

NotPRISHELETS333

Тайны Квестбука (для неофитов). Мастерство метателя кубов.

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Кубики

Куб с 6 гранями: ____

Максимальное значение кубов

Д6 максимум: 6

Шахта

Уголь: ____

1

Итак, юный падаван, ты зашёл на Квестбук, с целью сделать свою собственную текстовую игру со свистелками и... Кхм. И ты даже освоил простую механику. Теперь ты умеешь делать переходы на параграфы, чтобы писать нелинейные истории с разными концовками? Партия гордится тобой!

Но не кажется ли тебе, что игре не хватает остроты? Некой "изюминки", чтобы игра заставляла игрока страдать, (или радоваться, но нет) чтобы от презренного мясного мешка под названием "игрок" ничего не зависело? ЧТОБЫ НЕ ИГРОК ИГРАЛ В ИГРУ А ИГРА В НЕГО АХАХАХАХА. Кхе... Что-то меня занесло.

Ладно, представим, как это будет работать — (21)

2

Самурай не смог отмыться от такого позора и вскрылся прямо в луже. Там же его и похоронили. Грусть, печаль, гамовёр. Плохая концовка.

Игрок проиграл, выбрав этот вариант. Так-то. — (16)

3

Итак, мы создали основу нашего куба, а теперь бросим его.

Помнишь, ранее мы использовали кнопку тыгыдыка (броска), чтобы получить действие. А вот и секрет этой кнопки на картинке.

Для того, чтобы бросить кубик, надо задать следующие изменения в настройках кнопки:

Мы добавляем СЛУЧАЙНОЕ значение к нашему игровому кубику, ограничившись МАКСИМАЛЬНЫМ значением, заданным во второй вспомогательной группе ресурсов.

Теперь, после каждого нажатия кнопки, нам будет доступно случайное значение ресурса "куб с 6 гранями", так как редактор запишет эту цифру в память. И что это нам даст? Посмотри на кнопки выигрыша и проигрыша... — (24)

4

Ну вот и всё на сегодня. В данном уроке мы научились лепить кубы, чтобы игрок бросал их, делая свою жизнь сложнее.

А теперь возрадуйся, неофит, теперь ты стал ещё ближе к тайнам редактора сторигеймов. Пусть эти знания лишь капля в океане, пускай они ведут тебя к новым горизонтам. К тайнам Бога-Машины... Упс. Не та вселенная.

В следующем выпуске мы возьмёмся за ресурсы-ключи и переключатели. Возможно. Но это не точно. Хотя не отрицается.

5

Самурай перепрыгнул лужу и всех победил. Конец.

Вот как-то так. — (16)

6

Мороженого всё равно хочется.

Ты прячешь монетку в кошелек, и достаёшь игральный кубик из батиного набора нард. Настоящий, с шестью гранями.

"Теперь всё серьёзно,"- решаешь ты.-"Теперь, если на кубике выпадет больше трёх, я всё-же куплю мороженное!"

Бросок кубика с "двойкой" вновь лишает тебя лакомства...

"Ах ты хрен кубический!"- бесишься ты.-"Я тебя переиграю! Уничтожу! Мороженное будет моим! Ну всё! Теперь, я НЕ КУПЛЮ мороженное, ЕСЛИ на кубике выпадет 4 или 1! Я сказал!"

...Выпавшая "единица" вгоняет тебя в уныние, и ты роешься в наборе своего брата "Подземки и ящур", ища двадцатигранник...

Итак, к чему это затянутое повествование... — (22)

7

Ты ещё не забыл, как в начале обучения ПЕРЕБРАСЫВАЛ кубик снова?

Так вот, в кнопке возврата скрывалось такое действие как на картинке.

При нажатии кнопки, из уже известного ресурса "Куб с 6 гранями" мы просто вычли максимальное значение.

Обрати внимание. Из "Куба" а не из "Максимального значения дб". Потому что как мы уже знаем, ресурс куба это игровой объект, а максимум куба это константа для расчётов в редакторе.

Очередная хитрость — (23)

8

Зри сюда.

Вот это скрывается в кнопке "Игрок выиграл".

А появляется она, потому что задано УСЛОВИЕ

ЕСЛИ У ИГРОКА ИМЕЮТСЯ.

