

# Zасерсо - Механика детективной игры

© 2026 V. Larionov. Лицензия CC BY 4.0

## О документе

Документ описывает механику детективной игры, задает общие правила по которым она должна строится. Для целостности игры неотъемлемым дополнением к этой механике являются **сценарии преступления**, которые описывают сюжетную составляющую. Сама механика по сути является **фреймворком** дедуктивной детективной игры с элементами случайности.

## Сценарий преступления

Сценарий, в рамках механики, описывает преступление, которое уже произошло. В процессе игры игроки (детективы) должны раскрыть это преступление. Сценарий ориентируется на разную степень сложности раскрытия преступления, описывая, например, одно преступление или сразу несколько, с участием одного или нескольких преступников, с наличием или отсутствием сообщников, с разным количеством подозреваемых, длительностью преступления, размером “театра действия” т.п.

Любой сценарий содержит:

- Инструкции для подготовки к началу расследования.
- Информацию для хода расследования.
- Раздел “Ответы”, который можно посмотреть в конце игры.

Готовые сценарии идут с игрой, либо же генерируются специальной программой.

Игра происходит по выбраному игроками сценарию и делится на две **фазы**.

В первой фазе игроки, согласно сценария, выполняют подготовительные действия для начала расследования - сборка игрового поля и др.

Вторая фаза - расследование, кооперативный процесс раскрытия преступления детективами.

В конце игры выводы следствия сравниваются с разделом “Ответы” сценария.

## Мастер программа

Для модерации процесса игры используется компьютерная программа - **“Мастер-программа”** которая настраивается сценарием под конкретную игру. Программа также

автоматизирует все расчеты связанные с игровым процессом и контролирует игровые механики.

## Игровые сущности и связи

Сценарий оперирует следующими типами **игровых сущностей**:

- **Персонаж (P)** - действующее лицо в преступлении;
- **Локация (L)** - часть места преступления;
- **Улика ©** - часть информации о преступлении;
- **Время (T)** - момент времени в течении преступления;

Сами игровые сущности (кроме времени) представлены карточками сущностей. Каждая такая карточка, в зависимости от типа сущности имеет свой формат. Сущность идентифицируется уникальным идентификатором, например P2, L5, C55. Время - не имеет собственных карт, порядковый только номер (T1,T2 ...).

Каждая из игровых сущностей может быть связана сценарием с любыми другими сущностями. С точки зрения связи, когда одна сущность ссылается на другую, первая называется **ключевой сущностью**, а вторая - **целевой сущностью**.

Сценарий задает совокупность игровых сущностей и их связей, что по сути описывает преступление. (Определяет модель преступления).

Часть из этих сущностей и связей могут не относится к преступлению и служат для усложнения процесса расследования.

Перед началом расследования детективам известна некоторая небольшая часть сущностей и их связей. В процессе расследования детективы постепенно открывают остальные карты сущностей и связи.

## Открытие сущностей и связей

В игре используется механика **поэтапного** открытия детективами карт сущностей и обнаружения связей между ними.

Детективы на основе некоторых уже открытых ключевых сущностей могут узнать их связи с другими целевыми сущностями, как открытыми, так еще и не открытыми. Потом отобрать другие ключевые сущности и по ним опять определить очередные целевые сущности и связи, и так далее.

Связи сущностей, в зависимости от конкретной игровой механики описываются сценарием в виде **таблиц связей** определенного формата.

При получении информации из таблиц связей, чтобы не раскрыть перед детективами сразу всю информацию о преступлении, используется **мастер-программа**.

# Элемент случайности

Дайс D12

## Ресурс, очки

В игре каждое действие детектива стоит определенного **ресурса**. В случае успешности действия игроку начисляются **очки**. Сценарий определяет общий **бюджет** ресурса на расследование. При исчерпании бюджета расследование останавливается, детективы должны сдеать выводы по имеющимся данным и сравнить результаты с ответами.

Индивидуальное кол-во заработанных очков определяет лучшего детектива в расследовании.

## Игровое время

Сценарий преступления охватывает какой-то промежуток времени. Время в этом промежутке течет дискретно, **тактами**, с первого до последнего. Преступление длится заданное в сценарии число тактов. Чем больше тактов, тем сложнее раскрыть преступление. Все события в преступлении привязываются к тактам. В каждый такт времени происходит то-то. Считается что между тактами ничего не происходит.

## Место преступления, локации, проходы

В сценарии место преступления определяется в виде графа. В фазе подготовки к расследованию игроки на основе этого графа из отдельных **локаций** (узлы графа) собирают место преступления.

