****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()

Подбор предметов в руку()

Система инвентаря()

Система пользовательского интерфейса (UI)()

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

Схватить объект при нажатии [E], смотря на объект

Бросить объект при отпускании [E]

Швырнуть схваченный объект при нажатии [ЛКМ]

Вращать схваченный объект при нажатии [ПКМ]

Приблизить/отдалить схваченный 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] и его взятии

**Подбор предметов в руку:**

Взять предмет в руку на [ПКМ], смотря на предмет

Положить предмет в инвентарь на [СКМ], держа предмет в руке

Швырнуть предмет на [CTRL] + [ЛКМ]

Использовать предмет на [CTRL] + [ПКМ]

****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

**Контекстное меню взаимодействия (Возможно):**

Изменить тип взаимодействия нажатием на цифры на клавиатуре или [Колесика мыши]

От выбранного (подсвеценного) типа взаимодействия, соответственно происходит выбранное действие

****Основной игровой цикл****

**…**

****Минимально жизнеспособный продукт****

****(MVP)****

****Версия: 0.1.0 Demo****

Базовое передвижение:

* Ходьба
* Спринт
* Прыжок
* Приседание

Возможность подбирать объекты

Минимальная боевая система

Предметы в руке у игрока

Система инвентаря

1-3 основные механики