## | 일반 소스 공유 | >

## 전혀 디테일 이라곤 찾아볼 수 없는 노가다성 메이플 큐브 시뮬레이 터



설개향 1:1 채팅

2019.12.09. 18:28 조회 186

공유할 소스 용도=> (ex: 가위바위보 게임) 큐브 시뮬레이션 소스 코드 =>

var aa = ["₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩n+공격력 30", "₩n+공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩nt마력 29", "₩nt마력 49", "₩n공격력 3%", "₩n공격력 5%", "₩n+공격력 10%", "₩n+공격력 15%", "₩n마력 3%", "₩n마력 5%", "₩n+마력 10%", "₩n마력 15%", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩nt데미지25%", "₩nt데미지 30%", "₩n즉사 1%", "₩nt즉사 2%", "₩nt즉사 4%", "₩n보스 공격 "₩nt공격속도 3", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩nt공격력 30", "₩nt공격 력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n+마력 49", "₩n공격력 3 % ", "₩n공격력 5 % ", "₩nt공격력 10 % ", "₩nt공격력 15 % ", "₩n마력 3 % ", "₩n마력 5 % ", "₩nt마력 10 % ", "₩n마력 15 % ", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n데미지 5 % ", "₩n데 미지 10 % ", "₩n데미지 15 % ", "₩n데미지 20 % ", "₩n+데미지25 % ", "₩n+데미지 30 % ", "₩n보스 공격력 10 %", "₩n 보스 공격력 15%", "₩n+보스 공격력 30%", "₩n+보스 공격력 40%", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격 력 10", "₩n공격력 25", "₩nt공격력 30", "₩nt공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n+마력 49", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n+데미지25%", "₩n+데미지 30%", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩n+공격력 30", "₩n+공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩nt마력 29", "₩nt마력 49", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n+데미지25%", "₩n+데미지 30%", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩n+공 격력 30". "₩n+공격력 50". "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6". "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n+마력 49", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n+데미지25%", "₩n+데미지 30%", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데 미지 1000", "₩n†데미지 1500", "₩n†데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n†데미지25%", "₩n†데미지 30%", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n†데미지 1500", "₩n†데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n+데미지25%", "₩n+데미지 30%", "₩n데 미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n추가공격횟수 1", "₩n+추가공격 횟수 2", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩nt공격력 30", "₩nt공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n+마력 49", "₩n공격속도 1", "₩n+공격 속도 2", "₩nt공격속도 3", "₩n즉사 1%", "₩nt즉사 2%", "₩nt즉사 4%", "₩n추가공격횟수 1", "₩nt추가공격횟수 2"] var ab = ["₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩nt공격력 30", "₩nt공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩nt마력 29", "₩nt마력 49", "₩n공격력 3%", "₩n공격력 5%", "₩n+공격력 10%", "₩n+공격력 15%", "₩n마력 3%", "₩n마력 5%", "₩n+마력 10%", "₩n마력 15%", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n⁺데미지 1500", "₩n⁺데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n+데미지25%", "₩n+데미지 30%", "₩n즉사 1%", "₩n+즉사 2%", "₩n+즉사 4%", "₩n보스 공격 력 10% ", "\n보스 공격력 15 % ", "\nt보스 공격력 30 % ", "\nt보스 공격력 40 % ", "\nx\nz "₩nt공격속도 3", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩nt공격력 30", "₩nt공격 력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n+마력 49", "₩n공격력 3 % ", "₩으고경려 5 0/ " "₩s+고경려 10 0/ " "₩s+고경려 15 0/ " "₩s-П.려 2 0/ " "₩s-П.려 5 0/ " "₩s+다.려 10 0/ " "₩s-П.려 15

```
% ", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n데미지 5 % ", "₩n데
미지 10 % ", "₩n데미지 15 % ", "₩n데미지 20 % ", "₩n+데미지25 % ", "₩n+데미지 30 % ", "₩n보스 공격력 10 %", "₩n
보스 공격력 15%", "₩n+보스 공격력 30%", "₩n+보스 공격력 40%", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격
력 10", "₩n공격력 25", "₩nt공격력 30", "₩nt공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24",
"₩n+마력 29", "₩n+마력 49", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000",
"₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n+데미지25%", "₩n+데미지 30%", "₩n공격력
3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩n+공격력 30", "₩n+공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력
4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩nt마력 29", "₩nt마력 49", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지
1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%",
"₩n+데미지25%", "₩n+데미지 30%", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩n+공
격력 30", "₩n+공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n+마력 49",
"₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지
10%". "₩n데미지 15%". "₩n데미지 20%". "₩n+데미지25%". "₩n+데미지 30%". "₩n데미지 300". "₩n데미지 500". "₩n데미지
미지 1000", "₩n†데미지 1500", "₩n†데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%",
"₩n+데미지25%", "₩n+데미지 30%", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지
3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n+데미지25%", "₩n+데미지 30%", "₩n데
미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n공격력 3%", "₩n공격력 5%",
"₩nt공격력 10%", "₩nt공격력 15%", "₩n마력 3%", "₩n마력 5%", "₩nt마력 10%", "₩n마력 15%", "₩n즉사 1%", "₩nt즉
사 2%", "₩n+즉사 4%", "₩n보스 공격력 10% ", "₩n보스 공격력 15 % ", "₩n+보스 공격력 30 % ", "₩n+보스 공격력 40
% ", "₩n공격속도 1", "₩nt공격속도 2", "₩nt공격속도 3", "₩n추가공격횟수 1", "₩nt추가공격횟수 2", "₩n공격력 3", "₩n
공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩n+공격력 30", "₩n+공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n
마력 6". "₩n마력 9". "₩n마력 24". "₩nt마력 29". "₩nt마력 49". "₩n공격속도 1". "₩nt공격속도 2". "₩nt공격속도 3".
"₩n즉사 1%", "₩nt즉사 2%", "₩nt즉사 4%", "₩n추가공격횟수 1", "₩nt추가공격횟수 2"]
var ac = ["₩n공격력 3%", "₩n공격력 5%", "₩n+공격력 10%", "₩n+공격력 15%", "₩n마력 3%", "₩n마력 5%", "₩n+마력
10%", "₩n마력 15%", "₩n즉사 1%", "₩n†즉사 2%", "₩n†즉사 4%", "₩n보스 공격력 10% ", "₩n보스 공격력 15 % ",
"₩nt보스 공격력 30 % ", "₩nt보스 공격력 40 % ", "₩n공격속도 1", "₩nt공격속도 2", "₩nt공격속도 3", "₩n공격력 3",
"₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩nt공격력 30", "₩nt공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4",
"₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n마력 49", "₩n공격력 3 % ", "₩n공격력 5 % ", "₩n+공격력 10
% ", "₩n†공격력 15 % ", "₩n마력 3 % ", "₩n마력 5 % ", "₩nt마력 10 % ", "₩n마력 15 % ", "₩n데미지 300", "₩n데미지
500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n데미지 5 % ", "₩n데미지 10 % ", "₩n데미지 15 % ",
"₩n데미지 20 % ", "₩nt데미지25 % ", "₩nt데미지 30 % ", "₩n보스 공격력 10 %", "₩n보스 공격력 15%", "₩nt보스 공
격력 30%", "₩n+보스 공격력 40%", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩n+공
격력 30", "₩n+공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n마력 49",
"₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지
10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n+데미지25%", "₩n+데미지 30%", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력
7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩nt공격력 30", "₩nt공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9",
"₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n마력 49", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+
데미지 3000", "\n데미지 5%", "\n데미지 10%", "\n데미지 15%", "\n데미지 20%", "\n+데미지25%", "\n+데미지
30%", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩nt공격력 30", "₩nt공격력 50", "₩n
마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n마력 49", "₩n데미지 300", "₩n데미지
500". "₩n데미지 1000". "₩n+데미지 1500". "₩n+데미지 3000". "₩n데미지 5%". "₩n데미지 10%". "₩n데미지 15%". "₩n
데미지 20%", "\nt데미지25%", "\nt데미지 30%", "\nt데미지 300", "\nt메미지 500", "\nt메미지 1000", "\nt메미지 1000", "\nt메미지
1500", "₩n+데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n+데미지25%", "₩n+
데미지 30%", "\n데미지 300", "\n데미지 500", "\n데미지 1000", "\nH미지 1500", "\nH미지 1500", "\nH미지 3000", "\nH미지
5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩nተ데미지25%", "₩n+데미지 30%", "₩n데미지 30%", "₩n데미지 300", "₩n데
미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n공격력 3%", "₩n공격력 5%", "₩n+공격력 10%",
"₩n+공격력 15%", "₩n마력 3%", "₩n마력 5%", "₩n+마력 10%", "₩n마력 15%", "₩n즉사 1%", "₩n+즉사 2%", "₩n+즉사
4%", "₩n보스 공격력 10% ", "₩n보스 공격력 15 % ", "₩n+보스 공격력 30 % ", "₩n+보스 공격력 40 % ", "₩n공격속도
1", "₩n+공격속도 2", "₩n+공격속도 3", "₩n추가공격횟수 1", "₩n+추가공격횟수 2", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공
격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩n+공격력 30", "₩n+공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력
9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n+마력 49", "₩n공격속도 1", "₩n+공격속도 2", "₩n+공격속도 3", "₩n즉사 1%", "₩n
즉사 2%", "₩n+즉사 4%", "₩n추가공격횟수 1", "₩n+추가공격횟수 2"]
```

