

Parts1

```
<BR>
<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub Find Item # Line:751</FONT></B><BR>
<B><FONT color="#0000FF">perl/find.cgi # Sub Find Item # Line:4</FONT></B><BR>
<B>@rcdlines = &get_user("$Fm{'id'}"); </b><br>
<FONT color="#009900">  T Y P E 1 消費量固定タイプ </FONT> : 常時一定量体力消費 <BR>

<TEXTAREA  name="textarea5 "  cols="100 "  rows="4 "  wrap="OFF"> @rcdlines  =
&amp;get_user(&quot;$Fm{'id'}&quot;);
#-ADD-

    $exh = 1;

#-END of ADD- SION0029v1.00-1-1/3
</TEXTAREA><BR>
    <FONT color="#FF00FF">$exh に設定した数値が消費体力量 </FONT> です。 <BR>
<BR>
<FONT color="#009900">  T Y P E 2 消費量最大体力比例タイプ </FONT> : 最大体力が上がる
と消費体力が上がる <BR>
<TEXTAREA  name="textarea5 "  cols="100 "  rows="4 "  wrap="OFF"> @rcdlines  =
&amp;get_user(&quot;$Fm{'id'}&quot;);
#-ADD-

    $exh = int($xp / 15); if ($exh &lt; 1) { $exh = 1; }

#-END of ADD- SION0029v1.00-1-1(1)/3
</TEXTAREA><BR>
    <FONT color="#FF00FF"> 消費体力量は ($xp / 15) を調整 </FONT> して下さい。
<br><BR><BR>
<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub Find Item # Line:764</FONT></B><BR>
<B><FONT color="#0000FF">perl/find.cgi # Sub Find Item # Line:17</FONT></B><BR>
<b>$rnd = int(rand(100)) + 1; </b><br>
<FONT color="#009900">  T Y P E 2 消費量最大体力比例タイプ </FONT><BR>

    消費体力が上がる分、より良いアイテムを発見しやすくなる。 <FONT color="#FF0000">TYPE 1 では不用。
</FONT><BR>

<TEXTAREA name="textarea9" cols="100" rows="4" wrap="OFF">

    $rnd = int(rand(100)) + 1;

#-ADD-

    $rnd = $rnd - ($exh - 1); if ($rnd &lt; 1) { $rnd = 1; }
```

#-END of ADD- SION0029v1.00-1-1(2)/3

</TEXTAREA>

\$rnd を 1 ~ 10000 に変更している場合、(\$exh - 1) の部分を (\$exh - 1) * 5 等にして調整 して下さい。

sos2.cgi # Sub Find Item # Line:753

perl/find.cgi # Sub Find Item # Line:6

if (\$hp <= 1) { push (@msg,' ヒットポイントが足りません ');return }

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

#-EDIT- if (\$hp <= 1) { push (@msg,' ヒットポイントが足りません ');return }

if (\$hp <= \$exh) { push (@msg,' ヒットポイントが足りません ');return }

#-END of EDIT- SION0029v1.00-1-2/3

</TEXTAREA>

sos2.cgi # Sub Find Item # Line:777

perl/find.cgi # Sub Find Item # Line:30

\$hp--;

<TEXTAREA name="textarea7" cols="100" rows="3" wrap="OFF">

#-EDIT- \$hp--;

\$hp -= \$exh;

#-END of EDIT- SION0029v1.00-1-3/3

</TEXTAREA>

Parts2

perl/action.cgi # Sub Normal Action # Line:34

if(\$myhp > 2){

 T Y P E 1 消費量固定タイプ : 常時一定量体力消費

<TEXTAREA name="textarea13" cols="100" rows="5" wrap="OFF">

#-EDIT- if(\$myhp > 2){

\$exh = 1;
if(\$myhp > \$exh) {
\$maxturn = int((\$myhp - 1) / \$exh);

