

Анопрыан

# Поваренная книга митрилоюзера

книга-игра



*Версия текста: 9*

*КвестБук: книги-игры и сторигеймы*

<https://quest-book.ru>

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## гсч1

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9

## гсч3

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- ноль

## **Ресурсы**

Случайное число: \_\_\_\_

Переменная: \_\_\_\_

Результат: \_\_\_\_

x: \_\_\_\_

y: \_\_\_\_

z: \_\_\_\_

a: \_\_\_\_

b: \_\_\_\_

c: \_\_\_\_

d: \_\_\_\_

e: \_\_\_\_

## гсч2

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- ноль

## Слова

- й1
- й2
- й3
- й4

## **x**

КОЛ-ВО: \_\_\_\_

у: \_\_\_\_

з: \_\_\_\_

# 1

---

В этом tutorialе содержатся рекомендации и описания решений для часто встречающихся вопросов по использованию возможностей митрила. У тебя есть вопрос, но ты не нашел на него здесь ответ? Тогда напиши его в комментариях и я обязательно добавлю сюда его решение!

Настоятельно рекомендую отключить анимацию параграфов перед использованием.

- Для начинающих — (47)
- Для продвинутых — (22)
- Для совершенствующихся — (25)
- Архив — (46)
- Выход — (53)

# 2

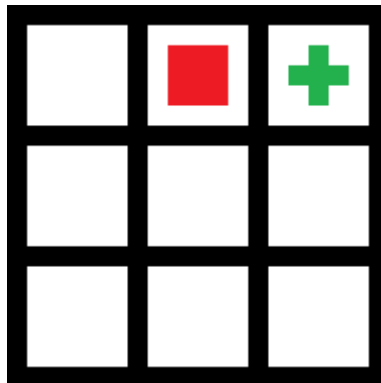
---

Текст. [color=silver]Цветной[/color] текст.

- Назад — (18)

# 3

---



Дойди до зеленого крестика.

- Идти вправо — (16)
- Идти влево — (45)
- Идти вниз — (5)

## 4

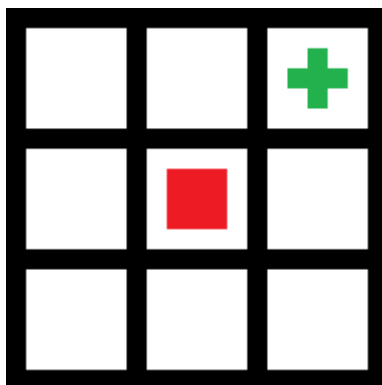
---

Текст. [color=purple]Цветной[/color] текст.

Назад — (18)

## 5

---



Дойди до зеленого крестика.

- Идти вверх — (3)
- Идти вправо — (21)
- Идти влево — (9)
- Идти вниз — (43)

## 6

---

### Добавление времени суток

Время суток немного необычный ресурс, поэтому он требует нестандартного подхода.

Лучше всего будет разбить день на четыре ключевых слова (утро, день, вечер, ночь), а время на 6 часов (на 12, если нужны получасовые промежутки). Где это нужно?

Это нужно в сторигеймах с открытыми мирами, где опасность тех или иных локаций может зависеть от времени суток.

Назад — (22)

# 7

## Работа с числовыми значениями

Только что ты видел пример использования p1.1 и p1.2

У нас есть переменная X и она равна нулю. Дабы "активировать" переход "x=0" достаточно создать проверку на вкладке "Доступно если у игрока НЕ имеются" - ресурс x=1. И при добавлении 1 к X этот переход уступит место переходу "x=1", который "активируется" уже двумя условиями:

Доступно если у игрока имеется ресурс x=1

Доступно если у игрока не имеется ресурс x=2




Дальше по аналогии. Где это нужно? В выводе рангов, проверках отношений к ГГ, магазинах и т.п.

**Назад** — (8)

# 8

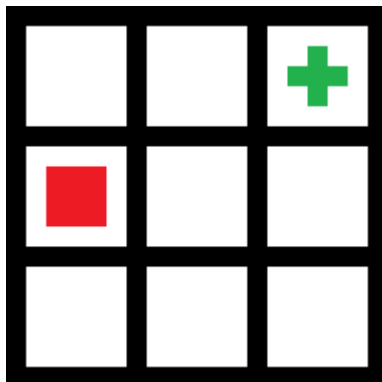
## [color=navy]Работа с числовыми значениями[/color]

Ты сможешь узнать как это работает, когда x будет равен пяти.

