

| 일반 소스 공유 | >

노가다형 난해한 검강화 소스



1급 청정수 MoonBot 챗봇 마스터 🍷 1:1 채팅

2020.04.02. 21:51 조회 234

💬 댓글 32 URL 복사 ⋮

```
const scriptName="검강화";

function response(room, msg, sender, isGroupChat, replier, imageDB, packageName, threadId){

var i = Math.floor(Math.random()*1001)/10;
if((room.indexOf("1급_청정수")!=-1||room.indexOf("학생들")!=-1) && room.indexOf("Dragon")==-1){
if(msg.indexOf("/")==0){
var itemlist = ["정체모를 녹록한 목검", "조잡한 녹슨철검", "쓸만한 철검", "보급형 철검", "견습기사의 강철검", "왕실기사의 양날대검", "황실 호위기사의 세이버", "적기사단장의 핏빛대검", "드워프제 미스릴장검", "드워프제 오리하르콘 세검", "하이 마스터의 미스릴티움 곡도", "중급마족의 장검", "하급마왕의 폭렬검", "상급마왕의 흡혈검", "마검 살인의 추억", "성검 빛의 심판", "마검 크림슨 리퍼", "성검 화이트 노바", "마검 엔트로피", "성검 칼디라스", "신살검", "대악검(大惡劍)제 1검-교만(驕慢)", "대악검(大惡劍)제 2검-인색(貪慾)", "대악검(大惡劍)제 3검-시기(猜忌)", "대악검(大惡劍)제 4검-분노(憤怒)", "대악검(大惡劍)제 5검-음욕(淫慾)", "대악검(大惡劍)제 6검-식탐(食貪)", "대악검(大惡劍)제 7검-나태(懶怠)", "대성검(大聖劍)제 1검-창세(創世)", "대성검(大聖劍)제 2검-조율(調律)", "대성검(大聖劍)제 3검-수호(守護)", "태선악검(泰善惡劍)"];
try{
var playerdatafile = Number(DataBase.getDataBase(sender+"의 강화수치.txt"));
}catch(e){
playerdatafile="undefined";
}
var playeritem = itemlist[playerdatafile];

var playerhashid = DataBase.getDataBase(sender+"의 아이디.txt");
var aar = (0<i) && (i<=10);
var bar = (10<i) && (i<=30);
var car = (30<i) && (i<=100);
var dar = ((0<i) && (i<=(10-playerdatafile)));
var ear = (((10-playerdatafile)<i) && (i<=(30-2*playerdatafile)));
var zzar = (((30-2*playerdatafile)<i) && (i<=(100-5*playerdatafile)));
var gar = (((100-5*playerdatafile)<i) && (i<=(100-3*playerdatafile)));
var har = (((100-3*playerdatafile)<i) && (i<=99));
var iar = ((99<i)&&(i<=100));
var jar = ((0<i)&&(i<=1));
var kar = ((1<i)&&(i<=12));
var lar = ((12<i)&&(i<=55));
var mar = ((55<i)&&(i<=73));
var nar = ((73<i)&&(i<=99));
var oar = ((1<i)&&(i<=(20-playerdatafile)));
var par = (((20-playerdatafile)<i)&&(i<=(100-5*playerdatafile)));
var qar = (((100-5*playerdatafile)<i)&&(i<=(120-5*playerdatafile)));
var rar = (((120-5*playerdatafile)<i)&&(i<=(109-playerdatafile)));
var sar = (((109-playerdatafile)<i)&&(i<=100));
var tar = ((1<i)&&(i<=3));
var uar = ((3<i)&&(i<=15));
var xdar = ((15<i)&&(i<=35));
```

```

var war = ((35<i)&&(i<=92));
var xar = ((92<i)&&(i<=100));
var yar = ((1<i)&&(i<=(21-playerdatafile)));
var zar = (((21-playerdatafile)<i)&&(i<=(100-5*playerdatafile)));
}
var rank = Number(DataBase.getDataBase("검강화 최고기록"));
var rankowner = DataBase.getDataBase("검강화 최고기록 주인");
if(msg.indexOf("/불멸의 축복 ")==0){
if(sender.indexOf("1ㄷ 급_청정수1-!="ㄷ || sender.indexOf("주성민")!=-1){
if( hashCode == hashCode2||hashCode1==hashCode2){
var buff = Number(msg.replace("/불멸의 축복 ");
DataBase.setDataBase(sender+"불멸의 축복",buff);
replier.reply("다음 "+buff+"번 동안 실패를 하더라도 검이 파괴되지 않습니다. 단, 강화수치는 떨어질 수 있습니다.");
return;
}else {
replier.reply("관리자가 아닙니다.");
return;
}
}else{
replier.reply("관리자가 아닙니다.");
return;
}
}
if(msg.indexOf("/강화 랭킹 리셋")==0){
if(sender.indexOf("1ㄷ 급_청정수1-!="ㄷ || sender.indexOf("주성민")!=-1){
if( hashCode == hashCode2||hashCode1==hashCode2){
DataBase.setDataBase("검강화 최고기록", 0);
replier.reply("시작되었습니다. 기본기록 +0강");
return;
}else {
replier.reply("관리자와 이름은 같지만 관리자가 아닙니다.");
return;
}
}else{
replier.reply("관리자가 아닙니다.");
return;
}
}
if(sender!="주성민"&&sender!="1ㄷ 급_청정수ㄷ "&&playerdatafile>rank && playerdatafile!=31 &&
playerdatafile!="undefined" && playerhashid.indexOf(java.lang.String(imageDB.getProfileHash()))!=-1){
DataBase.setDataBase("검강화 최고기록",playerdatafile);
DataBase.setDataBase("검강화 최고기록 주인",sender);
rank = DataBase.getDataBase("검강화 최고기록");
rankowner = DataBase.getDataBase("검강화 최고기록 주인");
replier.reply("최고기록이 갱신되었습니다.\n현재 최고기록 : "+rankowner+"님의\n[ "+"+rank+"강 "+itemlist[rank]+
"]");
return;
}
if(msg=="/검강화 랭킹"){
replier.reply("현재 최고기록은\n"+rankowner+"님의\n[ "+"+rank+"강 "+itemlist[rank]+
"]\n입니다!");
return;
}
var findluck = Math.floor(Math.random()*10);
if(msg=="/강화기록기대")

