

画像でわかる状態異常の設定方法 と AIで使わせたいアイテムの設定方法

アクション条件/使用対象で、 以下の項目を選んだときは…

<アクション1>条件▼▼▼	[100]常に実行	◆
└使用対象[1人対象時]	[-230]自分SP30%以下	[1]
└1行動内容 - - - - -	[-240]自分SP40%以下	[2]
└1条件に該当しない場合	[-250]自分SP50%以下	[3]
<アクション2>条件▼▼▼	[-260]自分SP60%以下	[4]
└使用対象[1人対象時]	[-270]自分SP70%以下	[5]
└2行動内容 - - - - -	[-280]自分SP80%以下	[6]
└2条件に該当しない場合	[-290]自分SP90%以下	[7]
<アクション3>条件▼▼▼	[1002]2ターンに一度実行	[8]
└使用対象[1人対象時]	[1003]3ターンに一度実行	[9]
└3行動内容 - - - - -	[1004]4ターンに一度実行	[10]
└3条件に該当しない場合	[1005]5ターンに一度実行	[11]
<アクション4>条件▼▼▼	[1006]6ターンに一度実行	[12]
└使用対象[1人対象時]	[1007]7ターンに一度実行	[13]
└4行動内容 - - - - -	[1008]8ターンに一度実行	[14]
└4条件に該当しない場合	[1009]9ターンに一度実行	[15]
	[1010]10ターンに一度実行	
	[1999]最初のターンだけ(999ターン)	
	[2000]1回目行動なら	
	[2001]2回目行動なら	
	[2002]3回目行動なら	
	[2003]4回目行動なら	
	[3001]状態異常の時(別DB)	
	[3002]味方が状態異常の時	
	[3003]敵が状態異常の時	

<アクション1>条件▼▼▼	[100]常に実行	[0]
└使用対象[1人対象時]	[0]ランダム	◆
└1行動内容 - - - - -	[0]ランダム	[2]
└1条件に該当しない場合	[-1]自分自身	[3]
<アクション2>条件▼▼▼	[1]HP残り%最低の対象	[4]
└使用対象[1人対象時]	[2]HP残り%最大の対象	[5]
└2行動内容 - - - - -	[3]HPの値が最低の対象	[6]
└2条件に該当しない場合	[4]HPの値が最大の対象	[7]
	[5]最大HPが最低の対象	
	[6]最大HPが最大の対象	
	[7]先頭に最も近い状態異常の対象	
	[8]後尾に最も近い状態異常の対象	

可変DB「AI条件_状態異常」(敵AIは「敵AI条件_状態異常」)
 の同じキャラクターの同じ行動番号に、
 条件としたい状態異常を設定して下さい。
 アクション条件も行動対象も同じ状態異常を参照します。

タイプ		データ		ページ1		ページ2	ページ3	ページ4	ページ5
16: × お店一時処理用	ID	ヒーローさん		1番目	[2]: 毒 [ユ-ザ*8]				
17: × 主人公一時DB	0: ヒーローさん			2番目	[0]: 戦闘不能 [ユ-ザ*8]	[1]			
18: 基本システム用変数	1: ファイターさん			3番目	[1]: 眠り [ユ-ザ*8]				
19: 万能ウインドウ一時DB	2: ウィッチさん			4番目	[2]: 毒 [ユ-ザ*8]				
20: -----	3: プリーストさん			5番目	[3]: 封印 [ユ-ザ*8]				
21: AI条件_状態異常	4: バイレーツさん			6番目	[4]: 麻痺 [ユ-ザ*8]				
22: 敵AI条件_状態異常	5: シーフさん			7番目	[5]: 防御 [ユ-ザ*8]				
23: -----	6: -----			8番目	[6]: 隠れる [ユ-ザ*8]				
24: AIアイテム使用	7: AI味方ヒーラーさん			9番目	[7]: 力ため [ユ-ザ*8]				
25: -----	8: AI味方デバフさん			10番目	[8]: 力ため+ [ユ-ザ*8]				
26: -----	9: -----			11番目	[9]: 力ため++ [ユ-ザ*8]				
27: -----	10: 【以下、サンプルゲーム用】			12番目	[10]: 力ためすぎ [ユ-ザ*8]				
28: -----	11: -----				[11]: カウンター [ユ-ザ*8]				
Ctrl+Alt+ ↑ ↓ で切替可	12: ウルファール				[12]: 引きつける [ユ-ザ*8]				
タイプ数の設定	13: P・G・エディ				[13]: 最大HP増加 [ユ-ザ*8]				
タイプの内容設定	14: ター				[14]: 攻撃減少 [ユ-ザ*8]				
【メモ欄】	15: -----				[15]: 防御減少 [ユ-ザ*8]				
可変DB:2	16: -----				[16]: 命中率減少 [ユ-ザ*8]				
主人公行動AIの	17: 保存1				[17]: 攻撃強化 [ユ-ザ*8]				
アクション条件が	18: 保存2				[18]: 防御強化 [ユ-ザ*8]				
3001: 状態異常の時	19: 保存3				[19]: 速度強化 [ユ-ザ*8]				
の時、	20: -----				[20]: 精神強化 [ユ-ザ*8]				
どの状態異常かを	21: -----				[21]: HP・SP半減 [ユ-ザ*8]				
参照するDB					[22]: 暴走 [ユ-ザ*8]				
					[23]: [ユ-ザ*8]				