Каждая локация представлена картой бланка локации. На бланке напечатан только id локации и предусмотрено место для дополнительной информации по локации, которую определяет сценарий:

- Название локации
- Описание локации
- Изображение локации

Перед началом игры из сценария распечатываются "дополнения" с информацией по локациям, вырезаются и раскалываются на соответствующие бланки локаций.

Локации соединяются между собой **проходами** для персонажа (карты проходов). Проход может состоять из нескольких карт прохода (сегментов) с разной конфигурацией прохода (прямой, поворот). Проход всегда соединяет только две локации. В проходах никогда ничего не происходит, они лишь служат для указания возможности перемещения персонажей между локациями.

Сценарий также может предполагать наличие "**скрытых**" проходов между локациями,

которые не обозначаются в фазе подготовки к расследованию. О существовании таких проходов детективы узнают в процессе расследования. При открытии в какой-то локации **улики скрытого прохода** определяется id целевой локации в которую ведет проход. На поле выкладывается карта прохода соединяя локацию в которой была открыта улика скрытого прохода и целевой локацией.

Скрытый проход может вести в **скрытую локацию**. Это такая локация, о которой детективы не знают до начала расследования. В качестве скрытой локации может выступать любая из локаций, еще не включенная в игровое поле. Обнаруженная скрытая локация выкладывается на игровое поле рядом с той локацией где была обнаружена улика скрытого прохода. Локация соединяется картой прохода с той локацией где была обнаружена улика скрытого прохода. После открытия локации она становится доступной для следственных действий.

Информация о всех скрытых проходах и локациях явно указывается в разделе **ответы** сценария.

При разработке сценария локации должны определяться таким образом чтобы учитывался их смысл в расследовании. Например в пещере может не быть света, в подвал персонаж может войти только с ключом, в оранжерее может расти ядовитое растение, бар работает с 3-го до 6-го такта и др. Смысловая нагрузка, описание локации должна помогать детективам в расследовании.

## Персонажи

Действующее лицо в преступлении - это **персонаж**. Набор персонажей в игре определяется сценарием. Сценарий задает явных персонажей - они известны перед началом расследования. Их карты выкладываются рядом с игровым полем.

Сценарий может также подразумевать, наличие **скрытых персонажей**. Скрытый персонаж - один из тех, чья карта еще не выложена из колоды персонажей в открытую на стол. Определить наличие скрытого персонажа можно в процессе расследования, логически, на основе обнаруженных улик. Либо же, при открытии улики с прямой ссылкой на этого скрытого персонажа. При обнаружении улики с ссылкой на скрытого персонажа его карта из колоды персонажей выкладывается в открытую рядом с игровым полем к картам остальных персонажей. После этого персонаж становится доступным для следственных действий. В сценарии, в разделе "Ответы", перечислены все скрытые персонажи.

Персонаж представлен картой бланка персонажа. Карта бланка имеет определенный цвет, на ней напечатан id персонажа и предусмотрено место для дополнительной информации о персонаже, которую определяет сценарий:

- Имя персонажа
- Досье персонажа
- Изображение персонажа

Перед началом игры из сценария распечатываются "дополнения" с информацией о персонаже, вырезаются и раскладываются на соответствующие бланки персонажей.

Персонажи в сценарии должны описываться таким образом, чтобы это поисание помогло детективам в расследовании.

## Движения и действия персонажа

У каждого персонажа во время преступления **в каждый тakt** времени есть только следующие **альтернативные** возможности:

- Перейти в соседнюю локацию и ничего не делать.
- Перейти в соседнюю локацию и выполнить какое либо действие.
- Остаться в локации и выполнить какое либо действие.

Перемещение происходит в смежную локацию при наличие прохода. Со стороны сценария возможны какие-либо ограничения на проход, например дверь, которую нужно открыть ключом. В общем случае персонаж может посещать одну и ту же локацию несколько раз в разных тактах. Для более легких вариантов игры - персонаж может посетить локацию только один раз.

Путь движения персонажа (последовательность локаций) подразумевается сценарием, но игрокам явно не раскрывается. Игровые могут определить этот путь при расследовании.

Пути персонажей раскрываются сценарием в разделе “Ответы” - для каждого персонажа обозначены его перемещения в виде последовательности id локаций для каждого такта. Эту информацию можно посмотреть в конце игры.

