Жанр Beat `em up.

Стилистика Bomjman.

**Сеттинг и сюжет**

Вымышленная вселенная с моментами из Гачимучи.

События происходят 2 июня 2010 года. Главный герой по кличке Семён Поджигатель в 11 утра пришёл в 7-й корпус КНЭУ, для того чтобы принять участие в съёмках фильма. Погода солнечная. Главный герой поднимается на 4-й этаж и заходит в аудиторию 404. Там стоят незнакомые ему люди, все разговаривают между собой. Что примечательно нигде нет женщин. Стоит разное оборудование – здоровенные камеры, как в фильмах; софтбоксы; лампы разных цветов и хромакей. К главному герою подходит парень, выдаёт портупею и говорит, чтобы тот шёл и переодеваться. Главный герой говорит, что его обманули, мол ему обещали съёмки фильма про рыбную ловлю. Тот парень мешкается, не знает, что делать и просит подождать главного героя ещё немного, пока не придёт режиссёр. Семён отвечает, что ничего ждать не собирается и уходит оттуда. Выйдя из аудитории, он пошёл в клозет. Пока тот сливал масло к нему в клозет зашёл какой-то незнакомец. Главный герой застегнул ширинку, как тут, его усыпили марлей, пропитанной нашатырным спиртом. Этот незнакомец украл кошелёк и оставил свою визитку. Поскольку главный герой был при том невыспавшийся и спал до самого вечера, часов до 15.

Проснувшись, на полу в аудитории 402, главный герой проверил карманы и обнаружил, что его кошелёк с телефоном украли. Вместо этого оказалась визитка. Далее главный герой выходит из аудитории и видит неподалёку ту самую 404-ю аудиторию. Он подошёл к ней, чтобы спросить кто ли может помочь, но она оказалась закрытой. Видимо съёмки уже закончились. Главный герой спустился на первый этаж, к выходу, но и выход оказался закрытым. Теперь главному герою нужно найти вахтёра, но неизвестно где он сейчас находится.

Главный герой ходит по разным аудиториям в поисках вахтёра, и в каждой из них на него нападают голые мужики. Найдя наконец вахтёра, тот пытается защититься от главного героя. Но как оказывается потом, на вахтёра тоже напали мужики, потому-то он и спрятался от них. Далее вахтёр соглашается выпустить главного героя.

Главный герой садится в автомобиль и едет по адресу на визитке. Пока проезжал через лес – двигатель заглох. Главный герой выходит из машины, и видит вдалеке парня. Протагонист пошёл в то место, где видел незнакомца, думая о том, что вдруг тот сможет помочь с машиной. Придя туда гг увидел грядки, загоны для скота. Пока герой шастал по частной территории, к нему сзади подкрался охотник, у него было ружьё, и тот спрашивает, что гг тут забыл. На что герой отвечает, что у него заглох автомобиль и требуется помощь. Охотник рассказывает, что сейчас ничем помочь не сможет, его дядя мог бы подбросить к ближайшему городу, но он ушёл на рыбалку, и нужно дождаться возвращения и лучше переночевать у него. Охотник пошёл в сторону дома. Главный герой посмотрел назад, и увидел гуков. Из-за чего он побежал в сторону Охотника. Охотник понял, что на них собираются напасть и побежал вместе с главным героем домой. Охотник рассказал о гуках и попросил помочь тому добраться до амбара.

Пока они вдвоём шли через лес к амбару, на них нападали гуки. Добравшись до амбара, они спрятались на ночь там, чтобы обезопасить себя и восстановить силы. Главному герою снится сон, в котором тот сидит на лаве, мимо него проходит мужик в портупее. Герой окликает незнакомца и говорит, что ему тут не место. Тот отвечает, чтобы тот шёл за военным кораблём. Они все снимают одежду, и начинают бой.

Главный герой от испуга просыпается. Охотника в амбаре он не видит, но видит записку на двери. После чего выходит во двор. Там ни одного гука нет, после чего направился в сторону дома. Там встретил охотника, и в этот момент приехал дядя Марк и Сопляк. Сопляк оказался очень трусливым, так как подумал, что главный герой это гук. Охотник рассказал Марку про Семёна и что он тут делает. Дядя сказал, что не может вывезти того в город так как ему нужен отдых после отдыха, и сбагрил всю работу по хозяйству Семёну.

Семён немного помог по хозяйству и встретил Сопляка, который подслушал то, что Семёну срочно нужно в город. Парниша сказал, что поможет с этим, так как давно хотел уехать от них, но они его держали в плену. Сопляк рассказал план побега.

