

## 戦闘関連強化・特技 & 魔法

あー、何か問題がありましたらご報告お願いします；-；

01/14/2008 - Version 1.10

- ・バグフィクス ---- 特技が正しく選定されないバグを修正しました
- ・フィクス ---- 特技選定、死亡処理を最適化しました

09/02/2007 - Version 1.00

- ・公開

### 概要

戦闘関連の強化です。

戦闘勝利時、一定の確率と所持スキルにより、特技・魔法が発動するようになります。

ごくごくシンプルで導入が簡単、また改造も比較的容易でしょう。

以下、デフォルトで用意した効果、特色など

### 特技・魔法

表示メッセージが異なるだけでプログラム上は同じものです。

#### ダメージ

特定倍率の追加ダメージを発生させます。

#### poison 化

相手を毒化させます。

#### dead 化

相手を死亡させます。

#### 防御無視

防御力を無視した特定倍率の追加ダメージを発生させます。

#### 回復

自身の体力を回復させます。

## 効果の組み合わせ

これらの効果を任意に組み合わせることが可能です。

追加ダメージを与え、なおかつ与えたダメージを吸収し、さらに相手を毒にする、なんていやらしいことも可能です： p

## 任意のダメージ倍率

追加ダメージは百分率で任意に設定可能です。

200%の設定にすれば 2 倍の追加ダメージですし、50%であれば 1/2 の追加ダメージです。

- ・特技・魔法発生時に発動メッセージを表示させることも可能でしょう、ただしご自身で工夫する必要があります。
- ・発動メッセージ用のデータだけは用意してあります.....

## 改造

### 1. ファイルをダウンロードします

.

## ファイルの内容

```
# Sub Special Attack #
sub sp_atk {
    ($Wn,$Wh,$Ws,$Wv,$Ln,$Lh,$Lv,$Lt,$Dg,$Dd) = @_ ;
    if ($Lv = /dead/) { return($Lh,$Lv,$Wh,$Wt) }

    $sp_rnd = int(rand(100)); # 発動率
    undef @castlines;
    @splines = &opendat('special.cgi'); ### 任意のファイルパスに変更してください
    foreach (0 .. $#splines) {
        ($sp_no,$sp_tp,$sp_rt,$sp_dg,$sp_ef,$sp_sp,$sp_nm,$sp_mg) = split(/</>/,$splines[$_]);
        push (@castlines,$splines[$_]) if $Ws = /$sp_sp/ && $sp_rt < $sp_rnd; # 特技選定・発動率チェック
    }
    if (!@castlines) { return($Lh,$Lv,$Wh,$Wt) }

    $cast_rnd = int(rand($#castlines)); # 特技確定
    ($sp_no,$sp_tp,$sp_rt,$sp_dg,$sp_ef,$sp_sp,$sp_nm,$sp_mg) = split(/</>/,$castlines[$cast_rnd]);

    $Dg = $Dd if $sp_ef = /A/; # 防御無視
    if ($sp_dg) { $damage = int($Dg * $sp_dg / 100) } else { $damage = 0 } # DMG 算出
    $Wh += $damage if $sp_ef = /H/; # 回復
    $Lh -= $damage if $sp_ef = /D/; # DMG
    $Lv = 'poison' if $sp_ef = /P/; # 毒化
    $Lh = 0 if $sp_ef = /F/; # 即死

    if ($Lh <= 0) { $Lh = 0; $Lv = 'dead'; $Lt ++ } # 調整&死亡カウント

    # メッセージ関係
    &spmsg("$sp_tp");
    &spmsg('D') if $sp_ef = /D/ && $damage;
    &spmsg('H') if $sp_ef = /H/ && $damage;
    &spmsg('P') if $sp_ef = /P/;
    &spmsg('F') if $sp_ef = /F/;
    &spmsg('死') if !$Lh && $sp_ef ! /F/;

    return($Lh,$Lv,$Wh,$Wt);
}

# Sub Message #
sub spmsg {
```

```

%spmsg = ('S',"$Wn は $sp_nm を行使した！",
'M',"$Wn は $sp_nm を詠唱した！",
'D',"$Ln に $damage ポイントの追加ダメージ！",
'H',"$Wn は $damage ポイントの体力を取り戻しました。",
'P',"$Ln は毒化しました。",
'F',"$Ln は死亡しました。",
'死',"体力が 0 になり、$Ln は死亡しました。");

push (@msg,$spmsg{$_[0]});
$fwords .= $spmsg{$_[0]};
}

```

DL 後、アップロードします。

## 2. 特技・魔法用の設定ファイルを作成しアップロードします。

デフォルトでは special.cgi というファイル名ですが、任意で構いません。

以下サンプル

```

1<>S<>50<>150<> D<>Tf<> チェインストライク <><>
2<>S<>50<>100<>DP<>Tf<> ヴェノムストライク <><>
3<>S<>50<> 0<> F<>Tf<> フェイタルストライク <><>
4<>S<>50<>100<>DA<>Tf<> アーマーイグノア <><>
5<>M<>50<>150<> D<>Mg<> フレイム <>Solvat In Favilla<>
6<>M<>50<> 0<> P<>Mg<> ポイズン <>Absorbeat Eas Obscurum<>
7<>M<>50<> 0<> F<>Mg<> レクイエム <>Dona Eis Requiem<>
8<>M<>50<>100<> H<>Mg<> ヒール <>Salva Fons Pietatis<>

