

## Parts1

```
<BR>
<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub Goods After # Line:1058</FONT></B><BR>
<B><FONT color="#0000FF">perl/business.cgi # Sub Goods After # Line:35</FONT></B><BR>
<b>if ($sts =~ /Li/ && $sp !~ /Li/ && $sp !~ /Pb/) { push (@msg," あなたはレアアイテムを売ることができません "); <br>
$price = " } </b><br>
<TEXTAREA name="textarea5" cols="100" rows="5" wrap="OFF">
#-EDIT- if ($sts =~ /Li/ && $sp !~ /Li/ && $sp !~ /Pb/) { push (@msg,&quot; あなたはレアアイテムを売ることができません &quot;); $price = " }

    if ($sts = /Li/ && $sp ! /Li/ && $sp ! /Pb/ && ($sts ! /Sk/ || $sp ! /Sk/)) {
        push (@msg,' あなたはレアアイテムを売ることができません '); $price = '';
    }

#-END of EDIT- SION0031v1.00-1-1/3
</TEXTAREA><BR><BR>
<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub Goods After # Line:1060</FONT></B><BR>
<B><FONT color="#0000FF">perl/business.cgi # Sub Goods After # Line:37</FONT></B><BR>
<B>else { </b><BR>
<TEXTAREA name="textarea9" cols="100" rows="3" wrap="OFF">
#-EDIT- else {

    elsif ($sts ! /Sk/ || $sp ! /Sk/) {

#-END of EDIT- SION0031v1.00-1-2/3
</TEXTAREA>
```

## Parts2

```
<BR>
<B><FONT color="#0000FF">sos2.cgi # Sub Buy After # Line:1202</FONT></B><BR>
<B><FONT color="#0000FF">perl/business.cgi # Sub Buy After # Line:148</FONT></B><BR>
<B>if ($space) { </b><br>
<TEXTAREA name="textarea" cols="100" rows="5" wrap="OFF">
#-EDIT- if ($space) {

    if ($sts = /Sk/) {
        push (@editor,&quot; スキル 販売 Ver 1.00 &lt;A href='http://www.salion2
.halfmoon.jp/soswiki/wiki.cgi' target='_blank'&gt;by SION & SOSWiki&lt;/A&gt;&quot;);
        $skill = substr($sts,8);
        $skill = s/Sk//;
        if ($sp ! /$skill/) {
            $mn -= $price; $pmn += $price;
            push (@msg,&quot; $item を買いました &quot;);
            $sp .= $skill;
        } else {
            push (@msg,&quot; $item は既に持っています &quot;);
        }
    }
    elsif ($sts = /stell([0-9][0-9])/) {
        push (@editor,&quot; ステラ 販売 Ver 1.00 &lt;A href='http://www.salion2
.halfmoon.jp/soswiki/wiki.cgi' target='_blank'&gt;by SION & SOSWiki&lt;/A&gt;&quot;);
        $itsrnd = $1;
        if ($is ! /$iti[$itsrnd]/i) {
```

```
$mn -= $price; $pmn += $price;
push (@msg,&quot;$item を買いました &quot;);
$is .= &quot;$iti[$itsrnd]&quot;;
} else {
  push (@msg,&quot;$item は既に持っています &quot;);
}
} elsif ($space) {
```

#-END of EDIT- SION0031v1.00-2-3/3

</TEXTAREA>

### Parts3

<BR>

<B><FONT color="#0000FF"> - スキルアイテム - </FONT></B><BR>

<FONT color="#FF0000"><B> スキル名 <>00000000Sk + 販売するスキルフラグ <>0  
<></B></FONT> <BR>

として、bit.dat にスキルを設置します。 <BR>

<FONT color="#0000FF"><B>ufs2.cgi を利用して設定する場合、次の様になります。  
</B></FONT><BR>

アイテム名：スキル名 <BR>

買取価格・攻撃値・防御値：使いませんので、0で結構です。 <BR>

属性：'Sk + 所得させたいスキルフラグ <BR>

発見確率：0<BR>

<FONT color="#FF0000"><B> 販売するスキルフラグ </B></FONT><BR>

スキルは原則1つにします。二つ以上設定した場合、既に会得したスキルでも再度所得する場合があります。 <BR>

この設定が終わったら、ufs2.cgi よりプレイヤーのアイテム設定で、NPC に渡してください。 <BR>

直接プレイヤーデータを修正する場合は、 <BR>

<FONT color="#FF0000"><B> スキル名 00000000Sk + 販売するスキルフラグ 販売価格  
</B></FONT> <BR>

として、ユーザーデータの靴部分に追記します。 <BR><BR>

<B><FONT color="#0000FF"> - ステラツィオアイテム - </FONT></B> <BR>

<FONT color="#FF0000"><B> ステラツィオ名 <>00000000stell00<>0<></B></FONT> <BR>

として、bit.dat にステラツィオを設置します。 <BR>

stell00 の部分は種類を現し、stell00 ~ stell11 です。 <BR>

<FONT color="#0000FF"><B>ufs2.cgi を利用して設定する場合、次の様になります。  
</B></FONT><BR>

アイテム名：ステラツィオ名 <BR>

買取価格・攻撃値・防御値：使いませんので、0で結構です。 <BR>

属性：'stell + 00 ~ 11<BR>

発見確率：0<BR>

この設定が終わったら、ufs2.cgi よりプレイヤーのアイテム設定で、NPC に渡してください。 <BR>

直接プレイヤーデータを修正する場合は、 <BR>

<FONT color="#FF0000"><B> ステラツィオ名 00000000stell00 販売価格 </B></FONT> <BR>

として、ユーザーデータの靴部分に追記します。 <BR>

<FONT color="#0000FF"><BR> ステラツィオ・スキル共に、販売しても消える事はありません。  
<BR>  
但し、ステラツィオ・スキル共に、それを既に持っているキャラクタは購入出来ません。 </FONT>