

A photograph of a dimly lit office hallway. The hallway is lined with cubicles on both sides. The walls of the cubicles are a light beige color with a small, repeating pattern. The floor is a dark, polished surface. The ceiling is white with several rectangular fluorescent light fixtures. The lighting is soft and even, creating a calm atmosphere. The perspective is from the end of the hallway, looking down its length.

# ZAKLJUČNA NALOGA

Avtor: Luka Ažman



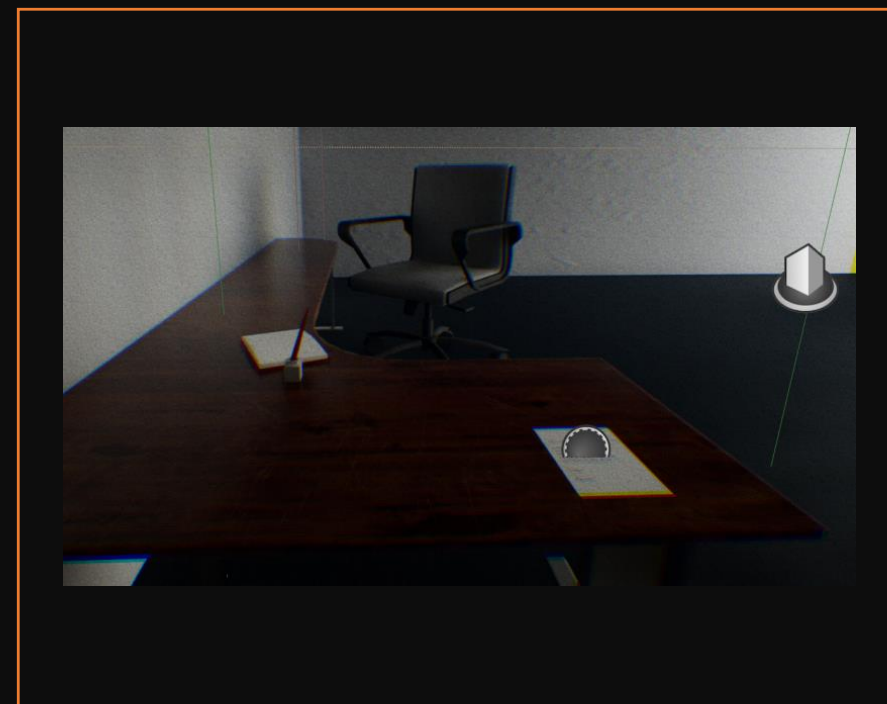
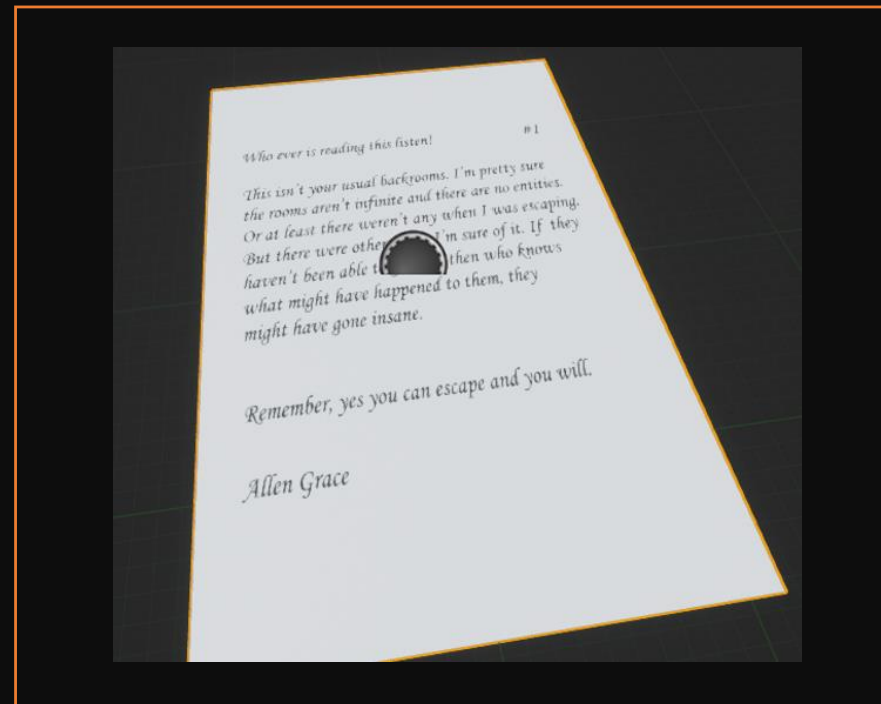
# TEMA - BACKROOMS

- Urbana legenda iz leta 2019 na internetu,
- Neskončni hodniki in sobe z entitetami,
- Obstaja več milijonov nivojev zdaj,
- Backrooms wiki spletna stran.



