

Инструкция к сайту <Название>

<Твое имя/команда>

9 февраля 2026 г.

Оглавление

1 Дорожная карта	4
1.1 Планы: Next	4
1.1.1 Сессия (runtime)	4
1.1.2 Сценарии (подготовка и экспорт)	6
2 Пользовательские истории	7
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
3 Тьюториал	13
3.1 Первый сценарий: превращаем текст в объекты	13
3.1.1 Разбор на объекты	13

3.1.2	Заполнение на сайте	14
4	Объекты	17
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
5	Навигация	23
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
6	Правила и плагины	43
6.1	Зачем нужны плагины правил	43
6.2	Модель данных и владение	43
6.3	Контракты плагинов	44
6.3.1	Контракт фронтенд-плагины	44
6.3.2	Контракт бэкенд-плагины	45
6.3.3	Единая точка входа (API хоста)	45
6.4	Рантайм: как это работает в сессии	45
7	Стандартные действия	47
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 (нарративная 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 персонафикацию, 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

Тutorial

3.1 Первый сценарий: превращаем текст в объекты

Цель Понять, как исходный нарративный 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 = “условие + 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 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.

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).

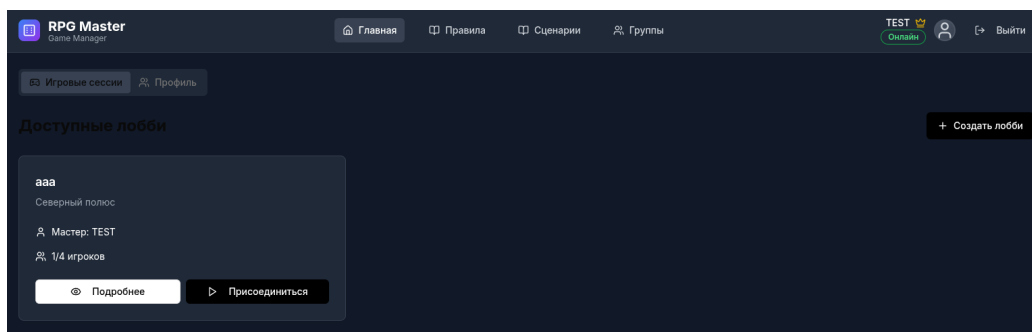


Рис. 5.2: Список лобби на главной.

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”

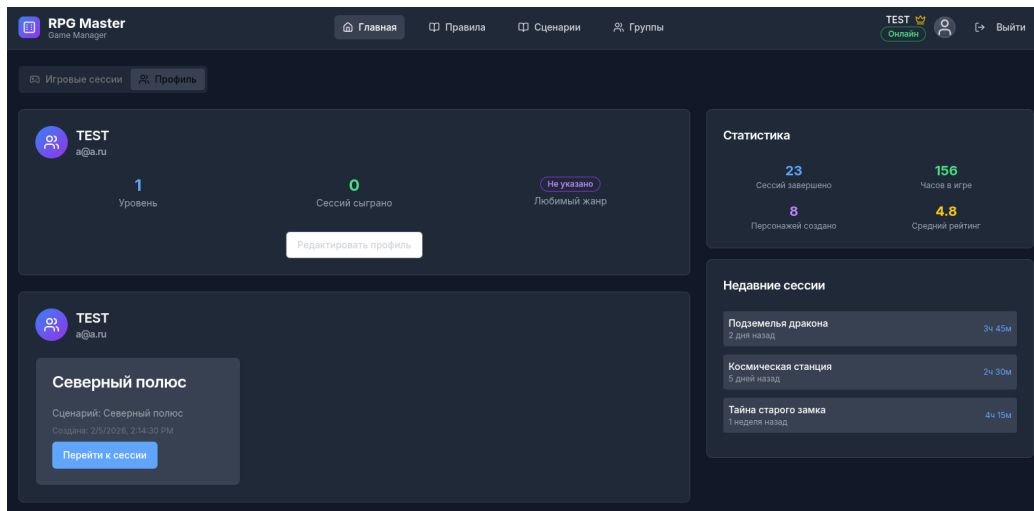


Рис. 5.3: Вкладка “Профиль” на главной.

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.

