в игре генерируются процедурно.

**Места где можно спрятаться -** на уровнях игрок может найти функциональные предметы за которыми он может спрятаться**.**

**Мешочки с мусором -** внутриигровая валюта которую игрок может получить на просторах уровней.

**Охота мутантов -** на всех уровнях можно встретить момент, как мутанты охотятся на более слабых и глупых собратьев. Игрок встречает этот момент, когда несколько мутантов едят других, вокруг них много мяса и крови на месте где они разорвали себе подобного. Охотником может стать почти любой мутант локации, собравшись в небольшую кучку из трех, четырех особей, они дружно пожирают жертву. После этого, игрок может обойти мутантов и собрать мясо и останки жертвы которого они разорвали. После этого, у игрока появиться в инвентаре иконка мяса. Количество мяса в мутанта варьируется от 1 до 3 штук.

**Уступы -** на уровнях появляются уступы из-за которых враги не могут пройти дальше.

**Обморожение -** на локации застывшая шахта, игрок будет медленно замерзать, из-за чего, его скорость передвижения будет снижаться.

**Снегопад -** порой, на уровнях может пойти снег, из-за этого, игрок начнет замерзать быстрее.

**Замороженная печь -** старая, ледяная печь стоящая в шахте долгие года. Из-за низкой температуры и особенностей шахты, печь покрылась льдом и снегом. При использовании, пламя в печи загорается и вокруг неё образуется теплая область которая привлекает мутантов, но дает игроку много возможностей. Печь, позволяет игроку зажигать различные палки и куски дерева чтобы отбиваться от мутантов или растопить куски льда, она так же отапливает главного героя и не дает ему замерзнуть.  
  
**Снежный лагерь -** замерзший и заснеженный лагерь шахтеров, при его разморожении и использовании, игрок получает 20-40 мешочков мусора и 1-2 предмета из магазина Обитателя.  
  
**Ветки -** сухие деревянные ветки, легковоспламеняемый материал если использовать в качестве топлива или освещения. Если собрать и поджечь ветки, их можно использовать для растапливания льда, обогрева, отпугивания врагов и банального света.

**Древо Мудрости Вселенной -** для простых мутантов его происхождение неизвестно, но для Вселенной, это лишь малая часть её силы. 15 лет назад на Землю упал странный метеорит, его пыль и малые фрагменты разлетелись по округе. Спустя долгое время на их месте выросли деревья, но та энергия что пульсирует внутри их и ствола обвивая их кору хочет выплеснуться наружу. Лишь малых крупиц большого метеорита хватило, чтобы создать древо из чистой энергии космоса.

Игрок может найти деревья на всех локациях, при использовании, древо будет отдавать всю силу игроку и полностью восполнять его жизни. При этом, вся энергия пульсирующая в древе угаснет, воспользоваться им повторно нельзя.

Игрок может найти деревья на всех локациях, их количество на локации может быть от одного до двух. На разных локациях оно меняет свой внешний вид

При приближении к Дереву, музыка которая была до, меняется на спокойную и умиротворяющую композицию Древа. С его верха будут падать листья и жёлтые частички света будут подниматься вверх к небу.

Так же, у Древа будет анимация пульсации внутри его коры энергии метеорита, и анимация как персонаж забирает эту силу восполняя свое здоровье.

**Плод Древа - п**орой, Древо Мудрости Вселенной оставляет свои плоды которые могут находиться так же, как и они, по всей планете.

Плод, это не какой-то съедобный фрукт, это сосуд где Древо может хранить малую часть своей силы, чтобы в будущем дать потомство и создать новые Деревья.

Чтобы Древо Мудрости могло создать свой плод, ему необходим сосуд который может выдержать хотя бы малую часть энергии метеорита. Таким идеальным сосудом стали камни которые оставались после Магазина Обитателя, они достаточно прочные и имеют особенные свойства чтобы стать плодом для Древа. После того, как Деревья находят камни Обитателя, они начинают обхватывать их своими корнями которые пронизывают всю планету.

Они закачивают в них свою энергию, из-за этого, на камнях цветут различные растения, а внутренность наполняется силой метеорита. После того, как Древо создало плод, оно оставляет его в своих объятиях и хранит до тех пор, пока оно не понадобится для создания новый Деревьев.

Плод, своего рода артефакт, амулет который игрок может использовать в своих целях.

Путешествуя по локациям, игрок может найти корни и сам плод, взяв его с собой, плод наделяет игрока различными полезными свойствами.

**Плод стремления вперед -** слегка повышает скорость передвижения

**Плод стремления вверх -** слегка повышает высоту прыжка

**Плод восстановления -** ускоряет время восстановления способностей на 25%

**Плод регенерации -** может восстановить 1 хп при переходе на новый уровень с 25% шансом

**Плод экономии -** может сохранить используемый вспомогательный предмет с 25% шансом

**Плод забывчивости -** при погоне есть 50% шанс что все враги потеряют интерес к игроку

**Плод договора -** при покупке вспомогательного снаряжения, есть 15% шанс что Обитатель Магазина даст два предмета вместо одного

**Плод скрытности -** дальность обзора врагов снижен на 25%

**Плод богатства -** на уровне проявляется чуть больше мешочков с мусором

**Плод сыщика -** может собрать 50% мешочков с мусором на уровне с 15% шансом

**Хранилище Сновидений -** когда Обитатель Магазина покидает своё прежнее место торговли, на нем остается множество черных камней. Прекрасное место для хранения сильной энергии,из-за воздействия влажности, растительности и других факторов, камни приобретают округлую форму, становясь похожими на пчелиные соты, внутри которых пульсирует жизненная энергия. Говорят в этих хранилищах энергии хранятся и сны людей, которые были на Земле до катастрофы. Странный смех, голоса и звуки рядом с Хранилищем Сновидений подтверждают эту теорию, удивительно как метеорит смог сотворить всё это лишь упав на планету.

На всех трех локациях игрок может с некоторым шансом встретить Хранилище Сновидений, при использовании, его перенесет в меню где он может сохранить любой свой предмет на выбор.

Сохраненные вещи в Хранилище Сновидений будут в нем до тех пор, пока игрок сам не достанет их. Что означает, если игрок умрет или перезапустит игровой сеанс, вещи в Хранилище останутся.

Игрок может прокачивать Хранилище Сновидений, для этого ему понадобятся очки Дара которые он может получить при победе над Хозяевами, в количестве от 1 до 3 штук за раз.

При прокачке Хранилища, количество ячеек увеличивается на 1 штуку. Чтобы прокачать Хранилище Сновидений первый раз, игроку понадобиться всего 2 очка Дара. За это он получит дополнительную ячейку в которую он сможет сложить нужные и важные вещи.

При последующих улучшениях Хранилища, количество требуемых очков Дара будет увеличиваться на 2.

Количество вещей в одной ячейке ограничено 6 штуками.

**Что может сохранить игрок:**

Плод Древа

Ловушки

Вспомогательное снаряжение

**Улучшение Хранилища Сновидений:**

Дополнительная мечта - открывает дополнительную ячейку для хранения предметов. (Стоимость 2 очка Дара) (Количество требуемых очков Дара с каждой новой прокачкой увеличивается на 2) (Максимальное количество ячеек 6 штук)

**При полной удачи игрока, он получит 30 очка Дара за 10 побед над Боссами.**

**Учитывая шанс в 30% на получение 2 и 3 очков, и 40% на получение 1 очка дара, игрок может получить все очки дара за совершенно разный промежуток времени.**

**Если у игрока будет идеальная удача, он потратит:**

**1 битва с Боссом ≈ 15 минут**

**10 битв с Боссами ≈ 150 минут - 2 часа 30 минут**

**В сумме, чтобы полностью прокачать Хранилище Сновидений, игроку понадобиться 30 очков Дара.**

**Усыпальница Реальности -** когда огромная сила вырывается на волю, становиться тяжело и опасно её отпускать. Именно по этому Хохотуны начали возводить Усыпальницы, запечатывая в них энергию для сбережения. Позже, эту энергию нашли Деревья Мудрости, и начали подпитываться ею точно так же как и обычной водой. Удивительно то что такая большая концентрация сильной энергии способна открывать разрывы в пространстве.

По своей натуре это портал который перемещает игрока на следующий уровень, чтобы активировать Усыпальницу Реальности, игроку необходимо пожертвовать тремя плодами Древа, после чего, активируется портал зайдя в который игрок сразу окажется на начале следующего уровня.

**При использовании:**

Забирает 3 рандомных плода Древа игрока

**Провиант -** мутанты и Хохотуны заготавливают хранилища на случай тотального голода. Называют они их провиантом, они собирают в них интересные вещи и находки, еду и остальные припасы которые могут пригодиться в будущем. Место хранения похоже на большой сейф, он так же защищен и закрыт на кодовый замок. Код же, можно найти на просторах того же уровня что и провиант. Выцарапан он будет на коже убитого Хохотуна, каждый раз код разный, игроку понадобиться запомнить код, и ввести его в сейф дабы получить предметы. А именно 1-3 предмета из магазина, 20-40 мешочков мусора и 1-3 куска мяса.

**Мясная лавка -** мясо, полученное из мутантов на которых вели охоту их собратья можно отдать Хохотуну, который появляется почти на всех локациях игры. Хохотун стоит у своего разделочного стола и режет кучи мяса которые потом отдает Хозяевам или другим Хохотунам. Мясник работает во благо других существ, он собирает остатки жертв и делает из них еду, благое дело.

Поговорив с Хохотуном мясником, игрок сможет торговать с ним. Хохотун предложит игроку свои услуги, и поведает больше о лоре и мире игры.

**Стоимость услуг мясной лавки:**

1 мясо мутанта - 5 мешочков с мусором.

5 мяса мутанта - 1 предмет магазина.

10 мяса мутанта - услуга мясной лавки.

Услуга мясной лавки - Хохотун предоставляет вам охрану на следующий уровень. Маленький мутант будет ходить и резать всех врагов которые пристают к главному герою.

# - МЕХАНИКИ МАГАЗИНА Вспомогательные предметы и ловушки:

**Старая подзорная труба** - даёт возможность смотреть по сторонам дальше чем обычно (Стоимость 100 мусора )

**Дряхлый зонт** - даёт сопротивление к свету до 3-х раз (Стоимость 50 мусора )

**Капкан** - может задержать ходящих мутантов на 15 секунд (Стоимость 20 мусора )  
  
**Самонаводящийся дротик** - при использовании выпускается отравленный самонаводящийся дротик, он может поразить только летающих мутантов, при попадании враг замирает на месте на 15 секунд (Стоимость 20 мусора)  
  
**Рогатка -** предмет позволяющий игроку стрелять во врагов маленькими камнями, попадая по ним, враг останавливается на секунду. Всего в рогатке изначально 10 патронов. (Стоимость 25 мусора)

**Поломанное радио** - дает возможность отвлечь врагов на звук радио на 10 секунд (Стоимость 35 мусора)

**Отравленное мясо** - дает возможность задержать мутантов на 5 секунд при этом снижая их скорость передвижения (Стоимость 45 мусора )  
  
**Изношенный рюкзак** - при переключении на него и активировании по нажатию в любую точку экрана, открывает снизу слева 6 дополнительных ячеек в которых игрок может хранить предметы из инвентаря. Так же, игрок получает возможность перетаскивать предметы как ему угодно в инвентаре и рюкзаке (Стоимость 120 мусора)

**Зараженный телефон** - при активации, все роботы, дроны и механические устройства настраиваются агрессивно по отношению к мутантам на 30 секунд. Они начинают атаковать мутантов что не убивает их, но делает менее агрессивными к игроку (Стоимость 65 мусора)  
  
**Небесный купол** - при размещении, образует купол через который не может пройти ни один враг. Игрок может заходить и выходить из него пока не пройдет 1 минута, тогда защитный купол пропадет (Стоимость 70 мусора)  
  
**Осколок Великого Аттрактора** - предмет позволяющий при использовании оттолкнуть всех врагов находящихся в поле зрения игрока на небольшую дистанцию, давая шанс выжить и сбежать (Стоимость 35 мусора)   
  
**Детектор LAM-PO 4 KA** - предмет лежит в инвентаре игрока до того момента пока не находит мусор, тогда, его иконка начинает меняться, лампочка на детекторе мигает и показывает игроку что нужно использовать предмет. При использовании, перед игроком появляется окошко с полосой и двигающимся указателем. Полоска делаться на 3 зоны, в зависимости от того на какую зону попадает указатель, то количество мусора и получит игрок. Красный - 20, Желтый - 10, Зеленый - 5 (Стоимость 130)  
  
**Кулон сердце -** золотой кулон с гравировкой на ней, это предмет магазина. При нахождении кулона в инвентаре и смерти игрока, возрождает его на начале уровня с 1 хп. А вы, наполняетесь решимостью... ( Стоимость 160 мусора )  
  
