Персонажи

## Банда «Гратес»

**Космогенез (Черешня)** – Член банды «Гратес», любит тяжёлое оружие (минованы, ракетницы) и деньги, косточкой соединены 2 ягоды черешни. Девочка – Инь, немного негативная, пользующаяся интуицией, пассивная и мягкая девочка. Мальчик – Янь, твёрдый, активный, позитивный и опирающийся на логическое мышление парень. Для простоты к ним обращаться вместе под именем «Космогенез»

**Имя (Яблоко)** – Член банды «Гратес», любит свою банду в которой является лидером. Всеми силами пытается вытащить своих друзей из беды и старается не заходить в проблемы без причины. В основном создаёт план подо всё что нужно сделать, так же и для простых дел что бы не было проёбов. Родителей не знает, так как вырос на улице, после одного случая … .

**Имя (Крыжовник)** – Член банды «Гратес», Целеустремлённая ягода, которая с самого детства стремиться помочь своей большой семье, которая страдает от побочек не качественного сахара. Когда жизнь прижимает его, решает, что лучше хуйня, чем смерть. Выбрал для себя направление врача для помощи семье и не много углубляется в химию.

**Имя (Брокколи)** – Будущий член банды «Гратес». Его родители были химиками, но в скорее погибли по непонятным обстоятельствам (Были убиты бандой, которой они отказали в создании сахара). Из-за родителей он очень любил химию и был в ней одарённым. От родителей остались ещё и плохие черты как например: размазня, скованность в общении, добродушие.

## Центральны город

**Имя (Груша)** – Старик который помешен на оружии и философских цитатах о жизни. стоит в центральном городе, любит говорить цитатки, продаёт и улучшает оружие. Вырос под надзором отца оружейника фанатевшего по «Call of duty».

## Семья мафии

**Имя (Хурма)** – Босс семьи мафиози. Любит своего … , Грациозный и стильный мужчина, который не пачкает свои руки, только чужие. Его семья 2 по значительности. …

**Имя (Кумват)** – Правая рука босса мафии, а также его тайным любовником. С детства является слабовидящим снайпером, который не разу не промахнулся.

## Что то

**Имя (Чемпедак)** –

Имя ( … ) – модник. Который всегда на веселе, ходит с двумя узи и убивает всех под песни, может стать напарником.

Имя ( … ) – огромная хуета, в которой кроме мышц и мозга размером с пыль, не чего больше нету. Доверчивый и добрый. Будет сцена где босс может выкинуть кошку, и он за ней побежит с криками «киса»

Механики

## Управление

WASD – движение в спортивном беге (всё заводское)

Пробел – прыжок (разброс у оружия больше)

Shift – бег (разброс у оружия больше)

2х shift – рывок (стрельба не возможна, удары ближкой доступны)

Ctrl – присядка

Shift + ctrl – подкат

Q – использовать метательное оружие

E – использовать доп. Оружие

F – использовать (вещи на карте, двери и т.д)

R – преждевременная перезарядка (так же перезарядка срабатывает автоматически)

TAB – информация (время миссии, …)

## Быстрые победы

С каждым боссом можно будет много что провернуть, например:

* выбрать определённые диалоги, и он убежит в слезах.
* Собрать что-то на карте и с боссом что-то случиться, либо отдать это боссу и что-то случиться
* При определённом развитии диалога он может стать напарником
* Получить оружие при каких-то обстоятельствах (разговоре, обмене, победе)
* При каких-то событиях менять что-то на карте

## Путь пацифиста

Не знаю, нужен ли он

## Оружие

Разброс – зависит от способностей персонажа и отдачи оружия, а также движения

Патроны можно поднимать с трупов

## Навыки

Можно сказать, что это прокачка персонажа.

Наверное, сделаем выдачу очков прокачки после каждой миссии или подобное (обусловлено тем, что у него будет свободное время после миссии и мы будем выбирать, чем он будет заниматься в это время)

За эти очки можно будет прокачать скорость, уменьшить разброс и т.д

## Парирование

Что бы парировать патрону, нужно ударить по ней крепким ближним оружием

Если патрона была выпущена из необычного оружия (при сражении с боссом), она в любом случае как-то будет вредить. Например:

* Разрывная – будет накладывать стопор на несколько секунд как от свето-шум гранаты
* Трассирующая – будет домажить кровотечением
* Зажигательная – будет поджигать

## Сложность

Казуал (лёгкая) – что бы парировать врага, нужно будет просто вовремя нажать (будет вылезать значок атаки), с трупов больше патрон и денег, больше сопротивление к урону, проще всё

Средняя

## Внутренний голос

Характер внутреннего голоса, будет изменяться от морального состояния банана

Будет замедлять время в нужные моменты (замедление времени работает по принципу ускорения мышления и восприятия банана)

## Связывание доп. миссий с основной веткой

Доп. миссии будут активироваться при каком-то взаимодействии на домашних локациях (дом, рынок). Например, после нахождения записки на какой ни будь миссии, банан сможет найти информацию об этом в интернете, а после этого поговорить с кем ни будь из банды, и миссия начнётся

## Система веса

Вес будет иметь всё, оружие, одежда, патроны, допы. Чем больше вес, тем медленнее будет ходить персонаж и быстрее выдыхаться при беге и прыжках. Максимальный вес можно увеличить путём прокачки силы после миссий

## Система инвентаря

На банан можно будет нацепить одежду: кимоно, футболка и т.д а так же вспомогательную амуницию, такую как: бронежилет, ранец, нательные карманы, каску, шлем. Вспомогательное даёт броню и возможность переносить оружие и расходники

На голову: очки, маску, шлем

На спину: ранец (для расходников), большое оружие (рпг, снайперку, катану), бронепластину, бронепластину с подсумками

На грудь: средние и маленькие подсумки, маленькое и среднее оружие, бронепластину, бронепластину с подсумками

На пояс: средние и маленькие подсумки, маленькое и среднее оружие

На ноги: маленький подсумок, маленькое оружие

Мир

## Лимб

О нём в этом мире знают **просветители** (что-то около группировки просветителей церкви). Лимб, это место, когда фрукт находиться в предсмертном состоянии и если он пройдёт все испытания лимба, то душа вернётся в тело, если оно в состоянии выжить. Если тело фрукта не способно выжить, но его скоро подлатают до состояния жизнеспособности, то лимб знает точной промежуток времени между этими состояниями и подгоняет время под прохождение испытаний, замедляя или ускоряя время. Лимб меняется внешне и механически (испытаниями) под карму персонажа. Если персонаж много убивал, и делал плохие вещи, то уклон лимба будет в сторону ада (хардкора) и наоборот.

