В текущей версии игры **отсутствует система наград за прохождение и разные концовки**. Игровой процесс сосредоточен на повествовании и выборе, а сама история строится линейно, с номинальными вариантами выбора для демонстрации механики.

Экономическая составляющая представлена как **масштабируемая опция**: при необходимости можно добавить достижения, которые будут привязываться к прохождению определённых этапов игры и конвертироваться, например, в купоны, промокоды или бонусные сертификаты.

Таким образом, в базовом варианте игра решает задачу простого нарративного вовлечения пользователя. А в расширенной версии экономическая модель может быть дополнена системой достижений (за прохождения этапов или концовок) и наград за них.

Такой подход позволяет сохранить простоту прототипа и одновременно оставить пространство для масштабирования под реальные бизнес-задачи.