* 1. Tarina

Pariskunta saapuu kylään. He majoittuvat majataloon. Yöllä heidän huoneeseen murtautuu ihmisiä. Syntyy taistelu.

LOPPUTULOKSET: 1. TAISTELE (2. PAKENE)

TAISTELE: Pelaaja puolustautuu hyökkääjiä vastaan. Ylivoima on kuitenkin liian suuri ja pelaaja häviää taistelun. Pelaaja herää metsästä mukiloituna, vaatteet repaleisena. Kylä näkyy alempana laaksossa. Ylempänä näkyy vuori ja ympärillä on metsää. Vaimo on kadonnut.

LOPPUTULOKSET: 1. PALAA KYLÄÄN 2. MENE VUORELLE 3. TUTKI METSÄÄ

PALAA KYLÄÄN: Ihmiset pitävät pelaajaa villinä ja hyökkäilevät tämän päälle.

LOPPUTULOKSET: 1. PAKENE METSÄÄN 2. ETSI MAJATALO

PAKENE METSÄÄN: 1. TUTKI METSÄÄ 2. TUTKI VUORTA

ETSI MAJATALO: Pelaaja onnistuu löytämään majatalon vältellen kylän asukkaita. Hän menee sisään ja kohtaa majatalon omistajan.

LOPPUTULOS: DIALOGI 5 (OPTIONAL) (jos ei kerkeä tehdä niin ETSI MAJATALO jätetään pois)

TUTKI METSÄÄ: Pelaaja löytää ihmisjoukon jotka ovat kerääntyneet suuren vanhan tammen ympärille. He näyttävät ihmisiltä mutta käyttäytyvät kuin eläimet. Ihmiset ovat alasti ja tanssivat, kisailevat, parittelevat tai vain oleskelevat. Joku huomaa pelaajan ja hälyttää muut kovalla huudolla. Kaikki alkavat lähestyä pelaajaa varuillaan häntä tarkastellen. Taistelu vaikuttaa turhalta ylivoiman edessä.

LOPPUTULOS: 1. PAKENE 2. TUTUSTU

TUTKI VUORTA: Pelaaja löytää linnan jossa kohtaa vanhan miehen.

LOPPUTULOS: DIALOGI 1 (ei painotusta koska ei vielä sitovia tapahtumia)

PAKENE: Katso kohtaus TAKAA-AJO

LOPPUTULOS: 1. PELAAJA PAKENEE 2. PELAAJA JÄÄ KIINNI

PELAAJA PAKENEE: Pelaaja päätyy vuorella olevalle linnalle. Hän kohtaa linnalla vanhan miehen.

LOPPUTULOS: DIALOGI 1 (painotus taistelulla koska pelaaja pitää metsän ihmisiä uhkaavina)

PELAAJA JÄÄ KIINNI: Ihmiset vievät pelaajan vuorella olevalle linnalle. Linnalla on vanha mies jota ihmiset selkeästi kunnioittavat suuresti.

LOPPUTULOS: DIALOGI 1 (painotus liittymisellä. pelaaja on alistunut kiinnijäämisestä ja lupaa liittyä jos autetaan)

TUTUSTU: Ihmiset kerääntyvät pelaajan ympärille ja tutkivat häntä koskettelemalla ja kommunikoimalla keskenään. (dialogi joka päättää ihmisten suhtautumisen pelaajaan?) He näyttävät luottavan pelaajaan. Ihmiset keräävät oksia ja tekevät suuren nuotion. He aloittavat villin tanssin ja laulun nuotion ympärillä. Pelaaja menee mukaan ja he tanssivat pitkälle yöhön. Pelaaja saavuttaa hurmostilan ja saa pedon vaistot. Hän vaistoaa vaimonsa ja alkaa seuraamaan vaistoa.

LOPPUTULOS: MENE KYLÄÄN PETONA

MENE KYLÄÄN PETONA: Pelaaja onnistuu välttelemään ihmisiä vainunsa avulla mutta hän herättää levottomuutta kotieläimissä. Eläimet alkavat elämöidä ja ihmiset alkavat käydä levottomiksi. Vainu johdattaa pelaajan majatalon takana olevalle vajalle. Pelaaja jyrää oven läpi vajaan hurmoshenkensä johdattamana.

LOPPUTULOS: MURTAUDU VAJAAN

MURTAUDU VAJAAN: Pelaaja löytää vaimon pahoinpideltynä. Murtautumisen äänet hälyttävät majatalon omistajan ja hänen kätyrinsä paikalle.