Сеттинг

## Локации

По локациям спрятаны пасхалки и секреты

Есть элементы, с которыми можно взаимодействовать (бочки, лестницы)

Нужно их делать так, чтобы удобно было делать красивые мувы (не ебу зачем и как, но оно надо)

## Оружие

**Типы:**

* Обычное – можно прокачать характеристики, можно поставить обвесы, можно купить
* Редкое – не стандартное (аналог обычного варианта, но другой калибр или материалы), можно прокачать характеристики, можно поставить обвесы, можно купить, характеристики завышены
* Раритетное – можно прокачать характеристики, можно поставить обвесы, есть история, характеристики чуть завышены, не похоже на другие, только найти или получить, ~~возможны бонусы~~

**Арсенал:**

**!! Нужно проработать характеристики, щас они хуй пойми откуда взяты !!**

**!! Ещё нужно рассортировать, что из этого тяжёлое, среднее и маленькое (для системы инвентаря) !!**

* Основное –
  + Автоматы:
    - АК-47 – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
    - М4А1 – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
    - АК-47 – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
    - М4А1 – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
    - АС ВАЛ – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
    - SCAR-H – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Пулемёты:
    - М-60 – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
    - ДП-28 – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
    - М-60 – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
    - ДП-28 – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
    - Гатлинг М134 – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
    - Браунинг М2НВ – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Снайперские винтовки:
    - Barret М82 – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
    - Т-5000 – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
    - Barret М82 – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
    - Т-5000 – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
    - Винторез – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
    - Мосина – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
* Вторичное –
  + Узи – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + МП-5 – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Узи – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + МП-5 – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + FN P90 – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Vector – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
* Ближка –
  + Мачете – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Копьё – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Мачете – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Копьё – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Клавиатура – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Шпага – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Катана – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Мини топорик – большой урон, быстрые атаки, угрожающий вид
* Метательное –
  + Граната – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Сюрикены – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Свето-шум – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Газовая – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Бомба-дистанционная – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Граната – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Сюрикены – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Свето-шум – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Газовая – урон 30, дальность 10, скорострельность 3, магазин 30
  + Танцевальная – Все танцуют, а ты радуешься
  + Гравитационная -- Все разлетаются в неизвестных направлениях и ломают себе лицо об кафель.
  + Бомба-дистанционная -- бомба липкая, взрывается при повторном нажатии на кнопку метательного оружия
  + Бомба паук -- Ползёт к врагу и прыгает в ебало, не работает на манёвренных врагах, только если сразу много кидать. Враги техники могут обернуть его против
* Дополнительное –
  + Крюк-кошка – можно цепляться за поверхности и врагов. Если зацепится за врага, то он подтянется к тебе, а если зацепиться и прыгнуть, то ты к нему
  + Атомаизёр – урон маленький, но разбрасывает и оглушает
  + Патроны -- доп. Патроны, хули я тут распинаюсь
  + Таблетки -- для того что бы ты не откис во время боя
  + Сахар+ -- хуйня которая тебя ускоряет, добавляет концентрации (точность) а также ускоряет мышление (замедление времени). Всё хорошо и пиздато, но ты сгниёшь. Использование больше n раз приводит к концовке, в которой ты сгниваешь. **Получается путём тайного разговора с броколи**

Хронология

## Принятие банан

Катсцена где банана в младенчестве выкидывают из окна 3го этажа, и он попадает в мусор. Силуэты в окне разобрать не получается. После 10 минут его находит яблоко с его бандой из черешни и крыжовника. Яблоко видит в банане себя и берёт его в банду «Гратес».

## Вхождение в коллектив !

Знакомство с персонажами, нужно поговорить со всеми персонажами. После этого, они все вместе играют в какую-то игру, если победить всех, то они решат чем-то **наградить чемпиона в будущем**

## Встреча с другом

Банан будет гулять по городу, развлекаться и т.д. В какой-то момент он встретит какой-то фрукт, завяжется диалог, и они пойдут гулять в месте, друг скажет, что у него есть его любимое место, и они пойдут туда. Место должно быть пиздатым, где они будут играть. После игры они разойдутся по домам. На следующий день опять должно быть что-то пиздатое вместе с ним, на третий день, при прогулке, они встретят хулиганов старше их. Которые начнут издевается над ними ради смеха и прибыли. Друг встанет впереди тебя (защищая тебя собой) и скажет хулиганам отвалить, ибо денег у вас нет. Хулиганы расстроятся и поднимут друга за шею. У банана будет выбор:

* + - * Врезать (трудно нажать из-за страха) – банан с разбегу и криками побежит на хулиганов, но так как он, это делает это хуй-пойми-как и без навыков, ему одним ударом дадут пизды, и он упадёт в водосток, куда через некоторое время полетит и друг. После этого инцидента, банан попросит банду научить его драться. Начнётся обучение. **(возможно пройти босса мирно)**
* Убежать – банан убежит в слезах. После этого инцидента, банан попросит банду научить его драться. Начнётся обучение. **(мирно пройти босса не получиться)**

После любого выбора пропадает друг, по не известным причинам. До определённого периода сюжета, его не будет.

## Обучение

Банда будет обучать банана драться и парировать удары

## Мелкая стычка

Поход банды с рынка преградит шпана, которая потребует плату за проход по их улице, цель миссии будет закрепить навыки, полученные в обучении и сломать ёбычи шпане

## Первый заработок

Банан с бандой занимаются заработком, надо что-то более-менее скучное, но не долгое. Выплачивают банде довольно мало денег и начинается обсуждение, на тему того, что так продолжать нельзя и нужно искать более хороший заработок

## Встреча с Брокколи

Черешня решает взять инициативу на себя и узнать секрет заработка другой банды. Выслеживает брокколи и берёт его в заложники. Приносит на базу и пытает. Брокколи говорит, что его не взяли и он не чего не знает. Приходит яблоко и говорит «может его и правда не взяли?». Выясняется, что брокколи одарённый учёный и месяц назад разработал свою качественную формулу сахара. Он предлагает делать сахар вместе и быстро подняться и заработать. Яблоко против такого заработка. Они проводят голосование, все кроме яблока согласны. Яблоко решает остаться с бандой. Брокколи принят в банду «Гратес».

## Продажа сахара

Они продают сахар на чужой территории не зная этого, владеющая территорией банда подъезжает и сжигает товар после чего идёт побег «Гратес» от вражеской банды. Банда успела продать сахара на приличную сумму, на которую было куплено оружие для банды и проплачена аренда за квартиру

## Вторжение в earth

Черешня предлагает яблоку нападать на другие банды ради репутации и большего заработка. Яблоко не согласен и считает это очень рискованным действием. Черешня принимает инициативу и в одиночку нарывается на банду в 4 раза крупнее. Разграбив банду на 20% черешня уходит домой.

Вражеской банде это не нравиться, и они шлют угрозу путём наведения беспорядка в их квартире. На базе в это время только черешня и банан. Они отбивают нападение. Черешня решает уничтожить вражескую банду в одиночку так как не хочет говорить про это яблоку. Банан отчитывает его, но решает помочь так как не хочет бросать друга.

Они берут оружие и идут на вражескую банду. Они зачищают первый этаж банды. И идут в ангар. Находят там 3х ствольный миниган и машину пикап. Садятся в машину, и черешня из машины расстреливает нижний паб банды, где было много фруктов. Они решают ехать на базу.

Черешня хочет отлить, и они останавливаться. Там оказывается 2 фрукта из вражеской банды, которые бьют черешню (Инь) бутылкой в голову. У черешни случается сотрясение, а также осколки от бутылки входит глубоко в череп. Янь падает в обморок от крови брата.

Банан везёт его на базу, что бы крыжовник его вылечил.

## Приезд на базу

После приезда на базу, крыжовник уже пришёл с вызова врача и начинает лечить черешню. Яблоко возвращается со встречи немного раньше запланированного и видит чужую машину у базы. Он заходит в дом и видит сцену лечения.

---------- конец демо версии игры ----------

## Начало…

Яблоко видит сцену лечения, разьёбанную хату, машину и спрашивает у банана, что нахуй случилось. Банан говорит про другую банду и их действия. Яблоко говорит, что он либо даст пизды банану, либо, если черешня выживет, то он даст пизды обоим. Яблоко переживает.

Крыжовник по итогу говорит, что черешня выживет, но возможны осложнения, потому что стекло вошло глубоко в кость (мозг). Черешня лежит на больничном, Янь в порядке и смотрит за пострадавшим братом.