- Если отсутствует 1 «x/кол-во»: **x=0** — (8)
- Если в наличии 1 «x/кол-во», но отсутствует 2 «x/кол-во»: **x=1** — (8)
- Если в наличии 2 «x/кол-во», но отсутствует 3 «x/кол-во»: **x=2** — (8)
- Если в наличии 3 «x/кол-во», но отсутствует 4 «x/кол-во»: **x=3** — (8)
- Если в наличии 4 «x/кол-во», но отсутствует 5 «x/кол-во»: **x=4** — (8)
- Если в наличии 5 «x/кол-во»: **x=5** — (8)
- Если отсутствует 5 «x/кол-во»: **Добавить 1**,  «кол-во» +1 — (8)
- Если в наличии 5 «x/кол-во»: **Как это работает?**,  «кол-во» = 0 — (7)
- Назад**,  «кол-во» = 0 — (47)

## 9

---



Дойди до зеленого крестика.

- Идти вверх — (45)
- Идти вправо — (5)
- Идти вниз — (35)

## 10

---

Примеры всех переходов

- Без цвета — (50)
- Синий — (50)
- Зеленый — (50)
- Красный — (50)
- Оранжевый — (50)
- Белый — (50)
- Серый — (50)

## 11

---

Текст. [color=olive]Цветной[/color] текст.

- Назад — (18)

## 12

---

### Работа с динамичными картами

Это был анимированный пример простой динамической карты.

Такая карта необязательно должна состоять из квадратиков или шестиугольников, она может быть и абстрактной. Всегда рисуй схему такой "абстрактной" карты и цепляй уникальное ключевое слово к каждой локации. Зачем? Читай дальше и узнаешь=)

И да, НИКОГДА не создавай в митриле карту с использованием двухмерных координат. Не спрашивай меня почему, просто не делай этого, ок?

Ок, не буду — (22)

## 13

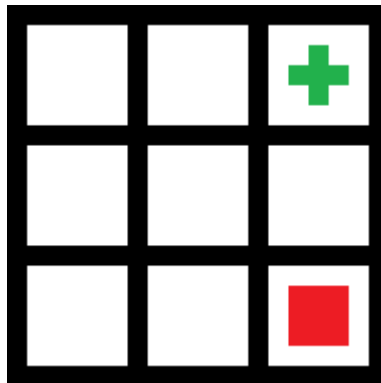
---

Текст. [color=maroon]Цветной[/color] текст.

Назад — (18)

## 14

---



Дойди до зеленого крестика.

Идти вверх — (21)

Идти влево — (43)

## 15

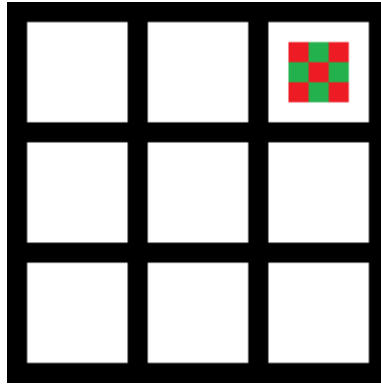
---

Текст. [color=blue]Цветной[/color] текст.

Назад — (18)

## 16

---



Поздравляю, теперь ты можешь узнать как это работает или выйти.

- Идти влево — (3)
- Идти вниз — (21)
- Как это работает? — (12)
- Назад — (22)

## 17

---

Текст. [color=green]Цветной[/color] текст.

- Назад — (18)

## 18

---

Текст. Обычный текст.

- gray — (38)
- maroon — (13)
- olive — (11)
- white — (39)
- red — (24)
- yellow — (41)
- black — (36)
- teal — (20)
- fuchsia — (42)
- blue — (15)
- purple — (4)
- green — (17)



- lime — (58)
- aqua — (29)
- silver — (2)
- navy — (26)
- Назад — (57)

## 19

### Процедурная генерация ландшафта

В данной статье речь пойдет о создании карты 100\*100 с поддержкой обработки не только данных ландшафта, но и, например, городских районов и т.д., и т.п.

[ x ; y ] Пример координат “ячеек” (далее чанков) карты:

[00;03] [..... ; .....] [98;99] [99;99]

[00;02] [02;10] [..... ; .....] [99;98]

[00;01] [01;10] [02;00] [..... ; .....]

[00;00] [01;00] [02;00] [03;00]

Информацию о координатах объектов мы будем хранить в ресурсах: 1 ресурс – данные 1 объекта. Хорошей практикой будет создание соответствующих групп ресурсов под те или иные группы объектов.

