

## Parts1

```
<TABLE width="778" border="0" cellspacing="0" cellpadding="5">
```

```
<TR bgcolor="#FFCCCC">
  <TD class="text">
    <HR>
    <B>masimaro さんの配布されております、<FONT color="#0000FF">[ 装備使用回数制限 ] </FONT> と併用する
    場合には、下記修正を必ず実施して下さい。<BR>
    </B><B><FONT color="#0000FF">[ 装備使用回数制限 ]</FONT></B> は、非戦闘系の戦闘を想定していない為、
    この修正が必要となります。<BR>
    # sub fight # <FONT color="#FF0000" face=" M S ゴシック , Osaka - 等幅 ">【 <B>if ($pc
    > 0) {</B> } </FONT> の行を、<FONT color="#FF0000" face=" M S ゴシック , Osaka - 等幅 ">【
    <B>if ($break == 0 || $pc &gt; 0) {</B> } </FONT> として下さい。
    <HR>
    <B>ねる部屋 さんの配布されておりました、<FONT color="#0000FF">[ 戦闘に解説を付ける ] </FONT> と併用
    する場合には、下記修正を必ず実施して下さい。</B><BR>
    <B><FONT color="#0000FF">[ 戦闘に解説を付ける ]</FONT></B> の該当部分は、問題を孕んでいます。 <BR>
    battle.pl sub bmsg <FONT color="#FF0000" face=" M S ゴシック , Osaka - 等幅 "><BR>
    foreach $item (@items) {</FONT> <BR>
    <FONT color="#FF0000" face=" M S ゴシック , Osaka - 等幅 "> ($item,$sts,$price) = split(/
    /,$item);</FONT><BR>
    の所を、<BR>
    <FONT color="#FF0000" face=" M S ゴシック , Osaka - 等幅 "> foreach $temp (@items) {</FONT>
    <BR>
    <FONT color="#FF0000" face=" M S ゴシック , Osaka - 等幅 "> ($item,$sts,$price) = split(/
    /,$temp);
    </FONT><BR>
    として下さい。
    <HR>
    </TD>
  </TR>
```

```
</TABLE>
```

## Parts2

```
<BR>
<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub Get Partner # Line:2164<BR>
perl/subsos.cgi # Sub Get Partner # Line:83</FONT></B> <BR>
<b>shift(@_); </b><br>
<FONT color="#FF00FF">
<TEXTAREA name="textarea10" cols="100" wrap="OFF" rows="5">
#-ADD-
```

```
if ($find || $Fm{'find'}) {
  $ptw = $tw; $parea = $area;
  if ($php &lt; 3) { $php = 3; }
}
```

```
#-END of ADD- SION0002v3.01-1-1/18
```

```
shift(@_);
```

```
</TEXTAREA><BR>
```

街移動システム / エリア移動システムが未導入の場合、特に必要ありません。 <BR>

【 N P C 強化 】 </A> 改造を併せてお奨めします。 </FONT>

## Parts3

```
<BR>
```

```

<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub Fight # Line:1550</FONT></B><BR>
<b>if ($plf eq $id) { push (@msg,"$pnm とは暫く戦えません "); return }</b><br>
<TEXTAREA name="textarea13" cols="100" wrap="OFF" rows="3">
#-EDIT- if ($plf eq $id) { push (@msg,&quot;$pnm とは暫く戦えません &quot;); return }

        if ($plf eq $id &amp;&amp; !$find) { push (@msg,&quot;$pnm とは暫く戦えません &quot;); return }

#-END of EDIT- SION0002v3.01-2-2/18
</TEXTAREA><BR><BR><BR>
<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub Fight # Line:1572 </FONT></B><BR>
<b>$uatk = $ak + $ab + $uw + $uo; $patk = $pak + $pab + $def_ab + $pw + $po;</b><br>
<TEXTAREA name="textarea13" cols="100" wrap="OFF" rows="3">
#-EDIT- $uatk = $ak + $ab + $uw + $uo; $patk = $pak + $pab + $def_ab + $pw + $po;

        if ($find) { $uatk = $ak + $ab + $def_ab + $uw + $uo; $patk = $pak + $pab + $pw + $po;
          push (@editor,&quot; N P C 遭遇 (モンスター遭遇) Ver 3.00 &lt;A href='http://www.salion2
.halfmoon.jp/soswiki/wiki.cgi' target='_blank'&gt;by SION & SOSWiki&lt;/A&gt;&quot;); }
        else { $uatk = $ak + $ab + $uw + $uo; $patk = $pak + $pab + $def_ab + $pw + $po; }

#-END of EDIT- SION0002v3.01-2-3/18
</TEXTAREA><BR><BR><BR>
<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub Fight # Line:1626</FONT></B><BR>
<b>if (!$Bidice) { </b><Br>
<TEXTAREA name="textarea13" cols="100" wrap="OFF" rows="3">
#-EDIT- unless ($Bidice) {

        if (!$Bidice &amp;&amp; !$find) {

#-END of EDIT- SION0002v3.01-2-4/18
</TEXTAREA><BR><BR><BR>
<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub Fight # Line:1649-1661</FONT></B> <BR>
<b>if ($itemchance && $pitems[$Sidice]) {<BR>

        &splititem('i');<BR>
        ($item,$sts,$price) = split(/ /,$pitems[$Sidice]);<BR>
        if ($sts ! /Ns/) {<BR>
        if ($sts = s/Q[swat]/g) { $pab -= substr($sts,4,2); $pdb -= substr($sts,6,2)
        }<BR>
        splice(@pitems,$Sidice,1); push(@items,"$item $sts");<BR>
        $psp = s/Qb//g if $sts = /Bw/;<BR>
        $psp = s/Qk//g if $sts = /Kt/;<BR>
        $psp = s/Qx//g if $sts = /Ax/;<BR>
        $psp = s/Qm//g if $sts = /Sw/;<BR>
        &joinitem('il'); &fmsg('奪');<BR>
        }<BR>
        } </b><br>

<TEXTAREA name="textarea14" cols="100" wrap="OFF" rows="5">
#-ADD-

        if (!$find) {

