

- ・は、改造箇所を示します。ファイル名： ルーチン名： 行番号 を示します。
- ・黒色文字は、「改造前の状態」を示します。
- ・テキストボックスの中のプログラムを、該当の場所にして下さい。

N P C 遭遇 Ver 3.01

探索時に N P C が出現する様になります。出会い頭に戦闘を発生させる事も可能ですので、モンスターの出現ルーチンとして利用できます。

この改造を取り入れる際には、併せて【 改造者表示 】の改造を取り入れて頂けると嬉しいです。
(非 強 制)

&getuser の二度読みを行いますので、併せて【 改造時データ保存 】の改造をお奨めします。
また、併せて【 N P C 強化 】の改造をお奨めします。
モンスターと遭遇 Ver2.05 以前を既に採用済みの場合、これをアンインストールする必要があります。

【モンスターと遭遇 Ver2.05】を参考に、アンインストールして下さい。

履歴		
2007/02/17	Wiki にて公開	
2003/09/03	Version 3.01	細かなバグ修正。
2003/08/29	Version 3.00	ufs2.cgi のバグ修正 (本体 sos2 修正はありません)。
2003/08/18	Version 3.00	N P C の出現に対応。モンスターデータ形式を廃止し、N P C データをそのまま利用。
2003/07/22	Version 2.05	モンスター体力回復関連の修正
2003/07/21	Version 2.04	Version 2.03 の致命的バグ修正：人形版、又は【改造時データ保存】の改造済みであれば不要
2003/07/18	Version 2.03	複数回探索を取り入れている時の致命的バグ修正
2003/07/16	Version 2.02	マイナーバージョンアップ
2003/07/13	Version 2.01	遭遇時には残り体力に関わらず戦闘となるよう修正
2003/07/10	Version 2.00	モンスターデータを別ファイルに。 / 公開
2003/05/11	Version 1.00	完成：当時はアイテムデータにモンスターデータを詰め込んでいた。

注意事項

共通改造ポイント

改造ポイント 0 1 N P C データの入力時にデータ修正を行うルーチンを追加します。

改造ポイント 0 2 N P C との遭遇戦闘に対応させます。

改造ポイント 0 3 N P C ファイルのファイル名追加接頭子を設定します。

改造ポイント 0 4 遭遇ルーチンを追加します。

改造ポイント 0 5 探索ルーチンを N P C 出現に対応させます。

改造ポイント 0 6 遭遇ルーチンを N P C 出現に対応させます。

共通改造ポイントへ進む : 改造ポイント7以降を実施

dollEx 版改造ポイント

改造ポイント01 NPCデータの入力時にデータ修正を行うルーチンを追加します。

改造ポイント02 NPCとの遭遇戦闘に対応させます。

改造ポイント03 NPCファイルのファイル名追加接頭子を設定します。

改造ポイント04 遭遇ルーチンを追加します。

改造ポイント05 探索ルーチンをNPC出現に対応させます。

改造ポイント06 遭遇ルーチンをNPC出現に対応させます。

共通改造ポイントへ進む : 改造ポイント7以降を実施

共通改造ポイント

改造ポイント07 UFSをNPCに対応させます。

改造ポイント08 NPCとの遭遇データを設定します。

改造ポイント09 NPCデータを作成します。

改造ポイント10 おまけの改造。