```

```

if(msg== /강화수치입사 ){
if(playerdatafile=="undefined"||playerhashid==null||playerhashid.indexOf(java.lang.String(imageDB.getProfileHash()))
)==-1){
replier.reply(sender+" 님, 오류가 있거나 검이 없으십니다. 해쉬코드 : "+playerhashid);
}else {
replier.reply(sender+" 님은 정상입니다. 해쉬코드 : "+playerhashid);
}
}
if (msg.indexOf("/내 검")==0){
if(playerdatafile!="undefined"&&playerhashid.indexOf(java.lang.String(imageDB.getProfileHash()))!=-1){
replier.reply("[ "+sender+" ] 님의 검은\n[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 입니다!");
return;
}else{
replier.reply("무기가 없습니다!\n[ /고철찾기 ] 로 기본 무기를 찾으세요!\nMade by 1ㄷ 급_청정수ㄷ ");
//출처 지우면 잡으러 갈거예요
return;
}
}
var hashcode = DataBase. getDataBase("1ㄷ 급_청정수ㄷ 프사코드");
var hashcode1 = DataBase. getDataBase("주성민프사코드");
var hashcode2 = java.lang.String(imageDB.getProfileHash());
if(msg.indexOf("/강화 관리")==0){
if(sender.indexOf("1ㄷ 급_청정수1-!="("ㄷ || sender.indexOf("주성민"))!=-1){
var target = msg.split("\n")[1];
var targetdata = msg.split("\n")[2];
if( hashcode == hashcode2||hashcode1==hashcode2){
DataBase.setDataBase(target+"의 강화수치.txt", targetdata);
replier.reply("관리자 권한으로 수정하였습니다!");
return;
}else {
replier.reply("관리자와 이름은 같지만 관리자가 아닙니다.");
return;
}
}else{
replier.reply("관리자가 아닙니다.");
return;
}
}
if (msg.indexOf("/고철찾기")==0 &&
(playerdatafile=="undefined"||playerhashid==null||playerhashid.indexOf(java.lang.String(imageDB.getProfileHash()))
)==-1)&&findluck<6){
replier.reply("찾는중...");
java.lang.Thread.sleep(2000);
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",0);
DataBase.setDataBase(sender+"의 아이디.txt",java.lang.String(imageDB.getProfileHash()));
playerdatafile = DataBase.getDataBase(sender+"의 강화수치.txt");
playeritem = itemlist[playerdatafile];
replier.reply("[ "+sender+" ] 님께서 고철더미에서\n[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 을(를) 찾았습니다!");
return;
}
if (msg.indexOf("/고철찾기")==0 &&
(playerdatafile=="undefined"||playerhashid==null||playerhashid.indexOf(java.lang.String(imageDB.getProfileHash()))
)==-1)&&findluck>=6&&findluck<9){
replier.reply("찾는중...");
java.lang.Thread.sleep(2000);