```

#-END of ADD- SION0002v3.01-2-5(1)/18

```
if ($itemchance &&& $items[$Sidice]) {
    &splititem('i');
    ($item,$sts,$price) = split(/ /,$items[$Sidice]);
    if ($sts ! /Ns/) {
        if ($sts = s/Q[swat]/g) { $pab -= substr($sts,4,2); $pdb -= substr($sts,6,2) }
        splice(@items,$Sidice,1); push(@items,&quot;$item $sts&quot;);
        $psp = s/Qb//g if $sts = /Bw/;
        $psp = s/Qk//g if $sts = /Kt/;
        $psp = s/Qx//g if $sts = /Ax/;
        $psp = s/Qm//g if $sts = /Sw/;
        &joinitem('il'); &fmsg('奪');
    }
}
```

#-ADD-

```
} else {
    if ($itemchance &&& $items[$Sidice]) {
        &splititem('i');
        ($item,$sts,$price) = split(/ /,$items[$Sidice]);
        if ($sts ! /Ns/) {
            if ($sts = s/Q[swat]/g) { $sab -= substr($sts,4,2); $sdb -= substr($sts,6,2) }
            splice(@items,$Sidice,1); push(@items,&quot;$item $sts&quot;);
            $sp = s/Qb//g if $sts = /Bw/;
            $sp = s/Qk//g if $sts = /Kt/;
            $sp = s/Qx//g if $sts = /Ax/;
            $sp = s/Qm//g if $sts = /Sw/;
            &joinitem('il'); &fmsg('失');
        }
    }
}
```

#-END of ADD- SION0002v3.01-2-5(2)/18

</TEXTAREA><BR><BR><BR>

<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Fight Message # Line:1727</FONT></B> <BR>

<b>'奪',"\$psnm から \$item を奪いました ",</b><br>

<TEXTAREA name="textarea13" cols="100" wrap="OFF" rows="4">

'奪',&quot;\$psnm から \$item を奪いました &quot;;

#-ADD-

'失',&quot;\$psnm に \$item を奪われました &quot;;

#-END of ADD- SION0002v3.01-2-6/18

</TEXTAREA>

#### Parts4

<BR>

<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # ----- USER DIRECTORY Line34 </FONT></B><BR>

<b>\$usrdir = 'userdata/'; # ユーザデータを格納するフォルダ </b><br>

<FONT color="#FF00FF">

<TEXTAREA name="textarea15" cols="100" wrap="OFF" rows="4">

\$usrdir = 'userdata/'; # ユーザデータを格納するフォルダ

#-ADD-

\$nghead = 'NPC'; # npc ファイルの接頭子 (\*\*0000.dat)

#-END of ADD- SION0002v3.01-3-7/18

</TEXTAREA><BR>

'NPC' の部分は任意に変更して下さい。<BR>

ファイル名を変更せず、デフォルト ( I D 4 桁のみ ) を使う場合は Null ( " ) にして下さい。

</FONT>

## Parts5

<BR>

<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub Find Item # Line792 </FONT></B><BR>

