

# Gra

## Fabula:

Tajne laboratorium pracuje nad udoskonaleniem ludzkiego mózgu nagle jednak jeden z mózgów mutuje i przejmuje kontrolę nad resztą. Budynek zostaje ewakuowany okazuje się jednak że trzeba zniszczyć główny mózg żeby ten nie zniszczył całego miasta. Do tej przygody szykuje się: Dr. Anna, Dr. Filip, Dr. Sebastian i ochroniarz Oliwia...czy uda im się pokonać główny mózg i uratować miasto?



## Opis gry:

Żeby zacząć rozgrywkę trzeba wybrać jedną z postaci którą chce się grać. Każda z postaci ma inną zdolność:

- Dr. Anna - widzi przeciwników przez ściany i w kryjówkach



- Dr. Filip - rzuca książkami w przeciwników zadając większą liczbę obrażeń ( 5 książek na 1 piętro )



- Dr. Sebastian - przeskakuje przeciwników unikając obrażeń



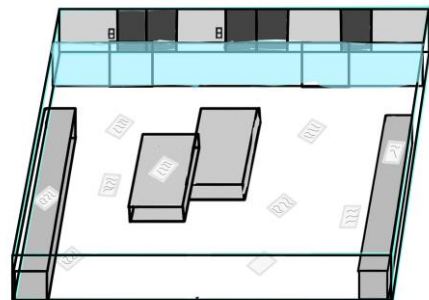
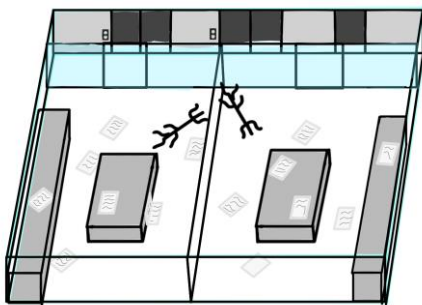
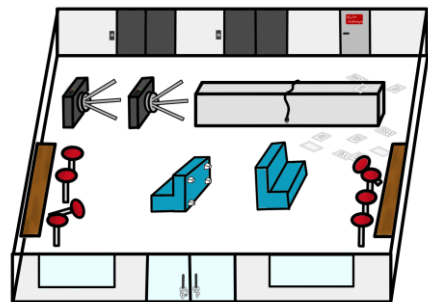
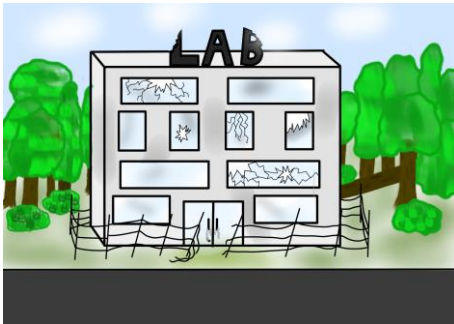
Ochroniarz Oliwia - zadaje większe obrażenia robiąc wykop

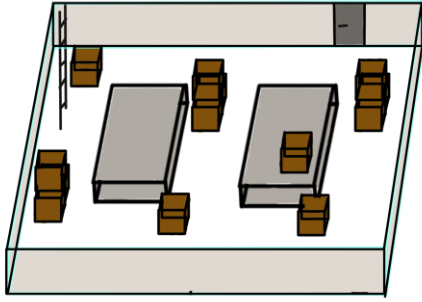


( Oprócz zdolności postaci mogą one również oddawać ciosy w nieograniczonej ilości )

Po wybraniu postaci grupa wchodzi do laboratorium ( gracz gra tylko jedną postacią reszta to boty ), na każdym z poziomów pojawiają się przeciwnicy ( małe zombi mózgi ), po wybiciu nieokreślonej ilości przeciwników będzie można przejść do następnego poziomu a na stole stoją 2 pudełka. W

jednym są bardzo ważne informacje na temat ludzkiego mózgu które przydadzą się do pokonania głównego mózgu ( który jest na dachu ), w drugim jest broń która ułatwi pokonywanie przeciwników.

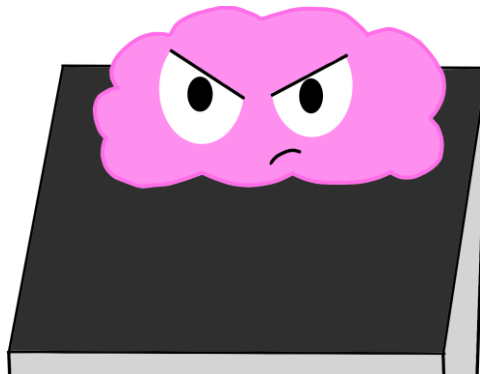




Liczba przeciwników powiększa się na każdym z poziomów.



Kiedy gracze wejdą na dach i będą musieli pokonać tzw. bossa pojawią się pytania związane z mózgiem, do wyboru będą 2 odpowiedzi które będą przypisane do broni, jeśli odpowiedź która zostanie wybrana będzie błędna, broń przypisana do niej nie zadziała a gracz straci ograniczoną liczbę punktów życia ale jeżeli odpowiedź będzie poprawna broń zadziała i boss ztraci ograniczoną liczbę punktów życia.



Jeżeli gracz odpowie dobrze na większość pytań główny mózg przegra, gracz wygra i gra się skończy

