

SoS-CGI の解説

この項目は、SIONjam にて解説されていた内容に準じています。

改造に置いて参考となるポイントが掲載されていました。

なお、人形氏の DollEx 版 を前提としてあります。

User-Data

【共通部分】

フラグ	内容	フラグ	内容	フラグ	内容	フラグ	内容	フラグ	内容	フラグ
\$id	USER-ID	\$nm	NAME	\$ps	PASSWORD	\$jb	職業	\$ig	画像	\$sp
\$bp	一時利用能力	\$bn	一時利用名	\$ak	攻撃力	\$dd	防御力	\$hp	体力	\$xp
\$ab	攻撃増 加値	\$db	防御増 加値	\$av	状態	\$wn	勝ち数	\$lz	負け数	\$dt
\$mn	所持金	\$bg	アイテム	\$xi	鞆サイズ	\$tm	最終保 存時間	\$lf	最終対 戦者	\$fe
\$cm	コメン ト	\$is	ステラ ツィオ	\$ht	登録 I P	\$fg	フラグ	\$rw	賞金	\$kl

【計算用】

フラグ	内容
\$rt	Rate

【DollEx 版用】

フラグ	内容	フラグ	内容	フラグ	内容	フラグ	内容
\$ct	記録数	\$area	エリア	\$lv	レベル	\$exp	経験値

Partner-Data

- ・原則として、\$p** という形式で「p」が追加されるだけである。例外は次の通り。

【DollEx 版用】

フラグ	内容
\$paa	エリア (\$area)

Data-sence

- ・改造版などで別の意味をもつ場合もあるので注意。

【共通部分】

フラグ	説明
-----	----

\$id	4桁のID 数値 0000-9999。ファイル名とIDが異なっていると重大なバグを引き起こすので注意。バックアップから復帰した場合には、変更される事がある。
\$nm	キャラクタの名称。ID、PASS と併せてチェックが行われる。 <u>DollEx</u> -VER ではチェックしない。
\$ps	パスワード。暗号化されずに記録される。
\$jb	職業名がそのまま入る。転職時にチェックするフラグ
\$ig	キャラ画像。拡張子まで含める事。
\$sp	キャラスキル。略字が入っている。区切り文字は無い。職業をクラスアップすると、後ろに追記されていく。
\$bp	一時利用アイテムの能力が入る。通常、種類を示す2桁の略字+威力を示す2桁の数字。例外的に毒化アイテムは4桁の略字。
\$bn	一時利用アイテムの名称。\$bp と併せて、他のアイテムの使用時・戦闘時・ほか幾つかの条件でクリアされる。
\$ak	キャラの基本攻撃力。戦闘時は、\$ab、\$bp、およびスキルを併せて総合攻撃力が決定。 勝敗・与えるダメージに影響する。
\$dd	キャラの基本防御力。戦闘時は、\$db、\$bp、およびスキルを併せて総合防御力が決定。 受けるダメージに影響する。
\$hp	体力。食料等で増加、戦闘・探索・ほかで減少。戦闘以外では0にはならない。また、例外を除いて、上限を超えている時に \$xp に戻る。
\$xp	最大体力。ハーブ等を使って最大値以上に \$hp が増加する事もあるが、戦闘を行ったり食料を摂取すると戻る。
\$ab	攻撃増加値。武器の能力を示す。 \$db 防御増加値。防具の能力を示す。
\$av	状態。 alive/poison/dead の3状態。
\$wn	勝ち数を記録。一部の改造では、ここに販売数を入れる改造もあるが、互換性が失われるのでお奨めしない。

\$lz	負け数を記録。勝ち・負けの記録はあるが、引分けが記録されず正確な勝率は不明。
\$dt	死亡数を記録。いくつかの改造では、戦闘以外で（罨改造など）死亡が発生するが、その死亡するを記録するかどうかは改造製作者によって異なる。
\$mn	所持金を記録。原則、マイナスになる事はない。
\$bg	所有アイテムを記録。アイテムデータは、「名称 8桁の数字ステータス及び略字フラグ 販売額（価格設定したときのみ）」となっている。
\$xi	鞆サイズ。持てるアイテムの量を示す。
\$tm	最終保存時間。コンティニュー時の時間経過判断と、長期不使用時の時間チェックに用いられる。
\$lf	最終対戦者。ID（4桁のID数値）で保存。ここに記録されている者からは戦闘を受けない。
\$fe	治療費。解毒費 蘇生費の形式で記録。
\$cm	コメント。初期では???が入っている。
\$is	所有ステラツィオ。トレード設定したものは小文字。一文字がステラツィオ1つを示す。
\$ht	キャラ登録時のIP、またはホスト名を記録。同一ホストからの登録チェックに用いられる。
\$fg	状態フラグ。セーブ中、鍛冶中など状況に応じたフラグが代入される。
\$rw	賞金額を記録。
\$kl	殺害数を記録。

【計算用】

フラグ	説明
\$rt	Rate は記録されず、勝敗・死亡・殺害などのデータを元にその都度計算される。個の為、より強い者に勝っても弱い者に勝っても変動幅は同じ。

【DollEx 版用】

フラグ	説明
-----	----

\$ct	<u>DollEx-Ver</u> 独自フラグ、 <u>MyRecord</u> の（新規の）記録数。ログインした時に新着情報を告知する改造。但し、実際は \$ct が設定されているかどうかだけを判断し、記録数は意味をなさない。
\$area	<u>DollEx-Ver</u> 独自フラグ、現在のエリア。 <u>DollEx</u> 以外でもエリアシステムはいくつか存在するが、他の場合の変数は未確認。A00 という様に A と、エリア番号 2 桁で示される。
\$lv	<u>DollEx-Ver</u> 独自フラグ、レベル。 <u>DollEx</u> 以外でもレベルシステムはいくつか存在するが、他の場合の変数は未確認。
\$exp	<u>DollEx-Ver</u> 独自フラグ、経験値。 <u>DollEx</u> 以外でもレベルシステムはいくつか存在するが、他の場合の変数は未確認。100 を越えるとレベルアップが可能、戦闘でのみ蓄積される。