[color=white].[/color]

#### Условные обозначения:

X - текущая позиция игрока на оси X (0-99)

Y - текущая позиция игрока на оси Y (0-99)

AA - значение x в крайнем нижнем левом чанке объекта (0-98)

BB - значение x в крайнем правом верхнем чанке объекта (1-99)

CC - значение y в крайнем нижнем левом чанке объекта (0-98)

DD - значение y в крайнем правом верхнем чанке объекта (1-99)

MOD - модификатор области

[color=white].[/color]

#### Алгоритм обработки данных:

$AABBCCDD/1000000 = AA$

$AABBCCDD/10000 - AA*100 = BB$

$AABBCCDD/100 - AA*10000 - BB*100 = CC$

$AABBCCDD - AA*1000000 - BB*10000 - CC*100 = DD$

#### ЕСЛИ все следующие условия верны:

AA-X=0

X-BB=0

CC-Y=0

Y-DD=0

ТО:

MOD=MOD+1

[color=white].[/color]

Этот алгоритм необходимо реализовать в формуле для каждого из объектов, заменяя AABVCCDD и опционально MOD для разных групп объектов. Также необходимо создать общую формулу, которая будет последовательно запускать вышеупомянутые формулы.

[color=white].[/color]

**Что с этим делать и как обрабатывать модификаторы областей? Да как угодно!**

Допустим, у нас есть несколько объектов «Лес», «Вода» и «Горы». В местах, где такие объекты не пересекаются с другими, будет определен тип местности: лес, река и горы, соответственно. Если 2 леса пересекутся, то в месте их пересечения модификатор области «Лес» будет равен 2 и его можно обрабатывать уже как густой лес или, например, пересечение леса и воды может быть болотом. Т.е. таким образом каждый чанк будет содержать некоторое количество тех или иных модификаторов областей, которые можно обрабатывать, создавая довольно разнообразный ландшафт.

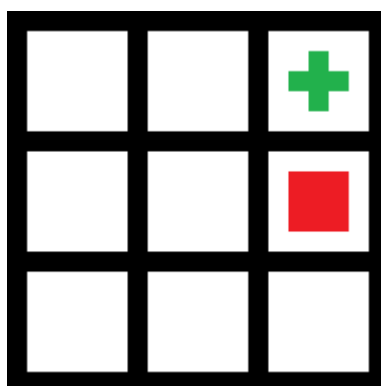
[Назад](#) — (25)

## 20

Текст. [color=teal]Цветной[/color] текст.

[Назад](#) — (18)

## 21



Дойди до зеленого крестика.

[Идти вверх](#) — (16)

[Идти влево](#) — (5)

[Идти вниз](#) — (14)

## 22

---

Выбери раздел.

- Работа с динамичными картами — (35)
- Добавление времени суток — (6)
- Генерация первых/случайных событий — (51)
- Создание многоцветных чекпоинтов — (32)
- Создание блуждающего инвентаря — (52)
- Назад — (1)

## 23

---

Использование "если не" систем в переходах

=====

**[color=aqua]ВНИМАНИЕ![/color]** Данная статья лишена всякого смысла и сохранена исключительно как часть истории этого движка: она помогла исправить баг. Честь ей и хвала!

=====

Это самое простое, что тебе следует освоить.

У героя есть три предмета: А, Б и В.

-**ЕСЛИ** герой умирает, когда теряет *ЛЮБОЙ* из этих предметов, на вкладке "Доступно если у игрока НЕ имеются" используй режим проверки "ВСЕ".

-**ЕСЛИ** герой умирает, когда теряет *ВСЕ* эти предметы, на вкладке "Доступно если у игрока НЕ имеются" используй режим проверки "ЛЮБОЕ ИЗ".

Это первый подводный камень митрила, если честно, сам не знаю почему.

- Назад — (46)

## 24

---

Текст. **[color=red]Цветной[/color]** текст.

- Назад — (18)

## 25

---

Выбери раздел.

- Кастомизация оформления стори — (50)

- Процедурная генерация ландшафта — (19)
- Мультиплеер — (55)
- Создание ИИ для стратегий — (31)
- Назад — (1)


## 26


Текст. [color=navy]Цветной[/color] текст.


- Назад — (18)


## 27

[color=navy]Сложные формулы для продвинутых механик[/color]


$X = 1$ ,  «x» = 1 — (27)


$X = --X$ ,  «x» +-1 — (27)


$X = ++X$ ,  «x» +1 — (27)


$Y = --Y$ ,  «y» +-1 — (27)

$Y = ++Y$ ,  «y» +1 — (27)

$Z = --Z$ ,  «z» +-1 — (27)


$Z = ++Z$ ,  «z» +1 — (27)


$X = ((X + Y) * (X + Z) ^ 2) ^ 4$ ,  добавить к «a» количество «x», добавить к «a» количество «y», добавить к «b» количество «x», добавить к «b» количество «z», умножить «b» на «b», умножить «a» на «b», умножить «a» на «a», умножить «a» на «a», приравнять «x» к «a», «a» = 0, «b» = 0 — (27)


Назад,  «x» = 0, «y» = 0, «z» = 0 — (47)


## 28

[color=navy]Простейшие математические операции в Митриле[/color]


$X = 1$ ,  «x» = 1 — (27)


