**Beadandó**

**Háttértörténet:** Főszereplőnk Róbert, gyalog tart munkába. Észbe sem tud kapni, mire egy társaság állja útját, akik elkobozzák tőle az értékeit és jól ellátják a baját. Mire feleszmél, első útja a rendőrségre vezet, hogy jelentse a törénteket. A rendőrségen nem segítenek neki, ám Róbert nem búslakodik sokáig, a saját kezébe veszi az ügyet és egyenesen a banda törzshelye felé veszi az irányt, hogy visszaszerezze értékeit.

**Játék lényege:** A játékos Róbertet irányítja, és vissza kell szereznie egy megadott tárgyat, amit elloptak tőle. A tárgy el van dugva, ráadásul a keresés közben még az épületben tartózkodó bandatagokkal is számolnunk kell, akiknek nem szabad észrevenniük minket, különben véget ér a játék.

**Mikor nyerünk/veszítünk?:** Ha a tárgy keresése közben ránk talál az egyik bandatag, vagy túlmegyünk az adott ídőkorláton, a játéknak vége és lehetőségünk van újra megpróbálni a pályát. Ha a tárgyat sikerül megszereznünk úgy, hogy közben sikeresen eltereljük a társaság figyelmét, kijutunk az épületből és az időkorláton belül vagyunk, akkor sikeresen kivittük a pályát, mehetünk a következő szintre.

**Helyszín:** A helyszín egy lepukkant épület, amiben a bandatagok élnek. Minél több pályát viszünk ki, annál több szobája lesz az épületnek, és a bandatagok is úgy bővülnek és váltakoznak.

**Tárgyak:** A játék során jobb oldalt láthatunk egy rudat, amiben találhatunk különféle tárgyakat. Ezek nem azok a tárgyak, amiket meg kell keresnünk, ezek a tárgyak általában a bandatagok figyelmének elterelésére alkalmasak. Ezeket a tárgyakat az épület környezetének (tehát pl. szekrények, dobozok, fiókok) az átkutatásával tudjuk megszerezni, de lehet hogy már alapból van pár tárgy a tulajdonunkban, amit szintén tudunk alkalmazni a társaság ellen.

**Ellopott tárgy:** Minden szint elején megjelenik egy adott tárgy, amit meg kell keresnünk. Ez a tárgy mindig más, és általában máshol is van elrejtve. Ha ezt a tárgyat megtaláltuk, akkor már csak a banda elterelésére és a kijutásra kell fókuszálnunk az adott időn belül.

**A bandatagok feladata:** A bandatagok a játék során végig mindennapi teendőket fognak ellátni, és azt ismétlik az időkorlát lejártáig, hacsak meg nem zavarjuk őket ebben egy tárgy segítségével. A játék során egyre több új bandatagot ismerhetünk meg, és persze mindegyiknek más a gyengesége. Például, ha van egy bandatag, aki a kamerákat figyeli, akkor egy arra alkalmas eszközzel ki kell iktatnunk a kamerákat, így az a bizonyos bandatag tehetetlen lesz velünk szemben. Fontos megemlíteni azt is, hogy csak akkor ér véget a játék, ha ugyanabban a szobában tartózkodunk az egyik bandataggal.

**Bútorok, vagy egyéb átkutatása:** Ezt a tevékenységet akkor tudjuk végrehajtani, ha rányomunk egy olyan berendezésre a pályán belül, ahol lehetséges, hogy egy tárgyra lelünk. A keresés mindig egy kis időbe telik, ez a bizonyos szekrénytől/fióktól vagy egyéb berendezéstől függ.

**Búvóhelyek:** A pályán több olyan pontot is találhatunk majd, ahova el tudunk bújni a társaság elől. Ez egy jó lehetőség lehet akkorra, ha éppen az egyik bandatag felénk tart, de nem tudunk mit cselekedni, csak gyorsan elbújni valahova.

**Figyelemelterelés:** Amikor a játék közben figyelemelteréshez folyamodunk, akkor egy tárgyat úgy használunk vagy helyezünk el, hogy az megváltoztassa az adott bandatagnak a rutinját, vagy ellehetetlenítse azt. Például ha van egy édesszájú tag akinek lehelyezünk egy süteményt valahova, azzal elérhetjük, hogy egy ideig a süteménnyel foglalkozzon és mi pedig szabadon közlekedhessünk a bandatag rutinos útvonalán. Nem minden figyelemeltereléshez szükséges tárgyat használni, lesznek olyan alkalmak is, hogy például a saját kezünkkel tudunk megrongálni valamit, vagy ellopakodunk egy alvó bandatag előtt.

**Ötlet a pályához:**

**A képen szöveg, beltéri, rendetlen látható

Automatikusan generált leírás**

(a képhez azért nem mellékeltem forrást, mert magam képernyő fotóztam egy játékból, aminek a neve Pokoli Szomszédok, avagy Neighbors from hell)

A pálya nem teljesen így nézne ki, a környezet ugye teljesen más lenne, inkább lepukkant emeletes ház lenne. A leltár rúd oldalt helyezkedne el, és a másik kettő kis ablak pedig nem is lenne ott, helyette egy darab kis menü a sarokban, ahol a beállításokat tudnánk megváltoztatni. Amit nagyon hasonlóan képzeltem el a játék ötletemhez, az ezen a képen a háznak a felépítése pl. a szobák közötti téglák ugyanígy néznének ki.

**Irányítások:** Ezt inkább egy pc-s játéknak gondoltam, ugyanúgy, mint ugye a képen. A WASD gombokkal tudnánk Róbertet irányítani, a space-el tárgyakat tudnánk felvenni/lerakni és elbújni, a nyilakkal pedig a hátteret tudnánk mozgatni.

Kollár Boglárka 9.akny