# ZGODBA

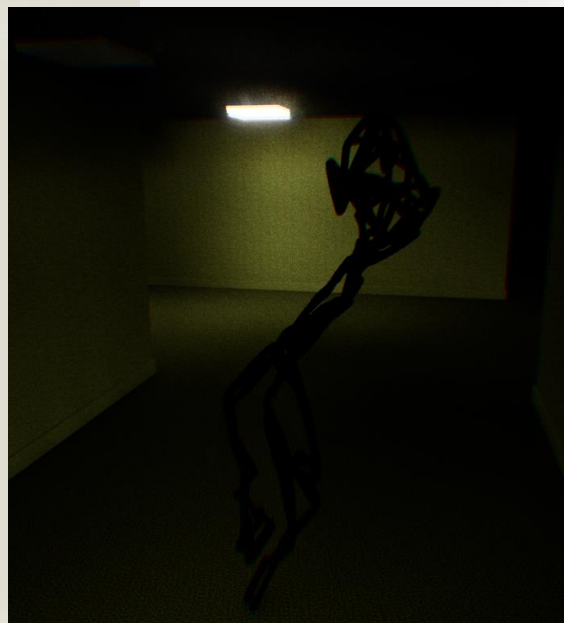
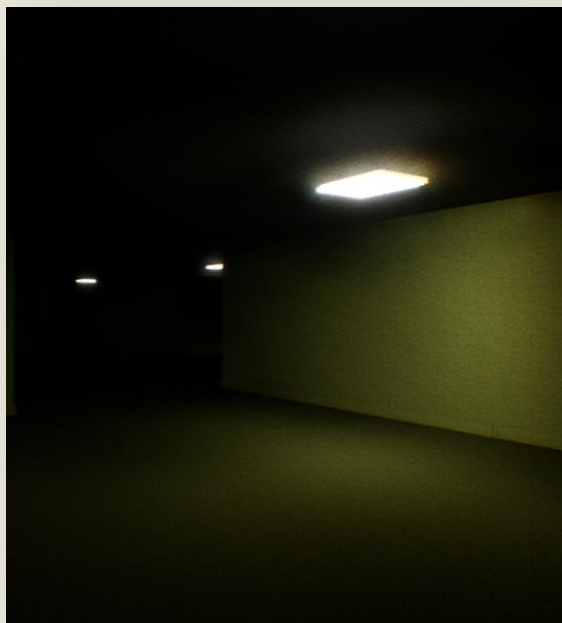
- Igralec pobegne iz petih nivojev,
- Vsak nivo vsebuje pisma za pomoč,
- Skupno je 9 pisem v igri,
- Zadnji nivo ima pisarno pisatelja,
- Pisarna prikazuje kamere za vse nivoje,
- Igralec tam prebere zadnje pismo in umre.