$X = --X$ ,  «x» +-1 — (28)


$X = ++X$ ,  «x» +1 — (28)


$Y = --Y$ ,  «y» +-1 — (28)

$Y = ++Y$ ,  «y» +1 — (28)


$X = X + Y$ ,  добавить к «x» количество «y» — (28)

$X = X - Y$  (Работает ТОЛЬКО при положительном  $X$ ),  отнять от « $x$ » количество « $y$ » — (28)


$X = X * Y$ ,  умножить « $x$ » на « $y$ » — (28)

$X = X^2$ ,  умножить « $x$ » на « $x$ » — (28)

$X = X / Y$ ,  разделить « $x$ » на « $y$ » — (28)

$X = Y$ ,  приравнять « $x$ » к « $y$ » — (28)

$X = X +$  случайное число из промежутка  $[0 ; Y]$ ,  добавить к « $x$ » случайное число от 1 до « $y$ » — (28)

Назад,  « $x$ » = 0, « $y$ » = 0 — (47)

## 29

---

Текст. [color=aqua]Цветной[/color] текст.

Назад — (18)

## 30

---

**Отступы между абзацами**

Если ты хочешь узнать, как сделать такой абзац, нажми на кнопку снизу.

[color=white]Цветной[/color]

Его можно использовать, например, чтобы создать пустой первый параграф.

Волшебная кнопка — (49)

Назад — (50)

## 31

---

**Создание ИИ для стратегий**

В первую очередь вам необходимо создать взаимодействие игрока с игрой по принципу «Камень-ножницы-бумага». Отмечайте тип действия игрока. Ничто не мешает вам сделать 5 видов атак-камней, 3 вида защиты-ножниц и 7 видов маневров-бумаг. Должен быть шанс выпадения 100% «правильного» ответа на ход игрока. Например, для легкой сложности это может быть  $1/5$ , для средней -  $2/5$ , а для сложной -  $3/5$ . В противном случае ответное действие должно быть случайным. Еще я настоятельно рекомендую более трудновыполнимые действия делать менее восприимчивыми к данной системе, что сделает их особенно полезными на высокой сложности.

Назад — (25)

## 32

### Создание многоразовых чекпоинтов

Есть два способа их создания:

-*Механический* - если сторигейм построен на механике первого уровня сложности.

Реализуется созданием ключевых\_слов-чекпоинтов, на основе которых определяется параграф, куда после смерти откатится игрок.

-*Ручной* - собрать поочередный доступ ко всем (пяти) чекпоинтам в одном месте (например, храме или таверне) и дать игроку возможность опционально использовать эту точку сохранения.

[Назад](#) — (22)

## 33

### Использование гифок

В данный момент гифки можно использовать на титульной странице сторигейма ([пример](#)), в достижениях ([пример](#)) или параграфах стори.

Гифки в параграфах можно использовать как псевдо мини-игры в духе флэшэк нулевых, чтобы скрыть чистый рандом. Например, "Попади в цель" или "Проверь свою силу".

[Назад](#) — (50)

## 34

### Сложение

Ты сможешь узнать как это работает, когда  $z$  будет равен шести.  $z=x+y$

Если отсутствует 1 «х/з»:  $z=0$  — (34)

Если в наличии 1 «х/з», но отсутствует 2 «х/з»:  $z=1$  — (34)

Если в наличии 2 «х/з», но отсутствует 3 «х/з»:  $z=2$  — (34)

Если в наличии 3 «х/з», но отсутствует 4 «х/з»:  $z=3$  — (34)

Если в наличии 4 «х/з», но отсутствует 5 «х/з»:  $z=4$  — (34)

Если в наличии 5 «х/з», но отсутствует 6 «х/з»:  $z=5$  — (34)

Если в наличии 6 «х/з»:  $z=6$  — (34)

Если отсутствует 1 «х/кол-во»:  $x=0$  — (34)

Если в наличии 1 «х/кол-во», но отсутствует 2 «х/кол-во»:  $x=1$  — (34)

Если в наличии 2 «х/кол-во», но отсутствует 3 «х/кол-во»:  $x=2$  — (34)

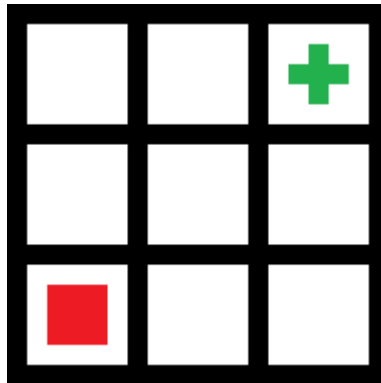
Если в наличии 3 «х/кол-во», но отсутствует 4 «х/кол-во»:  $x=3$  — (34)

Если отсутствует 1 «х/у»:  $y=0$  — (34)

