

Инструкция к сайту <Название>

<Твое имя/команда>

7 февраля 2026 г.

Оглавление

1	Пользовательские истории	2
1.1	Сценарист	2
1.1.1	US-1: Подготовка контента сценария	2
1.2	Разработчик плагина правил	3
1.3	Мастер	3
1.3.1	US-2: Запуск сценария	3
1.3.2	US-3: Набор игроков	3
1.3.3	US-4: Ведение сценария	4
1.3.4	US-5: Действие сценария	4
1.3.5	US-6: Импровизированное действие	4
1.3.6	US-7: Состояние персонажей игроков . . .	5
1.3.7	US-8: Создание сцены	5
1.3.8	US-9: Заметки для игроков	5
1.4	Игрок	5
1.4.1	US-10: Подключение к игре	6
1.4.2	US-11: Персонаж	6
1.4.3	US-12: Действия	6
1.4.4	US-13: Карта	6
1.4.5	US-14: Сцена	6
1.4.6	US-15: Карта (общий режим)	6
1.4.7	US-16: Сцена (общий режим)	6
1.4.8	US-17: Хронология	7
2	Объекты	8
2.1	Объекты сценария	8
2.1.1	Сценарий (Scenario)	8
2.1.2	Сюжетная точка (Story beat)	8
2.1.3	Экспозиция сцены (Scene exposure)	9
2.1.4	Локация (Location)	10
2.1.5	Объекты на карте (Map object polygon) . . .	10
2.1.6	НПС (NPC)	10

2.1.7	Персонаж игрока (Player character)	11
2.1.8	Предмет (Game item)	11
2.1.9	Владение предметом (Item ownership) . . .	11
2.1.10	Заметка (Note)	12
2.1.11	Счётчик (Counter)	12
2.1.12	Эталоны/фабрики (Template sets)	12
3	Навигация	14
3.1	Главная	14
3.1.1	Компонент: Header / Top bar	14
3.1.2	Компонент: Вкладки “Сессии / Профиль” .	16
3.1.3	Компонент: Список доступных лобби (сессий)	16
3.1.4	Компонент: Карточка сессии (лобби)	17
3.1.5	Компонент: Профиль и подключение к идущей сессии	17
3.2	Профиль	18
3.2.1	Компонент: Header / Top bar	18
3.2.2	Компонент: Карточка профиля	19
3.2.3	Компонент: Мои группы	19
3.2.4	Компонент: Безопасность	20
3.3	Доступ: группы и пользователи	20
3.3.1	Компонент: Header / Top bar	20
3.3.2	Компонент: Вкладки раздела	22
3.3.3	Компонент: Панель “Группы”	22
3.3.4	Компонент: Элемент списка групп	23
3.4	Настройки группы	23
3.4.1	Компонент: Header / Top bar	23
3.4.2	Компонент: Заголовок страницы	25
3.5	Сценарии	25
3.5.1	Компонент: Header / Top bar	25
3.5.2	Компонент: Список сценариев	26
3.5.3	Компонент: Элемент списка сценариев . .	27
3.6	Редактирование сценария	27
3.6.1	Компонент: Header / Top bar	28
3.6.2	Компонент: Заголовок сценария	29
3.6.3	Компонент: Рабочая область редактора . .	29
3.6.4	Компонент: Панель: Story beat	29
3.6.5	Компонент: Панель: Экспозиции	30
3.6.6	Компонент: Панель: Локации	30
3.6.7	Компонент: Панель: НПС	30

