

# Засерсо - Руководство по созданию сценария

© 2026 V. Larionov. Лицензия CC BY 4.0

## Преступление, начало расследования

Классический сценарий убийства моделируется следующим образом:

- Задается локация где произошло преступление. Эта локация является начальной точкой расследования.
- На локацию в открытую добавляется артефакт преступления в котором описаны некоторые связи с другими сущностями - ссылку на персонажа которого убили, время убийства.
- Для персонажа-трупа могут быть открыты какие то дополнительные артефакты, означающие что обнаружено на трупе.
- Дополнительно для некоторых персонажей могут быть открыты некоторые общедоступные артефакты.
- Также другие локаци могут соержать некоторые открытые артефакты.

Детективам выдается ресурс на расследование.

Детективы, исходя из начально открытых артефактов продолжают расследование, путем построения дедуктивных гипотез, обыска локаций, допроса персонажей и выполнения экспертиз.

Ход расследования предполагает, что улики должны находиться последовательно, т.е. одни найденные улики должны указывать на другие и так пока не приведут к преступнику. Логичным первым шагом является обыск места преступления.

## Рекомендации по размещению улик

Для обыска локации - ограничивать количество улик в локациях, добавлять ложные.

Для обыска - наименее важные улики, но дающие понять как адльне развивать расследование Для персонажа - средней важности улики Для экспертизы - наиболее важные.

## Предпочтительность для игрока

Для игрока самое легкое обаружение улики через обыск. Через допрос - средне Через экспертизу самое затруднительное.

# Рекомендации по назначению порогов

Низкий порог  $\leq 4$  - Шумовые и вводящие заблуждение улики. Их часто находят случайно

Средний порог  $\geq 4$  но  $< 8$  - Второстепенные улики, поддерживающие гипотезы.

Высокий порог  $\geq 8$  - Ключевые улики для раскрытия преступления

## Рекомендации по стоимости

Если в локациях, допросе, экспертизе улики равноценные то нужно градуировать Для обыска = 3 Для допроса = 2 Для экспертизы = 1

## Шаблон сценария

[См. шаблон](#)

## Практические приемы для сценариев.

Связь локаций по перемещению артефактов из одной локации в другую. В одной локации найден предмет, изначально находящийся в другой.

Связь персонажа с локацией через связь артефактов. Например окурочка сигареты в локации и пачка сигарет у персонажа:

- Артефакт в локации L1 - A1: Окурочка сигареты марки [Camel]
- Артефакт у персонажа P1 - A2: Пачка сигарет марки [Camel]

Сценарий также может определять в какой локации артефакт был изначально до преступления и потом пропал из нее. Такой факт описывается в виде другого артефакта. Например Артефакт # 66: "В этой локации отсутствует артефакт A[\_\_\_]. Хотя ранее он в ней находился".

Привязка артефактов к последовательности тактов.

Связь через процесс? Например молотком забивать гвозди?

Сигарета - пачка : часть-целое

Условные улики - указывает на что то при условии что есть определенная другая улика. Например в такой-то локации найдена сигарета такой-то марки. И второй артефакт - такой то персонаж курит сигареты такой-то марки.

Расследование всегда начинается с локации места преступления, например локации, где обнаружен труп.

Не все артефакты в игре могут иметь отношение к преступлению, часть из них для

расследования бесполезна. Для сценариев с легкой сложностью все клики имеют отношение к преступлению (из игры исключаются бесполезные артефакты)

Некоторые возможные стратегии поиска клик:

- Детектив знает что искать но не знает где
- Детектив не знает что искать но знает где
- Неуместные артефакты - предмет которого не должно быть в данной локации

## **Взаимодействие персонажей**

Если персонажи находятся одновременно в локации, персонаж может что то сказать другому персонажу, например, что он собирается делать, или передать предмет.

Персонаж если находился в одной локации с другим персонажем дает об этом показания. Если в соседней - дает показания что кого-то видел в такой то клетке, без конкретизации кого именно.

Камеры установленные в локации дают полный лог того что происходило в локации.

Персонаж может находиться в локации какое-то время и находясь в локации персонаж может что-то в ней делать. Для каждого вида локации и роли персонажа определен список действий персонажа в локации?

Нужно ли вводить сущность действия персонажа?

Например - кто угодно может плавать в бассейне. На кухне повар может готовить.

Если инспектор спрашивает что вы там делали персонаж отвечает.