

# Инструкция к сайту <Название>

<Твое имя/команда>

9 февраля 2026 г.

# Оглавление

<b>1 Дорожная карта</b>	<b>4</b>
1.1 Планы: Next . . . . .	4
1.1.1 Сессия (runtime) . . . . .	4
1.1.2 Сценарии (подготовка и экспорт) . . . . .	6
<b>2 Пользовательские истории</b>	<b>7</b>
2.1 Сценарист . . . . .	7
2.1.1 US-1: Подготовка контента сценария . . . . .	7
2.2 Разработчик плагина правил . . . . .	8
2.3 Мастер . . . . .	8
2.3.1 US-2: Запуск сценария . . . . .	8
2.3.2 US-3: Набор игроков . . . . .	8
2.3.3 US-4: Ведение сценария . . . . .	9
2.3.4 US-5: Действие сценария . . . . .	9
2.3.5 US-6: Импровизированное действие . . . . .	9
2.3.6 US-7: Состояние персонажей игроков . . . . .	10
2.3.7 US-8: Создание сцены . . . . .	10
2.3.8 US-9: Заметки для игроков . . . . .	10
2.4 Игрок . . . . .	10
2.4.1 US-10: Подключение к игре . . . . .	11
2.4.2 US-11: Персонаж . . . . .	11
2.4.3 US-12: Действия . . . . .	11
2.4.4 US-13: Карта . . . . .	11
2.4.5 US-14: Сцена . . . . .	11
2.4.6 US-15: Карта (общий режим) . . . . .	11
2.4.7 US-16: Сцена (общий режим) . . . . .	11
2.4.8 US-17: Хронология . . . . .	12
<b>3 Туториал</b>	<b>13</b>
3.1 Первый сценарий: превращаем текст в объекты . . . . .	13
3.1.1 Разбор на объекты . . . . .	13

3.1.2 Заполнение на сайте . . . . .	14
<b>4 Объекты</b>	<b>17</b>
4.1 Объекты сценария . . . . .	17
4.1.1 Сценарий (Scenario) . . . . .	17
4.1.2 Сюжетная точка (Story beat) . . . . .	17
4.1.3 Экспозиция сцены (Scene exposure) . . . . .	18
4.1.4 Локация (Location) . . . . .	19
4.1.5 Объекты на карте (Map object polygon) . . . . .	19
4.1.6 НПС (NPC) . . . . .	19
4.1.7 Персонаж игрока (Player character) . . . . .	20
4.1.8 Предмет (Game item) . . . . .	20
4.1.9 Владение предметом (Item ownership) . . . . .	20
4.1.10 Заметка (Note) . . . . .	21
4.1.11 Счётчик (Counter) . . . . .	21
4.1.12 Эталоны/фабрики (Template sets) . . . . .	21
<b>5 Навигация</b>	<b>23</b>
5.1 Хедер . . . . .	23
5.1.1 Компонент: Header / Top bar . . . . .	23
5.2 Главная . . . . .	25
5.2.1 Компонент: Вкладки “Сессии / Профиль” . . . . .	25
5.2.2 Компонент: Список доступных лобби . . . . .	25
5.2.3 Компонент: Карточка лобби . . . . .	26
5.2.4 Компонент: Профиль и подключение к идущей сессии . . . . .	26
5.3 Профиль . . . . .	27
5.3.1 Компонент: Карточка профиля . . . . .	27
5.3.2 Компонент: Мои группы . . . . .	28
5.3.3 Компонент: Безопасность . . . . .	28
5.4 Доступ: группы и пользователи . . . . .	28
5.4.1 Компонент: Вкладки раздела . . . . .	29
5.4.2 Компонент: Панель “Группы” . . . . .	29
5.4.3 Компонент: Элемент списка групп . . . . .	30
5.5 Настройки группы . . . . .	30
5.5.1 Компонент: Заголовок страницы . . . . .	30
5.6 Сценарии . . . . .	31
5.6.1 Компонент: Список сценариев . . . . .	31
5.6.2 Компонент: Элемент списка сценариев . . . . .	32
5.7 Редактирование сценария . . . . .	32
5.7.1 Компонент: Заголовок сценария . . . . .	33

5.7.2	Компонент: Рабочая область редактора . . . . .	33
5.7.3	Компонент: Панель: Story beat . . . . .	33
5.7.4	Компонент: Панель: Экспозиции . . . . .	34
5.7.5	Компонент: Панель: Локации . . . . .	34
5.7.6	Компонент: Панель: НПС . . . . .	34
5.7.7	Компонент: Панель: Предметы . . . . .	34
5.7.8	Компонент: Панель: Заметки . . . . .	36
5.7.9	Компонент: Панель: Счётчики . . . . .	36
5.7.10	Компонент: Панель: Эталоны (фабрики) . . . . .	36
5.8	Лобби . . . . .	36
5.8.1	Компонент: Заголовок лобби . . . . .	37
5.8.2	Компонент: Участники лобби . . . . .	37
5.8.3	Компонент: Карточка участника . . . . .	37
5.8.4	Компонент: Персонажи . . . . .	38
5.8.5	Компонент: Счётчик свободных . . . . .	38
5.8.6	Компонент: Карточка персонажа . . . . .	38
5.9	Игровая сессия . . . . .	39
5.9.1	Компонент: Панель слева: Локация . . . . .	39
5.9.2	Компонент: Навигация Story beat . . . . .	40
5.9.3	Компонент: Центр: Сцены . . . . .	40
5.9.4	Компонент: Правая панель: Сущности . . . . .	41
5.9.5	Компонент: Нижний блок: Логи и уведомления . . . . .	41
<b>6</b>	<b>Правила и плагины</b>	<b>43</b>
6.1	Зачем нужны плагины правил . . . . .	43
6.2	Модель данных и владение . . . . .	43
6.3	Контракты плагинов . . . . .	44
6.3.1	Контракт фронтенд-плагина . . . . .	44
6.3.2	Контракт бэкенд-плагина . . . . .	45
6.3.3	Единая точка входа (API хоста) . . . . .	45
6.4	Рантайм: как это работает в сессии . . . . .	45
<b>7</b>	<b>Стандартные действия</b>	<b>47</b>
7.1	Создание сценария . . . . .	47
7.2	Запуск и ведение игры . . . . .	47
7.2.1	Базовая навигация в сессии . . . . .	48
7.2.2	Работа с сущностями . . . . .	48
7.2.3	Логи и уведомления . . . . .	48

# Глава 1

## Дорожная карта

### 1.1 Планы: Next

**Принцип** Это список ближайших задач без привязки к датам; порядок внутри разделов отражает желаемый приоритет и зависимость.

#### 1.1.1 Сессия (runtime)

##### Карта и игровое поле

- Пометки на карте, видимые игрокам в рантайме (мастер оставляет маркеры/подписи/указатели на карте, игроки видят их в сцене).
- Значки игроков внутри полигонов (на карте внутри области показывать, какие персонажи/игроки сейчас “находятся” в этой зоне).
- Сетка на карту (для тактического обсуждения предметов/координат и привязки к клеткам).
- Игровое поле сцены (отдельный режим/панель): быстрые полигоны/области, перемещение объектов по полю; редактирование доступно мастеру (ограничения могут зависеть от правил и модели перемещения).
- Клик по полигону → перейти в соответствующую локацию (если полигон связан с локацией; проверить реализуемость и UX).

## **Локации, сцены, story beat**

- Исправить поведение дерева локаций (текущий баг).
- Довести работу story beat в сессии: поиск, быстрый переход, удобное переключение.

## **Правила в сессии (data + виджеты)**

- Инициатива (механика порядка ходов/очерёдности).
- Добавить данные правил в сессию (глобально): чтобы правила могли хранить состояние, влияющее на доступные действия и UI.
- Добавить данные правил в сцену + виджеты: поддержка режимов/фаз (например, фаза боя, фаза отдыха и т.п.), и привязка доступных действий к фазе.
- Виджеты от правил: расширяемые панели/индикаторы/кнопки в интерфейсе сессии, предоставляемые плагином правил.
- Полный интерфейс для правил (редактор/управление правилами и связанными данными).

