

# Инструкция к сайту <Название>

<Твое имя/команда>

7 февраля 2026 г.

# Оглавление

<b>1</b>	<b>Пользовательские истории</b>	<b>2</b>
1.1	Сценарист . . . . .	2
1.1.1	US-1: Подготовка контента сценария . . . .	2
1.2	Мастер . . . . .	3
1.2.1	US-2: Создание сценария . . . . .	3
1.2.2	US-3: Запуск сценария . . . . .	3
1.2.3	US-4: Набор игроков . . . . .	4
1.2.4	US-5: Ведение сценария . . . . .	4
1.2.5	US-6: Действие сценария . . . . .	4
1.2.6	US-7: Импровизированное действие . . . .	5
1.2.7	US-8: Состояние персонажей игроков . . .	5
1.2.8	US-9: Создание сцены . . . . .	5
1.2.9	US-10: Заметки для игроков . . . . .	5
1.3	Игрок . . . . .	6
1.3.1	US-11: Подключение к игре . . . . .	6
1.3.2	US-12: Персонаж . . . . .	6
1.3.3	US-13: Действия . . . . .	6
1.3.4	US-14: Карта . . . . .	6
1.3.5	US-15: Сцена . . . . .	6
1.3.6	US-16: Карта (общий режим) . . . . .	6
1.3.7	US-17: Сцена (общий режим) . . . . .	7
1.3.8	US-18: Хронология . . . . .	7
<b>2</b>	<b>Объекты</b>	<b>8</b>

# 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. 1.2).

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

Я, как сценарист, хочу удобно создавать и редактировать элементы сценария (персонажей, места, карты, предметы и действия), 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, какие действия доступны при выполнении условий.
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 Мастер

Мастер работает в двух режимах: подготовка сценария (как мастер-сценарист) и ведение запущенной игры (как мастер ведущий). Ниже описаны ключевые пользовательские истории и ожидаемое поведение системы.

### 1.2.1 US-2: Создание сценария

Я, как мастер-сценарист, хочу удобно создавать персонажей, места, карты, предметы и действия, а также связи между ними, чтобы формировать целостные сценарии.

**Критерий готовности** Я могу создать базовый набор элементов сценария, связать их и сохранить, не переходя во внешний инструмент.

### 1.2.2 US-3: 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.

### 1.2.3 US-4: 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.

### 1.2.4 US-5: 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.

### 1.2.5 US-6: 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).

### **1.2.6 US-7: 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.

### **1.2.7 US-8: 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.

### **1.2.8 US-9: 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.

### **1.2.9 US-10: 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.

## **1.3 Игрок**

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

### **1.3.1 US-11: Подключение к игре**

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

### **1.3.2 US-12: Персонаж**

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

### **1.3.3 US-13: Действия**

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

### **1.3.4 US-14: 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.

### **1.3.5 US-15: Сцена**

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

### **1.3.6 US-16: Карта (общий режим)**

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

### **1.3.7 US-17: Сцена (общий режим)**

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

### **1.3.8 US-18: 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. ??), 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. ??), 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. ??).

### 2.1.7 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. ??) и может быть адресатом заметок с доступом (см. ??).

### 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. ??) и может участвовать во владении (см. ??).

### 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.