

D2C 風、レアアイテム生成システム

概要

探索で拾得できるベースアイテムがランダムでレアアイテムに変わるプログラムです。

D2C (Diablo II Classic) のモロパクです.....鯉様ありがとう *smile*

レアアイテムの名前、能力ともにランダムで決定します。

「凡庸な剣」発見 一定の確率で「ブラッドサースト」(血渴の刃)

「偽物の鎧」発見 一定の確率で「コープスシュラウド」(屍装束)

といった感じで、その系統のランダムレアアイテムに変わります。

簡単に言うと D2C のモロパクです。

ええ、大事なことなので 2 回言いました。

ランダムで変わる能力、名前なども自由に変更できます。

- ・ 洋ゲー風、拾得アイテム強化プログラム の兄弟です :)

改造

1. ファイルをダウンロードします

.

ファイルの内容

```
# 設定項目
$rare_rand = 100; # レアアイテムが作成される確立 (1/n)

$rare_fg = 'Li'; # 作成されたレアアイテムに付加される略字
$deny_fg = 'Li'; # レアアイテムの作成を禁止する略字 -> Li が入っていた場合、レア作成しない
$liprice = '50'; # 作成されたレアアイテムの価格

# レアアイテムの作成を行う略字
@exec_fg = ('Sw', 'Kn', 'Ax', 'Wd', 'Bw', 'Gv', 'Ar', 'Sh', 'Jw', 'Mi');

@sw_a = (3,3,2,2,2); # Sw の攻撃可変値 (分率の分母数は適当で OK です) E.G. -> $sd_a = (3,2,1);
@sw_d = (1,1,0,0,0); # Sw の防御可変値 (同上)
@kn_a = (3,2,2,2,2); # Kn の攻撃
@kn_d = (1,1,0,0,0); # Kn の防御
@ax_a = (3,2,2,2,2); # Ax の攻撃
@ax_d = (1,1,0,0,0); # Ax の防御
@wd_a = (3,2,2,2,2); # Wd の攻撃
@wd_d = (1,1,0,0,0); # Wd の防御
@bw_a = (1,1,0,0,0); # Bw の攻撃
@bw_d = (3,3,2,2,2); # Bw の防御
@gv_a = (2,2,1,1,1); # Gv の攻撃
@gv_d = (2,2,1,1,1); # Gv の防御
@ar_a = (1,1,0,0,0); # Ar の攻撃
@ar_d = (3,3,2,2,2); # Ar の防御
@sh_a = (1,1,0,0,0); # Sh の攻撃
@sh_d = (3,3,2,2,2); # Sh の防御
@jw_a = (2,2,1,1,1); # Jw の攻撃
@jw_d = (2,2,1,1,1); # Jw の防御
@mi_a = (2,2,1,1,1); # Mi の攻撃
@mi_d = (2,2,1,1,1); # Mi の防御
$dh_a = 1; # Dh (両手武器) に付加する攻撃ボーナス
$dh_d = 0; # Dh (両手武器) に付加する防御ボーナス

sub randrare {
    my ($Linm,$Lidt) = @_;
```

```

$prechk = int(rand($rare_rand));
if ($prechk) { return($Linm,$Lidt) }

# 禁止略字 / アイテムの種類をチェック
$check = 0;
foreach $exec_fg (@exec_fg) {
    if ($Lidt = /$exec_fg/) {
        $check ++; $item_fg = $exec_fg; # $item_fg -> 取得アイテム略字
    }
}

if ($Lidt = /$deny_fg/ || !$check) { return($Linm,$Lidt) }

&randrare_fix; # Pre/Su-fix read-in

# アイテム別の処理
# $add_a = 攻撃値
# $add_d = 防御値
# @sufix = 接尾語
if ($item_fg eq 'Sw') { # 剣
    @add_a = @sw_a; @add_d = @sw_d; @sufix = @K_sufix;
}
if ($item_fg eq 'Kn') { # 短剣
    @add_a = @kn_a; @add_d = @kn_d; @sufix = @K_sufix;
}
if ($item_fg eq 'Ax') { # 斧
    @add_a = @ax_a; @add_d = @ax_d; @sufix = @X_sufix;
}
if ($item_fg eq 'Wd') { # 杖
    @add_a = @wd_a; @add_d = @wd_d; @sufix = @W_sufix;
}
if ($item_fg eq 'Bw') { # 弓
    @add_a = @bw_a; @add_d = @bw_d; @sufix = @B_sufix;
}
if ($item_fg eq 'Gv') { # 小手
    @add_a = @gv_a; @add_d = @gv_d; @sufix = @G_sufix;
}
if ($item_fg eq 'Ar') { # 鎧
    @add_a = @ar_a; @add_d = @ar_d; @sufix = @A_sufix;
}
if ($item_fg eq 'Sh') { # 盾
    @add_a = @sh_a; @add_d = @sh_d; @sufix = @S_sufix;
}
if ($item_fg eq 'Jw') { # 宝珠
    @add_a = @jw_a; @add_d = @jw_d; @sufix = @J_sufix;
}
if ($item_fg eq 'Mi') { # 楽器
    @add_a = @mi_a; @add_d = @mi_d; @sufix = @M_sufix;
}

$iak = $add_a[int(rand($#add_a));];
$idd = $add_d[int(rand($#add_d));];
$sts = substr($Lidt,8,length($Lidt));
$pre = $R_prefix[int(rand($#R_prefix));];
$suf = $sufix[int(rand($#sufix));];

$iak += $dh_a if $sts = /Dh/; # 両手武器ボーナス
$idd += $dh_d if $sts = /Dh/;
$sts .= $rare_fg if $rare_fg; # 付加略字

$pc = sprintf("%04d",$lprice);
$iak = sprintf("%02d",$iak);
$idd = sprintf("%02d",$idd);

$new_inm = "$pre$suf";
$new_idt = "$pc$iak$idd$sts";

return($new_inm,$new_idt);
}

sub randrare_fix {
## Pre-fix (接頭語)
@R_prefix = ('ヒースト','スカル','グリム','レイス','ストーム','グリフ','ゲイル','コープス',
'ビター','イーグル','ロウス','ハヴォック','コラプション','レイヴン','ヴァイパー','ドゥーム',
'ブラッド','ボーン','ルーン','スピリット','プランブル','インプ','ダイア','エントロピー',
'ドレッド','デス','ブレイグ','デモン','ベイン','フィード','ホロコースト','ケイオス',
'シャドウ','ストーン','クルーエル','オーダー','エンパイリアン','リフト','キャリアン','ソウル',
'ヘイルストーン','プリムストーン');
## Suf-fix (接尾語)
## 刀剣 (Sd,Kn)