## **Удобство и стабильность**

- Мини-форма для пати сессии: быстрые заметки мастера/группы во время игры.
- Починить close action (текущее некорректное поведение закрытия/завершения действия).
- Перемещение предметов (в рантайме): перенос предметов между локациями/контейнерами/персонажами (точная модель уточняется).
- Предметы в правилах (в интерфейс): связать “предметы” с системой правил и их UI-представлением.

### **1.1.2 Сценарии (подготовка и экспорт)**

- Экспорт сценария в PDF (нarrативная часть).
- Экспорт/дамп объектов правил в PDF (состояние/настройки data от плагина правил в человекочитаемом виде).

### **1.1.3 Краткая справка по правилам**

Выводить слады про то, как работают правила. Как сценаристу, так и игрокам.

## Глава 2

# Пользовательские истории

### 2.1 Сценарист

Сценарист отвечает за подготовку материалов сценария: персонажи, места, карты, предметы и действия, а также связи между ними. В интерфейсе эта роль пересекается с ролью мастера-сценариста (см. 2.3).

#### 2.1.1 US-1: Подготовка контента сценария

Я, как сценарист, хочу удобно создавать и редактировать элементы сценария (персонажей, места, карты, предметы и препятствия), а также задавать связи между ними, чтобы формировать целостные сценарии и быстро вносить правки по мере подготовки.

**Условия начала** У меня есть доступ к разделу сценариев, и я могу открыть существующий сценарий или создать новый.

#### Основной сценарий

1. Открываю сценарий и перехожу к редактированию контента.
2. Создаю или редактирую сущности (персонажи, локации, предметы, действия).

3. Добавляю связи: где находится персонаж, какие предметы доступны в локации.
4. Проверяю, что элементы отображаются и связаны ожидаемым образом.
5. Сохраняю изменения.

**Ожидаемый результат** Контент сценария сохранён, связи между элементами восстановимы и используются далее при запуске и ведении игры.

## 2.2 Разработчик плагина правил

### 2.3 Мастер

Мастер ведет запущенную игру (которая формируется на основе сценария). Ниже описаны ключевые пользовательские истории и ожидаемое поведение системы.

#### 2.3.1 US-2: Запуск сценария

Я, как мастер, хочу иметь возможность выбрать готовый сценарий и запустить его со старта, даже если уже открыт другой сценарий, чтобы иметь возможность быстро перезапустить сценарий.

**Ожидаемое поведение** Запуск приводит игру в начальное состояние выбранного сценария. Текущий открытый сценарий или активная игра не мешают выбору и запуску.

#### 2.3.2 US-3: Набор игроков

Я, как мастер, хочу видеть подключенных игроков и состояние их настройки окружения (цвет, имя, персонаж и т.д.), чтобы понимать готовность игроков к началу игры.

**Критерий готовности** Я вижу список игроков и их статус готовности; изменения статусов обновляются без ручной перезагрузки страницы.

### 2.3.3 US-4: Ведение сценария

Я, как мастер начатой игры, хочу видеть текст текущего действия сценария и иметь быстрый доступ к тексту смежных действий, чтобы минимизировать ошибки, связанные с нелинейной подачей нарратива.

**Критерий готовности** Я могу быстро перейти к смежным действиям и вернуться назад, не теряя контекст текущей сцены/действия.

### 2.3.4 US-5: Действие сценария

Я, как мастер начатой игры, хочу иметь быструю возможность разыграть подготовленное в сценарии действие, чтобы вести игру динамично.

**Критерий готовности** Я запускаю выбранное подготовленное действие, и оно становится “текущим” для игроков (в пределах их доступа).

### 2.3.5 US-6: Импровизированное действие

Я, как мастер начатой игры, хочу иметь быструю возможность создать и разыграть неподготовленное в сценарии действие, чтобы реагировать на нестандартные решения игроков.

**Критерий готовности** Я могу создать действие “на лету” и немедленно применить его в текущем ходе игры.

### **2.3.6 US-7: Состояние персонажей игроков**

Я, как мастер начатой игры, хочу постоянно видеть состояния персонажей игроков, чтобы иметь постоянный контроль над происходящим.

**Критерий готовности** Я вижу состояния всех персонажей игроков в одном месте и замечаю изменения без ручных обновлений.

### **2.3.7 US-8: Создание сцены**

Я, как мастер начатой игры, хочу иметь возможность быстро создавать сцену для игроков из элементов игры (предметы, персонажи, места), чтобы точнее передавать игрокам ситуацию.

**Критерий готовности** Я собираю сцену из существующих элементов и задаю, что именно видят разные игроки/персонажи.

### **2.3.8 US-9: Заметки для игроков**

Я, как мастер начатой игры, хочу иметь возможность заготовленный текст отсылать игрокам с гранулярным доступом, чтобы давать скрытые вводные и распределять информацию между персонажами.

**Критерий готовности** Я создаю заметку, выбираю, кому она видна, и отправляю её адресатам.

## **2.4 Игрок**

Игрок подключается к игре, настраивает представление себя и персонажа, затем получает от мастера состояние мира и текущие действия.

### **2.4.1 US-10: Подключение к игре**

Я, как игрок, хочу подключиться к игре и настроить свою персонификацию, чтобы отличаться от других игроков.

### **2.4.2 US-11: Персонаж**

Я, как игрок, хочу видеть своего персонажа и его состояние, чтобы понимать, как мне его отыгрывать.

### **2.4.3 US-12: Действия**

Я, как игрок в игре, хочу видеть описание текущего действия и подтвердить его выполнение, чтобы избежать иного трактования своего решения.

### **2.4.4 US-13: Карта**

Я, как игрок в игре, хочу просматривать доступную мне карту со всеми пройденными локациями, чтобы без дополнительных вопросов к мастеру вспоминать путь моего героя.

### **2.4.5 US-14: Сцена**

Я, как игрок в игре, хочу видеть сцену с её элементами, чтобы актуализировать свои знания о месте действия и потенциальных возможностях.

### **2.4.6 US-15: Карта (общий режим)**

Я, как участник игры, хочу видеть карту текущей локации, чтобы иметь более полное понимание описываемого мастером места.

### **2.4.7 US-16: Сцена (общий режим)**

Я, как участник игры, хочу видеть сцену, чтобы иметь более полное понимание об описываемой сцене.

## **2.4.8 US-17: Хронология**

Я, как участник игры, хочу просматривать историю действий сценария, чтобы предметно обсуждать или анализировать завершенную игру.

# Глава 3

## Туториал

### 3.1 Первый сценарий: превращаем текст в объекты

**Цель** Понять, как исходный наративный текст сценария преобразуется в объекты в системе (локации, NPC, story beat, препятствия/проверки), чтобы затем было удобно вести игру.

#### Пример фрагмента сценария

Герои попадают в замок, где их встречает дворецкий. Он говорит, что можно ходить куда хочешь, кроме двери. Дверь можно открыть отмычками со сложностью 14. Дворецкого можно убедить пропустить к двери; сложность убеждения 12.

**Как читать этот текст** В тексте обычно смешаны: (1) окружение, (2) персонажи, (3) сцены/события, (4) правила и проверки. В системе это удобнее держать отдельно, чтобы не терять детали и быстро возвращаться к ним во время игры.

#### 3.1.1 Разбор на объекты

**Шаг 1. Найди сущности** Из примера выше выделяем:

- Локация: Замок.

- NPC: **Дворецкий**.
- Важный объект/точка интереса: **Запретная дверь**.

**Шаг 2. Найди “что происходит”** Это и есть заготовка story beat:

- Событие: “Встреча в замке и установка запрета на дверь”.
- Участники: дворецкий, герои.
- Контекст: замок (у входа/в холле).

**Шаг 3. Найди проверки/препятствия** Проверка = “услуга + метод + сложность + результат”. В тексте две проверки:

- Взлом двери отмычками: сложность 14.
- Убедить дворецкого: сложность 12.