**Святая гильотина -** великий осколок небес другого мира. При использовании, высоко в небе появляется гильотина, которая падает на землю с сильной тряской и эффектами, после чего, все враги в радиусе поля зрения игрока начинают медленно взлетать вверх и не двигаются всё это время. По истечению 10 секунд, они падают обратно. ( Стоимость 45 мусора )

Энергетический батончик - его срок годности явно истекли, но полезные свойства он не потерял. При использовании даёт прилив сил на целую минуту, игрок начинает быстрее передвигаться, увеличивается скорость бега, ходьбы на присяди и прыжка. Батончик так же повышает скорость восстановления всех способностей и навыков которые требуют перезарядку. (Стоимость 40 мешочков мусора)  
  
Способности **и улучшения:**

**Прокачка костюма** - дает невидимость на 5 секунд (Перезарядка 1 минута) (Стоимость 100 мусора )

**Прокачка регулятора** - дает способность рывок (Перезарядка 30 секунд) (Стоимость 80 мусора )

**Прокачка наруча** - дает двойной прыжок (Стоимость 120 мусора )

**Прокачка здоровья** - дает дополнительную жизнь (Стоимость 120 мусора )

**Бессмертное семя** - посадив его и подождав 10 секунд, игрок получает щит из корней который может выдержать 1 удар и восстанавливается при переходе на новый уровень. Так же, при атаке игрока щит будет замедлять врага который ударил игрока. (Стоимость 150 мусора)

**Крылья изгоя** - открывает игроку способность, которая позволяет плавно парить при падении на 30 секунд. (Перезарядка 1 минута 30 секунд) (Стоимость 100 мусора)

**Благословенный огонь** - при активировании этой способности, игрок покрывается огнем который не наносит ему вреда. При передвижении игрока, на земле остается благословенный огонь, по истечению 30 секунд весь огонь пропадает. Если враг попадает в огонь, он становится намного медленнее (Перезарядка 3 минуты) (Стоимость 120 мусора)

**Колокольчик Страха** - при активации способности, вокруг игрока образуется черный дым, свет. На 15 секунд все мутанты в небольшом радиусе вокруг игрока будут убегать от него в страхе. (Перезарядка 3 минуты) (Стоимость 140 мусора)

**Скрижаль -** одна из частей древнего кристалла найденного в укромных уголках мира. При использовании этой способности, игрок устанавливает одну метку, при активировании способности, игрок перемещается на установленную метку. Если же игрок сможет найти вторую часть скрижали, которая находиться на каком-то из уровней, то при использовании скрижали, игрок может установить 2 метки между которыми он сможет телепортироваться. (Перезарядка 30 секунд) (Стоимость 140 мусора)

**Монокулярная линза -** улучшение для зрения, буквально линза для глаза, изменяет спектр ощущений и показывает местоположение врагов при помощи тепловизора. (Стоимость 120 мешочков мусора)

**Встроенный фонарик -** улучшение монокулярной линзы, позволяет видеть в темноте в небольшом радиусе. Фонарик светит в сторону взгляда игрока. (Стоимость 65 мешочком мусора)

**Компаньоны:**

**Мясной Куб Компаньон** - можно разместить как платформу (Время действия 1 минута) (Перезарядка 5 минут) (Стоимость 180 мусора)

**Прокачка** - можно разместить как стену, которая останавливает врагов (Время действия 1 минута) (Перезарядка 5 минут) (Стоимость 100 мусора )

**Плосколобый Червь** - при размещении позволяет высоко подпрыгивать вверх (Время действия 1 минута)(Перезарядка 3 минуты) (Стоимость 200 мусора)

**Прокачка** - раздает большой сигнал из-за которого увеличивается скорость передвижения (Время действия 30 секунд) (Перезарядка 5 минут) (Стоимость 80 мусора)

**Анализирующий Дрон** - при использовании позволяет увидеть всю карту на короткий промежуток времени (Время действия 10 секунд) (Перезарядка 3 минуты) (Стоимость 190 мусора)

**Прокачка** - запускает мощный луч вверх из-за которого вся техника выходит из строя на некоторое время (Перезарядка 3 минуты) (Стоимость 100 мусора)

**Челюстной Хват** - при запуске собирает ресурсы на расстоянии (Перезарядка 15 секунд) (Стоимость 200 мусора)

**Прокачка** - при использовании есть шанс удвоить некоторые получаемые ресурсы (Стоимость 110 мусора)   
  
**Решение Судьбы:**

**Решение Судьбы -** позволяет игроку выбрать какое-то улучшение, оно остается на весь забег, но так же, игроку дается и проклятье именуемое как Несчастная Метка.

Чтобы игрок смог использовать Решение Судьбы, ему нужно победить Хозяина Бытия тем самым перейдя на вторую локацию. Находиться Решение Судьбы будет у Обитателя Магазина в его же магазине.

Само место где находиться символ и Решение Судьбы это не космос, а некое пространство сильно напоминающее его, с различными измерениями представленными отдельными куполами самых разных форм. Лишь немногие существа в мироздании умеют свободно перемещаться между целыми мирами. Конечно, сделать с ними они не могут ничего, ибо в этом пространстве нет ничего материального. Это просто другая реальность, где находятся все миры которые так или иначе связаны между собой. Предки Обитателя Магазина никогда не считали себя выше чем они есть, они путешествовали по самым опасным, страшным и удивительным местам, думаю уже понятно почему их в мире осталось так мало.

Некоторые же существа ищут любой способ чтобы попасть за пределы мира и выйти в другую реальность, порой, эта жажда нового приносит куда больше проблем.



При выборе какого либо предложения Судьбы игрок также получает и Несчастную Метку, то есть проклятье. Проклятье не может быть противоположным тому что выбрал игрок, но при этом, игрок может получить любое другое проклятие которое осталось.

Как пример, если игрок выберет скидку в магазине, он может получить проклятие которое понижает его скорость передвижения или высоту прыжка и т.д.

На любое предложение Судьбы есть противоположное проклятье.

Для того чтобы получить вторую жизнь, игроку придется принять на себя 3 Несчастных Метки, то есть, 3 любых проклятия.

В иконке Решения Судьбы также будет присутствовать анимация и эффекты.

Свет от звезд и знака Обитателя Магазина, анимированный задний фон космоса, слегка движущиеся звезды и сам знак.

Всё это необходимо для игрока, в первую очередь для красоты восприятия всего происходящего. Анимации и эффекты наполнят иконку живостью, гораздо приятнее смотреть на что-то красивое, двигающееся нежели на статичный рисунок.

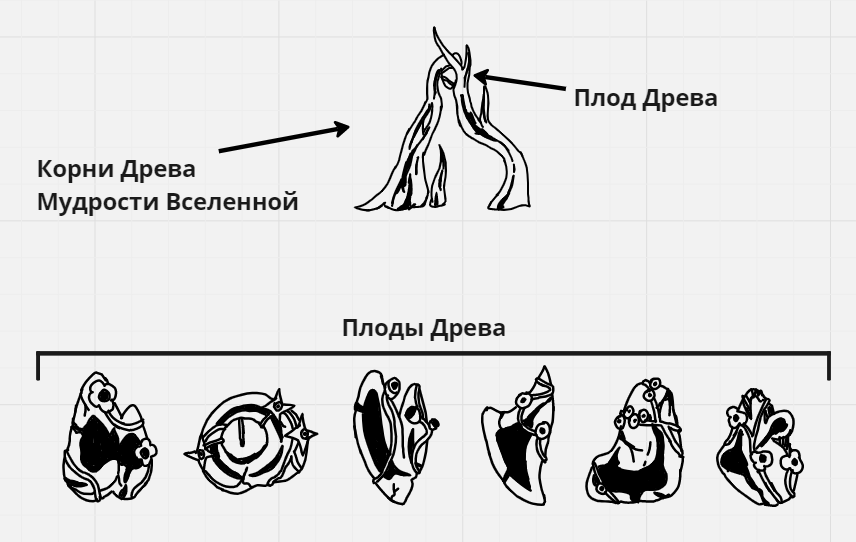
# - МЕХАНИКИ УЛУЧШЕНИЯ ГЕРОЯ Плоды Древа: Плод Древа - порой, Древо Мудрости Вселенной оставляет свои плоды которые могут находиться так же, как и они, по всей планете.

Плод, это не какой-то съедобный фрукт, это сосуд где Древо может хранить малую часть своей силы, чтобы в будущем дать потомство и создать новые Деревья.

Чтобы Древо Мудрости могло создать свой плод, ему необходим сосуд который может выдержать хотя бы малую часть энергии метеорита. Таким идеальным сосудом стали камни которые оставались после Магазина Обитателя, они достаточно прочные и имеют особенные свойства чтобы стать плодом для Древа. После того, как Деревья находят камни Обитателя, они начинают обхватывать их своими корнями которые пронизывают всю планету.

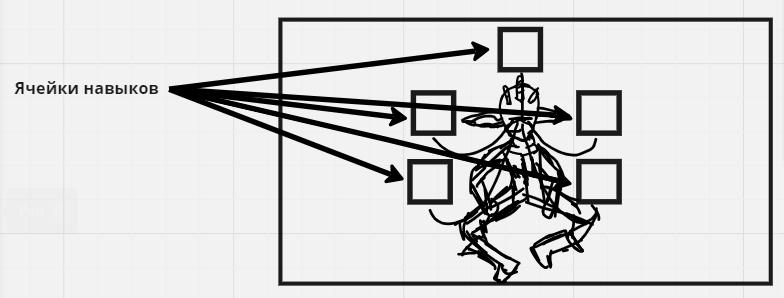
Они закачивают в них свою энергию, из-за этого, на камнях цветут различные растения, а внутренность наполняется силой метеорита. После того, как Древо создало плод, оно оставляет его в своих объятиях и хранит до тех пор, пока оно не понадобится для создания новый Деревьев.

Плод, своего рода артефакт, амулет который игрок может использовать в своих целях.

Путешествуя по локациям, игрок может найти корни и сам плод, взяв его с собой, плод наделяет игрока различными полезными свойствами. **Плод стремления вперед -** слегка повышает скорость передвижения  
  
**Плод стремления вверх** - слегка повышает высоту прыжка  
  
**Плод восстановления -** ускоряет время восстановления способностей на 25%  
  
**Плод регенерации** - может восстановить 1 хп при переходе на новый уровень с 25% шансом  
  
**Плод экономии** - может сохранить используемый вспомогательный предмет с 25% шансом  
  
**Плод забывчивости** - при погоне есть 50% шанс что все враги потеряют интерес к игроку **Плод договора -** при покупке вспомогательного снаряжения, есть 15% шанс что Обитатель Магазина даст два предмета вместо одного  
  
**Плод скрытности** - дальность обзора врагов снижен на 25%  
  
**Плод богатства** - на уровне проявляется чуть больше мешочков с мусором  
  
**Плод сыщика** - может собрать 50% мешочков с мусором на уровне с 15% шансом  
  
 **Рефлекторные навыки:  
  
Рефлекторные навыки -** небольшое древо прокачки навыков, которые дают шанс выжить игроку при нападении врагов и не сбрасывается при очередной смерти игрока.

При прокачке рефлекторных навыков, персонаж может сделать перекат, ударить или увернуться в момент атаки врага.

Все эти действия происходят с некоторым шансом, персонаж может рефлекторно отбить атаку врага каким либо приемом чтобы сохранить себе жизнь.

При прохождении уровней, игрок с 50% шансом может получить очки рефлекса, с каждой прокачкой одного из навыков, шанс на его активацию будет увеличиваться. ****

**Перекат -** при атаке врага, персонаж имеет шанс сделать перекат и парировать его атаку. (Шанс активирования навыка повышается на 1% с каждым улучшением) (Максимальное количество улучшений навыка 5) (Стоимость 1 очко рефлексов)

**Проскальзывание -** при атаке врага, персонаж имеет шанс проскользнуть сквозь его ног и парировать его атаку. (Шанс активирования навыка повышается на 1% с каждым улучшением) (Максимальное количество улучшений навыка 5) (Стоимость 1 очко рефлексов)

**Удар рукой -** при атаке врага, персонаж имеет шанс атаковать врага рукой на опережение, тем самым слегка отбросив и оглушив его на 2 секунды. (Шанс активирования навыка повышается на 1% с каждым улучшением) (Максимальное количество улучшений навыка 5) (Стоимость 1 очко рефлексов)

**Удар ногой -** при атаке врага, персонаж имеет шанс атаковать врага ногой на опережение, тем самым слегка отбросив и оглушив его на 2 секунды. (Шанс активирования навыка повышается на 1% с каждым улучшением) (Максимальное количество улучшений навыка 5) (Стоимость 1 очко рефлекс)

**Отражение -** при атаке врага, персонаж имеет шанс выставить часть его брони и парировать атаку врага так же оглушив его на 2 секунды. (Шанс активирования навыка повышается на 1% с каждым улучшением) (Максимальное количество улучшений навыка 5) (Стоимость 1 очко рефлексов)  
  
**При полной удачи игрока, он получит 25 очков рефлекса за 25 уровней.**

**Учитывая шанс в 50% это количество можно увеличивать в двое, получиться 50 уровней.**

**Если у игрока будет идеальная удача, он потратит:**

**1 уровень ≈ 10 минут**

**25 уровней ≈ 250 минут - 4 часа 10 минут**

**В сумме, чтобы полностью открыть и прокачать все способности, игроку понадобиться 25 очков рефлекса, это позволит с 25% шансом уклониться от атаки врага.  
  