var ad = ["₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩n+공격력 30", "₩n+공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n+마력 49", "₩n공격력 3%", "₩n공격력

5%", "₩n+공격력 10%", "₩n+공격력 15%", "₩n마력 3%", "₩n마력 5%", "₩n+마력 10%", "₩n마력 15%", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n네미지 1500", "₩n네미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 20%", "₩n+데미지 20%", "₩n+데미지 30%", "₩n즉사 1%", "₩n+즉사 2%", "₩n+즉사 4%", "₩n보스 공격력 10% ", "₩n보스 공격력 15 % ", "₩n+보스 공격력 30 % ", "₩n+보스 공격력 40 % ", "₩n공격속도 1", "₩n+공격속도 2", "₩n+공격속도 3", "₩n추가공격횟수 1", "₩n+추가공격횟수 2"]

var ae = ["₩n[데미지 500]", "₩n[데미지 750]", "₩n[데미지 900]", "₩n[데미지 1400]", "₩n[데미지 1600]", "₩n[†데미지 2000]"]

var af = ["₩n[데미지 1500]", "₩n[데미지 2400]", "₩n[데미지 3600]", "₩n[데미지 5000]", "₩n[데미지 8200]", "₩n[네미지 12000]"]

var ba = ["₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방어력 20", "₩n⁺방어력 45", "₩n⁺방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n+체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n속성 공격 3", "₩n속성 공격 5", "₩n속성 공격 7", "₩n+속성 공격 9", "₩n+속성 공격 12", "₩n속성 저항 10", "₩n속성 저항 12", "₩n속성 저항 16", "₩n+속성 저항 20", "₩n+속성 저항 25", "₩n속성 데미지 2%", "₩n속성 데미지 5%", "₩n+속성 데미지 7%", "₩n박속성 데미지 10%", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방어력 20", "₩n+방어력 45", "₩n+방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n+체력 5000", "₩n+ 체력 8500", "₩n속성 공격 3", "₩n속성 공격 5", "₩n속성 공격 7", "₩n十속성 공격 9", "₩n十속성 공격 12", "₩n속성 저항 10", "₩n속성 저항 12", "₩n속성 저항 16", "₩n+속성 저항 20", "₩n+속성 저항 25", "₩n속성 데미지 2%", "₩n속성 데미지 5%", "₩nt속성 데미지 7%", "₩nt속성 데미지 10%", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방 어력 20", "₩n+방어력 45", "₩n+방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n+체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n속성 저항 10", "₩n속성 저항 12", "₩n속성 저항 16", "₩n+속성 저항 20", "₩n+속성 저항 25", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방어력 20", "₩nt방어력 45", "₩nt방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n+체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n속성 저항 10", "₩n속성 저항 12", "₩n속성 저항 16", "₩n+속성 저항 20", "₩n+속성 저항 25", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방어력 20", "₩n+방어력 45", "₩n+방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n+체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n 방어력 14", "₩n방어력 20", "₩n⁺방어력 45", "₩n⁺방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n+체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n초마다 HP 0.2%", "₩n+초마다 HP 0.3%", "₩n+초마다 HP 0.5%", "₩n반사데미지 1%", "₩n†반사데미지 2%", "₩n†반사데미지 4%", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방어력 20", "₩n†방어력 45", "₩n†방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n+체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n속성 공격 3", "₩n속성 공격 5", "₩n속성 공격 7", "₩n+속성 공격 9", "₩n+속성 공격 12", "₩n속성 데미지 2%", "₩n속성 데미지 5%", "₩n+속성 데미지 7%", "₩n+속성 데미지 10%", "₩n초마다 HP 0.2%", "₩n†초마다 HP 0.3%", "₩n†초마다 HP 0.5%", "₩n반사데미지 1%", "₩n†반사데미지 2%", "₩n†반 사데미지 4%"]

var bb = ["₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방어력 20", "₩n방어력 45", "₩n방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n+체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n속성 공격 3", "₩n속성 공격 5", "₩n속성 공격 7", "₩n+속성 공격 9", "₩n+속성 공격 12", "₩n속성 저항 10", "₩n속성 저항 12", "₩n속성 저항 16", "₩n+속성 저항 20", "₩n+속성 저항 25", "₩n속성 데미지 2%", "₩n속성 데미지 5%", "₩n+속성 데미지 7%", "₩n박속성 데미지 10%", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방어력 20", "₩n+방어력 45", "₩n+방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n+체력 5000", "₩n+ 체력 8500", "₩n속성 공격 3", "₩n속성 공격 5", "₩n속성 공격 7", "₩n十속성 공격 9", "₩n十속성 공격 12", "₩n속성 저항 10", "₩n속성 저항 12", "₩n속성 저항 16", "₩n+속성 저항 20", "₩n+속성 저항 25", "₩n속성 데미지 2%", "₩n속성 데미지 5%", "₩nt속성 데미지 7%", "₩nt속성 데미지 10%", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방 어력 20", "₩n+방어력 45", "₩n+방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n+체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n속성 저항 10", "₩n속성 저항 12", "₩n속성 저항 16", "₩n+속성 저항 20", "₩n+속성 저항 25", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방어력 20", "₩nt방어력 45", "₩nt방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n+체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n속성 저항 10", "₩n속성 저항 12", "₩n속성 저항 16", "₩n+속성 저항 20", "₩n+속성 저항 25", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방어력 20", "₩n+방어력 45", "₩n+방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n+체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n 방어력 14", "₩n방어력 20", "₩n⁺방어력 45", "₩n⁺방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n세력 2000", "₩n+체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n속성 공격 3", "₩n속성 공격 5", "₩n속성 공격 7", "₩n+속성 공격 9", "₩n+속성 공격 12", "₩n속성 데미지 2%", "₩n속성 데미지 5%", "₩n+속성 데미지 7%", "₩n+속성 데미지 10%", "₩n초마다 HP 0.2%", "₩n†초마다 HP 0.3%", "₩n†초마다 HP 0.5%", "₩n반사데미지 1%", "₩n†반사데미지 2%", "₩n†반 사데미지 4%", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방어력 20", "₩n+방어력 45", "₩n+방어력 60" "짜스텐경 100" "짜스텐경 200" "짜스텐경 600" "짜스텐경 750" "짜스텐경 2000" "짜스+텐경 6000" "짜스+텐경 6500" "짜스