### 3.1.2 Заполнение на сайте

**Создай локацию “Замок”**

**Где** Раздел “Сценарии” → открой сценарий → добавь локацию.

**Что заполнить (минимум)**

- **Name:** Замок.
- **Description:** “Холл замка. Вас встречает дворецкий. Можно ходить куда угодно, кроме запретной двери.”
- **Сцена:** отметить, что существует дверь с запретом (ещё без механики).

**Привязка препятствия к локации** Добавь препятствие в сцену локации:

- Название: “Запретная дверь”.
- Метод: “Взлом отмычками”.
- Сложность: 14.
- Успех: дверь открывается.
- Провал: дверь не поддаётся, есть риск шума/подозрений (формулировку выбери по стилю игры).

### **Создай NPC “Дворецкий”**

**Где** Внутри сценария добавь NPC.

#### **Что заполнить (минимум)**

- **Name:** Дворецкий.
- **Description:** “Вежливый, настойчивый, следит за соблюдением правил дома.”
- **Крючок для общения:** “Почему нельзя к двери? Что он скрывает/чего боится?”

### **Создай Story beat “Встреча у входа”**

**Зачем** Story beat фиксирует, что именно происходит сейчас, и держит “под рукой” всё важное: где мы, кто участвует, что игроки слышат, какие есть варианты действий.

#### **Что заполнить (минимум)**

- Название: “Встреча в замке”.
- Ссылка на локацию: Замок.
- Ссылки на участников: Дворецкий.
- Текст мастеру: “Дворецкий приветствует героев, разрешает свободно ходить, но запрещает приближаться к двери.”

**Препятствие в сцену story beat** Добавь социальную проверку как препятствие, связанное именно с этой сценой:

- Название: “Убедить дворецкого”.
- Метод: “Убеждение”.
- Сложность: 12.
- Успех: дворецкий пропускает/отвлекается/даёт ключевую информацию.
- Провал: усиливает запрет, зовёт охрану, начинает следить (выбери мягкий или жёсткий вариант).

# Глава 4

## Объекты

### 4.1 Объекты сценария

В этом разделе описаны основные примитивы сценария и ведения игры: что это за сущности, как они связаны и как используются мастером и игроками.

#### 4.1.1 Сценарий (Scenario)

**Назначение** Сценарий — контейнер всего контента и настроек конкретной игры: локации, сюжетные точки, персонажи, НПС, предметы, действия, заметки, счётчики и т.д.

**Ключевые свойства** Название, вводный текст (интро), ограничения (например, число игроков), иконка/обложка, привязка к правилам (если используется).

**Связи** Все сущности ниже либо напрямую принадлежат сценарию, либо косвенно связаны через принадлежность объектов сценарию.

#### 4.1.2 Сюжетная точка (Story beat)

**Назначение** Story beat — атомизированный кусочек сценария (сюжетный узел/поворот), удобный для поиска, упорядочивания и построения структуры истории.

**Ключевые свойства** Название, порядок в сценарии, текст для мастера, текст для игроков, флаги видимости (например, показывать/скрывать), поведение «показать один раз», изображение (если используется).

**Связи** Story beat может быть связан с локациями и НПС, а также иметь родительскую сюжетную точку (ветвление/дерево).

**Использование в ведении игры** Когда игроки достигают story beat, мастер может быстро открыть заготовленную экспозицию (см. 4.1.3), чтобы сразу показать игрокам подготовленную информацию.

### 4.1.3 Экспозиция сцены (Scene exposure)

**Назначение** Экспозиция сцены — заготовленная выдача информации для игроков в конкретный момент ведения игры: «что показать/описать/предъявить», когда они попали в сюжетную точку или в локацию.

**Привязка** Экспозиция может быть привязана:

- к story beat (когда игроки дошли до сюжетной точки);
- к локации (когда игроки пришли в конкретное место).

**Содержимое экспозиции** Экспозиция может включать набор элементов сцены:

- предметы;
- НПС;
- препятствия/преграды.

**Использование** Мастер использует экспозицию как «быстрый показ сцены», чтобы не собирать вручную каждый раз одно и то же и не забывать важные детали.

#### **4.1.4 Локация (Location)**

**Назначение** Локация — место в мире сценария, где могут происходить сцены и действия.

**Ключевые свойства** Название, описания для мастера и игроков, флаги видимости, признак стартовой локации, ссылки на карту/изображения, дополнительные данные.

**Связи** Локации могут образовывать иерархию (родитель/дочерние локации). Локации могут иметь экспозиции (см. 4.1.3), которые мастер показывает игрокам при попадании в место.

#### **4.1.5 Объекты на карте (Map object polygon)**

**Назначение** Полигоны карты — визуальные области/переходы, которые связывают локации и помогают показывать игрокам карту (зоны, маршруты, переходы).

**Ключевые свойства** Настройки отображения (видимость, заливка/линия, цвет, прозрачность), геометрия полигона, иконки.

**Связи** Полигоны могут указывать на локацию-источник и локацию- цель (например, переход между локациями).

#### **4.1.6 НПС (NPC)**

**Назначение** NPC — неигровой персонаж мира, управляемый мастером.

**Ключевые свойства** Имя, описания для мастера и игроков, флаги (например, враг/мертв/показывать), изображения/иконки, дополнительные данные.

**Связи** НПС может быть связан со story beat и может присутствовать в экспозициях сцены (см. 4.1.3).

#### **4.1.7 Персонаж игрока (Player character)**

**Назначение** Персонаж игрока — сущность, которой управляет конкретный игрок во время сессии.

**Ключевые свойства** Имя, краткое описание, история, изображения/иконки, текущее состояние (в т.ч. произвольные данные), положение (локация).

**Связи** Персонаж может владеть предметами (см. 4.1.9) и может быть адресатом заметок с доступом (см. 4.1.10).

#### **4.1.8 Предмет (Game item)**

**Назначение** Предмет — игровая сущность типа «вещь/объект», которая может находиться в локации, у НПС, у персонажа или внутри другого предмета.

**Ключевые свойства** Название, описания для мастера и игроков, видимость, поведение «исчезает при использовании» (если применимо), изображения/иконки, дополнительные данные.

**Связи** Предмет может быть включён в экспозицию сцены (см. 4.1.3) и может участвовать во владении (см. 4.1.9).

#### **4.1.9 Владение предметом (Item ownership)**

**Назначение** Владение предметом описывает, кто чем владеет и в каком количестве.

**Кто может быть владельцем** Владельцем может быть:

- персонаж игрока;
- НПС;
- другой предмет (контейнер: мешок/сундук/инвентарь как предмет, внутри которого лежат другие предметы).

**Зачем это нужно** Это даёт единый механизм инвентаря и контейнеров: предметы можно вкладывать в предметы, передавать между персонажами и НПС, учитывать количество.

#### 4.1.10 Заметка (Note)

**Назначение** Заметка — текст, который мастер использует во время ведения игры; заметку можно показывать конкретным игрокам или всем.

**Ключевые свойства** Название, текст, настройки доступа (кому видно), изображения/иконки (если используются), привязка к сценарию.

**Использование** Заметки применяются как «подготовленные сообщения/подсказки/вводные», которые можно выдавать адресно и в нужный момент.

#### 4.1.11 Счётчик (Counter)

**Назначение** Счётчик — числовой примитив для мастера: прогресс, таймеры, очки, лимиты, состояния и т.п.

**Ключевые свойства** Имя, описание, текущее значение, опциональные минимумы/максимумы, привязка к сценарию и (опционально) к персонажу.

**Использование** Мастер изменяет счётчики по ходу игры, а логика/интерфейс может использовать их для отображения прогресса и контроля условий.

#### 4.1.12 Эталоны/фабрики (Template sets)

**Назначение** Эталоны (шаблоны) нужны, чтобы во время сессии мастер мог выбрать «заготовку» (персонажа, НПС или предмет) и мгновенно получить копию, не заполняя вручную множество полей.

