**Название -** Death Parade

**Определиться с персонажами + фотки**

1. чревоугодие - Ян

2. лень - Денис

3. жадность – Артем

4. похоть - Саня

5. гнев – Эба

6. гордыня – Элина

7. зависть – Ромчик (дворецкий)

**основа для сюжета визуальной новеллы:**

главный герой умер и попал в так называемый лимб, представленный в виде отеля. каждый его этаж отвечает за один из семи смертных грехов. для того, чтобы заново переродиться, главному герою необходимо пройти испытания на всех этажах, иначе он попадет навечно в ад.

одной из самых важных локаций в отеле является лифт, ведь именно там герой может перевести дыхание между уровнями. в это время его всегда сопровождает неоднозначный сотрудник отеля, который нажимает на кнопки лифта. иногда он дает главному герою подсказки, однако те не всегда помогают, даже наоборот.

в конце игры оказывается, что тот лифтер-дворецкий является куратором последнего уровня. он представляет собой «зависть», ибо на протяжении всей новеллы завидует главному герою, у которого есть хоть малейший шанс на перерождение, пока он вынужден торчать в лимбе веками.

очередность этажей:

1-4 – халява (если идеально прошел (выбрал правильные диалоги) - будет открыт цокольный этаж

5-6 – испытание (если угадал (более хорошее расположение к гг)

1. чревоугодие

2. лень

3. жадность

4. похоть

5. гнев (загадка в стандартном виде (фото или в диалоге (разгадывай)

6. гордыня (видео-загадка (неприметное)

7. зависть

также возникала идея сделать секретный уровень:

главный герой может отправиться на цокольный этаж, где расположен архив. там он узнает о прошлой жизни дворецкого, когда тот был человеком — концовка для игрока окажется плачевной.

о, нашла еще одну запись про секретную концовку

главный герой просыпается в гробу, то бишь его похоронили заживо

но это если он решит спуститься на цокольный этаж

**Предыстория перед отелем (лимбом)**

*Можно придумать иллюзию выбора – конец один (отель)*

**Детство:**

Начиналось все с детства (двух братьев) (зачеркнутый, зарисованный, ненависть к брату (позабыл или не хочет его помнить)

Семейная зависть (мало внимание, плохо отношение родителей, тяжелое детство)

**Зависть гг к брату (воспитание, отношение)**

**Настоящее:**

**Зависть брата к гг (популярность, богатство)**

брат умирает на дне

Построил корпорацию, прославился, но из-за лени и гордыни решил покончить с собой

гг потерял смыл жизни

**Основа:**

Придумать игры для грехов

викторина, загадки (джекбокс)

1. чревоугодие (кликер)

2. лень (лабиринт – в конце тип, минотавр)

3. жадность (байт на какой-то предмет (золотой предмет)

4. похоть (загадка какая-нибудь)

**Загадка:**

*Внутри бурлит, как вулкан горяч,*

*Следуя этой страсти, вред творят.*

*Контролируй себя и сильным будь*

*Лишь только так ты пройдёшь этот путь.*

***Ответ:*** похоть

5. гнев (успокоить кента, выбрать правильные диалоги)

6. гордыня (провоцирует и правильное решение – отмалчивается)

лесть для гг

7. зависть (если спускается на цокольный этаж – диалог по душам с дворецким (братом)

если нет, то нужно придумать)))

**Цокольный этаж:**

Выбирать определенные диалоги для появления выбора кнопки этажа

P.S. Больше всего подходит для новеллы (вариативность), нежели найти коды (цифры) или зайти в какой-нибудь комнату

**Темное прошлое дворецкого:**

Секретная концовка - главный герой просыпается в гробу, то бишь его похоронили заживо

И Персонажи