Способности Дара:**

**Дар -** сила которая появляется у Пришельца после одного сюжетного момента. Метеорит наделил нашего героя силой, когда тот приближался к нему. Дар, это новое древо навыков которое не сбрасывается при смерти игрока.

На половине пути Хозяин Прозрения узнает, что Пришелец находиться уже на его территории и начинает преследовать его. Наш герой бежит по городу и оббегает все препятствия на пути, но Хозяин Прозрения загоняет его в угол. Готовясь распотрошить нашего героя он приближается всё ближе и ближе, но в миг, Пришелец телепортируеться по другую сторону стены. Ему открывается Дар которым наделил его метеорит, первая способность Дара, телепортация.

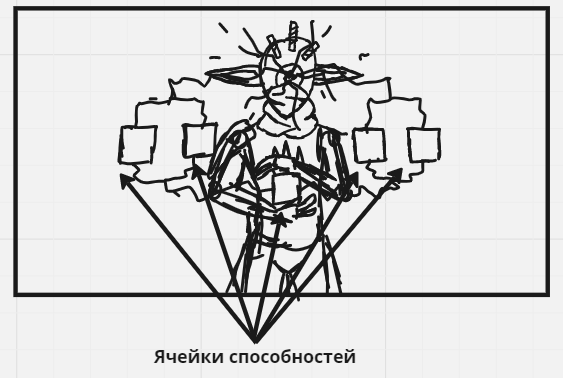
Так же, игрок будет получать новые очки Дара из Хозяев и открывать другие способности. Игрок может получать очки Дара после победы над Хозяевами, забирая часть ихней силы. Давным давно, они были людьми которые исследовали метеорит, но те кто оказался слишком близко к эпицентру заражения, стали огромными существами которые поделили территорию между собой. Таким образом, в их крови и в целом организме течет энергия и сила метеорита которую игрок может забирать.

При победе над Хозяином, игрок может поглотить часть его силы и получить очки Дара в количестве от 1 до 3 штук, всё зависит от его везения. Шанс получить 1, 2, или 3 очка дара равны, и они составляют 33.33% на выпадение 2 и 3 очка Дара, и 4,44% на выпадение 1 очка дара

Для того, чтобы прокачать способность или открыть новую, игроку нужно нажать на Esc, после чего откроется внешний модуль, то бишь меню, где игрок может выбрать раздел с Даром.

В меню игрок увидит Пришельца из глаза которого исходит энергия метеорита и древо способностей. Древо Способностей Дара также будет сопровождаться анимациями, композицией и красивыми эффектами

Это меню можно открыть в любой момент игры.

****

**Телепортация -** позволяет телепортироваться игроку на выбранное место, стоит всего лишь навести на него курсором. (Перезарядка 1 минута) (Дается сразу)

**Неосязаемость -** позволяет проходить игроку сквозь врагов и оставаться незамеченным в течении 10 секунд. (Перезарядка 5 минут) (Стоимость: 6 очков Дара)

**Пронзающее Копье -** сзади игрока появляется одно копье которое он может запустить во врага тем самым убив его. Также, улучшение способности увеличит количество копей, максимум копей 3 как и максимум улучшений данной способности. (Перезарядка 5 минут) (Стоимость 4 очка Дара) (Стоимость улучшения 4 очка Дара)

**Цепь Души -** игрок может ставить метки на врагов, тем самым связав их невидимой цепью. После того как игрок пометил врагов, нажав на кнопку для активирования способности ещё раз, все помеченные враги притянутся в одну точку. С некоторым шансом, враги могут умереть от такого столкновения. При получении способности, игрок сможет ставить лишь 2 метки, при улучшении способности, будет добавляться по одной метке за улучшение. Максимальное число меток 6. (Перезарядка 3 минуты 30 секунд) (Стоимость 4 очков Дара) (Стоимость улучшения 2 очка Дара)

**Выплеск Энергии -** последняя способность которую может разблокировать игрок. Способность позволяет убить игроку всех врагов которые находятся в зоне его видимости. (Перезарядка 10 минут) (Стоимость 12 очков)

**При полной удачи игрока, он получит 42 очка Дара за 14 побед над Боссами.**

**Учитывая шанс в 30% на получение 2 и 3 очков, и 40% на получение 1 очка дара, игрок может получить все очки дара за совершенно разный промежуток времени.**

**Если у игрока будет идеальная удача, он потратит:**

**1 битва с Боссом ≈ 15 минут**

**14 битв с Боссами ≈ 210 минут - 3 часа 30 минут**

**В сумме, чтобы полностью открыть и прокачать все способности, игроку понадобиться 42 очка Дара.**  
  
**Механика идолов почитания:**

**Идол Почитания рефлексам - к**аменная фигура изготовленная Обитателем Магазина, появляется после открывания и прокачки всех рефлекторных навыков. После этого, между уровнями в магазине, будет стоять данный идол. При пожертвовании ему некоторого количества очков рефлексов, он даст игроку интересную награду.

За 5 очков рефлексов, игрок может получить 1% к скидке на товары в магазине Обитателя.

Максимум игрок может прокачать идол до 25%.

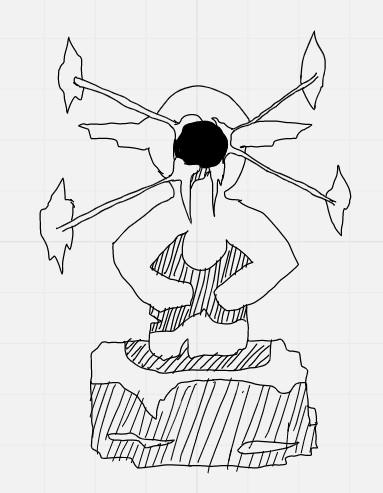
**При полной удачи игрока, он получит 75 очков рефлекса за 75 уровней.**

**Учитывая шанс в 50% это количество можно увеличивать в двое, получиться 150 уровней.**

**Если у игрока будет идеальная удача, он потратит:**

**1 уровень ≈ 10 минут**

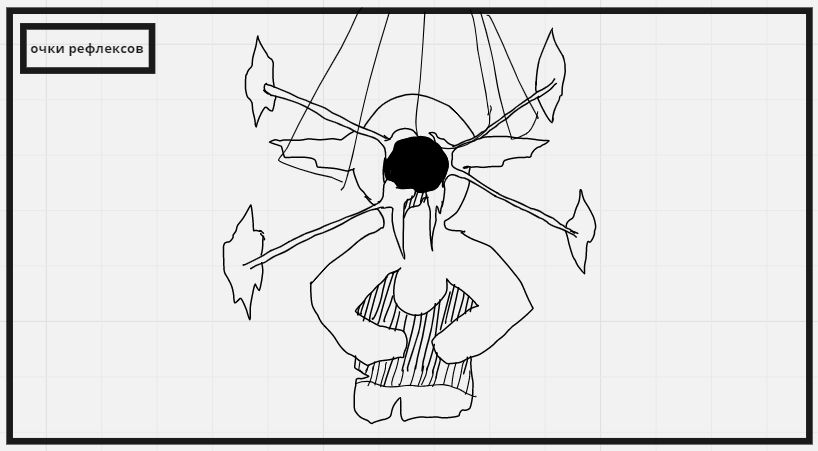
**75 уровней ≈ 750 минут - 12 часов 30 минут**

**В сумме, чтобы полностью открыть и прокачать всего Идола Почитания рефлексам, игроку понадобиться 75 очков рефлекса, это позволит с 25% шансом уклониться от атаки врага.  
  
**При использовании Идола Почитания рефлексам в магазине Обитателя. Игрок перейдет в меню, где будет изображен идол, на него будет падать красивый свет, а некоторые его части будут анимированы.

Слева сверху, будет показано количество очков рефлексов которые раздобыл игрок.

На Идоле Почитания, в его глазу будет находиться обозначение в 0%.

При наведении и нажатии на глаз, игрок будет отдавать свои очки рефлексов Идолу, это будет сопровождаться эффектом как очки рефлексов перемещаются в глаз, с каждым разом, процент будет повышаться согласно с выше написанным максимальным значением.

Также, вещество в глазе, то бишь белая жидкость которая символизирует очки рефлексов будет наполнять глаз пропорционально процентам.  
 **  
  
Идол Почитания Дару - к**аменная фигура изготовленная Обитателем Магазина, появляется после открывания и прокачки всех способностей Дара. После этого, между уровнями в магазине, будет стоять данный идол. При пожертвовании ему некоторого количества очков Дара, он даст игроку интересную награду.

За 3 очков Дара, игрок может получить 1% к скорости восстановления всех способностей магазина и Дара.

Максимум игрок может прокачать идол до 25%.

**При полной удачи игрока, он получит 75 очка Дара за 25 побед над Боссами.**

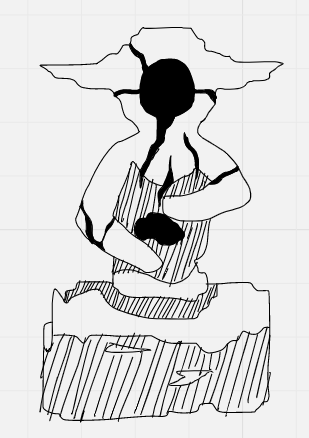
**Учитывая шанс в 30% на получение 2 и 3 очков, и 40% на получение 1 очка дара, игрок может получить все очки дара за совершенно разный промежуток времени.**

**Если у игрока будет идеальная удача, он потратит:**

**1 битва с Боссом ≈ 15 минут**

**25 битв с Боссами ≈ 375 минут - 6 часа 25 минут**

**В сумме, чтобы полностью прокачать всего Идола Почитания Дара, игроку понадобиться 75 очка Дара.**

****При использовании Идола Почитания Дару в магазине Обитателя. Игрок перейдет в меню, где будет изображен Идол, на него будет падать красивый свет, а некоторые его части будут анимированы.

Слева сверху, будет показано количество очков рефлексов которые раздобыл игрок.

На Идоле Дара, в его глазу будет находиться обозначение в 0%.

При наведении и нажатии на глаз, игрок будет отдавать свои очки Дара Идолу, это будет сопровождаться эффектом как очки рефлексов перемещаются в глаз, с каждым разом, процент будет повышаться согласно с выше написанным максимальным значением.

Также, вещество в глазе, то бишь желто-оранжевая жидкость которая символизирует очки Дара будет наполнять глаз пропорционально процентам.

# - ДРУГИЕ МЕХАНИКИ Механика прилавка Барахольщика: Прилавок Барахольщика - место, кишащее большим количеством различных Хохотунов и зевак, которые засматриваются на предметы, которые продает Барахольщик. Его прилавок это большой навес, который прикрывает всех от палящего солнца; мутанты, которые заходят на территорию его магазина, быстро становятся едой для Барахольщика. Так что в целом, это довольно безопасное и спокойное место. Прилавком заведует сам Барахольщик, очень большой, хитрый и жадный Хохотун. Рядом с ним же всегда находится его верный помощник и раб C-ASH Y3. Вместе они управляют ларьком и находят новые товары для существ, которые обитают на Земле. Зачастую много Хохотунов приходит на открытие ларька, чтобы купить или посмотреть на товары, которые они принесли в этот раз. Прилавок Барахольщика, это отдельный пункт из маленького уровня, который будет расположен на основном уровне локации. Для того чтобы попасть в прилавок, игроку потребуется найти соответствующую табличку, которая переместит его на этот мини-уровень. Прилавок Барахольщика состоит из большого шатра, в котором находится стенд с 10 предметами, которые игрок может купить. Посередине стоят сами владельцы шатра — Барахольщик и его помощник Кэш. Вокруг много зевак и Хохотунов, которые пришли купить или просто посмотреть на товары. А в конце шатра находится одна из механик локации, которую игрок может использовать за оплату. Стоимость всех вещей на стенде в прилавке выше на 25%. На стенде может находиться всего 10 товаров. В прилавке Барахольщика игрок сможет найти следующие предметы на стенде:

# Все возможные ловушки из магазина Обитателя

# Все возможные плоды Древа

# Все возможные вещи по заданию или сюжету

# Уникальным предметом в прилавке Барахольщика является украденная механика. Механика может быть как общей, так и для отдельной локации, на которой сейчас находится игрок. То есть, если игрок заходит в прилавок, то в самом правом углу, в конце, он сможет найти механику — общую или конкретно для той локации, на которой он находится. Стоимость использования механики составляет 15 мешочков мусора. В прилавке Барахольщика игрок также сможет найти следующие украденные механики:

# Все возможные механики на локации, где находится игрок

# Все возможные общие механики локаций

**Механика станка инженера:**

**Совмещение предметов -** после некоторых сюжетных действий, игрок может открыть для себя механику совмещения предметов.