Во время фазы расследования, для визуализации пути (**трека**) движения персонажа по игровому полю в локации выкладываются жетоны цвета персонажа. На каждом жетоне номер такта в котором персонаж находился в локации на которой лежит жетон. Такие жетоны называются жетоны трека персонажа.

При нахождении в локации персонаж может выполнить какое либо одно действие. Само действие как сущность механика не предусматривает, но результатом этого действия становится **улика**, которая остается либо в локации, либо у персонажа который совершил действие либо над которым совершено действие.

## Улики

**Улика** - часть сведений о совершенном преступлении, которые последовательно обнаруживаются детективами при расследовании. Уликой может быть какой-либо физический предмет, событие, какая-то информация, факт.

Примеры улик: свидетельское показание, мотив, записка, окурок сигареты, привычка, пристрастие персонажа к курению, факт отсутствия предмета в локации, лабораторное заключение.

Сценарий преступления определяет набор улик, участвующих в игре. Улика представлена картой бланка улики с напечатанным на ней id и предусмотрено место для

дополнительной информации об улике , которую определяет сценарий:

- Краткое название улики
- Описание улики
- Изображение улики

Перед началом игры из сценария распечатываются "дополнения" с информацией об локаах, вырезаются и раскладываются на соответствующие бланки улик.

Некоторые из улик могут не иметь отношения к преступлению и служат для того чтобы усложнить игру. Чем больше таких улик тем сложнее игра.

Изначально улики скрыты от детективов. В процессе расследования детективы постепенно "открывают" улики - выкладывают в открытую карты улик.

Если в открытой улике есть ссылки на другие улики, эти улики также открываются (рекурсивно). Сценарий не должен определять глубокую рекурсию открываемых улик.

Примеры улик:

- Улика C1 : "Показания. Видел персонажа P1 (Горничная) во время 4-го така в локации L2 (Столовая)"
- Улика C2 : "В этой локации обнаружен скрытый проход в локацию L4 (Подвал)."
- Улика C6 : "В этой локации отсутствует C2 (Подсвешник) но изначально было тут"
- Улика C12 : "Сломанные часы. Стрелка показывает T8 тактов"
- Улика C13 : "В этой локации был замечен персонаж P1 (Садовник) в T3 тактов с C6 (Нож) в руке".

## Обыск локаций

При проведении расследования детективы могут "**обискать**" любую открытую локацию (в том числе и ранее скрытую) чтобы попытаться открыть улики, связанные с этой локацией. В результате обыска с некоторой вероятностью может быть "обнаружена" (открыта) улика.

Сценарий задает таблицу связей "**Обыск локаций**" которая определяет связь между локациями и уликами. При обыске используется механика вероятностного обнаружения улики вместе с механикой "**Фокус обыска**", которая позволяет с большей вероятностью обнаружить улику на которую направлен фокус обыска и получить больше очков.

Попытка обыска стоит ресурса. Стоимость обыска для всех локаций одинаковая и определяется в сценарии. За обнаружение улики при обыске детективу могут быть начислены очки, величина которых также определяется в сценарии (одинаково базовое количество очков для любых локаций).

Процедура обыска:

1. Детектив заявляют о проведении обыска в конкретной локации, например L1.

2. Указывает фокус обыска - набор id любых **открытых** сущностей или любых типов, например: T4,L?,C?
3. Кидает дайс D12 для моделирования вероятности обнаружения улики.
4. По таблице “Обыск локаций” определяется какую улику и связанную с ней информацию следует открыть. Доступ к таблице обыска осуществляется через мастер-программу.

## Таблица связей “Обыск локаций”

Локация	Фокус	Порог	Улика
L1	P4, L3, L4, T4	5.2	C8
*	L4, C5, C6	5.0	C3
L5	L6	8.0	C12

**Локация** - id обыскиваемой локации.

**Фокус** - фокус обыска служит для повышения вероятности открытия улик, имеющих связи с интересующими детектива целевыми сущностями. В табличном фокусе перечисляются id сущностей связанных с уликой. Можно через запятую перечислить несколько id одинакового типа - это трактуется как любой из них.

Для фокуса обыска детектив может указать один или несколько id **открытых** сущностей или любых типов сущностей. Максимальное количество элементов в фокусе детектива определяется в сценарии (обычно 3).

**Порог** - порог обнаружения улики. *Действительное* число, которое сравнивается с выпавшим на дайсе D12. Если выпало больше или равное числу в этой колонке - считается что улика обнаружена. В сценарии порог обнаружения задается таким образом, чтобы наиболее важные для следствия улики имели большие значения порогов. Возможность указания дробных значений позволяет "тонко" упорядочить сущности.

