

パーティシステム

この改造スクリプトは、Masters Bar のパーティスレッドから始まり、現在も開発進行中です。

概要

SOSII にパーティの概念を取り付けます。

パーティに参加することで、同じ目的意識を持った仲間と一緒に冒険することが可能になります。

- ・現在、パーティシステムは「酒場」「パーティウィンドウ」のみ実装されています。
- ・パーティ探索やパーティ戦闘などの機能は未実装なので、導入する際はご注意ください。

改造

1. 設定の変更

設定に以下を追加します。

```
# 酒場・パーティ設定
$partydat      = 'party.cgi'; # 酒場登録プレイヤーリスト
$partydir      = 'party/';    # パーティ別データファイル

$barchat_file  = 'barchat.cgi'; # 酒場の会話ログ
$barmaster_file = 'barmaster.cgi'; # 酒場のマスターの台詞ファイル
$barmessage_file = 'barmsg.cgi';  # 酒場メッセージファイル

$partymember_max = 5;          # パーティに参加できる人数 (2 ~ $partymember_max)
$barmessage      = '「いらっしゃいませ。どうぞゆっくり」'; # 酒場メッセージファイルがないときの
メッセージ
$barchat_max     = 100;        # 酒場の会話の表示件数
$partychat_max   = 50;        # パーティチャットの表示件数
$barchat_limit_time = 10;      # 酒場の会話連稿制限時間 (yes= 制限時間 [ 秒 ],no=0)
$barchat_limit_length = 100;   # 酒場の会話文字数制限 (yes= 文字数 [ 全角 ],no=0)
$barchat_reload_time = 30;     # 酒場の会話自動リロード (yes= リロードする間隔 [ 秒 ],no=0)
$barchat_bar_color = '#AAAAAA'; # テーブルチャット時のバー全体の会話の色
$barchat_party_color = '#2E8B57'; # パーティチャットの色
$barchat_whisp_color = '#CD5C5C'; # 耳打ちの色
$barchat_system_color = '#800000'; # システムからのメッセージの色
$barchat_msgarea_id = 'msgarea'; # チャットのコメント欄の ID
$barchat_chatframe_id = 'chatframe'; # チャットのインラインフレームの NAME, ID
$barchat_system_id = 'system'; # システムからのメッセージの ID
$barchat_system_name = '';      # システムからのメッセージの名前

@userflag = qw(
    id nm ps jb ig sp bp bn ak dd hp xp ab db
    av wn lz dt mn bg xi tm lf fe cm is ht fg rw kl
);
# プレイヤーのステータスフラグ。フラグ足しを行っている場合は空白文字で区切って追加
```

@userflag の設定は必ず行ってください。

街移動などの改造でフラグ足しを行っている場合は

```
@userflag = qw(
    id nm ps jb ig sp bp bn ak dd hp xp ab db
    av wn lz dt mn bg xi tm lf fe cm is ht fg rw kl
    tw
);
```

のように追加してください。

2. # Main Program # の修正

main program に以下を追加します。

```
if ($Fm{'mode'}) eq 'goto_bar') { require 'party.pl'; &bar_form }
if ($Fm{'mode'}) eq 'backto_bar') { require 'party.pl'; &bar_form }
if ($Fm{'mode'}) eq 'bar_sit_table') { require 'party.pl'; &bar_form }
if ($Fm{'mode'}) eq 'bar_talk_master_before') { require 'party.pl'; &bar_form }
if ($Fm{'mode'}) eq 'bar_talk_master_after') { require 'party.pl'; &bar_form }
if ($Fm{'mode'}) eq 'recruit_party_before') { require 'party.pl'; &bar_form }
if ($Fm{'mode'}) eq 'recruit_party_after') { require 'party.pl'; &bar_form }
if ($Fm{'mode'}) eq 'recruit_party_close') { require 'party.pl'; &bar_form }
if ($Fm{'mode'}) eq 'join_party_before') { require 'party.pl'; &bar_form }
if ($Fm{'mode'}) eq 'join_party_after') { require 'party.pl'; &bar_form }
if ($Fm{'mode'}) eq 'leave_party_before') { require 'party.pl'; &bar_form }
if ($Fm{'mode'}) eq 'leave_party_after') { require 'party.pl'; &bar_form }
if ($Fm{'mode'}) eq 'party_affair') { require 'party.pl'; &bar_form }
if ($Fm{'mode'}) eq 'chat_register') { require 'party.pl'; &chat_register }
if ($Fm{'mode'}) eq 'party_window') { require 'party.pl'; &party_window }
```

