משחק התגנבות מגוף ראשון ,הדמות של השחקן פורצת למתחם במטרה לגנוב חפץ יקר ערך. הדמות תסתובב ברחבי המתחם במטרה למצוא את החפץ יקר הערך במידה והיא מוצאת אותו היא צריכה לגנוב אותו ולחזור לנקודת ההתחלה של השלב שם הוא מסתיים.

במתחם נמצאים אויבים רבים, הדמות צריכה להתגנב ברחבי המתחם כך שהאויבים לא יזהו אותה. לאויבים יש שדה ראייה מוגבל בו הם יכולים לזהות את הדמות ,שהייה ממושכת בשדה הראייה של אויב מסוים תגרום לגילוי הדמות. במידה והשחקן משחק בדרגת קושי שאינה קשה האויבים יוזעקו לכיוונו וינסו לחסלו, במידה והשחקן משחק בדרגת הקושי הגבוהה ביותר הוא נפסל מיידית.

לדמות יש נשק מושתק עם כמות תחמושת מוגבלת כדי להכריח אותו להשתמש בנשק כמה שפחות. בנוסף הוא יכול להכות את האויבים מטווח קרוב מה שמעמיד אותו בסיכון גבוה יותר לגילוי.

הדמות יכולה להתכופף כדי להקשות על הגילוי שלה ויכולה להסתתר מאחורי חפצים הפרוסים במפה.

האויבים חמושים בנשקים חמים, כל עוד הם לא גילו את הדמות הם יפטרלו ברחבי המפה, במידה והאויבים גילו את הדמות של השחקן הם יבצעו לכיוונו ירי.

רץ על פלטפורמת pc

מסכים:

מסך הבית:

-כותרת משחק

-כפתור התחלה-מתחיל את השלב המרכזי של המשחק

-כפתור קרדיטים-פותח את מסך הקרדיטים

-כפתור הגדרות-פותח את מסך ההגדרות

-כפתור יציאה-סוגר את המשחק

מסך קרדיטים:

-מידע טקסט על מפתחי המשחק ועלילת המשחק

מסך הגדרות:

-בחירת רמת קושי-קלה ,בינונית ,קשה הסבר על כל רמה ומה המשמעות

-פאנל בחירת כפתורים למשחק

-מד ווליום

פאנלים בתוך המשחק:

פאנל עצירה:

-כפתור התחלה מחדש של השלב

-כפתור יציאה למסך הבית

-כפתור המשך

פאנל פסילה:

-כפתור התחלה מחדש

-כפתור חזרה למסך ראשי

Hud:

-כמות תחמושת

-כמות חיים

-מד גילוי

-אינדיקציה האם הדמות עומדת או מתכופפת

-אינדיקציה האם החפץ נלקח

סצנת המשחק:

-מתחם של בית קרקע (חצר, מבנה מרכזי ,מוסך ,בריכה ,צמחייה)

-שומרים שמפטרלים ברחבי המתחם

-דמות השחקן

-חבילות תחמושת שפזורות ברחבי המתחם

-חפץ יקר ערך שנמצא במקום אקראי אחר כל משחק

-מנוע משחק

מתחם של בית קרקע

-שימוש ב- probuilder למבנים עצמם

-אובייקטים של צמחייה

-אובייקטים של ריהוט

שחקן:

-השחקן הוא אובייקט מסוג humanoid שניתן להפעיל עליו אנימציות של ריצה, הליכה, עמידה במקום, התכופפות, הליכה מכופפת

-על השחקן יש אובייקט של אקדח מושתק

-script שמנהל את התנועה של השחקן והאנימציות

-script שמנהל את האינפוט שמתקבל מהמשתמש

-script שמנהל את החיים של השחקן

אויב:

-האויב הוא אובייקט מסוג humanoid שיש לו אנימציות של ירי בעמידה ,ריצה, הליכה, עמידה במקום

-על האויב יש אובייקט של נשק חם

-האויב מפטרל בנתיב קבוע ע"י nav mesh

-script שמנהל את התנועה שלו והאנימציות

-script שמנהל את החיים שלו

-script שמנהל גילוי של השחקן(שימוש ב- raycast)

\*האויב יורה אך ורק במצב עמידה ולא תוך כדי תנועה

נשק:

-נמצא על האויב והשחקן

-אנימציית ירי

-script שמבצע ירי (שימוש ב- raycast )

-סאונד של ירי

חפץ יקר ערך:

-בקרבה אל השחקן יופיע טקסט שיסביר איך לקחת את החפץ (לדוג: press 'e' to (grab שהחפץ נלקח הוא נעלם ומופיעה אינדיקציה ב- hud שהחפץ נלקח.

-script שמנהל את הלקיחה של החפץ

מנוע משחק

-script שמנהל את המשחק (האם השחקן הפסיד/ניצח האם כל האויבים במפה מוזעקים וכו')

-script שמנהל את הפאנלים שבתוך המשחק

assets

-דמות של השחקן מסוג humanoid

-דמות של האויבים מסוג humanoid

-אנימציות לדמויות: עמידה, הליכה, ריצה, התכופפות ,הליכה מכופפת , אנימצית ירי בעמידה

-אקדח מושתק

-נשק חם

-אנימציות ירי לנשקים

-אובייקטים של צמחייה

-אובייקטים של רהיטים

-אובייקט של חבילות תחמושת