<b>if (\$idt !~/GI/) { push(@items,"\$inm \$idt"); &joinitem('i') } </b><Br>

<FONT color="#FF00 FF">

<TEXTAREA name="textarea16" cols="100" wrap="OFF" rows="5">

#-ADD-

#----- N P C 出現 -----

```
if ($idt = /Ng/ || $idt = /Ms/) {
  $ngid = substr($idt,0,4);
  $Fm{'pd'} = $nghead . $ngid;
  $runtf = substr($idt,4,2);
  $runtv = substr($idt,6,2);
  if ($ssp = /Tf/) { $run = $runtf } else { $run = $runtv }
  $runrd = int(rand(100) + 1);
  if ($run >= $runrd) {
    if ($idt = /Ms/) {
      push (@msg,&quot; 何か近づくと気づいたので、うまくやり過ごしました。&quot;);
      $exp += int(rand(5)); }
    else {
      push (@msg,&quot; 何かが草陰から走り去って行きました。&quot;); }
  } else {
    $find = 'find';
    &joinitem('i'); &userout;
    $getuserflag = 0;
    if ($idt = /Ms/) {
      push (@msg,&quot;&lt;HR&gt;$inm が現れ、戦闘となりました。&lt;HR&gt;&quot;);
      &fight; }
    else {
      push (@msg,&quot;&lt;HR&gt;$inm に出会いました。&quot;);
      $notfound = 0; }
    return; } # 複数回探索を取り入れている場合は、last; に変更する。
  return; }
```

#-END of ADD- SION0002v3.01-4-8/18

```
if ($idt !~/GI/) { push(@items,&quot;$inm $idt&quot;); &joinitem('i') }
```

</TEXTAREA></FONT><BR>

出会いやすくしたり出会い難くするスキルを追加する場合は、<BR>

\$runrd = int(rand(100) + 1); の行を改造します。<BR>

<FONT color="#FF0000"> 複数回探索を取り入れている場合には、1つ目の return を last に書き換えて下さい。<BR>

また、foreach のループの外にある &userout; は、if (!\$find) { &userout; } として下さい。

</FONT>

## Parts6

<BR>

<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub Play Form # Line299</FONT></B><BR>

```

<b>&find_item if $Fm{'mode'} eq 'find_item'; </b><br>
<TEXTAREA name="textarea17" cols="100" wrap="OFF" rows="2">
#-DEL- &amp;find_item if $Fm{'mode'} eq 'find_item';
#-END of DEL- SION0002v3.01-5-9/18
</TEXTAREA><BR><BR><BR>
<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub Contact Form # Line329 </FONT></B> <BR>
<b>sub contact_form { </b><br>
<TEXTAREA name="textarea17" cols="100" wrap="OFF" rows="4">
sub contact_form {
#-ADD-

    if ($Fm{'mode'} eq 'find_item') { $notfound = 1; &amp;find_item; }

#-END of ADD- SION0002v3.01-5-10/18
</TEXTAREA><BR><BR><BR>
<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Main Program # Line229</FONT></B><BR>
<b>if ($Fm{'mode'} eq 'find_item') { &amp;play_form } </b><br>
<TEXTAREA name="textarea17" cols="100" wrap="OFF" rows="3">
#-EDIT-if ($Fm{'mode'} eq 'find_item') { &amp;play_form }
elsif ($Fm{'mode'} eq 'find_item') { &amp;contact_form }
#-END of EDIT- SION0002v3.01-5-11/18
</TEXTAREA>

```

## Parts7

```

<BR>
<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub Contact Action # Line685</FONT></B><BR>
<b> if ($psp =~ /(V[a-z])/) {<BR>

    $vflag = $1;<BR>
    &splititem('i'); <BR>
    foreach (@items) {<BR>
    $right = 1 if (split(/ /))[1] = /$vflag/;<BR>
    }<BR>
    if (!$right) {<BR>
    &error("&#36;psp に会うためにはあるアイテムが必要です "); <BR>
    } <BR>
    } </b><BR>

```

```

<TEXTAREA name="textarea18" cols="100" wrap="OFF" rows="5">
#-EDIT- if ($psp =~ /(V[a-z])/) {
#    $vflag = $1;
#    &amp;splititem('i');
#    foreach (@items) {
#        $right = 1 if (split(/ /))[1] =~ /$vflag/;
#    }
#    if (!$right) {
#        &amp;error("&#36;psp に会うためにはあるアイテムが必要です &#34;);
#    }
# }

```

```
if (!$post) { return; }
```

#-END of EDIT- SION0002v3.01-6-12/18

</TEXTAREA><BR>

<FONT color="#FF00FF"> \$method を GET に変更していると動作しなくなります。POST の設定に戻してください。 <BR>

何らかの事情で GET にせざるを得ない場合は、if (!\$post) { return } の行を削除すれば <BR>動作はしますが、不正行為が行われやすくなります。 </FONT> <BR><BR><BR>

<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub Contact Action # Line685 </FONT></B> <BR>

<b>&OKbuttoninform('on');</b><br>

<TEXTAREA name="textarea18" cols="100" wrap="OFF" rows="5">

#-ADD-

```
if ($find || $Fm{'find'}) {
  push (@editor,&quot; N P C 遭遇 Ver 3.00 &lt;A href='http://www.salion2
.halfmoon.jp/soswiki/wiki.cgi' target='_blank'&gt;by SION & SOSWiki&lt;/A&gt;&quot;);
  &amp;input('hidden','find','on','',''); }
```

