**Adam’s Break**

**Game Design Document**

Baku, Azerbaijan

[ayshe4998@mail.ru](mailto:ayshe4998@mail.ru)

(+994)55 610 51 98

Cümə axşamı, 4 yanvar 2018

Version 0.1

Game Design Document written by ORIENT group

Special thanks to: Fuad Paşabəyli , Rəşad Əliyev

**TABLE OF CONTENTS**

**GENERAL OVERVIEW 3**

THEME AND GENRE 3

GAMEPLAY MECHANICS(BRIEF) 3

TARGETED PLATFORMS 3

**CORE GAMEPLAY 4**

CORE GAMEPLAY MECHANICS – 1 4

CORE GAMEPLAY MECHANICS – 2 4

CORE GAMEPLAY MECHANICS – 3 4

CORE GAMEPLAY MECHANICS – 4 4

CORE GAMEPLAY MECHANICS – 5 4

CORE GAMEPLAY MECHANICS – 6 4

CORE GAMEPLAY MECHANICS – 7 4

**STORY & GAMEPLAY 5**

STORY – BRIEF 5

STORY – DETAILED 5

GAMEPLAY – BRIEF 6

GAMEPLAY – DETAILED 6

**ASSEST & EQUIPMENT 7**

3D ASSEST 7

SOUND ASSEST 7

CODE 7

EQUIPMENT 8

**GENERAL OVERVIEW**

**THEMA AND GENRE**

Hebsden qaçır ,Aksiyon

**GAMEPLAY MECHANICS(BRIEF)**

Gəzəcək, öləcək, qapi açmaq üçün kart yiğacaq ve qapi acacaq

**TARGETED PLATFORMS**

PC

**CORE GAMEPLAY**

**CORE – GAMEPLAY MECHANICS -1**

Tool-dan istifadə edərək otaqin qapisini açmaq

**CORE­ – GAMEPLAY MECHANICS -2**

Gizlice polisin üstündən açarı götürmək

**CORE­ – GAMEPLAY MECHANICS -3**

Dəmir qapını açmaq

**CORE­ – GAMEPLAY MECHANICS -4**

Rəisin otağınnan əsas açarı götürmək

**CORE­ – GAMEPLAY MECHANICS -5**

Əsas qapını açıb qaçmaq

**CORE­ – GAMEPLAY MECHANICS -6**

Hereket eleye bilecek

**CORE­ – GAMEPLAY MECHANICS -7**

Zerbe aldiqda cani azalir ve sonra yeniden tezelenir

**STORY & GAMEPLAY**

**STORY(BRIEF)**

Adam muzdlu qatildir. Sonuncu törətdiyi qətldə etdiyi səhvə görə polislər tərəfindən tutulur və həbsə düşür. Qaçış üçün plan qurmağa başlayır və 5 yanvarda qurulan planları həyata keçirir. Bununla da Adam’ın həbs macərası başlayır.