50, \*\*\*마세탁 100, \*\*마세탁 500, \*\*마세탁 500, \*\*마세탁 750, \*\*마세탁 2000, \*\*마세탁 5000, \*\*마세탁 5000, \*\*마세탁 5000, \*\*마세탁 6500, \*\*마속성 공격 3", "\#n속성 공격 5", "\#n속성 공격 7", "\#n\*속성 공격 9", "\#n\*속성 공격 12", "\#n\*속성 데미지 2%", "\#n\*속성 데미지 5%", "\#n\*속성 데미지 10%", "\#n\*소마다 HP 0.2%", "\#n\*소마다 HP 0.3%", "\#n\*소마다 HP 0.5%", "\#n\*산다데미지 1%", "\#n\*반사데미지 2%", "\#n\*반사데미지 4%"]

var bc = ["₩n속성 공격 3", "₩n속성 공격 5", "₩n속성 공격 7", "₩n1속성 공격 9", "₩n1속성 공격 12", "₩n속성 데미지 2%", "₩n속성 데미지 5%", "₩n+속성 데미지 7%", "₩n+속성 데미지 10%", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방어력 20", "₩n†방어력 45", "₩n†방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n+체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n속성 공격 3", "₩n속성 공격 5", "₩n속성 공격 7", "₩n+속성 공격 9", "₩n+속성 공격 12", "₩n속성 저항 10", "₩n속성 저항 12", "₩n속성 저항 16", "₩n+속성 저항 20", "₩n+속성 저항 25", "₩n속성 데미지 2%", "₩n속성 데미지 5%", "₩n†속성 데미지 7%", "₩n†속성 데미지 10%", "₩n방어력 2", "₩n방어 력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방어력 20", "₩n+방어력 45", "₩n+방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n 체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n+체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n속성 저항 10", "₩n속성 저항 12", "₩n속 성 저항 16", "₩n†속성 저항 20", "₩n†속성 저항 25", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방 어력 20". "₩n+방어력 45". "₩n+방어력 50". "₩n체력 100". "₩n체력 300". "₩n체력 500". "₩n체력 750". "₩n체력 2000". "₩n+체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n속성 저항 10", "₩n속성 저항 12", "₩n속성 저항 16", "₩n+속성 저항 20", "₩n+속성 저항 25", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방어력 20", "₩nt방어력 45", "₩nt방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n+체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방어력 20", "₩n+방어력 45", "₩n+방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체 력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n+체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n속성 공격 3", "₩n속성 공격 5", "₩n속성 공격 7", "₩nt속성 공격 9", "₩nt속성 공격 12", "₩n속성 데미지 2%", "₩n속성 데미지 5%", "₩nt속성 데미지 7%", "₩nt속성 데미지 10%", "₩n초마다 HP 0.2%", "₩nt초마다 HP 0.3%", "₩nt초마다 HP 0.5%", "₩n반사데미지 1%", "₩n+반사데미지 2%", "₩n+반사데미지 4%", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방어력 20", "₩n+방어력 45", "₩n+방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n+체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n속성 공격 3", "₩n속성 공격 5", "₩n속성 공격 7", "₩n+속성 공격 9", "₩n+속성 공격 12", "₩n 속성 데미지 2%", "₩n속성 데미지 5%", "₩n+속성 데미지 7%", "₩n+속성 데미지 10%", "₩n초마다 HP 0.2%", "₩n+초마 다 HP 0.3%", "₩n+초마다 HP 0.5%", "₩n반사데미지 1%", "₩n+반사데미지 2%", "₩n+반사데미지 4%"]

var bd = ["\https: var bd = 2", "\https: var bd = 5", "\https: var bd = 14", "\https: var bd = 20", "\https: var bd = 20", "\https: var bd = 14", "\https: var bd = 20", "\https: var bd = 2000", "\http

var be = ["₩n【방어력 6]", "₩n【방어력 10]", "₩n【방어력 14]", "₩n【방어력 20]", "₩n【방어력 24]", "₩n【방어력 32]"] var bf = ["₩n【방어력 12]", "₩n【방어력 16]", "₩n【방어력 22]", "₩n【방어력 36]", "₩n【방어력 44]", "₩n【t방어력 56]"] var ca = ["₩n방어율 무시 5%", "₩n방어율 무시 15%", "₩n방어율 무시 20%", "₩n\*방어율 무시 30%", "₩n\*방어율 무시 40%", "₩n크리티컬 확률 4%", "₩n크리티컬 확률 7%", "₩n+크리티컬 확률 10%", "₩n+크리티컬 확률 12%", "₩n+크리티컬 12%", "\#\n+□ 득률 10%", "₩n메소 획득률 15%", "₩n메소 획득률 25%", "₩n+메소 획득률 30%", "₩n+메소 획득률 40%", "₩n아이템 획 득률 20%", "₩n+아이템 획득률 30%", "₩n+아이템 획득률40%", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩nt공격력 30", "₩nt공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n+마력 49", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n+데미지25%", "₩n+데미지 30%", "₩n방어율 무시 5%", "\n\방어율 무시 15%", "\n\방어율 무시 20%", "\n\방어율 무시 30%", "\n\방어율 무시 40%", "\n\라이율 무시 40%", "\n\라이율 무시 40%", "\n\ 확률 4%", "₩n크리티컬 확률 7%", "₩n†크리티컬 확률 10%", "₩n†크리티컬 확률 12%", "₩n메소 획득률 10%", "₩n메소 획득률 15%", "₩n메소 획득률 25%", "₩n+메소 획득률 30%", "₩n+메소 획득률 40%", "₩n아이템 획득률 20%", "₩n+아이 템 획득률 30%", "₩n+아이템 획득률40%", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩n+공격력 30", "₩n+공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n+마 력 49", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n⁺데미지 1500", "₩n⁺데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n 데미지 10%", "\makerall'n데미지 15%", "\makerall'n데미지 20%", "\makerall'n메지 25%", "\makerall'n메지 30%", "\makerall'nm 30%", \makerall'nm 30%", \makerall'nm 30%", \makerall'nm 30%", \makerall'nm 30%", \makerall'nm 30%", \makerall''nm 30%", \makerall''nm 30%", \makerall''nm 30%", \makerall''nm 30%", \ 공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩nt공격력 30", "₩nt공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마 력 9", "₩n마력 24", "₩nt마력 29", "₩nt마력 49", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩nt데미지 1500", "₩n†데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n†데미지25%", "₩n†데미지 30%", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩n+공격력 30", "₩n+공격력 50", "₩n 마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n+마력 49", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n 데미지 20%", "\nt데미지25%", "\nt데미지 30%", "\nt데미지 300", "\nt메미지 500", "\nt메미지 1000", "\nt메미지 1000", "\nt메미지

