DMRoller

Dokumentasjon

DMRoller er et verktøy for spilledere av terningbaserte rollespill. Her vil du finne dokumentasjon av denne avanserte terningkasteren.

2010

Andreas Løve Selvik, Odd-Magnus Trondrud

NESODDEN VIDEREGÅENDE SKOLE

17.02.2010

Innhold

[Forord 3](#_Toc254001762)

[Introduksjon til terningbaserte rollespill 4](#_Toc254001763)

[Introduksjon 5](#_Toc254001764)

[DOKUMENTASJON 6](#_Toc254001765)

[Begreper 7](#_Toc254001766)

# Forord

DMR er et program som dekker et veldig spesielt behov, vi har derfor lagt ved en introduksjon til terningbaserte rollespill, samt et register over begreper som vil bli brukt. Vi anbefaler å bruke litt tid på å sette seg inn i hvordan slike spill fungerer samt problemstillingen vi her prøver å løse.

# Introduksjon til slåsskamper i D&D

Dungeons & Dragons (D&D), er et rollespill der hver spiller kontrollerer en helt i en fantasiverden. Når man spiller kontrollerer hver spiller en karakter, mens den ene spillederen kontrollerer resten av fantasiverdenen. Deler av spillet foregår ved at spillerne sier til spillederen hva deres karakterer gjør, og spillederen beskriver hvordan omgivelsene reagerer.

På sine eventyr møter ofte heltene fiender som de må slåss mot. Disse slåsskampene visualiseres med miniatyrer på en rutete matte. Slåsskampen er turbasert, og enkelt sagt kan man på sin tur bevege seg x antall ruter og gjøre et angrep mot noen. Dette angrepet er essensielt for forståelsen av DMR. Hver karakter i spillet har en mengde helsepoeng (heretter referert til som hp, kort for ”hitpoints”) og en rustningsverdi (heretter referert til som Armor Class, eller forkortelsen AC). Når hp blir 0, er man død. Og desto høyere AC man har, desto vanskeligere er man å treffe.

Når man gjør et angrep, kaster man en d20[[1]](#footnote-1) og legger til sin angrepsbonus. Dersom denne summen er høyere eller lik fienden sin AC, treffer du. Og hvis du treffer kaster du et sett terninger (bestemt av hvilket angrep du bruker) og legger til en bonus. Denne summen blir så trukket fra fienden sin hp. (Den mister liv). Det er her DMR kommer inn.

# Introduksjon

Vi, Andreas og Odd, spiller begge Dungeons & Dragons i vår fritid (4th edition). Det er ingen hemmelighet at det blir mye kasting av terninger, og når man operer med mange terninger og bonuser ender det med at mye at tiden blir brukt til å finne, kaste og summere terninger. Dette er et vanlig problem blant D&D-spillere. DMR er et forsøk på å gjøre slåsskampene mer effektive.

DMR er resultatet av et prosjekt i IT2, hvor vi skulle lage en større webside i ASP .net.

# DOKUMENTASJON

# Begreper

1. En terning med 20 sider. [↑](#footnote-ref-1)