**1ª Fase:**

K – Hm? Já é de manhã? (janela com uma lua ou um relógio) – Criança “acordando”

K – A porta está aberta?

Aparece o gato pela porta

K – Atze? – Criança corre atrás do gato

Aqui temos brincadeira de Gato e Rato da Criança e o Atze por entre os cômodos, até o último quarto (da mãe)  
  
K - Atze? – Chamou a criança antes de aparecer o CreepySmile, até que muda pra ela no quarto e da conta que era um pesadelo

K – Mais um pesadelo? Mãe... estou com medo.

K – Atze? – Disse a criança enquanto via o gato sentado em sua cama. – Por que está me encarando? – mostra um vulto negro mais uma vez. (mais de boa agr)

Aparece as opções:

Jogar o Gato para longe da cama, com medo da sombra que ele viu. (Entrando nas cobertas depois)

Abraçar o gato para se proteger do que possar ser a sombra. (“fazendo com que ela suma”)  
  
**2ª Fase:**

A criança então após ter tido um pesadelo em sua noite passada decide que precisa falar com sua mãe sobre isso. – Mamãe, eu posso dormir com a senhora essa noite? Eu tenho medo do que está vindo no escuro. – Perguntou a criança.

- Me desculpe meu filho, mamãe se mexe muito a noite, você não iria conseguir dormir ao meu lado. (a mãe também tem pesadelos) Além do mais... você precisa lidar com seus medos sozinho. – Respondeu a mãe.

Opção:

- Você não me entende!! Eu não gosto de ficar sozinho, eu não gosto de você!! - Responde a criança com raiva para sua mãe. – Vamos Atze – Disse a criança pro gato. Após sair do cômodo de sua mãe, a criança diz para si mesma e para o gato. – Precisamos nos defender do que pode ser que esteja nos assombrando! Precisamos pegar uma arma Atze. (A criança então precisa procurar por uma faca e uma tampa de panela (escudo) na cozinha/sala. A gente pode colocar a logica de subir nos objetos abrir as coisas, etc aqui, além da lógica da mãe do menino não poder ver ele com a faca.)

Após pegar a faca e a tampa, temos um timeskip para a noite. A janela da criança está aberta, tal que um pássaro entra por ela, um corvo. Esse corvo entra no meio do quarto (ou em outro lugar) e a criança sai da cama (ou já está fora dela) O corvo começa a se aproximar dela. (Podemos alterar a musica ou a percepção da tela, os controles do jogador estão livres.) Caso a criança se mexa, o corvo assume uma forma demoníaca e é Game Over. A criança precisa ficar parada esperando ele chegar perto de você, ai com isso o gato que estava próximo protege ele do corvo, que assume a forma demoníaca também mas some em seguida. (ver dificuldade de Sprite) deixando um arranhado no chão/parede.

- Tudo bem mamãe, ao menos Atze pode ficar ao meu lado... – Disse a criança triste para sua mãe. Desse ramo após sair do cômodo da mãe, a criança pensa para si mesma. – Atze vamos pegar uma vela para dormimos com um pouco de luz durante a noite! (Então a criança precisa ir na cozinha também, talvez o mesmo lugar da opção de cima e pegar uma vela e fósforos, colocar ou não a mãe pra poder ver ele)

Após pegar a vela e o fosforo temos o mesmo timeskip pra noite, so que agora com mais luz e a criança fora da cama. Aonde a criança tem que fazer o minigame de colocar a vela em algum lugar obrigatoriamente alto, fazer com que deva ser a mesa ou alguma escrivaninha etc... fora isso a criança iria pensar consigo mesma que seria melhor colocar em um lugar alto toda vez que tentasse. Após achar um lugar alto ela coloca a vela e precisa acendê-la com os fósforos e depois ir dormir (ver pra apagar luz etc). Caso ela acenda com só um fosforo, será Game Over “Sua chama estava muito fraca e foi apagada pelo vento.” Ela pode acender com um só mas a janela teria que ser fechada (Talvez?). Caso ela acenda com 2 fósforos é OK. Caso ela acenda com 3 a vela irá queimar rápido demais fazendo com que ela não dure a noite inteira (não faz sentido isso mas ok...)

PS: Verificar para o game over da parte da noite voltar para a noite sem precisar refazer a fase inteira.

**3ª fase**

Começa pela manhã com a criança vendo o arranhado no quarto dela. Após isso ela pergunta para o gato o que poderia ser aquilo. Então o gato sai do quarto no intuito da criança seguir ele. A criança é levada até a sala pelo gato, aonde tem um quadro contendo alguns membros mais antigos da família (provavelmente os primeiros) coisa bem antiga, até que a criança fica se perguntando o que pode ser aquilo.

