

**Szkic scenariusza przygodowej gry komputerowej opracował Andrzej P.Urbański
na podstawie powieści Rafała Kosika "Felix, Net i Nika oraz Gang Niewidzialnych Ludzi"
rozdział "Pierwszy dzień w szkole"**

1. Gracz wciela się w postać Felixa.
2. Animacja pokazująca jak Felix wysiada z samochodu na chodniku przed szkołą. Mama go żegna i auto mamy odjeżdża.
3. Na chodniku leży moneta, którą Felix może ponieść. Przyspieszy później grę.
4. Felix może udać się w kierunku innym niż szkoła lecz wtedy spotka policjanta, który go przyprowadzi wprost do hallu szkoły.
5. Felix może przejść drzwiami szkoły, co przenosi go do hallu pełnego ludzi
6. Felix może iść korytarzami szkoły w bok, lecz wtedy napotka woźnego, który mu nakaze wracać do hallu.
7. W hallu wisi plan szkoły, z którym Felix musi się zapoznać
8. Kiedy Felix zapozna się z planem animacja pokazuje jak tłum ludzi rusza na trzecie piętro
9. Felix musi usiąść w rzędzie przeznaczonym dla uczniów. Jeśli będzie stał lub usiądzie z rodzicami to gra dalej nie pójdzie.
10. Dyrektor przemawia do uczniów i rodziców
11. Po przemówieniu wszyscy odchodzą i Felix zostaje sam
12. Wtedy podchodzą do niego Marcel i Ruben
13. Żądają pieniędzy
14. Jeśli Felix ich nie ma to zaprowadzą go do piwnicy i gracz będzie musiał długo wracać z powrotem
15. Jeśli ma to nie puszczą go dopóki im nie da pieniędzy
16. Schodzi piętro niżej i widzi Neta
17. Musi do niego zagadać by gra ruszyła dalej. Może pytać o to dlaczego się zgubił, do jakiej klasy chodzi(tej samej) i o zainteresowania sam opowiadając o swoich.
18. Kiedy kończy rozmowę Felix musi zejść znowu piętro niżej i widzi jak Marcel i Ruben zaczepiają dziewczynę.
19. Jeśli Felix zaczepi Marcela i Rubena to wyląduje w piwnicy i będzie musiał długo wracać.
20. Net dochodzi po chwili.
21. Jeśli poprosi Neta o pomoc to ten komputerem uruchomi dzwonek na przerwę i wybawi Nikę.
22. Tylko w tym ostatnim przypadku poznają Nikę i będą mogli wspólnie wyruszyć do swojej klasy
23. Teraz Felix musi spojrzeć na tablicę ogłoszeń
24. Dopiero po tym może poprosić Neta o wejście w plan lekcji na stronie szkoły
25. Stąd już trafią do swojej klasy po odszukaniu jej przedtem na planie szkoły
26. Spóźnieni trafiają do ostatnich ławek
27. Aby przejść dalej Felix musi wyjąć pióro ze swego plecaka i usłyszy komentarz Net'a
28. Po lekcjach cała trójka idzie do domu Felixa
29. By wejść do domu Felix musi użyć ukrytej klawiatury cyfrowej, do której kod znajdzie w plecaku
30. W domu w kuchni będzie musiał porozmawiać z babcią i powiedzieć jej, że nie są głodni, aby ich wypuściła z kuchni

