

Parts1

```
<br>
<TABLE width="778" border="0" cellspacing="0" cellpadding="5">
<TR
bgcolor="#CCCCFF">
<TD
class="text">
<HR>
<CENTER>
<FONT color="#6666 FF"> 死亡時の体力回復量について </FONT>
</CENTER>
<HR>
<FONT face=" M S ゴシック , Osaka - 等幅 " class="text"> 配布されている本体によって、また関連
の改造によって、死亡時の体力回復量の扱いはまちまちです。<BR>
ご自身の環境に合わせて修正して下さい。 </FONT>
<HR>
</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Parts2

```
<BR>
<B><FONT color="#0000 FF">sos2.cgi # Sub Save Game # Line1780 ( 本家
original)</FONT></B><BR>
<b>push (@msg, " ゲームを保存しました。お疲れ様でした "); </b><Br>
<TEXTAREA name="textfield" cols="100" rows="5" wrap="OFF">
push (@msg,&quot; ゲームを保存しました。お疲れ様でした &quot;);
#-ADD-
```

```
if ($hp &lt; $xp) {
push (@editor,&quot; 体力回復予 告 Ver 1.02 &lt;A href='http://www.salion2
.halfmoon.jp/soswiki/wiki.cgi' target='_blank'&gt;by SION & SOSWiki&lt;/A&gt;&quot;);
$ENV{'TZ'} = &quot;JST-9&quot;;
if ($save ne 'dead') {
if ($fg = /SS/) { $tc = $def_hs; }
elsif ($fg = /NS/) { $tc = $def_hn; }
elsif ($fg = /HS/) { $tc = $def_hh; }
if ($sp = /HI/) { $tc -= $def_hm; }
if ($av = /poison/) { $tc += $def_pz; }
if ($tc &lt;= 0) { $tc = 0; }
$tc = ($tc * ($xp - $hp) * 60);
if ($tc) {
($sec, $min, $hour, $day, $mon, $year, $yday, $isdst) = localtime($tc + time);
$date = sprintf(&quot;%02d:%02d&quot;, $hour, $min);
push (@msg,&quot;$date 頃に体力が全快となる予 定です &quot;);
}
} else {
$tc = (($def_ha - $bp) * 60 * 60);
($sec, $min, $hour, $day, $mon, $year, $yday, $isdst) = localtime($tc + time);
$date = sprintf(&quot;%02d:%02d&quot;, $hour, $min);
push (@msg,&quot;$date 頃に蘇生する予 定です &quot;);
}
}
```

```
#-END of ADD- SION0003v1.02-1-1/1
```

```
</TEXTAREA><BR>
```

```
<FONT color="#FF0000"> 死亡時計算式 蘇生後、1時間に1つつHP回復。$bp は時間単位
<BR>
```

蘇生後一旦アクセスし、保存しなおす方が回復が早いので、蘇生時間を表示。

Parts3

perl/any.cgi # Sub Save Game # Line47 (dollEx)

push (@msg," ゲームを保存しました。お疲れ様でした ");

<TEXTAREA name="textarea" cols="100" rows="5" wrap="OFF">

push (@msg," ゲームを保存しました。お疲れ様でした ");

#-ADD-

```
if ($hp &lt; $xp) {
  push (@editor,&quot; 体力回復予 ¥ 告 Ver 1.02 &lt;A href='http://www.salion2
.halfmoon.jp/soswiki/wiki.cgi' target='_blank' &gt;by SION&lt;/A&gt;&quot;);
  if ($av ne 'dead') {
    if ($fg = /SS/) { $tc = $def_hs; }
    elsif ($fg = /HS/) { $tc = $def_hh; }
    elsif ($fg = /NS/) { $tc = $def_hn; }
    if ($sp = /HI/) { $tc -= $def_hm; }
    if ($av = /poison/) { $tc += $def_pz; }
    if ($tc &lt;= 0) { $tc = 0; }
    $tc = ($tc * ($xp - $hp) * 60);
  } else { $tc = ($def_hh * ($xp - 1) + $def_ha * 60 - $bp) * 60; }
  if ($tc) {
    $ENV{'TZ'} = &quot;JST-9&quot;;
    ($sec,$min,$hour,$day,$mon,$year,$yday,$isdst) = localtime($tc + time);
    $date = sprintf(&quot;%02d:%02d&quot;,$hour,$min);
    push (@msg,&quot;$date 頃に体力が全快となる予 ¥ 定です &quot;);
  }
}
```

#-END of ADD- SION0003v1.02-1-1/1

</TEXTAREA>

 死亡時計算式 蘇生後、保存方法に関わらず通常保存と同じ速度でHP回復。\$bp は分単位

体力全快時刻を表示。