

| 일반 소스 공유 | >

# 목장이봇(게임)

 카톡봇 공금이 챗봇 마스터 1:1 채팅

2019.04.12. 20:03 조회 382

댓글 3

URL 복사

⋮

```
H = 1000;
P = 1000;
C = 2500;
M = 0;
L=0;
var player = "";
var start = false;
var z = "10시 11시.js";
function response(room, msg, sender, isGroupChat, replier, imageDB) {
if(sender && msg == "/전투"){
replier.reply("오목장이 나타났다! 어떻게 할까?\\n\\n/공격\\n싸운다.\\n\\n/방어\\n적의 공격을 막는다?\\n\\n/상점\\n무기를 구매 가능하다.\\n\\n/도망\\n된다.\\n\\n/적 정보\\n적의 정보를 확인한다.\\n\\n/내 정보\\n자신의 정보를 확인한다.\\n\\n/뺑뚥기\\n돈을 갈취한다.\\n\\n/관리자용 상점\\n관리자만 출입•구매 가능하다")
player = sender;
start = true;
}
if (start == true && msg && player !== sender == "/전투"){
replier.reply("누군가 플레이중입니다.")
}
if (sender == player && msg == "/내 정보"){
replier.reply("[정보]\\n\\n닉네임 : "+sender+"\\n\\nHP : "+H+"/"+"P+ "\\n\\n공격력 : 100\\n\\n돈 : "+M+"")
}
if (sender == player && msg == "/적 정보"){
replier.reply("[적 정보]\\n\\n이름 : 오목장\\n\\nHP 2500/"+C+"\\n\\n공격력 : 200")
}
if (sender == player && msg == "/뺑뚥기"){
replier.reply("당신은 지나가던 아이의 돈을 뺑뚥었다! +1000")
M+=1000;
}
if (sender == "/관리자 이름 적어주세요" && msg == "/VIP용 뺑뚥기"){
replier.reply("당신은 지나가던 부자의 돈을 빼앗았다! +10000")
M+=10000;
}
if (sender == "//관리자 이름 적어주세요" && msg == "/부관리자용 뺑뚥기"){
replier.reply("당신은 지나가던 자신의 돈을 빼앗았다! +10000")
M+=100000;
}
if (sender == "//관리자 이름 적어주세요" && msg == "/관리자용 뺑뚥기"){
replier.reply("당신은 지나가던 두바이 거지의 돈을 뺑뚥었다! +100000000")
M+=100000000;
}
if (sender == player && msg == "/도망"){
replier.reply("당신은 도망쳤다.\\n(게임이 종료됩니다.)")
Api.reload(z)
}
}
```

```

if (sender == player && msg == "/상점"){
replier.reply("상점에 오신 걸 환영합니다! 물건을 사실려면 /구매 (아이템) 이라고 써주세요!\n\n방패망토 - 상대방의
공격을 반사시킨다.\n10000원\n\n공기포 - 상대방에게 500의 데미지를 가한다.\n15000원\n\n관리자용 자주포 - 상
대방에게 즉사의 데미지를 가한다.\n0원\n\n전격포 - 상대방에게 전기(100)의 데미지를 가하고 때릴시 오목장이 맞대
응 할 수 없다.\n13000원\n0원\n\n대포 - 상대방에게 800의 데미지를 가하고 때릴시 오목장이 화나서 한대를 강하게
때린다.\n18000원\n\n생명포션 1 - 자신에게 100HP를 회복시키고 오목장은 때리지 않는다.\n5000원\n\n생명포션
2 - 자신에게 800HP를 회복시키고 오목장은 때리지 않는다.\n20000원")
}
if (sender == player && msg.indexOf("/구매 ")!=-1){
var U = 0;
if (msg.indexOf("방패망토")!=-1) {
U = 10000;
if (U<=M){
replier.reply("당신은 방패망토를 구입했다!")
M-=Number(U);
C-=200;
replier.reply("오목장은 당신을 공격하려했지만 방패망토로 인해 튕겨나가 사라진 줄 알았지만 오목장이 맞았다.\n\n오
목장 HP : 2500/"+C+"")
}else{
if (U>=M){
replier.reply("돈이 부족하다.")
}
}
}
}
if (sender == player && msg.indexOf("/구매 ")!=-1){
var U = 0;
if (msg.indexOf("공기포")!=-1) {
U = 15000;
C-=500
if (U<=M){
replier.reply("당신은 공기포를 구입했다! 오목장은 500 데미지를 입었다!\n\n오목장 HP : 2500/"+C+"")
M-=Number(U);
H-=200;
replier.reply("오목장은 공격을 시전했다! 당신의 HP가 200 감소했다!\n\n당신의 HP : "+H+"/"+"P+"")
}else{
if (U>=M){
replier.reply("돈이 부족하다.")
}
}
}
}
if (sender == "//관리자 이름 적어주세요" && msg.indexOf("/구매 ")!=-1){
var U = 0;
if (msg.indexOf("관리자용 자주포")!=-1) {
U = 0;
C-=2500
if (U<=M){
replier.reply("당신은 자주포를 구입했다! 오목장은 100000000 데미지를 입었다!\n\n오목장 HP : 2500/"+C+"")
M-=Number(U);
H-=0;
replier.reply("오목장은 공격을 시전했다! 당신은 관리자라 공격 할 수 없다!\n\n당신의 HP : "+H+"/"+"P+"")
}else{
if (U>=M){
replier.reply("돈이 부족하다.")
}
}
}
}