**Улика** - id открываемой улики. Карта обнаруженной улики выкладывается в открытую, Для обозначения места где была найдена улика на локацию выкладывается жетон с id открытой улики.

Если все улики локации открыты, на локацию выкладывается жетон “Все улики обнаружены”.

## Стоимость обыска, начисление очков

**Стоимость обыска** - ресурсная стоимость обыска для всех локаций определяется одной и той же в сценарии. Определяет сколько ресурсов тратится за попытку обыска в локации. Стоимость детектив узнает в начале игры.

**Очки за обыск** - для всех локаций определяется одинаковое базовое количество очков для начисления детективу за обыск. Очки начисляются только если *НЕ* произошло **случайное обнаружение** улики. Дополнительно начисляется по одному очку за каждую совпавшую

сущность (id) в фокусе.

# Алгоритм определения целевой улики в таблице обыска локации

Цель алгоритма: определить улику, наиболее соответствующую фокусу обыска и броску D12.

В алгоритме рассматриваются строки таблицы обыска, относящиеся к выбранной локации. Из рассмотрения исключаются строки, для которых улика уже была открыта в предыдущих обысках.

1) Для каждой строки вычисляются значения: A = [количество совпавших сущностей], B = [количество совпавших типов ], N = [количество **НЕ** совпавших сущностей или типов ] в фокусе обыска детектива и табличном фокусе.

2) Строки таблицы упорядочиваются по убыванию A, убыванию B, возрастанию N, убыванию **Порога**.

3) Последовательно, начиная с первой строки, идет сравнение "Порога" с числом на дайсе D12.

4) Если значение D12  $\geq$  "Порог" - просмотр останавливается, считается что улика обнаружена, она открывается.

5) Если подходящей строки не найдено, происходит "**Случайное обнаружение**" улики: в локации открывается улика с самым низким порогом. Считается что детектив нашел что-то подозрительное. При этом сообщается что было случайное обнаружение.

6) Для каждого элемента в *фокусе детектива* сообщается совпадения с табличным фокусом открытой улики :

- Id - при совпадении id сущностей;
- Тип сущности - при совпадении типов за исключением типов совпавших id.

Например: "Была найдена улика C2 связанная с P1, T4, L?, C?".

# Допрос персонажа

Сценарий с каждым из персонажей связывает некоторые улики. Считается, что часть из них была у персонажа до преступления. Например - одежда, личные вещи, характер. Часть они получили во время преступления - подобрали в локациях или получили от других персонажей. Например нож, записка. Часть улик персонажа описывают их неотъемлемые черты. Например привычки, пристрастие к алкоголю, характер и т.п. Остальная часть улик - свидетельские показания персонажа. Сценарий также предполагает, что в процессе преступления персонажи могут оставлять улики в локациях, передавать или подкидывать другим персонажам при встрече с ними в одной локации.

Часть улик персонажа может быть известна детективам (например одежда и т.п.) до расследования. Другая часть улик - скрыта. Аналогично процедуре обыска локации, для открытия таких улик, связанных с персонажем детектив может “допросить” любого открытого персонажа (в том числе и ранее скрытого). В результате допроса может быть открыта очередная улика персонажа и установлена связь с другими уликами.

Во время допроса детектив “спрашивает” персонажа об известных следствию фактах (открытых ключевых сущностях) или о гипотезах следствия (о любых типах сущностей) - т.е. определяет **фокус допроса**. Если персонажу “известно” что либо об этом, открывается связанная с фокусом улика и ее связи. Механика допроса построена таким образом, чтобы детективу, без знания ключевых сущностей или их типов было затруднительно открыть релевантную целевую улику персонажа.

При ответе персонаж может “сказать неправду” - открывается улика которая на самом деле никак не связана с ключевыми сущностями в фокусе допроса. Сценарий регулируют кол-во “ложных” улик.

Попытка допроса стоит ресурса. Стоимость допроса для всех персонажей одинаковая и определяется в сценарии. За обнаружение улики при допросе детективу начисляются очки, величина которых также определяется в сценарии (одинаковое базовое количество очков для любых локаций).

Сценарий задает таблицу связей “Допрос персонажа” которая определяет связь между персонажами и уликами.

Процедура допроса:

1. Детектив выбирает персонажа которого будет допрашивать, например P1.
2. Указывает фокус допроса - набор id любых **открытых** сущностей или любых типов, например L1,P?
3. По таблице допроса определяется какую улику и связанную с ней информацию следует открыть. Доступ к таблице допроса осуществляется через мастер-программу.

