

# Твой ход, кожеход

Визуальная новелла в жанре road movie о поиске убийцы на дирижабле.

## Концепция игры.

Игрок играет за капитана дирижабля, который перевозит шесть персонажей. Среди них есть один кожеход – монстр, который убивает человека и надевает его кожу, маскируясь под свою жертву.

**Цель игры** – выявить и убить кожехода до того, как дирижабль приедет в конечную точку. Игрок выбирает кого убивать, и если уверен, что выявил кожехода, то может выбрать доехать сразу до финальной точки, не убивая больше никого. До самого конца игрок не будет знать, правильно ли определил монстра.

**Особенность игры** – встроенная нейросеть Qwen, которая генерирует ответы персонажей исходя из реплик игрока. Это дает возможность общаться с каждым персонажем в произвольном порядке, игрок получает возможность каждый раз проходить игру по-новому.

**Жанр игры** - визуальная новелла с элементами детектива.

**Аудитория игры** - пользователи от 15 лет. Интересы аудитории - детективы, групповые игры в жанре мафия, социальные игры.

## Игровой цикл.

1. Ход игрока. Он говорит с каждым из персонажей 1 раз, может задать любой вопрос.
  - 1.1. Персонаж отвечает.
  - 1.2. Игрок решает, кого из персонажей убить или не убивать никого.
2. Ход кожехода. Затемнение экрана, после которого есть вероятность, что кожеход переселится в следующего персонажа. В этом случае мы видим кожу, которая осталась от предыдущей жертвы.
3. Цикл повторяется до тех пор, пока хотя бы один персонаж остается в живых
4. В любой момент можно выбрать закончить игру и доехать до конечной точки, не убивая персонажей
5. Когда в живых остается один персонаж, существует вероятность, что кожеход переселится в персонажа самого игрока.

## Жанровые референсы.

Among us, Мафия, Faster than light.

## Развитие концепта.

1. Мультиплеер.
2. Под конец игры козеход может перелезть в самого игрока.
3. Перед началом хода игрока персонажи меняются местами и перестраивают свои реплики в зависимости от комнаты, в которой они находятся.
4. Добавить эмоциональную окраску для вопросов игрока, чтобы оказывать психологическое давление на персонажей.
5. Добавить таблицу рекордов.