**Сценарий**

На экране всплывает подсказка с управлением «W, S, A, D» - для движения, «ЛКМ» - для выбора действий. Игрок появляется на перроне, у него общее задание доехать в деревню к бабушке. Находясь на перроне, объявляется, что поезд будет отправляться с N-ого пути, и игроку необходимо по всем правилам пройти по платформе и перейти через железнодорожные пути: 1) Пробежать через рельсы (проигрыш), 2) Пройти через виадук (игра продолжается).

После правильного выбора игроку нужно зайти в поезд и занять место, перед поездом так же будет выбор: 1) Залезть на крышу вагона и ехать там(проигрыш), 2) Поехать внутри вагона (игра продолжается).

Игрок заходит в вагон и идёт до свободного места, и по пути видит открытое окно, в которое выглядывают дети из вагона: 1) Выглянуть в окно вместе с детьми (проигрыш), 2) Сказать детям, что это опасно (игра продолжается). Во время поездки, игрок снова замечает детей, которые выглядывали в окно, только теперь они бегают по вагону и шумят: 1) Присоединиться к ним и мешать людям (проигрыш), 2) Найти другое, не опасное занятие, например: почитать книгу (игра продолжается).

Поезд приезжает на конечную станцию, но так как это промежуточная станция между городами, у нас нет большой платформы. Игрок выходит из поезда: 1) Сразу начать бегать по платформе, так как мы долго ехали и устали сидеть на одном месте (проигрыш), 2) Дождаться пока уедет поезд, дойти до дома и там веселиться (игра продолжается).

Пока игрок ждал, чтобы поезд уехал, он замечает, как какой-то человек, оставляет сумку на платформе и уходит: 1) Подойти посмотреть самому (проигрыш), 2) Позвать дежурного по перрону или позвать взрослого (игра продолжается).

Так как мы ехали одни, наши родители за нас переживают, и нужно им позвонить, предупредить что мы приехали: 1) Поговорить по телефону, шагая по рельсам за поездом (проигрыш), 2) Выйти за забор и идти параллельно путям, разговаривая по телефону (игра продолжается).

После того как мы шли и говорили по телефону, какие-то мальчишки пытаются перелезть через забор на пути, чтобы идти по ним: 1) Составить компанию мальчишкам (проигрыш), 2) Предупредить мальчишек, что нельзя идти по путям, и идти дальше вдоль забора.

Наконец-то забор закончился, но тут мы видим, как эти проказники кидают камни в мимо проходящий поезд: 1) Кидать с ними (проигрыш), 2) Пристыдить их или позвать на помощь взрослого (игра продолжается).

Уже на подходе к бабушкиному дому, игрок замечает оголённый провод контактной сети: 1) Потрогать провод (проигрыш), 2) Срочно позвать взрослого (игра продолжается).

И вот наконец-то, наше путешествие подходит к концу, мы добираемся до дома бабушки и кушаем вкусные пирожки, которые нам приготовили.