#-END of ADD- SION0002v3.01-6-13/18

```
&amp;OKbuttoninform('on');
```

</TEXTAREA>

## Parts8

<BR>

<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub Get Partner # Line:2164<BR>

perl/subsos.cgi # Sub Get Partner # Line:83</FONT></B> <BR>

<b>shift(@\_); </b><br>

<FONT color="#FF00FF" style="text-align: right;">FF">

<TEXTAREA name="textarea20" cols="100" wrap="OFF" rows="5">

#-ADD-

```
if ($find || $Fm{'find'}) {
  if ($php &lt; 3) { $php = 3; }
  $parea = $area; }
```

#-END of ADD- SION0002v3.01-1-1/18

```
shift(@_);
```

</TEXTAREA><BR>

街移動システム / エリア移動システムが未導入の場合、特に必要ありません。 <BR>

【 N P C 強化 】 改造を併せてお奨めします。 </FONT>

## Parts9

<BR>

```

<B><FONT color="#0000FF">perl/fight.cgi # Sub Fight # Line:9</FONT></B><BR>
<b>my($afgt_chk,$afck_msg) = &fight_check;</b><Br>
<TEXTAREA name="textarea20" cols="100" wrap="OFF" rows="3">
#-EDIT- my($afgt_chk,$afck_msg) = &amp;fight_check;

    if (!$find &amp;&amp; !$Fm{'find'}) { my($afgt_chk,$afck_msg) = &amp;fight_check; }

#-END of EDIT- SION0002v3.01-2-2/18
</TEXTAREA><BR><BR><BR>
<B><FONT color="#0000FF"> perl/fight.cgi # Sub Fight # Line:33</FONT></B><BR>
<b>$uatk = $ak + $ab + $def_ab + $uw + $uo; $patk = $pak + $pab + $pw + $po;</b><br>
<TEXTAREA name="textarea20" cols="100" wrap="OFF" rows="5">
#-EDIT- $uatk = $ak + $ab + $uw + $uo; $patk = $pak + $pab + $def_ab + $pw + $po;

    if ($find) { $uatk = $ak + $ab + $def_ab + $uw + $uo; $patk = $pak + $pab + $pw + $po; }
                push (@editor,&quot; N P C 遭遇 (モンスター遭遇) Ver 3.00 &lt;A href='http://www.salion2
.halfmoon.jp/soswiki/wiki.cgi' target='_blank'&gt;by SION & SOSWiki&lt;/A&gt;&quot;);
    else        { $uatk = $ak + $ab + $uw + $uo; $patk = $pak + $pab + $def_ab + $pw + $po; }

#-END of EDIT- SION0002v3.01-2-3/18
</TEXTAREA><BR><BR><BR>
<B><FONT color="#0000FF">perl/fight.cgi # Sub Fight # Line:128</FONT></B><BR>
<B>unless ($Bidice) { </b><Br>
<TEXTAREA name="textarea20" cols="100" wrap="OFF" rows="3">
#-EDIT- unless ($Bidice) {

    if (!$Bidice &amp;&amp; !$find) {

#-END of EDIT- SION0002v3.01-2-4/18
</TEXTAREA><BR><BR><BR>
<B><FONT color="#0000FF">perl/fight.cgi # Sub Fight # Line:155-171</FONT></B> <BR>
<b>if ($itemchance && $pitems[$Sidice]) {<BR>

    &splititem('i');<BR>
    ($item,$sts,$price) = split(/ /,$pitems[$Sidice]); <BR>
    if ($sts ! /Ns/) {<BR>
    if ($sts = s/Q[swat]/g) { $pab -= substr($sts,4,2); $pdb -= substr($sts,6,2)
    }<BR>
    splice(@pitems,$Sidice,1); push(@items,"$item $sts");<BR>
    $psp = s/Qb//g if $sts = /Bw/;<BR>
    $psp = s/Qk//g if $sts = /Kt/;<BR>
    $psp = s/Qx//g if $sts = /Ax/;<BR>
    $psp = s/Qm//g if $sts = /Sw/;<BR>
    $psp = s/Of// if $sts = /Of/; # 釣り竿の盗み処理 <BR>
    # 属性 <BR>
    foreach (@element_ak) { if($sts = /$_/) { $psp = s/$_// } }<BR>
    foreach (@element_df) { if($sts = /$_/) { $psp = s/$_// } }<BR>
    &joinitem('il'); &fmsg('奪');<BR>
    }<BR>
    } </b><br>

<TEXTAREA name="textarea20" cols="100" wrap="OFF" rows="5">
#-ADD-