3.6.8	Компонент: Панель: Предметы	30
3.6.9	Компонент: Панель: Заметки	30
3.6.10	Компонент: Панель: Счётчики	30
3.6.11	Компонент: Панель: Эталоны (фабрики) . .	30
3.7	Лобби	31
3.7.1	Компонент: Header / Top bar	31
3.7.2	Компонент: Заголовок лобби	32
3.7.3	Компонент: Участники лобби	32
3.7.4	Компонент: Карточка участника	32
3.7.5	Компонент: Персонажи	33
3.7.6	Компонент: Счётчик свободных	33
3.7.7	Компонент: Карточка персонажа	33
3.8	Игровая сессия	34
3.8.1	Компонент: Панель слева: Локация	34
3.8.2	Компонент: Навигация Story beat	35
3.8.3	Компонент: Центр: Сцены	35
3.8.4	Компонент: Правая панель: Сущности . . .	36
3.8.5	Компонент: Нижний блок: Логи и уведом- ления	36
4	Правила и плагины	38
4.1	Зачем нужны плагины правил	38
4.2	Модель данных и владение	38
4.3	Контракты плагинов	39
4.3.1	Контракт фронтенд-плагины	39
4.3.2	Контракт бэкенд-плагины	40
4.3.3	Единая точка входа (API хоста)	40
4.4	Рантайм: как это работает в сессии	40
5	Стандартные действия	42
5.1	Создание сценария	42
5.2	Запуск и ведение игры	42
5.2.1	Базовая навигация в сессии	43
5.2.2	Работа с сущностями	43
5.2.3	Логи и уведомления	43

Глава 1

Пользовательские истории

1.1 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. 1.3).

1.1.1 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.

1.2 Разработчик плагина правил

1.3 Мастер

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

1.3.1 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.

1.3.2 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.

1.3.3 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.

1.3.4 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).

1.3.5 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.

1.3.6 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.

1.3.7 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.

1.3.8 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.

1.4 Игрок

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

1.4.1 US-10: Подключение к игре

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

1.4.2 US-11: Персонаж

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

1.4.3 US-12: Действия

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

1.4.4 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.

1.4.5 US-14: Сцена

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

1.4.6 US-15: Карта (общий режим)

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

1.4.7 US-16: Сцена (общий режим)

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

1.4.8 US-17: Хронология

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

Глава 2

Объекты

2.1 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.

2.1.1 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.

2.1.2 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. 2.1.3), чтобы сразу показать игрокам подготовленную информацию.

2.1.3 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.

2.1.4 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. 2.1.3), которые мастер показывает игрокам при попадании в место.

2.1.5 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).

2.1.6 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. 2.1.3).

2.1.7 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. 2.1.9) и может быть адресатом заметок с доступом (см. 2.1.10).

2.1.8 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. 2.1.3) и может участвовать во владении (см. 2.1.9).

2.1.9 Владение предметом (Item ownership)

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

Кто может быть владельцем Владелец 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.

2.1.10 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.

2.1.11 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.

2.1.12 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 3

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`). [web:26]

3.1 Главная

URL /

Назначение Стартовая страница приложения: быстрый доступ к сессиям (лобби) и к профилю пользователя.

Скриншот (todo) Главная страница /.

3.1.1 Компонент: Header / Top bar

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

Скриншот (todo) Хедер с навигацией.

Действие: Переход по логотипу

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

Действие Открывает главную страницу приложения (/).

Действие: Переход: Главная

Ссылка: Пункт меню “Главная” URL: /

Действие Открывает главную страницу (/).

Действие: Переход: Правила

Ссылка: Пункт меню “Правила” URL: /rules

Действие Переходит в раздел правил.

Действие: Переход: Сценарии

Ссылка: Пункт меню “Сценарии” URL: /scenarios

Действие Переходит в раздел управления сценариями.

Действие: Переход: Группы

Ссылка: Пункт меню “Группы” URL: /access_groups

Действие Переходит в раздел управления доступом: группы и пользователи.

Действие: Переход: Профиль

Ссылка: Ссылка на профиль пользователя URL: /me

Действие Открывает страницу профиля пользователя.

Действие: Открыть мобильное меню

Кнопка: Кнопка меню (“бургер”)

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

3.1.2 Компонент: Вкладки “Сессии / Профиль”

Назначение Переключение между списком сессий (лобби) и профилем/подключением к 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 блок профиля и действия подключения к идущей сессии.

3.1.3 Компонент: Список доступных лобби (сессий)

Назначение Быстрый доступ к доступным игровым сессиям: просмотр деталей и подключение/запуск.

Скриншот (todo) Список лобби/сессий на главной.

Действие: Создать лобби

Кнопка: Кнопка “+” (создать)

Действие Создает новую игровую сессию (лобби) или открывает сценарий создания (форма/выбор сценария; уточнить по реализации).

