# 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 muffiny, ale dzwoni Saul i ostrzega, że musimy uciekać bo niedługo dopadną ich piekarze z konkurencyjnych piekarni i ukradną ich przepis (czas -5).
* **Błędna odpowiedź**: Chleb nie zostaje upieczony, piec wybucha, włącza się alarm przeciwpożarowy, dzwoni Saul i mówi, że sanepid przyjedzie, żeby skontrolować piekarnię (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 kwasu 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 łom, 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 z karta dostępu jest zabezpieczona kodem PIN, który można znaleźć na komputerze. Komputer jest zabezpieczony hasłem.

- Gracz może próbować odgadnąć hasło do komputera, ale jeśli próba się nie powiedzie, traci rundę. Wówczas pojawia się opcja telefonu do Cesara, który pomoże odkodować hasło do komputera.

## Poziom 6

Po zdobyciu PINu 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 łomu, żeby zablokować drzwi za sobą lub gazu pieprzowego, żeby zatrzymać napastników, jeśli takowy posiada. Jeśli nic nie ma to przegrywa.

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