```

```
if (!$find) {
```

```
#-END of ADD- SION0002v3.01-2-5(1)/18
```

```
if ($itemchance &&& $items[$Sidice]) {  
&&splititem('i');  
($item,$sts,$price) = split(/ /,$items[$Sidice]);  
if ($sts ! /Ns/) {  
  if ($sts = s/Q[swat]//g) { $pab -= substr($sts,4,2); $pbd -= substr($sts,6,2) }  
  splice(@items,$Sidice,1); push(@items,&quot;$item $sts&quot;);  
  $psp = s/Qb//g if $sts = /Bw/;  
  $psp = s/Qk//g if $sts = /Kt/;  
  $psp = s/Qx//g if $sts = /Ax/;  
  $psp = s/Qm//g if $sts = /Sw/;  
  $psp = s/Of// if $sts = /Of/; # 釣り竿の盗み処理
```

```
# 属性
```

```
  foreach (@element_ak) { if($sts = /$_/) { $psp = s/$_// } }  
  foreach (@element_df) { if($sts = /$_/) { $psp = s/$_// } }  
  &&joinitem('il'); &&fmsg('奪');  
}
```

```
#-ADD-
```

```
  } else {  
    if ($itemchance &&& $items[$Sidice]) {  
      &&splititem('i');  
      ($item,$sts,$price) = split(/ /,$items[$Sidice]);  
      if ($sts ! /Ns/) {  
        if ($sts = s/Q[swat]//g) { $sab -= substr($sts,4,2); $sdb -= substr($sts,6,2) }  
        splice(@items,$Sidice,1); push(@items,&quot;$item $sts&quot;);  
        $sp = s/Qb//g if $sts = /Bw/;  
        $sp = s/Qk//g if $sts = /Kt/;  
        $sp = s/Qx//g if $sts = /Ax/;  
        $sp = s/Qm//g if $sts = /Sw/;  
        $sp = s/Of// if $sts = /Of/; # 釣り竿の盗み処理
```

```
# 属性
```

```
  foreach (@element_ak) { if($sts = /$_/) { $sp = s/$_// } }  
  foreach (@element_df) { if($sts = /$_/) { $sp = s/$_// } }  
  &&joinitem('il'); &&fmsg('失');  
}
```

```
#-END of ADD- SION0002v3.01-2-5(2)/18
```

```
</TEXTAREA><BR><BR><BR>
```

```
<B><FONT color="#0000FF">perl/fight.cgi # Fight Message # Line:237</FONT></B><BR>
```

```
<b>'奪',"$pnm から $item を奪いました ", </b><br>
```

```
<TEXTAREA name="textarea20" cols="100" wrap="OFF" rows="4">
```

```
'奪',&quot;$pnm から $item を奪いました &quot;;
```

```
#-ADD-
```

```
'失',&quot;$pnm に $item を奪われました &quot;;
```



#-END of ADD- SION0002v3.01-2-6/18

</TEXTAREA>

## Parts10

<BR>

<B><FONT color="#0000 FF">ini/filepath.cgi # ----- USER DIRECTORY Line:19

</FONT></B><BR>

<b>\$usrdir = 'userdata/'; # ユーザデータを格納するフォルダ </b><br>

<FONT color="#FF00 FF">

<TEXTAREA name="textarea20" cols="100" wrap="OFF" rows="4">

\$usrdir = 'userdata/'; # ユーザデータを格納するフォルダ

#-ADD-

\$nghead = 'NPC'; # npc ファイルの接頭子 (\*\*0000.dat)

#-END of ADD- SION0002v3.01-3-7/18

</TEXTAREA><BR>

'NPC' の部分は任意に変更して下さい。<BR>

ファイル名を変更せず、デフォルト ( I D 4 桁のみ ) を使う場合は Null ( " ) にして下さい。

</FONT>

## Parts11

<BR>

<B><FONT color="#0000FF">perl/find.cgi # Sub Find Item # Line:45</FONT></B><BR>

<b>require \$itemcreatorpl; (\$inm,\$idt) = &item\_ceator(\$inm,\$idt); </b><br>

<FONT color="#FF00 FF">

<TEXTAREA name="textarea20" cols="100" wrap="OFF" rows="5">

#-ADD-

#----- N P C 出現 -----

```
if ($idt = /Ng/ || $idt = /Ms/) {
    $ngid = substr($idt,0,4);
    $Fm{'pd'} = $nghead . $ngid;
    $runtf = substr($idt,4,2);
    $runtv = substr($idt,6,2);
    if ($sp = /Tf/) { $run = $runtf } else { $run = $runtv }
    $runrd = int(rand(100) + 1);
    &joinitem('i'); &userout;
    if ($run &gt;= $runrd ) {
        if ($idt = /Ms/) { push (@msg,&quot; 何かが近づく気配に気付いたので、うまくやり過ごしました。
&quot;);
            $exp += int(rand(5)); }
        else {
            { push (@msg,&quot; 何物かが草陰から走り去って行きました。 &quot;); }
        } else {
            $find = 'find';
            if ($idt = /Ms/) {
                push (@msg,&quot;&lt;HR&gt;$inm が現れ、戦闘となりました。 &lt;HR&gt;&quot;);
                require $fightpl; &fight; }
            else {
                push (@msg,&quot;&lt;HR&gt;$inm に出会いました。 &quot;);
                $notfound = 0; }
            last; }
        return; }
}
```

#-END of ADD- SION0002v3.01-4-8/18

```
require $itemcreatorpl; ($inm,$idt) = &item_creator($inm,$idt);
```

```
</TEXTAREA></FONT><BR>
```