3.1.4 Компонент: Карточка сессии (лобби)

Назначение Отображает одну доступную сессию (мастер, участники, статус) и быстрые действия.

Действие: Просмотр/детали сессии

Кнопка: Кнопка “Просмотр” (иконка глаза)

Действие Открывает просмотр деталей выбранной сессии (страница/диалог; уточнить целевой URL, когда будет известен).

Действие: Присоединиться / начать

Кнопка: Кнопка “Играть” (иконка play)

Действие Подключает пользователя к выбранной сессии или запускает её (в зависимости от роли пользователя и состояния сессии; уточнить по реализации).

3.1.5 Компонент: Профиль и подключение к идущей сессии

Назначение Действия пользователя вне списка: профиль и быстрый вход в текущую (уже идущую) сессию.

Скриншот (todo) Вкладка “Профиль” на главной.

Действие: Подключиться к идущей сессии

Кнопка: Действие “Подключиться к идущей сессии”

Действие Позволяет подключиться к уже запущенной сессии (по коду/идентификатору/инвайту; точные поля уточнить по реализации).

3.2 Профиль

URL /me

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

Скриншот (todo) Страница /me.

3.2.1 Компонент: Header / Top bar

Назначение Глобальная навигация по приложению, доступ к профилю и выходу из системы.

Действие: Навигация: Главная

Ссылка: Пункт меню “Главная” URL: /

Действие Переход на главную страницу.

Действие: Навигация: Правила

Ссылка: Пункт меню “Правила” URL: /rules

Действие Переход в раздел правил.

Действие: Навигация: Сценарии

Ссылка: Пункт меню “Сценарии” URL: /scenarios

Действие Переход в раздел сценариев.

Действие: Навигация: Группы

Ссылка: Пункт меню “Группы” URL: /access_groups

Действие Переход в раздел управления доступом.

Действие: Выход

Кнопка: Кнопка “Выйти”

Действие Завершает текущую сессию пользователя и переводит в состояние “не авторизован” (редирект зависит от реализации).

Действие: Открыть мобильное меню

Кнопка: Кнопка меню (“бургер”)

Действие Открывает/закрывает мобильную навигацию (на малых экранах).

3.2.2 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).

3.2.3 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.

3.2.4 Компонент: Безопасность

Назначение Действия безопасности аккаунта.

Действие: Сменить пароль

Кнопка: Кнопка “Сменить пароль”

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

3.3 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.

3.3.1 Компонент: Header / Top bar

Назначение Глобальная навигация по приложению, доступ к профилю и выходу из системы.

Действие: Переход по логотипу

Ссылка: Логотип / заголовок URL: /

Действие Переход на главную страницу.

Действие: Навигация: Главная

Ссылка: Пункт меню “Главная” URL: /

Действие Переход на главную страницу.

Действие: Навигация: Правила

Ссылка: Пункт меню “Правила” URL: /rules

Действие Переход в раздел правил.

Действие: Навигация: Сценарии

Ссылка: Пункт меню “Сценарии” URL: /scenarios

Действие Переход в раздел сценариев.

Действие: Навигация: Группы

Ссылка: Пункт меню “Группы” URL: /access_groups

Действие Переход в текущий раздел (управление доступом).

Действие: Переход: Профиль

Ссылка: Профиль пользователя URL: /me

Действие Переход на страницу профиля текущего пользователя.

Действие: Выход

Кнопка: Кнопка “Выйти”

Действие Завершает текущую сессию пользователя и переводит в состояние “не авторизован” (точный редирект зависит от реализации).

Действие: Открыть мобильное меню

Кнопка: Кнопка меню (“бургер”)

Действие Открывает/закрывает мобильную навигацию (на малых экранах).

3.3.2 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).

3.3.3 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).

3.3.4 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.

3.4 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.

3.4.1 Компонент: Header / Top bar

Назначение Глобальная навигация по приложению, доступ к профилю и выходу из системы.

Действие: Переход по логотипу

Ссылка: Логотип / заголовок URL: /

Действие Переход на главную страницу.

Действие: Навигация: Главная

Ссылка: Пункт меню “Главная” URL: /

Действие Переход на главную страницу.