## LEVEL 0

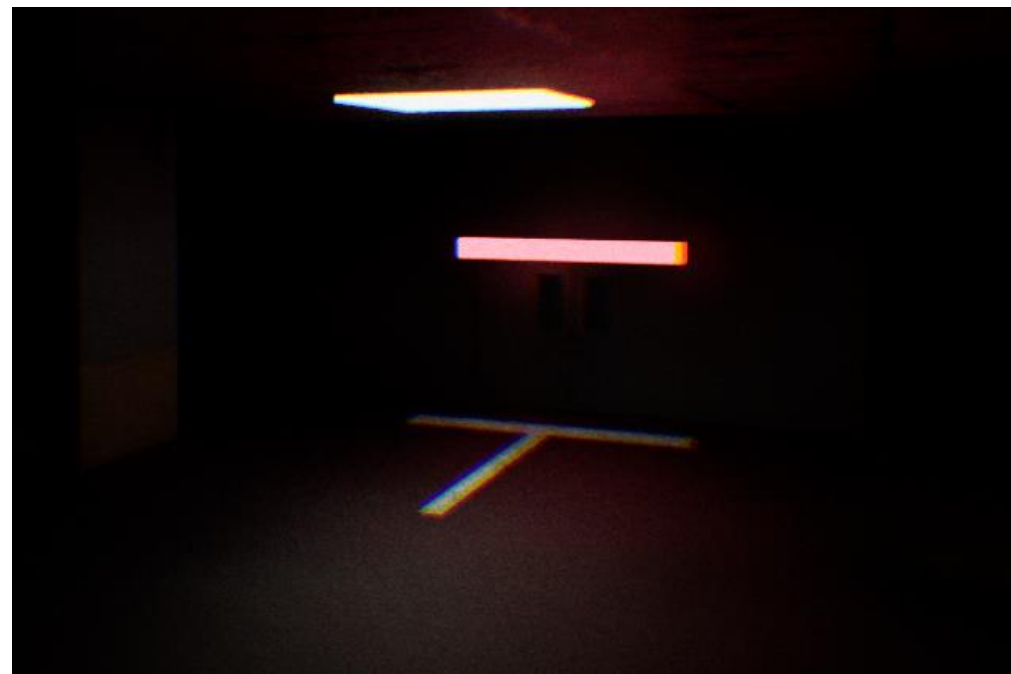
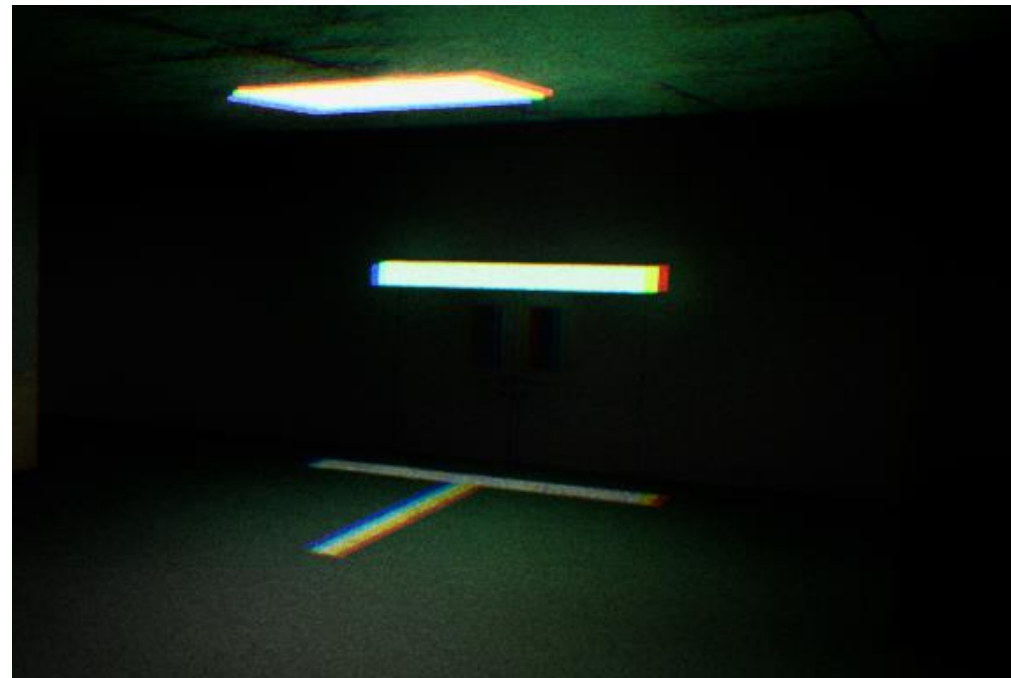
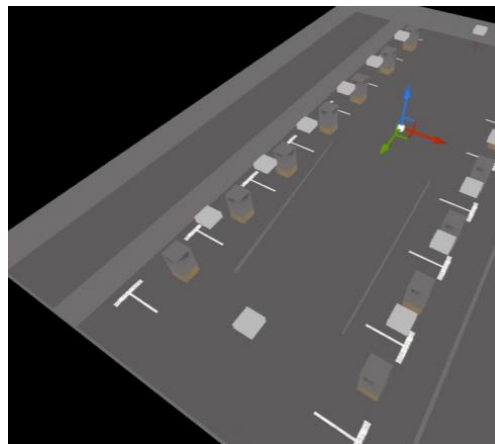
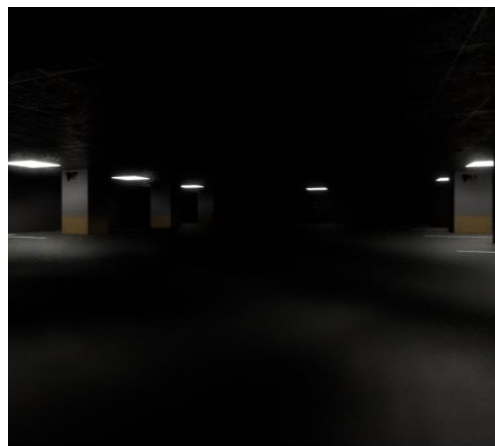
- Ena entiteta v nivoju prisotna,
- Igralčev cilj: najti izhod na prozornem zidu,
- Na zidu piše "Pomoč".