Яблоко созывает совет и говорит, что о нашей банде знают почти все, и то что банда теперь популярна. Но вот только много банд захотят поджать под себя молодую и перспективную банду или уничтожить конкурентов, которые много выёбываются. Яблоко говорит, что в таком случае, уже придётся биться и развивать банду. Так банда переходит на план поднятие репутации, поиск и сотрудничество с союзными бандами и заработок денег контрактами на убийство, продажу сахара, лечения членов других группировок и набегов на другие вражеские банды.

## Новый Инь

После того как очухался черешня (Инь), они решили отпраздновать пиром. За застольем, инь начинает говорить не совсем свойственные ему вещи, безумные и жестокие. Все списывают на то, что он только что поправился и это не большие ослабления.

На следующий день, Яблоко делает собрание, в котором говорит, кто какую работу берёт. Крыжовник лечит, брокколи синтезирует сахар для будущей продажи, банан идёт набегом на вражескую банду по поставке и продаже бензина и нефти, а черешня отдыхает и смотрит мультики. Инь такой исход не устраивает, и он говорит, что в порядке, ему не кто не верит, так что он напрашивается идти вместе с бананом, что бы если что случилось, банан мог приглядеть за ним. Яблоко соглашается.

Яблоко начинает мотивационную речь, где говорит, что они все такие пиздатые распиздатые, потом банан говорит, что до вражеской банды ехать далеко, есть какой-то план? \*камера переключается на разьёбанную машину\* из машины доносится диалог, в котором говорится что, когда они оплатят эконом такси, то они сразу поедут, после оплаты, машина с трудом заводится

По приезду на вражескую базу, они сразу заходят в холл как обычные посетители, это план банана по проникновению и поджогу хранилища с горючим. Но черешня (Инь) решил не следовать плану и сразу начал шмалять по продавцам и охранникам в холле. Далее черешня орёт на посетителей и говорит им сьёбывать, а иначе он съест их матерей в салате. Далее мы идём до склада, банан говорит, что нужно вывести провод по дальше и дать искру дистанционно что бы не пострадать, черешня в этот же момент стреляет по бочке. \*камера переключается на общий вид склада\*. Склад не плохо так взрывается и оттуда вылетают обугленные банан и черешня. Черешня встаёт и кричит «юху, это они на долго запомнят. А если забудут я ещё один разьебу» банан хочет доебаться, но на взрыв сбегается банда. Идёт перестрелка, после перестрелки черешня самолично решает навестить босса этой группировки и поговорить по душам. Банан опять не успевает вставить слово. Черешня врывается в кабинет главного. Главный говорит, что сдаётся и сделает всё что бы его, не убивали. Черешня подходит в плотную, берёт его голову и ебашит ей об стол, за которым сидел главный (раз 5-6). После этого черешня спрашивает у главного, понравилось ли ему быть отпизженным об его стол? В ответ слышит нет, на что черешня отвечает: «Ну дак вот, из-за этого я здесь. Что бы защитить тебя от подобных случаев. Теперь ты под нашей крышей, или ты не согласен» и ударяет ещё раз об стол. В ответ согласие. Черешня ставит условие что он теперь должен платить им по 30% с месячной выручки каждый день пока не умрёт. И ударяет ещё раз.

После этого банан с черешней возвращаются, и черешня кладёт на стол прибыль с дела, банда радуется. Банан подходит к яблоку и объясняет ситуацию. Яблоко не знает, как поступить лучше всего и решает с начало просто поговорить. Яблоко разговаривает с черешней, о том что, что то не так и черешня стал через чур жестоким, но черешня успокаивает яблоко и говорит, что он вёл себя так только для миссии, что бы запугать их и получить больше плюшек всяких. Яблоко в это верит и успокаивает банана, говорит, что переживать не о чём, так как знает черешню много времени и доверяет ему.

## Вечная любовь

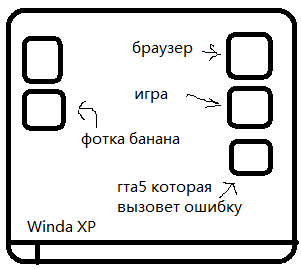
Начинается новый день, совет, яблоко распределяет роли и говорит банану, что банде дали заказ и надо его выполнить. Заказ дал овощ лет 40, на помощь в убийстве его жены, по причине раздражает и вообще она плохая, на этом точка. Есть условие, что он хочет убить её сам и просит нас сопроводить его к ней. Банан берётся за заказ.

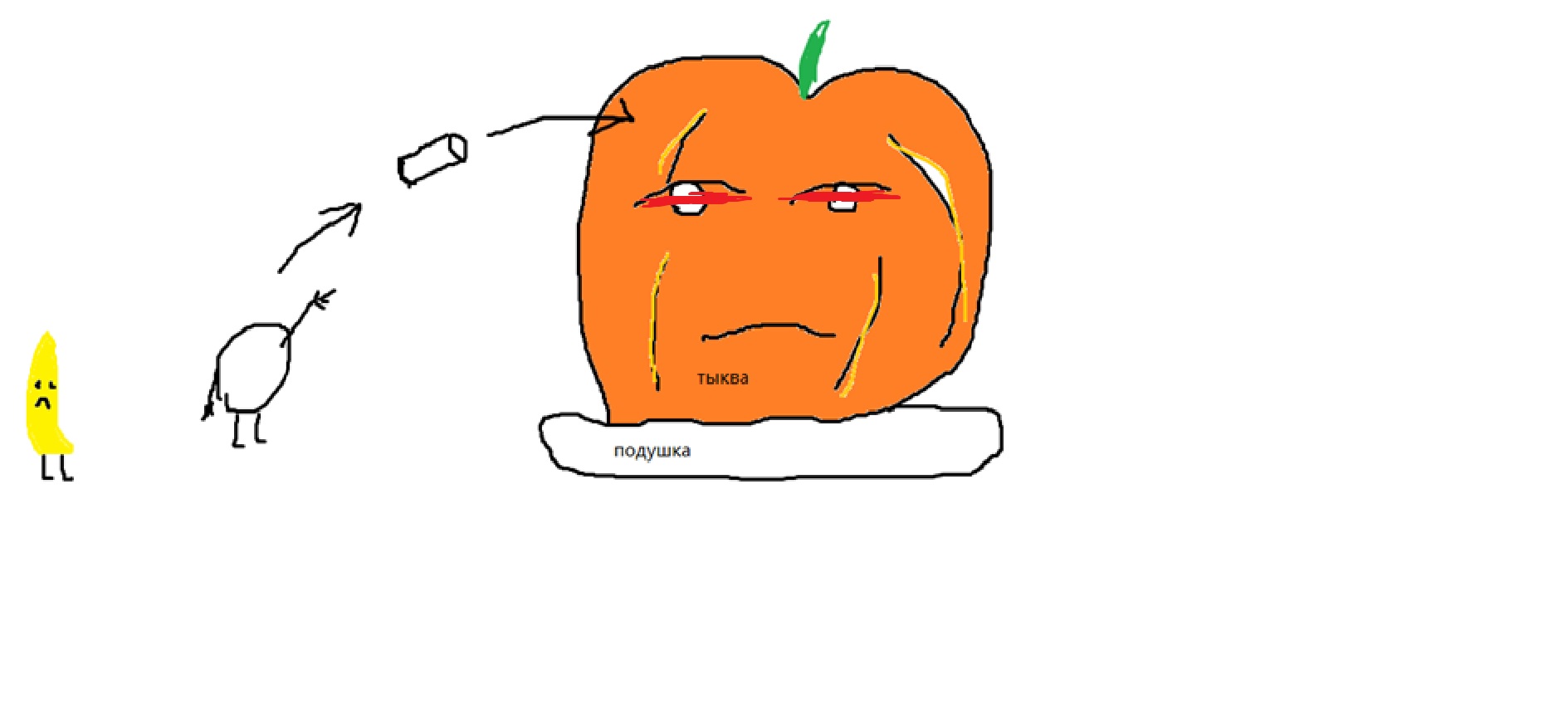
Банан спрашивает, а как ему до туда добраться? Камера переключается на вид очень потрёпанного такси, откуда доноситься голос, после оплаты ультраэконом такси, мы начнём движение. После оплаты, машина заводиться со второго раза и банан уезжает.

