

○はじめに

AI設定においてA値は複数行入力する必要がある場合があります。

右図の「卜6A値-----」には
赤丸に示した様に4行の数値が入力されています。

本コモンでのA値は行毎に、以下の様に便宜上区別します。

A値1行目→A1
A値2行目→A2
A値3行目→A3
A値4行目→A4

右図の「卜6A値-----」では

A1=100
A2=0
A3=0
A4=41
を意味しています。

また、判定条件には「ST値」と呼んでいる物がありますが、
これは、CDB010の「× 戦闘一時ステータス[基]」の項目を意味しています。

上記のことを前提に次ページよりAI設定の具体例を示します。

The screenshot shows a multi-page configuration window for AI settings. The 'Action 6' section is highlighted. The '卜6A値' field is a list box containing the values 100, 0, 0, and 41, which are circled in red. The other fields in the configuration are as follows:

Field	Value
<アクション5>条件	[7]A1ターン目に実行
卜5A値	1
卜5使用対象[1人対象時]	[10]自分自身
卜5行動内容	[26]:力ため [ユーザー]
卜5条件に該当しない場合	[0]次アクションを判定
<アクション6>条件	[0]A1%の確率で実行
卜6A値	100
卜6使用対象[1人対象時]	[-9]A4のST値が最少の対象
卜6行動内容	[0]:通常攻撃(技能側) [ユーザー]
卜6条件に該当しない場合	[0]次アクションを判定
<アクション7>条件	
卜7A値	
卜7使用対象[1人対象時]	[0]ランダム
卜7行動内容	[0]:通常攻撃(技能側) [ユーザー]
卜7条件に該当しない場合	[0]次アクションを判定
<アクション8>条件	
卜8A値	
卜8使用対象[1人対象時]	[0]ランダム
卜8行動内容	[0]:通常攻撃(技能側) [ユーザー]
卜8条件に該当しない場合	[0]次アクションを判定

At the bottom of the window, there is a list box containing the values 100, 0, 0, and 41, which are circled in red. Below the list box are buttons for 'OK', '更新', and 'キャンセル'.

①「複数の条件を同時に判定する場合の設定例」

<アクション1>条件▼▼▼ →[0]A1%の確率で実行

└1A値----- →60
 0
 15

└1使用対象[1人対象時] →[0]ランダム

└1行動内容----- →[-3]: A3番の条件も判定

└1条件に該当しない場合 →[0]次アクションも判定

<アクション15>条件▼▼▼ →[3]自身のHPA1%以下

└15A値----- →30

└15使用対象[1人対象時] →[10]自分自身

└15行動内容----- →[2]:ヒール[ユーザ0]

└15条件に該当しない場合 →[0]次アクションも判定

以上の様な設定を行うと、60%の確率で<アクション15>も判定します。(A3でアクション15を指定しています。)

この設定でのAIは、「60%の確率で、尚且つ自身のHPが30%以下であるならば自分自身に「ヒール」を行う」となります。

②「AI判定数を拡張する方法の設定例」

<アクション1>条件▼▼▼ →[0]A1%の確率で実行

└1A値----- →60
 0
 10

└1使用対象[1人対象時] →[0]ランダム

└1行動内容----- →[-1]: A3番のAI拡張に飛ぶ

└1条件に該当しない場合 →[0]次アクションも判定

以上の様な設定を行うと、60%の確率で「└敵行動AI(拡張)」または、「└主人公行動AI(拡張)」の10番目(A3で指定しています)のデータを参照します。

参照したデータの<アクション1>条件▼▼▼から条件判定を行います。

これを複数利用することにより複雑かつ多彩なAI行動が可能となります。

(行動内容[-1]はもともと「何もしない」でしたが変更しています。「何もしない」の行動をとらせたい場合はA3を負数とすることで可能となります。)

③「戦闘一時ステータスの項目を参照する場合の設定例」

<アクション1>条件▼▼▼ →[28]味方一時STのA2番がA1と同じ

└1A値----- →20001
 18

└1使用対象[1人対象時] →[0]ランダム

└1行動内容----- →[0]:通常攻撃(技能側)[ユーザ0]

└1条件に該当しない場合 →[0]次アクションも判定

以上の様な設定を行うと、味方で一人でも武器IDの1番を装備しているキャラがいれば、通常攻撃を行い、武器IDの1番を一人も装備していない場合は次アクションを判定します。

戦闘一時ステータスの18項目をA2で指定しています。武器コードは「20000+武器ID番号」で格納されますので(防具の場合は「30000+防具ID番号」)初期設定の場合では武器IDの1番である「ミニブレイド」の装備有無が判定対象となります。

④「戦闘一時ステータスの値を使用対象の判定に利用する設定例」

<アクション1>条件▼▼▼ →[-22]味方全体の状態がA1番ではないとき

└1A値----- →19
 0
 0
 52

└1使用対象[1人対象時] →[-9]A4のST値が最少の対象

└1行動内容----- →[23]:スピードアップ[ユーザ0]

└1条件に該当しない場合 →[0]次アクションも判定

以上の様な設定を行うと、まず味方全体で19番(A1で指定)の状態異常にかかっていないかを判定します。(初期状態では状態異常19番は「速度強化」)もし、全員が19番の状態異常でないならば戦闘一時ステータスの52項目(A4で指定)が最少の味方に技能「スピードアップ」を施す様になります。

(戦闘一時ステータスの52項目は初期状態では、「[一時]計算済み敏捷性」となります。)

つまり、この場合では味方の内、誰も「速度強化」の状態異常ではない状況のとき、もっとも敏捷性が低いキャラに「スピードアップ」を施すAIとなります。

⑤「ある判定条件だけを戦況把握機能のON・OFFを切り替える設定例」

<アクション1>条件▼▼▼ →[3]自身のHPA1%以下
└1A値----- →-30
└1使用対象[1人対象時] →[10]自分自身
└1行動内容----- →[2]:ヒール[ユーザ0]
└1条件に該当しない場合 →[0]次アクションも判定

上記の設定は「└1A値-----」の値を負数にしています。(赤字参照)

この場合、<アクション1>条件は戦況把握機能が逆転した状態で条件判定をします。(HPの判定は絶対値の30%で判定)

元々が戦況把握OFFであれば、1ターンの状況変化に対応して判定を行い、自身のHPが30%以下になったときのみ「ヒール」を行います、元々が戦況把握ONであれば、1ターンの状況変化によって、自身のHPが30%を超えた場合でもターン初めの状況で自身のHPが30%以下であれば、「ヒール」を行います。

⑥「AIにアイテムを使用させる設定例」

<アクション1>条件▼▼▼ →[-34]A2番のアイテムがA1個以上
└1A値----- →1
 3
 3
└1使用対象[1人対象時] →[10]自分自身
└1行動内容----- →[-2]:A3番のアイテムを使用
└1条件に該当しない場合 →[0]次アクションも判定

上記の設定では、アイテムID3番(初期状態ではエリクサー)が1個でもあれば、エリクサーを自分に使用するAIとなります。

A2で敵グループのエリクサーの数を調べるための設定し、A3で使用するアイテムをエリクサーに指定しています。

A2とA3の値を変えることで、例えば「希少な回復アイテムが少なくなってきたから、大量にある別のアイテムを使用する。」などの演出が可能です。(行動内容[-2]はもともと「逃げる」でしたが変更しています。「逃げる」の行動をとらせたい場合はA3を負数とすることで可能となります。)