```

```

replier.reply( "돈이 부족합니다. ")
}
}
}
}
if (sender == player && msg.indexOf("/구매 ")!=-1){
var U = 0;
if (msg.indexOf("전격포")!=-1) {
U = 13000;
C-=100
if (U<=M){
replier.reply("당신은 전격포를 구입했다! 오목장은 100 데미지를 입었다!WnWn오목장 HP : 2500/"+C+"")
M-=Number(U);
H-=0;
replier.reply("오목장은 공격을 시전했다! 하지만 오목장은 몸이 저려 공격 할 수 없다!WnWn당신의 HP : "+H+"/"+"P+"")
}else{
if (U>=M){
replier.reply("돈이 부족합니다.")
}
}
}
}
if (sender == player && msg.indexOf("/구매 ")!=-1){
var U = 0;
if (msg.indexOf("대포")!=-1) {
U = 18000;
C-=800
if (U<=M){
replier.reply("당신은 대포를 구입했다! 오목장은 800 데미지를 입었다!WnWn오목장 HP : 2500/"+C+"")
M-=Number(U);
H-=900;
replier.reply("오목장은 공격을 시전했다! 오목장은 화가 나 더 강해졌다!WnWn당신의 HP : "+H+"/"+"P+"")
}else{
if (U>=M){
replier.reply("돈이 부족합니다.")
}
}
}
}
if (sender == player && msg.indexOf("/구매 ")!=-1){
var U = 0;
if (msg.indexOf("생명포션 1")!=-1) {
U = 5000;
H = 100
if (U<=M){
replier.reply("당신은 생명포션 1을 구입했다! HP가 100 회복되었다!WnWn당신의 HP : "+H+"/"+"P+"")
M-=Number(U);
H-=0;
replier.reply("오목장:약당도 회복할때는 기다려 주는 법이다! 오목장은 때리지 않았다!WnWn당신의 HP : "+H+"/"+"P+"")
}else{
if (U>=M){
replier.reply("돈이 부족합니다.")
}
}
}
}
}
}