**Поведение** Выбор эталона создаёт новую сущность в рамках текущего сценария/сессии, копируя преднастроенные поля и данные. Далее мастер может при необходимости отредактировать копию под текущую ситуацию.

**Зачем это нужно** Это ускоряет импровизацию: добавление нового НПС/предмета/персонажа по ходу игры не ломает темп ведения.

# Глава 5

## Навигация

В этом разделе описаны URL-страницы, их назначение, ключевые компоненты и пользовательские действия. Ссылки между страницами и компонентами оформляются через `\label` и `\ref` (или `\cref`).

### 5.1 Хедер

#### 5.1.1 Компонент: Header / Top bar

**Назначение** Обеспечивает глобальную навигацию по разделам приложения и доступ к профилю пользователя.



Рис. 5.1: Хедер с навигацией

**Действие: Переход по логотипу**

**Ссылка: Логотип “RPG Master” URL:** /

**Действие** Открывает главную страницу приложения (/), см. главу “Главная”.

**Действие: Переход: Главная**

**Ссылка: Пункт меню “Главная” URL:** /

**Действие** Открывает главную страницу (/), см. главу “Главная”.

**Действие: Переход: Правила**

**Ссылка:** Пункт меню “Правила” **URL:** /rules

**Действие** Переходит в раздел правил (/rules), см. главу “Правила”.

**Действие: Переход: Сценарии**

**Ссылка:** Пункт меню “Сценарии” **URL:** /scenarios

**Действие** Переходит в раздел управления сценариями (/scenarios), см. главу “Сценарии”.

**Действие: Переход: Группы**

**Ссылка:** Пункт меню “Группы” **URL:** /access\_groups

**Действие** Переходит в раздел управления доступом: группы и пользователи (/access\_groups), см. главу “Группы”.

**Действие: Переход: Профиль**

**Ссылка:** Ссылка на профиль пользователя **URL:** /me

**Действие** Открывает страницу профиля пользователя (/me), см. главу “Профиль”.

**Действие: Открыть мобильное меню**

**Кнопка:** Кнопка меню (“бургер”)

**Действие** Открывает/закрывает мобильное меню навигации (на малых экранах).

## **5.2 Главная**

**URL /**

**Назначение** Стартовая страница приложения: быстрый доступ к лобби/сессиям и к профилю пользователя.

### **5.2.1 Компонент: Вкладки “Сессии / Профиль”**

**Назначение** Переключение между списком лобби/сессий и профилем, а также доступ к подключению к уже идущей сессии.

**Действие: Открыть вкладку “Сессии”**

**Кнопка: Вкладка “Сессии”**

**Действие** Показывает список доступных лобби/сессий и действия по ним.

**Действие: Открыть вкладку “Профиль”**

**Кнопка: Вкладка “Профиль”**

**Действие** Показывает профиль пользователя и действия подключения к уже запущенной сессии.

### **5.2.2 Компонент: Список доступных лобби**

**Назначение** Быстрый доступ к лобби: просмотр и присоединение.

**Действие: Создать лобби**

**Кнопка: Кнопка “+” (создать)**

**Действие** Создаёт новое лобби (сессию ожидания) или открывает сценарий создания (форма/выбор сценария; уточнить по реализации).

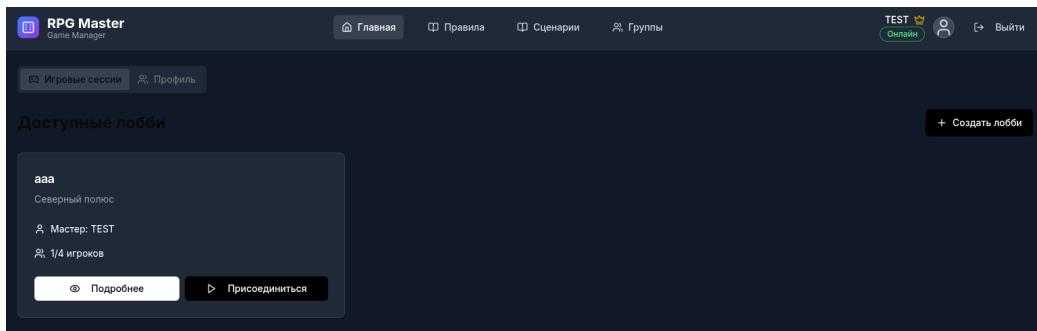


Рис. 5.2: Список лобби на главной.

### 5.2.3 Компонент: Карточка лобби

**Назначение** Отображает одно лобби (мастер, участники, статус) и быстрые действия.

**Действие: Просмотр/детали лобби**

**Кнопка: Кнопка “Просмотр” (иконка глаза)**

**Действие** Открывает просмотр деталей выбранного лобби (`/lobby/<id>`; см. главу “Лобби”).

**Действие: Присоединиться к лобби**

**Кнопка: Кнопка “Играть” (иконка play)**

**Действие** Присоединяет пользователя к выбранному лобби (`/lobby/<id>`; см. главу “Лобби”).

### 5.2.4 Компонент: Профиль и подключение к идущей сессии

**Назначение** Профиль пользователя и быстрый вход в уже запущенную игровую сессию.

**Действие: Подключиться к идущей сессии**

**Кнопка: Действие “Подключиться к идущей сессии”**

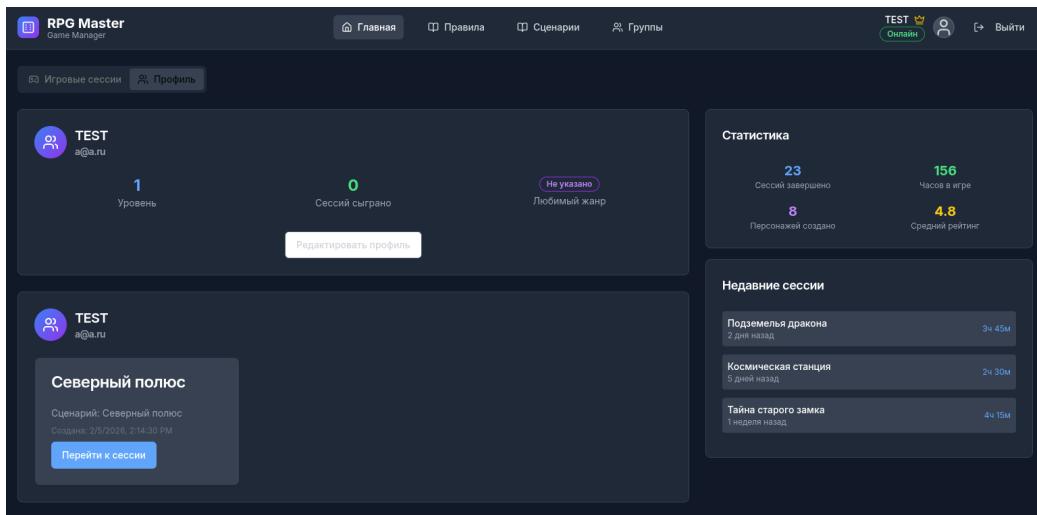


Рис. 5.3: Вкладка “Профиль” на главной.

**Действие** Открывает подключение к уже запущенной сессии по её идентификатору (`/session/<id>`; см. главу “Игровая сессия”).

## 5.3 Профиль

**URL** `/me`

**Назначение** Личный профиль пользователя: просмотр основной информации, переход к редактированию, управление своими группами, смена пароля.

**Скриншот** (todo) Страница `/me`.

### 5.3.1 Компонент: Карточка профиля

**Назначение** Показывает основную информацию пользователя (аватар, имя, email).

**Действие: Редактировать профиль**

**Кнопка: Кнопка “Редактировать”**

**Действие** Открывает форму/страницу редактирования профиля (точный URL/модалка уточняется по реализации).

### 5.3.2 Компонент: Мои группы

**Назначение** Список групп, в которых состоит пользователь, и быстрый переход к управлению.

**Действие: Управлять группой**

**Ссылка: Кнопка “Управлять” для группы** **URL:** /groups/<group\_id>/set

**Действие** Переход к настройкам/управлению выбранной группой.

**Пример** В профиле отображается группа Creators и целевой путь вида /groups/6e7c1228-d5ec-483a-853e-9e4c22429046/settings.