Познакомившись с Хохотуном инженером и выполнив несколько его поручений, игрок может с некоторым шансом обнаружить его в магазине Обитателя. Он будет находиться рядом и продавать свои услуги за мешочки с мусором. Хохотун также может появиться на просторах локаций и он так же сможет предложить свои услуги, либо дать поручение или рассказать о жизни.

Встретить Хохотуна Инженера можно только на локациях в городе и лаборатории.

В выборе в диалоге, при просьбе показать свои услуги, перед игроком появиться иконка самого места где он может выбрать две любые ловушки и совместить их в одну.

Это поможет игроку освободить место в инвентаре, но также даст игроку возможность использовать предмет бесконечно. Ибо с покупкой улучшения, Хохотуон так же выдаст игроку дрона сыщика.

При использовании предметов, долг начинает летать по округе и собирать нужные предметы игроку. После чего предметы восстанавливаются и из можно использовать повторно.

Время отката совмещенных предметов 30 секунд.

Стоимость услуги, 200 мешочков с мусором

Чтобы использовать два совмещенных предмета, игроку нужно нажать на Правую кнопку мыши или Левую, тогда активируется одна из ловушек. **Механика скримеров:**

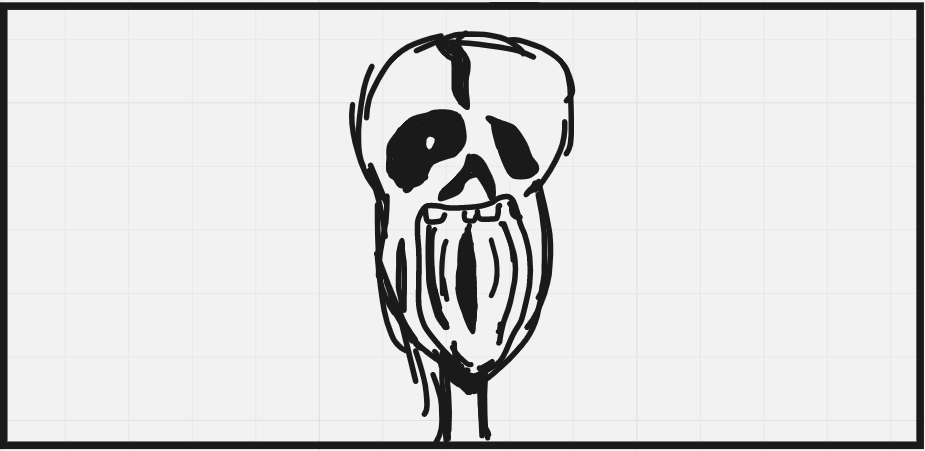
**Скримеры -** если какой либо мутант бьёт игрока у которого остается одно сердце и хватает его, на экране появляется страшное лицо в темных тонах именно того врага который поймал игрока. Никакого громкого звука не проигрывается, игрок слышит лишь приглушенные вопли и крики людей которых знал человек перед тем как превратиться в это чудовище.

Смысл скримера не так сильно напугать игрока как дать ему сильное чувство неприязни и тревоги. Он будет видеть уродливое лицо мутанта которое медленно отдаляется от него, слышать дикие крики и вопли людей и чувствовать себя напуганным не от резкого крика и страшной картинки.

После отвратительного и страшного лица мутанта, перед игроком на всё том же черном фоне появляться надписи, которые обращаются и к игроку и к персонажу.

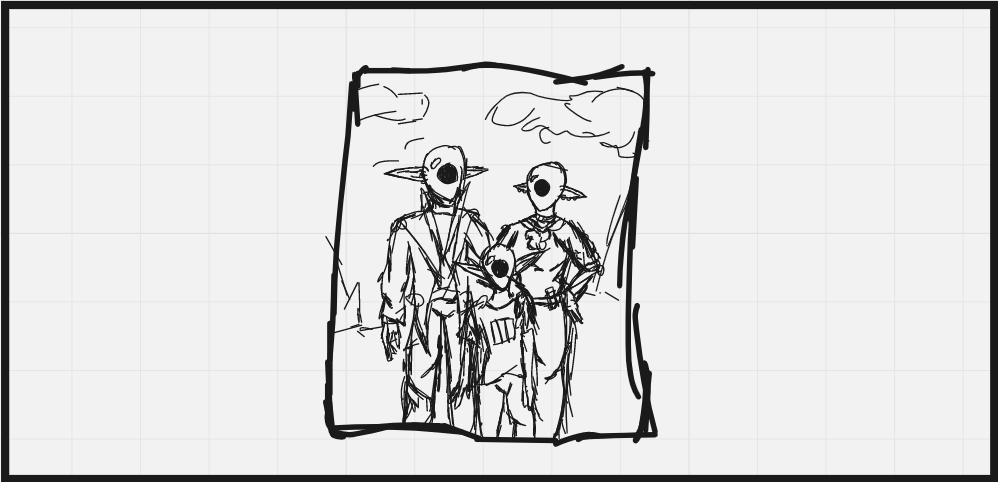
**Пример:**

"Пора проснуться", "Они ждут тебя", "Сделай это ради них", "У тебя есть цель" и т.д.

  
  
С некоторым шансом, после смерти игрока вместо скримера того врага который поймал игрока перед ним появится фотография Пришельца.

Совместная фотография его семьи, счастливый Пришелец, его жена и их сын которые гуляют по бескрайней и солнечной долине.

Сопровождаться эта фотография будет мужским, женским и детским приглушенным смехом.

  
  
  
**Механика погони:**

**Механика погони -** при обнаружении игрока, враг раздается характерный звук, крик, рев и т.д. который означает что игрока заметили, а над его головой появляется знак, который осведомляет игрока о том, что его нашли. После этого начинает играть композиция погони, страшная и нагнетающая композиция которая заставляет игрока нервничать.

Помимо характерного звукового обозначения что игрока обнаружили, при погоне проигрываются различные звуки, которые усиливают эффект. Такие как звук биения сердца, тяжелое дыхание главного героя и т.д.

Так же, когда игрок успел спрятаться перед тем как его убьет враг, над его головой так же появится знак, который говорит о том что он потерял его из виду.

Механика погони за игроком важна для составляющей хоррора и стелса, она позволяет игроку дать понять что его обнаружили, тем самым прерывая его стелс, и нагнетая хоррорную составляющую, ибо животный страх просыпается тогда, когда за тобой гонится кто-то сильнее чем ты сам.

  
  
**Механика нужды:**

Механика нужды - механика, дающая игроку больше поблажек когда это требуется, дающая ему больше мотивации и стимула. Если игрок получил много урона, следующий уровень, с гораздо большем шансом, будет иметь вещь, которая поможет ему восстановить здоровье.

Такие простые поблажки существуют повсеместно, ибо игрокам нужно давать чувство, что они лучше и могут получить то, что хотят. Поскольку игроки не знают как работает система, они будут считать, что им очень повезло. И стимул играть дальше и проходить уровни повышается, ибо игроку решил свою проблему.

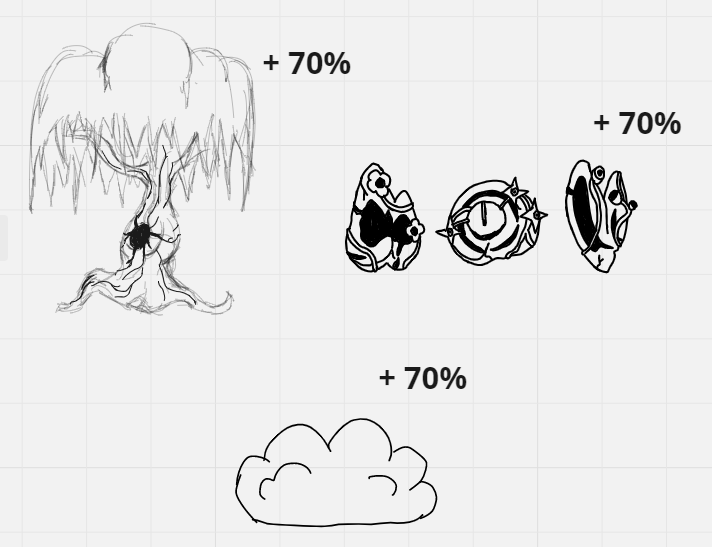
Примеры:

Если у игрока мало здоровья, с 70% шансом на другом уровне, появится то, что может ему восполнить здоровье.

Если у игрока мало предметов в инвентаре, с с 70% шансом на другом уровне, появится то, что даст ему больше предметов.

Если игрока постоянно находят, в гораздо большем количестве появляется то, что поможет игроку оставаться незамеченным.

И т.д.

  
  
**Механика эффекта при убийстве врагов:**

**Эффект при убийстве врагов -** когда игрок убивает врага, весь экран кроме персонажа, врага, и партиклов затемняется, чтобы придать большей интриги и чувства сладкой победы. Время немного замедляется давая игроку насладиться моментом и понять что ему делать дальше, а также, дать игроку понять, что убийство врага, это важный момент, который влияет на персонажа и игру.

Красивый эффект дает игроку понимание того, что спустя долгое время избегания и опасения врагов. Он наконец может облегчить свою ношу и использовать свои силы чтобы уничтожать слишком опасных врагов.

# 

# - МЕХАНИКИ NG+

**Механика проклятой охоты:**

# Проклятая охота - внешнее событие, которое появляется лишь при режиме NG+ для умелых игроков которые уже приноровились к геймплею и темпу игры. Данное событие можно рассматривать как усложнение для геймплея и создание новых условий и соответственно контента.

# Сама идея подразумевает под собой то, что в один из моментов игры, для усложнения игрового процесса, объявляется охота на главного героя.

# Сама по себе, проклятая охота является временем массового испытания для всех мутантов. Она организована Хозяевами, а целью данной охоты является убийство самого сильного и мощного мутанта среди других. Данное представление сделано в качестве развлечения, если сильный мутант сможет отбиться от толп мутантов и Хохотунов которые хотят принять участие в данном испытании то он получает почетную награду, запас еды, ресурсы и жилье где его никто не тронет. Но если же он умирает, то Хозяева раздают еду всем тем кто принимал а этом участие.

# К сожалению, Пришелец явился не в лучший период, в NG+ мутанты объявят проклятую охоту, и главной добычей в ней является сам Пришелец.

# Зайдя на уровень, на игрока сразу же нападают любые мутанты которые находились на ней. Они видят игрока в любой точке уровня и будут преследовать его вплоть до момента пока он не выйдет из уровня. Никакое место где можно спрятаться не будет работать во время проклятой охоты, ибо мутанты гоняться за игроком всегда. Механики врагов NG+: Разумный Образец - это враг для режима NG+. После того как Пришелец прибыл на землю, Хозяева долгое время пытались создать идеальную версию которая могла бы подходить по всем параметрам. Они хотели создать сильного воина на основе данных инопланетянина, много неудачных образцов они отпустили на волю. Таким стал и данный мутант, его длинные конечности позволяют хватать предметы и быстро передвигаться. Он живёт под землёй и делает вид что является обычными брёвнами. При обнаружении игрока, мутант будет выпрыгивать на него и со всей силы ударять о землю откидывая игрока в стороны. Он так же быстр и крайне опасен.

# 

# 

# 

# - МЕХАНИКИ UI Основные механики:

Если игрок не взаимодействует с интерфейсом более 30 секунд, весь UI на экране убирается. Плавно пропадают с экрана.

Это дает больше погружения в игру, когда тебя не отвлекают посторонние панели и иконки.

Для того чтобы они вернулись игроку нужно нажать на любую кнопку которая отвечает за взаимодействие с UI. Будь то активирование меню, колеса выбора панелей или переключение ячейки в инвентаре.

**Механики внешнего модуля:**Внешний модуль - это игровое меню которое игрок может открыть нажав на клавишу Esc, во время игрового процесса.

Первым делом, перед ним появляется окно самого меню и все его комплектующие.В внешнем модуле игрок может выбирать интересующие его разделы, а именно Меню, Древо навыков Дара, Заметки исследования и Рефлекторные навыки.

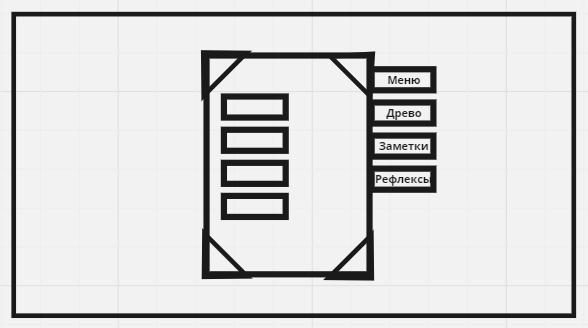
Это помогает избавиться от кучи ненужных кнопок которые назначены на отдельные разделы, ибо клавиатура ограничена.  
  
