

Parts1

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

```
<TR bgcolor="#CCCCFF">
  <TD class="text">
    <HR>
    <CENTER>
      <FONT color="#6666FF"> この改造によって追加される機能 </FONT>
    </CENTER>
    <HR>
    <P> N P C 管理の手間を軽減する改造 (自動適用) </P>
    <P> 最初に設定した一時使用アイテムが消える事無く永久に使用出来ます。 <BR>
    死亡時に自動的に蘇生・体力回復します。(死亡時以外は通常通りです) <BR>
    ステラツィオの交換をされた場合、自動的にトレード設定をします。 <BR>
    装備品が失われなくなります。 <BR>
    勝敗によってレベルを自動調整します。(レベルシステムが導入されている場合 / 自動レベルアップには
非対応) <BR>
    N P C 質屋 (Pb) の資金が不足 (5000G 未満) した時、資金を補充 (+ 10000G) します。 </P>
    <P> N P C 追加機能 (追加プラグを設定した場合に限り適用) </P>
    <P> 特殊スキル「Is」を追加した場合、ステラツィオをトレードされても、トレード前のステラツィオが失
われません。 <BR>
    これによって、特定のステラツィオ屋さん (任意のステラツィオを特定のステラツィオと交換する) が実
装出来ます。 <BR>
    特殊スキル「Bg」を追加した場合、商品を販売したり戦闘で奪われても、鞆の中身が変わりません。 <BR>
    これによって、N P C のインゴット屋や武器屋なども実装出来ます。 <BR>
    特殊プラグ「Cp」をアイテムに追加した物は、盗まれたり販売したりした時に失われなくなります。 </P>
    <HR>
  </TD>
</TR>
```

</TABLE>

Parts2

sos2.cgi # Sub Get Partner # Line:2164

perl/subsos.cgi # Sub Get Partner # Line:83

 shift(@_);

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

#-ADD-

```
$ngbp = $pbp;
$ngbn = $pbn;
$ngis = $pis;
$ngbg = $pbg;
```

#-END of ADD- SION0026v1.00-1-1/4

```
shift(@_);
```

</TEXTAREA>

sos2.cgi # Sub Partner Out # Line:2179

perl/subsos.cgi # Sub Partner Out # Line:100

sub partnerout {

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

```
sub partnerout {
```

#-ADD-

```
if ($psp ==~/Ng/) {
```

```

$bbp = $ngbp;
$bbn = $ngbn;
if ($result eq '1' && $lv < $plv) { $plv--; }
elsif ($result eq '-1' && $lv >= $plv) { $plv++; }
$pis = lc($pis);
if ($sp = /ls/) { $pis = $ngis; }
if ($sp = /Bg/) { $pb = $ngbg; }
$spexp = 0;
if ($pav eq 'dead') {
    $pav = 'alive'; $php = $pxp;
}
if ($sp = /Pb/ && $pmn < 5000) { $pmn += 10000; }

```

}

#-END of ADD- SION0026v1.00-1-2/4

```
shift(@_);
```

</TEXTAREA>

sos2.cgi # Sub Buy After # Line:1206

perl/business.cgi # Sub Buy After # Line:152

push(@items,"\$item \$sts"); \$space--; \$returnbag = 0;

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

#-EDIT- push(@items,"\$item \$sts"); \$space--; \$returnbag = 0;

```

push(@items,"$item $sts"); $space--;
if ($sp ! /Ng/ || $sts ! /Cp/) { $returnbag = 0; }

```

#-END of EDIT- SION0026v1.00-1-3/4

</TEXTAREA>

Parts3

N P Cのスキルに、N P Cである事を示すフラグ「Ng」を追加します。

ステラツィオの状態を変えたくないキャラには、さらに「Is」を追加します。

鞆の状態を変えたくないキャラには、さらに「Bg」を追加します。

失わないアイテム（販売したり盗まれたりした時には、同じアイテムが増殖する）には、アイテムフラグ「Cp」を追加します。

いずれのフラグも、N P C「Ng」のスキルを持つキャラに限って有効です。

Parts4

sos2.cgi # Sub Fight # Line:1653-1658

if (\$sts =~ s/Q[swat]/g) { \$pab -= substr(\$sts,4,2); \$pdb -= substr(\$sts,6,2) }

splice(@pitems,\$Sidice,1); push(@items,"\$item \$sts");

\$sp = ~ s/Qb//g if \$sts =~ /Bw/;