Если в наличии 1 «х/у», но отсутствует 2 «х/у»:  $y=1$  — (34)

- Если в наличии 2 «х/у», но отсутствует 3 «х/у»:  $y=2$  — (34)
- Если в наличии 3 «х/у», но отсутствует 4 «х/у»:  $y=3$  — (34)
- Если отсутствует 3 «х/кол-во»:  $x+1$ , «кол-во» +1, «з» +1 — (34)
- Если в наличии 1 «х/кол-во»:  $x-1$ , «кол-во» -1, «з» -1 — (34)
- Если отсутствует 3 «х/у»:  $y+1$ , «у» +1, «з» +1 — (34)
- Если в наличии 1 «х/у»:  $y-1$ , «з» -1, «у» -1 — (34)
- Если в наличии 6 «х/з»: Как это работает?, «кол-во» = 0, «у» = 0, «з» = 0 — (48)
- Назад, «кол-во» = 0, «у» = 0, «з» = 0 — (46)

## 35



Дойди до зеленого крестика.

- Идти вверх — (9)
- Идти вправо — (43)

## 36

Текст. [color=black]Цветной[/color] текст.

- Назад — (18)

## 37


**Умножение с переменной**

Жмакай на кнопку, пока не получишь свой результат.

- Если в наличии 1 «Ресурсы/Переменная», но отсутствует 1 «х/у»: Нажми на меня, «Переменная» -1, «Результат» +404 — (37)

Если в наличии 1 «х/у»: **Нажми на меня**,  «у» -1, «Результат» +-404, «Переменная» +1 — (37)

Если отсутствуют 1 «Ресурсы/Переменная», 1 «х/у»: **Готово!** — (37)

Если отсутствуют 1 «Ресурсы/Переменная», 1 «х/у»: **Назад**,   
«Результат» = 0 — (59)

## 38

---

Текст. [color=gray]Цветной[/color] текст.

**Назад** — (18)

## 39

---

Текст. [color=white]Цветной[/color] текст.

**Назад** — (18)

## 40

---

### Использование "Нажми\_на\_меня" переходов

Учитывая отсутствие формул и элементов программирования в митриле, это единственный способ перевода ключевых слов в ресурсы и наоборот .

*Где это нужно? Ну... Если брать во внимание тот факт, что реализация дайсов возможна ТОЛЬКО через ключевые слова, то ответ становится немного очевидным. [Уже не актуально]*

Такие переходы являются неотъемлемой частью любой сложной механики в митриле и отлично подходят для портирования всего, что требует большого количества кубиков или формул.

Каноніный пример использования можно найти в моем сторигейме "Бесконечное подземелье".

**Назад** — (46)

## 41

---

Текст. [color=yellow]Цветной[/color] текст.

**Назад** — (18)

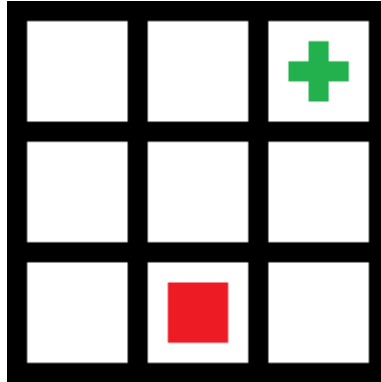


## 42

Текст. [color=fuchsia]Цветной[/color] текст.

Назад — (18)

## 43



Дойди до зеленого крестика.

Идти вверх — (5)













Идти вправо — (14)

Идти влево — (35)

## 44

### Генерация случайных чисел

Случайное число (1-999) генерируется...

- Если отмечено «гсч1/1»: Нажми на меня,  «Случайное число» +1, X«1» — (44)
- Если отмечено «гсч1/2»: Нажми на меня,  «Случайное число» +2, X«2» — (44)
- Если отмечено «гсч1/3»: Нажми на меня,  «Случайное число» +3, X«3» — (44)
- Если отмечено «гсч1/4»: Нажми на меня,  «Случайное число» +4, X«4» — (44)
- Если отмечено «гсч1/5»: Нажми на меня,  «Случайное число» +5, X«5» — (44)
- Если отмечено «гсч1/6»: Нажми на меня,  «Случайное число» +6, X«6» — (44)
- Если отмечено «гсч1/7»: Нажми на меня,  «Случайное число» +7, X«7» — (44)
- Если отмечено «гсч1/8»: Нажми на меня,  «Случайное число» +8, X«8» — (44)
- Если отмечено «гсч1/9»: Нажми на меня,  «Случайное число» +9, X«9» — (44)
- Если отмечено «гсч2/1»: Нажми на меня,  «Случайное число» +10, X«1» — (44)
- Если отмечено «гсч2/2»: Нажми на меня,  «Случайное число» +20, X«2» — (44)
- Если отмечено «гсч2/3»: Нажми на меня,  «Случайное число» +30, X«3» — (44)