```

```

DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",1);
DataBase.setDataBase(sender+"의 아이디.txt",java.lang.String(imageDB.getProfileHash()));
playerdatafile = DataBase.getDataBase(sender+"의 강화수치.txt");
playeritem = itemlist[playerdatafile];
replier.reply("[ "+sender+" ] 님께서 고철더미에서\n[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 을(를) 찾았습니다!");
return;
}
if (msg.indexOf("/고철찾기")==0 &&
(playerdatafile=="undefined"||playerhashid==null||playerhashid.indexOf(java.lang.String(imageDB.getProfileHash()))
== -1)&&findluck>=9){
replier.reply("찾는중...");
java.lang.Thread.sleep(2000);
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",2);
DataBase.setDataBase(sender+"의 아이디.txt",java.lang.String(imageDB.getProfileHash()));
playerdatafile = DataBase.getDataBase(sender+"의 강화수치.txt");
playeritem = itemlist[playerdatafile];
replier.reply("!!!");
java.lang.Thread.sleep(500);
replier.reply("[ "+sender+" ] 님께서 고철더미에서\n[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 을(를) 찾았습니다!");
return;
}
if(msg=="/검강화" &&
(playerdatafile=="undefined"||playerhashid==null||playerhashid.indexOf(java.lang.String(imageDB.getProfileHash()))
== -1)){
replier.reply("강화할 무기가 없습니다!\n[ /고철찾기 ] 로 기본 무기를 찾으세요!");
return;
}
if(msg=="/검강화" && playerdatafile!="undefined" &&
playerhashid.indexOf(java.lang.String(imageDB.getProfileHash()))!=-1){
i = Math.floor(Math.random()*101);
if(playerdatafile==0){
if(aar){
replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
java.lang.Thread.sleep(3000);
replier.reply("눈을 못 뜰 정도의 빛이 뿜어져 나옵니다!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+3);
replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+(playerdatafile+3)+"
"+itemlist[playerdatafile+3]+" ] 으로 강화되었습니다!");
return;
}
if(bar){
replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
java.lang.Thread.sleep(3000);
replier.reply("매우 밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+2);
replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+(playerdatafile+2)+" "+itemlist[playerdatafile+2]+" ]
으로 강화되었습니다!");
return;
}
if(car){
replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
java.lang.Thread.sleep(3000);
replier.reply("밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+1);
replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+(playerdatafile+1)+"