1500", "₩n†데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n†데미지25%", "₩n 데미지 30%". "\n데미지 300". "\n데미지 500". "\n데미지 500". "\n데미지 1000". "\n时데미지 1500". "\n时데미지 3000". "\n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n+데미지25%", "₩n+데미지 30%", "₩n이동속도 1", "₩n+이 동속도 2", "₩n+이동속도 4", "₩n쿨타임 감소 1%", "₩n+쿨타임 감소 2%", "₩n+쿨타임 감소 4%", "₩n공격력 3", "₩n공격 력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩n+공격력 30", "₩n+공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩nt마력 29", "₩nt마력 49", "₩n방어율 무시 5%", "₩n방어율 무시 15%", "₩n방어율 무시 20%", "₩n+방어율 무시 30%", "₩n+방어율 무시 40%", "₩n크리티컬 확률 4%", "₩n크리티컬 확률 7%", "₩n+크리티컬 확 률 10%", "₩n+크리티컬 확률 12%", "₩n메소 획득률 10%", "₩n메소 획득률 15%", "₩n메소 획득률 25%", "₩n+메소 획득 률 30%", "₩n+메소 획득률 40%", "₩n아이템 획득률 20%", "₩n+아이템 획득률 30%", "₩n+아이템 획득률40%", "₩n이동 속도 1", "₩n†이동속도 2", "₩n†이동속도 4", "₩n쿨타임 감소 1%", "₩n†쿨타임 감소 2%", "₩n†쿨타임 감소 4%"] var cb = ["₩n방어율 무시 5%", "₩n방어율 무시 15%", "₩n방어율 무시 20%", "₩n⁺방어율 무시 30%", "₩n⁺방어율 무시 40%", "₩n크리티컬 확률 4%", "₩n크리티컬 확률 7%", "₩n+크리티컬 확률 10%", "₩n+크리티컬 확률 12%", "₩n메소 획 득률 10%", "₩n메소 획득률 15%", "₩n메소 획득률 25%", "₩n+메소 획득률 30%", "₩n+메소 획득률 40%", "₩n아이템 획 득률 20%", "₩n+아이템 획득률 30%", "₩n+아이템 획득률40%", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩nt공격력 30", "₩nt공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n+마력 49", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", ."₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n+데미지25%", "₩n+데미지 30%", "₩n방어율 무시 5%", "\n\방어율 무시 15%", "\n\방어율 무시 20%", "\n\방어율 무시 30%", "\n\방어율 무시 40%", "\n\라이율 무시 40%", "\n\라이율 무시 40%", "\n\ 확률 4%", "₩n크리티컬 확률 7%", "₩n†크리티컬 확률 10%", "₩n†크리티컬 확률 12%", "₩n메소 획득률 10%", "₩n메소 획득률 15%", "₩n메소 획득률 25%", "₩n+메소 획득률 30%", "₩n+메소 획득률 40%", "₩n아이템 획득률 20%", "₩n+아이 템 획득률 30%", "\nt아이템 획득률40%", "\nc&경력 3", "\nc&nade 5", "\nc&nade 7", "\nc&nade 10", "\nc&nade 25", "₩n+공격력 30", "₩n+공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n+마 력 49", "\nd미지 300", "\nd미지 500", "\nd미지 1000", "\nd미지 1500", "\ntun 1500", "\ntun 1500", "\ntun 1500", "\nd In 데미지 10%", "\makeralla n데미지 15%", "\makeralla n데미지 20%", "\makeralla n데미지 25%", "\makeralla n데미지 30%", "\makeralla n데미지 30%", "\makeralla n를 3", "\makeralla n데미지 20%", "\makeralla n데미지 30%", "\makeralla n데미지 30%", "\makeralla n데미지 20%", "\makeralla nd nu 20%", "\makeralla 공격력 7". "₩n공격력 10". "₩n공격력 25". "₩nt공격력 30". "₩nt공격력 50". "₩n마력 2". "₩n마력 4". "₩n마력 6". "₩n마 력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n+마력 49", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n†데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n†데미지25%", "₩n†데미지 30%", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩n+공격력 30", "₩n+공격력 50", "₩n 마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n+마력 49", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n 데미지 20%", "\nt데미지25%", "\nt데미지 30%", "\nt메미지 300", "\nt메미지 500", "\nt메미지 1000", "\nt메미지 1000", "\nt메미지 1500", "₩n†데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n†데미지25%", "₩n 데미지 30%", "\n데미지 300", "\n데미지 500", "\n데미지 1000", "\nH데미지 1500", "\nH데미지 3000", "\nH데미지 3000", "\nH 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n廿데미지25%", "₩n廿데미지 30%", "₩n방어율 무시 5%", "₩n방어율 무시 15%", "₩n방어율 무시 20%", "₩n+방어율 무시 30%", "₩n+방어율 무시 40%", "₩n크리티컬 확률 4%", "₩n크리티컬 확률 7%", "₩nt크리티컬 확률 10%", "₩n크리티컬 확률 12%", "₩n메소 획득률 10%", "₩n메소 획득률 15%", "₩n메소 획득률 25%", "₩n+메소 획득률 30%", "₩n+메소 획득률 40%", "₩n아이템 획득률 20%", "₩n+아이템 획득 률 30%", "₩n+아이템 획득률40%", "₩n이동속도 1", "₩n+이동속도 2", "₩n+이동속도 4", "₩n쿨타임 감소 1%", "₩n+쿨타 임 감소 2%", "₩nt쿨타임 감소 4%", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩nt공 격력 30". "₩n+공격력 50". "₩n마력 2". "₩n마력 4". "₩n마력 6". "₩n마력 9". "₩n마력 24". "₩n+마력 29". "₩n+마력 49". "₩n방어율 무시 5%", "₩n방어율 무시 15%", "₩n방어율 무시 20%", "₩n†방어율 무시 30%", "₩n†방어율 무시 40%", "₩n 크리티컬 확률 4%", "₩n크리티컬 확률 7%", "₩n+크리티컬 확률 10%", "₩n+크리티컬 확률 12%", "₩n메소 획득률 10%", "₩n메소 획득률 15%", "₩n메소 획득률 25%", "₩n+메소 획득률 30%", "₩n+메소 획득률 40%", "₩n아이템 획득률 20%", "₩n+아이템 획득률 30%", "₩n+아이템 획득률40%", "₩n이동속도 1", "₩n+이동속도 2", "₩n+이동속도 4", "₩n쿨타임 감 소 1%", "₩n+쿨타임 감소 2%", "₩n+쿨타임 감소 4%"]