```

```

}
if (sender == player && msg.indexOf("/구매 ")!=-1){
var U = 0;
if (msg.indexOf("생명포션 2")!=-1) {
U = 20000;
H =500
if (U<=M){
replier.reply("당신은 생명포션 2를 구입했다! HP가 500 회복되었다!WnWn당신의 HP : "+H+ "/" +P+"")
M-=Number(U);
H-=0;
replier.reply("오목장:악당도 회복할때는 기다려 주는 법이다! 오목장은 때리지 않았다!WnWn당신의 HP : "+H+ "/" +P+"")
}else{
if (U>=M){
replier.reply("돈이 부족합니다.")
}
}
}
}
if (sender == "//관리자 이름 적어주세요" && msg == "/관리자용 상점"){
replier.reply("관리자용 상점에 오신 걸 환영합니다! 물건을 사실려면 /특수제작 (아이템) 이라고 써주세요!WnWn킹갓방
패망토 - 상대방의 공격을 엄청나게 크게 반사시킨다.Wn0원WnWn킹갓엠퍼럴암흑의 공격-적을 사그라뜨린다Wn0원")
}
if (sender == "//관리자 이름 적어주세요" && msg.indexOf("/특수제작")!=-1){
var U = 0;
if (msg.indexOf("킹갓방패망토")!=-1) {
U = 0;
if (U<=M){
replier.reply("당신은 킹갓방패망토를 구입했다!")
M-=Number(U);
C-=2500;
replier.reply("오목장은 당신을 공격하려했지만 방패망토로 인해 튕겨나가 사라진 줄 알았지만 오목장이 맞았다.WnWn오
목장 HP : 2500/" +C+"")
}else{
if (U>=M){
replier.reply("돈이 부족하다.")
}
}
}
}
if (sender == "//관리자 이름 적어주세요" && msg.indexOf("/특수제작")!=-1){
var U = 0;
if (msg.indexOf("킹갓엠퍼럴암흑의 공격")!=-1) {
U = 0;
if (U<=M){
replier.reply("당신은 킹갓엠퍼럴암흑의 공격을 구입했다!")
M-=Number(U);
C-=2500;
replier.reply("오목장은 암흑의 공격에 사그라 들었다.WnWn오목장 HP : 2500/" +C+"")
}else{
if (U>=M){
replier.reply("돈이 부족하다.")
}
}
}
}
}

```

```

}
if (sender == "//관리자 이름 적어주세요" && msg == "/부관리자용 상점"){
replier.reply("부관리자용 상점에 오신 걸 환영합니다! 물건을 사실려면 /제작 (아이템) 이라고 써주세요!\n\n부방패망
토 - 상대방의 공격을 엄청나게 크게 반사시킨다.\n0원\n\n불완전한암흑의 공격-적을 사그라뜨린다.\n0원")
}
if (sender == "//관리자 이름 적어주세요" && msg.indexOf("/제작")!=-1){
var U = 0;
if (msg.indexOf("부방패망토")!=-1) {
U = 0;
if (U<=M){
replier.reply("당신은 부방패망토를 구입했다!")
M-=Number(U);
C-=1500;
replier.reply("오목장은 당신을 공격하려했지만 방패망토로 인해 튕겨나가 사라진 줄 알았지만 오목장이 맞았다.\n\n오
목장 HP : 2500/"+C+"")
}else{
if (U>=M){
replier.reply("돈이 부족하다.")
}
}
}
}
if (sender == "//관리자 이름 적어주세요" && msg.indexOf("/제작")!=-1){
var U = 0;
if (msg.indexOf("불완전한암흑의 공격")!=-1) {
U = 0;
if (U<=M){
replier.reply("당신은 불완전한암흑의 공격을 구입했다!")
M-=Number(U);
C-=1250;
replier.reply("오목장은 암흑의 공격에 사그라 들었다.\n\n오목장 HP : 2500/"+C+"")
}else{
if (U>=M){
replier.reply("돈이 부족하다.")
}
}
}
}
if (sender == player && msg == "/공격"){
C-=100;
replier.reply("오목장은 100의 데미지를 입었다!\n\n오목장 HP : 1500/"+C+"")
H-=200;
replier.reply("오목장은 공격을 시전했다! 당신의 HP가 200 감소했다!\n\n당신의 HP : "+H+"/"+"P+"")
}
if (sender == "//관리자 이름 적어주세요" && msg == "/관리자용 공격"){
C-=1500;
replier.reply("오목장은 즉사했다!\n\n오목장 HP : 1500/"+C+"")
H-=0;
replier.reply("오목장은 공격을 시전했다! 힘의 여파로 인해 오목장은 공격 불가능하다!\n\n당신의 HP :
"+H+"/"+"P+"")
}
if (sender == player && msg == "/방어"){
replier.reply("방어는 좋은 행동!\n\n받은 데미지가 50% 감소한다.")
H-=100;
replier.reply("오목장은 공격을 시전했다! 하지만 아주 단단하다!\n\n당신의 HP : "+H+"/"+"P+"")
}

