

sos2.cgi # Fight Sub # Line1680 (original

ver)

perl/fight.cgi # Fight Sub # Line190 (dollEx

ver.)

if (!\$Mgdice && \$Ws =~ /Mg/) { &fmsg(' 魔 '); \$Lh -= \$Wa }

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

#-EDIT- if (!\$Mgdice && \$Ws =~ /Mg/) { &fmsg(' 魔 '); \$Lh -= \$Wa }

```
if (!$Mgdice && $Ws = /Mg/) {
    push (@editor, &quot; 本体不具合修正 2 &lt;A href='http://www.salion2.halfmoon.jp/soswiki/wiki.cgi'
target='_blank'&gt;by SION&lt;/A&gt;&quot;);
    $damage = abs(int(rand($Wa))) + 1;
    $mgrand = int(($damage - 1) / 2);
    if ($mgrand &gt; $def_mn) { $mgrand = $def_mn; }
    &fmsg(' 魔 '); $Lh -= $damage;
}
```

#-END of EDIT- SION0012v1.00-1-1/2

</TEXTAREA>

(\$damage - 1) / 2 の部分、2 はサイト毎に修正して下さい。

レベルの概念があったり、ステラツィオが出やすい場合、3 ~ 5 程度が適当かと思われます。

sos2.cgi # Fight Message # Line1714 (original ver)

perl/fight.cgi # Fight Message # Line224 (dollEx

ver.)

' 魔 ',&def_mn[\$Wa] による \$Wa ポイントの追加ダメージ! ',

<TEXTAREA name="textarea2" cols="100" rows="3" wrap="OFF">

#-EDIT- ' 魔 ',"&def_mn[\$Wa] による \$Wa ポイントの追加ダメージ! ",,

' 魔 ',"&def_mn[\$mgrand] による \$damage ポイントの追加ダメージ! ",,

#-END of EDIT- SION0012v1.00-1-2/2

</TEXTAREA>