```

```

        replier.reply(" "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] "+Wn[ "+(playerdatafile+1)+" "+itemlist[playerdatafile+1]+" ] 으로 강화되었습니다!");
    }
    return;
}
}
if(playerdatafile>=1 && playerdatafile<9){
    if(dar){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게Wn[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("눈을 못 뜰 정도의 빛이 뿜어져 나옵니다!");
        DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+3);
        replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 Wn[ "+(playerdatafile+3)+" "+itemlist[playerdatafile+3]+" ] 으로 강화되었습니다!");
    }
    return;
}
if(ear){
    replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게Wn[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
    java.lang.Thread.sleep(3000);
    replier.reply("매우 밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
    DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+2);
    replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 Wn[ "+(playerdatafile+2)+" "+itemlist[playerdatafile+2]+" ] 으로 강화되었습니다!");
    return;
}
if(zzar){
    replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게Wn[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
    java.lang.Thread.sleep(3000);
    replier.reply("밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
    DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+1);
    replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 Wn[ "+(playerdatafile+1)+" "+itemlist[playerdatafile+1]+" ] 으로 강화되었습니다!");
    return;
}
if(gar){
    replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게Wn[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
    java.lang.Thread.sleep(3000);
    replier.reply("아무 일도 없었습니다.....");
    return;
}
if(har){
    replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게Wn[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
    java.lang.Thread.sleep(3000);
    replier.reply("아이고 실수!");
    DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile-1);
    replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 Wn[ "+(playerdatafile-1)+" "+itemlist[playerdatafile-1]+" ] 으로 하락하였습니다!");
    return;
}
if(iar){
    replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게Wn[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
    java.lang.Thread.sleep(3000);
    replier.reply("어익후! 손이 미끄러졌네?");
}

```

```

        replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 파괴되었습니다!");
        DataBase.removeDataBase(sender+"의 강화수치.txt");
DataBase.removeDataBase(sender+"의 아이디.txt");
return;
    }
}
if(playerdatafile==9){
    if(jar){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게Wn[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("눈을 못 뜰 정도의 빛이 뿜어져 나옵니다!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+3);
replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 Wn[ "+(playerdatafile+3)+" "+itemlist[playerdatafile+3]+" ]
으로 강화되었습니다!");
return;
    }
    if(kar){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게Wn[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("매우 밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+2);
replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 Wn[ "+(playerdatafile+2)+" "+itemlist[playerdatafile+2]+" ]
으로 강화되었습니다!");
        return;
    }
    if(lar){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게Wn[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+1);
replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 Wn[ "+(playerdatafile+1)+" "+itemlist[playerdatafile+1]+" ]
으로 강화되었습니다!");
        return;
    }
    if(mar){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게Wn[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("아무 일도 없었습니다.....");
return;
    }
    if(nar){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게Wn[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("아이고 실수!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile-1);
replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 Wn[ "+(playerdatafile-1)+" "+itemlist[playerdatafile-1]+" ]
으로 하락하였습니다!");
        return;
    }
    if(iar){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게Wn[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("어익후! 손이 미끄러졌네?");
        replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 파괴되었습니다!");
        DataBase.removeDataBase(sender+"의 강화수치.txt");

```

```

        DataBase.removeDataBase(sender+"의 강화수치.txt");
DataBase.removeDataBase(sender+"의 아이디.txt");
return;
    }
}
if(playerdatafile>=10 && playerdatafile<17){
    if(jar){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("눈을 못 뜰 정도의 빛이 뿜어져 나옵니다!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+3);
replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+(playerdatafile+3)+" "+itemlist[playerdatafile+3]+" ]
으로 강화되었습니다!");
return;
    }
    if(oar){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("매우 밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+2);
replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+(playerdatafile+2)+" "+itemlist[playerdatafile+2]+" ]
으로 강화되었습니다!");
return;
    }
    if(par){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+1);
replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+(playerdatafile+1)+" "+itemlist[playerdatafile+1]+" ]
으로 강화되었습니다!");
return;
    }
    if(qar){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("아무 일도 없었습니다.....");
return;
    }
    if(rar){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("아이고 실수!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile-1);
        replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+(playerdatafile-1)+"
"+itemlist[playerdatafile-1]+" ] 으로 하락하였습니다!");
return;
    }
    if(sar){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("어익후! 손이 미끄러졌네?");
        replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 파괴되었습니다!");
        DataBase.removeDataBase(sender+"의 강화수치.txt");
DataBase.removeDataBase(sender+"의 아이디.txt");