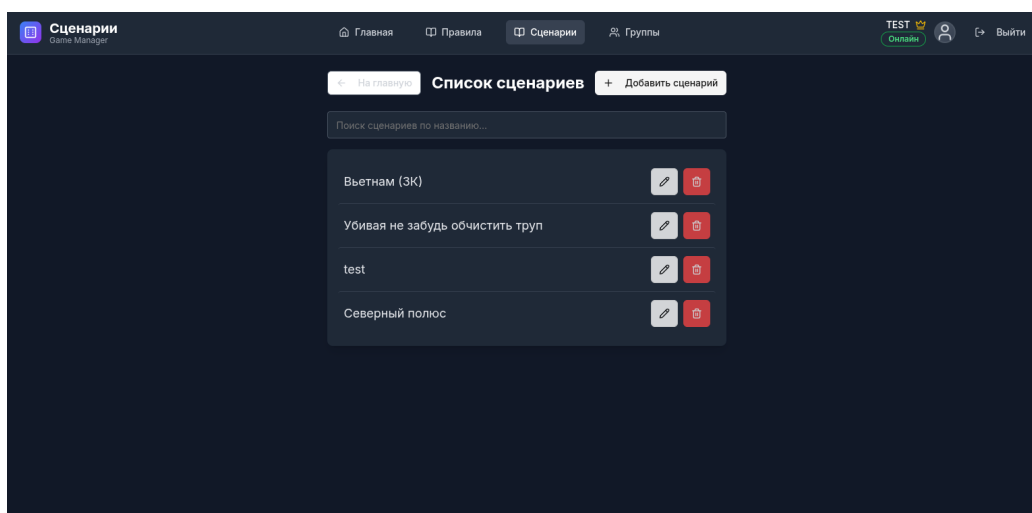


Рис. 5.4: Список сценариев

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.

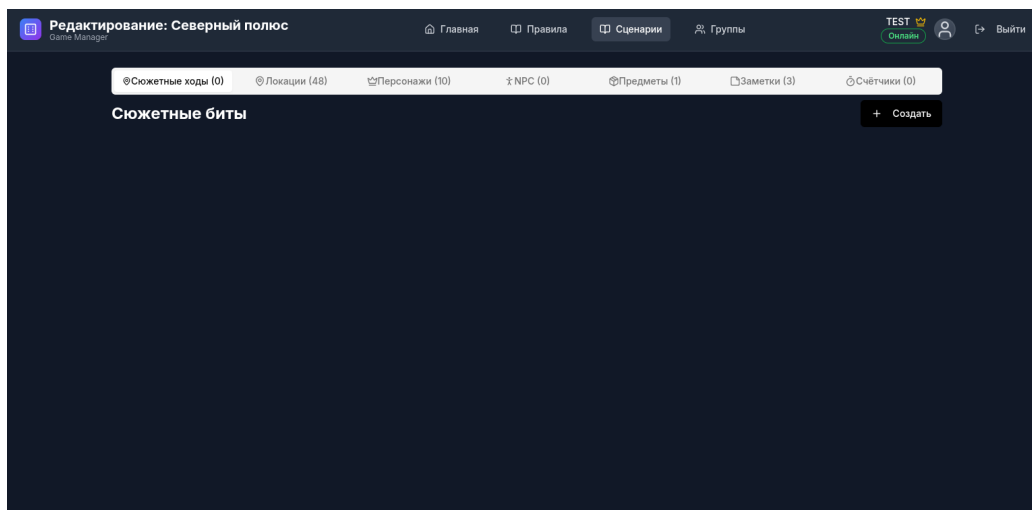


Рис. 5.5: Вкладка Story beat

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.

