1. Сценарий (Перепутье)

Темный экран, звук шагов. Темнота уходит и перед глазами игрока предстает белый коридор без потолка. Сзади него находится длинный путь. Если по нему пройти, то [Bad End]. Спереди коридора стоит дверь. Справа от двери стоит стойка и листом бумаги (в итоге, с книгой). Игрок подходит к нему, появляется подсказка: нажмите F чтобы взаимодействовать. Когда игрок взаимодействует с ней, появляется окно, в которое он может ввести текст. После этого, на стене слева появляется надпись. После того, когда игрок посмотрит не нее, появляется кнопка справа от двери синего цвета (в итоге, кнопка есть с самого начала, но она неактивна (красная). При внесении пользователем текста она становиться активной (зеленая)).

Когда игрок ее нажмет, дверь откроется и перед игроком предстанет следующая картина: белая комната, почти квадратной формы, солнце светит с определенной стороны, в конце которой находятся три двери. Справа от дверей находятся кнопки, такие же, как и на предыдущей двери. если он нажмет на кнопку, то дверь откроется. За дверью будет похожая комната.

В комнате будут видны обратные стороны 3-х дверей, картина, и дверь на противоположной стороне. Когда игрок войдет в дверь, он снова окажется в первой комнате. Дверь закроется.

Теперь, одна из кнопок (которая принадлежит двери, в которую вошел игрок) поменяла цвет на красный. Далее, игрок повторяет те же действия, пока все кнопки не окрасятся в красный цвет.

Когда это произойдет, и игрок в очередной раз войдет в дверь в последней комнате, посреди первой комнаты появится дверь, справа от которой будет кнопка зеленого цвета.

Когда игрок на нее нажмет, произойдет анимация нажатия на кнопку и за дверью (невидимо для игрока) появится лестница наверх за три двери. В эту дверь можно будет войти только подойдя к ней с определенной стороны и подпрыгнув (на пробел, игроку об этом сказано не будет).

Когда игрок поднимется по лестнице (в этот момент начнет играть классика), он увидит, что за тремя дверьми ничего нет (но при этом, если он спустится и откроет одну из трех дверей, то за ней будет комната, если он снова поднимется по лестнице, комнаты не будет и т.д.).

Наверху игрока будет ждать еще одна дверь. На сей раз без кнопки. Она откроется если игрок приблизится к ней слишком близко. Из двери будет исходить свечение бело-желтым цветом. Перед дверью будет ответвление пути. Если игрок по нему пойдет, он увидит, что за дверью ничего нет.

Здесь идет разветвление возможных действий игрока и, соответственно, разделение концовок.

Если игрок захочет пойти в дверь, то будет следующая концовка:

Экран белеет, звуки шагов, которые отдаляются (вперед), титры, голос диктора говорит: «выбор сделан». Игра закрывается и, если снова зайти в игру, игрок появится в коридоре, позади него будет дверь с кнопкой песочного цвета. Если он вернется назад, то появится в последней комнате (с картинами). Спустя некоторое время, черный экран, титры в обратном направлении, [голос что-то говорит, дописать]

Если игрок пойдет назад в коридор, то произойдет следующая концовка:

Экран чернеет, звуки ветра, песка, титры, голос диктора говорит: «выбор сделан [пауза, разочарованный вздох] ведите следующего». Если снова войти в игру, будет только черный экран, выход работать не будет [дописать].

(за комнатой дверь, входит в первую дверь, кнопки меняют цвет, когда цвет поменяют все, то дверь посреди комнаты, лестница в небо с входом только со стороны двери, ответвление перед финальной дверью, 3 концовки (включая одну псевдо))

Мысли про картины в последней комнате (их суть)

Мысли (условный мозг с потоком нейтронов)

Абстрактные картины (уже скачано)

Нечто почти законченное (или законченное)

Мысли про лестницу вверх

Там дерево с плодами

Иное

Так и не увидел мир новой мысли