Это значит, что кнопка появится только тогда, когда бросок кубика будет больше 3х.

(Кстати, если тыкнуть кнопочку "точно", то действие будет происходить, если на кубике выпадет "четвёрка" и ничего более.)

Это условие появления зелёной кнопки... А красная? — (24)

9

Вспомним наши навыки в производстве и метании кубов.

Создадим действия:

ОБНУЛЕНИЯ куба

БРОСКА куба.

после броска куба у нас появится случайное число от 1 до 6.


А теперь следующей функцией, мы **ПРИБАВИМ** к значению ресурса "УГОЛЬ" значение ресурса "Куб с 6 гранями".

Каждый раз, когда мы жмём на кнопку КОПАТЬ, мы добавляем случайное значение в общую копилку.


Как только в копилке накопится 100 угля, мы победим, так как условием действия будет наличие 100 угля.

То же самое с уменьшением количества угля, если мы будем не **ДОБАВЛЯТЬ** значение, а **ВЫЧИТАТЬ ЗНАЧЕНИЕ ДРУГОГО РЕСУРСА**".

А теперь потыкай кнопки и следи за углём.

Копать!,  «Куб с 6 гранями» -6, добавить к «Куб с 6 гранями» случайное число от 1 до «Д6 максимум», добавить к «Уголь» количество «Куб с 6 гранями»

Если в наличии 100 «Шахта/Уголь»: **Победа! Вот так мы накопили ресурс с помощью чистого рандома!** — (4)

Выбросить уголь!,  «Куб с 6 гранями» -6, добавить к «Куб с 6 гранями» случайное число от 1 до «Д6 максимум», отнять от «Уголь» количество «Куб с 6 гранями»

10

А вот мы и не будем спрашивать игрока о плохом выборе! Пусть судьбу героя решит удача!

И для этого мы используем МЕХАНИКУ.

Какую?

Мы призовём силу РАНДОМА и запечатаем её в так называемых "кубах™".

Что из себя представляет КУБ — (18)

11

Тут тебе придётся уже экспериментировать с ресурсами и условиями.

Важно знать, что "куб" может быть любого "размера".

Если, к примеру, ты создашь куб Д800, тогда тебе нужно будет только создать один ПУСТОЙ ресурс с названием Д800 и один ПОЛНЫЙ ресурс равный максимуму (800).

Тогда редактор сможет загадать тебе число от 1 до 800... Ну это же ежу понятно. И даже не мультяшному.

Теперь что насчёт условий.... — (20)

12

"... Все или ничего! Судьба всей Яонии сейчас зависит от одного человека! Самурай Харакамото собрал последние силы и прыгнул! Его гэты оторвались от земли, а обнажённый меч отразил лучи восходящего солнца! Прислужники злобного сёгуна замерли в ужасе, ведь только лужа отделяла их от неотвратимого возмездия...

Самурай перепрыгнул лужу — (5)

Харакамото не рассчитал прыжок, и плюхнулся в грязную жижу — (2)

13

Итак, герой хочет перепрыгнуть лужу, но теперь в дело вступает МЕХАНИКА с кубиками.

Автор истории задаёт условие. Если игральный кубик выпадет на 4 или больше, игрок победит.

Однако, если выпадет меньше трёх, игрок ждёт провал, проигрыш, позор и агнст.

Игрок бросает куб д6 (шестигранник)...

Тыгыдык-тыгыдык тык, ✎ добавить к «Куб с 6 гранями» случайное число от 1 до «Д6 максимум» — (19)

14

Итак, первым делом мы должны зайти в "РЕСУРСЫ" (1) редактора и создать значение нашего будущего кубика.

Создадим две ГРУППЫ кнопкой "+ГРУППА" (2)

Это группа "Кубики" (3) и

"Максимальное значение кубиков" (4)

Помедленнее, я, ик, записываю... — (26)

15

Представь что ты держишь в руке монетку. Тебе очень хочется мороженого, но в данный момент ты не хочешь тратить последнюю заначку.

Сила воли у тебя хромает, поэтому ты говоришь себе:

"Пускай на моё решение повлияет случайность! Я подброшу монетку, и если выпадет "решка", я побегу за мороженым! А если выпадет "орёл" я -переброшу- пересилю себя и сэкономлю пару шекелей на новенький Lamborghini."