## Таблица связей “Допрос персонажа”:

Персонаж	Фокус	Важность	Улика
P1	P2, L3, C4, C5, T2	1.0	C3
P4	C4, T5, T6	1.0	C12
*	P5	1.2	C15

**Персонаж** - допрашиваемый персонаж. Детектив на основе известных ему из хода расследования улик и логических заключений выбирает персонажа которого нужно допросить.

**Фокус** - фокус допроса служит для определения улики которую следует открыть. В табличном фокусе перечисляются id сущностей, связанных с уликой. Можно через запятую перечислить несколько id одинакового типа - это трактуется как любая из них.

Для фокуса допроса детектив может указать один или несколько любых **открытых** сущностей или любых типов сущностей. Среди элементов фокуса обязательно должен быть как минимум один id сущности. Максимальное количество элементов в фокусе детектива определяется в сценарии (обычно 3).

**Важность** - важность улики для расследования. *Действительное* число задающее степень важности (чем больше, тем важнее). Само значение не важно, важен лишь их порядок следования. Возможность указывать дробные значения нужна для гибкости указания порядка.

**Улика** - целевая улика персонажа, который открывается при успешном допросе. Улика может быть задана сценарием преднамеренно не верно - имитация того, что персонаж лжет/забыл.

Если все улики персонажа открыты, на карту персонажа выкладывается жетон “Все улики обнаружены”.

## Стоимость допроса, начисляемые очки

**Стоимость допроса** - ресурсная стоимость допроса персонажа одинакова для всех персонажей. Определяет сколько тратится ресурса за попытку допроса. Детектив узнает стоимость в начале игры.

**Очки за допрос** - для всех персонажей определяется единое базовое количество очков для начисления детективу за успешный обыск. Дополнительно начисляется по одному очку за каждую совпавшую сущность (id) в фокусе.

## Алгоритм определения целевой улики в таблице допроса персонажа

Алгоритм определения целевой улики преследует следующую цель: определить улику персонажа максимально соответствующую фокусу детектива, но при этом улики должны раскрываться начиная с наименее значимой для расследования.

В алгоритме рассматриваются строки таблицы допроса, относящиеся к выбранному персонажу. Из рассмотрения исключаются строки, для которых улика уже была открыта в предыдущих допросах.

- 1) Для каждой строки вычисляется значение A = [количество совпавших сущностей], B = [количество совпавших типов ], N = [количество **НЕ** совпавших сущностей или типов] в фокусе допроса детектива и табличном фокусе.  
2) Находится строка K с максимальным A, максимальным B, минимальным N и минимальной **Важностью**.  
3) Если для этой K - строки A = 0 то объявляется, что допрос не успешен. Никакая улика не открывается. Сообщается:
  - Перечисляются id сущностей из фокуса детектива (как не совпавшие).

- Какие типы сущностей содержаться в табличном фокусе в строке K.

Например: "Персонаж отрицает, что ему известно о L3,P5, но намекает, что знает о Т?, С?".

4) Если  $A > 0$  то допрос успешен - открывается соответствующая строке K улика. Сообщается:

- Какие именно сущности в фокусе допроса совпали (id) в строке K.
- Какие типы сущностей содержаться в табличном фокусе в строке K, помимо типов совпавших id.

Например: "Персонаж подтверждает, что ему известно о С8 в связи с L3,P7. Также считает, что это связано с Р?, Т?".

## Лабораторная экспертиза

В случае необходимости подтверждения гипотезы детективы могут заказать проведение лабораторной экспертизы для проверки существования связи между **открытыми** сущностями, у которых возможно нет прямых отсылок друг на друга. Например определить, соответствует ли пепел найденный в локации сигаретам найденным у персонажа.

Проведение экспертизы стоит определенного ресурса. Величина ресурса для любой экспертизы постоянна, указывается в сценарии. За успешно найденную связь детективу начисляются очки. Очки тоже одинаковы для любой экспертизы, указываются в сценарии.

Экспертиза может быть **качественной**, при которой открывается максимум информации о связи, и **НЕ качественной**, когда открывается только базовая информация о связи. Качественность экспертизы носит случайный характер и моделируется D12.

Процедура проведения экспертизы:

1. Детектив указывает две и более **открытых** сущности для фокуса экспертизы.
2. Бросает дайс D12.
3. По таблице "Экспертиза сущностей" определяется результат экспертизы. Эта таблица доступна только через мастер-программу.
4. По завершению экспертизы заполняется карточка "Экспертное заключение" где указывается id исследуемых сущностей и результат экспертизы.