**Разделы:**

Меню

Древо навыков Дара

Заметки исследования

Рефлекторные навыки

 **Механика инвентаря:**

Механика позволяет игроку выбирать и хранить почти все предметы купленные у Обитателя Магазина, найденные на локации или полученные по поручению.

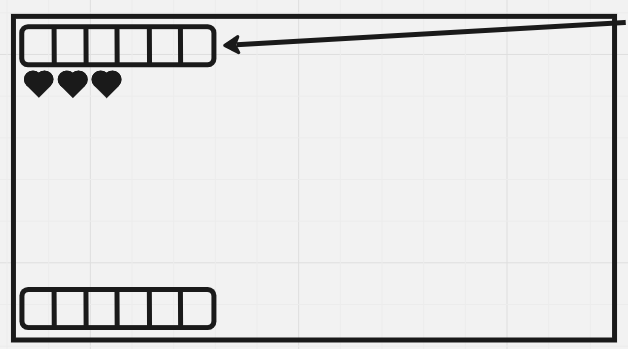
Чтобы переключиться на другую ячейку, игроку нужно двигать колесиком мыши вверх или вниз, также игрок может переключаться между ячейками на клавиши, от 1 до 6.

Если игрок упрется в самый край инвентаря, то при переключении на ячейку которая должна быть после крайней, игрока просто переместят в начало панели инвентаря.

Это очень удобно и практично, ибо игроку не нужно каждый раз листать с самого конца инвентаря в начало.

Всего в инвентаре 6 ячеек, игрок может поместить по разному предмету в каждый из них.

Игрок может купить несколько предметов которые могут храниться в одной ячейке, например капканы, радио, дротики и т.д.

Все они будут занимать одну ячейку, для того чтобы было понятно количество вещей а инвентаре, снизу справа возле иконки будет показываться их количество в виде цифры.  
  


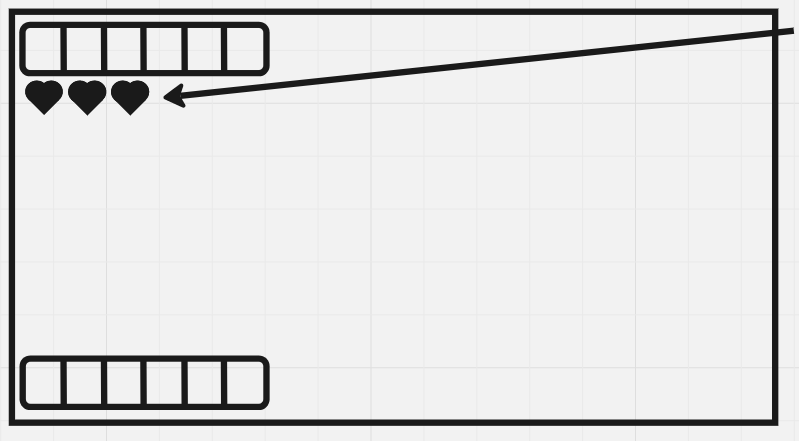
**Механика здоровья и защиты:**

Здоровье в игре показывается в виде сердец, у игрока есть лишь 3 сердца в начале каждого забега.

Игрок сможет повысить своё здоровье до 6 штук если купит улучшения в магазине Обитателя.

Здоровье можно пополнить если найти Древо Мудрости Вселенной или воспользоваться Решением Судьбы.

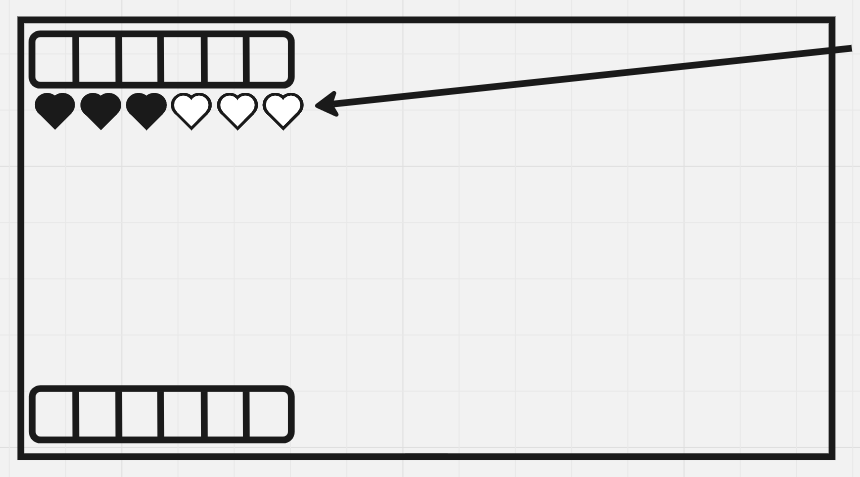
При низком показателе здоровья, появляется соответствующий визуальный и звуковой эффект, который дает понять игроку что он на грани жизни и смерти.

****Защита в игре выглядит как сердца сделанные из корней, ибо чтобы получить защиту, игроку нужно купить Бессмертное Семя.

Его также можно купить всего 3 раза что даст игроку 3 защиты.

Максимальное количество сердец и брони в игре 9.

6 сердец можно получить если прокачать здоровье 3 раза и 3 брони если купить Бессмертное Семя.

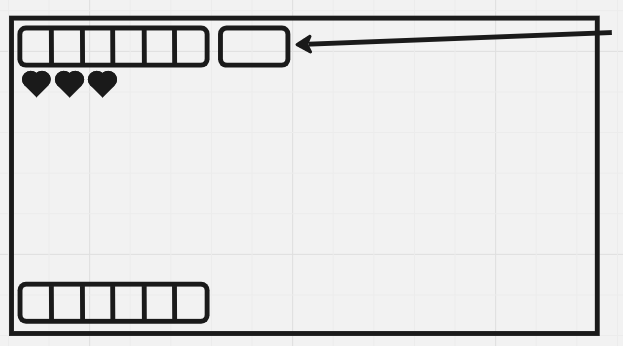


**Механика счета мешочков с мусором:**Панелька с счетом мешочков мусора находиться слева сбоку, в ней будет видно количество внутриигровой валюты которую собрал игрок.

При подборе мешочков с мусором будет проигрываться звук и вместо мешочка с мусором будет появляться коричневая точка, которая показывает что мешочек с мусором собран, она будет перемещаться в панель с счётом валюты.

При достижении панели, также будет проигрываться характерный звук а цифры на панели будут увеличиваться в зависимости от того, сколько валюты собрал игрок.

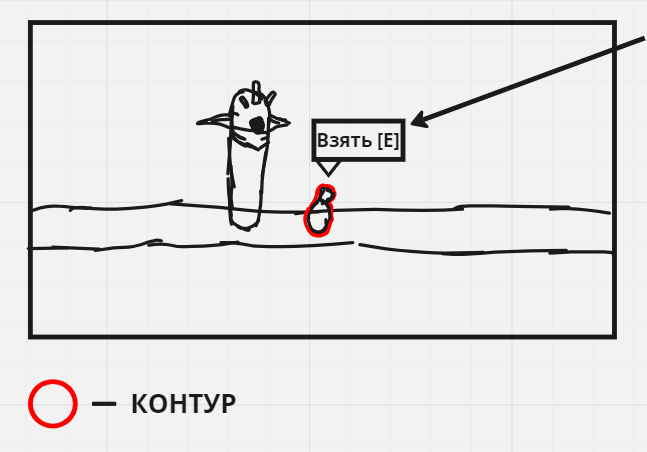
Также, панель с счётом мешочков мусора будет показываться слева сверху в любом меню, где от игрока требуется оплата.

При покупке какой либо вещи в любых меню где требуется оплата, с панели будет сниматься внутриигровая валюта в зависимости от стоимости предмета.  
  


**Механика взаимодействия:**  
  
При приближении к предмету, НПС или другой вещи с которой игрок может взаимодействовать, она будет подсвечиваться белым контуром, а над тем, с чем можно взаимодействовать будет появляться панелька с подсказкой.

Например, если игроку нужно взаимодействовать с НПС, на панели взаимодействия будет написано "Говорить [Е]", если же с предметом, то "Взять [Е]".

В [ ] пишется клавиша которую нужно нажать для взаимодействия игрока с чем либо.  
  
Белый контур помогает игроку понять, с чем он может взаимодействовать на экране.

Панель взаимодействия же подсказывает принцип применения и на что нужно нажимать чтобы взаимодействовать. Она служит подсказкой и так же играет роль обозначения. ****

**Механика колеса выбора:**

Для того чтобы открыть колесо выбора панелей,

игроку нужно зажать клавишу Shift.

Механика позволяет игроку переключаться между панелями, которые в свою очередь позволяют игроку выбирать то, что ему необходимо.

Это ускорит возможность игрока быстро находить то что ему нужно, и избавит экран от множества ненужных элементов UI.

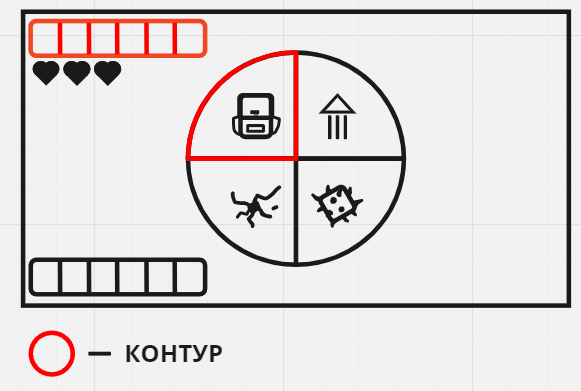
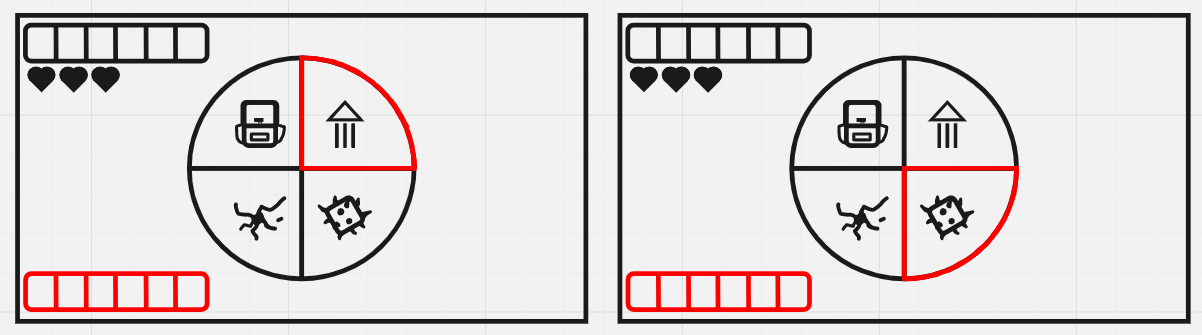
Также, при открывании меню панели выбора, всё что происходит позади UI замедляется и затемняется чтобы игроку было удобнее и комфортнее подумать и выбрать что ему нужно.

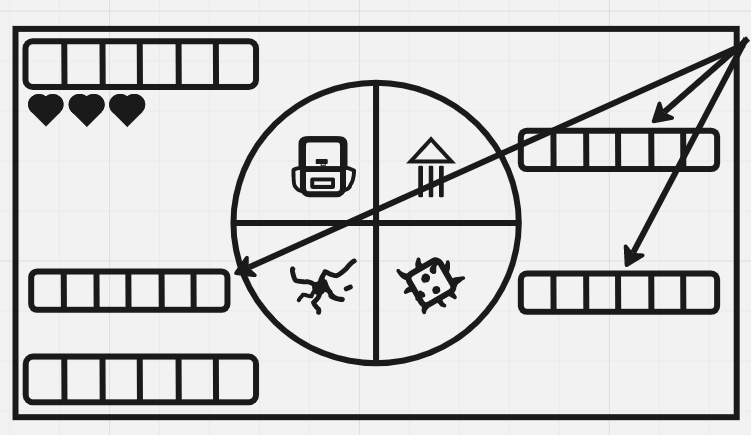
Весь UI кроме колеса выбора будет убран или затемнен для удобства игрока.

****При наведении курсором на одну из доступных иконок, одна из частей круга будет подсвечиваться белым контуром.

Это нужно для того, чтобы было видно на что игрок направил курсор.

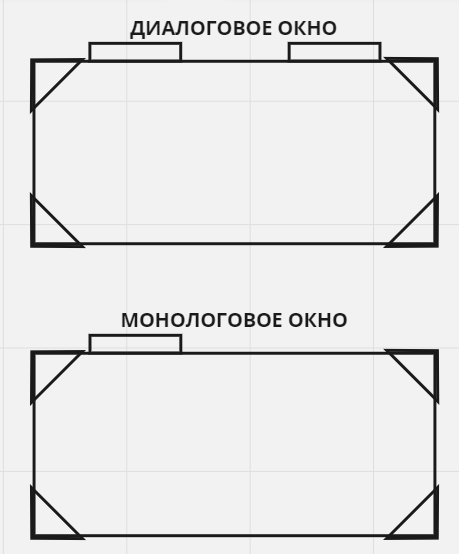
При выборе какой либо части круга, управление перейдет на ту панель которую выбрал игрок.