- O que você quer me mostrar com isso? – Disse a criança para o gato que havia sentado em frente ao quadro. PS: no quadro o gato também tá lá mesmo depois de séculos!! – Talvez eu deva me concentrar!! (aparece um highlight pro player apertar a tecla do mundo invertido). Após o player apertar a tecla ele conhece a parte do mundo invertido, nisso a criança pode ficar parada enquanto ela ve duas assombrações (velhos) conversando sobre a casa e como eles tão total na merda. Nisso pode aparecer algo relacionado ao sistema do mundo invertido, por ex limite de uso, de troca, o que tem nele... Por exemplo o filme desses dois velhos pode ser interrompido por alguma coisa maligna se apossando, nisso o gato (SIM NO MUNDO INVERTIDO ELE PODE FALAR bem pouco tipo palavras únicas, como corra, fuja, saia, algo assim , OU NÃO) avisa pro jogador sair de lá! Se sair ou não na hora certa é game over.

(Desativar por enquanto o mundo invertido).  
  
(IDEIA DE MINIGAME LIKE ASSASSINS CREED: Dar zoom no quadro enquanto nós precisamos achar alguns detalhes nele que façam fornecer pistas (o problema é fazer o quadro msm.)  
Deve ter um livro no quadro!! (Muito importante pra o avanço da história)

Após o jogador sair do mundo invertido, a mãe aparece no cômodo perguntando o que aconteceu:

Opções:

- Não aconteceu nada!! Não importa! – Diz a criança revoltada.

- Então o que está fazendo ai parado?! Ande e saia daqui para eu limpar a sala/corredor! – Respondeu a mãe. (Colocar timer pra mãe brigar caso o player n saia logo)

- Eu não sei, eu vi coisas estranhas ontem e hoje! Eram uns senhores falando sobre algumas coisas que não entendi direito. – Disse a criança confusa.

- Entendi... você apenas deve ter comido algo estranho! – Disse a mãe.

A criança pode ir pro jardim, lá ela pode sentar/ficar em algum lugarzinho enquanto aparece um highlight pro player voltar pro mundo invertido. Enquanto o player estiver no mundo invertido ele ve o jardim bastante diferente (tendo em vista que é mundo externo/natural). Lá ele fala pra si mesmo:

- Eu não sei que lugar é esse, mas parece que se eu me concentrar bastante eu posso sair e voltar para aqui em um segundo! – Disse a Criança enquanto o Player tava livre. Após um tempo no extremo distante do jogado começam a surgir a mesma mão que apareceu na fase 1 fazendo com que ele tenha que sair do mundo invertido! Ou fugir delas.

**4ª Fase:**

Skip para o quarto ou outro cômodo - Eu preciso descobrir o que está acontecendo comigo... Espera! Naquela imagem que tive dos dois senhores falando, e no quadro, havia um livro! Talvez se eu achá-lo pela casa... - O Jogador então deve procurar o livro que parece com o que estava no quadro (pode mostrar a imagem dele como dica ou algo assim), devem haver estantes pela sala, mas o livro estaria no quarto da mãe o qual a mãe estaria nele com a porta trancada. O jogador pode entrar no mundo invertido o qual tem a porta da mãe aberta, porém ao entrar no quarto dela, tem uma criatura demoníaca ali e é Game Over. O player então tem que achar alguma forma de tirar a mãe do quarto.

3 Opções:

O Jogador interagir com o gato, fazendo com que ele quebre um vaso que se encontra no corredor.

O jogador quebrar o vaso por si só.

(Fala da mãe indo para o vaso irá depender da afinidade que ela está)

Independente da escolha, a mãe não pode visualizar o jogador “entrando” no quarto dela. Fazendo com que o player tenha que dar uma volta ou se esconder até a mãe passar. Quando ele entrar no quarto dela, ele precisa trancar a porta uma vez que ela vai voltar, caso ele não faça isso após um tempo game over na fase.

Caso ele tranque a porta ele deve achar o livro que pode estar visível em alguma escrivaninha. Após pegar o livro e usar ele irá aparecer o livro em popup, no mundo real ele é totalmente em branco. Fazendo com que o player precise ir para o mundo invertido usar o livro e assim ler o que está escrito nele. No livro pode estar escrito um pouco da história da casa como um diário de alguém... Porém com páginas faltando, acaba que no final a criança precisa achar o resto dessas páginas pra descobrir o que aconteceu com a casa e com todos nela ao longo das missões.

Caso a afinidade da criança esteja positiva, caso tenha uma janela no quarto da mãe o gato pode abrir ela e a criança sair por ela! E a mãe pode achar que a porta simplesmente emperrou pela casa ser velha. Caso a afinidade esteja baixa, a mãe pode abrir a porta no final da leitura do livro, falando pra criança soltar o livro! A criança não solta e sai correndo do quarto para o seu.

**5ª Fase**

**PAGINAS EM DIVERSOS LUGAREESSSSSSSSSSSSSS Diferentes paginas que podem resultar em pontos descobertos diferentes, diversos puzzles sobre inimigos escondidos, paginas no mundo normal/invertido, morte do player atoa em lugares que ele não devia andar, que devia ter andado que devia ter ativado antes.**

**6ª Fase**

**Entra em cena a personalidade da mãe que foi cultivada, assim como a interação dela com o gato.**

**7ª “Confronto Final”**

**8ª Conclusão.**