### 5.3.3 Компонент: Безопасность

**Назначение** Действия безопасности аккаунта.

**Действие: Сменить пароль**

**Кнопка: Кнопка “Сменить пароль”**

**Действие** Открывает сценарий смены пароля (форма/диалог; уточнить по реализации).

## 5.4 Доступ: группы и пользователи

**URL** /access\_groups

**Назначение** Раздел управления доступом: группы и пользователи (назначение прав, просмотр/настройка групп, переход к настройкам конкретной группы).

**Скриншот** (todo) Страница /access\_groups.

### **5.4.1 Компонент: Вкладки раздела**

**Назначение** Переключение между представлениями “Группы” и “Пользователи” внутри одного раздела.

**Действие: Открыть вкладку “Группы”**

**Кнопка: Вкладка “Группы”**

**Действие** Показывает панель управления группами доступа.

**Действие: Открыть вкладку “Пользователи”**

**Кнопка: Вкладка “Пользователи”**

**Действие** Показывает панель управления пользователями (в текущем HTML панель скрыта/пустая; наполнение уточнить по реализации).

### **5.4.2 Компонент: Панель “Группы”**

**Назначение** Работа со списком групп: поиск, создание, переход к настройкам конкретной группы.

**Действие: Поиск группы**

**Кнопка: Поле “Поиск группы по названию...”**

**Действие** Фильтрует список групп по введённой строке.

**Действие: Добавить группу**

**Кнопка: Кнопка “Добавить”**

**Действие** Открывает сценарий создания новой группы (форма/диалог; точную механику уточнить по реализации).

### **5.4.3 Компонент: Элемент списка групп**

**Назначение** Представляет одну группу в списке и даёт переход к настройкам.

**Действие:** Открыть настройки группы

**Ссылка: Кнопка/ссылка “Настройки” для группы URL:** /access\_groups/<group\_id>

**Действие** Переходит на страницу настроек выбранной группы (детальная страница группы).

**Пример** В текущем состоянии есть группа *Creators* и ссылка вида: /access\_groups/6e7c1228-d5ec-483a-853e-9e4c22429046.

## **5.5 Настройки группы**

**URL** /access\_groups/<group\_id>

**Назначение** Детальная страница группы доступа: просмотр и изменение настроек конкретной группы. Название группы отображается в заголовке страницы.

**Пример URL** /access\_groups/6e7c1228-d5ec-483a-853e-9e4c22429046 (группа *Creators*).

**Скриншот** (todo) Страница настроек группы.

### **5.5.1 Компонент: Заголовок страницы**

**Назначение** Отображает контекст: это настройки конкретной группы.

**Текущее отображение** В заголовке отображается строка вида Настройки группы: <name> (в примере: *Creators*).

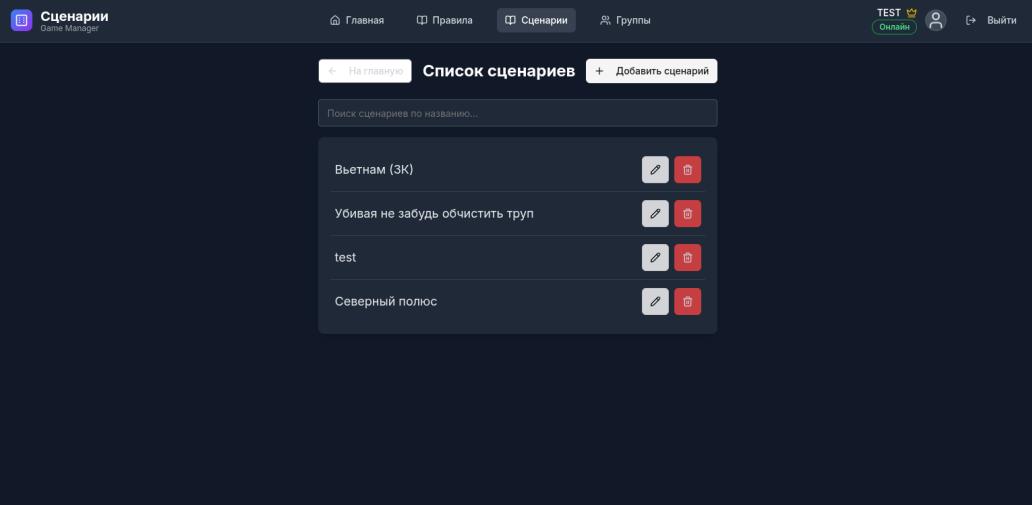
## 5.6 Сценарии

URL /scenarios

**Назначение** Раздел управления сценариями: просмотр списка, создание нового сценария, переход к редактированию, удаление сценария.

### 5.6.1 Компонент: Список сценариев

**Назначение** Отображает все доступные сценарии и предоставляет быстрые действия по каждому из них.



The screenshot shows a dark-themed user interface for managing scenarios. At the top, there is a navigation bar with tabs: 'Сценарии' (Scenarios), 'Правила' (Rules), and 'Группы' (Groups). On the right side of the header, there are status indicators for 'TEST' (online) and 'Выходи' (Logout). Below the header, a main content area is titled 'Список сценариев' (List of scenarios) with a '+ Добавить сценарий' (Add scenario) button. A search bar labeled 'Поиск сценариев по названию...' (Search scenarios by name...) is present. The main list displays four scenarios: 'Вьетнам (3K)', 'Убивая не забудь обчистить труп', 'test', and 'Северный полюс'. Each scenario entry includes two small buttons: a blue pencil icon for editing and a red trash bin icon for deleting.

Рис. 5.4: Список сценариев

**Действие: Создать сценарий**

**Кнопка: Кнопка “Создать” (на странице сценариев)**

**Действие** Создаёт новый сценарий или открывает форму создания (точный целевой URL/модалка уточняется по реализации).

## **5.6.2 Компонент: Элемент списка сценариев**

**Назначение** Одна строка/карточка сценария: название и действия управления.

**Действие: Открыть сценарий (редактирование)**

**Ссылка: Кнопка “Открыть сценарий” (иконка карандаша)** URL: /scenarios/<scenario\_id>

**Действие** Переходит на страницу сценария для просмотра/редактирования.

**Примеры URL** /scenarios/52978346-3a5d-4a67-b39b-bb666fe70aed, /scenarios/515d2aaa-768b-4456-a837-bb160cf473a8.

**Действие: Удалить сценарий**

**Кнопка: Кнопка “Удалить” (иконка корзины)**

**Действие** Удаляет выбранный сценарий (как минимум требует подтверждения; поведение после удаления: обновление списка).

## **5.7 Редактирование сценария**

**URL** /scenarios/<scenario\_id>

**Назначение** Страница редактирования конкретного сценария: подготовка контента сценария (объекты, сюжет, экспозиции, локации и т.д.). Название сценария отображается в заголовке страницы.

**Пример URL** /scenarios/515d2aaa-768b-4456-a837-bb160cf473a8 (сценарий Северный полюс).

### 5.7.1 Компонент: Заголовок сценария

**Назначение** Отображает контекст редактирования: имя сценария.

**Текущее отображение** В заголовке отображается строка вида Редактирование: <name> (в примере: Северный полюс).

### 5.7.2 Компонент: Рабочая область редактора

**Назначение** Основная область редактирования сценария.

**Состав (ожидаемый)** Набор панелей/вкладок для управления объектами сценария (например: story beat, экспозиции сцен, локации, НПС, предметы, заметки, счётчики, эталоны).

### 5.7.3 Компонент: Панель: Story beat

**Назначение** Редактирование сюжетных точек (story beat): создание, порядок, тексты для мастера/игроков, связи с локациями и НПС.

