****Дата создания:**** 06.09.2025

****Последнее обновление:**** 11.09.2025

****Автор:****  
SyLve1ra

****Геймдизайнер,****

****Моделлер,****

****Программист:****

SyLve1ra

****Название:****

Tartarus/

GAMMA

****Графика:****

Лоу-поли (Low-Poly)

****Жанр:****

???

****Референсы:****

* Half-Life 2,
* Source Engine,
* Voices of the Void,
* Escape from Tarkov.

****Максимальное время разработки:****

±7 месяцев

****Механики:****

****Передвижение:****

* Спринт
* Приседание
* Прыжок

Взаимодействие с объектами

Боевая система

Система инвентаря

Система пользовательского интерфейса (UI)

****Система взаимодействия с объектами:****

Поднять объект при нажатии «E», смотря на объект

Бросить объект при отпускании «E»

Бросить подобранный объект при нажатии «ЛКМ»

Вращать подобранный объект при нажатии «ПКМ»

Приблизить/отдалить подобранный объект с помощью «Колесика мыши»

****Боевая система:****

3-5 видов оружия

Атака при нажатии «ЛКМ»

****Система инвентаря:****

****Основная архитектура:**** Сетка.

Выбросить предмет при нажатии «Delete»

Взять предмет при нажатии «F», смотря на предмет

Повернуть предмет при нажатии «Пробел»

****Система пользовательского интерфейса (UI):****

****Сообщения:****

3 типа сообщений: Информация, Предупреждение, Ошибка

Сообщения отображаются при выполнении определенных действий или возникновении ошибок

Позиция сообщений в правом нижнем углу

****Внутриигровая консоль:****

Открытие/закрытие по клавише «`» (Ё)

На стадии разработки имеет 3 команды:

1. «fps»: Показать/скрыть счетчик кадров в секунду в верхнем правом углу
2. «hud»: Показать/скрыть интерфейс (HUD)
3. «maxwell»: Призвать мем-кота Дингуса (Максвелла) в центр мира

****Основной игровой цикл****

**…**

****Минимально жизнеспособный продукт****

****(MVP)****

Базовое передвижение:

* Ходьба
* Спринт
* Прыжок
* Приседание

Возможность подбирать объекты

Минимальная боевая система

Предметы в руке у игрока

Система инвентаря

1-3 основные механики