

| 소스 아이디어 | >

어디서 본듯한 텍스트게임

PABLE

pable

챗봇 입문자

1:1 채팅

2020.03.23. 15:01

조회 161

댓글 8

URL 복사

모든 인원은 창과 방패레벨 모두 1로 시작

창의 레벨이 높을수록 방패를 뚫을 확률이 높아짐
방패의 레벨이 높을수록 창을 막을 확률이 높아짐

공격을 할시 돈 n원 소모,
공격에 성공하거나 방어에 성공하면 돈 2n 획득

최후의 1인이 결정됨

어디서 본듯한 게임이긴한데
이런식으로 만들어보면 반응 좋을거같기도..?

PABLE

pable님의 게시글 더보기 >

좋아요 1

댓글 8

공유

신고

댓글

등록순

최신순

댓글알림

무명

와! 본격 양악게임

2020.03.23. 15:10

답글 쓰기

icuai

와웅

2020.03.23. 16:09

답글 쓰기

구름

```
var info = [];  
var main = {};  
function response(room, msg, sender, isGroupChat, replier) {  
  if (msg == '(대충 참가)') {  
    if (info.map(function(s) {  
      return s.player;  
    }).indexOf(sender) == -1) {  
      replier.reply('ㄴ ㄴ');  
      return;  
    }  
    replier.reply('ㅇㅇ');  
    info.push({  
      player: sender,  
      attack: 3,  
      defence: 3,  
      money: 5,  
      hp: 100  
    });  
  }  
  if (msg == '(대충 시작)' && !main.power) {  
    if (info.length < 2) {  
      replier.reply('ㄴ ㄴ');  
      return;  
    }  
  }  
}
```

```

}
replier.reply('ㅇㅇ 시작됨

(대충 공격): 공격함(2원 들)');
main.power = true;
}
if (main.power && info.map(function(s) {
return s.player;
}).indexOf(sender) != -1) {
if (/^(대충 공격) ?.$/.test(msg)) {
var attacker = info.find(function(s) {
return s.player == sender;
});
var target = msg.replace('(대충 공격) ','');
var defender = info.find(function(s) {
return s.player == target;
});
var per = Math.random()*attacker.attack - defender.defence|0;
var send = '';
if (per >= 0) {
info.find(function(s) {
return s.player == sender;
}).money += 2;
info.find(function(s) {
return s.player == sender;
}).hp -= 5;
send = '공격 성공!';
} else
{
info.find(function(s) {
return s.player == target;
}).money += 2;
send = '공격 실패....';
}
replier.reply (sender+' => '+target+'

'+send);
var die = '';
info.map(function(s) {
(s.hp <= 0) ? die = s.player : '';
}).splice(info.map(function(a) {
return a.player;
}).indexOf(info.find(function(s) {
return s.player == die;
})), 1);
});
if (!!die) replier.reply (target+' 님 패배.');
if (info.length == 1) {
replier.reply (info[0].player+' 님이 승리했습니다!');
info = {};
main = [];
return;
}
}
if (msg == '(대충 업그레이드)') {
var per = Math.random()*2|0;
(per == 0) ? info.find(function(s) {
return s.player == sender;
}).attack += 2 : info.find(function(s) {
return s.player == sender;
}).defence += 2;
send = (per == 0) ? '공격력' : '방어력';
replier.reply ('[ '+send+' ] 업그레이드 완료!');
}
}
}

```

2020.03.23. 18:52 답글쓰기



구름

될지 모르겠음

2020.03.23. 16:47 답글쓰기



pable 작성자

히익....

2020.03.23. 18:37 답글쓰기



구름

pable 그 w.n가 줄바꿈으로 인식돼서 그런데 줄바꿈 된 거 알아서 바뀌요

2020.03.23. 18:38 답글쓰기



pable 작성자

구름 완벽한거같은데 첨부터 인식을 안하요..ㅏ

2020.03.23. 18:51 답글쓰기



구름

pable 다시 ㄱ

2020.03.23. 18:52 답글쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

'| 소스 아이디어 |' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

아케네이터같은거를 만들어보면 어떨까요 [7]

리얼청정수둔

2020.03.25.

와 ㄹㅇ짜는거 생각났습니다... [6]

오이냉국

2020.03.24.

어디서 본듯한 텍스트게임 [8]

pable

2020.03.23.

벽타기(많은양의 대화 보기)가 힘든 경우의 요약 [1]

열심히하는왕초보

2020.03.20.

체팅 로그에서 전송후 공백시간 평균구하기. [1]

jomin398

2020.03.17.

1 2 3

전체보기

이 카페 인기글

타 메신저 사용시 무한반복

NaN

♡0 💬1



틱택토 (Player vs Bot)

도만 doam12005

안녕하세요

♡0 😊4

eval 질문

Kiri

♡0 💬5


오픈이발 괴롭히기(메봇R)

ERROR
♡0 💬7

tomohong
♡1 💬3

kakao.py에 대해서
undefined
♡0 💬13

path질문
젤리파덕
♡0 💬2



태양, 달 정보 구현 완료

Park Torando
[지*** 한**] 님 강제 탈퇴
♡0 💬10

AlphaDo
♡1 💬2