-- Идея с любовником  
Встречаються – сруться – мирятся – клятва вечной любви, только в 2ём – из шкафа выходит любовник « вы тут выясняйте, я пойду» и выходит через дверь

* Будет миссия, где поступил заказ на убийство жены от мужа. Так как она его раздражает и вообще она плохая. Но он хочет, чтобы мы только довели его до его жены сквозь охрану, а убьёт он сам. В этот момент в нашем дома на нас нападают наёмники. Муж решает, что эта шмара решила отнять у него с имущество путём убийства. Мы направляемся к жене. После сражения с охраной и наёмниками, мы заходим в офис где она сидит. Дальше я не придумал, но закончиться всё на том, что они любят друг друга и их любовь не рушима не какими препятствиями.

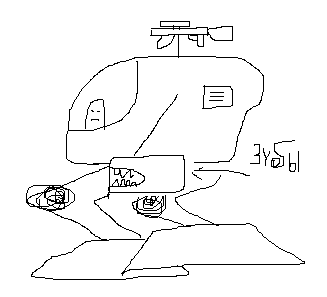
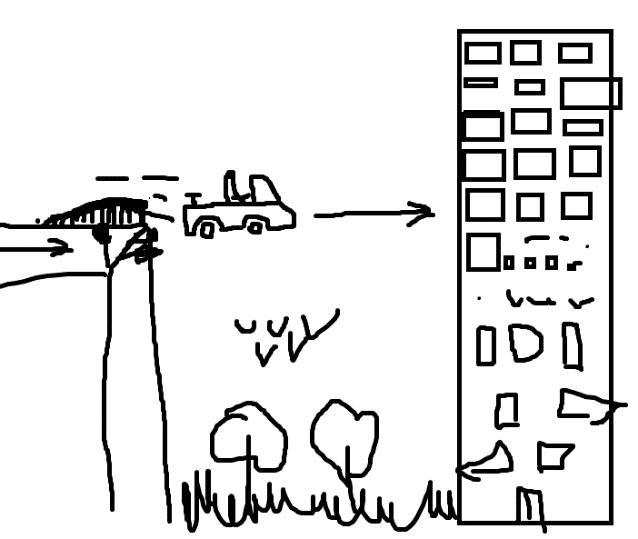
Рандомные наработки

* Миссия на вертолёте. управление бананом, свисающим на верёвке с вертолёта, происходит курсором по экрану и стреляет прямо, так же уклонение от пуль
* 4д миссия. банан под наркотиками ощущает пространство как 4д и отстреливается от врагов (щас перечитываю и ебать я еблан, как это реализовывать то нахуй? Сделаю лучше просто жёсткие галюны. Но да, если разберусь в 4д, то ебану 4д)
* Какой-то босс, с выбором сражаться в команде или в одиночку (будет выбор как сражаться с боссом, то есть вы с командой проходите первый этап битвы, потом босс предлагает сразиться 1н на 1н, если принять вызов 1н на 1н, то поднимется (что-то) и сражение пройдёт с глазу на глаз. Если выбрать вариант отказа и драться командой (быстрая победа))
* В этом мире есть плохие учёные, которые синтезируют болезни, то есть идёт простое прохождение миссии, и тут резко вываливается какая хуета (огромная трава с болезнью) и начинается босс файт. После чего на карте можно будет собрать информацию о их лаборатории и разьебать (будет как не обязательная миссия сюжета мира)
* Бананчность = человечность (типа да, я думал сделать это как параметр злой-добрый, вот только нахуя? Я тоже не знаю)
* Я искал ебало нурлана где он изображает босса мафии с тамби на коленях, но нашёл это. Оно тут просто будет до лучших времён
* Крче, в какой-то сцене, банан с кем то, будет стелсить в комнате собрания семьи мафиози. И должна быть шутка, в которой он сядет на кресло босса и разыграет напарника по типу «ты роешься тут, но делаешь это без уважения». Будет выбор встать со стула или сказать ещё шутку. Если сказать шутку, то:
  + придёт член семьи с новичками. Окажется что он слабовидящий и примет банана за босса, а новички ещё босса не видели. И там будет диалог, в котором нужно будет кринжово шутить на тему «ты делаешь это без уважения». Он скажет новичкам выйти после чего подойдёт к боссу и поцелует ему руку. Слепой скажет, что кожа босса как всегда такая нежная и соблазняющая. Подметит его банановые духи. Начнёт подкатывать к боссу после чего откроется выбор шантажа при битве с боссом. После выбора шантажа можно будет выбрать что-то или подружиться с семьёй. Если подружиться, то можно будет вызывать слепого извращугу в качестве поддержки. В качестве профессионального снайпера (там ещё будет его предыстория, в которой он пошёл на снайпера с 10 лет и не разу не промахнулся, но потом в один момент не смог попасть в сердце девушки (отшила, предала) и впал в депрессию. После чего, он встретил босса мафии и тот стал его единственным лучиком, который всегда его поддерживал и кринжово шутил про «уважение», но ему это всегда нравилось. После чего у них завелись тайные отношения.) Если тут проебаться и неправильно где-то ответить, то слепой парень просечёт что что-то не так и начнёт перестрелку
  + если не шутить, а просто встать, то продолжиться миссия, где они должны что-то найти или украсть после чего так же незаметно выйти.
* Нужна хоррор миссия, просто нужна и всё. Я думаю сделать её при поиске какого ни будь чертежа или рецепта в доме у психбольного учёного. Как потом окажется серийным убийцей который пытал и игрался со своими жертвами. Там будет много трупов овощей, которые решили покончить со всем сами. Наш больной носит маску из фруктов, но на самом деле у него разрезана лицевая часть, а также есть генномутированная рука. (нихуя себе, скажешь ты. А ты как думал, отвечу я)
* Нужна драматическая сценка где стоят банан, кто-то и черешня. Потом возле какого-то диалога в кого-то стреляют, и черешня прыгает в замедленной сьёмке что бы прикрыть его своей тушкой, но пуля пролетает между Инь и Янь и попадает в кого-то. Этот кто-то должен симпатизировать игроку, для драматизма и скорби (что бы куплинов кричал и ржал)
* Я кстати хочу сделать какой ни будь подарок. Либо первопроходцам, которые нашли вообще всё, либо ютуберам. Не ебу под каким предлогом. Подарок должен будет быть индивидуальным, или вообще не каким.
* Миссия с нажиманием клавиш в нужный момент. А именно, танцевальная, музыкальная и ещё какие-то битвы с одним боссом, который после каждого проигрыша будет убегать. Для разбавки посредственного шутера.
* Нужна сценка, она происходит в баре, когда банда по приколу говорить банану склеить девушку. где банан пытается тупыми подкатами склеить девушку, но склеивает она его. Доходит сразу до того, что она приглашает его уединиться. Катсцена где они стоят в затоплении и банан спрашивает, а как ебаться или подобное. Не разбираться и всё просто заканчивается минетом (пускай просто корку полижет, не ебу). Это оказывается нужно для сюжета, после этого банан задумывается, а откуда берутся дети. На картах появляться информация об этом, а также на компьютере в браузере.
* Компьютер, появиться когда то, там можно будет заказать редкое оружие и более лучшие обвесы, так же нанять несколько напарников. Так же там будет иконка с браузером, где будут рекламные баннеры и можно будет узнать какую ни будь информацию о мире игры. Будет фича с сайтом вооружения, где можно будет получить скидку на оружие, а также посмотреть какой-то ролик что бы у банана стал меньший разброс при стрельбе. (он будет стареньким толстым моноблоком, который будет тупить и переливаться линиями)
* В этом мире дети будут появляться в «благодатном саду», который принадлежит правительственной организации. Которая продаёт детей состоятельным фруктам. Ты спросишь, а откуда же появляться дети в гетто? А я отвечу, это те дети, которых заказали, но отказались брать, а так как их уже сорвали, а хранить не где, то их выкидывают в гетто. Так же у них будет армия из самых здоровых фруктов, которых с самого детства затаивают на убийство. После победы над одним таким, в игре появиться возможность разьебать это место и сделать детей не товаром для продажи и обогащения своих карманов.
* Придумал сцену, где босс, которого мы преследовали в одиночку, забегает в комнату с большим монстром. Далее будут слова от босса «Прости мой друг, но мне придётся тебя пробудить» и кидает в него банку. В момент броска и полёта банки, у игрока на секунду замедлиться время и можно будет выстрелить. Либо в банку, либо в босса.
  + Если игрок выстрелит в босса без глушителя, то босс умрёт, а монстр проснётся и будет драка
  + Если игрок выстрелит в банку без глушителя, то монстр проснётся и будет драка
  + Если игрок выстрелит в босса с глушителем, то босс умрёт, а монстр проснётся
  + Если игрок выстрелит в банку с глушителем, то босс убежит, выкрикнув что это его последняя банка, а монстр не проснётся, и вы последуете за боссом



