

```

const TONRODY_DOC = [
  {
    id: "core_principles",
    title: "Базовые принципы TONRODY",
    items: [
      "Платформа никогда не играет против пользователей.",
      "Платформа не забирает комиссию с раундов: весь пул всегда уходит победителю.",
      "Единственные обязательные расходы пользователя — это газ сети TON.",
      "Движение TON происходит только между пользователями (и донат-трезори, если юзер сам добровольно донатит).",
      "Контракт — прозрачный арбитр, а не участник игры.",
      "Все “доходы проекта” формируются только из добровольных донатов и кастомизаций (donateroom, эффекты и т.п.)."
    ]
  },

  {
    id: "modes",
    title: "Режимы игры",
    items: [
      {
        modelId: "coin_flip",
        name: "Coin Flip 1v1",
        type: "1vs1",
        description: "Честный дуэльный режим, где два игрока ставят одинаковую сумму и система честным образом определяет победителя.",
        logic: {
          steps: [
            "Игрок А создаёт лобби, выбирает сторону (орёл/решка), вносит ставку.",
            "Контракт фиксирует лобби: сумма, сторона А, дедлайн, статус 'ожидает второго игрока'.",
            "Игрок В входит в это лобби, вносит такую же сумму, автоматически получает противоположную сторону.",
            "Контракт фиксирует обе ставки и запускает честный рандом.",
            "Контракт определяет победителя и отправляет *весь пул* победителю.",
            "Платформа не получает никакой комиссии, только газ сети списывается с пользователей."
          ]
        }
      },
      {
        modelId: "public_lobby",
        name: "Открытые лобби (N игроков)",
        type: "Nvs1",
        description: "Классические лобби: несколько игроков вносят одинаковую ставку, выигрывает один.",
        logic: {

```

```

steps: [
  "Контракт создаёт лобби с заданным количеством слотов и фиксированной ставкой.",
  "Игроки по очереди занимают слоты, внося одинаковый депозит.",
  "Когда количество игроков достигает нужного N, лобби помечается как готовое к розыгрышу.",
  "Запускается честный выбор победителя (рандом / VRF / entropy схема).",
  "Весь пул (N * ставка) отправляется победителю.",
  "Платформа снова ничего не забирает (нет комиссии, только газ)."]
]
},
{
  modelId: "donate_room",
  name: "Donateroom / приватные лобби",
  type: "Nvs1 + донат",
  description: "Те же условия ставок, но лобби имеет донат-составляющую и расширенную кастомизацию визуальных эффектов.",
  logic: {
    core: [
      "Игровая часть (ставка → пул → победитель) работает так же, как в обычном лобби.",
      "Дополнительно задаётся donationAmount — добровольная доплата за 'шоу и кастомизацию'.",
      "Эта сумма или её часть отправляется в специальный treasury / buyback-кошелёк проекта.",
      "Лобби может быть приватным (доступ по ссылке / инвайту)."]
    ],
    customization: [
      "Кастомное отображение игроков: разные аватары, рамки, glow, эффекты.",
      "Анимации поражения: например, свистящий снаряд-базука, прилетающий в аватар проигравшего и оставляющий эффект после лобби.",
      "Визуальные эффекты вокруг аватаров: огоньки, ореолы, шлейфы и др.",
      "В донатруме лобби автоматически закрывается через 10 минут после выхода второго участника после раунда."
    ],
    responsibilities: {
      contract: [
        "Хранит тип лобби: public / private / donate.",
        "Хранит сумму ставки и величину donationAmount.",
        "Обеспечивает приём ставок, выбор победителя и выплату игрового пула победителю.",
        "Перенаправляет donationAmount (или его часть) на адрес treasury / buyback."
      ],
      frontend: [
        "Реагирует на состояние контракта, периодически спрашивая сервер/бэкенд о состоянии лобби.",
        "Отрисовывает все визуальные эффекты (базука, свист, огоньки и т.п.).",

