Ночная поездка — это интерактивная текстовая новелла, действие которой разворачивается в ночном поезде Москва → Санкт-Петербург. Игрок становится участником таинственной истории, где каждое принятое решение влияет на развитие сюжета и ведёт к одной из трёх развязок: счастливой, горькой или мистической.

Глава 1 «Ночной вокзал».

Путешественник ступает на борт поезда. В первых пяти сценах игрок выбирает между вагоном-рестораном, своим купе, тёмным тамбуром или встречей с попутчиками. Эти решения приводят к знакомству с таинственным незнакомцем, обнаружению загадочных свёртков, шёпоту в тамбуре и первичным уликам, которые закладывают основу расследования.

Глава 2 «Запись репортёра».

Расследование углубляется. Игрок наблюдает тревожный сон о крушении, встречается с репортёром, помогает матери семейства искать утерянное кольцо и собирает улики: карту, записки и легенды о призрачном составе. В этом блоке доступны сцены с анализом доказательств, скрытым сбором уликов, их уничтожением и столкновением с мистическим прошлым поезда.

Глава 3 «Ничего не менять».

Кульминация. Игрок решает, стоит ли вмешиваться в ход событий, обращаться к призрачному проводнику или остановить поезд. Последующие действия приводят к финальным сценам, где раскрываются три исхода:

1. Счастливый финал. Контрабандисты задержаны, пассажиры спасены, между героем и репортёром зарождается роман, и поезд прибывает вовремя.

2. Горькая развязка. Улики упущены, преступники ускользают, а героя обвиняют в нарушении порядка.

3. Призрачный след. Поезд исчезает из привычного мира, и герой отправляется в мистическое путешествие сквозь время.

Таким образом, «Ночная поездка» предлагает нелинейный сюжет с глубокими детективными и мистическими элементами, обеспечивая высокую реиграбельность и вовлечённость аудитории.