```

## ファイル用データ

データ	説明	詳細
\$sp_no	番号	便宜上のもので意味はありません
\$sp_tp	行使タイプ	S は特技、M は魔法
\$sp_rt	発動率	1 ~ 100 で任意に設定します
\$sp_dg	ダメージ倍率	与えたダメージに対する倍率です
\$sp_ef	効果タイプ	別記します、重複可能です
\$sp_sp	必要スキル	発動するために必要なスキルです
\$sp_nm	名称	名前です
\$sp_mg	メッセージ	発動時のメッセージ予約、現状はデッドフラグ

## 効果タイプ

略字	効果
D	ダメージ
P	poison 化
F	dead 化
A	防御無視

- ・ ヒント：必要スキルに「Qk」と設定すれば刀装備時のみ発動という特技が設定できます
- ・ ヒント：必要スキル「Aa」「Bb」のみ発動、とする場合、同じ内容で2つ作成し、必要スキルのみ変更します

### 3. # Sub Fight # の修正

発動用のルーチンを埋め込みます。

2行を2箇所に追加するだけです：)

```
if ($result == 1) {
    $dmg = (1,1,$udice - $pdfd) [($udice <=> $pdfd) + 1];
    ($php,$pav,$pdt,$prw,$hp,$sav,$dt)
    = &fight_sub($nm,$hp,$sp,$ab,$bp,$ak,$av,$dt,$bn,$pnm,$php,$psp,$pbp,$pav,$pdt,$prw,$pbn);
```

の下に

```
require './sp_atk.pl';
($php,$pav,$hp,$dt) = &sp_atk($nm,$hp,$sp,$av,$pnm,$php,$pav,$pdt,$dmg,$udice);
```

を追加します。

```
if ($result == -1) {
    $dmg = (1,1,$pdice - $udfd) [($pdice <=> $udfd) + 1];
    ($hp,$av,$dt,$rw,$php,$pav,$pdt)
    = &fight_sub($pnm,$php,$psp,$pab,$pbp,$pak,$pav,$pdt,$pbn,$nm,$hp,$sp,$bp,$sav,$dt,$rw,$bn);
```

の下に

```
require './sp_atk.pl';
($hp,$av,$php,$pdt) = &sp_atk($pnm,$php,$psp,$pav,$nm,$hp,$sav,$dt,$dmg,$pdice);
```

を追加します。

以上で導入は完了です。

次のステップとして、ご自身で色々と工夫しながら改造してみてくださいな。

差分

Version 1.00    Version 1.10

.....あ、確認前に古いファイル消しちゃったお；-；

```
# 発動率チェック
```

のあった2行を削除。

```
$sp_rnd = int(rand(100)); # 発動率
```

を6行目に追加。

```
$Lh = 0      if $sp_ef = /F/; # 即死
if ($Lh <= 0) { $Lh = 0; $Lv = 'dead'; $Lt ++ } # 調整&死亡カウント
```

の2行を修正。

```
push (@castlines,$splines[$_]) if $Ws = /$sp_sp/ && $sp_rt < $sp_rnd; # 特技選定・発動率チェック
```

の行を修正。

だと思います.....

おまけ

ラテン語の勉強でもしましょうか：)

- ・ Solvet In Favilla
  - ・ 灰燼に帰せよ
    - ・ Solvet なる
    - ・ In ~に
    - ・ Favilla 灰
- ・ Absorbeat Eas Obscurum
  - ・ 闇に飲まれよ
    - ・ Absorbeat 呑込む
    - ・ Eas 彼ら
    - ・ Obscurum 暗黒
- ・ Dona Eis Requiem
  - ・ 死を与え給へ
    - ・ Dona 与える
    - ・ Eis 彼らに
    - ・ Requiem 安息
- ・ Salva Fons Pietatis
  - ・ 救え慈悲の泉よ
    - ・ Salva 救う
    - ・ Fons 泉
    - ・ Pietatis 慈悲の

こめんと

- ・ 意図があっとうしているのかもしれませんが、「push (@castlines,\$splines[\$\_]) if \$sp =~ /\$sp\_sp/; # 特技選定」の \$sp はおそらく \$Ws の間違いだと思います。 - moon (2008年01月12日23時34分42秒)
- ・ ありゃ、本当だ、ありがとうございます、くすん。 - Pse (2008年01月14日16時32分53秒)
- ・ '悩殺'、'鉄壁'等が発動した場合を全く考慮してない気がしてきた..... - Pse (2008年09月13日01時10分52秒)