* Миссия с уничтожение фермы с тростниковым сахаром. приезжаем туда бандой на машине. Жгут огнемётами тростник. Перестрелка. Дальше они заходят на базу по эпичному. Вся банда кроме черешни заходит и встаёт в крутые позы перед врагами, вспоминают и кто-то спрашивает где черешня. Кадр меняется на вид с наружи на черешню, потом черешня сальтухой врывается через окно и встаёт в позу. Дальше не придумал….
* Я крче ебался с сайтом около 4 часов. Пытался перенести его на webpack vue-cli, и теперь я хочу на это отсылку. В игре должен будет быть подвал, с компом на 3 моника, светящимся ПК и овощем на табуретке, который будет орать матом. Если его побеспокоить там игра ломаться начнёт. Будут текстурки отпадать, выходить не те диалоговые окна и вообще пиздец до краша игры если ты не успеешь весть нужную комбинацию на клавиатуре что бы помочь ему.
* При входе в игру, будет загрузка где только надпить «Гратес». После загрузки, игра начинается сразу, если это первый её запуск. Если уже играли, то там после загрузки, фрукты будут вытаскивать меню (можно сделать анимацию что её кто-то поливает)
* Хочу отсылку на куплинова, а именно нужен будет чел, который опустил руки. Его можно поддержать или оставить. И если правильно поддержать (фразами поддержки от куплинова) то он снова начнёт что то делать и ответит что откуда то уже слышал эти слова поддержки. Начнёт вспоминать что никнейм у него был на КУ, а имя другое, на Д начиналось, ещё в очках был.
* Нужна миссия где они сдают машину в ремонт странному типу, по их мнению. Через день решают, что их кинули и дут к нему. Выбивают ему дверь и немного бьют мебель что бы припугнуть, он спрашивает чё за хуйня, ему отвечают, что он их кинул, он отвечает, что они ёбнутые, и ремонт не может быть таким быстрым, и какого хуя они вместо того что бы написать ему в вайбере или позвонить ломают дверь и мебель. Тем более хули они просто не постучались. После этого он говорит, что он впишет стоимость ущерба в стоимость ремонта. И если им нужна машина именно сегодня, то пускай бесплатно помогают. Идёт миссия с починкой машины, нужно что-то придумать … С механиком будет потом диалог один на один, где можно извиниться и если сказать нужные фразы, то механик предложит оружие своего деда. Так как он им не пользуется и нашёл его на складе.
* Нужна конечная миссия где он встречает семью. Точнее одного банана в маске. Завязывается где ему говорят, что он его семья. Банан спрашивает: «Папа?». Родитель снимает маску и говорит «мама»

Или сцену с двумя бананами, говорящий говорит, что он его родитель, наш банан спрашивает «папа?», родитель снимает маску и говорит «мАмА». Второй родитель тоже говорит, что он его семья. Наш банан спрашивает: «Мама?». Банан снимает маску и говорит, что сынок у них туповатый

