**Персонажи:**

**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 поменять ход событий...

**Хохотун без рук -** один из мутантов не утративший свой разум до конца

**Хохотун без глаз -** мутант так же умеет думать и разговаривать

**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.

**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. Пробывши 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, так же, 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 Прешелец.

**Враги первой локации:**

**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.

**Враги второй локации:**

**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.

**Боссы:**

**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.

**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 молейшего 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 в слух. 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 горд 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 горда. С этим же он справлялся на ура, его глаза были повсюду, он просматривал малейшие уголки города и подмечал все что происходит. Его маленькие отродия так же всегда летали возле него, а его длинные глаза могли пролазить 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 всевидинья.

**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 прибывания 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, так же, 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.

**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.

**Функциональные предметы первой локации:**

**Засохшая лоза -** при попадании на платформы которые подпирает засохшая лоза, через 5 секунд она начнет трескатся и платформа на которой находиться игрок падает вниз.

**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.

**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.

**Функциональные предметы второй локации:**

**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 видеть вторую локацию суть 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.

**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.

**Функциональные предметы третьей локации:**

**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

**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.

**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.

**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)

**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)

**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)

**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)

**Способности Дара:**

**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)