**На гравийнике в Японию**

**Демка**

Оглавление

[Введение 3](#_Toc195483301)

[Игровые сегменты 4](#_Toc195483302)

[ИС 1. Повествование 4](#_Toc195483303)

[Существующие примеры 4](#_Toc195483304)

[Суть 4](#_Toc195483305)

[ИС 2. Ритм 5](#_Toc195483306)

[Существующие примеры 5](#_Toc195483307)

[Суть 5](#_Toc195483308)

[Режимы 6](#_Toc195483309)

[Часть 1. Рождение обезьяны 6](#_Toc195483310)

[Сюжет 6](#_Toc195483311)

[Геймплей 7](#_Toc195483312)

[Часть 2. Царь обезьян 8](#_Toc195483313)

[Сюжет 8](#_Toc195483314)

[Геймплей 8](#_Toc195483315)

[Часть 3. Поиск учения 8](#_Toc195483316)

[Сюжет 8](#_Toc195483317)

[Геймплей 10](#_Toc195483318)

[Часть 4. Глава 4 10](#_Toc195483319)

[Сюжет 10](#_Toc195483320)

[Геймплей 11](#_Toc195483321)

[Часть 5. Дела небесные 11](#_Toc195483322)

[Сюжет 11](#_Toc195483323)

[Геймплей 12](#_Toc195483324)

[Часть 6. Война в небесах 12](#_Toc195483325)

[Сюжет 12](#_Toc195483326)

[Геймплей 13](#_Toc195483327)

[Идеи на будущее 15](#_Toc195483328)

# Введение

09.04.2025 – ???

**Путешествие в Японию с Тагиром и Ко**

Основная идея: "Путешествие на Запад", разбавленное лором Тагира, друзьями и шуточками.

Используемый временной промежуток: От вылупления Сунь Укуна из камня до заключения в горе.

Путешествие на Запад:

* Текст 1: <https://librebook.me/puteshestvie_na_zapad_u_chen_en>
* Текст 2: <https://www.nhat-nam.ru/biblio/west1.html>
* Кратко, аудио: <https://baza-knig.rip/audiospektakl/107579-puteshestvie-na-zapad-spektakl-chjen-jen-u.html>

Предположительная основа геймплея:

* Cookie Clicker: <https://www.youtube.com/watch?v=J5WzlJVH-kg&ab_channel=DavidPlays>
* Соус парк Палка Истины: <https://www.youtube.com/watch?v=mqOTLJFx6bc&ab_channel=Интернет-магазинВидеоигрыиигровыеприставкиNextGame.net>
* Петька и Василий Иванович: <https://www.youtube.com/watch?v=mpOPy7lLCns&ab_channel=SantoryGameS>
* Warcraft Adventures: Lord of the Clans: <https://www.youtube.com/watch?v=f7JZu__7KTs&ab_channel=ThunderBob>
* Fear & Hunger: <https://www.youtube.com/watch?v=wZm14N5UDr0&ab_channel=OmniWorld>
* Doom 2: <https://www.youtube.com/watch?v=S490UNmOzdk&ab_channel=Shirrako>
* Divinity Original Sin 2: <https://www.youtube.com/watch?v=unWFWGrMbpc&ab_channel=SergiuHellDragoonHQ>

# Игровые сегменты

В игре предполагается использование 4 основных игровых сегментов: Повествование, Ритм, Исследование и Драка. В процессе игры данные сегменты чередуются, чтобы поддерживать увлечение игрока.

## ИС 1. Повествование

### Существующие примеры

Бесконечное лето – <https://www.youtube.com/watch?v=kRZJvwcT1jQ&ab_channel=ГеройАниме>

### Суть

Визуальная новелла, нужна для отображения текста и диалогов.

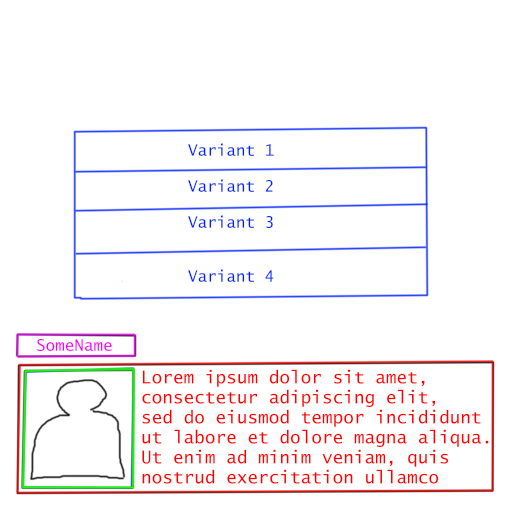


Рисунок . Игровой сегмент 1. Повествование

В нижней части экрана прямоугольное окно для вывода текста (красное). В левой части окна располагается портрет говорящего персонажа (зеленый). В центральной и правой части окна отображается выводимый текст (красный). Над окном текста в левой части отображается маленькое окошко с именем говорящего персонажа (фиолетовое).

В центральной части экрана находится окно выбора вариантов (синее). Оно отображается в случае, если есть несколько вариантов, из которых можно выбирать. В остальное время окно выбора скрыто.

## ИС 2. Ритм

### Существующие примеры

Guitar Hero – <https://www.youtube.com/watch?v=-CysWMLeMr8&ab_channel=GuitarHeroStyles>

Brütal Legend (магия на гитаре, соло) – <https://www.youtube.com/watch?v=hf0lQtciiFY&ab_channel=Ckiqp>

### Суть

Аркадная ритм-игра.

