

1. Komputer jest włączony i chodzi jakiś filmik
(Po prostu żeby coś migalo na ekranie i był jakiś dźwięk, może być cokolwiek)
2. Gracz budzi się w łóżku
(teraz po prostu jak się zaczyna gra to jest przez chwilę czarny ekran i nagle jakby gracz otwiera oczy, później może dodać jakąś opowieść na początku która coś tłumaczy itp jak będzie czas)
3. Matka idzie do pokoju i stoi przed drzwiami (Gracz słyszy kroki)
(jak gracz się obudził to po krótkiej chwili leżenia w łóżku (4 sekundy) słyszy kroki kogoś kto idzie do pokoju, chodzi o to że gracz wie że to gra horror i nie wie że to jego matka więc może od razu wprowadzać lekką atmosferę niepokoju)
4. *Gracz musi wyłączyć komputer* (te pochylone teksty oznaczają że gracz mówi sam do siebie co musi zrobić - czyli wyświetla się tekst na dole ekranu np "muszę szybko wyłączyć komputer", chodzi o to że gracz słyszy kroki i myśli sobie że musi szybko wyłączyć komputer żeby nie chłapać bo niby nie wiadomo kto to idzie)
 1. Gracz wstaje (gracz ma podpowiedź spacją)
(od razu po tym dostaje podpowiedź jak wstać z tego łóżka)
 2. Idzie do komputera (chodzenie)
 3. Gracz próbuje wyłączyć komputer, natomiast w tym czasie drzwi się otwierają
(komputer jest dalej włączony)
(jak podeszł już blisko tego komputera to nagle otwierają się drzwi, to ma być zrobione tak że niemożliwe żeby gracz wyłączył ten komputer zanim matka otworzy drzwi do pokoju)
(wyłączanie komputera można nie implementować wgl bo gracz i tak go nie wyłączy ale wtedy może ktoś przeszkadzać ten dźwięk więc można go po prostu na sztywno wyłączyć i że to niby matka wyłączyła jeżeli wyłączanie przez gracza jest trudniejsze do zaimplementowania)
5. Drzwi otwierają się i jest typu jumpscare.
(gwałtownie się otwierają, kamera szybko w stronę drzwi się kieruje, i jest jakiś dźwięk głośny)
6. Dialog mamy (nie RPG)
(te teksty po prostu wyświetlają się jeden po drugim, najfajniej by było jak by się tak dodawały literki szybko a nie że cały tekst od razu ale na razie może być cały tekst a jak będzie czas później to się zrobi)
mama: "Dlaczego znowu siedzisz w nocy przy tym komputerze !?"
mama: "Mówiłam ci że jeżeli nie chcesz chodzić do szkoły to masz iść do pracy"
mama: "Nie stać nas na opłacenie rachunków a ty marnujesz prąd całą noc"
mama: "Skoro i tak nie śpisz to idź chociaż wyrzucić śmieci, są w kuchni na dole"
mama: "Ja idę coś załatwić, wrócę później"

7. Mama wychodzi z domu.
(moze byc ze wychodzi z pokoju zakreca i znika albo cos takiego, albo ze po prostu wychodzi przez drzwi z domu i znika, wgl lepiej zeby npc nie kolidowaly z graczem chyba)
8. *Gracz musi wyrzucić smieci* (znowu podpowiedz - mowi sam do siebie ze musi wyrzucic smieci)
(dostaje podpowiedz "potrzebuje kluczy do domu", klucze leza po prostu na biurku cały czas wiec gracz powinien ogarnac gdzie sa tak samo jak latarka)
(jak schodzi na dol po schodach to nagle gasnie mu swiatlo i ma podpowiedz ze musi isc po latarke do pokoju, latarka lezy po prostu na biurku w pokoju, jezli juz ma te latarke to po prostu dostaje podpowiedz ktorym przyciskiem ma ja wlaczyc, ale gracz moze tez zignorowac te latarke i wgl jej nie podnosic, a podpowiedz o uzywaniu latarki dla uproszczenia moze byc po prostu od razu po podniesieniu jej)
1. Smieci sa w kuchni na dole.
 2. Interakcja (klika na te smieci po prostu jak najedzie kursorem)
 3. Gracz wychodzi z domu (jest mgla)
 4. Idzie do kosza na smieci (interakcja) (klika na kosz i po prostu znikaja te jego smieci)
9. *Wrócić do domu i znowu spać* (znowu mowi sam do siebie w formie podpowiedzi "chce mi sie spać")
(klika na lozko i po prostu kladzie go na lozku i robi sie czarny ekran, i przez 3 sekundy jest czarny ekran i pozniej jest napis np 3 godziny pozniej)
1. To tyle
10. Gracz budzi sie do toalety (po prostu sie budzi - otwiera oczy i tyle, znowu musi wcisnac spacje zeby wstac)
11. *Idzie do toalety*
1. Slysze jakies dzwieki.
(jak wstal z lozka to od razu slyszy jakies kroki na dole, jakies uderzanie przedmiotow itp, po prostu jakies halasowanie)
 2. Otwiera dzwi od lazienki
 3. Jumpscare
(to samo co jak matka na poczatku otworzyla drzwi do pokoju)
(matka stoi w lazience w ktorej jest ciemno bo nie swieci sie swiatlo i patrzy w lustro po prostu, odwraca sie do gracza i zaczyna dialog)
 4. Dialog z matka
mama: "Synu wyprowadzamy sie ku lepszemu zyciu"
mama: "Teraz nie stać nas nawet na rachunki, tam będziemy mieć wszystko co możesz sobie wyobrazić"
ja: "O czym ty mówisz mamo"
mama: "Szybko, idziemy do taksówki, mamy mało czasu"

12. Ida do taksówki

(matka idzie szybciej i pierwsza zajmuje miejsce, tak szybko idzie że gracz nie jest w stanie jej przescignac, po prostu żeby było prościej, matka siada na prawym tylnym siedzeniu)
(gracz podchodzi na taksówkę, klika na nią kursorem i ustawia go w lewym tylnym miejscu)

1. Dialog w taksówce

ja: "Gdzie my jedziemy?"

(taksówkarz może się obrócić ale nie musi najwyżej zostawimy na koniec takie rzeczy)

taksówkarz: "Jedziemy tam gdzie nie ma już żadnych problemów"

mama: "masz synu napij się wody, bo znowu głowa cię rozboli"

2. Mama daje picie i gracz zasypa

(ciemny ekran się robi po prostu, może ciemnieć powoli albo od razu narazie, najwyżej później się ulepszy)

KONIEC SCENARIUSZA NA TE CHWILE POZNIEJ DOROBIE DALEJ ZEBYSCIE NIE
CZEKALI TERAZ

13. jest napis *10 lat później* i Gracz budzi się w laboratorium

14. Efekt VHS się włącza

15. Gracz coś tam mówi do siebie

16. Patrzy w okół i widzi atmosferę

17. *Gracz mówi do siebie że ma uciekać*

1. Muzyka horror

2. Podchodzi do drzwi (nie otwierają bo musi mieć klucze)

3. Szuka kartę (zagadka)

4. Wychodzi z drzwi

18. Są ai przeciwników

19. Jest duża lokacja

20. Gracz musi znaleźć klucz i uciec

21. Po uciekaniu widzi swoją matkę (cutscene)