```

```

return;
    }
}
/*if(playerdatafile>=10 && playerdatafile<17){
    if(jar){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("눈을 못 뜰 정도의 빛이 뿜어져 나옵니다!");
        DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+3);
        replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+(playerdatafile+3)+" "+itemlist[playerdatafile+3]+" ] 으로 강화되었습니다!");
    }
    return;

    if(tar){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("매우 밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
        DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+2);
        replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+(playerdatafile+2)+" "+itemlist[playerdatafile+2]+" ] 으로 강화되었습니다!");
    }
    return;

    if(zzar){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
        DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+1);
        replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+(playerdatafile+1)+" "+itemlist[playerdatafile+1]+" ] 으로 강화되었습니다!");
    }
    return;

    if(gar){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("아무 일도 없었습니다.....");
    }
    return;

    if(har){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("아이고 실수!");
        DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile-1);
        replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+(playerdatafile-1)+" "+itemlist[playerdatafile-1]+" ] 으로 하락하였습니다!");
    }
    return;

    if(iar){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("어익후! 손이 미끄러졌네?");
        replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 파괴되었습니다!");
        DataBase.removeDataBase(sender+"의 강화수치.txt");
        DataBase.removeDataBase(sender+"의 아이디.txt");
    }
    return;
}
}

```



```

    },
    */
    if(playerdatafile==17){
        if(jar){
            replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
            java.lang.Thread.sleep(3000);
            replier.reply("눈을 못 뜰 정도의 빛이 뿜어져 나옵니다!");
            DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+3);
            replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+(playerdatafile+3)+" "+itemlist[playerdatafile+3]+" ] 으로 강화되었습니다!");
            return;
        }
        if(tar){
            replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
            java.lang.Thread.sleep(3000);
            replier.reply("매우 밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
            DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+2);
            replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+(playerdatafile+2)+" "+itemlist[playerdatafile+2]+" ] 으로 강화되었습니다!");
            return;
        }
        if(uar){
            replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
            java.lang.Thread.sleep(3000);
            replier.reply("밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
            DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+1);
            replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+(playerdatafile+1)+" "+itemlist[playerdatafile+1]+" ] 으로 강화되었습니다!");
            return;
        }
        if(xdar){
            replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
            java.lang.Thread.sleep(3000);
            replier.reply("아무 일도 없었습니다.....");
            return;
        }
        if(war){
            replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
            java.lang.Thread.sleep(3000);
            replier.reply("아이고 실수!");
            DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile-1);
            replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+(playerdatafile-1)+" "+itemlist[playerdatafile-1]+" ] 으로 하락하였습니다!");
            return;
        }
        if(xar){
            replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
            java.lang.Thread.sleep(3000);
            replier.reply("어익후! 손이 미끄러졌네?");
            replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 파괴되었습니다!");
            DataBase.removeDataBase(sender+"의 강화수치.txt");
            DataBase.removeDataBase(sender+"의 아이디.txt");
            return;
        }
    }
}