3. # Sub Make Continue # の修正

sub make_con の

```
$fg = ''; &userout;
```

の上に

```
require 'party.pl'; &is_myparty;
```

を追加

4. # Sub Player's Data # の修正

sub player_data の

```
print qq|<form method=$method action=$cgiurl target=_blank>¥n|;
print qq|<input type=hidden name=pass value="$ps">¥n|;
&OKbuttoninform('n', 'my_record');
print qq|<div align=right><b>My Record</b></div>¥n|;
&form('end');
```

を

```
print qq|<br><br><table align="right" cellpadding="3"><tr><td>|;
print qq|<form method=$method action=$cgiurl target=_blank>¥n|;
&input('hidden', 'pass', "$ps", '', ''); &input('hidden', 'mode', 'my_record', '', '');
&input('hidden', 'id', "$Fm{'id'}", '', ''); &input('hidden', 'ps', "$Fm{'ps'}", '', '');
print qq|<div align=right><input type=submit value="My Record"
style="font-size:$butfsz;border:solid"></div>¥n|;
&form('end');
print qq|</td><td>¥n|;
print qq|<form method=$method action=$cgiurl target=_blank>¥n|;
&input('hidden', 'mode', 'party_window', '', ''); &input('hidden', 'id', "$Fm{'id'}", '', '');
```

```


print qq|<div align=right><input type=submit value="Party"
style="font-size:$butfsz;border:solid"></div>¥n|;
&form('end');
print qq|</td></tr></table>¥n|;

```

に置き換え。

表示が気に入らなければご自由に変更してください。

5. # Sub Normal Action # の修正

sub normal_action の任意の場所 (「銘入り品の名前を変更する」の下あたりがよいかと) に以下を追加

```

☐ 酒場に行く <br>¥n");

```

6. # Sub Note After # の修正

sub note_after の

```

return if $fg ne 'NB';

```

を削除

7. # Sub Delete After # の修正

sub del_after の

```

else {

```

の下に

```

require 'party.pl'; &is_myparty; &delete_partymember;

```

を追加

8. # Sub Find to Delete # の修正

```

if ($now > $tm && $ps ne $admpas) { unlink("$usrdir$id¥.dat") }

```

を

```

if ($now > $tm && $ps ne $admpas) {

```

```

    @escmsg = @msg;
    require 'party.pl'; &is_myparty; &delete_partymember;
    @msg = @escmsg;
    unlink("$usrdir$id%.cgi");
}

```

に置き換え

9. ufs2.cgi, # Sub Delete After # の修正

```
unlink("$usrdir$id%.dat");
```

の上に

```
require 'party.pl'; &delete_partymember;
```

を追加

10. ファイルの作成・アップロード

ファイルの作成

名前	種類	設定名
party	フォルダ	\$partydir
party.cgi	ファイル	\$partydat
barchat.cgi	ファイル	\$barchat_file
barmaster.cgi	ファイル	\$barmaster_file
barmsg.cgi	ファイル	\$barmassage_file

上記 5 つのファイルを作成。中身は全て空で大丈夫です。

party.pl のダウンロード

.

上記の[リンク](#)を右クリック 名前をつけて保存で party.pl という名前で保存。

アップロード

ファイル名	パーミッション
party	755 or 705
party.pl	644 or 604

Q+ 数字の質問を選択すると、対応する A+ 数字の答えをマスターが話してくれます。
対応する答えが複数ある場合はその中からランダムでひとつ選ばれます。

初心者のためのチュートリアルなどにご利用ください。

修正

Ver 1.01 1.02

パーティメンバーがいなくなるときにキャラ削除した場合パーティファイルが削除されない不具合の修正

party.pl をダウンロードし、新しいものに置き換え。

Ver 1.00 1.01

パーティメンバーが自動削除されたときの不具合修正

Sub Delete After # と # Sub Find to Delete # の

```
require 'party.pl'; &delete_partymember;
```