Причем же здесь кубы, спросишь ты. А при том, что в этой ситуации ты как раз воспользовался ДВУСТОРОННИМ "КУБОМ".

Не веришь? Хорошо... — (6)

16

Ну что, сыграем ещё разок, дабы закрепить очевидное (с другим вариантом)?

Да — (12)

Не, хватит. — (27)

17

Те же яйца только в профиль. Хотя, это скорее антияйца.

Действие проигрыша появляется только тогда, когда у игока НЕТ значения кубика больше 3х. (условие 2)

А ещё обрати внимание на хитрость. Чтобы это действие не появлялось само по себе, без броска кубика (Мало ли, вдруг ты захочешь скопировать это в свой стори?), в условии ИМЕЕТСЯ нужно указать минимальное значение ресурса кубика. Тогда, игра покажет его правильно. Это

гарантирует, что ты не получишь баг с кнопкой.

- А что там насчёт повторного броска и возврата кубика на место? — (24)

18

Куб, в нашем случае, это игровой объект, который позволяет получить в игре случайное значение чего-то.

Запомни, неопит. "Кубы" могут дать тебе все что угодно в неограниченных количествах.

Где используются кубы?

1) Просчёт вероятности.

2) Добавление или вычитание случайного количества чего-либо.

- 1) Вероятности (сначала тыкай сюда) — (15)

- 2) Добавление — (25)

19

Ну и что мы видим? А видим мы ОДИН из вариантов, который дал нам КУБИК.

Зелёный- хорошая концовка, что появляется, если кубик показал больше 3х.

Красная, если кубик нас подвёл и показал меньше.

Надеюсь, ты не дальтоник, друг мой!

Прошрое наше действие было "запрограммировано" на бросок кубика дб. Для наглядности, ты можешь вернуться на прошлый параграф и повторить бросок.

Как я это сделал? Тыкни по белой кнопке и возможно, я тебе расскажу.

Если в наличии 4 «Кубики/Куб с 6 гранями»: **Самурай победил лужу, игрок выиграл!**

Если в наличии 1 «Кубики/Куб с 6 гранями», но отсутствует 4 «Кубики/Куб с 6 гранями»: **Самурай сел в лужу с печальными последствиями для игрока...**

- Вернуться назад и перебросить кубик., ✎ «Куб с 6 гранями» -6 — (13)

- How do i shoot web? (Як так я это сделал?) — (24)

20

Мы ранее рассмотрели условие "4 и больше" и "меньше 4".

Теперь ты можешь попробовать прописать в действиях другие, более сложные условия. Допустим, ты хочешь, чтобы действие сработало только тогда, когда на кубике выпадет 1, 3, и 6.

Для этого мы пропишем 3 отдельных условия, на 3 результата броска. На каждом мы должны активировать кнопку =ТОЧНОГО значения. А затем, переключим режим проверки на ЛЮБОЕ из иначе будет засада.

Засада заключается в том, что при режиме проверки ВСЁ, действие сработает, когда в списке ресурсов будут ВСЕ 3 значения. А так как кубик у нас только один, действие никогда не появится. ЛЮБОЕ ИЗ означает, что наше действие появится как только выпадет ОДНО из заданных значений броска.

Ладно, хватит мне дичь втирать — (24)

21

Допустим, у тебя в рассказе, герой хочет перепрыгнуть лужу.

Вариантов не много. Либо он это сделает, либо его жизнь немного усложнится.

Ты, как автор, можешь написать два варианта действия:

- 1) Герой перепрыгнул лужу.
- 2) Герой сел в лужу и заплакал, осознав тщетность бытия.

Давай посмотрим, что увидит игрок.

Ахалай-махалай в редакторе стори... — (12)

22

Мы рассмотрели несколько примеров использования случайных чисел в выборе действия.

Действие заключалось в том, чтобы купить или НЕ купить мороженное.

Мы же задавали ВЕРОЯТНОСТИ сначала монетой ("куб" д2 с вероятностью 50 на 50).

Затем игральным кубиком д6 с той же вероятностью,

Потом тем же кубиком д6 но с вероятностью 2 к 6.

Финальной попыткой стал многогранник ("куб" д20).