- Если отмечено «гсч2/4»: **Нажми на меня**, ✎ «Случайное число» +40, X«4» — (44)
- Если отмечено «гсч2/5»: **Нажми на меня**, ✎ «Случайное число» +50, X«5» — (44)
- Если отмечено «гсч2/6»: **Нажми на меня**, ✎ «Случайное число» +60, X«6» — (44)
- Если отмечено «гсч2/7»: **Нажми на меня**, ✎ «Случайное число» +70, X«7» — (44)
- Если отмечено «гсч2/8»: **Нажми на меня**, ✎ «Случайное число» +80, X«8» — (44)
- Если отмечено «гсч2/9»: **Нажми на меня**, ✎ «Случайное число» +90, X«9» — (44)
- Если отмечено «гсч3/1»: **Нажми на меня**, ✎ «Случайное число» +100, X«1» — (44)
- Если отмечено «гсч3/2»: **Нажми на меня**, ✎ «Случайное число» +200, X«2» — (44)
- Если отмечено «гсч3/3»: **Нажми на меня**, ✎ «Случайное число» +300, X«3» — (44)
- Если отмечено «гсч3/4»: **Нажми на меня**, ✎ «Случайное число» +400, X«4» — (44)
- Если отмечено «гсч3/5»: **Нажми на меня**, ✎ «Случайное число» +500, X«5» — (44)
- Если отмечено «гсч3/6»: **Нажми на меня**, ✎ «Случайное число» +600, X«6» — (44)
- Если отмечено «гсч3/7»: **Нажми на меня**, ✎ «Случайное число» +700, X«7» — (44)
- Если отмечено «гсч3/8»: **Нажми на меня**, ✎ «Случайное число» +800, X«8» — (44)
- Если отмечено «гсч3/9»: **Нажми на меня**, ✎ «Случайное число» +900, X«9» — (44)
- Если отмечено «гсч2/ноль»: **Нажми на меня**, ✎ X«ноль» — (44)
- Если отмечено «гсч3/ноль»: **Нажми на меня**, ✎ X«ноль» — (44)

Если отсутствуют «гсч1/1», «гсч1/2», «гсч1/3», «гсч1/4», «гсч1/5», «гсч1/6», «гсч1/7», «гсч1/8», «гсч1/9», «гсч2/1», «гсч2/2», «гсч2/3», «гсч2/4», «гсч2/5», «гсч2/6», «гсч2/7», «гсч2/8», «гсч2/9», «гсч2/ноль», «гсч3/1», «гсч3/2», «гсч3/3», «гсч3/4», «гсч3/5», «гсч3/6», «гсч3/7», «гсч3/8», «гсч3/9», «гсч3/ноль»: **Случайное число вы готово!** — (44)

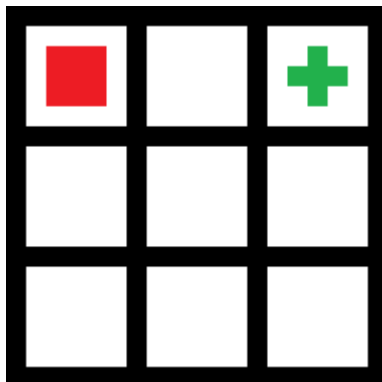
Если отсутствуют «гсч1/1», «гсч1/2», «гсч1/3», «гсч1/4», «гсч1/5», «гсч1/6», «гсч1/7», «гсч1/8», «гсч1/9», «гсч2/1», «гсч2/2», «гсч2/3», «гсч2/4», «гсч2/5», «гсч2/6», «гсч2/7», «гсч2/8», «гсч2/9», «гсч2/ноль», «гсч3/1», «гсч3/2», «гсч3/3», «гсч3/4», «гсч3/5», «гсч3/6», «гсч3/7», «гсч3/8», «гсч3/9», «гсч3/ноль»: **Сгенерировать еще раз**, ✎ «Случайное число» = 0, отметить случайное ключевое слово (1-9) в «гсч1», отметить случайное ключевое слово (1-10) в «гсч2», отметить случайное ключевое слово (1-10) в «гсч3» — (44)

Если отсутствуют «гсч1/1», «гсч1/2», «гсч1/3», «гсч1/4», «гсч1/5», «гсч1/6», «гсч1/7», «гсч1/8», «гсч1/9», «гсч2/1», «гсч2/2», «гсч2/3», «гсч2/4», «гсч2/5», «гсч2/6», «гсч2/7», «гсч2/8», «гсч2/9», «гсч2/ноль», «гсч3/1», «гсч3/2», «гсч3/3», «гсч3/4», «гсч3/5», «гсч3/6», «гсч3/7», «гсч3/8», «гсч3/9», «гсч3/ноль»: **Как это работает?**, ✎ «Случайное число» = 0 — (60)