出会いやすくしたり出会い難くするスキルを追加する場合は、  
\$runrd = int(rand(100) + 1);  
の行を改造します。

## Parts12

```
<BR>
```

```
<B><FONT color="#0000FF">perl/form.cgi # Sub Play Form # Line:14-19</FONT></B><BR>
```

```
<b> if ( $Fm{'mode'} eq 'find_item' ) {<BR>
```

```
    require $findpl; srand(time | $$);<BR>  
    foreach(0 .. ($Fm{'it'} -1)) { undef @founditems; &find_item; }<BR>  
    }<BR>  
    # 鍛冶<BR>  
    elsif ( $Fm{'mode'} eq 'smith_after' ) { require $smithpl; &smith_after;  
    } </b><br>
```

```
<TEXTAREA name="textarea20" cols="100" wrap="OFF" rows="5">
```

```
#-EDIT- if ( $Fm{'mode'} eq 'find_item' ) {
```

```
# require $findpl; srand(time | $$);
```

```
# foreach(0 .. ($Fm{'it'} -1)) { undef @founditems; &find_item; }
```

```
# }
```

```
## 鍛冶
```

```
# elsif ( $Fm{'mode'} eq 'smith_after' ) { require $smithpl; &smith_after; }
```

```
    if ( $Fm{'mode'} eq 'smith_after' ) { require $smithpl; &smith_after; }
```

```
##-END of EDIT- SION0002v3.01-5-9/18
```

```
</TEXTAREA><BR><BR><BR>
```

```
<B><FONT color="#0000FF">perl/form.cgi # Sub Contact Form # Line:61 </FONT></B> <BR>
```

```
<b>if ( $Fm{'mode'} eq 'find_partner' ) { require $anypl; &contact_check } </b><br>
```

```
<TEXTAREA name="textarea20" cols="100" wrap="OFF" rows="5">
```

```
#-EDIT- if ( $Fm{'mode'} eq 'find_partner' ) { require $anypl; &contact_check }
```

```
    if ( $Fm{'mode'} eq 'find_item' ) {  
        $notfound = 1;  
        require $findpl; srand(time | $$);  
        foreach(0 .. ($Fm{'it'} -1)) { undef @founditems; &find_item; }  
    }  
    elsif ( $Fm{'mode'} eq 'find_partner' ) { require $anypl; &contact_check }
```

```
##-END of ADD- SION0002v3.01-5-10/18
```

```
</TEXTAREA><BR><BR><BR>
```

```
<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Main Program # Line:36</FONT></B><BR>
```

```
<b>elsif ($Fm{'mode'} eq 'find_item') { require $formpl; &play_form } </b><br>
```

```
<TEXTAREA name="textarea20" cols="100" wrap="OFF" rows="3">
```

```
#-EDIT-elsif ($Fm{'mode'} eq 'find_item') { require $formpl; &play_form }
```

```
elsif ($Fm{'mode'} eq 'find_item') { require $formpl; &contact_form }
```

#-END of EDIT- SION0002v3.01-5-11/18

</TEXTAREA>

### Parts13

<BR>

<B><FONT color="#0000FF">perl/action.cgi # Sub Contact Action # Line:69</FONT></B><BR>

<b>if (\$psp =~ /(V[a-z])/ && \$bg !~ /\$1/) { &error("\$psp に出るためにはあるアイテムが必要です ")

} </b><br>

<TEXTAREA name="textarea20" cols="100" wrap="OFF" rows="2">

#-DEL- if (\$psp =~ /(V[a-z])/ && \$bg !~ /\$1/) { &error("&quot;\$psp に出るためにはあるアイテムが必要です &quot;); }

#-END of DEL- SION0002v3.01-6-12/18

</TEXTAREA><BR><BR><BR>

<B><FONT color="#0000FF">perl/action.cgi # Sub Contact Action # Line:85</FONT></B><BR>

<b>&OKbuttoninform('on'); </b><br>

<TEXTAREA name="textarea20" cols="100" wrap="OFF" rows="5">

#-ADD-

```
if ($find || $Fm{'find'}) {
    push (@editor,&quot; N P C 遭遇 Ver 3.01 &lt;A href='http://www.salion2
.halfmoon.jp/soswiki/wiki.cgi' target='_blank'&gt;by SION & SOSWiki&lt;/A&gt;&quot;);
    &input('hidden','find','on','',''); }
```

#-END of ADD- SION0002v3.01-6-13/18

&input('on');

</TEXTAREA>

### Parts14

<BR>

<B><FONT color="#0000FF">ufs2.cgi # ----- USER DIRECTORY Line39</FONT></B><BR>

dollEx 版は不要 </FONT></B> <BR>

<b>\$usrdir = 'userdata/'; # ユーザデータを格納しているフォルダ </b><br>

<TEXTAREA name="textarea19" cols="100" wrap="OFF" rows="4">

\$usrdir = 'userdata/'; # ユーザデータを格納しているフォルダ

#-ADD-

\$nthead = 'NPC'; # npc ファイルの接頭子 (\*\*0000.dat)

