

Parts1

<TABLE width="778" border="0" cellspacing="0" cellpadding="5">

```
<TR bgcolor="#CCFFCC">
  <TD class="text">
    <HR>
    <FONT face=" M S ゴシック , Osaka - 等幅 " class="text"> 下の各システム用の罫もデフォルトのまま(改造
せず) 利用出来ます。<BR>
    これらのシステムはそれぞれ製作者に著作権があります。当方では再配布致しません。<BR>
    人形氏のエリアシステムは配布・サポート共に終了しております。<BR>
    taktmesser 氏の呪い・麻痺システムは現在配布されておりません。<BR>
    将来別のサイトで配布される可能性があります、8月11日現在、配布されておりません。<BR>
    <BR>
    街移動システム 対応 (by 大和氏) </FONT><FONT face=" M S ゴシック , Osaka - 等幅 " class="text"
color="#FF0000">
    動作未確認の為、問題が発生する恐れがあります。ご了承下さい。</FONT><FONT face=" M S ゴシック ,
Osaka - 等幅 " class="text"><BR>
    エリアシステム 対応 (by 人形氏) </FONT><FONT face=" M S ゴシック , Osaka - 等幅 " class="text"><BR>
    </FONT><FONT face=" M S ゴシック , Osaka - 等幅 " class="text"> 呪い・麻痺システム 対応 (by
</FONT><FONT face=" M S ゴシック , Osaka - 等幅 " class="text">taktmesser 氏) </FONT>
    <FONT face=" M S ゴシック , Osaka - 等幅 " class="text" color="#FF0000"> 動作未確認の為、予想外の
問題が発生する恐れがあります。ご了承下さい。</FONT><FONT face=" M S ゴシック , Osaka - 等幅 "
class="text"></FONT>
    <HR>
  </TD>
</TR>
```

</TABLE>

<TABLE width="778" border="0" cellspacing="0" cellpadding="5">

```
<TR bgcolor="#FFCCCC">
  <TD class="text">
    <HR>
    <FONT face=" M S ゴシック , Osaka - 等幅 " class="text" color="#FF0000"> ユーザーデータの $dt
を、非戦闘系において本来の目的以外(商品廃棄数など)に利用している場合 </FONT><FONT face=" M S ゴシッ
ク , Osaka - 等幅 " class="text">、次の改造を行う必要があります。<BR>
    <BR>
    改造ポイント 0 3 の $dt++; の部分を、 if ($sp = /Tf/) { $dt++; } と修正します。</FONT>
    <HR>
  </TD>
</TR>
```

</TABLE>

Parts2

trap.cgi download してお使い
下さい。

 1 行目を、背景色と同じ色 / 背景画像に近い色に設定して下さい。

ダウンロードしたファイルは、 適当な名前をつけてアップロード
 します。

本体から require で読み出して動作させる為、 パーミッションは(6
4 4 | 6 0 4) になります。

Parts3

sos2.cgi # ----- FILE PATH Line32

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

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

```
$bitdat = './bit.dat'; # bit.dat のパス 666(606)
#-ADD-
$trappl = 'trap.cgi'; # trap.cgi のパス 644(604)
#-END of ADD- SION0022 v3.11 -2 -1 /2
</TEXTAREA>
```

```
<FONT color="#FF0000"><BR>
ファイル名の部分は、改造ポイント 1 で設定したファイル名に変更して下さい。</FONT>
```

Parts4

```
<BR>
<B><FONT color="#0000FF">ufs2.cgi # Sub Find Item # Line792</FONT></B> <BR>
<b>if ($idt !~ /Gl/) { push(@items,"$inm $idt"); &joinitem('i') } </b><br>
<TEXTAREA name="textarea3" cols="100" wrap="OFF" rows="5">
```

```
#-ADD-
#----- トラップ出現 -----
```

```
if ($idt = /Tr/) {
  if (!$exist) {
    require $trappl; &trap;
    if ($hp &lt;= 0 || $av eq 'dead') {
      push (@msg , &quot;あなたは死亡しました。&quot;);
      $av = 'dead';
      $dt++; }
    &userout; #FQFD さんまたは当方の複数回探索を取り入れている場合は削除
    return; # 複数回探索を取り入れている場合は last; に変更。
  } }
}
```

```
#-END of ADD- SION0022v3.11-3-2/2
```