を

```
require 'party.pl'; &is_myparty; &delete_partymember;
```

に置き換え。

party.pl をダウンロードし、新しいものに置き換え。

文字コードが EUC-JP だったのを Shift_JIS に変更

party.pl をダウンロードし、新しいものに置き換え。

パーティチャットで古い書き込みがうまく削除されない不具合の修正

party.pl をダウンロードし、新しいものに置き換え。

チャットの制限・自動リロード機能に ON/OFF の設定を追加

設定の

```
$barchat_limit_time    = 10;      # 酒場の会話連稿制限時間 ( 秒 )
$barchat_limit_length  = 100;     # 酒場の会話文字数制限 ( 全角 )
$barchat_reload_time   = 30;     # 酒場の会話自動リロード ( 秒 )
```

を

```
$barchat_limit_time    = 10;      # 酒場の会話連稿制限時間 (yes= 制限時間 [ 秒 ],no=0)
$barchat_limit_length  = 100;     # 酒場の会話文字数制限 (yes= 文字数 [ 全角 ],no=0)
$barchat_reload_time   = 30;     # 酒場の会話自動リロード (yes= リロードする間隔 [ 秒 ],no=0)
```

に置き換え。

party.pl をダウンロードし、新しいものに置き換え。

party.pl について

機能

酒場に入る

- ・酒場のマスターと話す
 - パーのマスターは毎日たくさんの人と話す
 - だから多くの情報を持っている、と思う
 - マスターと会話すると有益な情報が手に入る、かもしれない
- ・パーティメンバーを募集する
 - 酒場のプレイヤーリストに書き込まれる
 - 募集要項・参加条件・パーティの目的などを書いておく
 - 参加条件に機能上の制限能力はない。書いておくれ。アナログな感じでよい
 - 募集人数を設定できるようになった
- ・パーティメンバー募集の変更・終了
 - 酒場のプレイヤーリストに書き込まれる
 - 募集要項・参加条件・パーティの目的などを変更できる
 - 終了した場合リストに表示されなくなる
 - 終了しても書き込んだ内容とパーティのデータは残る
- ・「~~~~」のテーブルに着く
 - 「~~~~」はパーティ名かキャラクターの名前
 - ここでテーブル会話とパーティの加入・脱退が出来る
 - ここでの会話はテーブルに着いたキャラクター全てに聞こえる (チャットのログが見える)
 - リーダーはパーティ名を決めることが出来る
 - リーダーは募集要項を書き換えることが出来る
 - リーダーはリーダーの譲渡と強制脱退を行うことが出来る
- ・酒場の人たちと話す
 - 一行掲示板に書き込む

パーティウィンドウ

- ・パーティメンバーの表示 (未実装?)
 - パーティメンバーの ID・名前・攻撃力・防御力・体力・所持品・一時使用アイテムを見ることが出来る
 - 攻・防・体・荷物・一時は設定で非表示にも出来る (別に会いに行けば普通に見れるしこの機能いらないか)
- ・パーティメンバーと話す
 - パーティメンバー全員に届く会話をする
 - ログは酒場のテーブルと共用
 - 酒場のテーブルでの会話と違う点は
 - ・酒場の会話を見ることが出来ない
 - ・耳打ち (指定したメンバーにのみ聞こえる会話) ができる
 - ・手紙が送れる
 - 耳打ちはどうしようかな・・・
 - ・つけてしまいました

チャット

- ・酒場とパーティウィンドウでチャットが出来る
- ・発言は酒場全体・テーブル・パーティ・耳打ち・手紙に分類
 - 酒場全体は酒場にいるプレイヤー全員に聞こえる会話
 - テーブルは対象のテーブルにいるプレイヤーとそのテーブルのパーティメンバーに聞こえる会話
 - パーティは自分のパーティメンバーのみに聞こえる会話
 - 耳打ちは指定したメンバーのみに聞こえる会話
 - 手紙は指定したメンバーに手紙を送ります
- ・ちょっといじりすぎた感が否めない

パーティリスト (未実装)

- ・Player List にパーティー一覧
- ・リストに表示するのは募集中のパーティのみ?
- ・表示はパーティ名・リーダー名・パーティ員・募集人数・募集要項?
- ・更新順にソート?
- ・パーティ ID 順にソート?