```

```

        "Управляет UX: закрытие лобби, таймеры, звуки, анимации."
    ]
}
}
}
]
},

{
    id: "economy",
    title: "Экономика проекта",
    items: [
        "Доход проекта формируется только из добровольных донатов в donateroom / приватных лобби и платных кастомизаций.",
        "Игровые режимы (coin flip, открытые лобби) не содержат комиссии платформы.",
        "Все донатные потоки направляются в treasury-кошелёк проекта.",
        "Treasury использует TON для: байбеков токена, добавления ликвидности, будущих активностей и ивентов.",
        "Игроки понимают, что платят не за 'шанс выиграть у платформы', а за шоу, кастом эффекты и участие в экосистеме."
    ]
},

{
    id: "token_model",
    title: "Модель токена и его разблокировки",
    items: [
        {
            partId: "token",
            name: "Токен проекта (условно TNRD)",
            description: "Токен, выдаваемый за активность в экосистеме и поддерживаемый DONATE-трафиком и байбеками.",
            points: [
                "Токен не выдаётся сразу в виде свободно передаваемого баланса.",
                "Все награды сначала попадают в 'замок' (Locker-контракт) в статусе LOCKED.",
                "Основные источники токена: активность игроков, участие в лобби, донаты, ивенты.",
                "Токен может байбекаться с рынка за счёт TON, накопленных в treasury."
            ]
        },
        {
            partId: "locker",
            name: "Locker-контракт (замок токенов)",
            description: "Контракт, который хранит заложенные токены и управляет их разблокировкой при выполнении условий.",
            points: [
                "Locker ведёт учёт: locked[user] и unlocked[user].",
                "При выдаче награды treasury / система зовёт функцию reward(user, amount).",

```

```

    "Токены физически находятся на балансе Locker, а не на кошельках
пользователей.",
    "Пока токены в locked, пользователь не может их тратить или продавать.",
    "При выполнении условий (например, цена токена достигла $1 и удерживается)
Locker позволяет переводить locked → unlocked.",
    "Пользователь вызывает claim() или аналогичную функцию и получает токены на
свой адрес в сети TON."
]
},
{
    partId: "oracle",
    name: "Оракул цены",
    description: "Контракт или внешний источник, поставляющий честную цену
токена.",
    points: [
        "Locker не умеет сам 'знать' цену токена, ему нужен оракул.",
        "Оракул хранит текущую цену токена (в TON или $ через привязку к
стейблкоину).",
        "Оракул обновляется либо бэкендом, либо отдельной оракул-сетью.",
        "Locker использует данные оракула, чтобы проверить условие разблокировки
(например, price >= $1 с учётом TWAP)."
    ]
},
{
    partId: "unlock_logic",
    name: "Логика разблокировки токенов",
    description: "Условия, при которых залоченные токены становятся доступными
пользователям.",
    points: [
        "Условие может быть глобальным: 'когда цена токена достигнет $1 и удержится N
блоков/времени'.",
        "После выполнения условия устанавливается флаг isGlobalUnlock = true.",
        "Дальше сценарий либо: автоматический перенос locked → unlocked всем
пользователям, либо — пользователь сам вызывает unlockMyTokens().",
        "Важно: правила порога цены, источника цены и логики разблокировки
фиксируются при развёртывании контракта и публично видны.",
        "Админ не должен иметь возможности 'тихо' менять логику разблокировки без
мультисигов и публичных процедур."
    ]
}
]
},
{
    id: "system_roles",
    title: "Роли в системе",
    items: [
        "Игроки — единственные, кто вносит и выигрывает TON в игровых режимах.",

```

"Платформа — интерфейс, оркестратор лобби и хранитель фронта/бэка; не участвует как сторонний получатель средств в самих раундах.",

"Treasury — кошелёк/контракт, который получает только донаты и добровольные доплаты.",

"Locker — хранитель залоченных токенов и арбитр их выдачи.",

"Оракул — поставщик информации о цене токена."

]
}
];