

Parts1

```
<BR>
<B><FONT color="#0000FF">ufs2.cgi # Sub Class Change # Line:220 <BR>
perl/change.cgi # Sub Class Change # Line:10<BR></FONT></B>
<B> ($ujb,$usp,$uig,$uoj,$uct,$urt,$ukl,$uak,$udd,$uhp,$uxi) = split(/</>,$cjblines[$_]);</b><BR>
<TEXTAREA name="textarea2" cols="100" rows="4" wrap="OFF">
#-EDIT- ($ujb,$usp,$uig,$uoj,$uct,$urt,$ukl,$uak,$udd,$uhp,$uxi) = split(/&lt;&gt;,$cjblines[$_]);

        chomp $cjblines[$_];
        ($ujb,$usp,$uig,$uoj,$uct,$urt,$ukl,$uak,$udd,$uhp,$uxi,$uitem) = split(/&lt;&gt;/,$cjblines[$_]);

#-END of EDIT- SION0021v1.00-1-1/6
</TEXTAREA><BR><BR><BR>
<B><FONT color="#0000FF">ufs2.cgi # Sub Class Change # Line:233<BR>
perl/change.cgi      #      Sub      Class      Change      #      Line:23  <BR></FONT></B>
<B>if ($ukl) { if ($kl < $ukl) { &error(" クラスチェンジするには殺害数が $ukl 以上必要です。")
<br>
} } </b><BR>
<TEXTAREA name="textarea" cols="100" rows="5" wrap="OFF">
if ($ukl)  { if ($kl &lt; $ukl) { &amp;error(&quot; クラスチェンジするには殺害数が $ukl 以上必要で
す。 &quot;); } }
#-ADD-

        if ($uitem) {
            @items = split(/,/,$bg);
            $exist = -1;
            foreach (0 .. $#items) {
                ($item , $others) = split(/ /,$items[$_],2);
                if ($others = /$uitem/ &amp;&amp; $others ! /Rn/) {
                    $exist = $_; last;
                }
            }
            if ($exist == -1) { &amp;error(&quot; クラスチェンジするにはあるアイテムが必要です。 &quot;); }
            print qq|&lt;center&gt;$item を使用します。 &lt;/center&gt;¥n|;
            splice (@items,$exist,1);
            $bg = join(' ',@items);
        }

#-END of ADD- SION0021v1.00-1-2/6
</TEXTAREA>
```

Parts2

```
<BR>
<B><FONT color="#0000FF">ufs2.cgi # Sub Edit Upper Class # Line:380<BR>
perl/class.cgi      #      Sub      Edit      Upper      Class      #      Line:53  <BR></FONT></B>
<b>($ujb,$usp,$uig,$uoj,$uct,$urt,$ukl,$uak,$udd,$uhp,$uxi) = split(/</>,$cjblines[$_]); </b><BR>
<TEXTAREA name="textarea3" cols="100" rows="4" wrap="OFF">
#-EDIT- ($ujb,$usp,$uig,$uoj,$uct,$urt,$ukl,$uak,$udd,$uhp,$uxi) = split(/&lt;&gt;,$cjblines[$_]);

        chomp $cjblines[$_];
        ($ujb,$usp,$uig,$uoj,$uct,$urt,$ukl,$uak,$udd,$uhp,$uxi,$uitem) = split(/&lt;&gt;/,$cjblines[$_]);
```

#-END of EDIT- SION0021v1.00-2-3/6

</TEXTAREA>

ufs2.cgi # Sub Edit Upper Class # Line:391

perl/class.cgi # Sub Edit Upper Class # Line:64

print qq| 追加所持上限 : <INPUT type=text value="\$uxi" size=3 name=uxi\$_>\n|;

<TEXTAREA name="textarea3" cols="100" rows="4" wrap="OFF">

```
print qq| 追加所持上限 : &lt;input type=text value="&quot;$uxi&quot; size=3 name=uxi$_&gt;¥n|;
```

#-ADD-

```
print qq| 消費アイテム : &lt;input type=text value="&quot;$uitem&quot; size=3 name=uitem$_&gt;¥n|;
```

#-END of ADD- SION0021v1.00-2-4/6

</TEXTAREA>

Parts3

ufs2.cgi # Sub Re Upper Class # Line:402

perl/class.cgi # Sub Re Upper Class # Line:74

 (\$ujb,\$usp,\$uig,\$uoj,\$suct,\$urt,\$ukl,\$uak,\$udd,\$uhp,\$uxi) = split(/<>/,\$cjblines[\$_]);

<TEXTAREA name="textarea4" cols="100" rows="4" wrap="OFF">

#-EDIT- (\$ujb,\$usp,\$uig,\$uoj,\$suct,\$urt,\$ukl,\$uak,\$udd,\$uhp,\$uxi) = split(/<>/,\$cjblines[\$_]);

```
chomp $cjblines[$_];
($ujb,$usp,$uig,$uoj,$suct,$urt,$ukl,$uak,$udd,$uhp,$uxi,$uitem) = split(/&lt;&gt;/,$cjblines[$_]);
```

#-END of EDIT- SION0021v1.00-3-5/6

</TEXTAREA>

ufs2.cgi # Sub Re Upper Class # Line:415

perl/class.cgi # Sub Re Upper Class # Line:88

(@newlines,join('<>',\$ujb,\$usp,\$uig,\$uoj,\$suct,\$urt,\$ukl,\$uak,\$udd,\$uhp,\$uxi,"¥n"));

push

<TEXTAREA name="textarea4" cols="100" rows="4" wrap="OFF">

#-EDIT- push

(@newlines,join('<>',\$ujb,\$usp,\$uig,\$uoj,\$suct,\$urt,\$ukl,\$uak,\$udd,\$uhp,\$uxi,"\n"));

```
if ($Fm{&quot;uitem$_&quot;} ne $uitem) { $uitem= $Fm{&quot;uitem$_&quot;}; }
push
(@newlines,join('&lt;&gt;',$ujb,$usp,$uig,$uoj,$suct,$urt,$ukl,$uak,$udd,$uhp,$uxi,$uitem,&quot;¥n&quot;));
```

#-END of EDIT- SION0021v1.00-3-6/6

</TEXTAREA>

Parts4

cjb.dat

を編集します。

直接ファイルを編集する場合、項目の最後に【消費アイテム <>】を追加します。

または、ufs2.cgi を起動し、管理者モードで編集しても構いません。「消費アイテム」という項目が追加されている筈です。

設定の仕方は、アイテムフラグを1つ追加して下さい。(例：Vz)

そのアイテムフラグが設定されたアイテムが存在する場合に限って、その職業に転職する事が可能になります。

なお、この時設定するアイテムフラグは、既存の物(例えばFdとか)でもOKですが、推奨としてVa-Vzの「紹介状フラグ」のうち、余っている物を流用するか、新たに他のフラグと被らない様に注意してフラグを追加すると良いでしょう。