Также, выбранная панель будет подсвечиваться белым контуром который проходит через время.  
  
  
  
При переключении на такие панели как, Способности из Магазина, Способности Дара и Способности компаньонов, предыдущая панель поменяется на ту, которую выбрал игрок. ****Панели рядом с иконками выбора будут показывать какие способности уже восстановились.

Игроку будет намного удобнее видеть какие навыки восстановились не выбирая каждый раз нужную панель, а посмотрев на неё через колесо выбора. **  
  
Механики диалога:**

Диалоговое окно используется когда главный герой общается с другим любым другим персонажем.

Монологовое окно используется когда главный герой говорит сам с собой. Будь то простое замечание или целое предложение которое он говорит самому себе.

****В рамках сверху будут находиться имена персонажей которые вступают в разговор с главным героем.

В рамке слева будет находиться имя главного героя, а справа всех тех кто с ним говорит. Так же, слева будет иконка игрока которая будет меняться в зависимости от ситуации в диалоге так же как и иконки тех с кем он говорит.Основное диалоговое окно в котором будет писаться весь текст.

Во время того как пишется текст, будет меняться иконка того кто разговаривает и будут воспроизводиться нужные звуки персонажа.

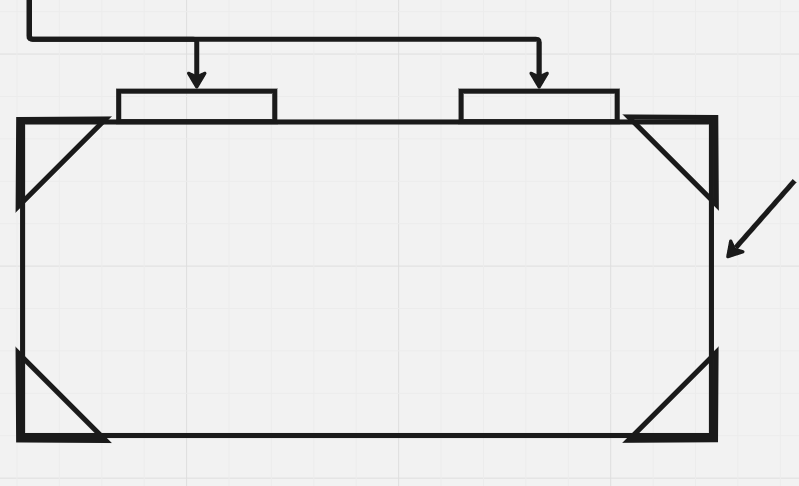
При включении диалогового окна оно будет быстро выезжать снизу как и иконки персонажей.

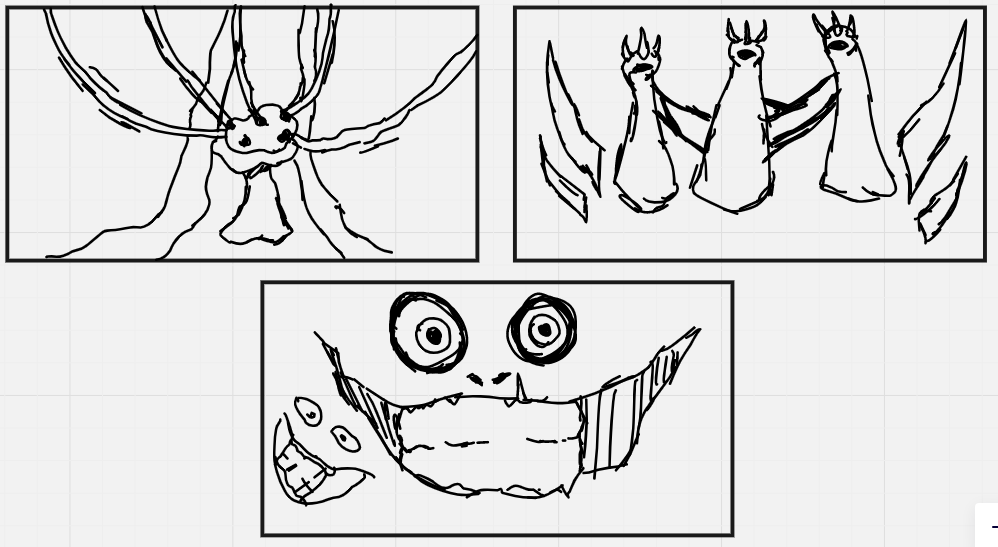
Задний фон будет затемнен а музыка на локации приглушена.  
  
Во время диалога, важные сюжетные слова в нем будут выделены разными цветами в зависимости от того что за слово сказал персонаж.

Если игрок уже видел это слово ранее, оно не будет никак выделяться ибо персонаж уже знает о чем идет речь.

Пример:

Хохотун без рук: Всего на Земле есть лишь трое... АХАХА удивительно не так ли?! Всего три Хозяина, но их сила способна разрушать целые небоскребы! АХАХАХАХА! Хозяин Бытия, Хозяин Прозрения, Хозяин Времени... Все они великие существа перед которыми невозможно не упасть на колени. О великие... Когда-то они доберутся и до тебя!

Хохотун без глаз: Так вот значит что это, ХАХАХА! Я уж было думал Хозяева приняли тебя, но нет... Дар, я вижу его в тебе, все мы рождены из одного и того же.  
  
 **Механика воображения Пришельца:**Во время диалога, в важные сюжетные моменты для игрока и персонажа. Пришелец будет представлять указанную картину, воображая себе, как может выглядеть метеорит, великие Хозяева или другие НПС. Воображение, является игроку в виде картинок на весь экран, это черный фон с неровными белыми линиями, будто наспех нарисованными очертаниями того, что вообразил себе Пришелец.  
  
Игроку данный метод поможет больше вникнуть в сюжет и лор игры. Визуализация вещей, не позволит игрокам которые банально пролистывают все диалоги, не вникнуть в сюжет. Даже если человек прочитает все диалоги, краем глаза он увидит эти картинки, это дает шанс того, что игрока, во первых, заинтересует лор и сюжет игры. Ведь он подан не просто банальными и скучными однотипными диалогами. Во вторых, это даст больше понимания о Персонаже, как он представляет все события, а дизайн даст больше атмосферы и в целом понимания о мире.

****  
**Достижения:  
  
Достижения -** достижения выдаются игроку за какие-то действия которые он совершил в игре. За них он не получает внутриигровую награду, а лишь удовлетворение и выполненное достижение разработчиков, которое показывает его мастерство.   
  
**Достижение:**

Я на такое не подписывался - умрите в первый раз.

( Игрок должен умереть от любой вещи в игре )

**Достижение:**

Теперь, я объявляю вам войну! - умрите в первый раз при битве с Хозяином.

( Игрок должен умереть от любого Хозяина )  
  
**Достижение:**

Почти! - умрите когда Босс почти убит.

( Игрок должен умереть, когда хп Босса составляет меньше 5% )

**Достижение:**

Время-деньги! - пропустите диалоги с персонажами 100 раз.

( Игроку нужно пропускать диалоги персонажей нажимая на соответствующую клавишу 100 раз. Засчитываться оно будет только при полном пропуске текста который говорит персонаж )

**Мучительные достижения:**  
**Мучительные достижения -** достижения Хозяев которые выражают их почет за совершенные игроком деяния, мучительные они, ибо крайне сложны в достижении.

**Достижения Бытия -** жестокие достижения которые даются игроку за боевые заслуги.

**Достижения Прозрения -** жестокие достижения которые даются игроку за наблюдательность.

**Достижения Времени -** жестокие достижения которые даются игроку за смышленость.   
  
**Мучительное достижение времени:**

Мышь кродёться - пройти уровень с 1 ХП, оставшись полностью незамеченным.

( Игроку нужно зайти на уровень с 1 ХП, и пройти этот уровень с минимальным количеством ХП так, чтобы ни один враг его не заметил )   
  
**Мучительное достижение времени:**

А нахуя трудиться? - зайдите на безопасную локацию и не выходите оттуда полчаса.

( Игрок должен простоять полчаса в мирной зоне )

**Мучительное достижение прозрения:**

Тот, кто всегда рядом - предложите Игнату выпить чаю. ( Игроку необходимо найти Игната на локации темная чаща и взаимодействовать с ним нажав кнопку Е )

**Мучительное достижение бытия:**

Я ЕГО БОЮСЬ - испугайте Игната ударом.

( Игроку необходимо найти Игната на локации темная чаща и взять монтировку которая находиться рядом с ним. Использовав её, персонаж бросит её в Игната, тем самым испугав его )

**Мучительное достижение прозрения:**

Бонк! - откажитесь вернуть странному существу то, что принадлежит ему.

( Имея монтировку в инвентаре, дойдите до конца локации темная чаща. Вас встретит существо и попросит вернуть оружие, при отказе, игрока оглушают ударом, после пробуждения он лишится единицы здоровья и монтировки )  
  
**Мучительное достижение бытия:**

Тише травы, ниже воды - пройдите уровень без использования мест где можно спрятаться таким образом, чтобы вы остались незамеченными.

(Игроку нужно пройти уровень и не использовать места где он может спрятаться, за все это время пока он не пройдет уровень оставшись полностью незамеченным)

**Мучительное достижение бытия:**

Беги лес! Беги! Лес которым управляют - пробегите уровень не прячась и не останавливаясь.

(Игроку нужно зайти на уровень и бежать не останавливаясь до самого его конца)

**Мучительное достижения времени:**

Я правда спешу! - пропустите диалоги с персонажами 1000 раз.

(Игроку нужно пропускать диалоги персонажей нажимая на соответствующую клавишу 1000 раз. Засчитываться оно будет только при полном пропуске текста который говорит персонаж.)

# - ГЕЙМПЛЕЙ

**Жанры:**

За основу построения игры у нас имеется 4 основных жанра, это Рогалик, Стелс, Хоррор и Платформер.

Рогалик - дает нашему проекту большую реиграбельность и море возможностей. Этот жанр хорош для нас тем, что помогает игроку находить новые способы прохождения врагов, использования новых предметов и механик, взаимодействие с окружением и т.д.

Хоррор - этот жанр дает нашему проекту всю ту атмосферу жути, тайны и заставляет игрока понервничать. Этот жанр служит нам хорошим инструментом для построения всей атмосферы, локации, эмоций игрока и т.д.

Стелс - жанр который помогает игре оставаться страшной, ибо игроку необходимо не попадаться на глаза врагам, используя уловки, механики локаций и свой интеллект. Стелс основополагающий жанр как и все, он помогает нам направлять игру в сторону скрытного прохождения где игрок может использовать кучу своих возможностей.

Платформер - жанр который помогает обозначить что игра направлена в сторону платформинга, игроку нужно прыгать по уступам, проводам, платформам, обходя мутантов различными способами. Этот жанр помогает игроку понять что за игра перед ним, это не самая важная и основная часть, но она дает понимание что это платформер.

Упор в игре у нас идет на 3 жанра, а именно Хоррор, Стелс и Рогалик. Платформер тоже немало важная часть игры так же как и сюжет, но основа у нас лежит на них.

Конечно, наша игра сочетает в себе несколько важных жанров, все они связующее звено в игре, они не перебивают друг друга, а дополняют своими механиками, идеями и возможностями. Хоррор дает игроку чувство страха и неприязни, из-за чего он не хочет подходить к врагам близко, из этого вытекает жанр стелса, когда игроку нужно обходить всех врагов используя различные уловки, из этого и вытекает два жанра платформера и рогалика, в платформере игроку нужно обходить врагов прыгая по платформам и собирать ресурсы стараясь не попасться, а жанр рогалика дает огромный ассортимент предметов и ловушек которые игрок может использовать при прохождении игры. Рогалик также дает реиграбельность проекту и кучу возможностей как можно пройти уровень. А сюжет же служит связью, он объясняет всё то, что происходит в игре, он дает игроку ответы на вопросы, дает интерес к игре и персонажам, миру игры и т.д.

**Хоррор как жанр:**

**Хоррор в видеоиграх –** это уникальный жанр, который целенаправленно стремится вызывать у игрока чувство страха и напряжения. Представьте, что вы оказались в заброшенном особняке. Вокруг темные коридоры, скрипящие двери и едва слышные шаги за спиной. Каждый шорох, каждый мелькнувший в темноте силуэт заставляют ваше сердце биться чаще. В этом и состоит сила хоррор-игр: они мастерски создают атмосферу, которая погружает вас в мир ужаса.

Сюжет таких игр часто связан с мистикой или сверхъестественными явлениями. Например, в одной игре вы можете оказаться в роли детектива, расследующего таинственное исчезновение людей в заброшенной больнице. С каждым шагом вы раскрываете все больше жутких подробностей и осознаете, что больница населена призраками, которые не рады вашему присутствию. Постепенно вам открываются детали истории через найденные документы, аудиозаписи и встречи с другими персонажами.