```

```

        if(playerdatafile>=18 && playerdatafile<20){
if(i>0&&i<=1){
            replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게₩n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
            java.lang.Thread.sleep(3000);
            replier.reply("눈을 못 뜰 정도의 빛이 뿜어져 나옵니다!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+3);
            replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 ₩n[ "+(playerdatafile+3)+"
"+itemlist[playerdatafile+3]+" ] 으로 강화되었습니다!");
return;
        }
        if(yar){
            replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게₩n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
            java.lang.Thread.sleep(3000);
            replier.reply("매우 밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+2);
            replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 ₩n[ "+(playerdatafile+2)+"
"+itemlist[playerdatafile+2]+" ] 으로 강화되었습니다!");
return;
        }
        if(zar){
            replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게₩n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
            java.lang.Thread.sleep(3000);
            replier.reply("밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+1);
            replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 ₩n[ "+(playerdatafile+1)+"
"+itemlist[playerdatafile+1]+" ] 으로 강화되었습니다!");
return;
        }
        if(qar){
            replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게₩n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
            java.lang.Thread.sleep(3000);
            replier.reply("아무 일도 없었습니다.....");
return;
        }
        if(rar){
            replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게₩n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
            java.lang.Thread.sleep(3000);
            replier.reply("아이고 실수!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile-1);
            replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 ₩n[ "+(playerdatafile-1)+"
"+itemlist[playerdatafile-1]+" ] 으로 하락하였습니다!");
return;
        }
        if(sar){
            replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게₩n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
            java.lang.Thread.sleep(3000);
            replier.reply("어익후! 손이 미끄러졌네?");
            replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 파괴되었습니다!");
            DataBase.removeDataBase(sender+"의 강화수치.txt");
DataBase.removeDataBase(sender+"의 아이디.txt");
return;
        }
    }
}
if(playerdatafile>=20 && playerdatafile<28){
    if(i>0&&i<(0.8-(playerdatafile-20)/10){

```

```

        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n["+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("눈을 못 뜰 정도의 빛이 뿜어져 나옵니다!");
        DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+3);
        replier.reply("[ "+"+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n["+ +(playerdatafile+3)+"
"+itemlist[playerdatafile+3]+" ] 으로 강화되었습니다!");
        return;
    }
    if(i>(0.8-((playerdatafile-20)/10))&&(i<=(1.8-((playerdatafile-20)/10)))){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n["+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("매우 밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
        DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+2);
        replier.reply("[ "+"+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n["+ +(playerdatafile+2)+"
"+itemlist[playerdatafile+2]+" ] 으로 강화되었습니다!");
        return;
    }
    if(i>(1.8-((playerdatafile-20)/10))&&i<=(5-(((2*playerdatafile)-40)/10))){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n["+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
        DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+1);
        replier.reply("[ "+"+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n["+ +(playerdatafile+1)+"
"+itemlist[playerdatafile+1]+" ] 으로 강화되었습니다!");
        return;
    }
    if(i>(5-(((2*playerdatafile)-40)/10))&&(25-(((2*playerdatafile)-40)/10))>=i){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n["+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("아무 일도 없었습니다.....");
        return;
    }
    if(i<=(25-(((2*playerdatafile)-40)/10))&&i<=(110-playerdatafile)){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n["+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("아이고 실수!");
        DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile-1);
        replier.reply("[ "+"+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n["+ +(playerdatafile-1)+"
"+itemlist[playerdatafile-1]+" ] 으로 하락하였습니다!");
        return;
    }
    if(i>(110-playerdatafile)&&(i<=100)){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n["+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("어익후! 손이 미끄러졌네?");
        replier.reply("[ "+"+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 파괴되었습니다!");
        DataBase.removeDataBase(sender+"의 강화수치.txt");
        DataBase.removeDataBase(sender+"의 아이디.txt");
        return;
    }
}
if(playerdatafile==28){
    if(i>0&&i<=1){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n["+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
    }
}