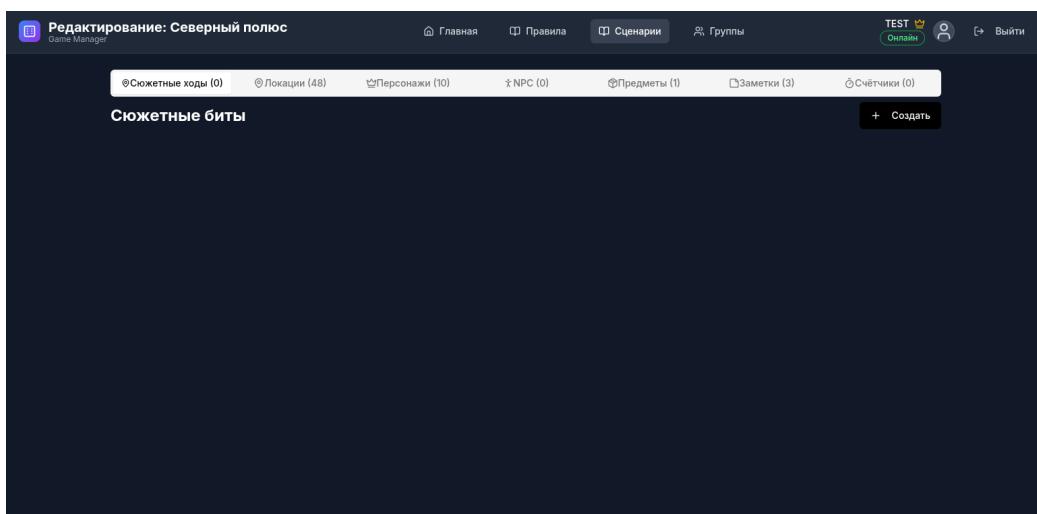


Рис. 5.5: Вкладка Story beat

## 5.7.4 Компонент: Панель: Экспозиции

**Назначение** Создание и редактирование экспозиций сцен, привязка к story beat или локации, наполнение (НПС/предметы/препятствия).