LOPPUTULOS: 1. TAISTELE 2. PAKENE

TAISTELE: Pedon nopeus ja raivo ajavat miehet pakosalle. Ihmisten levottomuus ja taistelun äänet hälyttävät paikalle lisää ihmisiä.

LOPPUTULOS: 1. JATKA TAISTELUA 2. PAKENE

PAKENE: (kaksi edellistä) Katso kohtaus TAKAA-AJO

LOPPUTULOS: 1. PELAAJA PAKENEE 2. PELAAJA JÄÄ KIINNI

PELAAJA PAKENEE: Pelaaja onnistuu pakenemaan metsään. Hän menee takaisin metsänihmisten luo, jotka johdattavat pelaajan linnalle vanhan miehen luo.

LOPPUTULOS: DIALOGI 1 (painotus liittymisellä koska pelaaja on vielä hurmostilassa)

PELAAJA JÄÄ KIINNI: pelaaja otetaan kiinni mutta vaimo pääsee pakenemaan.

LOPPUTULOS: PELAA VAIMOLLA

JATKA TAISTELUA: Pedon vaistoista huolimatta vastus on liian ylivoimainen ja ihmiset saavat lopulta kukistettua pelaajan. Pedon taltuttaminen kiinnittää ihmisten ja eläinten huomion, joten vaimo pääsee pakenemaan huomattuaan tilanteen epätoivoisuuden.

LOPPUTULOS: PELAA VAIMOLLA

PELAA VAIMOLLA: Nainen seuraa ihmisjoukkiota, jotka vievät pelaajan miehen luo joka vaikuttaa kylän päälliköltä. Naisen katsellessa, kujalle tulee vanha nainen joka huomaa vaimon. Vanha nainen säikähtää vaimoa.

LOPPUTULOS: 1. TAISTELE 2. PAKENE 3. RAUHOITTELE

TAISTELE: Nainen ryntää kohti vanhaa naista, vanha nainen alkaa kirkua ja yrittää paeta. Vanhan naisen kirkuminen hälyttää paikalle miehen vangitsijoita ja he ottavat vaimon kiinni. Miehet vievät naisen kylän päällikön luo miehen seuraksi.

LOPPUTULOS: ROVIO

ROVIO: Nainen ja mies poltetaan roviolla metsän ihmisinä (joita pidetään pahoina henkinä). GAME OVER

PAKENE: Nainen pakenee metsään.

LOPPUTULOS: Nainen pakenee metsään ja kohtaa metsän ihmiset. Metsän ihmiset yhdistävät tämän mieheen ja auttavat häntä. He vievät naisen linnalle vanhan miehen luo.

LOPPUTULOS DIALOGI 2 (painotus liittymisellä koska mies ystävystyi metsän ihmisten kanssa (auttavat jos molemmat liittyvät))

RAUHOITTELE: Vanha nainen hymyilee, menee talon ovelle, avaa sen ja viittoilee vaimoa sisään. Sisällä nainen hoitaa vaimon haavoja ja kertoo kylän ja metsän ihmisten historiaa. Vaimo on hädissään miehestä ja pyytää vanhan naisen apua. Vanha nainen neuvoo menemään metsään ja hakemaan apua vuorella olevasta linnasta, jossa asustelee vanha mies. Hän kuulemma voisi auttaa. Vanha nainen antaa vaimolle symbolin joka auttaa vanhan miehen suostuttelussa. Vanha nainen antaa kartan johon hän piirtää linnan sijainnin. Vaimo lähtee kiiruhtamaan kohti linnaa.

LOPPUTULOS: NAINEN LÄHTEE LINNALLE

NAINEN LÄHTEE LINNALLE: Nainen löytää linnan kartan avulla ja hän tapaa linnalla vanhan miehen.

LOPPUTULOS: DIALOGI 2 (painotus auttamisella koska naisella on vanhan naisen symboli)

DIALOGI 1:

LOPPUTULOS: 1. PELAAJAA AUTETAAN 2. PELAAJA LIITTYY METSÄN IHMISIIN 3. PELAAJA PAKENEE 4. PELAAJA TAISTELEE

DIALOGI 2:

Jos naisella on mukanaan vanhan naisen yrttiriipus, hänen on helpompi suostutella vanha mies avuksi. Vanhalla miehellä ja vanhalla naisella voi olla romanttinen historia ja kaipuu toista kohtaan.