네마시 1000 , ₩마테마시 1500 , ₩마테마시 5000 , ₩마테마시 5% , ₩마테마시 10% , ₩마테마시 15% , ₩마테마시 20%", "₩n+데미지25%", "₩n+데미지 30%", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩n+공격력 30", "₩n+공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n+마 력 49", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n 데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n+데미지25%", "₩n+데미지 30%", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n 공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩nt공격력 30", "₩nt공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마 력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n+마력 49", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n+데미지25%", "₩n+데미지 30%", "₩n테미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+테미지 1500", "₩n+테미지 3000", "₩n데미지 50", "₩n 데미지 10%", "\nd미지 15%", "\n데미지 20%", "\ntill미지 25%", "\ntill미지 30%", "\nd미지 300", "\nd미지 300", "\nd미지 500", "\nd미지 1000", "\ntiln 1500", "\ntiln 1500", "\ntiln 1500", "\ntiln 100", "\ntiln 100" 20%", "₩n†데미지25%", "₩n†데미지 30%", "₩n방어율 무시 5%", "₩n방어율 무시 15%", "₩n방어율 무시 20%", "₩n†방 어율 무시 30%", "₩n+방어율 무시 40%", "₩n크리티컬 확률 4%", "₩n크리티컬 확률 7%", "₩n+크리티컬 확률 10%", "₩n+크리티컬 확률 12%", "₩n메소 획득률 10%", "₩n메소 획득률 15%", "₩n메소 획득률 25%", "₩n+메소 획득률 30%", "₩n+메소 획득률 40%", "₩n아이템 획득률 20%", "₩n+아이템 획득률 30%", "₩n+아이템 획득률40%", "₩n이동속도 1", "₩n+이동속도 2", "₩n+이동속도 4", "₩n쿨타임 감소 1%", "₩n+쿨타임 감소 2%", "₩n+쿨타임 감소 4%", "₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩nt공격력 30", "₩nt공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n⁺마력 29", "₩n⁺마력 49", "₩n방어율 무시 5%", "₩n방어율 무시 15%", "₩n방 어율 무시 20%", "₩n+방어율 무시 30%", "₩n+방어율 무시 40%", "₩n크리티컬 확률 4%", "₩n크리티컬 확률 7%", "₩n+ 크리티컬 확률 10%", "₩n+크리티컬 확률 12%", "₩n메소 획득률 10%", "₩n메소 획득률 15%", "₩n메소 획득률 25%", "₩n+메소 획득률 30%", "₩n+메소 획득률 40%", "₩n아이템 획득률 20%", "₩n+아이템 획득률 30%", "₩n+아이템 획득률 40%", "₩n이동속도 1", "₩n⁺이동속도 2", "₩n⁺이동속도 4", "₩n쿨타임 감소 1%", "₩n⁺쿨타임 감소 2%", "₩n⁺쿨타임 감 소 4%"]

공격 20]"]
var.cf = ["\n[속성공격 7]" "\n[속성공격 10]" "\n[속성공격 13]" "\n[속성공격 16]" "\n[속성공격 21]" "\n[

var cf = ["₩n【속성공격 7】", "₩n【속성공격 10】", "₩n【속성공격 13】", "₩n【속성공격 16】", "₩n【속성공격 21】", "₩n【†속 성공격 30】"]

var dp = ["₩n공격력 3", "₩n공격력 5", "₩n공격력 7", "₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩nt공격력 30", "₩nt공격력 50", "₩n마력 2", "₩n마력 4", "₩n마력 6", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n마력 49", "₩n공격력 3%", "₩n공격력 5%", "₩n+공격력 10%", "₩n+공격력 15%", "₩n마력 3%", "₩n마력 5%", "₩n+마력 10%", "₩n마력 15%", "₩n데미지 300", "₩n데미지 500", "₩n데미지 1000", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n데미지 5%", "₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n⁺데미지25%", "₩n⁺데미지 30%", "₩n즉사 1%", "₩n+즉사 2%", "₩n+즉사 4%", "₩n보스 공격 력 10% ", "\n보스 공격력 15 % ", "\nt보스 공격력 30 % ", "\nt보스 공격력 40 % ", "\nx\nz "₩n+공격속도 3", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방어력 20", "₩n+방어력 45", "₩n+방어 력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n†체력 5000", "₩n†체력 8500", "₩n속성 공격 3", "₩n속성 공격 5", "₩n속성 공격 7", "₩n†속성 공격 9", "₩n†속성 공격 12", "₩n속성 저항 10", "₩n속성 저항 12", "₩n속성 저항 16", "₩nt속성 저항 20", "₩nt속성 저항 25", "₩n속성 데미지 2%", "₩n속성 데미지 5%", "₩nt속 성 데미지 7%", "₩n박속성 데미지 10%", "₩n방어율 무시 5%", "₩n방어율 무시 15%", "₩n방어율 무시 20%", "₩n+방어율 무시 30%", "₩n+방어율 무시 40%", "₩n크리티컬 확률 4%", "₩n크리티컬 확률 7%", "₩n+크리티컬 확률 10%", "₩n크리 티컬 확률 12%", "₩n메소 획득률 10%", "₩n메소 획득률 15%", "₩n메소 획득률 25%", "₩n+메소 획득률 30%", "₩n+메소 획득률 40%", "₩n아이템 획득률 20%", "₩nt아이템 획득률 30%", "₩nt아이템 획득률40%", "₩n추가공격횟수 1", "₩nt추 가공격횟수 2", "₩n초마다 HP 0.2%", "₩n<sup>†</sup>초마다 HP 0.3%", "₩n<sup>†</sup>초마다 HP 0.5%", "₩n반사데미지 1%", "₩n<sup>†</sup>반사데미 지 2%", "₩n+반사데미지 4%", "₩n이동속도 1", "₩n+이동속도 2", "₩n+이동속도 4", "₩n쿨타임 감소 1%", "₩n+쿨타임 감 소 2%", "₩n+쿨타임 감소 4%"]

var dq = ["₩n공격력 10", "₩n공격력 25", "₩n+공격력 30", "₩n+공격력 50", "₩n마력 9", "₩n마력 24", "₩n+마력 29", "₩n+마력 49", "₩n-마력 5%", "₩n+마력 10%", "₩n+공격력 10%", "₩n+공격력 15%", "₩n-마력 3%", "₩n-마력 5%", "₩n+마력 10%", "₩n-메미지 300", "₩n-메미지 500", "₩n-메미지 1000", "₩n+메미지 1500", "₩n+메미지 3000", "₩n-메미지 5%",