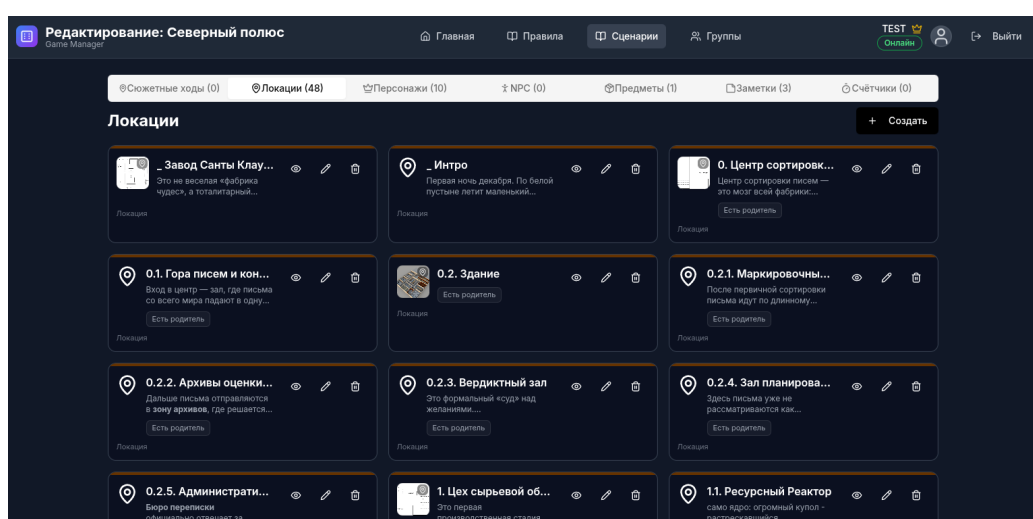


Рис. 5.6: Вкладка Локации

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.

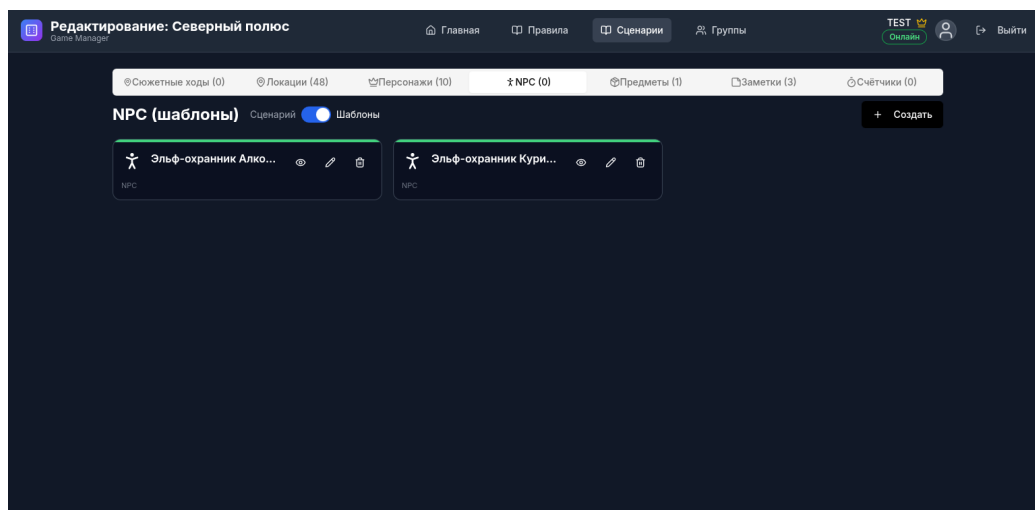


Рис. 5.7: Вкладка НПС

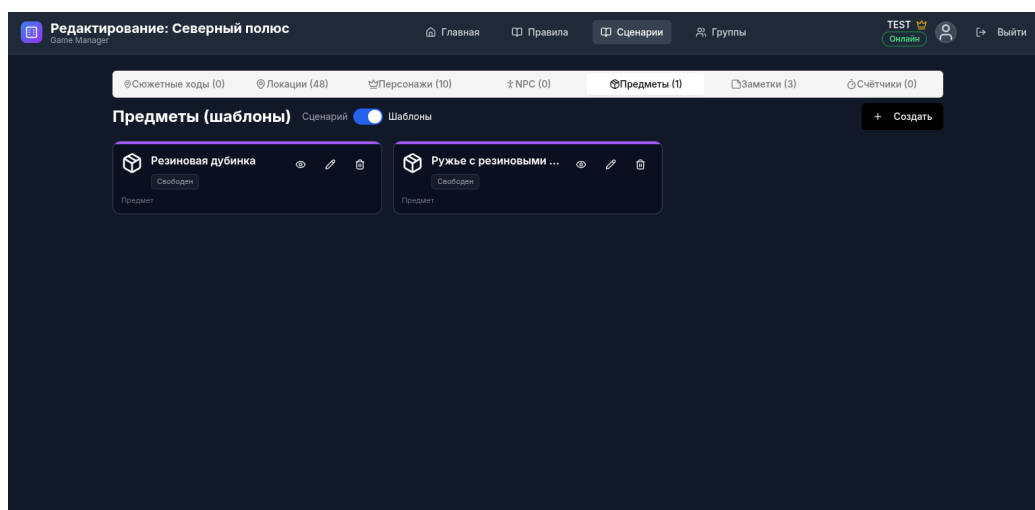


Рис. 5.8: Вкладка Предметы

5.7.8 Компонент: Панель: Заметки

Назначение Заметки мастера и управление доступом (кому видно).