* Должна быть сцена где банана очень сильно искалечили, буквально нет 30-40% тела. Но мозг ещё функционирует. Банан лежит пока враг на заднем фоне душит яблоко (или кого-то дорогого). Время замедляется и банан слышит внутренний голос. «Привет, это снова я. У нас с тобой очень плачевное состояние, как и у нашего друга. У тебя есть примерно 15 секунд перед тем, как мы окончательно потерям контроль над телом. Мы с тобой вроде бы долго разговариваем, но ты заметил, как медленно течёт время? Эти 15 секунд могут показаться тебе минутами. Но знаешь, ты молодец, что дошёл так далеко со своими друзьями. Ты не думаешь, что на этом не стоит заканчивать? Ведь твоему другу нужна помощь. Что же, за это время ты должен был отдохнуть. Как ты смотришь на то что бы встать? Пустить последнее своё издыхание на помощь другу. Я ведь тебя знаю, знаю, что ты встанешь. Вставай» После этого банан встаёт и чем-то убивает врага, голос говорит «молодец, ты смог помочь другу, я тобой горжусь». После чего банан падает. Последняя фраза голоса «Я с тобой до конца».
  + После событий выше. Банан просыпается в светлом месте. Встречает какую-то сущность, которая при его взгляде превращается во что-то. Она говорит что-то о смерти, о том, что ты в лимбе, о том, что время тут течёт по-другому и что это твой конечный путь. И твой путь в данный момент, зависит от того, какие решения ты применял ранее и какие применишь сейчас (слова обозначающие, что чем больше миссий он завершил убийством, тем сложнее для него будет это задание и наоборот). Сущность пропадает, а банан слышит свой внутренний голос, завязывается разговор, в котором голос говорит банану что он может представить образ, и с переместить его туда. Так как он говорил, что «он с бананом до самого конца», то хочет помочь и вместе выйти от сюда. (оттенки и локация будет меняться в зависимости от кармы игрока, от кармы зависит, локации будут похожи больше на ад или рай). Далее они проходят определённые комнаты (нужно как-то реализовать миссии на 2х, то есть на банан и голоса в теле), где комнаты со скосом в ад, будут с какой-то жёсткой хуйнёй, головоломки на время, миссии с побегом, кошмарами и т.д. А комнаты со скосом в рай, будут с головоломками без времени, прогулками по саду и рассуждениями. Так же в самом лимбе, можно будет поднимать карму, помогать кому ни будь, делать добрые дела. Так же нужно будет реализовать какие-то эффекты по теме, что случается с его физическим телом, пока он в лимбе. То есть тряску и переливание света (красного и синего), потому что везут на скорой. Разорванное небо будет постепенно соединяться, так как банану делают операцию и подобное.
* Нужен враг механик с роботом. У робота будет рука с зубами. Да, механик немного с ебанцой и безумием. Механик сам скажет, что лобовая броня очень сильная (отсылка что лучше попробовать другую сторону)
* В лимбе будет чел, который сидит около мозаики на стене и бьётся головой об камень, потому что фреска идёт очень ровно и в середине, одна мозаика стоит не ровно (ад перфекциониста). Ему можно помочь, найдя на уровне кирку и отбив этот пиксель.
* Будет миссия с вторжением на базу вражеской банды, у которых очень крупный оборот разных наркотиков. На их территории будет что-то около парка, в который не суётся полиция (она проплачена, и боится). Дак вот в этом парке будет много фруктов, которые потеряли себя и это их единственное место, где они имеют хоть что-то. А именно некую свободу и наркотики (очень плохие, но доступные для нищих). Эта банда даёт наркотики либо за маленькую сумму, либо за какие-то задания. Ты спросишь, а нахуя наша банда пошла на них нападать? А я отвечу, ради того, чтобы сместить эту банду и занять более высокие позиции в наркоторговле. (ну и опять же я ебал что то выдумывать, пускай будет так, я тут бог, как скажу так и будет)
* Будет место где кто-то из банды после сражения будет лежать измотанным на полу, банан подойдёт и после некого разговора ляжет рядом. Потом он напоёт текст песни (отсылку) Аяз – от скриптонита.
* Будет чел, которого мы пришли убить бандой по заказу или подобное. Он захватит нас в заложники и посадит в одну комнату с другими заложниками и связанной маленькой девочкой. Амбал охранник наорёт на девочку из-за того, что она плачет. Потом этот чел придёт и начнёт спрашивать зачем связали девочку. Будет её успокаивать и говорить, что отец скоро за неё придёт. Скажет амбалу извиниться и т.д. потом он позовёт её смотреть мультики и ждать отца вместе. Мы бандой выбираемся, т.к амбал ушёл вместе с ними, а другой прийти не успел. после того как мы дойдёт до главного офиса, где он сидит с девочкой. Мы откроем дверь, и они будут смотреть мультики вместе на диване спиной к нам. Кат сцена не начнётся пока мы не подойдём довольно близко. Мы можем:
  + Убить его пока не началась кат сцена. Девочка будет плакать и винить нас
  + Убить девочку. Он начнёт орать на нас и говорить девочке не бояться, что всё образуется и всё в этом духе. После чего застрелит нас
  + Убить обоих, прибежит охранник и попробует нас убить. Если убить его, то миссия кончиться, и вы пойдёте на базу с достижением наёмник не знающий жалости или подобное.
  + Если подойти близко и заговорить, то он отправит девочку поиграть с амбалом (если амбал будет себя плохо вести, то он урежет ему ЗП), после чего задаст вопрос что будет дальше
    - Я пришёл убить тебя
    - Я пришёл договориться
    - Я пришёл посмотреть телевизор
      * Он удивиться, попросит горничную принести пива и будет какой-то ламповый диалог, разбор почему он делает грязные дела, выясняется, что он пиздатый (победа + напарник)
* Будет миссия, где мы для сражения со вражеской бандой, наймём топового наёмника. Когда мы встретимся лоб в лоб с вражеской бандой, выясниться, что они тоже решили нанаять топ наёмника. Они выходят в центр. Начинаеться разговор где выясняеться что они лучшие друзия. После чего решают не сражаться друг с другом, но они хотят повеселиться, по этому обьединяються и начинают воевать в двоём против всех.
* Риччитьелло – нужно оружие с таким названием. Отсылка на Джона Риччитьелло, генерального директора EA и его фразу «перезарядка за доллар». И да, у оружия будет платная перезарядка, при нажалии перезарядки, будет открываться счёт нахуй)
* Будет миссия, где поступил заказ на убийство жены от мужа. Так как она его раздражает и вообще она плохая. Но он хочет, чтобы мы только довели его до его жены сквозь охрану, а убьёт он сам. В этот момент в нашем дома на нас нападают наёмники. Муж решает, что эта шмара решила отнять у него с имущество путём убийства. Мы направляемся к жене. После сражения с охраной и наёмниками, мы заходим в офис где она сидит. Дальше я не придумал, но закончиться всё на том, что они любят друг друга и их любовь не рушима не какими препятствиями.
*  Будет миссия где за рулём машины сваливаем от копов или подобной игровой условности. Впереди мы видим обрыв, будет выбор сигануть и будь что будет или остановиться, или попытаться отбиться. Мне лень прорабатывать 2 варианта, так что если мы остановимся, то нас разьебут в любом случае. И вот мы сваливаем в обрыв, ебашим скорость под 200 и прыгнет. В этот момент, в этом здании, к какому-то бизнесмену пришли наёмники за его головой, и наёмник стоит у окна. Наёмник спрашивает у бизнесмена его последние слова перед смертью, он ему отвечает (придумать), в этот момент влетает машина с нашей бандой и давит наёмников к хуям, бизнесмен уворачивается.
* Заебал, будешь моим другом? – фраза
* У него случается передоз, по каким-то причинам. И в его голове происходит игра на выживание. Наркоманская игра, где всё переливается, блестит и не имеет логики. В игре его разъединят на 2 личности или подобное. Крче сделают так, чтобы у него появился внутренний голос. Потом его откачивают в больнице. На выходе из неё, происходит несчастный случай где в него что-то летит или подобное. После чего время замедляется, и он предотвращает несчастный случай. Дома, он начинает задумываться, а какого хуя. И в зеркале видит банана, который двигается как он, но только разговаривает с ним. Это оказывается его внутренний голос, который появился из-за сильной передозировки, в следствии чего, его мозг пострадал, в лучшую сторону. Теперь он может думать быстрее из-за чего, внешний мир для него замедляется. (за главу банан получает замедление времени и внутренний голос помощник)
* Если не будет хватать контента, то надо написать историю про хакера, которого захватила какая-то группировки, и они грабят банк, преждевременно заминировав весь район и шантажируя полицию, что бы она их отпустила
* я вот опять же подумал, как всегда случайно, и решил. Меня смущает система, как в гта 5, когда ты в трусах можешь перетаскивать автомат, РПГ и 2 танка. Может сделать систему места и веса? Тип можно взять снайперку (большое оружие) но ты будешь медленнее ходить, патроны будут ограничиваться, в зависимости от веса. Из-за этого можно подумать об амуниции, бронежилет, рюкзак и подобное. А также рассортировка оружия и патрон на теле
* Будет чел, который по каким-то обстоятельствам, предложит поиграть с бананом в русскую рулетку. Рулетка будет работать по принципу вопрос, ответ, выстрел. Выстрелит пистолет или нет, будет зависеть от правильности ответа. Так-то звучит круто, но уёбищно. Но мне похуй, так что пускай будет
* Будет миссия в школе, пойдём допрашивать какого-то учителя (или по другим причинам). В самой школе можно будет говорить с учениками. Там будет девочка одиночка. Если с ней поговорить, то она будет говорить, что всё нормально, просто не нашла ещё компанию. Потом можно будет подойти к одной из компаний, поговорить с ними и предложить девочку для дружбы. (хахах, перечитываю и это звучит плохо, как будто девочку как товар толкаем)
* Будет миссия, где банан в плохом моральном и психическом состоянии. Он будет бороться со своим внутренним голосом, который будет давать ему команды. Приведу пример: Банана предали группа людей, он начнёт трястись и ловить психически не стабильное состояние. Голос будет говорить «убей их всех». На экране будет выводиться выбор (убить или не убить) с временной шкалой и ползунком прогресса. Нужно будет быстро нажимать что бы свести ползунок в состояние не убивать, так как это будет правильный выбор
* Хочу в игру массовнов, они крче будут приходить в битву иногда по 2-3 штучки (для того что бы устранить банана, ибо он где то узнает про них). Но они будут приходить, только если найти их один раз на локации (какой ни будь подвал с ними или что-то ещё). Они будут знать, что этот мир выдумка и много что контролировать. Так же, если найти о них больше информации, то они будут атаковать с большей силой, ибо дохуя знаешь.
* Будет миссия с пожаром в здании. Не такая как во всех играх, что просто зажал кнопку в перёд и победил, а прям как настоящий пожар. Не с реагировал и не увернулся, получай балкой по ебалу. Увернулся от одной балки? Лови второй по ебалу. Думаешь ты победил? Хуй там, под тобой обвалился пол.
* Фраза «Я так долго искал того, кто будет меня любить, что сам разучился дарить любовь» или «Я так долго искал любовь, что к моменту её появления, я уже разучился её испытывать». Хочу дед инсайда.  
  Он как то должен будет лишиться последнего сдерживающего факторы (например лишиться девушки). Так как его больше не чего не сдерживает в моральном плане, то он пойдёт убивать, чтобы просто словить пулю и умереть весело. Будет сцена где они в минуту спокойствия встретятся и заговорят. Он скажет, что ему плевать кто умрёт, он может сейчас убить даже банана и ему плевать. Будет 3 развилки:
  + банан убивает его
    - не чего плохого не происходит, миссия закончена
  + банан уходит с ним и убивает всех, кого не попадя
    - они что то делают…
  + банан отпускает его
    - умирает кто-то дорогой банану, так как он (не банан) повздорил с ним