**STORY(DETALIED)**

Adam – 32 yaşlı, işində professional olan, hər addımını düşünərək planlı şəkildə hərəkət edən qatildir. Adamın həbsdəki hekayəsi 17 yaşında ikən anasının ölümündən sonra başlayır, belə ki, Adam’ın atası təhlükəli şəxslərdən külli miqdarda borc pul götürür və ödəniş günü yaxınlaşanda pulu ödəmədən yoxa çıxır. Həmən şəxslər Adamın atasını tapmaq üçün onların evinə gedir və atasını tapa bilməyib, təsadüfi halda Adamın anasını öldürür. Bu törədilən cinayətdən sonra anasının qatilini tapıb öldürmək onun qarşısına qoyduğu məqsəd olur. Bu cinayətə görə məhkəmə qurulur və cinayətkar məhkəməyə çıxarılır(Əslində olan: məhkəməyə çıxarılan əsil cinayətkara işləyən şəxsdir). Məhkəmə zamanı Adam anasının qatilini silahla vurur və Adam həbsə düşür. Lakin vurduğu şəxs ölmədiyi üçün və Adamın yaşının az olduğu üçün 2 il 6 ay iş kəsilir. Həbsdə olduğu müddətdə eyni hücrədə qaldığı Fuadadlı məhbusla tanış olur və bu Fuad ilə iş birliyinə başlayır. Fuad Adama tapsirdigi isləri gorəcəyi tədqirde onun anasinin esl qatilini tapib oldurmesine komeklik edeceyinə söz verir ve butun islerin gizli sekilde gorulmesin istəyir. 2 il 6 ay müddetinde Adam ve Fuad birlikde plan qurmağa başlayırlar ve her bir işlerin yerli yerinde,heç bir diqqet çekmeden görmek üçün çox diqqetli şekilde görmek üçün çalışırlar.Nehayet 2 il 6 ay bitir ve Adamın azadlığa çıxma vaxtı çatmışdır.Adam azadlığa çıxar-çıxmaz Fuadin tapşırdığı işleri yerine yetirmeye başlar ve belelikle saf,ağıllı biri olan Adamın heyatı bundan sonra qaranlıq bir heyat olur.Adam Fuadin sifariş etdiyi şexsleri planladıqları şekilde öldürmeye başlayır ve möhteşem planlara göre hemin qetllerin üstün polisler aça bilmir,ta ki,bir güne kimi,hemen günki Adam hemen günü uzun müddetden sonra en xoşbext günü olaraq düşünürdü.Hemen gün Adam bir qızla tanış olur ve deyesen aşiq olur,qızla tanış olduğu müddetde de qetllerini töredirdi Adam,qızla sevgili olurlar ve Adam ona güvenir(qetllerini demir),bir gün qetl üçün qıza görüşe gec geleceyini deyir,qız ise Adamı izleyir ve bir qetlin şahidi olur.Bu şahidlikle Adam hebse düşür.Qız-gizli polis vezifezinde çalışırmış ve Adamın qetllerinin üstünü açmaq üçün yaxınlaşıbmış Adama.Adam bu qetlleri töreden zaman ,Anonimde Adamın anasın qatilini artıq tapmış,ama Adama dememişdir,işlerini sonacan Adama gördürmek üçün dememişdi,düşünürdü ki eger qatili deseydi Adam bu işleri görmekden vazgeçe bilerdi ve Anonimin işleri yarımçıq qala bilerdi.Adam hebse girdikden sonra anasının qatilinin tapılmasını öyrenir ve artıq o hebse qala bilmez,intiqam ateşiyle yanır.Belelikle Adam hebsden qaçmaq üçün planlar qurmağa başlayır.

İlk evvel Adam hazırladığı vasiteyle qapını açmağa çalışır.Hemin vasite ise Fuadın yemekxanadan gizlice bir neçe eşya götürüb hazırladığı aletdir .Adam qapını bu vasiteyle açar ve kolidora çıxar,kolidorda olan polislere görünmeden hebsden çıxmalıdı,ama demir qapını açmaq üçün lazım olan kart polisin üzerindedir,ona göre de gizli şekilde hemin polise yaxınlaşır,kartı götürür ve kolidor boyunca qaçır.Daha sonra Adam reisin otağın tapmalı,orda olan esas-çıxış qapısının açarını götürmelidir,belelikle o axtarıb reis otağın tapır ve kartı ordan götürür,sonra da esas qapıya doğru irelileyir.

**GAMEPLAY(BRIEF)**

Tool-u götürür, qapını açır. Polisin üstündən açarı götürür dəmir qapını açır. əsas açarı götürür və əsas qapını açır və qaçır.

**GAMEPLAY(DETALIED)**

İlk əvvəl Adamın hazırladığı tool ilə qapını açır və hücrədən çıxıb düz yolla irəliləyib polisin yanına çatanda yavaşca dəmir qapını açmaq üçün kartı götürür və polislərdən gizli yolu ilə irəliləyir,sonra qapını açır.Rəisin otağını axtarmağa başlayır və otağı tapdiqdan sonra otağın içindəki əsas açarı götürərək,çıxışa doğru irəliləyir və sonda həbsdən qaçır.