Наступила ночь. Они встретились с Сопляком, сели в охотничий фургон. Пока заводили фургон проснулся Охотник и разбудил Марка так как слышал какой-то шум. Они выбежали из дома, и увидели, как фургон уехал.

Уже утро. Сопляк сказал, что подбросит за адресом на визитке, а дальше поедет сам. Вот и попрощались Семён с Сопляком. Главный герой заходит в бар «100 оттенков рентгена», там видит курящего бармена, который ещё и пьёт пиво. За барной стойкой сидит мужик, который уже в отключке. Главный герой достаёт визитку, и бармен сразу же всё понимает. Бармен сказал, чтобы тот следовал за ним. Открывает дверь, а за ней непроглядная тьма, говорит, чтобы шёл туда. Как только Семён зашёл, дверь за ним захлопнулась. Главный герой в кромешной тьме спустился вниз по лестнице и увидел тренажёрный зал. Главный герой проходит через комнаты, одолевая на своём пути мужиков. В конечном итоге приходит к боссу качалки, который и был тем самым, кто украл кошелёк. Главный герой его одолевает и забирает свой кошелёк. У босса был ключ, его тоже забрал. Герой поднимается в полной темноте по лестнице, открывает дверь, и начинается битва с барменом. После этой битвы герой, изнеможённый выходит из бара и падает от бессилия.

Бестиарий

1. Враги

Голый мужик (мужик)

Мускулистый человек без одежды, или частично одет. Скорость у него невысокая. Опасен, когда заходит за спину игрока, таким образом он может использовать свою способность, которая сбивает игрока с ног. Никакого оружия, только голые кулаки!

Раб

Достаточно слабый враг. В одежде. Он ещё неопытен, выносливость низкая, поэтому бегать может недолго. Никакой опасности не представляет. В качестве оружия использует лёгкие предметы такие как гири, нунчаки, так же может защищаться эспандером.

Усиленный раб

Мускулистый человек в одежде. Бегает всё так же недолго. Опасность представляет только тогда, когда заходит со спины. Его способность сковывает игрока, и в этот момент другие противники могут избивать игрока. В качества оружия использует нунчаки, может метать блины, использовать штангу без блинов, гири.

Гук

Он не такой мускулистый как голый мужик и усиленный раб, но очень быстрый и выносливый. Одежду он практически не носит. Так же он использует грязь для маскировки, чтобы сливаться с окружением. В качестве оружия использует копья.

Все кроме голого мужика могут использовать и другое оружие.

* 1. Боссы

Ван Даркхолм (Вэн, незнакомец, босс качалки)

Мускулистый парень, наполовину одетый. Ему бегать не нужно, но иногда приходится, хоть и имеет высокую выносливость. Он свою выносливость использует для мощных способностей таких как удар с разворота, смерть с небес, подкат. Может использовать разные виды оружия.

1. Герои

Семён Поджигатель

Среднего телосложения мужик в одежде. Имеет хорошую выносливость и скорость. Владеет базовой способностью – влетает с двух ног в противника. В базовой комплектации не имеет оружия. Дополнительные способности, одежду, оружие получает по мере прохождения.

1. Неигровые персонажи

Вахтёр

Парень, худощавый, слабый, его скорость его спасла от мужиков. «Кто его вообще поставил быть вахтёром?». Он безобидный, даже если бы и была у него сила, он бы никогда не влез в драку.

Охотник

Среднего телосложения, помогает в борьбе с гуками. Хрен пойми, что у этого мужика в голове – возможно он один из «этих»? Всё время носит с собой ружьё, но он ни разу из него не стрелял, видимо не заряжено, или использует для критических ситуаций. Вместо своего ружья пользуется битой.

Дядя Марк

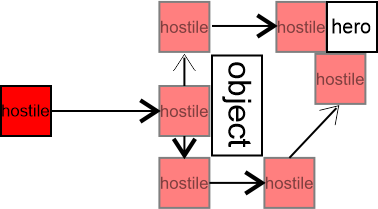
Сопляк

Игрок (герой, hero, главный герой, Семён, Поджигатель).

Враг (hostile)

Механики

Обход препятствий



Если расстояние до объекта < 10 единиц, тогда враг переходит в состояние обхода.

Если игрок находится за объектом, тогда от центра объекта по вертикали проверяется, где находится игрок - сверху или снизу. Враг перемещается вверх или вниз в зависимости от расположения игрока. После того как враг добрался до верхней или нижней точки объекта он проверяет находится ли игрок по высоте за объектом. Если это так, тогда идёт обход объекта по горизонтали до края объекта. В противном случае идёт в направлении игрока.