1. Posługiwanie się ogniem 300 000 r. p. n. e. :

Załóżmy że rozpoczynamy grę w pewnej dziczy, są drzewa, kamienie i patyki, przypominało by to sawannę. Po krótkim samouczku poruszania, jak iść do przodu, jakieś proste interakcje, podrzuć kamień itp, rozpoczyna się właściwa rozgrywka. Gracze(bo to ma być multiplayer) widzą że pogoda zaczyna się zmieniać, robi się ciemno, pochmurno. Zaczynają strzelać pioruny i słychać powoli wycie wilków, jest coraz bliżej. Jeden z piorunów strzela w drzewo i zaczyna płonąć. To jest ten moment kiedy gracze muszą biec do tego płonącego drzewa. Tam są teoretycznie bezpieczni, jednakże nie na długo bo wilki przybiegają, do tego czasu zostaje wyświetlona wskazówka że z patyki można podpalić i zrobić z nich pochodnie. Zadaniem graczy jest podniesienie patyka i zroibneie z niego prowizorycznej pochodni. W tym momencie uaktywniają się ataki wilków, podbiegają one do graczy, oni muszą je odstraszać ogniem. ( Machanie tymi patykami z ogniem, ta sekwencja trwa jakieś 30 sekund, załóżmy że wilki obiegają graczy jak w prologu [Metro 2033](https://youtu.be/zdc2H3hsxGs?t=579) i te stwory takie brzydkie, co jakiś czas jeden z nich wbiega na gracza, wtedy musi machnąć tą pochodnią, jest to pierwsza minigierka). W końcu wilki rezygnują ( tym wilkom dorobiłbym jakieś cholernie wielkie kły, żeby wyglądały jak wilki szablozębne XD)

Po pierwszej aktywności sceneria się zmienia, gracze pojawiają się na nowej mapie.

1. Rozniecanie ognia 100 000 r.p.n.e :

Tutaj sytuacja wygląda tak że gracze są opiekunami plemienia i w pewnej chwili do jaskini wbiega dziecko, w tej jaskini jest wyjątkowo ciemno, nic nie widać a słychać jakieś wrzaski. Nagła sytuacja wymaga wytworzenia szybko pochodni, by móc sprawdzić co stało się z dzieckiem. Jeden z graczy ma za zadanie zebrać drewno , trawę, chrust i położyć je w jednym miejscue, drugi musi znaleźć cztery dwa krzemienie, mogłaby być to aktywność na czas, bo inaczej dziecko zginie. Po tym gdy już gracze wszystko znajdą, musieliby rozpalić ogień przy pomocy uderzaniu krzemieniami o siebie i stworzyć pochodnie, następnym etapem byłoby wejście do tej jaskini i zauważenie martwego dziecka, które jest zjadane przez wielkiego niedźwiedzia który zaczyna szarżować na graczy.

1. Łuk ok 15 000 r.p.n.e :

Początkowo gracze mieliby misję upolować dwa zwierzęta, np. jelenie, przy pomocy już wcześniej zrobionych włóczni, szansa na zrobienie tego by była bardzo niska, jednak byłoby to możlwie. Gdy polowanie się nie uda, gracze wracający do obozu spotykają starego dziwaka który wręcza im łuk i mówi że zrobił tą broń, ale jest za stary na polowanie, prosi by w zamian za odstąpienie łuku gracze upolowali mu coś do jedzenia. Gracze muszą upolować o jedno zwierzę więcej i przenieś je do obozu i do staruszka. Jedno zwierzę muszą nieść oboje naraz, jeden gracz trzyma za przednie kończyny, drugi za tylne. ( Trzy minigierki, rzut włócznią, strzał z łuku, noszenie zwierząt)

1. Oswajanie zwierząt ok 8500 r.p.n.e:

W tym etapie gracze będą musieli naganiać zwierzęta do zagrody, np.

Trzy różne rodzaje :

Krowy – używać jakiegoś patyka, w miarę łatwo by szło, po uderzeniu uciekałyby w drugą stronię niż kierunek z którego dostały

Baran- uparty, nie chciałby iść, trzeba by było założyć mu na głowę linę, jeden gracz by bił po tyłku, drugi ciągnął linę.

Koń – Szybki, trudny do oswojenia, tutaj trzeba by było znaleźć dziką marchew, jeden gram musiałby go spokojnie karmić, drugi po cichu na szyję linę i go prowadzić. Ważne by w trakcie prowadzenia jeden gracz cały czas karmił tego konia a drugi tą linę delikatnie ciągnął.