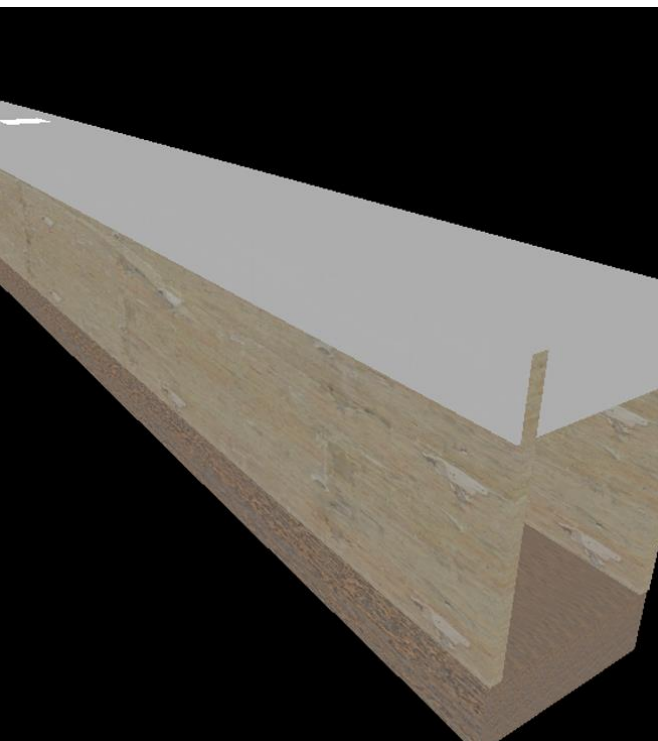




# LEVEL 1

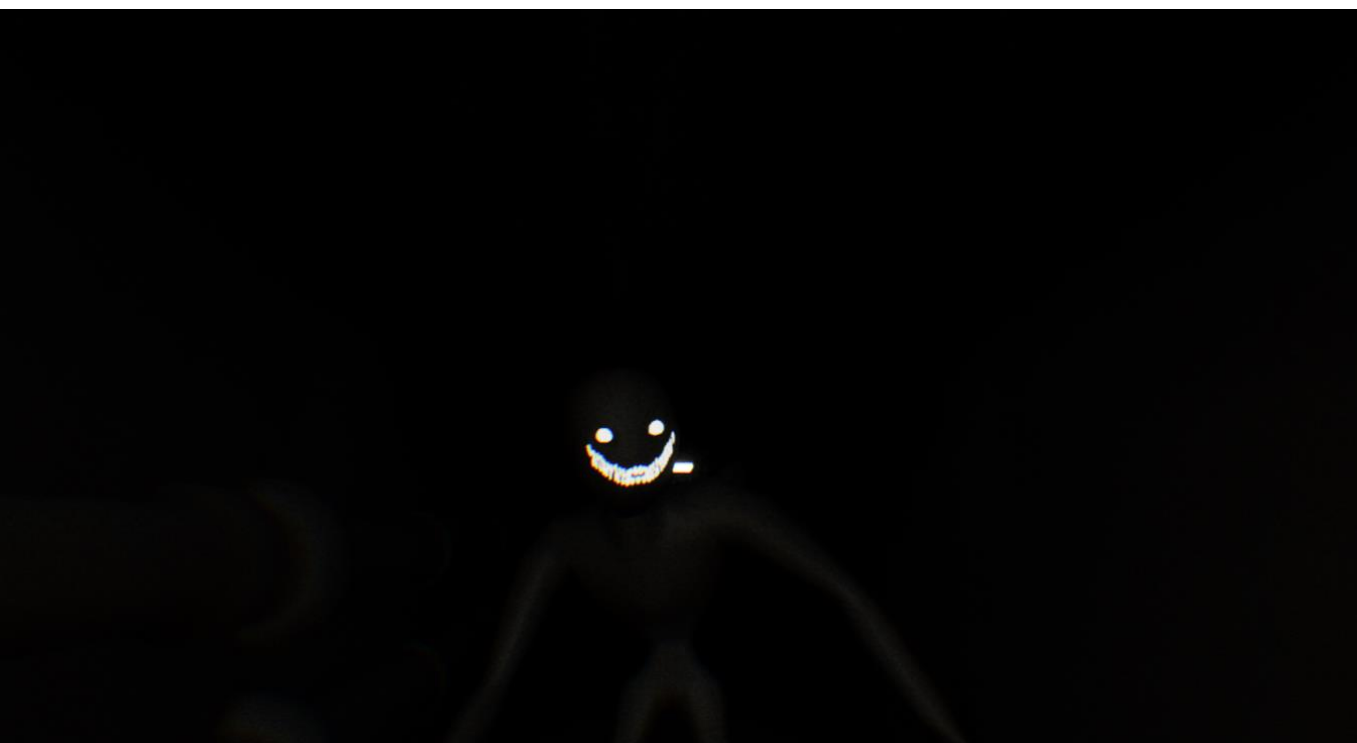
- Ena entiteta, štiri različna vrata,
- Dvoja rdeča, dvojna zelena,
- Igralec najde ključ v enih rdečih vratih, odklene zelena.