\$sp = ~ s/Qk//g if \$sts =~ /Kt/;

\$sp = ~ s/Qx//g if \$sts =~ /Ax/;

\$sp = ~ s/Qm//g if \$sts =~ /Sw/;

<TEXTAREA name="textarea3" cols="100" rows="5" wrap="OFF">

```

#-EDIT- if ($sts =~ s/Q[swat]//g) { $pab -= substr($sts,4,2); $pdb -= substr($sts,6,2) }
# splice(@pitems,$Sidice,1); push(@items,"$item $sts");
# $psp =~ s/Qb//g if $sts =~ /Bw/;
# $psp =~ s/Qk//g if $sts =~ /Kt/;
# $psp =~ s/Qx//g if $sts =~ /Ax/;
# $psp =~ s/Qm//g if $sts =~ /Sw/;

    if ($psp = /Ng/ && $sts = /(Q[swat]|Cp)/) {
        $sts = s/Cp//g;
        push(@items,"$item $sts");
    } else {
        if ($sts = s/Q[swat]//g) { $pab -= substr($sts,4,2); $pdb -= substr($sts,6,2) }
        splice(@pitems,$Sidice,1); push(@items,"$item $sts");
        $psp = s/Qb//g if $sts = /Bw/;
        $psp = s/Qk//g if $sts = /Kt/;
        $psp = s/Qx//g if $sts = /Ax/;
        $psp = s/Qm//g if $sts = /Sw/;
    }

```

#-END of EDIT- SION0026v1.00-3-4/4

</TEXTAREA>

Parts5

perl/fight.cgi # Sub Fight # Line:159-168

if (\$sts =~ s/Q[swat]//g) { \$pab -= substr(\$sts,4,2); \$pdb -= substr(\$sts,6,2) }

splice(@pitems,\$Sidice,1); push(@items,"\$item \$sts");

\$psp =~ s/Qb//g if \$sts =~ /Bw/;

\$psp =~ s/Qk//g if \$sts =~ /Kt/;

\$psp =~ s/Qx//g if \$sts =~ /Ax/;

\$psp =~ s/Qm//g if \$sts =~ /Sw/;

\$psp =~ s/Of// if \$sts =~ /Of/; # 釣り竿の盗み処理

属性

foreach (@element_ak) { if(\$sts =~ /\$_/) { \$psp =~ s/\$_// } }

foreach (@element_df) { if(\$sts =~ /\$_/) { \$psp =~ s/\$_// } }

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

```

#-EDIT- if ($sts =~ s/Q[swat]//g) { $pab -= substr($sts,4,2); $pdb -= substr($sts,6,2) }

```

```

# splice(@pitems,$Sidice,1); push(@items,"$item $sts");

```

```

# $psp =~ s/Qb//g if $sts =~ /Bw/;

```

```

# $psp =~ s/Qk//g if $sts =~ /Kt/;

```

```

# $psp =~ s/Qx//g if $sts =~ /Ax/;

```

```

# $psp =~ s/Qm//g if $sts =~ /Sw/;

```

```

# $psp =~ s/Of// if $sts =~ /Of/; # 釣り竿の盗み処理

```

```

## 属性

```

```

# foreach (@element_ak) { if($sts =~ /$_/) { $psp =~ s/$_// } }

```

```

# foreach (@element_df) { if($sts =~ /$_/) { $psp =~ s/$_// } }

```

```

    if ($psp = /Ng/ && $sts = /(Q[swat]|Cp)/) {
        $sts = s/Cp//g;
        push(@items,"$item $sts");
    } else {

```

```
if ($sts = s/Q[swat]//g) { $pab -= substr($sts,4,2); $pdb -= substr($sts,6,2) }
splice(@pitems,$Sidice,1); push(@items,"$item $sts");
$psp = s/Qb//g if $sts = /Bw/;
$psp = s/Qk//g if $sts = /Kt/;
$psp = s/Qx//g if $sts = /Ax/;
$psp = s/Qm//g if $sts = /Sw/;
$psp = s/Of// if $sts = /Of/; # 釣り竿の盗み処理
```

属性

```
foreach (@element_ak) { if($sts = /$_/) { $psp = s/$_// } }
foreach (@element_df) { if($sts = /$_/) { $psp = s/$_// } }
}
```

#-END of EDIT- SION0026v1.00-3-4/4

</TEXTAREA>