

Parts1

sos2 .cgi # Sub Find Item # Line788 -790 (original ver)

perl/find.cgi # Sub Find Item # Line41-43 (dollEx ver.)

push (@msg," \$itn[\$itsrnd] のステラツィオを発見しました ");

&userout; return;

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

```
    push (@msg,&quot;&lt;img src=$imgdir$itsrnd$def_jg width=$st_wd height=$st_ht&gt; $itn[$itsrnd] のステラツィオを発見しました &quot;);
    &amp;userout; return;
}
```

#-ADD-

```
if ($idt = /Sk/) {
    push (@editor,&quot;&lt;img src=$imgdir$itsrnd$def_jg width=$st_wd height=$st_ht&gt; $itn[$itsrnd] のステラツィオを発見しました &quot;);
    $skill = substr($idt,8);
    $skill = s/Sk//;
    if ($sp ! /$skill/) {
        $sp .= $skill;
        push (@msg,&quot;$inm&quot;);
        &amp;userout;
        return;
    } else {
        push (@msg,'何もみつかりませんでした');
        return;
    }
}
```

#-END of ADD- SION0013v1.00-1-1/1

</TEXTAREA>

 複数回探索を取り入れている場合、&userout; の取り扱いに注意して下さい。(&userout を削る必要がある場合もあります)

Parts2

itm.dat 任意の場所に追加 (dollEx ver の場合は、dat/itm.cgi)

表示させたいメッセージ <>00000000Sk + 所得させたいスキルフラグ <> 出現割合 <>

として、スキルを設置します。

ufs2.cgi を利用して設定する場合、次の様になります。

アイテム名： 表示させたいメッセージ

買取価格・攻撃値・防御値：使いませんので、0で結構です。

属性： 'Sk + 所得させたいスキルフラグ

発見確率：出現割合

 表示させたいメッセージ

例えば「仙人に出会った。回復力を増加する方法を教わった」として、HI を習得する等。

 所得させたいスキルフラグ

スキルは原則 1 つにします。二つ以上設定した場合、既に会得したスキルでも再度所得する場合があります。