```

```

        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("매우 밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+2);
        replier.reply("[ "+"+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+"+(playerdatafile+2)+"
"+itemlist[playerdatafile+2]+" ] 으로 강화되었습니다!");
return;
    }
    if(i>1&&i<=3){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+"+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+1);
        replier.reply("[ "+"+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+"+(playerdatafile+1)+"
"+itemlist[playerdatafile+1]+" ] 으로 강화되었습니다!");
return;
    }
    if(i>3&&23>=i){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+"+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("아무 일도 없었습니다.....");
return;
    }
    if(i<=23&&i<=81){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+"+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("아이고 실수!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile-1);
        replier.reply("[ "+"+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+"+(playerdatafile-1)+"
"+itemlist[playerdatafile-1]+" ] 으로 하락하였습니다!");
return;
    }
    if(i>81&&(i<=100)){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+"+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("어익후! 손이 미끄러졌네?");
        replier.reply("[ "+"+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 파괴되었습니다!");
        DataBase.removeDataBase(sender+"의 강화수치.txt");
DataBase.removeDataBase(sender+"의 아이디.txt");
return;
    }
}
}
if(playerdatafile==29){
    if(i>0&&i<=1){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+"+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("밝은 빛이 뿜어져 나옵니다!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile+1);
        replier.reply("[ "+"+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+"+(playerdatafile+1)+"
"+itemlist[playerdatafile+1]+" ] 으로 강화되었습니다!");
return;
    }
    if(i>1&&21>=i){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+"+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("아무 일도 없었습니다.....");
    }
}

```

```

        replier.reply("이게 무슨 말씀이시냐.....");
return;
    }
    if(i<=21&&i<=80){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("아이고 실수!");
DataBase.setDataBase(sender+"의 강화수치.txt",playerdatafile-1);
        replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 \n[ "+(playerdatafile-1)+" "+itemlist[playerdatafile-1]+" ] 으로 하락하였습니다!");
return;
    }
    if(i>80&&(i<=100)){
        replier.reply("떨리는 손으로 강화장인에게\n[ "+playeritem+" ] 을(를) 주었습니다!");
        java.lang.Thread.sleep(3000);
        replier.reply("어익후! 손이 미끄러졌네?");
        replier.reply("[ "+playerdatafile+" "+playeritem+" ] 이 파괴되었습니다!");
        DataBase.removeDataBase(sender+"의 강화수치.txt");
DataBase.removeDataBase(sender+"의 아이디.txt");
return;
    }
    }
    if(playerdatafile==30){
        replier.reply("이미 일반인 1위입니다.\n그 정신나간 확률을 돌파하신 것을 축하드립니다.");
    }
    }

}else if(msg.indexOf("/검강화")==0||msg.indexOf("/내 검")==0||msg.indexOf("/고철찾기")==0){
    replier.reply("제 주인의 명령어놀이터 방에서 해주시기 바랍니다.");
}
}
}

```



1급 청정수 MoonBot님의 게시글 더보기 >

❤ 좋아요 0 💬 댓글 32

🔗 공유 | 신고

댓글 등록순 최신순 C

댓글알림 ☐



1급 청정수 MoonBot 작성자

이거 확률 계획하고 맞아떨어지는지 검토하는데 일주일 쓴.....

2020.04.02. 22:10 답글 쓰기



야유로봇

ㄷㄷ....

2020.04.02. 22:38 답글 쓰기



1급 청정수 MoonBot 작성자

출처 지우면 잡으러갈거예요오

2020.04.02. 22:39 답글 쓰기



춤돌이치킨

어우 ㅋㅋㅋㅋ 일단 검명이 마음에드네요



2020.04.03. 00:21 답글 쓰기



1급 청정수 MoonBot 작성자
허허

2020.04.03. 00:21 답글 쓰기



루카

쓰려고 했지만 복불이 불가했다고 한다..

2020.04.04. 20:39 답글 쓰기



아오입땡기네

소스길이 하와와...

2020.04.05. 07:36 답글 쓰기



죠습니다

쓰지못한다는...

2020.04.10. 12:27 답글 쓰기



드레

세상에는 엄청난 사람들이 있죠

이 소스를 전부 캡쳐해서 직접 써보겠습니다

2020.04.12. 12:06 답글 쓰기



1급 청정수 MoonBot 작성자
호달달

2020.04.12. 12:07 답글 쓰기



드레

1급 청정수 MoonBot 칼답ㄷㄷ...