Перед пользователем есть несколько вертикальных линий-струн, по которым спускаются разноцветные шары (на рисунке используются специальные цветовые обозначения, в игре каждой линии соответствует свой цвет) и каждой назначена соответствующая кнопка.

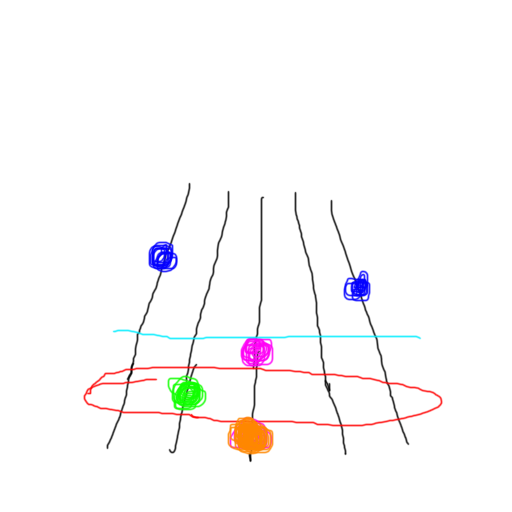


Рисунок . Игровой сегмент 2. Ритм

Игровое поле можно разбить по вертикали на 6 сегментов:

1. **Сегмент генерации** – скрытая от игрока область сверху экрана, в которой генерируются шары.
2. **Сегмент наблюдения** – область над голубой чертой, на ней заранее отображаются шары, чтобы пользователь успел среагировать.
3. **Сегмент спешки** – область между голубой чертой и красной областью, дает пользователю больше времени на реакцию ценой меньшего количества очков.
4. **Сегмент попадания** – область, обведенная красным. Когда шар в этой области, пользователю нужно нажать кнопку, соответствующую нужной струне, чтобы получить максимальное количество очков. (Возможно, чем ближе к центру области – тем больше очков?)
5. **Сегмент опоздания** – область под красной областью, дает пользователю больше времени на реакцию ценой меньшего количества очков. (Возможно, стоит добавить после еще один сегмент наблюдения, чтобы игрок страдал?)
6. **Сегмент очистки** – скрытая от игрока область снизу экрана, в которой уничтожаются не пойманные шары.

Если пользователь нажимает на струну, когда соответствующий ей шар отсутствует на поле или находится в **Сегменте генерации**/**Сегменте наблюдения** (как синие шары на Рисунке 1), струна блокируется, пока хотя бы один шар не покинет **Сегмент попадания**. (Слишком сложная и неудобная логика, возможно, есть смысл просто отнимать очки или "обнулять" количество очков за ближайший шар на струне)

Если пользователь нажимает на струну, когда соответствующий ей шар находится в **Сегменте спешки** или **Сегменте опоздания** (как фиолетовый и оранжевый шары на Рисунке 1), игрок получает 5 очков, а шар исчезает.

Если пользователь нажимает на струну, когда соответствующий ей шар находится **в Сегменте попадания** (как зеленый шар на Рисунке 1), игрок получает 10 очков, а шар исчезает.

Если пользователь не нажимает на струну и соответствующий ей шар попадает в **Сегмент очистки**, игрок теряет 10 очков, а шар исчезает.

### Режимы

Для данного игрового сегмента предполагается 2 режима: на очки и на время.

В режиме "на очки" у пользователя неограниченное количество времени, но есть лимиты очков. При достижении верхнего лимита сегмент будет завершен победой игрока. Нижний лимит начинается с 0 и со временем увеличивается. Если количество очков игрока оказывается ниже нижнего лимита, сегмент будет завершен поражением игрока.

В режиме "на время" у пользователя есть ограниченное количество времени, но нет верхнего лимита на очки. Нижний лимит очков устанавливается на 0 и не меняется. Если количество очков игрока оказывается ниже нижнего лимита, сегмент будет завершен поражением игрока. Иначе по истечении времени сегмент будет завершен победой игрока с оценкой, зависящей от отношения набранного количества очков к максимально возможному.

## ИС 3. Исследование

### Существующие примеры

Соус парк Палка Истины – <https://www.youtube.com/watch?v=mqOTLJFx6bc&ab_channel=Интернет-магазинВидеоигрыиигровыеприставкиNextGame.net>

Shadows Over Loathing – <https://www.youtube.com/watch?v=1Ivc8WHfhnY&ab_channel=Markiplier>

Петька и Василий Иванович – <https://www.youtube.com/watch?v=mpOPy7lLCns&ab_channel=SantoryGameS>

Warcraft Adventures: Lord of the Clans – <https://www.youtube.com/watch?v=f7JZu__7KTs&ab_channel=ThunderBob>

### Суть

Персонаж игрока помещается на псевдотрехмерную локацию, по которой может перемещаться в трех измерениях. Основное перемещение происходит влево-вправо, перпендикулярно взгляду игрока. Также персонаж может перемещаться ближе к экрану (становясь больше и перемещаясь ниже) и дальше от него (становясь меньше и перемещаясь ниже). Еще в некоторых места персонаж может перемещаться по вертикали, двигаясь вверх и вниз соответственно.