おそらく外部から呼び出すであろう機能

sub chat_register

- ・チャットを表示します
- ・フォームから \$Fm{'mode'} = 'chat_register'; にして呼び出してください
- ・\$Fm{'pd'} にパーティ ID、\$Fm{'cmode'} に bar, table, party のどれか、\$Fm{'words'} に発言で動きます
- ・\$Fm{'pd'} がなければ酒場のチャットだけ呼び出します
- ・\$Fm{'pd'} がなくてもパーティに参加していればパーティチャットを表示します
- ・\$Fm{'partywindow'} があるとパーティチャットだけ呼び出します
- ・パーティウィンドウ作るときに呼ぶ予定
- ・パーティウィンドウ誰が作ってくれないかな・・・!
- ・あとプレイヤーリストも・・・!

sub get_party(\$party_id)

- ・パーティのデータを取得します
- ・引数にパーティの ID を渡します
- ・\$party{\$party_id} にパーティのデータが入ります
 - \$party{'ptid'}{'nm'} => パーティの名前
 - \$party{'ptid'}{'st'} => パーティのステータス (open or close)
 - ・今のところ open で参加可・close で不可になってます。\$sp みたいな形式にしてもいいかも
 - \$party{'ptid'}{'ld'} => リーダーの ID
 - \$party{'ptid'}{'mt'} => メンバーの ID とパーティに加わった時間
 - ・\$party{'ptid'}{'mt'}{'id'} で id のキャラの加わった時間を取得
 - ・メンバーの ID は keys %{\$party{'ptid'}{'mt'}} でリスト取得してください
 - \$party{'ptid'}{'mx'} => 募集人数
 - ・設定変えても 2 人以下にはならないようになってます
 - \$party{'ptid'}{'tm'} => パーティの募集を開始した時間
 - ・パーティが解散されるまで変化しません
 - ・エラーが発生したときの回避用です。いまのところ
 - ・パーティ ID が一致してもこの時間より前に参加した事になってると脱退させられます
 - \$party{'ptid'}{'cm'} => 募集要項
- ・多重読み込み防止機能付
 - 複数のパーティの読み込みもちゃんと出来ます。多分
- ・パーティメンバーのステータスは sub get_partymember で読み込んでください

sub partypout(\$party_id)

- ・パーティのデータを保存します
- ・引数にパーティの ID を渡します
- ・保存できます
- ・パーティメンバーのステータスの保存は sub partymemberout で

sub get_partymember(\$party_id)

- ・パーティメンバー全員のデータを取得します
- ・引数にパーティの ID を渡します
- ・\$party{\$party_id}{'mb'} にパーティメンバーのデータが入ります
 - \$party{\$party_id}{'mb'}{'id'}{'nm'} で id の名前取得
 - 長いので実際やるときは
 - ・\$l = \$party{\$party_id}{'mb'};
 - ・とかしておくとか \$l->{'id'}{'nm'} で呼び出せてよいかも
- ・先に &get_party を済ませていないとヤバイ
- ・設定の @userflag をきちんと設定してないとヤバイ
- ・呼び出しに sub get_partner を使ってるので
 - ・&get_partymember と &get_partner を同時にやるときは
 - &get_partymember(\$party_id);


```

        - &get_partner($partner_id);
        - &partnerout;
        - &party_memberout($party_id, $add_record);
    の順でやらないとパートナーのデータが消えます...
    (&get_partner してから &partnerout するまでの間に &get_party_member も &party_memberout もしてはいけない)
)

