# **Until light out**

В волшебном лесу погас свет. Чтобы его вернуть, нужно запустить генераторы в правильной последовательности.

Из убежища (храма, дома) выходят по одному световые чубрики, которыми мы управляем (одним за раз), чубрик может прожить в лесу не более ***заданного времени***, после чего умирает.

**Заданное время**: **2 минуты 30 секунд**

Со смертью чубрика отключаются все включенные им генераторы, но чубрики имеют общее сознание, так что следующий чубрик обладает знаниями предыдущего (объяснение того, почему чубрики(игрок) знают куда идти, но это похуй).

**Чубрик умеет:**

* ходить
* взаимодействовать с объектами
* освещать территорию вокруг себя, чтобы она становилась видимой

**Геймплей:**

Через подсказки нужно находить генераторы и их правильную последовательность, этому добавляет сложности ориентация в лесу: нужно не заблудиться и при этом действовать быстро, иначе чубрики в убежище закончатся, и игра будет считаться проигранной.

Если нарушить последовательность, генераторы выключаются.

После включения всех генераторов в правильной последовательности одним чубриком игра считается пройденной.

## Расположение Генераторов и подсказки:

ПОЗЖЕ

## Графика:

ПОЗЖЕ

## ДОП ШТУКИ ЕСЛИ УСПЕЕМ:

Испытания у генераторов

“Волки” в лесу которые издают звук и к которым нельзя приближаться