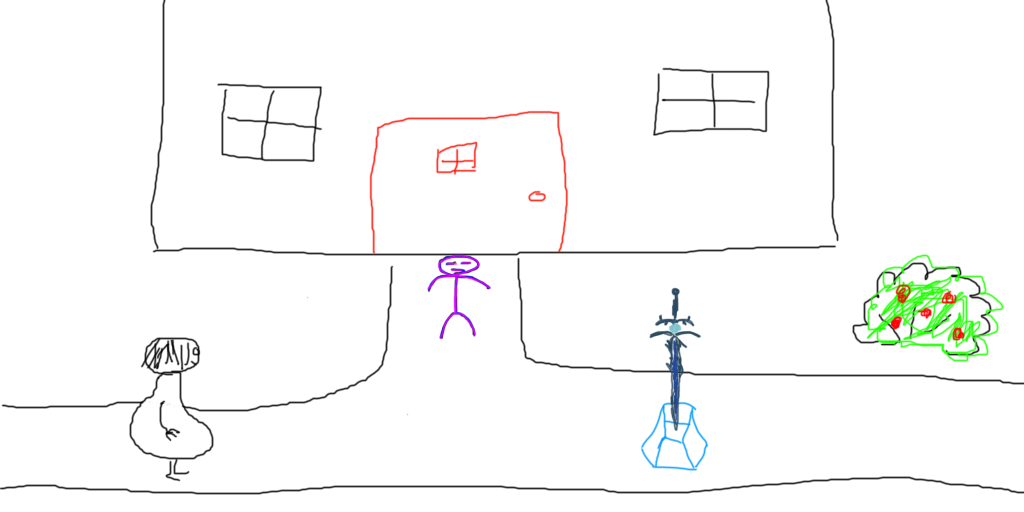


Рисунок . Игровой сегмент 3. Исследование

На локации могут присутствовать интерактивные объекты, с которыми можно взаимодействовать. Суть взаимодействия определяется типом предмета. Так, например, использование двери (красная) переместит персонажа в другую локацию. Использование волшебного меча на ледяном постаменте (синий) поместит волшебный меч в инвентарь, дарует персонажу власть, которая и не снилась его отцу, но взамен заберет душу персонажа, что приведет к мгновенному проигрышу. Использование куста с ягодами (зеленый) потребует прохождения мини-игры (Игровой сегмент 2. Ритм) и, в случае успешного прохождения, поместит ягоды в инвентарь персонажа, убрав их с куста. В случае проигрыша мини-игры ягоды останутся на кусте, а персонаж сообщит о своей неудаче (Игровой сегмент 1. Повествование). Взаимодействие с другим персонажем (фиолетовый) может запустить либо диалог (Игровой сегмент 1. Повествование), либо битву (Игровой сегмент 4. Драка).

Игрок может открыть меню персонажа, позволяющее изучить имеющиеся в наличии предметы, воспользоваться имеющимся предметом и применить магию (мини-игра Игровой сегмент 2. Ритм).

## ИС 4. Драка

### Существующие примеры

Doom 2 – <https://www.youtube.com/watch?v=S490UNmOzdk&ab_channel=Shirrako>

Hotline Miami – <https://www.youtube.com/watch?v=2n_BinoS1Ug&ab_channel=brumisator>

Darkwood – <https://www.youtube.com/watch?v=E8ZXPcG4QFc&ab_channel=IndieJames>

Rustler – <https://www.youtube.com/watch?v=v3Xcz-o13o4&ab_channel=IGN>

### Суть

Персонаж помещается на плоскую локацию с видом сверху.

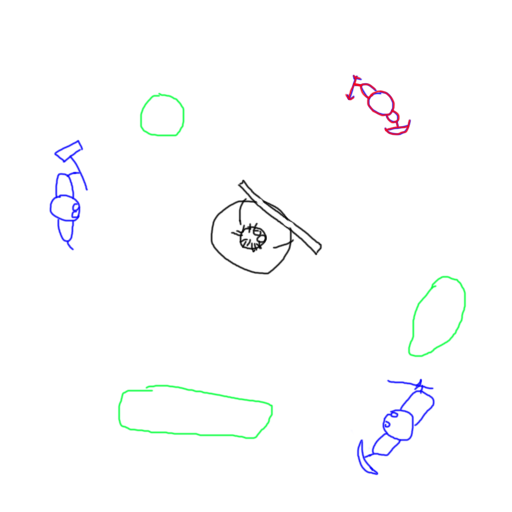


Рисунок . Игровой сегмент 4. Драка. Концепт игрового поля

Помимо игрока на локации присутствуют препятствия (зеленые) и противники (синие и красные). Через препятствия (зеленые) нельзя перемещаться и атаковать. Противники-ближники (синие) идут к персонажу и атакуют его на ближней дистанции. Противники-дальники (красные) атакуют с дальней дистанции.

Идеи на подумать:

* Возможно, атаковать через препятствия все-же можно? Или через них можно перемещаться, но с половиной скорости. Надо подумать над разными типами препятствий.
* Противники-ближники должны не просто идти в сторону персонажа и атаковать, но еще и пытаться в какое-то подобие тактики, например, прикрывать собой противников-дальников.
* Противники должны разделяться по рангам – слабые очередняры, обычные и сильные (боссы). Ранжировать можно размером, количеством волшебных спецэффектов и количеством рук.

Персонажи (персонаж игрока и противники) могут перемещаться по локации влево-вправо и вверх-вниз, параллельно плоскости экрана.

Каждый персонаж может атаковать и защищаться. Персонажи-ближники атакуют на близкой дистанции в конической области по направлению взгляда (для персонажа игрока: от центра модели в сторону курсора мыши). Персонажи-дальники имеют большую дистанцию атаки, выпуская снаряды, которые летят по прямой, не нанося урона союзным персонажам (противники-дальники не наносят урона противникам-ближникам).