```

```

}
if (sender == "//관리자 이름 적어주세요" && msg == "/자비"){
replier.reply("안녕하세요.")
L-=1;
H-=0;
replier.reply("당신은 자비를 베푼다! 게임은 끝났다!WnWn당신의 HP : "+H+"/"+"P+"")
}
if (sender == "//관리자 이름 적어주세요" && msg == "/자비"){
replier.reply("안녕하세요.")
L-=1;
H-=0;
replier.reply("당신은 자비를 베푼다! 게임은 끝났다!WnWn당신의 HP : "+H+"/"+"P+"")
}
if (sender == "//관리자 이름 적어주세요" && msg == "/자비"){
replier.reply("안녕하세요.")
L-=1;
H-=0;
replier.reply("당신은 자비를 베푼다! 게임은 끝났다!WnWn당신의 HP : "+H+"/"+"P+"")
}
if(H<=0){
replier.reply("패배하셨습니다. 자동으로 게임이 종료됩니다.")
Api.reload(z)
}
if(C<=0){
replier.reply("승리하셨습니다! 승리하신 분에게는 박수를 드립니다!Wn짜짜짜!")
Api.reload(z)
}
if(L<0){
replier.reply("이거 사실 히든엔딩! 안녕하세요 관리자님!!")
Api.reload(z)
}
}
}

```

보라님이나 다른 RPG만드는 분 참고해서 만들더니만 쓸데없는것도 많이 만들었네용



카톡봇 궁금이님의 게시글 더보기 >

❤️ 좋아요 1 💬 댓글 3

🔗 공유 | 신고

댓글 등록순 최신순 C

댓글알림 ☐



ㅇㅁㅇ

와아(짜짜짜)

2019.04.12. 20:41 답글쓰기



Dabot



2019.04.13. 11:59 답글 쓰기



Alpha 작성자

나 결론은 이거 안 써

2019.05.04. 21:23 답글 쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP

## '| 일반 소스 공유 |' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

관리자 스크립트 배포 [9]	July07	2019.04.14.
요리 레시피 검색 🍷 [5]	까칠한까칠	2019.04.13.
목장이봇(게임) [3]	카톡봇 궁금이	2019.04.12.
날씨 소스 공유 [6]	자타	2019.04.11.
pc 게임소스 공유 [3]	자타	2019.04.10.

1 2 3

전체보기

## 이 카페 인기글



시간별/날짜별 날씨 구현

자생환 보호(?) 배터리 소스

Lunar  
♡ 2 💬 5

도배하는 법 (잡글)

BennyK  
♡ 0 💬 5



특정방에서만 반응하는거..



틱택토 (Player vs Bot)

도미 daomi2005  
[지\*\*\*한\*\*] 님 강제 탈퇴

AlphaDo  
♡ 1 💬 2

안녕하세요

tomohong  
♡ 1 💬 3

[봇드게임] 세븐 다이스 v1.0.0

ZUMP  
♡ 1 💬 8

JPG 개발 일지 #7

재승  
♡ 0 💬 4

1 2 3 4