## 5.7.5 Компонент: Панель: Локации

**Назначение** Управление локациями сценария, их описаниями и иерархией.

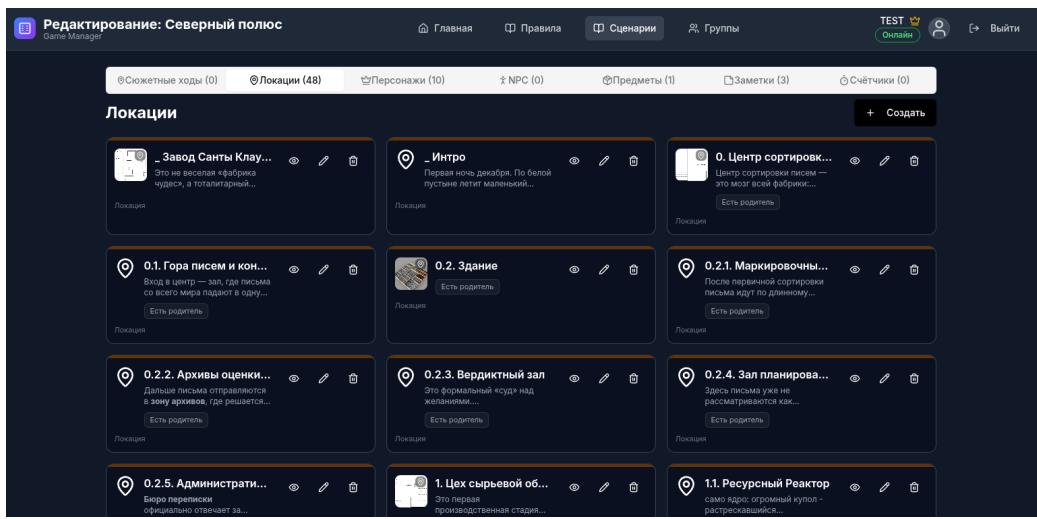


Рис. 5.6: Вкладка Локации

## 5.7.6 Компонент: Панель: НПС

**Назначение** Управление НПС: описания, флаги видимости, привязки к сюжетным точкам и экспозициям.

## 5.7.7 Компонент: Панель: Предметы

**Назначение** Управление предметами: описания, видимость, размещение (локация/НПС/персонаж), контейнеры и владение.

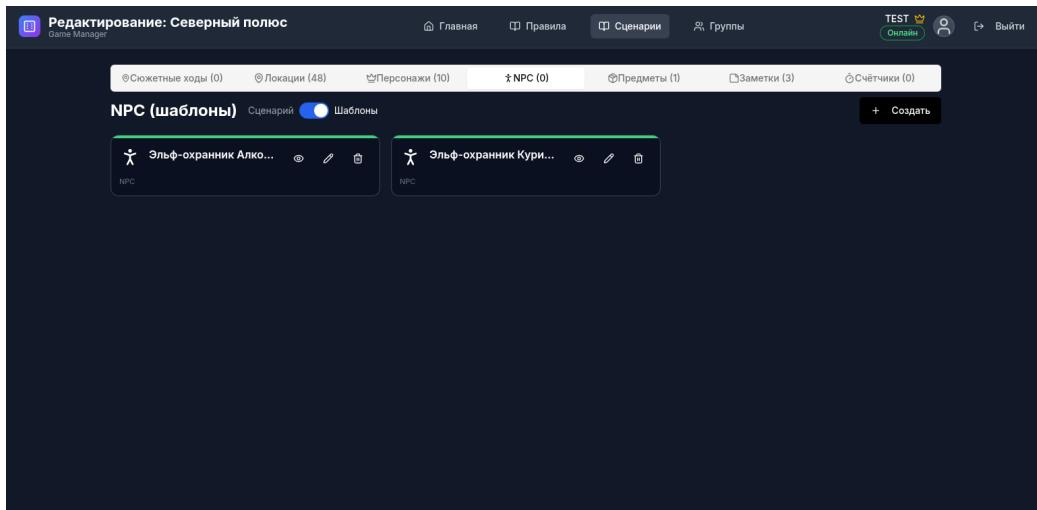


Рис. 5.7: Вкладка НПС

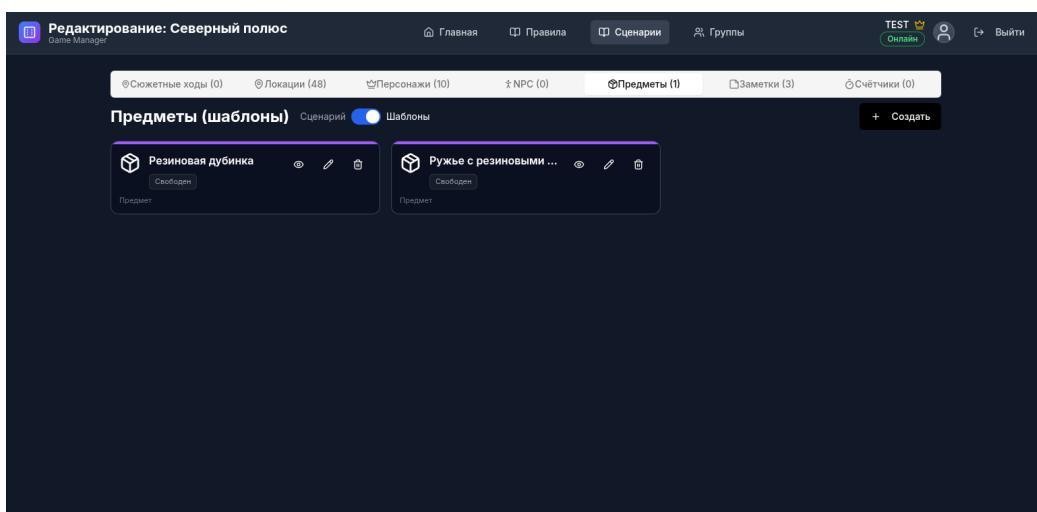


Рис. 5.8: Вкладка Предметы

## 5.7.8 Компонент: Панель: Заметки

**Назначение** Заметки мастера и управление доступом (кому видно).

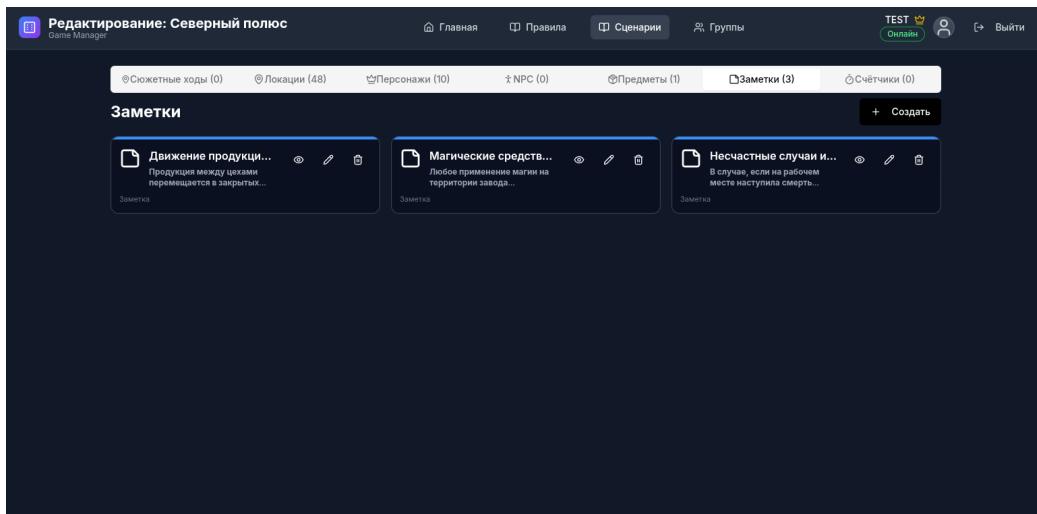


Рис. 5.9: Вкладка Заметки

## 5.7.9 Компонент: Панель: Счётчики

**Назначение** Счётчики прогресса/состояния сценария (значения, границы, привязки).

## 5.7.10 Компонент: Панель: Эталоны (фабрики)

**Назначение** Шаблоны/эталоны сущностей для быстрого клонирования во время сессии.

## 5.8 Лобби

**URL** /lobby/<lobby\_id>

**Назначение** Страница конкретного лобби (игровой сессии): управление участниками и выбор/сброс персонажей.

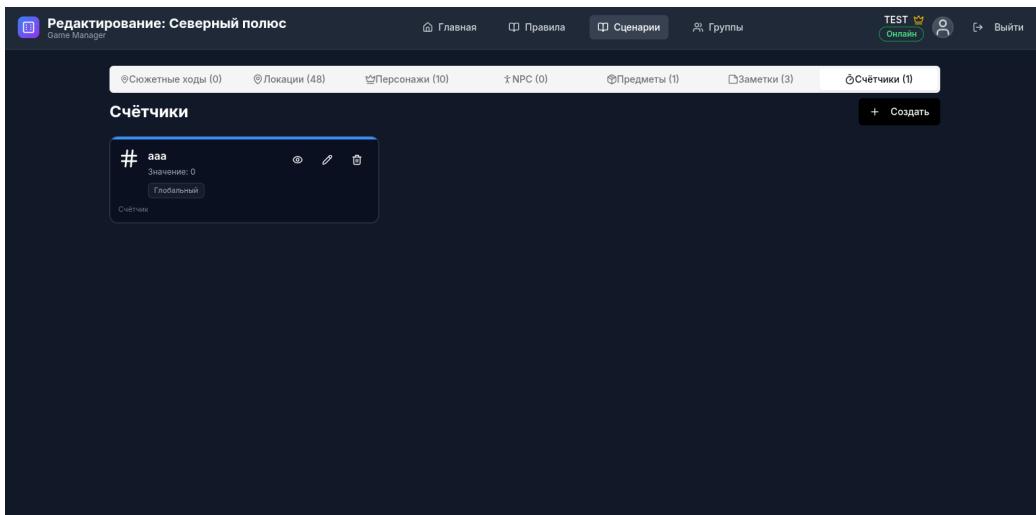


Рис. 5.10: Вкладка Счётчики

**Пример URL** /lobby/4846dfdb-c4b6-41dd-aef1-ef4e7f4f66c2.

**Скриншот** (todo) Страница лобби.

### 5.8.1 Компонент: Заголовок лобби

**Назначение** Отображает имя текущего лобби/сессии.

**Текущее отображение** В примере в заголовке отображается имя aaa.

### 5.8.2 Компонент: Участники лобби

**Назначение** Показывает подключённых участников и их состояние (готовность, время подключения, выбранный персонаж), а также административные действия.

**Скриншот** (todo) Список участников.

### 5.8.3 Компонент: Карточка участника

**Назначение** Информация о конкретном участнике (ник, статус, время подключения, выбранный персонаж).

**Действие:** Кикнуть участника

**Кнопка:** Кнопка “Кикнуть”

**Действие** Удаляет участника из лобби (доступность действия зависит от прав пользователя).

**Действие:** Сбросить персонажа участника

**Кнопка:** Кнопка “Сбросить персонажа”

**Действие** Сбрасывает привязку выбранного персонажа у участника (например, делает персонажа свободным).

#### **5.8.4 Компонент: Персонажи**

**Назначение** Список персонажей, доступных в лобби, и их текущее состояние (свободен/занят/и т.п.).

**Скриншот** (todo) Список персонажей.

#### **5.8.5 Компонент: Счётчик свободных**

**Назначение** Показывает количество свободных персонажей относительно общего лимита (например, 9/10 свободны).

#### **5.8.6 Компонент: Карточка персонажа**

**Назначение** Одна карточка персонажа (имя, статус, наличие истории). Карточка выглядит кликабельной.

**Действие:** Выбрать персонажа

**Кнопка:** Клик по карточке персонажа

**Действие** Выбирает персонажа для текущего пользователя или открывает просмотр персонажа (точное поведение уточняется по реализации).

**Примеры элементов** В списке есть карточки вида Эльф 4509 (Юна), Эльф 3091 (Сами) со статусом Свободен и меткой Есть история.

## 5.9 Игровая сессия

**URL** /session/<scenario\_id>

**Назначение** Экран проведения игровой сессии: работа с текущей локацией/сценой, навигация по story beat, управление сущностями (счётчики/заметки и др.), просмотр действий/логов/уведомлений.

**Пример URL** /session/515d2aaa-768b-4456-a837-bb160cf473a8.

**Скриншот** (todo) Экран игровой сессии.

### 5.9.1 Компонент: Панель слева: Локация

**Назначение** Контекст сессии: текущая локация/локация сцены/обсерверы и быстрый доступ к списку локаций.

**Действие: Открыть вкладку “Локация”**

**Кнопка:** Вкладка “Локация”

**Действие** Показывает информацию о текущей локации (в примере отображается “Локация не выбрана”).

**Действие: Открыть вкладку “Локация сцены”**

**Кнопка:** Вкладка “Локация сцены”

**Действие** Показывает информацию о локации текущей сцены (состав уточняется по реализации).

**Действие: Открыть вкладку “Обсерверы”**

**Кнопка:** Вкладка “Обсерверы”

**Действие** Показывает список наблюдателей (observers) в рамках сессии (состав уточняется по реализации).

**Действие: Открыть список локаций**

**Кнопка: Кнопка “Локации”**

**Действие** Открывает список доступных локаций для выбора/перехода.

### 5.9.2 Компонент: Навигация Story beat

**Назначение** Показывает текущий story beat и позволяет переключаться по цепочке.

**Действие: Story beat: Назад**

**Кнопка: Кнопка “Назад”**

**Действие** Переходит к предыдущему story beat.

**Действие: Story beat: Дальше**

**Кнопка: Кнопка “Дальше”**

**Действие** Переходит к следующему story beat.

### 5.9.3 Компонент: Центр: Сцены

**Назначение** Работа со сценами текущей сессии: выбор сцены и навигация между ними.

**Действие: Выбрать сцену**

**Кнопка: Кнопки “Сцена 1”, “Сцена 2”, ...**

**Действие** Активирует выбранную сцену.

**Действие:** Перейти к предыдущей сцене

**Кнопка:** Кнопка стрелка влево (prev scene)

**Действие** Переключает на предыдущую сцену (может быть disabled на первой сцене).

#### **5.9.4 Компонент: Правая панель: Сущности**

**Назначение** Контекстные инструменты сессии (вкладки сущностей). В текущем фрагменте видны вкладки “Счётчики” и “Заметки”.