1. Naturalne barwniki, malowidła naskalne ok . 9000 r. p. n.e :

W tym etapie gracze rywalizują ze sobą o względy samicy, która chce aby namalowali coś dla niej na skale. Muszą oni zebrać w lesie owoce i stworzyć z nich barwnik, następnie coś namalować na ścianie. Barwniki będą miały trzy kolory : niebieski, czerwony i zielony i będzie można je mieszać tworzą inne. Samica wybierze tego który namaluje obraz posiadający więcej barw.

1. Kanały nawadniające ok. 4000 r.p.n.e :

Etap ten będzie polegał na tym że gracze będą musieli wykopać kanały nawadniające dzięki którym będą nawadniane pola.

1. PIWO <3 ok. 3000 r.p.n.e:

Tutaj jakiś prosty mechanizm warzenia piwa, np. Do wioski przychodzi jakiś tam szanowny Pan, zatrzymuje się w wiosce i wymyśla że odda swoje bogactwo tym co mu przyniosą lepsze picie na następny dzień. No więc czas zrobić coś mniam. Pierwsze piwo to podobno chleb z wodą w glinianych naczyniach, dodawano do niego zioła, miód i owoce. Ważne jest by dodać te wszystkie składniki w odpowiedniej ilości, można pozbierać owoce z pobliskiego sadu, pójść po wodę z wiadrem do rzeki, zebrać zioła z ogrodu, lub spróbować ukraść miód z ula. Na końcu sprawdza które piwo jest smaczniejsze i ocenia. Następnie nazywa ten trunek Piwem i mówi że jest tak pyszne że kiedyś będzie od tego szumieć w głowie.

1. Zapora wodna ok. 2800 p.n.e :

Gracze najpierw muszą tą zaporę stworzyć, przekopywanie piachu, rzucanie worków itp.

Następnie zmienia się pogoda, staje się ulewa i muszą tą zaporę utrzymać, łatać dziury i wylewać wiadrami wodę z drugiej strony zapory.

1. Wytop żelaza ok. 1600. p.n.e :

Zbieranie drewna, podpalenie do odpowiedniej temperatury, rozpuszczenie rudy żelaza, oraz wlewanie rozgrzanego żelaza do wielu form.

1. Alfabet ok. 1000 p.n.e :

Jeden gracz widzi pewien obrazek i próbuje opsiać go słowami, drugi ma parę elementów do wyboru i wybiera najbardziej przypominające to co mówi drugi gracz. Takie pismo klinowe XD

1. Katapulta 399 r. p. n .e

Jako zwykli żołnierze jesteście zdziwieni że dowódca wezwał was do siebie i predstawił wam nową bróń, wytłumaczył co macie robić i popędził was do walki.

Gracz jest w trakcie podbijania twierdzy Motii, i musi zniszczyć wieże i mury przy pomocy katapulty, naciąganie „łuku” katapulty, wnoszenie kamienii na łyżkę.

1. Wydmuchiwane naczynia szklane ok. 50 n. e: To trudne, ale załóżmy mamy jakąś prowizoryczną pompkę itrzeba pompować tak by nie wybuchło.
2. Podkowa ok. 900: Kucie żelaza, nawadnianie w dobrym momencie żelaza oraz próba założenia koniu tej podkowy.
3. Soczewka ok. 940: Gracze mają problem z widzeniem, więc muszę znaleźć soczewki i dopasować je do swoich wad, żeby widzieli ostro. Nakładanie sobie na oczy tych soczewek i zmiana jakości widzenia przez vr, np. muszą coś przeczytać.
4. Ognie sztuczne 969: Tworzenie tych fajarwerek?
5. Armata 1326: Strzelanie armatą do celu.
6. Peryskop 1636: Oglądanie coś po drugiej stronie muru. Np. chcemy ściągnąć od kogoś jak działa jakieś urządzenie, wymyśliliśmy peryskop by można było podglądać co tam ten drugi gościu robi i w jaki sposób. Jeden gracz go podgląda i mówi drugiemu co ma robić.
7. Pompa do odwadniania kopalń 1698:

Jeden gracz chodzi po kopalni i i wkłada rury do kałuż itp., drugi musi dostosować ssanie, żeby nie było za mocne bo zassie piasek a nie tylko wodę.

1. Balon 1783:
2. Oświetlenie gazowe 1792: Trzeba doprowadzić gaz do lampy przy pomocy rurek