2020.04.12. 12:07 답글 쓰기



1급 청정수 MoonBot 작성자
드레 이히히

2020.04.12. 12:08 답글 쓰기



드레

1급 청정수 MoonBot 폰으로 하기엔 힘들다고 판단하에
폰으로 보고 컴으로 해야할거같네요..

대단하신거같네요

2020.04.12. 12:09 답글 쓰기



드레

드레 검 이름부터 한자가 있어서 평


2020.04.12. 12:10 답글 쓰기





1급 청정수 MoonBot 작성자
드레 일주일동안 계획 · 검토 해서 만든거시와요


2020.04.12. 12:10 답글 쓰기

- **1급 청정수 MoonBot** 작성자
드레 ㅋㅋㅋㅋ
2020.04.12. 12:10 답글쓰기
- **드레**
1급 청정수 MoonBot ㄷㄷ...
2020.04.12. 12:10 답글쓰기
- **드레**
1급 청정수 MoonBot 네 포기하겠습니다 도저히 못하겠네요
2020.04.15. 13:44 답글쓰기
- **1급 청정수 MoonBot** 작성자
드레 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ
2020.04.15. 15:13 답글쓰기


**청월**
방설정하는거 이디있나요...
2020.04.17. 14:34 답글 쓰기

**청월**
명령어치면 "제 주인의 명령어놀이터 방에서 해주시기 바랍니다" 라고뜨는데..
2020.04.17. 14:35 답글 쓰기

**1급 청정수 MoonBot** 작성자
5번째 줄에 있습니다
2020.04.17. 14:35 답글쓰기

**청월**
1급 청정수 MoonBot 1급_청정수를 카톡방이름으로 고치면돼는거죠?
2020.04.17. 14:39 답글쓰기

**1급 청정수 MoonBot** 작성자
청월 네
2020.04.17. 14:39 답글쓰기


**1급 청정수 MoonBot** 작성자
청월 추후 정식 배포용 버전 올릴 거예요
2020.04.17. 15:05 답글쓰기

**재승**
1급 청정수 MoonBot 그 날이 기대가 됩니다(?)
2020.06.03. 18:54 답글쓰기

**yechan**
맨위의 index of room은 방 이름 말하는거예요?
2020.06.20. 15:49 답글 쓰기

**1급 청정수 MoonBot** 작성자
네
2020.06.20. 15:49 답글쓰기

**봇초보입니당**
ㅠ
2020.06.27. 19:13 답글 쓰기

**봇초보입니당**
이러면 자랑게시판 아닌가?
2020.07.11. 00:14 답글 쓰기

**커피먹고쿠우**
혹시 정식배포는 언제쯤일까요?

**1급 청정수 MoonBot 작성자**

(고등된 이후로 바빠서 신경을 못 쓰고 있....)

2020.07.14. 16:55 답글 쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

'| 일반 소스 공유 |' 게시판 글이 게시판 새글 구독하기 ☐

레식PC방 위치 소스	익명	2020.04.02.
토스트로 호출해보자! ☹️ [5]	자	2020.04.02.
노가다형 난해한 검강화 소스 [32]	1급 청정수 MoonBot	2020.04.02.
3진 ??로 기각되었습니다. [4]	한국인	2020.04.02.
베라31 [2]	한국인	2020.04.02.

1 2 3

전체보기

이 카페 인기글

"시초가 중국발" 발언 관련 해명글 및 부탁
의 글
간편 자동응답과 한글코딩을 메인으로 제공
하는 카톡봇앱 개발 예정

성빈
♡1 💬16

요즘 나타나는 새로운 홍보 수법 중 하나가

Dark Tornado
♡0 💬7

eval 질문

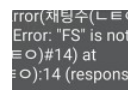
Kiri
♡0 💬5

kakao.py에 대해서

undefined
♡0 💬13

반가워요.

천방지축하연
♡0 💬4



채팅순위봇이 갑자기 안되네요..ㅠ



틱택토 (카카오톡 링크 적용)

도민 doamin2005
♡1 💬2
tomohong
♡1 💬3

1 2 3 4 5