```

```

sub party_memberout($party_id [, $add_record])
    ・パーティメンバー全員のデータを保存します
    ・引数にパーティの ID、マイレコに追加するメッセージを渡します
    ・$add_record があるとマイレコードにメッセージが追加されます
        - $add_record があれば &add_record を呼び出すようにしてるので
          多分マイレコ分割してても大丈夫だと思う
    ・パーティのときのプレイヤーデータはおそらくパーティ側が最新だと思うので
    ($hp より $party{ptid}{mb}{id}{hp} のほうでプログラムが進んでると思う)
    &party_memberout と &userout を同時に行うときは
        - &party_memberout($party_id);
        - &userout if !$party_memberout{"$target"};
    とすればデータの巻き戻りが起こらないはず

sub add_partychat($party_id, $line [, $time, @chatlines])
    ・パーティチャットにメッセージを追加します
    ・引数にパーティの ID、整形されたチャット行を渡します
    ・戻り値は最古参のパーティメンバーの参加時刻とパーティチャットファイルのチャットです
    ・$line はファイルに保存する形にしてから渡します
        - join('<>', time, $id, $name, $cmode, $to($pid:$pnm), $words, "%n")
    ・左から、発言時間・発言者の ID・名前・モード (bar, table, party)・発言の対象 (" 対象の ID: 対象の名前 ")・
    発言内容
        - $to は耳打ち用なので普段は指定しなくていいです
        - パーティメンバーへのシステムメッセージは
            - &add_partychat($party_id, join('<>', time, $barchat_system_id, $barchat_system_name, 'party',
            '', 'システムからのお知らせ', "%n"));
            - のようにどうぞ
        ・@chatlines を渡すと $time より古いチャットは消去されます
        ・@chatlines を渡すとファイルの内容を追記じゃなくて置き換えします
        ・$time と @chatlines は渡さないでいいです

sub update_partylist($party_id [, $time])
    ・パーティリストファイルの情報を更新します
    ・引数にパーティの ID、更新時間を渡します
    ・$time を渡すとパーティリストの更新時間に代入され、リストのトップにソートします
    ・先に &get_party をしておく必要があります

sub my_party($sp)
    ・パーティ ID とパーティに加わった時刻を取得します
        - ($ptid, $pttm) = &my_party($sp);
        - で、パーティの ID と参加時刻が取得できます
    ・仕様が変わってもすぐ直せるように追加しました

sub get_memberlist($party{$party_id}{mt} [, $reverse])
    ・パーティメンバーのリストを参加時間で昇順ソートして返します
        - @party_member = &get_memberlist($party{$party_id}{mt});
        - で、メンバーの ID のリストが取得できます
    ・$reverse を渡すと降順でソートして返します
        - @party_member = &get_memberlist($party{$party_id}{mt}, 1);
        - で、降順のリスト取得
    ・シンタックスシュガーってステキ

```

このページのコメント

- ・ パーティシステム を公開しました。カテゴリは SOS2 改造 としてみました。なにかおかしなところや追加した機能があれば教えてください。 - Uchimata (2007 年 03 月 17 日 23 時 10 分 10 秒)
- ・ 注意書きつけてみました ~ 完成したら削除しましょう (^^ - to-ya (2007 年 03 月 18 日 00 時 45 分 51 秒)
- ・ 更新しました。EUC-JP で添付しちゃってたんですね・・・不具合がどうの以前の問題

- だった - Uchimata (2007 年 03 月 28 日 03 時 28 分 02 秒)
- ・先ほど導入しテストさせて頂いております。特に問題無く動いているようです。ただ、party_window で New game など表示されてるのが気になったので、そこは表示されないように変更して動作させてます。他にもイージークエストなどを酒場から呼び出してみたりしてます。 - Rickets (2007 年 05 月 15 日 01 時 59 分 44 秒)
 - ・パーティも更新しないと... パーティ探索が難しいのです(うまく回る仕様を考えるのが) - Uchimata (2007 年 05 月 18 日 18 時 01 分 57 秒)
 - ・すみません、バックスペースとエンター押し間違えてゴミ書きちゃいました(T ^ T) - Rickets (2007 年 05 月 19 日 10 時 55 分 26 秒)
 - ・これを追加したのですが、パーティ募集、参加、脱退ができないんです。どうしたら良いでしょう? - k (2009 年 04 月 05 日 20 時 52 分 52 秒)
 - ・初歩的な質問なんですが設定を変更したいんですがどこに行けば変更できますか? - 名無し (2009 年 08 月 23 日 18 時 20 分 25 秒)