"₩n데미지 10%", "₩n데미지 15%", "₩n데미지 20%", "₩n⁺데미지25%", "₩n⁺데미지 30%", "₩n즉사 1%", "₩n†즉사 2%", "₩nt즉사 4%", "₩n보스 공격력 10% ", "₩n보스 공격력 15 % ", "₩nt보스 공격력 30 % ", "₩nt보스 공격력 40 % ", "₩n 공격속도 1", "₩nt공격속도 2", "₩nt공격속도 3", "₩n방어력 2", "₩n방어력 5", "₩n방어력 7", "₩n방어력 14", "₩n방어력 20", "₩n+방어력 45", "₩n+방어력 50", "₩n체력 100", "₩n체력 300", "₩n체력 500", "₩n체력 750", "₩n체력 2000", "₩n 체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n속성 공격 3", "₩n속성 공격 5", "₩n속성 공격 7", "₩n+속성 공격 9", "₩n+속성 공격 12", "₩n속성 저항 10", "₩n속성 저항 12", "₩n속성 저항 16", "₩nt속성 저항 20", "₩nt속성 저항 25", "₩n속성 데미지 2%", "₩n속성 데미지 5%", "₩n†속성 데미지 7%", "₩n†속성 데미지 10%", "₩n방어율 무시 5%", "₩n방어율 무시 15%", "₩n방 어율 무시 20%", "₩n+방어율 무시 30%", "₩n+방어율 무시 40%", "₩n크리티컬 확률 4%", "₩n크리티컬 확률 7%", "₩n+ 크리티컬 확률 10%", "₩n크리티컬 확률 12%", "₩n메소 획득률 10%", "₩n메소 획득률 15%", "₩n메소 획득률 25%", "₩n+메소 획득률 30%", "₩n+메소 획득률 40%", "₩n아이템 획득률 20%", "₩n+아이템 획득률 30%", "₩n+아이템 획득률 40%", "₩n추가공격횟수 1", "₩n⁺추가공격횟수 2", "₩n초마다 HP 0.2%", "₩n\*초마다 HP 0.3%", "₩n\*초마다 HP 0.5%", "₩n반사데미지 1%", "₩n†반사데미지 2%", "₩n†반사데미지 4%", "₩n이동속도 1", "₩n†이동속도 2", "₩n†이동속도 4", "₩n쿨타임 감소 1%", "₩n+쿨타임 감소 2%", "₩n+쿨타임 감소 4%"] var dr = ["₩n+공격력 30", "₩n+공격력 50", "₩n+마력 29", "₩n+마력 49", "₩n+공격력 10%", "₩n+공격력 15%", "₩n+마력 10%", "₩n마력 15%", "₩n+데미지 1500", "₩n+데미지 3000", "₩n+데미지25%", "₩n+데미지 30%", "₩n+즉사 2%", "₩n+즉 사 4%", "₩n+보스 공격력 30 % ", "₩n+보스 공격력 40 % ", "₩n+공격속도 2", "₩n+공격속도 3", "₩n+방어력 45", "₩n+방 어력 50", "₩n+체력 5000", "₩n+체력 8500", "₩n+속성 공격 9", "₩n+속성 공격 12", "₩n+속성 저항 20", "₩n+속성 저항 25", "₩n+속성 데미지 7%", "₩n+속성 데미지 10%", "₩n방어율 무시 5%", "₩n+방어율 무시 30%", "₩n+방어율 무시 40%", "₩n†크리티컬 확률 10%", "₩n†크리티컬 확률 12%", "₩n†메소 획득률 30%", "₩n†메소 획득률 40%", "₩n아이템 획득률 20%", "₩n+아이템 획득률 30%", "₩n+아이템 획득률40%", "₩n추가공격횟수 1", "₩n+추가공격횟수 2", "₩n초마 다 HP 0.2%", "₩n+초마다 HP 0.3%", "₩n+초마다 HP 0.5%", "₩n반사데미지 1%", "₩n+반사데미지 2%", "₩n+반사데미지 4%", "₩n이동속도 1", "₩n†이동속도 2", "₩n†이동속도 4", "₩n쿨타임 감소 1%", "₩n†쿨타임 감소 2%", "₩n†쿨타임 감소 var dss = ["₩n【공격력 5%]", "₩n【공격력 8%]", "₩n【+공격력 15%]", "₩n【마력 5%]", "₩n【마력 8%]", "₩n【+마력 15%】", "₩n【속성데미지 3%】", "₩n【속성데미지 5%】", "₩n【속성데미지 8%】"] var ds = ["₩n【데미지 12000]", "₩n【속성공격 30]", "₩n【방어력 56]", "₩n【데미지 15000]", "₩n【속성공격 35]", "₩n【방어력 80】"] var dsss = ["₩n【데미지 10%]", "₩n【피해무시 10%]", "₩n【공격력 30%]", "₩n【마력 30%]", "₩n【피격시 이동속도 10%]"] var fd = ["₩n【피격시 3% 확률로 체력의 10% 보호막】", "₩n【†피격시 5% 확률로 체력의 10% 보호막】", "₩n【†피격시 8% 확률로 체력의 10% 보호막】", "₩n【피격시 3% 확률로 333% 데미지】", "₩n【†피격시 5% 확률로 333% 데미지】", "₩n【†피격시 8% 확률로 333% 데미지】"] var ff = ["₩n【피격시 3% 확률로 체력의 15% 보호막】", "₩n【+피격시 5% 확률로 체력의 15% 보호막】", "₩n【+피격시 8% 확률로 체력의 15% 보호막】", "₩n【피격시 3% 확률로 444% 데미지】", "₩n【†피격시 5% 확률로 444% 데미지】", "₩n【†피 격시 8% 확률로 444% 데미지】", "₩n【피격시 3% 확률로 데미지 2배】", "₩n【+피격시 5% 확률로 데미지 2배】", "₩n【+피 격시 8% 확률로 데미지 2배]"] function response(room, msg, sender, isGroupChat, replier, imageDB, packageName, threadId) { // 고급큐브 if (msg.indexOf("날개") == 0) { var result = Math.floor(Math.random() \* 14); if (result == 0){ replier.reply(sender + "님의『◈얼음신의 망토』₩n※" + ds[Math.floor(Math.random() \* ds.length)] + "₩n₩n■첫번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() \* dp.length)] + "₩n□두번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() \* dp.length)] + "₩n■세번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() \* dp.length)] )

"₩n₩n■첫번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() \* dp.length)] +

replier.reply(sender + "님의『※얼음신의 망토』₩n※" + ds[Math.floor(Math.random() \* ds.length)] +

