

Parts1

judge.cgi << Download
してご利用下さい。

 パーミッションは (644 | 604) です。

 1 行目のファイル名 / 2 行目の消費体力設定は任意に変更して
下さい。

Parts2

sos2.cgi Line31

\$bitdat = './bit.dat'; # bit.dat のパス 666(606)

<TEXTAREA name="textarea2" cols="100" rows="4" wrap="OFF">

\$bitdat = './bit.dat'; # bit.dat のパス 666(606)

#-ADD-

\$judgecgi = './judge.cgi'; # judge.cgi のパス 666(606)

#-END of ADD- SAIL0015v3.00-2-1/5

</TEXTAREA>

sos2.cgi # Main Program # Line239-240

if (\$Fm{'mode'} eq 'judge_before') { &action_form }

if (\$Fm{'mode'} eq 'judge_after') { &play_form }

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

#-EDIT-if (\$Fm{'mode'} eq 'judge_before') { &action_form }

#if (\$Fm{'mode'} eq 'judge_after') { &play_form }

elsif (\$Fm{'mode'} =~ /judge_before/) { &action_form }

elsif (\$Fm{'mode'} =~ /judge/) { &play_form }

#-END of EDIT- SAIL0015v3.00-2-2/5

</TEXTAREA>

sos2.cgi # Sub Play Form # Line309

&judge_after if \$Fm{'mode'} eq 'judge_after';

<TEXTAREA name="textarea4" cols="100" rows="3" wrap="OFF">

#-EDIT- &judge_after if \$Fm{'mode'} eq 'judge_after';

if (\$Fm{'mode'} =~ /judge/) { require \$judgecgi; &judge_before; }

#-END of EDIT- SAIL0015v3.00-2-3/5

</TEXTAREA>

sos2.cgi # Sub Action Form # Line358

&judge_before if \$Fm{'mode'} eq 'judge_before';

<TEXTAREA name="textarea6" cols="100" rows="3" wrap="OFF">

#-EDIT- &judge_before if \$Fm{'mode'} eq 'judge_before';

if (\$Fm{'mode'} =~ /judge/) { require \$judgecgi; &judge_before; }

#-END of EDIT- SAIL0015v3.00-2-4/5

</TEXTAREA>

sos2.cgi # Sub Normal Action # Line662

&input('radio','mode','judge_before','" アイテム鑑定
") if \$mysp =~ /Eo/;


```
<TEXTAREA name="textarea7" cols="100" rows="3" wrap="OFF">
#-EDIT- &input('radio','mode','judge_before','&quot; アイテム鑑定 &lt;br&gt;\n&quot;) if
$mysp =~ /Eo/;
```

```
    &input('radio','mode','judge_before','&quot; アイテム鑑定 &lt;BR&gt;\n&quot;) if $mysp =
/(Eo|J[0a-z][0-9])/;
```

```
#-END of EDIT- SAIL0015v3.00-2-5/5
```

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

```
<B><FONT color="#0000 FF">sos2.cgi # Sub Judge Before # / # Sub Judge After
# Line1256-1294</FONT></B><BR>
```

```
<b>削除して下さい。 </B>
```

Parts3

```
<BR>
```

```
<B><FONT color="#0000FF"><A href="../../download/judge.cgi.txt">judge.cgi</A> &lt;&lt; Download
してご利用下さい。 </FONT></B><BR>
```

```
<B><FONT color="#FF00 FF"> パー ミ ッ シ ョ ン は ( 6 4 4 | 6 0 4 ) で す。 </FONT></B>
```

```
<B><FONT color="#666666"> 1行目のファイル名 / 2行目の消費体力設定は任意に変更して
下さい。 </FONT></B>
```

Parts4

```
<BR>
```

```
<B><FONT color="#0000FF">judge.cgi 《 Sub Judge Before 》 Line46</FONT></B> <BR>
```

```
<b>@rcdlines = &input('get_user('&quot; $Fm{'id'}&quot;); </b><br>
```

```
<TEXTAREA name="textarea3" cols="100" rows="2" wrap="OFF">
```

```
    @rcdlines = &input('get_user('&quot; $Fm{'id'}&quot;);
    require $otherpl;
```

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

```
<B><FONT color="#0000FF">judge.cgi 《 Sub Judge Before 》 Line72</FONT></B> <BR>
```

```
<b>if ($Fm{'mode'} =~ /partner/) { </b><br>
```

```
<TEXTAREA name="textarea8" cols="100" rows="2" wrap="OFF">
```

```
    require $optionpl;
    if ($Fm{'mode'} = /partner/) {
```

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

```
<B><FONT color="#0000 FF">ini/perl.cgi 任 意 の 場 所 </FONT></B>
```

```
<TEXTAREA name="textarea9" cols="100" rows="3" wrap="OFF">
```

```
#-ADD-
```

```
$judgecgi = 'perl/judge.cgi'; # judge.cgi のパス 666(606)
```

```
#-END of ADD- SAIL0015v3.00-2-1/5
```