Банан будет у него дома где его девушка будет говорить, что пойдёт гулять с друзьями из интернета и будет поздно, на что он отвечает хорошо. Банан может начать диалог по этому поводу

* + Ты её правда так отпустишь?
    - А что не так?
      * ну она же явно изменяет?
        + Скорее всего
      * Не боишься, что она тебе изменяет?
        + Я не боюсь её измены

Почему?

Ну, я бы боялся её потерять. Но я так долго искал любовь, что к моменту её появления, я уже разучился её испытывать. Так что мне плевать что с неё будет, у меня нет к ней не чувств, не привязанности, не надежды на будущее с ней

Красивая фраза

Надеюсь тебе такие фразы придумывать не придётся…

А зачем тогда ты с ней встречаешься?

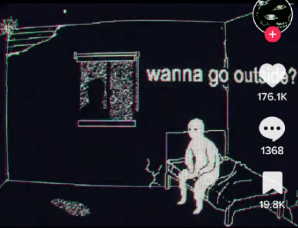
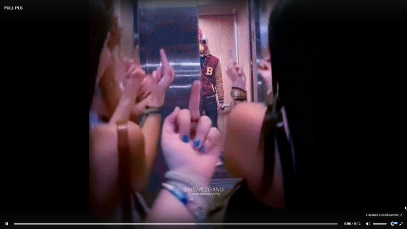
Взаимно выгодный обмен. Она прибирается, готовит, целует меня, а я помогаю ей, защищаю, дарю эмоции и подарки. Все в выигрыше

Настолько в ней уверен?

Хах, конечно нет, она скорее всего уже с кем-то сосётся

Не любишь её?

Ты ей платишь, что бы она была твоей девушкой?