#-END of ADD- SION0002v3.01-7-14/18

</TEXTAREA><BR>

改造ポイント 0 3 に併せて下さい。 <BR><BR><BR>

<B><FONT color="#0000FF">ufs2.cgi # Sub Make From # Line576 </FONT></B><BR>

<B><FONT color="#0000FF">ufs/make.cgi # Sub Make From # Line:6</FONT></B><BR>

<b>print qq<tr>&td> 名前 &td>&td>&td>&input type=text name=name<td>&td>&td>&td>\n|;

</b><Br>

<TEXTAREA name="textarea19" cols="100" wrap="OFF" rows="4">

#-ADD-

```
print qq|&lt;tr&gt;&lt;td colspan=2 &gt;&lt;input type=checkbox name=npc&gt; N P C
&lt;/td&gt;&lt;/tr&gt;¥n|;
```

#-END of ADD- SION0002v3.01-7-15/18

```
print qq|&lt;tr&gt;&lt;td&gt; 名 前 &lt;/td&gt;&lt;td&gt;&lt;input type=text
name=name&gt;&lt;/td&gt;&lt;/tr&gt;¥n|;
```

</TEXTAREA><BR><BR><BR>

<B><FONT color="#0000FF">ufs2.cgi # Sub Made From # Line605</FONT></B><BR>

<B><FONT color="#0000FF">ufs/make.cgi # Sub Made From # Line:33</FONT></B><BR>

<b>while (-e "\$usrdir\$Id.dat") { \$Id++; \$Id = sprintf("%04d",\$Id) } </b><br>

<TEXTAREA name="textarea19" cols="100" wrap="OFF" rows="5">

#-EDIT- while (-e &quot;\$usrdir\$Id.dat&quot;) { \$Id++; \$Id = sprintf(&quot;%04d&quot;,\$Id) }

```
if (!$Fm{'npc'}) { while (-e &quot;$usrdir$Id¥.dat&quot;) { $Id++; $Id = sprintf(&quot;%04
d&quot;,$Id) }
} else {
while (-e &quot;$usrdir$nghead$Id¥.dat&quot;) { $Id++; $Id = sprintf(&quot;%04d&quot;,$Id) }
$Id = $nghead . $Id;
if ($jsp ! /Ng/) { $jsp .= 'Ng'; }
}
```

#-END of EDIT- SION0002v3.01-7-16/18

</TEXTAREA><BR>

<FONT color="#FF00FF"> 必要に応じ、.dat を .cgi に修正して下さい(3箇所)

</FONT><BR><BR><BR>

<B><FONT color="#0000FF">ufs2.cgi # Sub Make Free # Line620</FONT></B> <BR>

<B><FONT color="#0000FF">ufs/make.cgi # Sub Make Free # Line:46</FONT></B><BR>

<b>print qq|&lt;tr>&lt;td> 名 前 &lt;/td>&lt;td>&lt;input type=text name=name>&lt;/td>&lt;/tr>\n|;

</b><br>

<TEXTAREA name="textarea19" cols="100" wrap="OFF" rows="4">

#-ADD-

```
print qq|&lt;tr&gt;&lt;td colspan=2 &gt;&lt;input type=checkbox name=npc&gt; N P C
&lt;/td&gt;&lt;/tr&gt;¥n|;
```

#-END of ADD- SION0002v3.01-7-17/18

```
print qq|&lt;tr&gt;&lt;td&gt; 名 前 &lt;/td&gt;&lt;td&gt;&lt;input type=text
name=name&gt;&lt;/td&gt;&lt;/tr&gt;¥n|;
```

</TEXTAREA><BR><BR><BR>

<B><FONT color="#0000FF">ufs2.cgi # Sub Made Free # Line647</FONT></B><BR>

<B><FONT color="#0000FF">ufs/make.cgi # Sub Made Free # Line:73 </FONT></B><BR>

<b>while (-e "\$usrdir\$Id.dat") { \$Id++; \$Id = sprintf("%04d",\$Id) } </b><br>

<TEXTAREA name="textarea19" cols="100" wrap="OFF" rows="5">

```
#-EDIT- while (-e &quot;${usrdir$Id}.dat&quot;) { $Id++; $Id = sprintf(&quot;%04d&quot;,$Id) }
```

```
    if (!$Fm{'npc'}) {  
        while (-e &quot;${usrdir$Id}%.dat&quot;) { $Id++; $Id = sprintf(&quot;%04d&quot;,$Id) }  
    } else {  
        while (-e &quot;${usrdir$nghead$Id}%.dat&quot;) { $Id++; $Id = sprintf(&quot;%04d&quot;,$Id) }  
        $Id = $nghead . $Id;  
        if ($Fm{'sp'} ! /Ng/) { $Fm{'sp'} .= 'Ng'; }  
    }  
}
```

