

リファレンスマニュアル

【リスト】略字チェック表

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

本家配布の SOS2 オーナーズマニュアルより収録したものにつきましては MissingLink 管理人 sho 様より許可をいただき転載したものです。

フラグ一覧

ユーザーデータ

各変数が <> で連結され、データファイルの 1 行目に記述される。

インデックス	変数名	説明	凡例
0	\$id	キャラクター ID。通常 は 4 桁の数値で表され る。	0000
1	\$nm	キャラクター名。	名前
2	\$ps	パスワード。	パスワード
3	\$jb	職業名。	戦士
4	\$ig	職業画像。	fi.gif
5	\$sp	所有スキル（略字）。	<u>TfSwShJwYwYaYsYt</u>
6	\$bp	一時使用アイテム効果。 略字と効果量（数値） で表される。死亡時の 蘇生時間カウントとし ても使用される。	通常：Hb2、蘇生時間カ ウント：1
7	\$bn	一時使用アイテム名。	ハーブ
8	\$ak	攻撃力。	0
9	\$dd	防御力。	0
10	\$hp	体力（現在値）。	11
11	\$xp	体力（最大値）。	11
12	\$ab	攻撃力補正。武器装備 などで増減。	0
13	\$db	防御力補正。防具装備 などで増減。	0
14	\$av	状態。	通常：alive、毒： poison、死：dead

15	\$wn	戦闘勝利回数。	0
16	\$lz	戦闘敗北回数。	0
17	\$dt	死亡回数。	0
18	\$mn	所持金。	0
19	\$bg	所持アイテム。アイテム1つは「アイテム名 効果（販売価格）」で表される。複数所持している場合はカンマで連結されている。	ポテト 00010100Fd , パン 00030300Fd（実際は半角の', '）
20	\$xi	最大所持量。	6
21	\$tm	最終アクセス時刻。買い物やされたりなどの相手からの行動時にも更新される。	1167577200
22	\$lf	最後に戦いを挑んできた相手の ID。	0001
23	\$fe	治療費。「毒治療費 蘇生費」で表される。	5 10
24	\$cm	コメント。	コメント
25	\$is	所持ステラツィオ。小文字は交換可能な状態。大文字は交換に出していない状態。	ATGCLVBORNQPatgclvbornqp
26	\$ht	キャラクター作成時のリモートホスト。ホストが取得できない場合はリモートアドレス（IP）。IP は先頭から 3 項目。	user.hoge.domain (or 127.0.0.)
27	\$fg	保存状態。	保存されていると 'S' が含まれる（ <u>町で保存</u> ：NS、 <u>人里離れて保存</u> ：HS、セーブ系アイテムを使用して保存：SS） 何かの行動前は 'B' が含まれる（アイテム使用前：UB、捨てる前：DB、その他）使用中：空

28	\$rw	懸賞金額。	0
29	\$kl	殺害回数。	0
30	変数なし	改行コード (\n)	

・相手キャラクターの変数名には、\$ の後ろに p が付く。(\$pid、\$pnm など)

アイテムデータ

ユーザーデータの \$bg に格納されており、1 つのアイテムは「アイテム名 効果(販売価格)」で表される。

アイテムを複数所持している場合はカンマで連結されている。

「&splititem(' i ');」(相手のアイテムは「&splititem(' I ');」) を実行すると、

@items (相手のアイテムは @pitems) という配列変数に所持アイテムが格納される。

取得したいアイテムをリストから選択し、 を区切り文字として split 関数でデータを得ることができる。

変数名	説明
\$item	アイテム名。
\$sts	アイテム効果。8 桁の数字と略字で表される。
\$price	販売価格。非戦闘系職業が販売金額を設定している場合のみ使用される。

・取得方法例

- ・foreach (0 .. \$#items) { のブロック内の場合
 - ・ (\$item,\$sts,\$price) = split(/ /,\$items[\$_]);
- ・FORM からの入力 (SELECT タグ、INPUT TYPE="radio") の場合
 - ・ (\$item,\$sts,\$price) = split(/ /,\$items[\$Fm{'hoge'}]); # 'hoge' は NAME 属性。VALUE 属性には数値 (@items の添え字) を設定。
- ・FORM からの入力 (INPUT TYPE="checkbox") の場合
 - ・ (\$item,\$sts,\$price) = split(/ /,\$items[\$Fm{"\$_"}]); # "\$_" は NAME 属性 (通常は数値 (@items の添え字) を設定)

アイテム効果 (\$sts)

8 桁の数字と略字 (アルファベット) で表され、substr 関数で取得できる。

変数名	説明
\$pc	質屋に売るときの金額。数字部分の先頭から 4 桁。(オフセット =0、長さ =4)
\$iak	攻撃力または効果量。数字部分の 5 ~ 6 桁目。(オフセット =4、長さ =2)

\$idd	防御力。数字部分の 7 ~ 8 桁目。(オフセット =6、長さ =2)
変数なし	アイテム略字。9 桁目以降のアルファベット部分。(オフセット =8)

・取得方法例

- \$pc = int(substr(\$sts,0,4));
- \$iak = int(substr(\$sts,4,2));
- \$idd = int(substr(\$sts,6,2));
- \$hoge = substr(\$sts,8); # 必要がある場合のみ。この方法は実際には使用されていない。

・代入方法例

- \$sts = sprintf("%04d%02d%02d",\$pc,\$iak,\$idd); \$sts .= '略字'; # 「%」の後ろは、「0」= 0 で桁埋め。「4」=4 桁。「d」= 10 進整数。

アクション情報

・アクション情報

このページのコメント

- ・ユーザーデータの説明を若干修正して、「インデックス」と「凡例」を追加しました。 - moon (2007 年 01 月 14 日 10 時 36 分 28 秒)
- ・お疲れ様です。\$ht だけいじっておきました - Pse (2007 年 01 月 14 日 12 時 07 分 35 秒)
- ・略字について、sho さんに記載について問い合わせ中です。 改造サイトで使用されている略字についてもまとめてアップしようと思っています。ここを見ることで、略字の空気が分かるようにしたいと思いますので ~ - to-ya (2007 年 01 月 30 日 08 時 54 分 56 秒)
- ・略字の掲載許可をいただきましたので早速アップしていきます。 - to-ya (2007 年 01 月 30 日 12 時 37 分 52 秒)