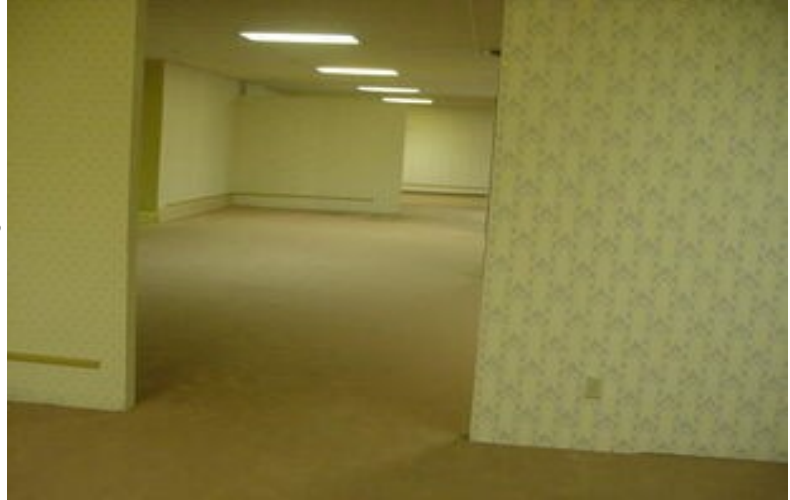


# Informatika beadandó

## Alap játék koncepció:

A játék a Backrooms nevű creepypasta alapján épül fel. A játékos feladata az hogy kiszabaduljon erről a helyről, de különféle szörnyek próbálják megállítani küldetésének teljesítésének közbe.



## Level 0 design:

A játék a Backroomsban lévő level 0-ban játszódik. Ez a szint végtelen szobák sorozatából áll. A falakon sárga tapéta, a padlót mindenhol sárga nedves szőnyeg borítja és a plafonon folyamatosan vibráló lámpák vannak. Ezek a szobák szinte a végtelenig terjeszkednek el, de egyik se ugyanolyan. A plafonon lévő lámpák zümmögése fokozatosan hangosabb amíg a játékos el nem hagyja a szintet. Továbbá ezen a szinten találhatóak rejtett üzenetek, grafitik és jelek a falra firkálva. Vannak kisebb települések amiket mind sietve ott hagytak mintha valami ellen elkellet volna menekülniük.



# A Howler

## Leírása:

Ezen a szinten csak egy szörny található a Howler. A howler egy magas ember alakú lény.

Borzalmasan hosszú kezei és lábai vannak, kezei végén pedig nagy és éles karmai. Nem rendelkezik semmiféle testszőrzettel.



## Viselkedése:

A Howler legvalószínűbben

a szobák sarkában vagy nehezebben észrevehető részein szokott bújkálni. A módszere áldozata becserkészésére az hogy embereket utánzó hangokat ad ki amivel közelebb csalja őket. Ha elég közel jön hozzá akkor karmaival megtámadja és megöli. Ha az áldozata az előtt észre veszi őt mielőtt megtámadná és elfut a Howler követni kezdi



őt. Ha a játékos nem fárad el mielőtt lerázta volna ezt a szörnyet akkor lehetséges túlélni. Ezt az entitást nem lehet megölni ha a játékos megpróbálná biztos halállal végződne.

## Továbbjutás

Ahhoz hogy továbbjuss erről a szintről meg kell találnod egy random szobába generált létrát ami átvisz a következő szintre. Ha megtaláltad ezt a létrát a játékos automatikusan átmászik rajta és a következő szintre lesz teleportálva.



## Level 1

Ez a szint egy óriási raktár cement padlóval és falakkal. A falakon szinte már vakítóan világos lámpák helyezkednek el. Az időjárás nagyon ködös pár helyen a ködtől még pocsolyák is formálódnak. Ezen a szinten még lépcsők, liftek és elszigetelt szobák is találhatóak. A lámpák bármikor kikapcsolhatnak rövid vagy hosszú ideig. Amikor ez megtörténik ellenséges entitások is megjelenhetnek. A szinten el vannak szórva étellel és itallal teli ládák. Ezen a szinten kolóniák is találhatóak. A lakóik már rég fel adtak azzal hogy kijussanak erről a helyről a veszély miatt. Az itt élők adnak el értékes fegyvereket és tárgyakat ételért és italért cserébe.



# A Hound

## Leírása:

A Hound egy emberi lény borzas hosszú fekete hajjal és nagy szájjal benne több tíz éles foggal. Hosszú csontos végtagjai vannak éles karmokkal és teljesen fehér szemekkel. Négykézláb sétálnak mint a kutyák. Rendkívül veszélyesek és egyből támadnak ha meglátnak egy embert.



## Viselkedése:

Ha egy Hound meglát a játékos csak egy dolgot tehet a túlélésért. Folyamatos szemkontaktust kell folytatni az entitással és lassan meg kell hátrálni amíg lesz biztonságban. Ha ezt nem teszi meg a játékos csekély esélye van a túlélésre. A Hound sokkal gyorsabb szóval hamar elfog kapni. Amikor elkap gyors halál vár. A legjobb mód elkerülni ezt a lényt az, hogy fényhez közel maradjunk mert nem szeret a közelébe lenni. Az entitás a legaktívabb amikor leoltódnak a lámpák a szinten.

## A játék vége

Ahhoz hogy kijuss  
erről a szintről egy  
piros fa ajtót kell  
megtalálnod. Ez az ajtó  
csak akkor jelenik meg  
amikor már egy adott  
időt töltesz ezen a  
szinten.



## Az ajtón túl

Mielőtt átlépnél az ajtón egy döntést meg kell hoznia a játékosnak. Vagy itt marad egy kolóniába és biztonságban éli az életét vagy átmegy az ajtón és még kitudja meddig barangol ezen a helyen amíg meg nem találja a kiutat. Ha azt választja a játékos hogy itt marad akkor belép egy kolóniába és itt éli le a további életét. Ha azt választja, hogy tovább megy akkor hirtelen az ajtóból kiugrik egy csorda Hound és egy pillanat alatt szét marcangolja a játékost. Ahogy meghal átvált a játék egy cutscene-re ahol a játékos éppen fel kel egy rémálomból. Ahogy fel kel a játékos rájön, hogy ez az egész csak egy álom volt. A játék utolsó pillanataiban azon töpreng, hogy mi lett volna ha ott maradt volna a kolóniában.