}

else if (result = = 1)

```
₩N□구단째 귤 + ap[watn.noor(watn.random() ~ ap.lengtn)] +
"₩n■세번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)]
}
else if (result == 2)
replier.reply(sender + "님의『◈얼음신의 망토』₩n※" + ds[Math.floor(Math.random() * ds.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)] +
"₩n□두번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)] +
"₩n■세번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)]
}
else if (result == 3)
replier.reply(sender + "님의『※얼음신의 망토』₩n※" + ds[Math.floor(Math.random() * ds.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)] +
"₩n□두번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)] +
"₩n■세번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)]
)
}
else if (result = 4)
replier.reply(sender + "님의『◈얼음신의 망토』₩n※" + ds[Math.floor(Math.random() * ds.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)] +
"₩n□두번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)] +
"₩n■세번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)]
)
}
else if (result == 5)
replier.reply(sender + "님의『◈얼음신의 망토』₩n※" + ds[Math.floor(Math.random() * ds.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)] +
"₩n□두번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)] +
"₩n■세번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)]
)
}
else if (result = = 6)
replier.reply(sender + "님의『◈얼음신의 망토』₩n※" + ds[Math.floor(Math.random() * ds.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)] +
"₩n□두번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)] +
"₩n■세번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)]
)
}
else if (result == 7)
replier.reply(sender + "님의『◈얼음신의 망토』₩n※" + ds[Math.floor(Math.random() * ds.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)] +
"₩n□두번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)] +
"₩n■세번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)]
)
}
else if (result = = 8)
replier.reply(sender + "님의『◈얼음신의 망토』₩n※" + ds[Math.floor(Math.random() * ds.length)] +
```

```
"₩n₩n■첫번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)] +
"₩n□두번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)] +
"₩n■세번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)]
}
else if (result == 9)
replier.reply(sender + "님의『◈얼음신의 망토』₩n※" + ds[Math.floor(Math.random() * ds.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)] +
"₩n□두번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)] +
"₩n■세번째 줄" + dp[Math.floor(Math.random() * dp.length)]
)
}
else if (result == 10)
replier.reply(sender + "님의『□루시퍼의 악마 날개』₩n※" + dss[Math.floor(Math.random() * dss.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + dq[Math.floor(Math.random() * dq.length)] +
"₩n□두번째 줄" + dq[Math.floor(Math.random() * dq.length)] +
"₩n■세번째 줄" + dq[Math.floor(Math.random() * dq.length)]
)
}
else if (result == 11)
replier.reply(sender + "님의『□미카엘의 천사 날개』₩n※" + fd[Math.floor(Math.random() * fd.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + dq[Math.floor(Math.random() * dq.length)] +
"₩n□두번째 줄" + dq[Math.floor(Math.random() * dq.length)] +
"₩n■세번째 줄" + dq[Math.floor(Math.random() * dq.length)]
)
}
else if (result == 12)
replier.reply(sender + "님의『□용사의 광채 망토』₩n※" + ff[Math.floor(Math.random() * ff.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + dr[Math.floor(Math.random() * dr.length)] +
"₩n□두번째 줄" + dr[Math.floor(Math.random() * dr.length)] +
"₩n■세번째 줄" + dr[Math.floor(Math.random() * dr.length)]
)
}
}
// 일반큐브
if (msg.indexOf("무기") == 0)
{
var result = Math.floor(Math.random() * 13);
if (result == 0)
{
replier.reply(sender + "님의『◈차가운 칼날 검』₩n※" + ae[Math.floor(Math.random() * ae.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n□두번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n■세번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)]
)
}
else if (result == 1)
replier.reply(sender + "님의『◈차가운 칼날 검』₩n※" + ae[Math.floor(Math.random() * ae.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"We TEHT A" : as[Math floor/Math random// * as longth)]
```

```
₩N□구인께 귤 + aa[เviatn.fioor(iviatn.random() ~ aa.lengtn)] +
"₩n■세번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)]
}
else if (result == 2)
replier.reply(sender + "님의『◈차가운 칼날 검』₩n※" + ae[Math.floor(Math.random() * ae.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n□두번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n■세번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)]
}
else if (result == 3)
replier.reply(sender + "님의『※차가운 칼날 검』₩n※" + ae[Math.floor(Math.random() * ae.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n□두번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n■세번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)]
)
}
else if (result = 4)
replier.reply(sender + "님의『◈차가운 칼날 검』₩n※" + ae[Math.floor(Math.random() * ae.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n□두번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n■세번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)]
)
}
else if (result == 5)
replier.reply(sender + "님의『◈차가운 칼날 검』₩n※" + ae[Math.floor(Math.random() * ae.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n□두번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n■세번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)]
)
}
else if (result = = 6)
replier.reply(sender + "님의『◈차가운 칼날 검』₩n※" + ae[Math.floor(Math.random() * ae.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n□두번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n■세번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)]
)
}
else if (result == 7)
replier.reply(sender + "님의『◈차가운 칼날 검』₩n※" + ae[Math.floor(Math.random() * ae.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n□두번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n■세번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)]
)
else if (result = = 8)
replier.reply(sender + "님의『◈차가운 칼날 검』₩n※" + ae[Math.floor(Math.random() * ae.length)] +
```

```
"₩n₩n■첫번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n□두번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n■세번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)]
}
else if (result == 9)
replier.reply(sender + "님의『◈차가운 칼날 검』₩n※" + ae[Math.floor(Math.random() * ae.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n□두번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n■세번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)]
)
}
else if (result == 10)
replier.reply(sender + "님의『◈차가운 칼날 검』₩n※" + ae[Math.floor(Math.random() * ae.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n□두번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)] +
"₩n■세번째 줄" + aa[Math.floor(Math.random() * aa.length)]
)
}
else if (result == 11)
replier.reply(sender + "님의『□루시퍼의 저주 검』₩n※" + af[Math.floor(Math.random() * af.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ab[Math.floor(Math.random() * ab.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ab[Math.floor(Math.random() * ab.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ab[Math.floor(Math.random() * ab.length)]
)
}
else if (result == 12)
replier.reply(sender + "님의『□미카엘의 기원 오브』\\n×" + fd[Math.floor(Math.random() * fd.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ac[Math.floor(Math.random() * ac.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ac[Math.floor(Math.random() * ac.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ac[Math.floor(Math.random() * ac.length)]
)
}
else if (result == 13)
replier.reply(sender + "님의『□유일신의 강철 검』₩n※" + ff[Math.floor(Math.random() * ff.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ad[Math.floor(Math.random() * ad.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ad[Math.floor(Math.random() * ad.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ad[Math.floor(Math.random() * ad.length)]
)
}
}
if (msg.indexOf("방어구") == 0)
var result = Math.floor(Math.random() * 14);
if (result == 0)
replier.reply(sender + "님의『◈설원의 가시 조끼』₩n※" + be[Math.floor(Math.random() * be.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"\\\s ■ 네버피 즈" , ball Math floor/Math random// * balanath)]
```

```
₩n■세번째 할 + pa[iviatn.fioor(iviatn.rangom() ~ pa.iengtn)]
)
}
else if (result == 1)
replier.reply(sender + "님의『※설원의 가시 조끼』₩n※" + be[Math.floor(Math.random() * be.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)]
)
}
else if (result == 2)
replier.reply(sender + "님의『◈설원의 가시 조끼』₩n※" + be[Math.floor(Math.random() * be.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)]
)
}
else if (result == 3)
{
replier.reply(sender + "님의『※설원의 가시 조끼』₩n※" + be[Math.floor(Math.random() * be.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)]
)
else if (result == 4)
replier.reply(sender + "님의『◈설원의 가시 조끼』₩n※" + be[Math.floor(Math.random() * be.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)]
)
}
else if (result = = 5)
{
replier.reply(sender + "님의『◈설원의 가시 조끼』₩n※" + be[Math.floor(Math.random() * be.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)]
)
}
else if (result == 6)
replier.reply(sender + "님의『※설원의 가시 조끼』₩n※" + be[Math.floor(Math.random() * be.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)]
)
}
else if (result == 7)
replier.reply(sender + "님의『◈설원의 가시 조끼』₩n※" + be[Math.floor(Math.random() * be.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
```