Если отсутствуют «гсч1/1», «гсч1/2», «гсч1/3», «гсч1/4», «гсч1/5», «гсч1/6», «гсч1/7», «гсч1/8», «гсч1/9», «гсч2/1», «гсч2/2», «гсч2/3», «гсч2/4», «гсч2/5», «гсч2/6», «гсч2/7», «гсч2/8», «гсч2/9», «гсч2/ноль», «гсч3/1», «гсч3/2», «гсч3/3», «гсч3/4», «гсч3/5», «гсч3/6», «гсч3/7», «гсч3/8», «гсч3/9», «гсч3/ноль»: **Назад**, ✎ «Случайное число» = 0 — (46)

## 45

---




Дойди до зеленого крестика.

- Идти вправо — (3)
- Идти вниз — (9)

## 46

---



Тут собраны различные статьи потерявшие актуальность и/или смысл.

- Использование "если не" систем в переходах — (23)
- Использование "Нажми\_на\_меня" переходов — (40)
- Генерация случайных чисел (Старая версия),  отметить случайное ключевое слово (1-9) в «гсч1», отметить случайное ключевое слово (1-10) в «гсч2», отметить случайное ключевое слово (1-10) в «гсч3» — (44)
- Простые операции с числами#1 [Сложение] — (34)
- Простые операции с числами#2 [Перевод нескольких значений в одно] — (54)
- Простые операции с числами#3 [Умножение с переменной] — (59)
- Назад — (1)

## 47

---

Выбери раздел.

- Работа с числовыми значениями — (8)
- Простейшие математические операции в Митриле,  «x» +1, «y» +1 — (28)
- Сложные формулы для продвинутых механик,  «x» +1, «y» +1, «z» +1 — (27)
- Назад — (1)

## 48

---

### Сложение

Есть два способа реализации сабжа: *человеческий* и *через жопу*.

**Через жопу** - сделать по аналогу кубиков. Да, создать десять тысяч переходов и с их помощью запихнуть X да Y в одну переменную.

**Человеческий** - если ты знаешь, что в тексте будет проверка типа  $x+y=z$ , сразу "прицепить" z к x и y, тогда значение z не придется подсчитывать, **ВООБЩЕ НЕ ПРИДЕТСЯ ПОДСЧИТЫВАТЬ**, КАРЛ.

Зачем это нужно? Это нужно дабы избежать лишних нажми\_на\_меня переходов. Они хоть и панацея, но всегда нужно искать *более рациональное* решение.

[Назад — \(34\)](#)

## 49

---

### Отступы между абзацами

Если ты хочешь узнать, как сделать такой абзац, нажми на кнопку снизу.

```
[color=white]абзац[/color]
```

Его можно использовать, например, чтобы создать пустой первый параграф.

[Волшебная кнопка — \(30\)](#)

[Назад — \(50\)](#)

## 50

---

Этот раздел был закончен и обновлен 23.10.20

[Цветной шрифт — \(57\)](#)

[Примеры всех переходов — \(10\)](#)

[Отступы между абзацами — \(30\)](#)

[Использование гифок — \(33\)](#)

[Назад — \(25\)](#)

## 51

---

### Генерация первых/случайных событий

Особенно если ты используешь систему первых посещений, далеко не лишним было бы добавить *счетчик вероятности нового события*. Что это? Сейчас объясню.

Если ты в своем сторигейме используешь открытый мир, то наверняка в некоторых локациях есть случайные события (например, камрад, на тебя напала банда разбойников!) и чтобы игра была достаточно насыщенной и не очень сложной можно добавить небольшой счетчик из ресурсов буквально на 1-2 перехода (особенно это касается системы первых посещений).

[Назад](#) — (22)

## 52

---

### Создание блуждающего инвентаря

Помнишь, что я говорил в разделе о работе с динамическими картами? Не помнишь? Тогда прочти еще раз.

Ответ на вопрос: "Зачем цеплять уникальное ключевое слово к каждой локации?"

За тем, чтобы создать блуждающий инвентарь! Войти в него можно с любой локацией, а место откуда вы вошли (оно нужно, чтобы выйти из такого инвентаря) определяется тем самым "уникальным ключевым словом". Такой инвентарь можно использовать для подробного описания вещей или, например, в эскейп-квестах для усложнения способа применения вещей. Кстати, можно совместить многократную ручную точку сохранения и такой инвентарь, получив чистейший профит!

[Назад](#),  на предыдущий параграф — (22)

## 53

---

Ты вышел из Поваренной книги митрилоюзера.


## 54


---


### Перевод нескольких значений в одно


Ты сможешь узнать как это работает, когда  $z$  будет равен семи.


