

Tarkoitus olisi kehittää U.N.S.F roolipelille apuohjelma joka arpoo ja laskee halutulla tavalla osumakohtat, aseiden tekemän vahingon ja panssarin läpäisevän lopullisen vahingon. Tähän alkuun selostan mikä on homman nimi ja koitan hieman valaista mitä ohjelman olisi tarkoitus tehdä. Itse

OSUMAKOHDAT		roolipelissä tapahtuma etenee kutakuinkin seuraavasti:
1-3	Otsa	1. Pelaaja on suorittanut onnistuneen ampumataitotarkistuksen ja osuu vastustajaan aseellaan jonka tiedot on merkitty paperille ylös. Tiedoissa ilmoitetaan mm. aseiden tekemä vahinko.
4-7	Kasvat	
8	Kurkku	
9-25	Rintakehä	2. Heitetään kahdella 10-sivuisella nopalla (1d100) osumakohta ja selvitetään mihin pelaaja osuu vastustajaa. Toinen nopista on kymmenluvut ja toinen ykköset, jolloin saadaan luku väliltä 1-100.
26-33	Vatsa	
34-41	Lantio	
42-48	Vasen olka	
49-56	Oikea olka	3. Heitetään aseiden luodin tekemä vahinko joka olisi esimerkiksi rynnäkkökiväärillä (4d6+10). Tällöin heitetään 4 kertaa 6-sivuisia noppaa ja yhteistulokseen lisätään lopuksi vielä 10 pojoa.
57-63	Vasen kyynärvarsi	
64-70	Oikea kyynärvarsi	
71-78	Vasen reisi	
79-86	Oikea reisi	4. Katsotaan onko heitettyssä osumakohtassa panssaria. Jos ei ole, koko aseiden vahinkoarvo tulee suoraan läpi sellaisenaan. Mikäli kohdassa on panssaria, vähennetään panssariarvo vahingosta.
87-93	Vasen sääri	
94-00	Oikea sääri	

Esimerkiksi Myrkky ampuu rynnäkkökiväärillä sotilasta kertalaukauksella ja 1d100 heittotulos antaa luvun 27, joka on osumataulukossa vatsa. Myrkky heittää aiheutetun vahingon määräksi (3+2+5+1+10) yhteensä 21 pistettä. Sotilaalla on kuitenkin yllään kehopanssari joka suojaaa 15 pistettä vatsaa. Ammuksen vahinko 21 miinus vatsaa suojaava panssari 15 on 6 pistettä vahinkoa. Mikäli panssarin tarjoama suoja-arvo on suurempi kuin aiheutetun vahingon, ei vahinkoa tule.

Tämä siis kun Myrkky ampuu kertalaukauksen. Kun ammutaan sarjatulta, alkaa homma hidastella etenkin kun raskaasti panssaroituun kohteeseen osuu vaikkapa 30 ammusta joiden niukasti panssarin läpäisevä vahinko saattaa lopulta tappaa vastustajan. Tällöin edessä on armoton nopanviskely sulkeinen niin osumakohtille kuin vahingollekin. Ohjelman olisi tarkoitus nopeuttaa tämä 5-10 minuuttia aikaa vievä prosessi muutama sekuntiin.

Ohjelman toivotut ominaisuudet

Alussa ohjelma kysyisi käytettävän aseiden vahingon. Vahinko on aina jokin luku kombinaatio joka ilmaisee kuinka monta noppaa heitetään ja toinen luku kertoo heitettävien noppien "tyypin" (esim 6 on se perinteinen kuusisivuinen. Eri noppiahan on 4,6,8,10,12 ja 20 sivuiset). Lopussa saattaa olla vielä vahinko bonuksena jokin luku. Esim erittäin raskas tarkkuuskivääri aiheuttaa 5d6+20 pistettä vahinkoa. Tuo d-kirjain tulee sanasta dice.

Seuraavaksi ohjelma kysyisi kohdat joissa on panssaria (ehkä osumakohta taulukosta kaikki kohdat läpikäyden yksi kerrallaan?)

Tämän jälkeen ohjelma kysyisi käyttäjältä osumien lukumäärää. Kun arvo olisi annettu, ohjelma arpoisi ilmoitetun määrän osumakohtia ja niihin aiheutuvan vahingon ja tarvittaessa vähentäisi panssariarvon verran pisteitä vahingosta mikäli arvotussa kohdassa sijaitisi panssaria.

Huom! Olisi myös hyvin kätevää jos ohjelmaan saisi taltioidua valmiiksi eri aseita (niiden vahingot), sekä eri vastustajia (panssarien sijainnit osumakohtissa ja niiden suoja-arvot). Tällöin ei tarvitsisi joka kerta asettaa aina uudelleen eri arvoja mikäli ase tai vastustaja vaihtuisi, vaan ne voitaisiin valkata kahdesta valmiista listasta josta löytyisi valmiiksi ylös kirjoitetut aseet ja kohteet joita ammutaan.

Esim. "AG-73 rynnäkkökivääri" (vahinko 4d6+10) ja kohteeksi "perus kyttä" (luotiliivi joka suojaaa rintakehää & vatsaa arvoilla 16). Pelaajat siis antaisivat aseille ja kohteille arvot ja nimet ja ne voisi halutessa taltioida listaan seuraavaa käyttöä varten.

Ohjelma siis pähkinänkuoressa:

Ilmoittaa käyttäjälle kuinka paljon lopullista vahinkoa aiheutui kuhunkin osumakohtaan.