Каждый персонаж может совершить быструю атаку (для персонажа игрока: нажать и отпустить ЛКМ) или усиленную. Усиленная атака наносит больше урона, но требует более долгой подготовки (для персонажа игрока: зажать ЛКМ на некоторое время, после чего отпустить). Чем дольше подготавливается атака, тем больше урона она нанесет (до определенного максимума), но тем тяжелее будет попасть (для ближних атак происходит сужение конуса атаки, для дальних атак уменьшается скорость снаряда).

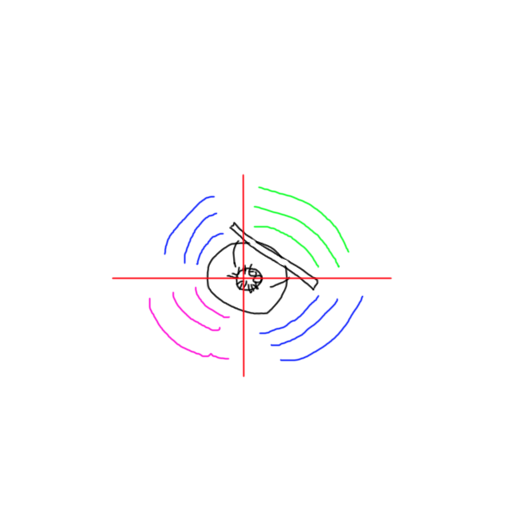


Рисунок . Игровой сегмент 4. Драка. Области блока

Каждый персонаж может ставить блок (для персонажа игрока: нажатие ПКМ). Находясь в блоке, персонаж не может атаковать, но получает четверть (?) урона с направления блока (зеленый сектор), половину урона с флангов (синие сектора) и полный урон с тыла (фиолетовый сектор).

Если между моментом выставления персонажем блока и атакой противника прошло достаточно мало времени (?) – происходит "парирование", которое полностью поглощает урон, а также оглушает противника (не дает ему действовать некоторое время, чем сильнее была атака – тем дольше) и на время оглушения повышает наносимый ему урон вдвое.

Идеи на подумать:

* Возможно, стоит полностью блокировать урон со стороны блока, но тогда игрок сможет "затанчить" врагов непробиваемым блоком. В качестве противодействия нужно будет добавить больше врагов, реализовать им возможность использовать численное преимущество (обходить с разных сторон) и, возможно, замедлить скорость поворота персонажа в блоке.
* Как блок взаимодействует с дальними атаками? Вероятно, фронтальный урон блокируется полностью, а тыловой проходит в полном объеме, но что насчет флангов? Парирование может отправлять снаряды обратно?
* Парирование происходит только фронтально? Или по флангам тоже? Или со всех направлений?

Помимо обычных атак некоторые персонажи могут применять магию – особые способности, такие так лечение, усиление, атаки по области, призыв союзников и т.д. Для персонажа игрока применение магии происходит при помощи мини-игры (Игровой сегмент 2. Ритм), по результатам которой заклинание применяется с большей или меньшей эффективностью. Для персонажей-противников применение магии требует некоторого времени, в течении которого они не могут атаковать и защищаться.

Идеи на подумать:

* Могут ли противники перемещаться во время применения магии?
* Можно ли "сбить" применение магии противника, ударив его?

???

Как будто бы нужна дополнительная механика по типу "накопления ярости" от нанесения урона или победы над врагами, чтобы иметь возможность использовать какую-нибудь ульту. Подумай об этом.

# Часть 1. Рождение обезьяны

## Сюжет

Действующие лица:

|  |  |
| --- | --- |
| **Игровая роль** | **Оригинальная роль** |
| Гора Уфа | Гора Цветов и Плодов |
| Тагир (Мет Алист) | Каменная обезьяна (Сунь Укун) |
| Нефритовый Патриарх Логвинов | Нефритовый Император |

Когда владел вселенной хаос темный,  
То покрывали весь простор огромный  
И мрак, и мгла, и мутная вода,  
Людского не виднелось здесь следа.

С тех пор, когда Пань-гу в порядок стройный  
Привел начальный хаос беспокойный,  
Земля и Воздух им разделены  
И каждому созданию даны.

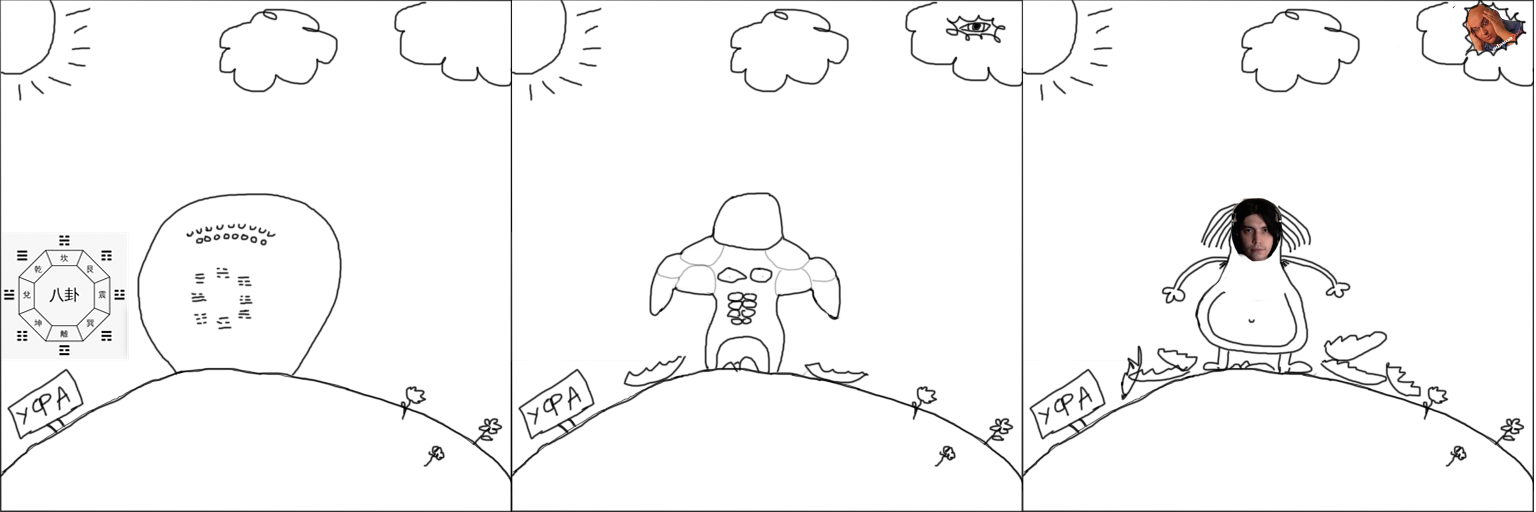
Так почвою земля отныне стала,  
И небо распростерло покрывало;  
За эту милость тварь благодарит,  
Все принимает совершенный вид.

