

## Parts1

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

```
<TR bgcolor="#FFCCFF">
  <TD class="text">
    <HR>
    <FONT face=" M S ゴシック , Osaka - 等幅 " class="text"> </FONT> <FONT face=" M S ゴシック , Osaka -
    等幅 " class="text"> この改造により、所持上限増加アイテムの増加量は
    - 9 ~ 9 9 の間で設定できましたが、6 (-4) ~ 5 の間になります。 </FONT>
    <HR>
  </TD>
</TR>
```

```
</TABLE>
```

## Parts2

```
<BR>
```

```
<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub Use After # Line:847<BR>
```

```
perl/use.cgi # Sub Use After # Line:24 <BR></FONT></B>
```

```
<b> elsif ($sts =~ /Bg/) { &umsg(' 荷 '); $xi += $iak; $xi = 1 if $xi < 1; $gn = 1 } </b><BR>
```

```
<TEXTAREA name="textarea2" cols="100" rows="5" wrap="OFF">
```

```
#-EDIT- elsif ($sts =~ /Bg/) { &amp;umsg(' 荷 '); $xi += $iak; $xi = 1 if $xi &lt; 1; $gn = 1 }
```

```
    elsif ($sts = /Bg/) {
      push (@editor,&quot;; 能 ¥ 力 アイテム Ver 1.00 &lt;A href='http://www.salion2
      .halfmoon.jp/soswiki/wiki.cgi' target='_blank'&gt;by SION & SOSWiki&lt;/A&gt;&quot;);
      $bgsts0 = substr($sts,4,1); if ($bgsts0 &gt; 5) { $bgsts0 -= 10; }
      $bgsts1 = substr($sts,5,1); if ($bgsts1 &gt; 5) { $bgsts1 -= 10; }
      $bgsts2 = substr($sts,6,1); if ($bgsts2 &gt; 5) { $bgsts2 -= 10; }
      $bgsts3 = substr($sts,7,1); if ($bgsts3 &gt; 5) { $bgsts3 -= 10; }
      if ($bgsts0) { &amp;umsg(' 体 '); $xp += $bgsts0; $xp = 1 if $xp &lt; 1; }
      if ($bgsts1) { &amp;umsg(' 荷 '); $xi += $bgsts1; $xi = 1 if $xi &lt; 1; }
      if ($bgsts2) { &amp;umsg(' 攻 '); $ak += $bgsts2; }
      if ($bgsts3) { &amp;umsg(' 防 '); $dd += $bgsts3; }
      $gn = 1;
    }
  }
```

```
#-END of EDIT- SION0023v1.00-1-1/2
```

```
</TEXTAREA>
```

## Parts3

```
<BR>
```

```
<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub Use Message # Line:880<BR>
```

```
perl/use.cgi # Sub Use Message # Line:54 <BR></FONT></B>
```

```
<b> ' 荷 ',&quot;$item により所持上限が $iak 増えました &quot;, </b><BR>
```

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

```
#-EDIT- ' 荷 ',&quot;$item により所持上限が $iak 増えました &quot;,,
```

```
  ' 体 ',&quot;$item により体力上限が $bgsts0 増えました &quot;;,
  ' 荷 ',&quot;$item により所持上限が $bgsts1 増えました &quot;;,
  ' 攻 ',&quot;$item により攻撃力が $bgsts2 増えました &quot;;,
  ' 防 ',&quot;$item により防御力が $bgsts3 増えました &quot;;,
```

```
#-END of EDIT- SION0023v1.00-2-2/2
```

```
</TEXTAREA>
```

## Parts4

<BR>

<FONT color="#0000FF"><B><FONT color="#0000FF">itm.dat 任意の場所に追加 </FONT>( dollEx ver の場合は、dat/itm.cgi )</B></FONT><BR>

<FONT color="#FF0000"><B> アイテム名 </B> 8 桁のステータス + Bg </B> 出現割合 </B></FONT> として、能力アップアイテムを設置します。<BR>

<FONT color="#FF0000"><B> アイテム名 </B></FONT><BR>

アイテム名です。(これまでと同じ。)<BR>

<FONT color="#FF0000"><B> ステータス ( 1 ~ 4 桁目 ) </B></FONT><BR>

買取価格です。(これまでと同じ。)<BR>

<FONT color="#FF0000"><B> ステータス ( 5 桁目 ) </B></FONT><BR>

体力上限の増加量です。1 ~ 5 の時は、設定分増加します。6 ~ 9 の時は、( 設定分 - 10 ) 減少します。<BR>

0 の時は体力上限は変化しません。<BR>

例えば 8 と設定すると、( 8 - 10 ) = 最大体力が 2 減少します。<BR>

<B><FONT color="#FF0000"> ステータス ( 6 桁目 ) </FONT></B><BR>

所持上限の増加量です。最大体力の増加量と同様に設定します。<BR>

<B><FONT color="#FF0000"> ステータス ( 7 桁目 ) </FONT></B> <BR>

攻撃力の増加量です。最大体力の増加量と同様に設定します。<BR>

<B><FONT color="#FF0000"> ステータス ( 8 桁目 ) </FONT></B> <BR>

防御力の増加量です。最大体力の増加量と同様に設定します。<BR>

<B><FONT color="#FF0000"> 出現割合 </FONT></B><BR>

発見確率です。(これまでと同じ。)<BR><BR>

<FONT color="#0000FF"><B>ufs2.cgi を使用して設定する事も可能です。 </B></FONT> <BR>

この場合、次の様に設定して下さい。<BR>

アイテム名        アイテム名 <BR>

買取価格         買取価格 <BR>

属性              Bg <BR>

攻撃値            ステータス 5 ~ 6 桁目 <BR>

防御値            ステータス 7 ~ 8 桁目 <BR>

発見確率         発見確率 <BR>