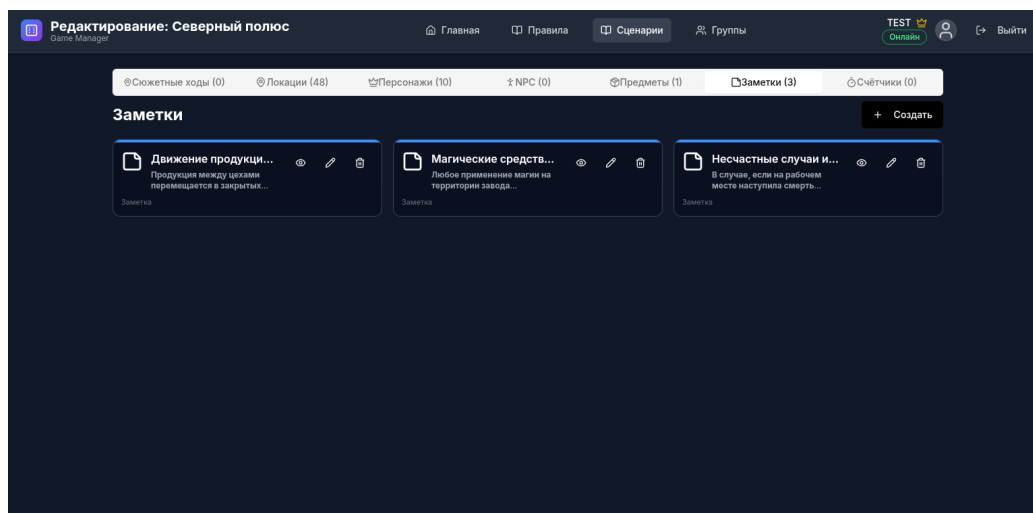


Рис. 5.9: Вкладка Заметки

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.

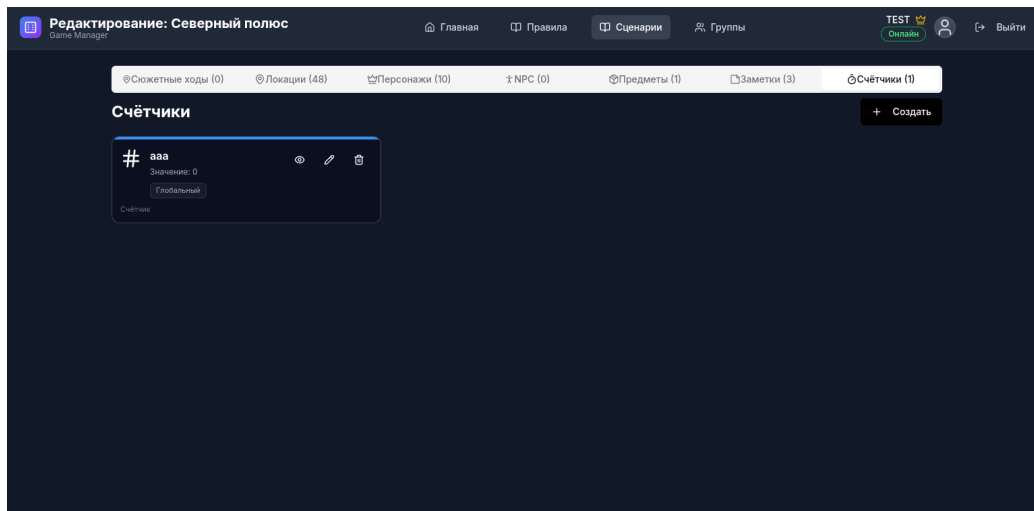


Рис. 5.10: Вкладка Счётчики

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 админские 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/уведомле

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, опционально, 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).