Пусть тот, кто пожелает разуменья  
Великого потока становленья,  
«На Запад путешествие» возьмет,  
Внимательно и тщательно прочтет!

ТОДО: Стишок надо немного адаптировать.

Камера спускается из космоса через облака к земле.

На горе с табличкой "Уфа" стоит камень. Постепенно в нем зарождается жизнь. Камень начинает трястись. Части камня отваливаются, постепенно из камня образовывается накачанная фигура без лица. В какой-то момент камень трескается и разваливается на несколько частей и из него вылупляется пузатая обезьяна с лицом Тагира. Пузо поет даме-даме.



С неба все время смотрит Нефритовый Император Логвинов. После вылупления он пожимает плечами говорит: "Вот он, результат взаимодействия животворной силы неба и земли. Ну бывает." И пожимает плечами.

## Геймплей

Основа геймплея: Cookie Clicker – <https://www.youtube.com/watch?v=J5WzlJVH-kg&ab_channel=DavidPlays> .

Если кликнуть по камню – он немного потрясется и накопит энергию. Если кликать на падающие сверху потоки солнечной энергии или на поднимающиеся снизу потоки земляной энергии – будет накапливаться больше энергии. Камень будет постепенно покрываться трещинами и по достижении определенного количества энергии сперва осыплется, став статуей. Потом геймплей повторяется, но в конце статуя осыпается, показав Тагира.

# Часть 2. Царь обезьян

## Сюжет

Действующие лица:

|  |  |
| --- | --- |
| **Игровая роль** | **Оригинальная роль** |
| Тагир (Мет Алист) | Каменная обезьяна, Царь обезьян (Сунь Укун) |

Тагир с безымянными обезьянами собирает фрукты, чтобы поесть, сплетает венок и тапки из цветов, чтобы дойти к ручью и попить. После этого все уходят вверх по течению.

Все подходят к водопаду. Обезьяны говорят: "Вот бы кто-нибудь прыгнул в водопад, точно бы сделали его королем". Тагир прыгает через водопад и видит там кучу красивых штук, вроде гревелов, хрюкающих свиней, метакомпов и т.д. Вернувшись, он зовет других обезьян за собой. Когда все оказываются в убежище за водопадом, начинается сора.

Тагир громко кричит "МОЛЧАТЬ!", ссора затихает, обезьяны смотрят выжидающе. Тагир говорит: "Кто тут говорил, что сделает прыгнувшего в водопад царем? Пора отвечать за свои слова!". Обезьяны с лицами Aga кланяются и говорят: "Ты теперь наш царь Aga". Тагир говорит: "Теперь называйте меня Прекрасный Царь обезьян!". Остальные обезьяны радуются с лицами xdd, oh, )) и т.д.

## Геймплей

Основа геймплея: Fear & Hunger – <https://www.youtube.com/watch?v=wZm14N5UDr0&ab_channel=OmniWorld> .

Мир поделен на квадратные клеточки, по которым может перемещаться персонаж игрока. Некоторые клеточки подсвечены, они доступны для взаимодействия. Для собирания фруктов нужно взаимодействовать с деревьями, для собирания цветов нужно взаимодействовать с цветами.

Основа геймплея: QTE – <https://www.youtube.com/watch?v=o1_3SdXcdMU&ab_channel=HelpMeLeon> .

Для перепрыгивания через водопад надо нажимать выскакивающие кнопки, в случае непопадания/опоздания – смерть.

# Часть 3. Поиск учения

## Сюжет

Действующие лица:

|  |  |
| --- | --- |
| **Игровая роль** | **Оригинальная роль** |
| Тагир (Мет Алист) | Царь обезьян (Сунь Укун) |
| Валентин Лейтер | Мудрый обезьян |
| Константин Regge | Охранник горы |
| Валентин Лейтер | Ученик бессмертного;  бессмертный Суббота (Суботи) |

Тагир начинает плакать и говорит: "Блин, парни, чота умирать не хочется вообще((". Мудрый обезьян (Валентин Лейтер) говорит: "Ооо, бля, а мы и не думали! Ну значит пора познать путь Истины – Дао! Отправляйся в страну ДжамбаВипка, ищи там бессмертных и проси учить тебя!". Тагир садится на велосипед без седла и педалей и отправляется в поход.