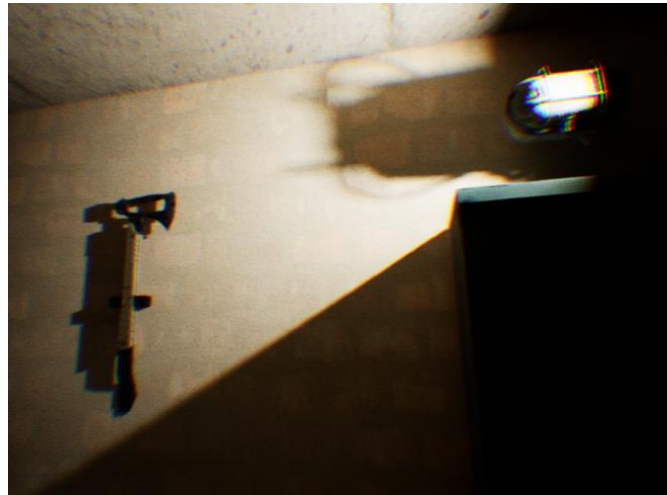




## LEVEL 2

- Entiteta v nivoju, tekač, zasledovanje,
- Preprost nivo, dve minuti teka,
- Cilj: pobegniti in ohraniti kondicijo.



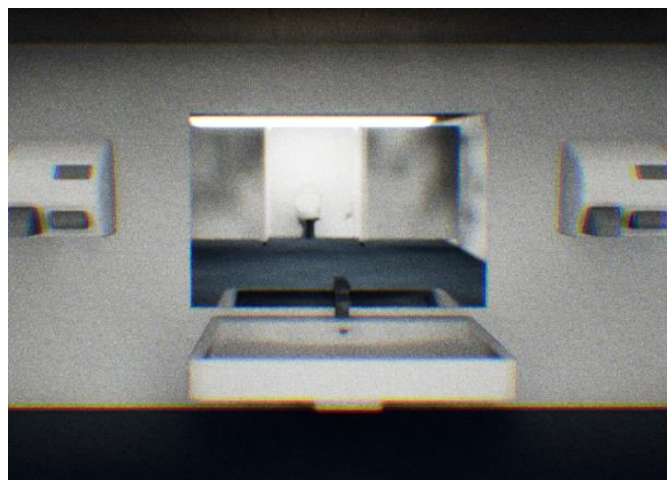
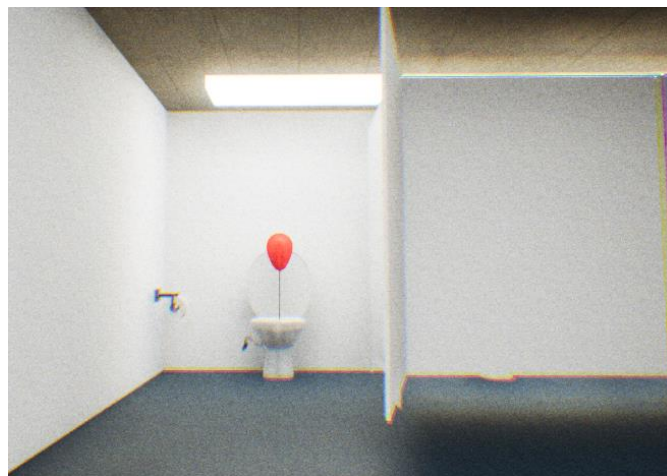


## LEVEL 3

- Dve vrsti entitet,
- Najtežji nivo s posebnim ciljem,
- Igralec najde skiro, podre vrata,
- Entiteta 1 varuje izhod, entiteta 2 se pojavi pod rdečimi lučmi.







## LEVEL 4

- Zadnji nivo: Umirjen, entiteta se prikaže ob koncu igre,
- Cilj: Popokati balone, odpreti vrata pisarne,
- Ob koncu prebiranja pisma se pojavi klovn in konča igro.