Главный герой хоррор-игры обычно не является супергероем. Он или она – обычный человек, часто уязвимый и практически беззащитный перед лицом опасности. Это создает глубокое чувство сопричастности и реализма. Вы чувствуете страх и беспомощность вместе с персонажем, когда у вас заканчиваются патроны, а аптечек практически не осталось.

Одним из важных элементов геймплея в хоррор-играх является необходимость избегать врагов. Часто вы не можете вступить с ними в открытый бой и должны прятаться, убегать или искать обходные пути. Представьте, что вы прячетесь в шкафу, а за дверью ходит чудовище, которое вас ищет. Вы слышите его шаги, и каждая секунда ожидания кажется вечностью.

Хоррор-игры также изобилуют головоломками. Иногда для того, чтобы открыть запертую дверь или отключить ловушку, вам нужно разгадать сложную загадку. Это добавляет дополнительный уровень напряжения, так как вы понимаете, что пока вы заняты решением задачи, опасность может подкрасться к вам в любой момент.  
  
Вспомните такие игры, как Resident Evil или Silent Hill. Они стали классикой жанра благодаря своей способности создавать неповторимую атмосферу страха и неизвестности. Resident Evil известна своими зомби и биологическими угрозами, а Silent Hill поражает своей психологической глубиной и символизмом.

Играя в хоррор, вы погружаетесь в мир, где каждое ваше действие может иметь последствия. Вас преследуют страшные существа, вы пытаетесь выжить в условиях постоянной нехватки ресурсов и постоянно чувствуете нарастающее напряжение. Этот жанр игр умело сочетает визуальные и звуковые элементы с захватывающим сюжетом и увлекательным геймплеем, создавая неповторимый опыт, который остаётся в памяти надолго.  
  
**Хоррор как инструмент:**

Хоррор в играх является мощным инструментом в руках геймдизайнера, который позволяет не только развлекать, но и эмоционально воздействовать на игрока, создавая глубокие и запоминающиеся впечатления. Использование элементов хоррора требует тонкого подхода и мастерства, поскольку цель состоит в том, чтобы вызвать страх и напряжение, не перегружая при этом игрока и сохраняя его вовлеченность.

**Создание атмосферы -** это ключевой элемент, который геймдизайнеры используют для погружения игрока в мир ужаса. Это включает в себя детализированные и мрачные локации, где каждая деталь окружения работает на усиление чувства тревоги. Например, заброшенные здания с разрушающейся архитектурой, тусклым освещением и пугающими тенями создают пространство, в котором игрок чувствует себя жалким и одиноким. Звуковое оформление, такое как скрипы, шорохи и дальние стоны, усиливает это ощущение, заставляя игрока постоянно настораживаться и оглядываться.

**Сюжет и нарратив -** в хоррорах сюжет часто разворачивается вокруг мистики и ужасов, что само по себе привлекает внимание и вызывает интерес. Геймдизы используют метод постепенного раскрытия сюжета, вводя элементы истории через найденные документы, аудиозаписи и случайные встречи с персонажами. Это позволяет игроку самому складывать картину происходящего, что усиливает его вовлеченность и интерес. Неожиданные повороты сюжета и моменты шока играют важную роль в поддержании напряжения и эмоционального накала.

**Геймплей и механики -** геймдизайнеры часто ограничивают ресурсы игрока, такие как боеприпасы и аптечки, чтобы создать постоянное ощущение нехватки и уязвимости. Это вынуждает игрока тщательно обдумывать свои действия и стратегии. Использование стелс-механик, где игрок должен избегать врагов, прятаться и убегать, добавляет дополнительный уровень напряжения и страха. Игрок ощущает, что его жизнь постоянно находится в опасности, и каждое столкновение с врагом может быть последним.  
  
**Персонажи и враги -** главные герои хоррор-игр обычно изображаются уязвимыми и человечными, что позволяет игроку легко идентифицировать себя с ними. Враги в этих играх часто имеют жуткий и запоминающийся дизайн, который вызывает страх и отвращение. Геймдизайнеры создают уникальных и харизматичных антагонистов, которые остаются в памяти игроков надолго. Эти враги не только представляют физическую угрозу, но и усиливают психологическое давление на игрока.

**Психологическое воздействие -** психологический аспект играет огромную роль в хоррор-играх. Геймдизайнеры используют страх перед неизвестностью, чувство беспомощности и психологическое напряжение, чтобы глубже воздействовать на игрока. Игры часто исследуют внутренние страхи и тревоги персонажей, что добавляет дополнительный слой сложности и эмоциональной глубины.

Таким образом, хоррор в играх как инструмент геймдизайнера – это сложный и многослойный подход к созданию захватывающего и пугающего опыта. Это требует тонкого баланса между атмосферой, сюжетом, геймплеем и психологическим воздействием, чтобы создать мир, который погружает игрока в состояние постоянного напряжения и страха.

Каждый жанр не должен загонять разработчиков в рамки дозволенного. Жанр, это лишь то, какой ваша игра является для аудитории и общества, её главное качество. Геймдизайнер в свою очередь сам определяет, какой будет игра, и раскрыть особенности жанра и его важные аспекты, это то к чему каждый и должен стремиться.

Не загонять себя в тупик ибо вы постановили себе одну цель и формат игры который будете развивать. А искать различные и интересные способы как можно подать и использовать жанр, даже с возможными видоизменениями в его структуре. Кто знает, может даже вам удастся создать что-то кардинально новое.

**Хоррор как жанр | Часть 2:**

**Баланс эмоций, адреналина и нагнетания**

Баланс в хоррор игре, крайне важная вещь, чтобы не дать игроку и мысли выйти из игры после слишком нудной, или наоборот слишком изматывающей сессии. Для этого есть много различных лазеек и уловок которыми орудуют геймдизайнеры чтобы дать игроку чувство потока, сбалансировать игру и создать приятный игровой опыт.

Давайте представим что наша игровая сессия, то бишь, непосредственно игровой процесс, будет изображен в виде графика. Его линия будет изменять свою высоту в соответствии с непосредственным напряжением игрока. Чем выше на графике будет находиться линия, тем выше будет уровень страха, чем ниже и стабильнее будет показатель линии, тем расслабление будет игрок.

И так, для того чтобы создать идеальные условия и сбалансировать нашу игру по уровню напряжения и страха, нам понадобиться медленно вводить игрока в состояние полного отчаяния и ужаса. На графике видно, как линия из самой низкой точки медленно идёт вверх и достигает пика. Если линия будет слишком долго находиться на пике, то игрок будет в вечном напряжении, это даст негативный эффект, а именно то, что игрок будет эмоционально истощаться. То бишь, состояние после длительной игровой сессии которая всё время держит игрока на пике будет таким, что он выйдет из игры и никогда больше не зайдет, ибо поймет что данная игра слишком сложная и страшная.

Если же наша линия опуститься до низких показателей, и крайне долгое время будет оставаться там, это вызовет элементарную скуку.

**Хоррорное событие:**

В игре присутствует механика внутренних событий, но сейчас будет описана механика для хоррор элемента игры. Существует несколько внутренних событий, которые узко направлены, чтобы помочь жанру хоррор обрести большую детальность и возыметь тот эффект, который нужен.

**Хоррорное событие -** включает в себя все внутренние и внешние события хоррорной тематики проекта. Данное событие незаметно для игрока изменяет сложность, что помогает избежать перенапряжения и сильного продолжительного страха, из-за которого игрок может потерять интерес и переутомиться от игрового процесса. Если игрок слишком долго находится на пике графика и испытывает большой стресс и нервозность, то данная система уменьшит количество врагов на локации и даст игроку больше спокойных мест, где он может перевести дух. Она также может увеличить количество внутриигровой валюты, чтобы дать игроку больше шансов выжить и приобрести нужные предметы. Система сделает всё возможное, чтобы игрок смог успокоиться и почувствовать себя в безопасности. Если после долгой и напряжённой погони игрок получает достаточно стресса и весь на иголках, то система поможет ему успокоиться, сделав следующий уровень легче. Это позволит незаметно управлять чувствами игрока. Но если игрок, наоборот, умело обходит всех врагов, не попадает в никакие страшные ситуации, которые могли бы серьёзно дать ему взбучки, он просто может посчитать игру слишком простой, и тогда никакого интереса и испытания он не получит. И тут вновь вступает хоррор система игры. Также как и в случае с облегчением геймплея для игрока, в данной ситуации игра будет усложнять игровую сессию: больше врагов, меньше игровой валюты. При долгом отсутствии напряжения у игрока, когда линия графика прямая и спокойная, игра будет сама по себе проигрывать страшные мелодии и композиции. Это будет пугать игрока и заставлять его понервничать. В сумме это даст нужный эффект и позволит бросить вызов человеку, который всё это время не испытывал страха.

Хоррорное событие это отличный инструмент который поможет сделать эмоциональные качели для игрока и ввести его в желаемый поток, ибо когда игра даёт тебе вызов но не переусердствует с этим, желанное наслаждение от игры будет гарантировано.

Из всего выше перечисленного можно кратко выделить:

- Если игрок слишком долго находиться на пике своих эмоций, испытывает большой стресс, нервничает а адреналин слишком сильно бьет в голову. Для того чтобы не было эмоционального истощения хоррорная система создает такие условия:

1) Уменьшение количества врагов на уровне.

2) Большее количество мест где можно спрятаться, перевести дух.

3) Увеличение количества внутриигровой валюты на уровне.

4) Увеличение появления механик на уровнях которые могут помочь игроку.

- Если игрок слишком долго находиться в спокойном состоянии, он без труда обходит всех врагов, использует всевозможные механики и каждый раз остаться незамеченным для врагов. Для того чтобы игрок не заскучал при игре и не почувствовал что всё слишком просто, хоррорная система создаёт такие условия:

1) Увеличение количества врагов на уровне.

2) Меньшее количество мест где можно спрятаться.

3) Уменьшение количества игровой валюты.

4) Проигрывание страшных звуков, композиций и мелодий.

Из вышеперечисленного, система может использовать не все условия сразу, ибо для всего нужно найти баланс. Если игрок почувствует что игра слишком простая, он просто не захочет играть дальше, так же будет если игрок почувствует что игра слишком сложная для него. Данная система помогает сбалансировать эту проблему, но также и в ней нужно найти свой баланс. Если игрок слегка замялся и был ранен, то делать для него легкие условия крайне глупо, ибо игрок не находиться на грани смерти или в трудной ситуации. Подключать систему нужно только тогда, когда игрок достигает пика а определенной точке графика.

**Система событий:**

**События -** игровые механики и элементы в геймплее, которые воздействуют на игрока и появляются при разных обстоятельствах в зависимости от того, что происходит в данный момент. Они разделяются на внешние события и внутренние.

**Внешние события -** это события, с которыми игрок может взаимодействовать напрямую, он может повлиять на них собственноручно и увидеть в своей игровой сессии. Обычно, такие механики это самые простые и банальные вещи, например такие как: механики на локациях с которыми игрок может взаимодействовать, НПС с которыми он может поговорить, вспомогательные предметы и оружие, сундуки, ловушки, всевозможные препятствия с которыми игрок может напрямую взаимодействовать, будь то головоломки или те же враги.

Всё это относиться к событиям, которые могут встретиться на пути игрока, и с ними он может как либо взаимодействовать.

**Внутренние события -** это события, с которыми игрок не может взаимодействовать. Он не может понять когда они происходят, единственный способ, это залезть в код игры. Проще говоря, это механики которые игрок не может увидеть напрямую, они лишь помогают ему или наоборот мешают в процессе игры, в зависимости от того, нужно ли это. Можно сказать что это невидимый проводник, который помогает игроку получить незабываемый игровой опыт. Примеры таких внутренних событий можно привести как: помощь игроку при дефиците какого либо ресурса (Даёт намного больший шанс найти игроку на уровнях вещь которая ему необходима в данный момент), специальное уменьшение количества врагов или наоборот их увеличение, проигрывание страшных и нагнетающий композиций/звуков при необходимости, уменьшение и увеличение количества здоровья у Босса и т.д.

**Цель:**

Изначальная цель игрока при запуске игры и начале, пройти её. Банальная цель игрока, просто закончить игру и посмотреть что в ней есть.

Игрок получает конкретную цель что и персонаж в один момент. Цель игры, найти метеорит.

Для чего он главному герою? Что метеорит умеет? И многое другое игрок узнает с персонажем вместе. Их цель сформировалась в самом начале игры, но дополняя её различными сюжетными деталями, цель обрастает проблемами, интересными деталями и способами их решить.

По сути, цель игрока и главного героя совпадают. Им обоим необходимо найти метеорит, но игроку он нужен чтобы закончить игру, а персонажу чтобы спасти свою семью. О чем игрок и узнает по ходу игры, осознавая всю боль и безысходность главного героя.

Цель, это то, что помогает объединить и игрока, и главного героя.