Тагир оказывается на берегу, на котором стоят несколько человек. Распугав большинство, Тагир собирает их одежду. После этого он гуляет по городу и встречает дровосека, напевающего песенку бессмертных. У дровосека тяжелая жизнь, но Тагир говорит: "Да, жаль тебя, конечно, чувачок, но где тут, говоришь, живет бессмертный?". Дровосек рассказывает, как добраться до бессмертного. Бессмертный живет в горе, которую было видно все это время и на которой огромная надпись "Тут обучают бессмертию". Тагир говорит: "Ооо, бля, а мы и не думали! Ну ладно тогда, бб!" и уходит к горе.

Придя к горе, Тагир боится войти, ведь гору охраняет Константин, который его прогоняет! Тагир залезает на дерево и кидается в Константина шишками. Константин достает здоровую пушку, стреляет в Тагира, но попадает в дерево. Дерево падает на Константина. Из пещеры в горе выходит Ученик (Валентин Лейтер) и спрашивает: "Кто тут шумит?" после чего пускает его в гору учиться бессмертию.

Тагир подходит к Лейтеру. Лейтер спрашивает, кто такой Тагир и откуда он. Тагир говорит, что он из Уфы. Валентин злится, но Тагир говорит, что приехал на велосипеде, после чего достает велосипед. Валентин говорит, что у велосипеда должны быть седло и педали, а на таком только по Уфе кататься. Тагир говорит, что у него нет имени, потому что он родился из камня. Валентин дает ему фамилию Мет (Фрик, Шутник), имя А (лан Вейк / налитик / боба) и буддийское имя Лист (привинченный к стулу), т.е. полное имя Мет Алист. Тагир радуется новому имени.

Ученики стали учить Тагира, как вести себя в обществе. Увы, это не помогло, поэтому "стримы металиста, если вам нравятся его видосы, смотреть не рекомендую". Но хотя бы на человека стал похож. Через некоторое время Лейтер предлагает Тагиру разные учения, но Тагир отказывается. Лейтер трижды бьет его линейкой по голове и уходит. Ученики-лейтеры говорят Тагиру, что он малолетний дебил. Но Тагир понял план и ночью прокрался к Лейтеру в спальню. Лейтер эротично лежит на кровати, прикрываясь лепестками роз и держа в зубах розу. Лейтер спрашивает Тагира, что тот тут делает, а Тагир отвечает, что Лейтер сам тайно позвал его к себе. Лейтер доволен и начал учить Тагира. Лейтер рассказал ему о теориях заговора, великих бедствиях, 72 превращениях (вставить шутки про 42 и 52) и всем таком. Там же Тагир познал 1000 несуществующих женщин. Напоследок Лейтер надел Тагиру на голову трусы марки "Кельвин Кляйн" и состриг волосы, которые выглядывали из-под трусов. Собрав состриженные волосы, он отдал их Тагиру, чтобы тот мог использовать магию, дуя на волоски.

Через некоторое время Тагир сидит с учениками-лейтерами, и те просят показать им волшебство. Тагир говорит: "Хотите сосну?". Ученики говорят, мол, хотим xdd. Тагир превращается в дерево, ученики сидят с лицами xdd, oh, em.

Вдруг приходит Лейтер, разгоняет учеников, а Тагиру говорит отправляться домой. Тагир хочет отблагодарить учителя, но Лейтер говорит: "Какие там еще милости? Мне хотелось бы лишь одного: чтобы ты не натворил какой-нибудь беды и меня в нее не впутал! Я уверен в том, что в этих твоих странствованиях тебя ждет немало злоключений. Однако какую-бы беду ты ни натворил, я запрещаю тебе даже упоминать, что ты был моим учеником. И если только я узнаю, что ты хоть намекнул на это, я сдеру с тебя, обезьяна, шкуру и разрежу тебя на куски, а душу твою спущу в преисподнюю, где она и останется на веки-вечные, без всякой надежды на перевоплощение!".

Тагир говорит: "Не беспокойтесь, друзей на стриме не смотрим! Скажу, что в википедии прочитал!". Встав на облачный велосипед без седла и педалей, Тагир полетел на Уфа-гору.

## Геймплей

Основа геймплея:

* Петька и Василий Иванович – <https://www.youtube.com/watch?v=mpOPy7lLCns&ab_channel=SantoryGameS>
* Warcraft Adventures: Lord of the Clans – <https://www.youtube.com/watch?v=f7JZu__7KTs&ab_channel=ThunderBob>

Геймплей сегмента выполнен в виде квеста, игроку предстоит собирать различные предметы и взаимодействовать с окружением для продвижения истории.

# Часть 4. Глава 4

## Сюжет

Действующие лица:

|  |  |
| --- | --- |
| **Игровая роль** | **Оригинальная роль** |
| Дарк | Рассказчик |
| Тагир (Мет Алист) | Сунь Укун |
| Демон-Сосед | Демон нарушитель спокойствия |
| Яна, человек-розовая кошка | Царь драконов Восточного моря Ао Гуан |
| ДедВорлд | Янь-Ван, Владыка преисподней |
| Нефритовый Патриарх Логвинов | Нефритовый Император |

В кадре появляется Дарк и говорит, что на реализацию данной главы не хватило бюджета и интересных шуток. После этого он кратко пересказывает содержание главы.

Прилетев на гору-Уфу, Тагир находит плачущих обезьян. Обезьяны рассказывают, что их терроризирует Демон-Сосед. Пройдя на звук дрели, Тагир находит гору Демона-Соседа, избивает его подручных, а потом и самого Демона-Соседа. После этого Тагир освобождает друзей-обезьян, забирает боевую дрель Демона-Соседа и возвращается домой. Все радуются, а Тагир начинает обучать других обезьян военному делу.

