# Wstępny scenariusz gry: "Baking B(re)ad"

## Poziom 1

1. Gra zaczyna się w głównym laboratorium. Gracz musi przygotować niebieskie babeczki. Tutaj pojawia się pierwsza zagadka:

Jesse pyta, co dodać do mieszanki, aby uzyskać produkt.

* **Poprawna odpowiedź**: Udaje się upiec chleb, ale dzwoni Saul i ostrzega, że musimy uciekać bo sanepid niedługo przybędzie i nas skontrolują (czas -5)
* **Błędna odpowiedź**: Chleb nie zostaje upieczony, piec wybucha, włącza się alarm przeciwpożarowy, inni źli piekarze dowiadują się o piekarni (czas -10)

## Poziom 2

Główne drzwi laboratorium są zablokowane. Aby je otworzyć, trzeba rozwiązać zagadkę w biurze Susa żeby znaleźć kartę dostępu. Biuro jest zamknięte, więc trzeba znaleźć sposób na otwarcie drzwi. Jesse sugeruje, żeby użyć specjalnego klucza chlebowego. Walter jednak jest za tym aby skonstruować wytrych. Gracz musi podjąć decyzję którą ścieżkę obrać

### Opcja z kwasem (Poziom 3)

Gracz idzie do laboratorium i szuka składników do wzmocnienia kwasu chlebowego, który pozostał po ostatnim pieczeniu:

* zła kombinacja mieszanki osłabia ją

Gracz ma opcję wziąć dodatkowo gaz pieprzowy, ale kosztuje to dodatkowy czas.

Na koniec poziomu gracz oblewa drzwi kwasem.

* Jeśli został przyrządzony dobrze to zajmuje to mało czas
* Jeśli został przyrządzony źle to zajmuje to więcej czasu

### Opcja z wytrychem (Poziom 4)

Gracz udaje się do magazynu i musi użyć odpowiednich narzędzi do stworzenia narzędzia:

* złe kombinacje powodują utratę czasu

Gracz ma opcję odkopać spod innych przedmiotów pistolet, ale kosztuje to dodatkowy czas.

Na koniec poziomu należy wykonać odpowiednią kombinację ruchów wytrychem aby drzwi się otworzyły.

## Poziom 5

Po wejściu do biura okazuje się, że sejf z kartą dostępu jest zabezpieczony kodem i można znaleźć ten kod gdzieś w biurze.

- Gracz może próbować odgadnąć kod, ale jeśli próba się nie powiedzie, traci 3 rundy.

- Istnieje również możliwość przeszukania biura w poszukiwaniu wskazówek co kosztuje czas.

## Poziom 6

Po zdobyciu karty dostępu do głównych drzwi gracz może je otworzyć.

- Jeśli graczowi zostało więcej niż 10 rund, wygrywa.

- Jeśli zostało mniej niż 5 rund, musi zmierzyć się z inspektorami sanepidu lub konkurencyjną pierkarnią. Może użyć pistoletu lub gazu pieprzowego jeśli takowy posiada. Jeśli nie ma to przegrywa

- Jeśli graczowi podczas rozgrywki skończy się czas to automatycznie przegrywa grę.