

📢 Событийная модель

События — факты, а не команды. Полная история хранится для replay.

📁 Топики Kafka

Топик	Назначение	Consumer Groups
player_events	Действия игроков	ban-of-world
world_events	Реакция мира	gm_world_*, reality_monitor
game_events	Игровая логика	city_governor, клиент
system_events	Инфраструктурные события	entity_manager, world_generator
scope_management	Управление областями GM	narrative-orchestrator
narrative_output	Выходное повествование	клиент

📦 Формат события

```
{
  "event_id": "uuid4",
  "event_type": "player.used_skill",
  "timestamp": "2025-10-28T12:00:00Z",
  "source": "player-777",
  "world_id": "pain-realm",
  "scope_id": "city-ashes",
  "payload": {
    "spell_id": "fireball",
    "state_changes": [ ... ],
    "entity_snapshots": [ ... ],
    "description": "Вы выпустили огненный шар..."
  }
}
```

🔑 Принципы событий

- **События — факты, а не команды** игрок использовал умение" вместо "заблокируй умение".
- **Полная история** Все события хранятся с долгим retention для replay.
- **Семантическая типизация** Иерархия типов: player.action., world.metric., violation.*.
- **Контекст в событии** Каждое событие содержит достаточно данных для обработки.
- **UTF-8 кодировка** Все текстовые поля в UTF-8 с корректным отображением русского языка.