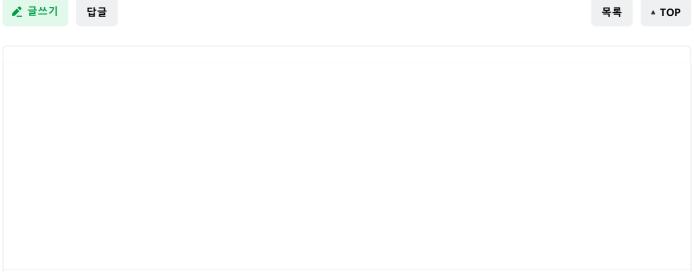
```
"₩n□두번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)]
)
}
else if (result = = 8)
replier.reply(sender + "님의『◈설원의 가시 조끼』₩n※" + be[Math.floor(Math.random() * be.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)]
)
}
else if (result == 9)
replier.reply(sender + "님의『◈설원의 가시 조끼』₩n※" + be[Math.floor(Math.random() * be.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)]
)
}
else if (result == 10)
replier.reply(sender + "님의『※설원의 가시 조끼』₩n※" + be[Math.floor(Math.random() * be.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ba[Math.floor(Math.random() * ba.length)]
)
else if (result == 11)
replier.reply(sender + "님의『□루시퍼의 화염으로 둘러싸인 갑옷』₩n※" + be[Math.floor(Math.random() * be.length)]
"₩n₩n■첫번째 줄" + bb[Math.floor(Math.random() * bb.length)] +
"₩n□두번째 줄" + bb[Math.floor(Math.random() * bb.length)] +
"₩n■세번째 줄" + bb[Math.floor(Math.random() * bb.length)]
)
}
else if (result == 12)
replier.reply(sender + "님의『□미카엘의 천상 로브』\m** + fd[Math.floor(Math.random() * fd.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + bc[Math.floor(Math.random() * bc.length)] +
"₩n□두번째 줄" + bc[Math.floor(Math.random() * bc.length)] +
"₩n■세번째 줄" + bc[Math.floor(Math.random() * bc.length)]
)
else if (result == 13)
{
replier.reply(sender + "님의『□유일신의 티타늄 갑옷』₩n※" + ff[Math.floor(Math.random() * ff.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + bd[Math.floor(Math.random() * bd.length)] +
"₩n□두번째 줄" + bd[Math.floor(Math.random() * bd.length)] +
"₩n■세번째 줄" + bd[Math.floor(Math.random() * bd.length)]
)
}
:f /mca indovOf/"TF 시 コ" == 0
```

```
ir (msg.inaexOT( 경인구 ) == 0)
var result = Math.floor(Math.random() * 14);
if (result == 0)
replier.reply(sender + "님의『※설원의 장미 반지』₩n※" + ce[Math.floor(Math.random() * ce.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)]
)
}
else if (result == 1)
replier.reply(sender + "님의『◈설원의 장미 반지』₩n※" + ce[Math.floor(Math.random() * ce.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)]
)
}
else if (result == 2)
{
replier.reply(sender + "님의『☀설원의 장미 반지』₩n※" + ce[Math.floor(Math.random() * ce.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)]
)
else if (result == 3)
replier.reply(sender + "님의『◈설원의 장미 반지』₩n※" + ce[Math.floor(Math.random() * ce.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)]
)
}
else if (result = 4)
{
replier.reply(sender + "님의『◈설원의 장미 반지』₩n※" + ce[Math.floor(Math.random() * ce.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)]
)
}
else if (result = = 5)
replier.reply(sender + "님의『※설원의 장미 반지』₩n※" + ce[Math.floor(Math.random() * ce.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)]
)
}
else if (result == 6)
replier.reply(sender + "님의『※설원의 장미 반지』₩n※" + ce[Math.floor(Math.random() * ce.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
```

```
"₩n□두번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)]
)
}
else if (result == 7)
replier.reply(sender + "님의『※설원의 장미 반지』₩n※" + ce[Math.floor(Math.random() * ce.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)]
)
}
else if (result == 8)
replier.reply(sender + "님의『◈설원의 장미 반지』₩n※" + ce[Math.floor(Math.random() * ce.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)]
)
}
else if (result == 9)
replier.reply(sender + "님의『≉설원의 장미 반지』₩n※" + ce[Math.floor(Math.random() * ce.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)]
)
else if (result == 10)
{
replier.reply(sender + "님의『※설원의 장미 반지』₩n※" + ce[Math.floor(Math.random() * ce.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n□두번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)] +
"₩n■세번째 줄" + ca[Math.floor(Math.random() * ca.length)]
}
else if (result == 11)
replier.reply(sender + "님의『□고르곤의 심장이 깃든 반지』₩n※" + cf[Math.floor(Math.random() * cf.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + cb[Math.floor(Math.random() * cb.length)] +
"₩n□두번째 줄" + cb[Math.floor(Math.random() * cb.length)] +
"₩n■세번째 줄" + cb[Math.floor(Math.random() * cb.length)]
)
}
else if (result == 12)
replier.reply(sender + "님의『□미카엘의 태양 반지』₩n※" + fd[Math.floor(Math.random() * fd.length)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + cc[Math.floor(Math.random() * cc.length)] +
"₩n□두번째 줄" + cc[Math.floor(Math.random() * cc.length)] +
"₩n■세번째 줄" + cc[Math.floor(Math.random() * cc.length)]
)
}
else if (result == 13)
rapliar raplidandar . "니이 『미오이시이 하셔 HFT Way" . #FFMath flagr(Math rapdam/) * #Flagath\1
```

```
repner.repny(sender + 급의 '山슈틸인의 확인 반지』₩n※ + п[мацп.поог(мацп.тапфоти) " плепдци)] +
"₩n₩n■첫번째 줄" + cd[Math.floor(Math.random() * cd.length)] +
"₩n□두번째 줄" + cd[Math.floor(Math.random() * cd.length)] +
"₩n■세번째 줄" + cd[Math.floor(Math.random() * cd.length)]
)
}
}
}
조금 디테일하게 잡아봤습니다
잘 쓰세요 제 2주동안 즐겁게 놀던 소스..
( 말머리 등록 해주세요! )
    설개향님의 게시글 더보기 >
♡ 좋아요 1 ♀ 댓글 12
                                                                               🕝 공유 🗆 신고
댓글 등록순 최신순 C
                                                                               댓글알림
     SQLite
     \Box
     2019.12.09. 19:05 답글쓰기
     SQLite
     다시한번 설개향님의 노가다에 박수 드립니다(짝짝)
     2019.12.09. 19:06 답글쓰기
          설개향 작성자
          감사하므니다 (노가다 보면 편안)
          2019.12.09. 19:07 답글쓰기
     하지만 명령어가 그냥 날개 이므로 글쓰다가 날개라는 단어가 있으면 멋대로 작동된다는 단점이 ㅋㅋ
     2019.12.09. 19:09 답글쓰기
          새름
          if(msg.equals("명령어")){ 로 바꿔보세요
          2019.12.09. 19:10 답글쓰기
          설개향 작성자
          음 방금 해보니 '에벱 날개' 시 작동되진 않네요
          2019.12.09. 19:11 답글쓰기
          아기곰
```





## '| 일반 소스 공유 |' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기



Custom Tabs	Nenka	2019.12.10.
보드게임 모듈	큐브마인	2019.12.10.

전혀 디테일 이라곤 찾아볼 수 없는 노가다성 메이플 큐브 시	뮬레이터 [12]	설개향	2019.12.09.
KittyNyang님 요청 제비뽑기 소스 [4]		까칠한까칠	2019.12.09.
메이플 무릉 확인 [5]		SOODA	2019.12.09.
	1 2 3		전체보기

## 이 카페 인기글



1 2 3 4 5