31. W pracowni pokazuje różne urządzenia-wynalazki ojca, które może ze sobą zabrać.
Lepiej zabrać odpowiednie aby nie musieć wracać do domu.
32. W szkole do wejścia na strych potrzebny jest wytrych Felixa
33. Przechodząc po zagraconym strychu trafiają do wieży
34. Felix musi wynieść z niej szkielet i postawić w oddalonym miejscu, aby Nika odważyła się wejść do wieży, a bez tego gra dalej się nie potoczy
35. Ze strychu z kolei wnoszą do wieży stolik
36. Komputer Neta awanturuje się z powodu słabych baterii, więc Felix musi usunąć szafkę ze ściany by Net mógł go podłączyć do zasłanianego nią gniazdka
37. W domu Felixa ten musi wziąć z biurka i rozdać przyjaciółom klucze do strychu. Inaczej nie będą mogli wejść na strych i grozi im powrót do domu by tę sprawę załatwić.
38. Felix musi poprosić Neta aby ten ze swojego komputera uruchomił pętlę oszukującą monitoring, bo inaczej dozorca szkolny będzie ich przeganiał, jeśli tego nie zrobi będzie musiał wrócić do domu, bo tam tylko to się da zrobić
39. Przed wyjściem muszą wejść do jadalni by zjeść zupę babci Lucy
40. Dopóki nie odniosą talerzy do zlewu nie wyjdą, bo babcia będzie im mówiła, że jeszcze muszą zjeść
41. Przy wejściu do szkoły tylnymi drzwiami znowu potrzebny jest wytrych
42. Felix musi potraktować sprayem wziętym z domu zamek by dał się otworzyć
43. Bohaterowie zostawiają sprzęt w szafkach wieży
44. Felix musi zamocować kamerę na wprost drzwi na strych
45. Po tym będą mieli animację z odwiedzinami Sylwestra na strychu zaopatrującego się w butelkę wina z szafki.
46. Wracają w ciemnościach ze słabo widocznymi przejściami w piwnicy
47. Gdy Nika będzie przerażona trzeba do niej zagadać uspokajająco bo inaczej nie wyjdą
48. Film z Sylwestrem poszukującym źródeł hałasu
49. Felix razem z przyjaciółmi mają wybrać zajęcia dodatkowe wybierane po pytaniu nauczyciela spośród: geografii, matematyki, botaniki, historii... Tylko wybór botaniki pozwoli, że zajęcia się odbędą, bo inaczej ktoś z przyjaciół nie pozwoli wejść na zajęcia.
50. Przyniesiona z domu Felixa przynęta w postaci migającej latarki musi zostać położona w określonym miejscu po czym Felix musi poprosić Neta by włączył dzwonek. Inaczej nie zadziała.
51. Po tym wyświetlany jest filmik jak Marcel i Ruben kradną latarkę, a mikro-helikopter wszystko obserwuje.
52. Dalej trzeba metodą prób i błędów uruchamiać pełzacza przed różnymi pomieszczeniami, a gdy się to uda filmik pokazuje jak wpełza i fotografuje skradzione rzeczy.
53. Prośba do Neta by zrobił plakat. Net daje kilka gotowych plakatów, które trzeba rozwiesić we wszystkich przewidzianych do tego miejscach, gdyż inaczej w składziku pozostaną nieodebrane rzeczy i nie będzie można zakończyć questu.
54. Film z przerażeniem Ekierki gdy zobaczyła pełzacza i jego operacji zrobienia zdjęć w dziupli.
55. Felix zwierza się Nice z tego, że po przerażeniu Ekierki mogą zrobić dezynsekcję i ich usunąć. Nika robi imitację zostawiając w odpowiednim miejscu. Inaczej nie będą mogli wejść na strych by rozpocząć następną akcję.
56. Felix ma poprosić chemiczkę by móc wyjść za potrzebą. Musi to powtórzyć by go chemiczka puściła. Wtedy rozwiesza plakaty wszędzie gdzie można.
57. Filmik o odbieraniu skradzionych rzeczy przez uczniów wyświetli się tylko wtedy jeśli

wszystkie plakaty zostaną rozwieszane.

58. Felix wyjmując zdalne sterowanie i widzi na ekranie jak chłopcy bawią się helikopterem. Musi dokładnie wyczuć moment uruchomienia śmigła by helikopter uwolnił się z rąk chłopców i wrócił do rąk właściciela.
59. Filmik z ratowania helikoptera.