

gracz budzi sie w lozku, slyszy kroki kogos kto zbliza sie do pokoju, komputer jest włączony i chodzą jakieś filmy i jakieś dźwięki, gracz musi szybko wyłączyć komputer, podchodzi do komputera i matka gwałtownie otwiera drzwi, wchodzi w dialog z synem i mówi coś o rachunkach za prąd, że syn tylko siedzi przy komputerze i nic nie robi i coś tam jakiś dialog konkretny wymyśl.

matka mówi że skoro i tak nic nie robi to żeby wynieść śmieci z kuchni a ona gdzieś idzie i zaraz wróci, matka wychodzi, syn idzie po te śmieci, na schodach gasi światło, wraca się po latarkę chyba że już ją podniósł, jest tutorial żeby kliknąć f żeby latarkę odpalić, przy okazji musi wziąć klucze żeby otworzyć drzwi od domu, też taki mini tutorial, idzie bierze te śmieci otwiera drzwi wychodzi na podworko, wyrzuca te śmieci, wraca do domu, idzie do pokoju i kładzie się spać

budzi się w środku nocy, chce iść do toalety, slyszy jakieś dźwięki w domu, kroki itp, wchodzi do łazienki (wszędzie ciemno bo nie ma światła tylko świeci latarka), wchodzi a tam matka stoi z torebką wpatrzona w lustro, matka mówi do niego że się wyprowadzają ku lepszemu życiu, jakiś tam dialog się odbywa, podjeżdża taksówka i slychac dźwięk silnika itp, jakiś tam dialog z taksówkarzem, syn nie wie co się dzieje, matka mówi że będą szczęśliwi itp, podaje coś do picia synowi, mówi żeby się napił bo znowu go głowa rozboli albo coś tam no i gracz zasypia i przejście na 10 lat później