В какой-то момент Тагир осознал, что, если ты готовишься воевать, соседи могут подумать, что воевать ты готовишься с ними, после чего снесут тебе лицо. Это встревожило Тагира и он отправился в Стерлитамак, чтобы добыть оружия. Там он пришел в бар, дунул самокрутку, да так, что дым опутал весь город.

И пока все жители лежали и хихикали, Тагир, тоже хихикая, нашел арсенал и увидел там кучу оружия. Понял, что сам все не утащит, Тагир достал из трусов волосинку, подбросил ее и крикнул "Превратись!". Тут-же волосинка превратилась в толпу обезьян, каждая из которых схватила столько оружия, сколько смогла унести. После этого все обезьяны запрыгнули на облачный велосипед без седла и педалей и полетели на гору-Уфу.

Прилетев на гору-Уфу, хихикающий Тагир схлопнул волшебных обезьянок обратно в волос, засунул его обратно в трусы, позвал других обезьян и выдал им оружие. Узнав об этом, все соседи пришли дружиться с Тагиром, ибо боялись, что он в приступе свойственной ему агрессии пойдет со всеми драться.

Наблюдая за другими вооруженными обезьянами, Тагир загрустил, ибо ему не нравилась его боевая дрель. Встал он, спрыгнул с горы-Уфы и нырнул прямо на дно реки Агидель. Огляделся и видит, сидит на дне Яна на половину человек, на половину розовая кошка. Сидит в окружении рыбок, рачков, креветок и молча смотрит, думает, что никто ее не видел… Подлостью и угрозами он отбирает у нее волшебный посох, прикольные шмотки и солнцезащитные очки.

Отмечая (краденую) "находку" Тагир набухался и умер. Пришли черти и утащили его в преисподнюю к настолько же пьяному ДедВорлду. Там Тагир разнылся, что стал бессмертным и теперь ему не надо умирать. Он отбирает у ДедВорлда "Тетрадь Смерти" с автографами и вычеркивает из нее свою подпись, благодаря чему становится бессмертным вместе с остальными обезьянами.

Потом все пожаловались Нефритовому Императору Логвинову, и тот решил призвать Тагира на Небеса, чтобы можно было за ним наблюдать и в случае чего всыпать ему люлей.

## Геймплей

Основа геймплея: Бесконечное Лето – <https://www.youtube.com/watch?v=kRZJvwcT1jQ&ab_channel=ГеройАниме>

Вся глава выполнена в виде кинетической (без возможности выборов) визуальной новеллы.

# Часть 5. Дела небесные

## Сюжет

Действующие лица:

|  |  |
| --- | --- |
| **Игровая роль** | **Оригинальная роль** |
| Тагир (Мет Алист) | Сунь Укун |
| Нефритовый Патриарх Логвинов | Нефритовый Император |
| Разик | Небесный Военачальник, Тяньпэн Юаньшуай  (Чжу Бадзе) |
| Александра | Богиня Луны, Чанъэ |
| Константин Regge | Эпизодический персонаж |
| Валентин Лейтер | Мудрая обезьяна |

Тагир заходит к Нефритовому Логвинову и говорит: "Здарова!". Все в зале в шоке.

Логвинов говорит: "Дерзости тебе не занимать!"  
Тагир: "Так ведь я стал земным бессмертным, занимаясь самосовершенствованием!"  
Логвинов: "Занимаясь среди кого? Среди говна? Ты не настолько бессмертный, чтобы хамить тут. Подберите-ка ему должность!"  
Ноунейм придворный: "Нынче нет в Дворце Небесном должностей свободных! Лишь в конюшне по колено дел внеочерёдных!"  
Логвинов: "Сим назначаю тебя конюшенным говночерпием!".

Все аплодируют.

Далее Тагир работает в конюшне. Он чистит говно, сражается с каловыми элементалями и ухаживает за лошадьми. В какой-то момент приходит Небесный Военачальник Разик. Если Тагир выполнил мало работы – он брезгует и уходит, чтобы через некоторое время вернуться снова. Если Тагир выполнил достаточно заданий – Разик просит лошадь, но падает с нее, Небеса от падения трясутся, Тагир смеется. Разик говорит Тагиру, чтобы тот над ним не смеялся, ибо Разик Военачальник, а Тагир – говночерпий, а говночерпий = попущенец. Пока Тагир не понимает, как так вышло, Разик зовет его посмотреть на что-то более интересное, чем засранная конюшня.

Тагир и Разик приходят в комнату к Александре и здороваются.

Разик: "Привет, Саш"  
Александра: "Здарова, мой ДРУГ!!!"  
Александра: "РАЗЭНГАНС!!!"  
Александра: "ДЕСЯТЬ СОТ ЧЕТЫРЕ!!!"

После этого Александра кидает Разику Неутомимый Свинцовый Стояк (из Fallout 4), пол под Разиком скрипит и идет трещинами. Потом выскакивает Константин и кидает в Разика костюм свиньи (а он ему как раз). После этого пол под Разиком проваливается и Разик выпадает с Небес. Константин уходит.

Александра замечает Тагира и говорит: "Ну и день! Ты выглядишь одиноким… Я могу это исправить!" (Бегущий по лезвию 2049). Тагир спрашивает, правда ли говночерпий = попущенец? Александра подтверждает это, из-за чего Тагир злится и решает разнести все Небеса.

