

















TRPGmaker 20 가이드

1. 게임 실행시키기

	__pycache__	2020-12-01 오후 11:03	파일 폴더	
	entities	2020-12-01 오후 2:29	파일 폴더	
	items	2020-11-30 오후 12:48	파일 폴더	
	log	2020-12-01 오전 11:06	파일 폴더	
	main	2020-11-30 오전 11:35	파일 폴더	
	player	2020-12-01 오후 11:13	파일 폴더	
	plugins	2020-11-30 오전 11:21	파일 폴더	
	saves	2020-12-03 오전 9:39	파일 폴더	
	skills	2020-12-02 오후 12:05	파일 폴더	
	weapons	2020-11-30 오전 10:15	파일 폴더	
	worlds	2020-12-04 오후 9:17	파일 폴더	
	datatype.py	2020-11-22 오후 9:04	Python File	1KB
	executer.py	2020-12-04 오후 9:15	Python File	28KB
	ntcompiler.py	2020-12-01 오후 7:44	Python File	5KB
	readme.md	2020-12-03 오후 11:39	MD 파일	1KB
	termcolor.py	2020-11-22 오후 8:00	Python File	5KB

위 화면에서 executer.py를 실행시키세요.

2. 내장 함수 목록

내장 함수	기능
assign([스킬명])	player에게 특정 스킬을 부여합니다
battle([몬스터 이름], [레벨])	[레벨]의 몬스터와 전투합니다
calc_level()	player.xp에서 player.level를 계산합니다 $\text{player.level} = \text{math.log2}(\text{player.xp} + 2)$
choice([선택지], [출력할 내용])	선택지 형식) {[선택지]:{"show":[보여줄 내용], "run":[실행할 내용]}...} 선택지를 만들고, 잘못된 값을 입력하였을때 [출력할 내용]을 출력합니다. ex) [in] {"1":{"show": "1입니다", "run": "print('1')"}} [out] [1]1입니다 :
clear()	콘솔창을 초기화합니다
give_gold([골드])	player에게 특정 양의 골드를 부여합니다
give_item([아이템], [개수])	player에게 [개수]만큼의 [아이템]을 부여합니다

give_weapon([무기 이름])	player에게 [무기 이름]을 부여합니다
give_xp([xp])	player에게 [xp]만큼의 xp를 부여합니다
inv_choice([선택지], [출력할 내용])	choice()와 같지만 ... [i]인벤토리 : 를 더 출력합니다
kill()	player를 강제로 죽입니다
load([파일 경로])	[파일 경로]의 코드를 불러와 실행시킵니다
main()	게임 메인화면, 그리고 초기화 등을 합니다 일반적으로 사용하지 않습니다
msg([발신인], [내용])	[[발신인]][내용] 형식으로 메시지를 출력합니다 ex) [flare]hi
recalc()	player의 스탯을 모두 재계산합니다
replace_item_none([슬롯])	[슬롯]의 아이템을 [주먹]으로 바꿉니다
save([세이브 포인트])	[세이브 포인트]에서 게임을 저장합니다
show_interface()	인터페이스를 출력합니다
show_inventory()	인벤토리를 보여줍니다
sys_msg([내용])	[sys][내용] 형식으로 메시지를 출력합니다
world([월드])	[월드]로 이동합니다

3. 게임 만들기

1) entities

entities는 게임 내에서 등장하는 몬스터들이 있는 폴더이며, entities.txt가 있습니다. 몬스터를 게임에 넣기 위해선 entities.txt에 다음과 같은 내용을 작성하여야 합니다.

```
[엔티티 이름]{
hp:<채력>
mainhand:<무기 이름>
}
...
```

예시)

```
zombie{
hp:15
mainhand:"broken_wood"
}
```

변수	뜻
hp	몬스터의 기본 채력 opp.hp = hp + level * 2
mainhand	주무기

2) items

items는 게임에서 등장하는 아이템으로, 일회성 사용 스킬과도 비슷합니다.
items.txt에는 다음과 같이 작성하여야 합니다.

```
[아이템 이름]{
name:<이름>
code:<코드>
}
```

예시)

```
hp_potion{
name:"채력_물약"
code:"player.hp += 10"
}
```

3) log

게임의 실행정보가 저장됩니다.

게임의 진행과는 아무런 영향이 없으나, 삭제하지 말아주세요.

4) main

i) banner.txt

게임 시작시 띄울 배너를 만듭니다.

ii) setup.txt

게임 시작화면에서 '새로 만들기'를 선택하였을때 실행할 것들입니다.

```
setup{
run:[실행할 내용]
}
```

5) player

플레이어와 관련된 변수들을 설정합니다.

player.txt에는 다음과 같이 작성합니다.

```
player{
  hp:<hp>
  maxhp:<maxhp>
  mp:<mp>
  maxmp:<maxmp>
  xp:<xp>
  gold:<골드>
  displayname:<출력할 이름>
}
```

ex)

```
player{
  hp:100
  maxhp:100
  mp:100
  maxmp:100
  xp:0
  gold:100
  displayname:"플레이어"
}
```

변수	뜻
hp	채력 player.hp
maxhp	최대채력 player.maxhp
mp	마나 player.mp
maxmp	최대마나 player.maxmp
xp	경험치 player.xp
gold	골드 player.gold
displayname	플레이어 이름

6) saves

세이프파일입니다. 건드리면 안됩니다.

7) skills

```
[스킬 이름]{
name:<이름>
type:<타입>
cooltime:<쿨타임(턴)>
maxcooltime:<최대 쿨타임(턴)>
code:<실행할 코드>
}
```

8) weapons

```
[무기 이름]{
name:<이름>
type:<타입>
dmg:<기본 데미지>
durability:<내구도>
level:<레벨>
}
```

```
dmg = <기본 데미지> + level * 2
```

9) worlds

월드입니다. 월드로 이동하였을때 실행할 코드만 작성하면 됩니다.

4. 팁들

1) 전투를 할때 상대의 관한 정보(ex)채력)은 opp.<정보>로 접근할 수 있습니다.

ex) opp.hp, opp.mainhand

2) 더 이상 없네요;;

5. 주의사항

1) executer.py의 이름은 바뀌도 상관없으며, TRPG 20.x.x의 이름도 바뀌도 되지만, 출처는 남겨주세요.

2) 세이프파일을 수정하지 마세요.

3) executer.py의 코드를 수정하지 마세요.

4) 파일을 삭제하지 마세요.