$X$  и  $Y$  переводятся в  $Z$  вручную.

$x+1$ ,  «x» +1 — (54)


$y+1$ ,  «y» +1 — (54)

Если в наличии 1 «Ресурсы/х», в наличии 1 «Ресурсы/у»: **Перевести**,   
«z» +2, «х» -1, «у» -1 — (54)

Если в наличии 1 «Ресурсы/х», но отсутствует 1 «Ресурсы/у»: **Перевести**,   
«z» +1, «х» -1 — (54)

Если в наличии 1 «Ресурсы/у», но отсутствует 1 «Ресурсы/х»: **Перевести**,   
«z» +1, «у» -1 — (54)

Если в наличии 7 «Ресурсы/z»: **Далее**,   
«х» = 0, «у» = 0, «z» = 0 — (56)

**Назад**,   
«х» = 0, «у» = 0, «z» = 0 — (46)

## 55

### Мультиплеер

С появлением чата появилась и возможность поддержки мультиплеера. Для поддержки такого вам необходимо создать некое подобие клиента для каждого игрока. Следуйте следующим простым советам, чтобы избежать многих проблем и сделать ваш клиент рабочим:

1. Оптимальное количество игроков в одной игре – 2. Сделайте больше и огромный даунтайм отпугнет всех ваших потенциальных игроков, а мультиплеер без их притока быстро заглохнет.

2. Выбирайте жанр, с пошаговым сражением. Например, стратегии, что-то вроде [Администратора](#), [Марсианского сепаратизма](#) или **Колонии Zero One** отлично подойдет.

3. По возможности сведите к минимуму обмен информацией между клиентами и создайте для этого триггер-борд с ключевыми словами, скрытыми под переходами на экране ожидания своего хода. Если игрок 1, например, решает сбросить атомную бомбу на базу игрока 2, то он теряет эту бомбу, а на его экране должно появиться ключевое слово, которое он должен будет отправить в чат своему противнику. Игрок 2 в свою очередь должен нажать на кнопку с соответствующим словом, чтобы у него запустилось данное событие во время его хода.

4. Группируйте кнопки с ключевыми словами на триггер-борде по цветам, чтобы в них было легче ориентироваться.

5. Прирост войск/ресурсов и т.д. должен быть пошаговым. Информация об их количестве должна быть только на клиенте. Взаимодействовать с базовыми ресурсами нужно тоже на нем, получая ключевые слова, которые нужно отправить противнику.

6. Создайте соло режим, т.к. не всегда будет достаточно игроков, чтобы сыграть в мультиплеере или кому-то может банально не хватить пары.

Надеюсь, что эти советы ускорят появление качественных сторигеймов с мультиплеером.

**Назад** — (25)

## 56

### Перевод нескольких значений в одно

Тут все предельно просто: отнимаем одно и добавляем другое. Просто и сердито. Думаю, подробные объяснения тут излишни.

## 57

---

### Цветной шрифт

Надоел серый шрифт? Тогда эта статья именно для тебя!

Для смены цвета тебе придется прописать следующее:

```
[color=x]цветной текст[/color]
```

X - название нужного цвета на английском.

Список всех цветов:

aqua - ядовито-синий

black - чёрный

blue - синий

fuchsia - ядовито-пурпурный

gray - серый

green - зелёный

lime - ядовито-зеленый

maroon - бордовый

navy - тёмно-синий

olive - оливковый

purple - пурпурный

red - красный

silver - серебряный

teal - сине-зелёный

white - белый

yellow - жёлтый

=====

Пример [color=lime]цветного текста[/color], где x=lime.

[Примеры всех цветов](#) — (18)

[Назад](#) — (50)

## 58

---

Текст. [color=lime]Цветной[/color] текст.

[Назад](#) — (18)

## 59

---

### Умножение с переменной




Для начала тебе нужно задать переменную, используй для этого кнопки [+/-]

Формула, по которой будет вычисляться наш результат:

Переменная\*404

Почему я взял именно 404? Потому что могу.

Думаю, камрад, ты и сам поймешь как это работает. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем 100 раз услышать)

- +1**,  «Переменная» +1 — (59)
- Если в наличии 1 «Ресурсы/Переменная»: **-1**,  «Переменная» -1 — (59)
- Если отсутствует 1 «Ресурсы/Переменная»: **-1**,  «Переменная» +-1, «у» +1 — (59)
- Вычислить** — (37)
- Назад** — (46)

## 60

---

### Генерация случайных чисел

Это всего лишь 3d10, "оцифрованные" с помощью нажми\_на\_меня переходов.

Первый бросок определяет сотни, второй - десятки, что определяет третий, догадайся сам. Где это нужно?

Это нужно при определении случайного количества "ресурсов", урона, например.

- Назад** — (44)