* + - * А поцеловать на прощание?
        + Блять, точно. Да похуй, она уже далеко
* Концовки будет 3 (или больше), где банан всегда умирает. После каждой концовки сохранения стираться и перебрасывает в меню. Где в место кнопки "продолжить историю", будет кнопка "начать историю". Когда человек проходит все 3 концовки, его перебрасывает в меню и кнопка остаётся "продолжить путь". после нажатия выводит текст (постепенно, как диалог). текст: "как ты понимаешь, конец всегда один, победить не получится". Будет выбор сопротивляться или сдаться
  + при нажатии сопротивляться, не чего не происходит только немного дёргается экран, при многократном нажатии (раз 50, можно придумать какие-нибудь усложнения), выводится диалог. Пример: "а ты и правда в это веришь, для такого человека как ты, нет не чего невозможного. Давай же пропишем историю так, чтобы она не закончилась на сожалении. Пропишем ТВОЮ историю. Вставай из-за компьютера добейся счастья, я в тебя верю"
  + при нажатии сдаться, сразу выведется диалог. "Теперь, эта история не будет продолжаться. Не будет смертей, не будет боли, не будет не чего. Я рад, что она закончилась, но знаешь, что? Я буду её помнить. А ты?"
    - В начале игры, после того как банана подбирает яблоко, будет немного геймплея где он ребёнок, он будет гулять по городу, развлекаться и т.д. В какой-то момент он встретит какой-то фрукт, завяжется диалог, и они пойдут гулять в месте, друг скажет, что у него есть его любимое место, и они пойдут туда. Место должно быть пиздатым, где они будут играть. После игры они разойдутся домам. На следующий день опять должно быть что-то пиздатое вместе с ним, на третий день, при прогулке, они встретят хулиганов старше их. Которые начнут издевается над ними ради смеха и грабить. Друг встанет впереди тебя (защищая тебя собой) и скажет хулиганам отвалить, ибо денег у них нету. Хулиганы расстроятся и поднимут за шею друга. У банана будет выбор:
      * + Врезать (трудно нажать из-за страха) – банан с разбегу и криками побежит на хулиганов, но так как он это делает хуй пойми, как и без навыков, ему одним ударом дадут пизды, и он упадёт в водосток, куда через некоторое время полетит и друг. После этого инцидента, банан попросит банду научить его драться. Начнётся обучение. После обучения пропадает друг, не понятно куда он делся и по какой причине. После этого начинается демка и далее по сюжету (возможно пройти босса мирно)
        + Убежать – банан убежит в слезах. После этого инцидента, банан попросит банду научить его драться. Начнётся обучение. После обучения пропадает друг, не понятно куда он делся и по какой причине. После этого начинается демка и далее по сюжету (мирно пройти босса не получиться)
* Из миссий в детстве с другом, будет босс в хим. лаборатории. Это будет друг, которого нашёл какой-то мужик. Он увидел его в синяках и пообещал ему дать силу. Друг согласился. В течении всего сюжета он пробыл в лаборатории как подопытная крыса, в последствии экспериментов, у него подавился разум
* В какой-то момент, Инь потеряет свою сестру, Янь. После, его пути с Гратес разойдутся, и он станет одиноким и ебанутым киллером. На какой то миссии он появится. Банан подумает, что Инь пришёл ему помочь. Но выяснится, что злодей скупает пачками его любимый энергетик и он пришёл его жестоко убить.
* Нужна хуйня, по типу того, что: будет миссия переломная, в которой банан черешня и яблоко (+/-). Они подниматься в главный небоскрёб в городе (в котором все состоятельные и влиятельные овощи). Они что-то там делают и заходят в офис к какому-то овощу. Он будет говорить, что если они его убьют, то им вообще пиздец, а если не убьют, то они смогут это загладить путём выполнения нескольких миссий.
  + Убить – Черешня поджигает его, и босс выпадает из окна. Всё это без звука, тип как сцена задника. Камера следит за ним. Начинает идти спокойная и умиротворяющая музыка, розовые тона, птицы, высотки, падающий бос без звука летит вниз. Сюжетная линия отклониться, так как теперь за ними охотятся влиятельные люди, а не какие-то там банды. Против банды теперь все, полицейские, бандиты, простые овощи, их знакомые, вообще все, кого можно купить наградой за голову. Концовка будет в том, что такими темпами убьют всю банду по одному. Банан, когда останется один, сойдёт с ума и пойдёт ебашить вышку овощей (их главное здание). Наденет жилет смертника и будет зачищая этаж за этажом и идти до этажа King (главный этаж, самый верхний, где сидит главный всего города и вообще главный много чего). Банан заходит, пиздит с боссом, что-то ещё, потом ворваться хорошо вооружённая охрана и потребует сдаться и отойти от босса. У банана будет выбор, взорвать бомбу или взорвать бомбу (они будут бегать по экрану описывая моральное состояние). Бомба в любом случае взорвётся.
  + Не убивать – Он заставит банду выполнить одно поручение, после которого он замажет это недоразумение. После выполнения этого задания из банды уйдёт черешня, так как он не намерен терпеть то, что мы подчиняемся каким-то уебанам. После этого черешня станет ебанутым наёмником одиночкой.
* Черешня должен забегать куда-то с криками «я ебанутый, бегите нахуй» и 4мя автоматами и начинает шмалять по всем
* Нужна фраза «Крыса, да? Хах. Возможно. Но знаешь что я тебе скажу? Крыса, загнанная в угол, будет прогрызать себе путь через плоть». Я думаю выглядеть это будет так: банан в каком ни будь заводе или складе с чем ни будь взрывоопасным. Загонит чела (крыса союзной банды, помогаем нейтрализовать) в угол, перед этим покоцаем его до такого состояния, что он еле ходит. Он сядет к стене и начнётся диалог. Банан скажет, что «от крыс надо избавляться». Чел ответит «Крыса, да? Хах. Возможно. Но знаешь, что я тебе скажу? Крыса, загнанная в угол, будет прогрызать себе путь через плоть», нажмёт на кнопку детонатора и на втором этаже что-то взорвётся и крыша, между бананом и челом обвалится. После этого можно уйти и задание засчитается, но можно найти обход и выйти через чёрный ход склада. Где на улице у стены, будет сидеть он. Он в любом случае умрёт от потери сока (крови), но можно добить.
* Чё я понял, дак это то, что меню игры не менее важно, чем сама игра. Я подумываю сделать меню бесшовное. То есть при старте игры будет вид где 2 банана держат на руках, а потом при старте выкидывают его в окно. (либо вид здания, улицы и мусорки, куда при старте вылетает банан). Ну и так далее, когда он дома, то сидит на диване или делает какую-то поеботу, а при старте даём управление
* Нужна такая штука, что когда у банана моральному состоянию будет пиздец, то он попадёт в свою голову. Стиль будет как на картинке. Поссыл: Можно умереть замкнувшись в себе и только ты, ключь к выходу из твоей головы.
  + Банан «тишина»
  + Голос (за окном) «банан, пусти меня в комнату»
  + Банан «я не хочу»
  + Голос (за окном) «почему?»
  + Банан «я хочу отдохнуть, а тут так тихо, нет не каких проблем. Так… хорошо»
  + Голос (за окном) «Это место, одна большая проблема, если ты потдасшя на искушения, то это место тебя поглатит»
  + Голос (за окном) «ты же… всё ещё помнишь за что ты борешься?»
  + Банан «А за что я могу бороться? У меня не чего и нет. По сути, я просто мудак, торгующий сахаром и убивающий людей на которых покажут пальцем»
  + Голос (за окном) «А ты помнишь, для чего ты это всё начал?»
  + Банан:
    - Ради денег
      * Банан «я мудак, который заботиться о себе»
      * Голос «что же, я тебя не узнаю. Но право твоё. Я был рад сопровождать тебя, банан…» (банан замыкается в себе (концовка))
    - Ради статуса
      * Банан «я мудак, который ищет одобрения со стороны»
      * Голос «хорошо, а ты ищешь одобрения от своих друзей?»
      * Банан «да»
      * Голос «может тогда ты закончишь начатое? Не дай ошибкам, заставить тебя наплевать на твои цели» (банан может выбраться из комнаты, но нужно пройти лабиринт или головоломку)
    - Ради друзей
      * Банан «я мудак, который хотел спасти друзей и вытащить их из гетто. Но по итогу, мой друг погиб из-за моей ошибки»
      * Голос (за окном) «Вот оно. Ты начал и у тебя всё получалось. Ты вытащил их из гетто. Конечно смерти были, но не дай этой ошибке, заставить тебе наплевать на тех, кому ты ещё можешь помочь. Банан, я в тебя верю, но смог ли я, привить тебе веру в себя?» (банан поборол комнату)
* Яблоко, в одном из развития событий умрёт нахуй. Где-то вне кадра (можно внедрить в событие после убийства верхушки). Банан найдёт его тело, естественно поплачет, но потом заметит записку рядом с телом, мол я умираю, вся банда теперь на банане, я в тебя верю, удачи
* IDDQD – чит код, после использования выводиться фраза «Это тебе не DOOM, здесь такое не прокатит»
* Я просто хочу вот это, не судите строго (хотлайн майами)
* Арсений Кулабухов предложил очень хорошую идею и надо бы её воплотить, а также не забыть сделать отсылку и указание его точных данных в миссии. Засунуть в миссию фурий. Я естественно не могу пройти мимо такой идеи, поэтому реализовываем. Теги к миссии пускай будут: гонка, драма, фурии, эротика, шутер, готовка, платформер, паркур и наркотики с бед-трипом. Пойдём по случайным мыслям. Фуриёбы будут резвиться из-за того, что у них костюмы пропитаны наркотой, паркурить будем по крышам, пока будем бежать от огромной волны фуриёбов. Потом прибежим куда-то где будут похороны, будем короче стоять и оплакивать, а ещё будет оплакивать толпа фуриёбов. Идеи пиздец конечно, высраны просто из пальца, но потом переделаю во что-то съедобное. Гавно со специями
* Будет сцена, где в локации канализации будет проём, из которого выползает лоза как босс (если шуметь или сделать всегда)
* 

## Война с магическим дедом

* Банан заходит куда то, а там его встречает какой-то старик, указывает на него пальцем и говорит
  + Ты!!!
    - Я
      * Ты здесь!!!
        + Нет меня тут

….. Тебя правда тут нет?

Конечно

Хм. Я был уверен, что ты здесь. Ладно (уходит в другую комнату)

Да я шучу

Ах ты. Чёртов дилетант. Вздумал обманывать меня?!?!? (начинается бой)

* + - * + Здесь

Я ждал тебя, Евнис 14й

Зачем?

Что бы покарать тебя, за деяния твои и отчистить этот мир от греха твоего

Что за грех?

Ты сам всё прекрасно знаешь \*придумать грех\*

Рискни

Не рискуй

Дед, ты таблетки то пил?

Я тебя не ждал

Я тоже ждал тебя, дед 1й

* + - * + Ты уверен?

Мои глаза часто меня подводили, но я чувствую твою ауру. Так что да, я уверен

* + - Нет
    - Нет ты
    - Кто?
* Бой с дедом будет начинаться с его слов: я много лет учил магию что бы победить тебя. У меня есть магическая палочка, которая 100% окончит твоё существование и отчистит этот мир от твоего греха (Достаёт крупнокалиберный револьвер). Она была дарована мне нашим богом. Он любезно положил её в мусорку, что бы её не кто нашёл до меня и направлял мой путь к ней.
  + Я подумал, я всё-таки не Евнис 14й
  + Это револьвер…
  + Может мы всё-таки сходим за таблетками
  + Твоя магия ничтожна против меня