

Руководство: Как Создать Свою Летопись

Добро пожаловать, Мастер Летописец! Это руководство поможет вам создать собственное приключение в мире "RPG Life Tracker". Вы сможете превратить любую свою цель — от изучения нового языка до подготовки к марафону — в захватывающую квестовую цепочку с уникальными достижениями.

1. Что вам понадобится?

Вам не нужно быть программистом! Достаточно одного из этих инструментов:

- Google Sheets (рекомендуется) или Airtable.
- Любой простой текстовый редактор, например, Блокнот в Windows или TextEdit в macOS.

Мы будем создавать файл в формате CSV (Comma-Separated Values — значения, разделенные запятыми). Это простой текстовый формат, похожий на таблицу.

Важное правило: Сохраняйте файл в кодировке UTF-8, чтобы кириллица и другие символы отображались правильно.

2. Структура файла: Колонки вашей истории

Ваш CSV-файл — это таблица, где каждая строка — это один квест, а каждая колонка — его характеристика. Первая строка всегда должна содержать названия колонок, как в примере ниже.

Название Колонки	Обязательно?	Описание и примеры
ID	Да	Уникальный "паспортный номер" квеста внутри вашего файла. Используйте латинские буквы, цифры и знаки _. Пример: GUITAR_LESSON_1
Branch	Да	Название всей вашей истории. Квесты с одинаковым Branch будут объединены в одну ветку. Пример: Путь Музыканта

Level	Да	Уровень сложности квеста. Влияет на количество опыта. Начинайте с 1 и постепенно повышайте. Пример: 1
QuestName	Да	Короткое и яркое название квеста. Пример: Изучить первый аккорд
Description	Да	Краткое описание, которое игрок видит в списке. Пример: Научись ставить и чисто играть аккорд Am.
UnlockCondition	Нет	Самое важное для связи квестов! Сюда нужно вписать ID предыдущего квеста. Если оставить поле пустым, квест станет стартовым.
Bonuses	Нет	Награда за квест. Формат: +0.1 уровень +1 Креативность. ✨ Магия ИИ: Если оставить поле пустым, игра сама придумает награду!
DetailedDescription	Нет	Подробные шаги, советы или история для квеста.
PassiveSkill	Нет	Если вы хотите, чтобы квест был ачивкой, напишите сюда ее название. Пример: Начинающий гитарист
Rarity	Нет	Редкость ачивки (если указан PassiveSkill). Варианты: common, bronze, silver, gold, platinum, legendary.
AchievementImage	Нет	Прямая ссылка (URL) на картинку для ачивки. Используйте изображения с прозрачным фоном для лучшего вида. Пример:

https://.../my_achievement.png?raw=true

TimeLimitDays

Нет

Ограничение по времени в днях. Если квест нужно выполнить за неделю, укажите 7.

3. Собираем историю: Как связывать квесты

Чтобы создать цепочку, используйте колонки ID и UnlockCondition.

Представьте, что это ключ и замок.

- Квест В откроется только после выполнения квеста А.
- Квест С откроется только после выполнения квеста В.

codeCode

Квест А (ID: GUITAR_1, UnlockCondition:)

↓

Квест В (ID: GUITAR_2, UnlockCondition: GUITAR_1)

↓

Квест С (ID: GUITAR_3, UnlockCondition: GUITAR_2)

Главное правило: UnlockCondition одного квеста должен ссылаться на ID другого квеста в этом же файле.

4. Создание Достижений (Ачивок)

Любой квест можно превратить в уникальное достижение, которое появится в Зале Славы игрока. Для этого используются три колонки:

1. PassiveSkill: Укажите здесь название вашего достижения.
2. Rarity: Задайте редкость, которая определит цвет рамки ачивки.
3. AchievementImage: Вставьте прямую ссылку на изображение для вашего достижения.

Когда игрок выполнит такой квест, он не только получит стандартные бонусы, но и откроет красивую карточку ачивки.

5. Полный пример: "Путь Музыканта"

можно посмотреть в тестовом CSV файле

6. Как загрузить квест в игру?

1. Сохраните ваш файл с расширением .csv (например, my_quests.csv).
2. На экране выбора стартового пути в приложении нажмите на кнопку "Написать свою Летопись".
3. Выберите ваш сохраненный файл.
4. Ваше приключение готово начаться!

Важный момент: Не беспокойтесь об уникальности ID ваших квестов!

Когда вы загружаете файл, игра автоматически преобразует все идентификаторы, чтобы они не конфликтовали с квестами других игроков. Ваша история останется целостной.

7. Советы для хорошего гейм-дизайнера

- Начинайте с малого. Первые квесты должны быть простыми, чтобы втянуться.
- Повышайте сложность плавно. Увеличивайте Level и сложность задач постепенно.
- Расскажите историю. Придумайте общую тему для вашей ветки (Branch).
- Экспериментируйте с наградами! Не бойтесь оставлять поле Bonuses пустым, чтобы посмотреть, какой приз предложит Искусственный Интеллект.

Удачи в создании ваших миров!