Действие: Навигация: Правила

Ссылка: Пункт меню “Правила” URL: /rules

Действие Переход в раздел правил.

Действие: Навигация: Сценарии

Ссылка: Пункт меню “Сценарии” URL: /scenarios

Действие Переход в раздел сценариев.

Действие: Навигация: Группы

Ссылка: Пункт меню “Группы” URL: /access_groups

Действие Переход в раздел списка групп.

Действие: Переход: Профиль

Ссылка: Профиль пользователя URL: /me

Действие Переход на страницу профиля текущего пользователя.

Действие: Выход

Кнопка: Кнопка “Выйти”

Действие Завершает текущую сессию пользователя и переводит в состояние “не авторизован” (точный редирект зависит от реализации).

Действие: Открыть мобильное меню

Кнопка: Кнопка меню (“бургер”)

Действие Открывает/закрывает мобильную навигацию (на малых экранах).

3.4.2 Компонент: Заголовок страницы

Назначение Отображает контекст: это настройки конкретной группы.

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

3.5 Сценарии

URL /scenarios

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

Скриншот (todo) Страница /scenarios.

3.5.1 Компонент: Header / Top bar

Назначение Глобальная навигация по приложению и доступ к профилю пользователя.

Действие: Навигация: Главная

Ссылка: Пункт меню “Главная” URL: /

Действие Переход на главную страницу.

Действие: Навигация: Правила

Ссылка: Пункт меню “Правила” URL: /rules

Действие Переход в раздел правил.

Действие: Навигация: Сценарии

Ссылка: Пункт меню “Сценарии” URL: /scenarios

Действие Переход в текущий раздел.

Действие: Навигация: Группы

Ссылка: Пункт меню “Группы” URL: /access_groups

Действие Переход в раздел управления доступом.

Действие: Переход: Профиль

Ссылка: Профиль пользователя URL: /me

Действие Открывает страницу профиля текущего пользователя.

3.5.2 Компонент: Список сценариев

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

Скриншот (todo) Список сценариев.

Действие: Создать сценарий

Кнопка: Кнопка “Создать” (на странице сценариев)

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

3.5.3 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).

3.6 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).

Скриншот (todo) Страница редактирования сценария.

3.6.1 Компонент: Header / Top bar

Назначение Глобальная навигация по приложению и доступ к профилю пользователя.

Действие: Навигация: Главная

Ссылка: Пункт меню “Главная” URL: /

Действие Переход на главную страницу.

Действие: Навигация: Правила

Ссылка: Пункт меню “Правила” URL: /rules

Действие Переход в раздел правил.

Действие: Навигация: Сценарии

Ссылка: Пункт меню “Сценарии” URL: /scenarios

Действие Переход в список сценариев.

Действие: Навигация: Группы

Ссылка: Пункт меню “Группы” URL: /access_groups

Действие Переход в раздел управления доступом.

Действие: Переход: Профиль

Ссылка: Профиль пользователя URL: /me

Действие Открывает страницу профиля текущего пользователя.

Действие: Открыть мобильное меню

Кнопка: Кнопка меню (“бургер”)

Действие Открывает/закрывает мобильную навигацию (на малых экранах).

3.6.2 Компонент: Заголовок сценария

Назначение Отображает контекст редактирования: имя сценария.

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

3.6.3 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).

Скриншот (todo) Рабочая область редактора (панели/вкладки).

3.6.4 Компонент: Панель: Story beat

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

3.6.5 Компонент: Панель: Экспозиции

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

3.6.6 Компонент: Панель: Локации

Назначение Управление локациями сценария, их описаниями и иерархией.

3.6.7 Компонент: Панель: НПС

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

3.6.8 Компонент: Панель: Предметы

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

3.6.9 Компонент: Панель: Заметки

Назначение Заметки мастера и управление доступом (кому видно).

3.6.10 Компонент: Панель: Счётчики

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

3.6.11 Компонент: Панель: Эталоны (фабрики)

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

3.7 Лобби

URL /lobby/<lobby_id>

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

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

Скриншот (todo) Страница лобби.

3.7.1 Компонент: Header / Top bar

Назначение Глобальная навигация по приложению и доступ к профилю пользователя.