**Геймплей:**

Основная задача игрока, обходить врагов на рандомно или полу рандомно сгенерированных уровнях, используя механики локаций, предметы, способности и улучшения из магазина, выполняя миссии НПС и получая ценные предметы или прокачивая глобальные способности.

Суть игры, дать игроку свободу в действиях и возможность проходить уровни максимально по разному. То бишь, игра должна быть реиграбельная.

В этом ему поможет большое обилие товаров в магазинах, куча дополнительных улучшений и побочных приспособлений на локациях.

Каждый раз игрока встречают новые сложности в виде врагов с уникальными механиками, мини-боссов, Боссов, НПС, механики локаций которые могут ему помешать и многое другое. Из всего этого обилия контента, игрок получает море эмоций, ибо каждый его забег будет чем-то отличаться от других. Он использует новые ловушки, изучает новых врагов, общается с новыми НПС и узнает о лоре игры, выполняет интересные задания.

Всё это необходимо игре, ибо это рогалик, основная часть игры заключается в том, что всё максимально случайно. И из этой случайности, игрок должен выжать максимум пользы.

Чтобы разбавить игровой процесс, игрок всегда получает новый контент. В рогалике не может быть ничего повторяющегося, игрок всегда имеет возможность пройти уровень как-то необычно. Он может всегда использовать новые лазейки или воспользоваться механиками врагов.

Всё это, и многое другое делает игру живой, она не перестает быть интересной игроку. Хоть это и стелс игра, где главная задача игрока скрытно проходить локации, её можно отлично разбавить персонажами, заданиями, предметами и многим другим.

Атмосфера Хоррора добавляет в игру нотку напряжения. Игрок не хочет встретиться с врагами, и ему необходимо думать чтобы жить.

Игрок также может попытаться проходить некоторые уровни не прячась от монстров. Ибо если он ознакомлен с игрой хорошо, он понимает где можно скрыться используя минимум усилий. Делает ли это игру скучнее? Нет, когда игрок будет в постоянном эффекте что его вот-вот догонят, его адреналин будет идти только сильнее. Прохождение таким образом гораздо опаснее чем проходить всё скрытно, но и эмоций это дает намного больше. Люди всегда бояться если понимают что за ними что-то бежит, а значит, это только повышает интерес игрока к игре.

В игре, как и везде есть мини-боссы и Боссы. Уровни с ними сделаны таким образом, чтобы игрок, не имея возможности сражаться, смог их одолеть. Важно чтобы игра бросала вызов игроку, но при этом и не была чересчур тяжелой, это может оттолкнуть игрока. Если персонаж не может никого убить, значит нужно сделать так, чтобы враг мог победить себя сам. А игрок чувствовал лишь гордость за себя, ибо он смог обхитрить его такими уловками.

Всё это образует единую конструкцию игры. Думай чтобы жить.

Игроку НУЖНО следить за врагами, игроку НУЖНО покупать вещи чтобы выживать, игроку НУЖНО улучшать свои навыки и играть.

Образовав такое легкое понятие игры, становиться понятен её смысл и что нужно делать.

Вся игра своего рода большая и интересная головоломка, где вместо ничем не привлекательной очередной игры где тебе нужно закатить шарик в лунку, ты должен бежать со всех ног думая на ходу, куда ты пойдешь чтобы тебе не откусили голову. Запоминать механики врагов, добывать новые ловушки, улучшения, способности и идти к цели, борясь до самого конца.

**NG+ (Новая Игра+):**

Новая игра+ - это игровой режим который активируется для игрока после прохождение основной компании игры. NG+ подразумевает в себе новый контент, механики, сложность и возможности которве игрок может ощутить на себе.

Данный режим нужен для того чтобы игрок мог пощупать игру более детально, увидеть не очевидные вещи которые ща первое прохождение мог не заметить и прокачать себя с новой стороны. По скольку почти во всех случаях NG+ это совершенно новый контент, игрок будет вовлечён в него, ибо содержание данного режима может быть наполнено новым сюжетом, новыми персонажами и взаимодействиями, другими улучшениями и т.д.

Всё это создаётся для повторного сеанса игры, следовательно, большего удержания игрока и раскрытия мира проекта.

Кратко о NG+:

Новая игра+ это намного более сложный режим игры, дабы дать игроку вызов и испытание которое он может преодолеть. В данный режим входит новый сюжет, новые механики и враги, усложненные битвы с Боссами и много контента который поможет игроку занять себя при повторном прохождении.

Режим усложняет геймплей игрока и добавляет новый контент такими вещами как:

- Более сложные бои с Боссами.

- Новые враги и их механики

- Новые внутренние и внешние события

- Новые предметы и механики

- Новые НПС

- Новые возможности для улучшений

- Новые Боссы и Мини Боссы

- Новые механики локаций

**Фишки и особенности:**

**Игрок не может атаковать врагов:**

Одна из главных фишек игры и ключевая особенность из-за которой исходят все основные геймплейные решения, это невозможность игрока атаковать врагов.

Казалось бы, довольно таки распространенный в хоррор жанре способ заставить игрока бояться тем, что он банально не может убить обидчика. Но с учетом что у нас игра имеет при себе жанр рогалик, это становиться куда интереснее.

Зачастую, рогалики делают очень эпичными, много крови, мяса и убийств. Как пример таких рогаликов Soul Knight, Dead Cells, Enter the Gungeon и куча других рогаликов, где основная цель игрока убивать врагов и получать новое оружия проходя дальше.

Наш же рогалик имеет составляющую стелса и хоррора, он не прощает ошибки, если игрок будет не аккуратным его ждет смерть. Игровой сеанс не душит игрока, а дает свободу для взаимодействий и бросает ему вызов, куча предметов, механик локаций и т.д.

Игрок может убить врагов, есть некоторые способности которые позволяют игроку убить того, кого он хочет. Но их стоимость и ценность очень велика.

Может показаться что игра по итогу скучная и неинтересная. Но из-за отсутствия главной механики 90% игр, наш проект не становиться скучным. Геймплей разбавляется кучей врагов, морем предметов, способностями, вещами, механиками локаций, рандомной генерацией, заданиями, сюжетом, НПС и кучей другого контента которые будут постоянно вовлекать игрока.

**Обилие контента:**

В проекте есть много различного контента и этот контент будет увеличиваться со временем давая игроку всё новое порционно.

В игре много ловушек которые игрок может купить, много способностей, есть различные помощники в виде компаньонов, есть интересный сюжет, персонажи, локации, уровни с окружением, много врагов с разными механиками, глобальные способности которые не сбрасываются при смерти, мини-боссы и Боссы, различные дополнительные механики на локациях которыми игрок может воспользоваться и бонусы.

Всё это будет игроку даваться постепенно, по мере прохождения будут появляться всё новые враги, новые механики на локациях, новые НПС и т.д. что не дает игроку заскучать.

Обилие контента в жанрах нашей игры играет ей на руку, ибо рогалики будут очень скучны без большого количества контента. Игроки быстро заскучают и выдохнуться если в игре будет 6 оружей и 4 способности. Так что для жанра рогалика, очень важна реиграбельность, о чем я и опишу ниже.

**Реиграбельность:**

**Реиграбельность -** основа для рогалика, если проект который имеет при себе жанр рогалик, не будет каждый раз давать игроку что-то новое, это плохой рогалик.

Что влияет на реиграбельность проекта? Контент, чем больше в рогалике будет того, что не дает игроку заскучать, тем лучше будет для проекта и для игрока. Если каждый забег для игрока будет уникальным, игрок не будет чувствовать скуки во время игрового сеанса.

Но не достаточно просто напихать кучу контента в игру, важно его грамотно разграничить и дать игроку возможность, подводку и стимул к тем или иным действиям.

По скольку у нас есть много контента, который к тому же периодически пополняется новыми персонажами, ловушками и т.д. игрок всё время будет заинтересован в игре.

**Стелс:**

Механика стелса в нашей игре, является ключевым и основным жанром. Остальные жанры, такие как, хоррор, платформер, рогалик, дополняют и расширяют возможности основного. Так что, упор делается на взаимодействие игрока с окружением и понимаем того, что он может сделать, чтобы пройти препятствие на пути.

Механика стелса (или скрытности) в играх - это игровой механизм, который позволяет игроку скрытно перемещаться, избегать обнаружения врагами и выполнять цели, минуя вражеские препятствия. Эта механика широко используется в различных жанрах, таких как стелс-экшены, шутеры, ролевые игры и так далее.

Для реализации механики стелса в играх используются различные элементы:

Камуфляж и маскировка: Игрок может использовать окружение, специальную одежду, тени и другие средства для скрытного перемещения и избежания обнаружения.

Инструменты для подавления шума или предметы помогающие игроку в прохождении уровней: Игрок может использовать предметы, такие как бесшумное оружие, глушители, специальные навыки или абилити, чтобы минимизировать шум и избежать привлечения внимания. Также, это могут быть найденные или купленные устройства, ловушки или приманки для врагов.

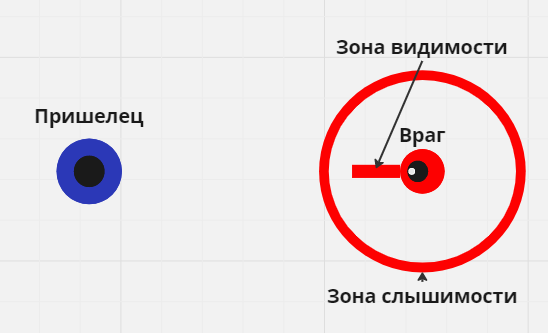
Умения сокрытия: В некоторых играх игрок может использовать навыки или способности для обмана противников, такие как невидимость, телепортация, механики окружения и уровня, и использование своего разума чтобы обойти врага.

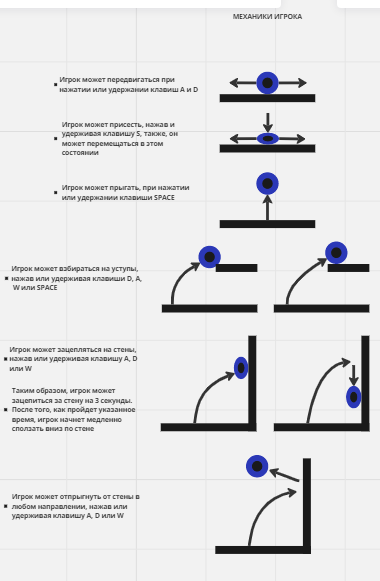
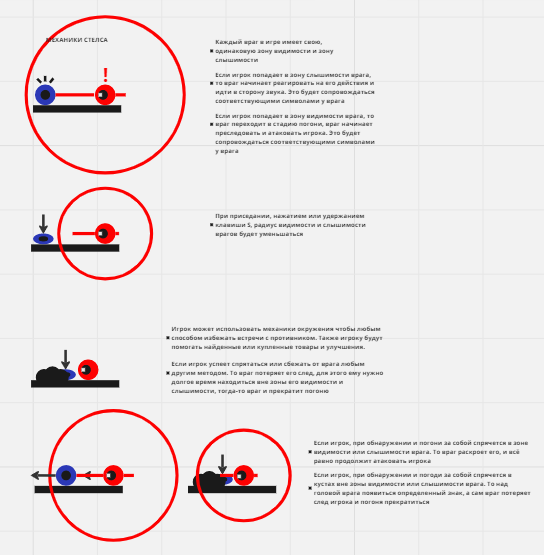
Основанные на звуке механики: Звук становится важным инструментом в стелс-хорроре. Игрок должен быть осторожен с шумом, который он производит, чтобы не привлечь внимание врагов. Звуковые сигналы могут предупреждать о приближении опасности, а также служить индикатором того, что враги поблизости.

Психологические трюки: Механика стелса может включать в себя эффекты, которые влияют на психику игрока. Это могут быть иллюзии, изменения окружающей среды или даже галлюцинации, которые могут затруднить его ориентирование и решение, что реально, а что нет.

Механизмы обнаружения: Враги в игре обычно обладают механизмами обнаружения, такими как зрение, слух и интуиция. Игрок должен осторожно действовать, чтобы избежать привлечения внимания и уходить от врагов незамеченным.

Механика стелса в играх позволяет игроку испытать ощущение интриги, напряженности и адреналина, когда он скрывается от противников и выполняет задания в условиях повышенного риска. Она также способствует разнообразию геймплея, позволяя игроку выбирать между скрытым проникновением и прямым столкновением с врагами. Стелс в хоррор игре создает атмосферу неопределенности, напряжения и ужаса, подчеркивая важность каждого действия игрока и его способность проникнуть в самые опасные и зловещие места, не быть пойманным и убежать от ужасов, которые поджидают в темноте.

Так как наша игра имеет при себе несколько базовых жанров от которых мы отталкиваемся. Мы стараемся использовать дополнительные жанры как инструменты в геймплее, как пример, жанр платформера добавляет больше возможностей игроку при скрытном прохождении уровней. Игрок может заразить на препятствия, перебираться по платформам и зацепляться за уступы, где игрока не достанет враг.  
  


**Баланс:**