Но значит ли это, что мы ограничены в гранях? Конечно же нет. Если в жизни мы можем взять горсть кубиков, в игре мы можем сотворить "кубик" с любым случайным значением. Хоть миллиард!

Суть в том, что определённые числа могут открывать какие-либо действия в игре. Или запрещать их.

○ **Вернёмся к нашей истории про самурая.** — (13)

23

А теперь я научу тебя как сделать кубик, который можно кидать вечно!

Выглядит он вот как на этой картинке. Ничего не припоминаешь?

Верно! Здесь объединены функции возврата кубика и броска кубика. При нажатии кнопки, какое бы значение не имел куб раньше, он обнуляется, после чего редактор задаёт новое случайное число. Гениально? Нет? Ну да, это же проще палки, ничего особенного.


Здесь важен лишь порядок действий. Функция, что прописана ВЫШЕ другой будет выполнена ПЕРВЕЕ.

Если функции обнуления не будет, кубик просто мутирует в обычный вечно накапливающийся ресурс. А если есть предел, он "упрётся" в него и застрянет.

Итак:

Сначала ОБНУЛЕНИЕ (Берём куб в руку)

Затем бросок (кидаем его). Можешь пока потыкать жёлтую кнопку и полюбоваться меняющимися циферками.

○ **Вечный кубик!**,  «Куб с 6 гранями» -6, добавить к «Куб с 6 гранями» случайное число от 1 до «Д6 максимум»

○ **Ладно, мне надоело.** — (24)

24

Хоба! А вот тут ты найдешь тайные знания прямо из редактора. Но обо всём подробнее...

0) Основа основ. Ресурсы и лепка кубика из мякиша.

1) Кнопка "тыгыдык", она же кнопка броска кубика. Активирует бросок из ресурсов редактора.

2) Кнопка выигрыша. Доступна, если выполнено условие редактора (Значение броска равно 4 и больше)

3) Кнопка проигрыша. Доступна если бросок не превышает 3 по условиям. (То есть НЕ РАВЕН 4 или больше)

4) Кнопка возврата. Содержит важную функцию, позволяющую игроку бросать один и тот же кубик заново. Фактически, это функция "взять игральные кости".

Фабрика кубов — (14)

Бросок тыгыдыков. — (3)

Выигрышное действие (зелёная кнопка) — (8)

Проигрыш (красная кнопка) — (17)

Возврат для повторного броска — (7)

Ну это понятно, а что если я хочу создать "кубик" с 1000 гранями. Или чтоб действие появлялось когда выпадает 3,5 и 2... — (11)

Всё, я преисполнился. Теперь что там о другой функции кубов? — (18)

25

Представим новую ситуацию.

Гном-шахтёр добывает уголь. Он хочет пойти домой, но для этого ему нужно накопить 100 угля.

Гном бьёт киркой породу, добывая с каждым ударом от 1го до 6и кусков угля.

Именно количество этих кусков, как ты заметил, и есть наш хитро замаскированный кубик!

А теперь, для этой игры нам нужно создать новую группу ресурсов "Шахта" где будет "Уголь".

Начинаем задавать действие... — (9)

26

Теперь, с помощью кнопки "+ДОБАВИТЬ" (1) мы создадим ресурс "Куб с 6 гранями", в группе "кубики", и добавим ресурс "дб максимум" в группе "Максимальное значение кубов".

Обрати внимание, что "куб с 6 гранями" должен иметь количество 0. Это нужно для того, чтобы куб появлялся в игре только после броска.

Дб максимум поставим на максимальное значение 6 (нужное нам). Это значение задаст число, к которому будет стремиться бросок куба в числах.

Отлично. Мы вылепили кубик из мякиша редактора.

○ **Теперь научимся его бросать. Давай тыгыдыкать. — (24)**

27

Как ты уже понял, один из вариантов выбора был явно лишним для игрока. Ведь только мазохист захочет проиграть в игре, не так ли? (Еще тестировщик захочет, но это уже другой тип мазохиста.)

Увидив плохой для себя вариант развития событий, игрок просто не захочет его выбирать. Но ведь ты не зря написал эту плохую (во всех смыслах) концовку, ты старался, тыкал клавиатуру, сочинял её, чтобы сделать линейную историю нелинейной (я сейчас злобно улыбаюсь)?

○ **Не пали контору и колись что хотел донести. — (10)**