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

```
<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Main Program # Line46-47</FONT></B><BR>
```

```
<B>elsif ($Fm{'mode'} eq 'judge_before') { require $formpl; &input('action_form') <BR>
```

```

elsif ($Fm{'mode'} eq 'judge_after') { require $formpl; &amp;play_form }</B><br>
<TEXTAREA name="textarea10" cols="100" rows="5" wrap="OFF">
#-EDIT-elsif ($Fm{'mode'} eq 'judge_before') { require $formpl; &amp;action_form }
#elsif ($Fm{'mode'} eq 'judge_after') { require $formpl; &amp;play_form }
elsif ($Fm{'mode'} =~ /judge_before/) { require $formpl; &amp;action_form }
elsif ($Fm{'mode'} =~ /judge/) { require $formpl; &amp;play_form }
#-END of EDIT- SAIL0015v3.00-2-2/5
</TEXTAREA><BR><BR><BR>
<B><FONT color="#0000FF">perl/form.cgi # Sub Play Form # Line35</FONT></B> <BR>
<b>elsif ( $Fm{'mode'} eq 'judge_after' ) { require $motionpl; &amp;judge_after }<BR>
<TEXTAREA name="textarea12" cols="100" rows="3" wrap="OFF">
#-EDIT- elsif ( $Fm{'mode'} eq 'judge_after' ) { require $motionpl; &amp;judge_after }
elsif ($Fm{'mode'} =~ /judge/) { require $judgecgi; &amp;judge_before; }
#-END of EDIT- SAIL0015v3.00-2-3/5
</TEXTAREA><BR><BR><BR>
<B><FONT color="#0000FF">perl/form.cgi # Sub Action Form # Line96</FONT></B> <BR>
<B>elsif ( $Fm{'mode'} eq 'judge_before' ) { require $motionpl; &amp;judge_before } </b><br>
<TEXTAREA name="textarea11" cols="100" rows="3" wrap="OFF">
#-EDIT- elsif ( $Fm{'mode'} eq 'judge_before' ) { require $motionpl; &amp;judge_before }
elsif ($Fm{'mode'} =~ /judge/) { require $judgecgi; &amp;judge_before; }
#-END of EDIT- SAIL0015v3.00-2-4/5
</TEXTAREA><BR><BR><BR>
<B><FONT color="#0000FF">perl/action.cgi # Sub Normal Action # Line50</FONT></B> <BR>
<B>&input('radio','mode','judge_before','" アイテム鑑定 &lt;br&gt;\n") if $mysp =~ /Eo/; </b><br>
<TEXTAREA name="textarea" cols="100" rows="3" wrap="OFF">
#-EDIT- &input('radio','mode','judge_before','&quot; アイテム鑑定 &lt;br&gt;\n&quot;) if
$mysp =~ /Eo/;

        &input('radio','mode','judge_before','&quot; アイテム鑑定 &lt;br&gt;\n&quot;) if $mysp =
        /(Eo|J[0a-z][0-9])/;

#-END of EDIT- SAIL0015v3.00-2-5/5
</TEXTAREA><BR><BR><BR>
<B><FONT color="#0000FF">perl/motion.cgi # Sub Judge Before # / # Sub Judge After # Line86-125
</FONT></B> <BR>
<b>削除して下さい。</B>

    Parts5
<BR>
<B><FONT color="#0000FF">judgeitem.cgi を作成します。(改造ポイント1で変更したファイル
名にしてください)</FONT></B><BR>
<B><FONT color="#FF00FF">パーミッションは(666 | 606)です。</FONT></B><BR>

    データの形式は、1行に1アイテムです。<BR>

```

行頭に <> をつける事でコメントと出来ますが、処理は確実に重くなるのでコメント行は避けて下さい。

 鑑定フラグ <> 鑑定後アイテムデータ という形式で作ってください。

 鑑定フラグとは 、【Jxn000】という形式の6桁の文字列になります。

1桁目：[J] は固定で J (英大文字)

2桁目：[x] は、0 か、または英小文字 [a-z] です。

[a-z] の場合、対応する上位鑑定スキル [Jxn] をもつ人しか鑑定出来ません。

[0] の場合、上位鑑定スキル [Jxn] をもつ人なら誰でも鑑定出来ます。

3桁目：[n] は、鑑定レベル [0-9] です。

0 の場合、対応する上位鑑定スキル [Jxn] の n が 0 ~ 9 の人、即ち2桁目が一致すれば誰でも鑑定できます。

3 の場合、対応する上位鑑定スキル [Jxn] の n が 3 ~ 9 の人でないと、鑑定できません。

 この鑑定レベルは、自動でレベルアップする事はありません。

例えば武器屋には [Ja0] のスキルを、武器商人には [Ja3] のスキルを与える、と言う様に使用して下さい。

4 ~ 6桁目：[000] は、区別用の数値です。000-999 自由に設定できます。

英文字等でも設定は可能ですが、他のアイテム用フラグと同じ文字列を使用した場合に誤動作を招きます。

数値で設定するようにして下さい。

 鑑定後アイテムデータとは 、鑑定後に変化するアイテムのデータです。

通常は、アイテム名 <> 8桁のアイテムデータ + アイテム用フラグ <> という形になります。

他のアイテムに関する改造によって、 アイテムのデータにフラグ足しをしている場合、 その形式で記載して下さい。
 - 設定サンプル - download してお使い下さい。

例: アイテムに Ja5012 と設定した場合、そのアイテムを鑑定すると Ja5012 に対応する鑑定後アイテムに変化します。

Ja5012 と、Jc3012 は、同じ [012] がついてはいますが別扱いで、【6桁全てが一致する】場合にのみ変化します。

Parts6

 通常のアイテムと同様に、配置して下さい。

アイテムのフラグに、 鑑定フラグ を追加すれば、鑑定を行う事によって【改造ポイント3】で設定したアイテムに置き換わります。

一つのアイテムに鑑定フラグを複数セットする事も可能です。この場合、前から順番に判定され、鑑定が可能な鑑定フラグが存在したところで、その鑑定フラグに対応する鑑定後アイテムに置き換わります。

 Ja5000Ja0000 とした場合、[Ja5] のスキルを持つ人は、Ja5000 の鑑定が可能ですので、そのアイテムは Ja5000 として扱われます。

しかし [Ja3] のスキルしか持たない人は、Ja5000 では鑑定できず、Ja0000 で鑑定が可能なので、Ja0000 として扱われます。