#-END of EDIT- SION0002v3.01-7-18/18

</TEXTAREA><BR>

<FONT color="#FF00FF"> 必要に応じ、.dat を .cgi に修正して下さい ( 3 箇所 ) </FONT>

### Parts15

N P C との遭遇データを設定します。 <br>

<P><B><FONT color="#0000FF">itm.dat 任意の場所に追加 </FONT> ( dollEx ver の場合は、  
dat/itm.cgi )</B></P>

<P><FONT color="#FF0000"><B> N P C 名 <> 8 桁のステータス + Ng<> 出現割合  
<></B></FONT> として、N P C を設置するか、または <BR>

<FONT color="#FF0000"><B> N P C 名 <> 8 桁のステータス + Ms<> 出現割合 <></B></FONT> と  
して、モンスターを設置します。 </P>

<P><B><FONT color="#FF0000"> N P C </FONT><FONT color="#FF0000"> 名 </FONT></B><BR>

例えば「キメラ」の場合、「キメラ」と設定しても構いませんが、「鳥の様なモンスター」と設定しても面白いでしょう。 </P>

<P><FONT color="#FF0000"><B> ステータス ( 1 ~ 4 桁目 ) </B></FONT><BR>

N P C の I D の数値部分 4 桁を設定します。 <BR>

実際の N P C - I D は、改造ポイント 3 で設定した \$nghead + この I D 4 桁 となります。 </P>

<P><FONT color="#FF0000"><B> ステータス ( 5 ~ 6 桁目 ) </B></FONT><BR>

戦闘系キャラ ( Tf ) の場合の、逃げる ( または N P C に違い損ねる ) 確率を設定します。 </P>

<P><B><FONT color="#FF0000"> ステータス ( 7 ~ 8 桁目 ) </FONT></B><BR>

非戦闘系キャラ ( Tf が無い ) の場合の、逃げる ( または N P C に違い損ねる ) 確率を設定します。 </P>

<P> <B><FONT color="#FF0000"> Ms </FONT></B><BR>

遭遇した場合、強制的に戦闘を開始します。 Ng より優先されます。 </P>

<P><B><FONT color="#FF0000"> Ng </FONT> </B> <BR>

Ms が設定されていない場合には、その N P C との遭遇画面となります。 </P>

<P><B><FONT color="#FF0000"> 出現割合には、その N P C に会う確率値を入れます。  
</FONT></B> 通常のアイテムと同様に設定して下さい。 <BR><BR></P>

<P><FONT color="#0000FF"><B>ufs2.cgi を使用して設定する事も可能です。 </B></FONT> </P>

<P> この場合、次の様に設定して下さい。 </P>

<P> アイテム名            N P C 名 <BR>

買取価格                ステータス    1 ~ 4 桁目 <BR>

属性 Ms 又は Ng<BR>  
 攻撃値 ステータス 5 ~ 6 桁目 <BR>  
 防御値 ステータス 7 ~ 8 桁目 <BR>  
 発見確率 出現割合 </P>

### Parts16

N P C データを作成します。 <br>

<P><FONT color="#0000FF"><B><FONT color="#0000FF"> 通常の「キャラクタを作る手順」で作成して構いません。 </FONT></B></FONT></P>

<P><FONT color="#0000FF"><B>ufs2.cgi を使用して作成する場合には、N P C のチェックボックスを ON にして作成して下さい。 </B></FONT><BR>

この場合、自動的にキャラスキルフラグに Ng が追加されます。 </P>

### Parts17

<BR>

<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub fight # Line:1662</FONT></B><BR>

<B><FONT color="#0000FF">perl/fight.cgi # Sub fight # Line:172</FONT></B><BR>

<b>\$bp = \$bn = \$pbp = \$pbn = "; \$plf = \$id; </b><br>

<TEXTAREA name="textarea" cols="100" wrap="OFF" rows="5"> \$bp = \$bn = \$pbp = \$pbn = "; \$plf  
 = \$id;

#-ADD-

```

if ($sp = /Ng/) {
  if ($sp = /KIL(¥d¥d¥d¥d)/ &amp;&amp; $pav = /dead/) { $mn += $1; push(@msg,&quot;モンスターは $1
  G を落とした! &quot;); }
  elsif ($sp = /MNY(¥d¥d¥d¥d)/ &amp;&amp; $result == 1) { $mn += $1; push(@msg,&quot;モンスターは
  $1 G を落とした! &quot;); }
}

```

#-END of ADD- SION0002v3.01-10-add

</TEXTAREA><BR>

KIL0000 フラグを追加したN P C を「殺害」すると 0000 G 入手出来る。 <BR>

MNY0000 フラグを追加したN P C に「勝利」すると 0000 G 入手出来る。 <BR>

いずれも、ゲーム内の所持金流通量を増加させるため、ゲームバランスの調整が難しくお奨めではありません。  
 <BR>

最低限、乱用はさけ、また入手できる金額も抑えましょう。 <BR>