Пример таблицы "Лабораторная экспертиза":

Фокус	Порог	Улика
P2, L3, L5, T6	10.0	C2
P3, C3, C4	7.1	-

**Фокус** - id сущностей подлежащих экспертизе. В ячейках фокуса перечисляются id сущностей, между которыми есть связь.

Для фокуса экспертизы детектив может указать от двух любых **открытых** сущностей. Их

максимальное количество определяется в сценарии (обычно 3).

**Порог** - порог моделирования "**качества**" экспертизы. *Действительное* число, которое сравнивается с выпавшим на дайсе D12. Возможность указывать не целые значения позволяет "тонко" упорядочить сущности по порогу.

**Улика** - лабораторное заключение, детализирующее связь. Например "Обнаруженные отпечатки пальцев совпадают".

Улика лабораторного заключения:

- Является optionalной, может быть не указана в таблице.
- Открывается только в случае "**качественной**" экспертизы.

**Очки за экспертизу.** Для любой экспертизы определяется одинаковое количество очков для начисления детективу за экспертизу. Очки начисляются детективу за совпадение в фокусе хотя бы одной сущности. Дополнительно начисляется по одному очку за каждое последующее (кроме первого) совпадение в фокусе экспертизы. Дополнительное очко за **качественную** экспертизу.

## Алгоритм выявления строки связи в таблице экспертиза

Алгоритм определения связи преследует следующую цель: определить наличие связи и дополнительных данных для сущностей, максимально соответствующих фокусу детектива и качеству экспертизы.

Из рассмотрения исключаются строки, для которых предыдущие экспертизы уже выявили связь.

1. Определяется качественность экспертизы. Если значение  $D12 \geq$  "Порог", - считается что экспертиза **качественная**, иначе - **НЕ качественная**.
2. Для каждой строки вычисляется значение  $N = [\text{количество совпавших}]$  и  $M = [\text{количество НЕ совпавших}]$  сущностей в фокусе допроса детектива и табличном фокусе.
3. Находится строка с максимальным N, минимальным M, максимальным "Порогом"
4. Если  $N < 1$  - связи не выявлены. Сообщаются id сущностей в фокусе детектива и что связь не выявлена. Даётся подсказка о статистике лаборатории - сообщается процент каждого из типов сущностей в табличных фокусах экспертизы. Например: "Связь между L2, P4 не выявлена. Рекомендуется экспертиза по Персонажам (45%), Локациям (30%), Времени (25%), Уликам (0%)"
5. Если  $N = 1$  - обнаружена частичная связь. При **качественной** экспертизе сообщается:
  - Id совпавшей сущности в фокусе.
  - Типы несовпавших сущностей в табличном фокусе строки.

Например: "L2 может быть связана с какойто Локацией(L), Персонажем(P)"

При не качественной экспертизе сообщается только факт наличия дополнительных связей: "Выявлены связи L2 с другими сущностями".

6. Если  $N > 1$  - связь обнаружена. При *качественной* экспертизе сообщается:

- Id совпавших сущностей в фокусе
- Типы несовпавших сущностей в табличном фокусе строки.
- Если указана "Улика" - о ней сообщается и она открывается (как заключение экспертизы).

Например: "Обнаружена связь L2,P4. Признаки связи с какойто Локацией(L), Персонаж(P). Заключение экспертизы C3"

При *не качественной* экспертизе сообщается:

- Id совпавших сущностей в фокусе
- Если есть не совпавшие - сообщается что обнаружена связь с другими сущностями

Например: "Выявлена связь L2, P4, а также с другими сущностями" или "Выявлена связь L2, P4".

Если для всех строк таблицы экспертизы связи установлены, выкладывается жетон "Лаборатория закрыта".

## Подсказка о типах сущностей в фокусе улик экспертизы

## Прямые связи сущностей

Прямая связь между любыми сущностями возможна через упоминание в улики а также в таблице Экспертиза сущностей. Также связи затаюся согласно таблице:

	Локация	Время	Улика	Персонаж
Локация	Переходы между локациями		Обнаружение улики в локации	
Время		Соседние такты		
Улика				Обнаружение улики у персонажа
Персонаж				

## Шаблон сценария

См. файл [script-template.adoc](#)

# Руководство по созданию сценария

См. файл [script-guide-ru.adoc](#)