

Основная линия

В лесу, где обитало ежиное семейство главного персонажа, произошло нечто ужасное, что сподвигло ГГ двинуться на поиски. Первым делом ему предстояло найти всех членов своей большой семьи и сообщить им о необходимости покинуть их место обитание. После того, как все уже оповещены, ГГ должен собрать провизию. В поисках бабочек ГГ уползает слишком глубоко в лес, и в итоге падает в озеро. Потратив много времени на попытке выползти из него ГГ в итоге опаздывает на общий сбор и ежиное семейство вынуждено уйти без него. А итоге, вернувшись к дому, ГГ обнаруживает, что сородичи покинули его. Немного погрузившись, сидя на пеньке, ГГ почти сдается и уже планирует, как встретит свой конец в одиночестве, как к нему начинает приставать маленькая Крысонька, пытаясь вызвать его на игру. ГГ, глядя на беззаботность и игривость Крысоньки, решает, что некогда сопли на кулак наматывать, и, поблагодарив животинку, идет по следам ежей. Крысонька же, испугавшись, что вновь останется одна, идет втихаря за ним. ГГ не сразу замечает, что его путешествие не такое уж и одинокое.

По пути он встречает разных животных, которые будут давать ему частично основные квесты, частично побочные. Главным врагом ГГ будет Сова, которая будет периодически появляться на локации и пытаться утащить ГГ. Итогом всего путешествия станет нахождение семейства ГГ в новом лесу, где им ничего не угрожает.

По прохождению игры за дополнительные действия игрок получает монетки с изображением животных. Они в основном находятся в различных скрытых активностях, но некоторые из них можно получить как награду за квесты. Это точка сбора. Игрок свободен путешествовать по локации, имеет возможность вернуться в любой момент, но лишь до того места, где ему не приходилось перемещаться вперед без возможности возврата (например, вернуться на локацию перед падением в пропасть нельзя). Некоторые загадки могут быть решены только при помощи спутника. ГГ либо дает команды Крысоньке и она делает заранее прописанные действия, либо управление с ГГ переходит на спутника.

Квест 1. Поиск ежей

ГГ предстоит найти всех ежей, которые на данный момент не находятся в доме. На экране появляется счетчик яжей. Для выполнения основного квеста необходимо найти три ежа, но есть так же помобный квест на найти 5 ежей, которые спрятаны в секретных локация.

Ежи для основного квеста при нахождении прежде чем вернуться домой, выдают каждый по небольшому квесту для ГГ. После выполнения каждого из выданных квестов счетчик ежей увеличивается и тем самым ГГ выполняет основной квест.

Подквест 1. Потерянные ежата

Квест первого ежа, найденного на локации (путь до него линейный, не считая скрытых комнат).

Первый еж - мама, потерявшая своих ежат. Она говорит ГГ, что не пойдет никуда без своих отпрысков, но найти сама их не может и нуждается в его помощи. Получив необходимое напутствие, ГГ двигается вперед. Через некоторое время он наткнется на двух маленьких ежат. Они стоят около обрыва и с грустью смотрят вниз. Подойдя к ним, ГГ узнает, что их младший брат упал в обрыв и застрял в луже, которая была внизу. Чтобы достать ежонка, ГГ нужно найти палку, по которой бы тот смог выбраться из обрыва.

Успешно вытащив ежонка, ГГ возвращает потерянных отпрысков к маме и они все отчаливают назад в норы. Итого, счетчик ежей для основного квеста увеличатся на один, а игрок получает монетку с ежатами.

Техническая смена локаций: локация от 1го основного ежа до ежат линейная, без выбора, куда идти. Можно вернуться назад, к ежиной маме или вообще к норам. По пути есть только различные секретные локации, где можно найти ежей не для основного квеста. После того, как ежата возвращены к маме, при путешествии вперед ГГ попадает на новую локацию, а не ту, что вела к ежатам с обрывом.

Подквест 2. Вредный старикашка

Второй нужный еж оказывается ежиным старожилом. ГГ узнает, что тот потерял свою трость и без нее никак не может идти. ГГ узнает, что трость была утащена хитрыми белками и находится сейчас на дереве. Обреченно вздохнув, ГГ начинает свое восхождение на дерево. В итоге, наверху он встречает белок, которые после некоторых пререканий все таки отдают ему трость. Если игрок по пути до белок найдет секретную локацию, то там он сможет взять орехи, и белки будут более разговорчивы, и в итоге отдадут ему не только трость, но и монетку с белками. после возврата трости ежу, он уходит, и на этой локации его больше нет, но залезть на дерево к белкам можно в любой момент.

Дерево: дерево это несколько сменяющихся друг за другом локаций, которые визуально выглядят как находящиеся друг над другом. Игроку предстоит решать несложные логические задачи, как залезть выше, среди которых нагнуть ветку, прыгнуть на листочке, заползти по паутине.

Подквест 3. Застрявший еж

Последний нужный еж будет найден ГГ под свалившимся деревом. Игроку надо решить, как достать ежа из-под упавшего дерева. И я не ебу, как это сделать.