```

```

@K_sufix = (' バイト ', ' ガッター ', ' エッジ ', ' スクラッチ ', ' レイザー ',
            ' ソウ ', ' ファンゲ ', ' サイズ ', ' サースト ', ' スカルブル ');
## 斧 (Ax)
@X_sufix = (' スプリッター ', ' レンド ', ' スポーン ', ' クリーヴァー ', ' セーヴァー ',
            ' スレイヤー ', ' サンダー ', ' リーヴァー ', ' マングル ', ' ナッシュ ');
## 杖 (Wd)
@W_sufix = (' スター ', ' クラッシャー ', ' マレット ', ' プロウ ', ' プレイカー ',
            ' スマッシャー ', ' グリンダー ', ' ベイン ', ' クラック ', ' ネル ');
## 弓 (Bw)
@B_sufix = (' ニードル ', ' フレッチ ', ' スティンガー ', ' ダート ', ' フライト ',
            ' ボルト ', ' ホーン ', ' クォーラル ', ' ナック ', ' クィル ');
## グラブ (Gv)
@G_sufix = (' ハンド ', ' グリップ ', ' フィンガー ', ' フィスト ', ' グラスプ ',
            ' ナックル ', ' クロウ ', ' ホールド ', ' タッチ ', ' クラッチ ');
## 鎧 (Ar)
@A_sufix = (' ハイド ', ' ラップ ', ' ジャック ', ' ベルト ', ' スーツ ',
            ' マントル ', ' クローク ', ' コート ', ' シュラウド ', ' カラパス ');
## 盾 (Sh)
@S_sufix = (' ガード ', ' ワード ', ' マーク ', ' バッチ ', ' タワー ',
            ' エムブレム ', ' ロック ', ' シールド ', ' イージス ', ' ウィング ');
## 宝珠 (Jw)
@J_sufix = (' ノット ', ' ターン ', ' バンド ', ' サークル ', ' スパイラル ',
            ' ループ ', ' コイル ', ' アイ ', ' ジャイル ', ' ワール ');

## 楽器 (Mi) # Diablo には存在しないので適当.....
@M_sufix = (' ハープ ', ' リラ ', ' フィドル ', ' ホーン ', ' フルーツ ', ' リコーダー ');
}
1;

```

2. # Sub Find Item # の修正

```
if ($idt ! /GI/) { push(@items,"$inm $idt"); &joinitem('i') }
```

の部分に一行追加します。

```
if ($idt ! /GI/) { require './add_randrare.pl'; ($inm,$idt) = &randrare("$inm","$idt") } # この行
if ($idt ! /GI/) { push(@items,"$inm $idt"); &joinitem('i') }
```

以上で導入は終了です。

至極簡単ですが、リクワイアのファイルパスを間違えないよう注意が必要です。

- ・ [Script Of Saga II Worlds Apart](#) でのみ動作確認を行いました

このページのコメント

- ・ なにかありましたらお気軽にどうぞ ~ - Pse