

○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「└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「└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。

※1: Ver1.40よりAI判定制限機能が追加されています。

AI判定制限機能はAの5行目(A5)を使用いたします。

詳しくは6ページ目を参照願います。

※2: 外部変数設定機能を削除しました。

それに併せて予備変数を用いた技能発動を目的とした修正をしています。

詳しくは5ページの⑧を参照願います。

The screenshot shows a multi-page configuration window for AI actions. The 'ページ2' (Page 2) tab is active. It displays settings for four actions (5, 6, 7, and 8). Each action has a condition, an A value, a target, an action content, and a fallback condition. A red circle highlights the input field for the A values, which contains the values 100, 0, 0, and 41 stacked vertically. The bottom of the window has buttons for 'OK', '更新' (Update), and 'キャンセル' (Cancel).

ページ1	ページ2	ページ3	ページ4	ページ5
<アクション5>条件▼▼▼				
└5A値-----				
└5使用対象[1人対象時]				
└5行動内容-----				
└5条件に該当しない場合				
<アクション6>条件▼▼▼				
└6A値-----				
└6使用対象[1人対象時]				
└6行動内容-----				
└6条件に該当しない場合				
<アクション7>条件▼▼▼				
└7A値-----				
└7使用対象[1人対象時]				
└7行動内容-----				
└7条件に該当しない場合				
<アクション8>条件▼▼▼				
└8A値-----				
└8使用対象[1人対象時]				
└8行動内容-----				
└8条件に該当しない場合				
Tab+Shift+Tab: 項目移動 / ← フルタウリスト変更				
100				
0				
0				
41				
OK				
更新				
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 ▼▼▼ →[31]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 ▼▼▼ →[-25]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

└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A2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 ▼▼▼ →[-37]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。)

⑦「アイテムを使用した場合を判定する設定例」

＜アクション1＞条件 ▼▼▼ →[52]味方がA1番以上の技能を使用している
└1A値----- →10000
└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

上記の設定では、味方(主人公側)が一回でもアイテムを使用した場合は自身に「ヒール」を施す設定となります。
この条件判定は技能の使用有無を判定するものですが、アイテム使用の場合は10000+(アイテムID)が技能コードとして格納されるため、アイテムの使用有無を判定できます。
この判定条件と環境ウィルを利用して、「アイテムを使った場合大きなペナルティを受ける演出」などできるかもしれません。

⑧「予備変数を呼び出し技能を発動する方法」

＜アクション1＞条件 ▼▼▼ →[0]A1%の確率で実行
└1A値----- →40
 0
 -2100002
└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

あらかじめ予備変数に数値を入力します。(例えば予備変数1の2番を「10」とします。)
そのうえで、上記のAI設定を行うと「40%の確率で技能ID10番の技能を使用する」という判定となります。
A3が負数となっていますが、この絶対値を技能として指定します。
この機能は、変数呼出値を入力することを想定している機能ですので、
通常の数値を入れてもエラーは出ませんが通常の行動内容の設定と差異はありません。
A3が負数でない場合は、通常の「A3番の条件も判定」に飛ぶのでご注意願います。
この機能を利用して、イベントの進行度によって使用してくる技能を変えてくるAIなどが作成可能かもしれません。

⑨「AI判定に回数制限を設定する方法」

＜アクション1＞条件▼▼▼ →[0]A1%の確率で実行

└1A値----- →100

0

0

0

2

└1使用対象[1人対象時] →[0]ランダム

└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

上記設定ではアクション1は確実に実行されますが、回数制限は2回までとなります。(A5によって指示しております。)

3回目以降は「条件に該当しない」と判断され次アクションの判定に飛びます。

この機能を利用することによって、強力な技能を使わせたいけれど1回だけしか使わない。といった設定も可能となります。

回数制限を掛けたくない場合は負数か、空欄とするようお願いいたします。