Действие: Навигация: Главная

Ссылка: Пункт меню “Главная” URL: /

Действие Переход на главную страницу.

Действие: Навигация: Правила

Ссылка: Пункт меню “Правила” URL: /rules

Действие Переход в раздел правил.

Действие: Навигация: Сценарии

Ссылка: Пункт меню “Сценарии” URL: /scenarios

Действие Переход в раздел сценариев.

Действие: Навигация: Группы

Ссылка: Пункт меню “Группы” URL: /access_groups

Действие Переход в раздел управления доступом.

Действие: Переход: Профиль

Ссылка: Профиль пользователя URL: /me

Действие Открывает страницу профиля пользователя.

Действие: Открыть мобильное меню

Кнопка: Кнопка меню (“бургер”)

Действие Открывает/закрывает мобильную навигацию (на малых экранах).

3.7.2 Компонент: Заголовок лобби

Назначение Отображает имя текущего лобби/сессии.

Текущее отображение В примере в заголовке отображается имя aaa.

3.7.3 Компонент: Участники лобби

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

Скриншот (todo) Список участников.

3.7.4 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).

3.7.5 Компонент: Персонажи

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

Скриншот (todo) Список персонажей.

3.7.6 Компонент: Счётчик свободных

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

3.7.7 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.

3.8 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/уведомле

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

Скриншот (todo) Экран игровой сессии.

3.8.1 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.

3.8.2 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.

3.8.3 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).

3.8.4 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”.

3.8.5 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 4

Правила и плагины

4.1 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. [file:232]

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). [file:232]

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. [file:232]

4.2 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`. [file:232]

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. [file:232]

Владелец нарратива Семантика нарративных полей принадлежит базовому приложению (сайту и его бэкенду): их можно редактировать без подключения плагина и без знания правил. [file:232]

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. [file:232]

4.3 Контракты плагинов

4.3.1 Контракт фронтенд-плагина

Назначение Фронтенд-плагин предоставляет UI-описание (“форму”) для редактирования data: json и, опционально, виджеты для отображения игровых сущностей в сессии. [file:232]

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 3.8.4. [file:232]

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. [file:232]

4.3.2 Контракт бэкенд-плагина

Назначение Бэкенд-плагин является единственным валидатором и модификатором `data: json` и реализует “движок” правил. [file:232]

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`. [file:232]

4.3.3 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. [file:232]

Наблюдаемость в UI Исполнение правил и результат действий удобно трассировать в нижнем блоке 3.8.5 (вкладки “Действия/Логи/Уведомления”). [file:232]

4.4 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. [file:232]

Поток игровых действий Во время игры пользователь выполняет действия в экране сессии (например, переключает сцену, меняет сущности через правую панель 3.8.4); эти действия порождают события, которые может обработать бэкенд-плагин и вернуть эффекты/сообщения. [file:232]

Логи и уведомления Результаты исполнения правил (что произошло и почему) должны быть видны через 3.8.5 — это делает систему дебажимой и объяснимой. [file:232]

Глава 5

Стандартные действия

5.1 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 5.2).

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.

5.2 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>

5.2.1 Базовая навигация в сессии

Выбрать или сменить локацию Используй левую панель: 3.8.1, действие 3.8.1 (кнопка 3.8.1) для открытия списка локаций.

Переключить story beat Используй компонент 3.8.2: действия 3.8.2 и 3.8.2 (кнопки 3.8.2 и 3.8.2).

Переключить сцену Используй компонент 3.8.3: выбери сцену через 3.8.3 (кнопки 3.8.3), либо перейди к предыдущей сцене через 3.8.3 (кнопка 3.8.3).

5.2.2 Работа с сущностями

Открыть счётчики или заметки Используй правую панель 3.8.4: вкладки 3.8.4 и 3.8.4 (кнопки 3.8.4, 3.8.4).

Создать счётчик Во вкладке “Счётчики” нажми 3.8.4 (кнопка 3.8.4).

5.2.3 Логи и уведомления

Переключение представления событий Используй нижний блок 3.8.5: вкладки 3.8.5, 3.8.5, 3.8.5 (кнопки 3.8.5, 3.8.5, 3.8.5).