**ASSEST & EQUIPMENT**

**3D ASSESTS**

Models - Bathroom, bed model, bookcase, chair, coffe cup, computer, isiq, metal door, police table, prison, siqnalizasiya, skaf, table, toilet, window, wooden door, zindan qapi

Models – My Models – AdamTest(esas oyuncu),isiq(hazir light olan, onn - off), PoliceTest(normal polis), PoliceTest Cart(ustunde qapi acmaq ucun cart olan polis), siqnalizasiya(hazir light olan, onn - off), xereb isiqeffect(isiqa xarab effecti vermek ucun)

**SOUD ASSETS**

Ayaq sesi, Backraund sound, door sound, take tool, alarm sound,begin sound, end sound

**CODE**

Scrips – Acar – AcarAdam – Bu qapilarin acarla acilmasi ucun lazim olan koddu, yeni acari yiqanda yerden silinir, oyuncunun eline gelir ve eger oyuncunun elinde hemin qapiya uyqun acar varsa ve oyuncumuz o qapiya deydise, onda hemin qapi silinib onun yerine acilan qapi qoyur.

Scrips – Acar – AcarDonme – Esas acarin donmesi ucun lazim olan kod, eyni zamanda oyuncumuz o acara yaxinlasanda “main key” sozu gelir

Scrips – Hereket - HereketAdamBeden – Oyuncumuzun bedenini hereket elemek ucundur, yeni oyuncumuz vertical ve horizontal uzre hereket edecek ve yalniz saqa ve sola baxa bilecek ve gezende ayaq sesi cixacaq

Scrips – Hereket – HereketAdamEl – Oyuncumuzun eline hereket elemek ucundur, yeni oyuncumuzun yalniz asaqi ve yuxari baxa biler ve mueyyen dereceye qeder

Scrips – Hereket – HereketTakib – Bu sadece icine atdiqimiz bir objecte baxir

Scrips – Hereket – KameraZoom – Burda 2 meqsed uzre kod yazilib, 1) Oyuncuya yaxinlasib, usaqlasmaq olsun(zoom)(mueyyen intervallar arasi), 2) Eger oyuncumuza baxan camera divara deydise onda mueyyen qeder oyuncumuza yaxinlassin(divarin icine girmesin) ve mueyyen zaman sonra oz kohne veziyyetini alsin. Bu 2 meqsed bir birlerini gozduyuller

Scrips – HP – Olme – Bunun sayesinde bizim oyuncumuz ole bilir, yeni eger oyuncumuzun toxunduqu cismin ismi “police” dise onda oyuncumuzun cani azalir ve deymeyende ise artmaqa basdayir, mueyyen hedde qeder. Ve oldukden sonra ise oyun donur camera oyuncumuzun ustunnen yuxari qalxmaqa basdayir, ve sonra panel acilir oyunu tezden oynamaq ve ya cixmaq ucun

Scrips – Isiq – IsiqEffect – isiqin xereb effecti vermek ucun

Scrips – Menyu – Firlanma – Menyu ekraninda cixmin firlanmasi ucun

Scrips – Menyu – MenyuGecis – Menyu ekraninda button-lara basada sehnelerin acilmasis ucun lazim olan kod

Scrips – Menyu – OyunIciMenyu – Oyun basladiqdan sonra pause vermek ucun ve cixmaq ucun lazim olan kod, ve esc basili tutduqda ise mueyyen zaman intervalinda menyu acilib, baqlanir

Scrips – Police – PoliceFollow – Oyuncumuzla police arasindaki mesafeni ve bucaqi hesablayir eger biz qoyduqumuz sertler odenirse onda police oyuncumuzun ustune gedir ve eyni zamanda siqnalizasiyalar yanib sonur

Scrips – End – son - Axirda son qapini acanda bize “son” sehneni yuklemek ucun lazim olan kod

Scrips – Text – Silme – Esyani mueyyen zamannna sonar silir

Scrips – Text – Hereket – Sonda yazilara hereket vermek ucun

**EQUIPMENTS**

Mouse, Klaviatura