**Действие:** Открыть вкладку “Счётчики”

**Кнопка:** Вкладка “Счётчики”

**Действие** Показывает список счётчиков сессии.

**Действие:** Открыть вкладку “Заметки”

**Кнопка:** Вкладка “Заметки”

**Действие** Показывает заметки сессии.

**Действие:** Создать новый счётчик

**Кнопка:** Кнопка “+ Новый счётчик”

**Действие** Создаёт новый счётчик (или открывает форму создания). В примере при отсутствии счётчиков отображается текст “Счётчиков пока нет”.

#### **5.9.5 Компонент: Нижний блок: Логи и уведомления**

**Назначение** Отображение событий сессии в разных представлениях: действия, логи, уведомления.

**Действие:** Открыть вкладку “Действия”

**Кнопка:** Вкладка “Действия”

**Действие** Показывает ленту действий.

**Действие:** Открыть вкладку “Логи”

**Кнопка:** Вкладка “Логи”

**Действие** Показывает технические/системные логи сессии.

**Действие:** Открыть вкладку “Уведомления”

**Кнопка:** Вкладка “Уведомления”

**Действие** Показывает уведомления для пользователя/мастера.

# Глава 6

## Правила и плагины

### 6.1 Зачем нужны плагины правил

**Идея** Сайт является хостом и прослойкой между UI и движком правил: он отображает формы, маршрутизирует запросы и сохраняет “нарративные” поля, но не знает предметной структуры правил.

**Роль плагина** Плагин правил — единственный компонент, который понимает и валидирует доменную структуру в колонке `data: json` и может безопасно изменять её содержимое (например, “скиллы”, параметры, вычисляемые значения).

**Граница ответственности** Нарративные поля (например, `name`, `description`) редактируются в рамках заполнения сценария и не зависят от правил; правила же живут в `data: json` и управляются плагином независимо от нарратива.

### 6.2 Модель данных и владение

**Два контура данных** В проекте различаются два типа данных: (1) “нарратив” — человекочитаемые поля сценария/сцены/сущностей; (2) “правила” — структурированные данные, хранящиеся в `data: json`.

**Владелец `data: json`** Семантика `data: json` принадлежит плагину: только он определяет схему, дефолты, миграции и правила валидации, а также то, как эти данные интерпретируются в процессе игры.

**Владелец нарратива** Семантика нарративных полей принадлежит базовому приложению (сайту и его бэкенду): их можно редактировать без подключения плагина и без знания правил.

**Следствие** Сайт не должен выполнять бизнес-валидацию `data: json` и не должен пытаться “понимать” или частично модифицировать её структуру; он может лишь хранить и передавать этот JSON и отображать UI, который предоставил плагин.

## 6.3 Контракты плагинов

### 6.3.1 Контракт фронтенд-плагина

**Назначение** Фронтенд-плагин предоставляет UI-описание (“форму”) для редактирования `data: json` и, дополнительно, виджеты для отображения игровых сущностей в сессии.

#### Минимальные возможности фронтенд-плагина

- Декларировать схему/описание формы для `data: json` ( поля, типы, подписи, подсказки).
- Декларировать правила отображения (скрытие/зависимости полей) на основе текущего `data`.
- (Опционально) предоставить UI-компоненты для экранов сессии, например вкладки/панели в правом блоке сущностей 5.9.4.

**Требование к фронтенду хоста** Хост-сайт обязан отрисовать форму плагина, отправлять изменения в API хоста и показывать результат/ошибки, но не обязан знать смысл полей внутри `data`.

## 6.3.2 Контракт бэкенд-плагина

**Назначение** Бэкенд-плагин является единственным валидатором и модификатором `data: json` и реализует “движок” правил.

### Минимальные возможности бэкенд-плагина

- Валидация входящих патчей/версий `data: json`.
- Нормализация и заполнение значений по умолчанию.
- Миграции `data` между версиями схемы.
- Исполнение правил на событиях сессии и генерация эффектов/сообщений.

**Требование к бэкенду хоста** Бэкенд хоста предоставляет единое API, через которое фронт общается с плагином, и маршрутизирует запросы в бэкенд-плагин; при этом хост не внедряет свою интерпретацию `data`.

## 6.3.3 Единая точка входа (API хоста)

**Зачем это нужно** Даже если плагин имеет свой собственный бэкенд, взаимодействие происходит “сквозь” API сайта: это позволяет централизовать авторизацию, аудит и логирование.

**Наблюдаемость в UI** Исполнение правил и результат действий удобно трассировать в нижнем блоке 5.9.5 (вкладки “Действия/Логи/Уведомления”).

## 6.4 Рантайм: как это работает в сессии

**Поток редактирования `data: json`** Пользователь редактирует форму, предоставленную фронтенд-плагином; хост отправляет запрос в своё API; дальше запрос попадает в бэкенд-плагин, который валидирует и применяет изменения к `data`.

**Поток игровых действий** Во время игры пользователь выполняет действия в экране сессии (например, переключает сцену, меняет сущности через правую панель 5.9.4); эти действия порождают события, которые может обработать бэкенд-плагин и вернуть эффекты/сообщения.

**Логи и уведомления** Результаты исполнения правил (что произошло и почему) должны быть видны через 5.9.5 — это делает систему дебажимой и объяснимой.

# Глава 7

## Стандартные действия

### 7.1 Создание сценария

**Цель** Подготовить сценарий для последующего запуска игровой сессии.

**Связанные экраны** Сценарии доступны из верхней навигации приложения (раздел /scenarios).

**Результат** Появляется сценарий, который можно будет запустить (перейти к действиям из раздела 7.2).

**Примечание** Если в текущей сборке часть шагов по наполнению сценария (сцены, локации, заметки и т.п.) ещё не выделена в отдельные формы, их можно фиксировать уже во время проведения сессии через правую панель сущностей и нижний блок логов.

### 7.2 Запуск и ведение игры

**Цель** Запустить сессию по выбранному сценарию и управлять игровым процессом: локациями, сценами, темпом (story beat), сущностями и журналированием.

**Переход к сессии** Сессия открывается по маршруту /session/<scenario\_id>

### **7.2.1 Базовая навигация в сессии**

**Выбрать или сменить локацию** Используй левую панель: 5.9.1, действие 5.9.1 (кнопка 5.9.1) для открытия списка локаций.

**Переключить story beat** Используй компонент 5.9.2: действия 5.9.2 и 5.9.2 (кнопки 5.9.2 и 5.9.2).

**Переключить сцену** Используй компонент 5.9.3: выбери сцену через 5.9.3 (кнопки 5.9.3), либо перейди к предыдущей сцене через 5.9.3 (кнопка 5.9.3).

### **7.2.2 Работа с сущностями**

**Открыть счётчики или заметки** Используй правую панель 5.9.4: вкладки 5.9.4 и 5.9.4 (кнопки 5.9.4, 5.9.4).

**Создать счётчик** Во вкладке “Счётчики” нажми 5.9.4 (кнопка 5.9.4).

### **7.2.3 Логи и уведомления**

**Переключение представления событий** Используй нижний блок 5.9.5: вкладки 5.9.5, 5.9.5, 5.9.5 (кнопки 5.9.5, 5.9.5, 5.9.5).