Далее Тагир съедает все волшебные персики, выпивает все волшебное вино, съедает весь элексир бессмертия, после чего сбегает в мир смертных к другим обезьянам и рассказывает, что его записали в попущенцы (Добавить возможность выбора, что разнести в какой очереди, но, если попытаться сделать не так, как задумано – выдавать сообщение, что вариативность прохождения будет добавлена в полной версии). Мудрая обезьяна (Лейтер) говорит, что раз сами небеса не в состоянии рассмотреть талант, то можно самому себя назвать "Человек-фрик, равный небу". Тагир радуется и делает флаг фриковства.

## Геймплей

Основа геймплея:

* Соус парк Палка Истины – <https://www.youtube.com/watch?v=mqOTLJFx6bc&ab_channel=Интернет-магазинВидеоигрыиигровыеприставкиNextGame.net>
* Shadows Over Loathing – <https://www.youtube.com/watch?v=1Ivc8WHfhnY&ab_channel=Markiplier>

Вид сбоку, персонаж перемещается влево-вправо с возможность немного переместиться вверх (дальше от камеры) и вниз (ближе к камере). Игрок может взаимодействовать с предметами и противниками.

Сражения пошаговые, стенка на стенку, ролевые.

# Часть 6. Война в небесах

## Сюжет

Действующие лица:

|  |  |
| --- | --- |
| **Игровая роль** | **Оригинальная роль** |
| Тагир (Мет Алист) | Сунь Укун |
| Нефритовый Патриарх Логвинов | Нефритовый Император |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

В это время к Нефритовому Логвинову приходят неприятные новости. Ноунейм (Профессор Мерзоцид из WoW) говорит: "Ужасные новости, милорд, выгребная яма переполнилась, говно снова потекло!". Еще кто-то говорит: "Кто-то съел все волшебные персики", "Кто-то выпил все волшебное вино", "Кто-то украл весь элексир бессмертия". Нефритовый Логвинов говорит: "Ну все, довольно парасоциальных отношений, с цирковой обезьяной мы больше не дружим" и приказывает вернуть Тагира.

Тагир в это время тусит с другими обезьянами. Тут несколько обезьян и говорят: "Там кто-то пришел!". Тагир говорит: "Кто тут ходит по моим велодорожкам???".

Тагир выходит и дерется. Сперва побеждает несколько ноунеймов, потом пару боссов (Виталик (Дух рек Цзюйлиншэнь) и Миша (Ночжа)?). Боссы возвращаются и говорят Нефритовому Логвинову, что Тагир слишком селен, нужно подкрепление. Логвинов сердится и посылает Небесное Воинство.

Тагир в это время тусит с другими обезьянами. Тут несколько обезьян с синяками и в бинтах забегают и говорят: "Ахтунг! Злюкен небожитель, по голове бац-бац! Потрібна допомога!"

Тагир выходит и дерется. Сперва он побеждает Духов девяти планет (?). Потом масштабная битва. На стороне Тагира духи животных (надо вставить тапира), против него небожители. Потом боссы – Мокша Хуэй-ань и Эрлан-шэнь. Тагир всех побеждает.

Тогда наблюдающий с неба Нефритовый Логвинов решает обратиться к будде за помощью. Приходит будда, накрывает Тагира рукой c надписью "Бан на твиче. Причина: фриковство, оскорбления, запретки" и запечатывает его в горе. Камера отдаляется и это оказывается та самая гора, которая все время была в главном меню. На сим демка кончается. Мб стоит написать, что продолжение завтра в 3.

## Геймплей

Основа геймплея: Doom 2 – <https://www.youtube.com/watch?v=S490UNmOzdk&ab_channel=Shirrako>

Первая битва происходит в стиле бумер-шутера, но с ближним боем. ЛКМ – атака посохом, ПКМ – защита. Если поставить защиту во время атаки – противник будет оглушен парированием.

Основа геймплея:

* Samurai Warriors – <https://www.youtube.com/watch?v=Z0NJHp4MWjo&ab_channel=GameSpotTrailers>
* Fate/EXTELLA – <https://www.youtube.com/watch?v=CE9Y7mk59k8&ab_channel=PlayStationUniverse>

Вторая битва происходит в жанре мусоу – куча слабых врагов и несколько генералов. На стороне Тагира мелкие обезьяны, которых можно призывать/спавнить и всякие духи животных в качестве боссов. На стороне небожителей слабые заклинатели и небожижи в качестве боссов.

Мб сделать от первого лица, для более плавного перехода после первой части.

# Идеи на будущее

Тайский монах Чморис ВСЕГДА говорит ТОЛЬКО фразу "Чмо ты ебаное". Тульский монах? Надо прогуглить, где он живет.

У рваных штанов обязательно должна быть дыра в районе очка.

Чжу Бацзе (Раз Энганс) упал с небес, ибо проломил пол.

Чжу Бацзе (Раз Энганс) хочет жениться на трех женщинах, но они превращаются в трех Бодхисаттв: Александру (или Бэбэя), Гилтикус и Алину Рин (или Михаила Андреевича).

При попытке получить Банановый Веер, Тагира откидывает ветром в Израиль, где Александра дарует ему Неутомимый Свинцовый Стояк, благодаря которому ветер больше не властен над Тагиром.

Слоган: "Кельвин Кляйн - трусами на бошку тарься и более не парься!"

Босс из нескольких Михаилов Андреевичей, каждый из которых наряжен в косплей по любимым аниме Тагира (Тетрадь Смерти, Ван пис, Гурен лаган, Блич (ТУДУ: Уточнить, что там ему еще нравится)) и регулярно говорит, что он не анимешник и ненавидит аниме