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

```
</TEXTAREA>
```

Parts5

```
<BR>
<B><FONT color="#0000FF">ini/perl.cgi # ----- PERL PATH 任意の場所に追加
</B></FONT><br>
```

```
<FONT color="#0000FF">
<TEXTAREA name="textfield2" cols="100" rows="3" wrap="OFF">
```

```
#-ADD-
$trappl = 'trap.cgi'; # trap.cgi のパス 644(604)
#-END of ADD- SION0022v3.11-2-1/2
```

```
</TEXTAREA><BR>
</FONT> <FONT color="#FF0000"> ファイル名の部分は、改造ポイント 1 で設定したファイル
名に変更して下さい。</FONT><BR>
```

Parts6

```
<BR>
<B><FONT color="#0000FF">perl/find.cgi # Sub Find Item # Line45</FONT></B> <BR>
<b>require $itemcreatorpl; ($inm,$idt) = &item_creator($inm,$idt); </b><br>
```

<TEXTAREA name="textarea5" cols="100" wrap="OFF" rows="5">

#-ADD-

#----- トラップ出現 -----

```
if ($idt = /Tr/) {  
  if (!$exist) {  
    require $trapl; &trap;  
    if ($hp &lt;= 0 || $sav eq 'dead') {  
      push (@msg, &quot;あなたは死亡しました.&quot;);  
      $sav = 'dead';  
      $dt++; }  
    &userout;  
    last;  
  } }  
}
```

#-END of ADD- SION0022v3.11-3-2/2

```
require $itemcreatorpl; ($inm,$idt) = &item_ceator($inm,$idt);
```

</TEXTAREA>

Parts7

itm.dat 任意の場所に追加 (dollEx ver の場合は、dat/itm.cgi)

罾作動メッセージ<> 8桁のステータス + Tr + 罾専用フラグ<> 出現割合 < として、罾を設置します。

罾作動メッセージ

例えば「爆風が吹き荒れた！」など、罾が作動した時に表示されるMSGを設定します。

解除に成功した場合は表示しません。

ステータス (1 ~ 2桁目)

罾の解除成功率を設定します。単位は%、00 ~ 99%です。

ステータス (3 ~ 4桁目)

罾解除スキルがある場合の、罾の解除成功率を設定します。単位は%、00 ~ 99%です。

ステータス1 ~ 2桁目より低く設定した場合には、ステータス1 ~ 2桁目が適用されます。

ステータス (5 ~ 6桁目)

罾が作動した時のダメージ量 / 回復量 / 移動先 (01、02 という様に2桁で指定。エリアシステムなら a を除く2桁) を設定します。

ステータス (7 ~ 8桁目)

罾の解除に成功した時の、獲得経験値を設定します。\$lv が 0 の場合 / レベル・経験値システムが導入されていない場合は作動しません。

出現割合には、そのモンスターに出会う確率値を入れます。

通常のアイテムと同様に設定して下さい。

ただし、非戦闘系にとってモンスターは厳しい存在でもありますので、あまり高くしすぎない

様に注意して下さい。

 罾専用フラグ

Di : ダメージを受けます。

Fd : 体力が回復します。(最大体力を超えて回復します。)

Tw : 今いる街を移動します。(要 街移動システム：大和さん作)

Ar : 今いるエリアを移動します。(要 エリアシステム：人形さん作)

Rv : 状態が alive になります。

Dt : 即死します。(重要 HPは0にはなりません。)

Dd : 即死します。(重要 HPが0になります。)

Pz : 毒にかかります。

Pr : 麻痺にかかります。(要 麻痺・呪いシステム：satosi さん作)

Cr : 呪いにかかります。(要 麻痺・呪いシステム：satosi さん作)

Im : 一時使用中のアイテムを失ってしまいます。

Di・Fd・Tw・Ar は併用できません。 Rv・Dt・Dd・Pz・Pr・Cr は併用できません。

DiPzIm という様には併用可能です。

ufs2.cgi を使用して設定する事も可能です。

この場合、次の様に設定して下さい。

アイテム名 罾作動メッセージ

買取価格 ステータス 1～2桁目 + 3～4桁目

属性 Tr + 罾専用フラグ

攻撃値 ステータス 5～6桁目

防御値 ステータス 7～8桁目

発見確率 出現割合

Parts8

罾解除スキルのスキルフラグは Tr です。このスキルを持っているときは、罾の解除率が変わります。