LOPPUTULOS: 1. PELAAJAA AUTETAAN 2. PELAAJA LIITTYY METSÄN IHMISIIN 3. PELAAJA PAKENEE

PELAAJAA AUTETAAN: Vanha mies kutsuu metsän ihmiset kokoon ja yhdessä pelaajan kanssa he suuntaavat kylään pelastamaan vaimoa. Kylään päästyään kylän ihmiset kerääntyvät paikalle kylän päällikön kanssa. Tunnelma on erittäin kireä.

LOPPUTULOS: DIALOGI 3

PELAAJA LIITTYY METSÄN IHMISIIN: Vanha mies saa lumottua pelaajan ja pelaaja liittyy heihin.

LOPPUTULOS: PROTOSSA GAME OVER. Jatkoversiossa kontrolli siirtyy toiseen pelaajahahmoon joka voi yrittää etsiä ja pelastaa toisen.

PELAAJA PAKENEE: Pelaaja pakenee takaisin kylään. Epätoivoissaan, viimeisenä oljenkortenaan hän lupaa näyttää metsänihmisten sijainnin, jos puoliso vapautetaan. Kylän asukkaat suostuvat tähän. Pelaaja puolisoineen johdattaa kyläläiset metsän ihmisten luo.

LOPPUTULOS: DIALOGI 4

PELAAJA TAISTELEE: (OPTIONAL) (jää pois jos ei ehdi tekemään)

LOPPUTULOS: 1. PELAAJA VOITTAA 2. PELAAJA HÄVIÄÄ

PELAAJA VOITTAA: Vanha mies anoo armoa ja lupaa auttaa pelaajaa

LOPPUTULOS: 1. SUOSTU AVUN TARJONTAAN 2. SURMAA VANHA MIES

SUOSTU AVUN TARJONTAAN: Vanha mies kutsuu metsän ihmiset koolle ja he lähtevät pelaajan kanssa kylään. Kylässä kylän ihmiset kerääntyvät kylän päällikön kanssa ympärille. Tunnelma on kireä.

LOPPUTULOS: DIALOGI 3

SURMAA VANHA MIES: Pelaajan surmattua vanhan miehen metsän ihmiset hyökkäävät hänen kimppuunsa.

LOPPUTULOS: TAKAA-AJO

TAKAA-AJO: 1. PELAAJA PAKENEE 2. PELAAJA JÄÄ KIINNI

PELAAJA PAKENEE: Pelaaja pakenee kylään. Kylän ihmiset hyökkäävät hänen kimppuunsa. Metsän ihmiset hyökkäävät kylään pelaajan jäljessä. Syntyy yleinen kahakka josta tulee verilöyly.

LOPPUTULOS: Kaikki kuolee. GAME OVER

PELAAJA JÄÄ KIINNI: Pelaaja viedään vanhalle puulle ja sidotaan puuhun kiinni. He aloittavat jonkinlaisen villin rituaalin. Viimeisillä hengen vedoilla pelaaja tuntee kuinka vanhan miehen henki laskeutuu pelaajaan ja pelaajan tietoisuus kuolee. GAME OVER

DIALOGI 5:

LOPPUTULOS: 1. TOTUUS PALJASTUU

TOTUUS PALJASTUU: Pelaajalle paljastuu, että yölliset hyökkääjät olivat majatalon omistaja kätyreineen. Motiivina oli epäilys pariskunnan olevan metsän ihmisten kätyreitä ja tulleensa tekemään kyläläisille pahaa. Vaimo otettiin kiinni miesten himojen takia, siksi muille kyläläisille ei kerrottu asiasta. Mies oli tarkoitus jättää kuolemaan metsään.

LOPPUTULOS: TAISTELU

TAISTELU: Syntyy hurja taistelu joka hälyttää muita kyläläisiä paikalle. Yhdessä kyläläiset nujertavat miehen. Mies ja vaimo viedään kylän päällikön luo jossa majatalon omistaja syyttää heitä metsän ihmisten kätyreiksi. Koska mies ja vaimo ovat tuntemattomia ja majatalon omistaja luotettava yhteisön jäsen, mies ja nainen päätetään polttaa roviolla.

LOPPUTULOS: ROVIO

ROVIO: Nainen ja mies poltetaan roviolla metsän ihmisinä (joita pidetään pahoina henkinä). GAME OVER