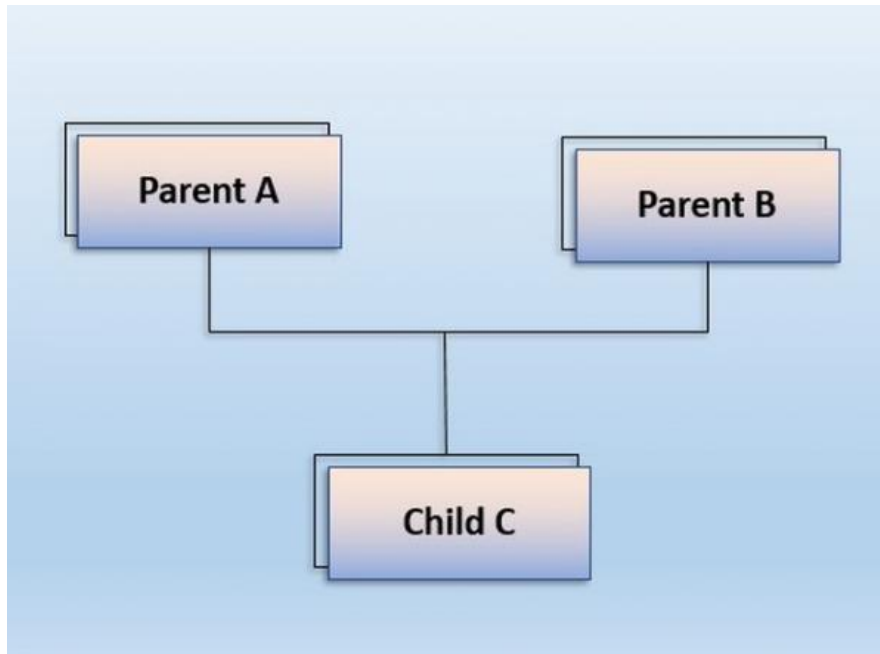


Jumangee

Пример импортируемой механики

книга-игра



Версия текста: 3

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Важные выборы

- Жребий брошен
- Стезя судьбы

Характеристики

str: 5
dex: 5
int: 5
wis: 5
cha: 5

Кубики

Бросок 1d6: ____
Бросок 2d6: ____
Максимум броска: ____
Результат броска: ____

Разные решения

- Решение 1
- Решение 2

Состояние

hp: 100
money: 100

проход

итераций: ____
кол-во 1: ____
кол-во 2: ____
кол-во 3: ____
кол-во 4: ____
кол-во 5: ____
кол-во 6: ____
кол-во 7: ____
кол-во 8: ____
кол-во 9: ____
кол-во 10: ____
кол-во 11: ____
кол-во 12: ____
кол-во 13: ____

1


Если вы попали сюда случайно


Пытаться играть в это - бессмысленно


Если вы - автор

Это игра-песочница для тестирования переноса результатов в игру-потомок и импорта простейшей игровой механики

 $f(x)$ «Бросок 2d6»

Генерация персонажа,  «Жребий брошен», «Стезя судьбы», $f(x)$ «Бросок 2d6», добавить к «str» количество «Результат броска», $f(x)$ «Бросок 2d6», добавить к «dex» количество «Результат броска», добавить к «int» количество «Результат броска», $f(x)$ «Бросок 2d6», добавить к «wis» количество «Результат броска», $f(x)$ «Бросок 2d6», добавить к «cha» количество «Результат броска», «Решение 1» — (2)

Пропустить генерацию,  «Стезя судьбы», «Стезя судьбы», «Решение 2» — (2)

цикл бросков 2d6 (без перехода),  «итераций» = 0, $f(x)$ «Цикл»


2


Well done!


Да, вот и вся игра! :)

Формулы

Ре-используемые в механике последовательности изменений

$f(x)$ **Бросок 2d6**:  «Бросок 2d6» = 0, «Максимум броска» = 11, добавить к «Бросок 2d6» случайное число от 1 до «Максимум броска», приравнять «Результат броска» к «Бросок 2d6», Т.к. минимум для 2d6 = 2, а случайно добавляли от 1 до 11, добавляем к результату 1, «Результат броска» +1

$f(x)$ **Бросок 1d6**:  «Бросок 1d6» = 0, «Максимум броска» = 6, добавить к «Бросок 1d6» случайное число от 1 до «Максимум броска», приравнять «Результат броска» к «Бросок 1d6»

$f(x)$ **Цикл**:  $f(x)$ «Бросок 2d6», (Если в наличии ровно 1 «Кубики/Результат броска»: «кол-во 1» +1), (Если в наличии ровно 2 «Кубики/Результат броска»: «кол-во 2» +1), (Если в наличии ровно 3 «Кубики/Результат броска»: «кол-во 3» +1), (Если в наличии ровно 4 «Кубики/Результат броска»: «кол-во 4» +1), (Если в наличии ровно 5 «Кубики/Результат броска»: «кол-во 5» +1), (Если в наличии ровно 6 «Кубики/Результат броска»: «кол-во 6» +1), (Если в наличии ровно 7 «Кубики/Результат броска»: «кол-во 7» +1), (Если в наличии ровно 8 «Кубики/Результат броска»: «кол-во 8» +1), (Если в наличии ровно 9

«Кубики/Результат броска»: «кол-во 9» +1), (Если в наличии ровно 10
«Кубики/Результат броска»: «кол-во 10» +1), (Если в наличии ровно 11
«Кубики/Результат броска»: «кол-во 11» +1), (Если в наличии ровно 12
«Кубики/Результат броска»: «кол-во 12» +1), (Если в наличии ровно 13
«Кубики/Результат броска»: «кол-во 13» +1), «итераций» +1, (Если отсутствует
1000 «проход/итераций»: $f(x)$ «Цикл»)