#-END of EDIT- SION0029v1.00-2-4/

</TEXTAREA>

\$exh に設定した数値が消費体力量です。 改造ポイント 0 1 にあわせて下さい。

 T Y P E 2 消費量最大体力比例タイプ : 最大体力が上がる
と消費体力が上がる

<TEXTAREA name="textarea14" cols="100" rows="5" wrap="OFF">

```

#-EDIT- if($myhp > 2){

    $sexh = int($xp / 15); if ($sexh < 1) { $sexh = 1; }
    if($myhp > $sexh) {
        $maxturn = int(($myhp - 1) / $sexh);

#-END of EDIT- SION0029v1.00-2-4/
</TEXTAREA><BR>
    消費体力量は ($xp / 15) を調整して下さい。 <FONT color="#FF00FF"> 改造ポイント 0 1 にあ
わせて下さい。 </FONT> <BR><BR><br>
<B><FONT color="#0000FF">perl/action.cgi # Sub Normal Action # Line:36</FONT></B><BR>
<b>foreach(1 .. ($myhp - 1)) { print qq|&lt;&lt;OPTION value="$_"$_\n| } </b><br>
<TEXTAREA name="textarea8" cols="100" rows="3" wrap="OFF">
#-EDIT- foreach(1 .. ($myhp - 1)) { print qq|&lt;&lt;option value="&quot;$_\&quot;&gt;&gt;$_\n| }

    foreach(1 .. $maxturn) { print qq|&lt;&lt;option value="&quot;$_\&quot;&gt;&gt;$_\n| }

#-END of EDIT- SION0029v1.00-2-5/
</TEXTAREA>

    Parts3
<BR>
<B><FONT color="#0000FF"># Sub Normal Action #</FONT></B><BR>
<b>if($mysp !~ /Nf/ && $myhp > 1) </b><BR>
<FONT color="#009900">    T Y P E 1    消費量固定タイプ </FONT> : 常時一定量体力消費 <BR>

<TEXTAREA name="textarea12" cols="100" rows="4" wrap="OFF">
#-EDIT- if($mysp !~ /Nf/ && $myhp > 1)

    $sexh = 1;
    if($mysp ! /Nf/ && $myhp > $sexh)

#-END of EDIT- SION0029v1.00-2-4/
</TEXTAREA><BR>
    $sexh に設定した数値が消費体力量です。 <FONT color="#FF00FF"> 改造ポイント 0 1 にあ
わせて下さい。 </FONT><BR><BR>
<FONT color="#009900">    T Y P E 2    消費量最大体力比例タイプ </FONT> : 最大体力が上がる
と消費体力が上がる <BR>
<TEXTAREA name="textarea12" cols="100" rows="4" wrap="OFF">
#-EDIT- if($mysp !~ /Nf/ && $myhp > 1)

    $sexh = int($xp / 15); if ($sexh < 1) { $sexh = 1; }
    if($mysp ! /Nf/ && $myhp > $sexh)

#-END of EDIT- SION0029v1.00-2-4/
</TEXTAREA><BR>
    消費体力量は ($xp / 15) を調整して下さい。 <FONT color="#FF00FF"> 改造ポイント 0 1 にあ

```

わせて下さい。

Sub Normal Action

\$t_max = \$myhp-1 if \$t_max > \$myhp-1;

<TEXTAREA name="textarea12" cols="100" rows="3" wrap="OFF">

#-EDIT- \$t_max = \$myhp-1 if \$t_max > \$myhp-1;

\$t_max = int((\$myhp - 1) / \$exh) if \$t_max > int((\$myhp - 1) / \$exh);

#-END of EDIT- SION0029v1.00-2-5/

</TEXTAREA>

Parts4

Sub Normal Action

if (\$mysp !~ /Nf/ && \$myhp > 1) {

\$maxturn = 20;

 T Y P E 1 消費量固定タイプ : 常時一定量体力消費

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

#-EDIT- if (\$mysp !~ /Nf/ && \$myhp > 1) {

\$maxturn = 20;

\$exh = 1;
if (\$mysp ! /Nf/ && \$myhp > \$exh) {
\$maxturn = int((\$myhp - 1) / \$exh);

#-END of EDIT- SION0029v1.00-2-4/

</TEXTAREA>

\$exh に設定した数値が消費体力量です。 改造ポイント 0 1 にあわせて下さい。

 T Y P E 2 消費量最大体力比例タイプ : 最大体力が上がる
と消費体力が上がる

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

#-EDIT- if (\$mysp !~ /Nf/ && \$myhp > 1) {

\$maxturn = 20;

\$exh = int(\$myxp / 20); if (\$exh < 1) { \$exh = 1; }
if (\$mysp ! /Nf/ && \$myhp > \$exh) {
\$maxturn = int((\$myhp - 1) / \$exh);

#-END of EDIT- SION0029v1.00-2-4/

</TEXTAREA>

消費体力量は (\$xp / 15) を調整して下さい。 改造ポイント 0 1 にあわせて下さい。

Sub Normal Action

\$maxturn = \$myhp - 1 if (\$maxturn > \$myhp - 1);

<TEXTAREA name="textarea11" cols="100" rows="2" wrap="OFF">
#-DEL- \$maxturn = \$myhp - 1 if (\$maxturn > \$myhp - 1);
#-END of DEL- SION0029v1.00-2-5/
</TEXTAREA>