AIにアイテムを使わせたいときは、 行動内容を「AIアイテム使用」にし…

0:ヒーローさん	<アクション1>条件▼▼▼	[3002]味方が状態異常の時	[0]
1:ファイターさん	└使用対象[1人対象時]	[8]後尾に最も近い状態異常の時	[1]
2:ウィッチさん	└1行動内容 - - - - -	[40]:AIアイテム使用[ユーザ0]	▶
3:プリーストさん	└1条件に該当しない場合	[0]次アクションを判定	[3]
4:パイレーツさん	<アクション2>条件▼▼▼	[3003]敵が状態異常の時	[4]
5:シーフさん	└使用対象[1人対象時]	[8]後尾に最も近い状態異常の時	[5]
6:	└2行動内容 - - - - -	[40]:AIアイテム使用[ユーザ0]	[6]
7:AI味方ヒーラーさん	└2条件に該当しない場合	[0]次アクションを判定	[7]
8:AI味方デバフさん			
9:-----			
10:【以下、サンプルゲーム用】			

可変DB「AIアイテム使用」の、
同じキャラクターの同じ行動番号に
使わせたいアイテム番号を選択して下さい

19:万能ウィンドウ一時DE		行動1	[3]:エリクサー [ユーザ*2]	[0]
20:-----		行動2	[3]:エリクサー [ユーザ*2]	[1]
21:AI条件_状態異常	0:ヒーローさん	行動3	[3]:エリクサー [ユーザ*2]	[2]
22:敵AI条件_状態異常	1:ファイターさん	行動4	[0]:薬草 [ユーザ*2]	[3]
23:	2:ウィッチさん	行動5	[0]:薬草 [ユーザ*2]	[4]
24:AIアイテム使用	3:プリーストさん	行動6	[0]:薬草 [ユーザ*2]	[5]
25:	4:パイレーツさん	行動7	[0]:薬草 [ユーザ*2]	[6]
26:	5:シーフさん	行動8	[0]:薬草 [ユーザ*2]	[7]
27:	6:	行動9	[0]:薬草 [ユーザ*2]	[8]
28:	7:AI味方ヒーラーさん	行動10	[0]:薬草 [ユーザ*2]	[9]
29:	8:AI味方デバフさん	行動11	[0]:薬草 [ユーザ*2]	[10]
	9:-----	行動12	[0]:薬草 [ユーザ*2]	[11]
	10:【以下、サンプルゲーム用】			
	11:-----			
	12:ウルファール			
	13:P・G・エディ			
	14:ター			
	15:			
	16:-----			
	17:保存1			

Ctrl+Alt+ ↑ ↓ で切替可

タイプ数の設定

タイプの内容設定

【メモ欄】

使わせたいアイテムを所持していなければ、
条件を満たさなかったとして、
次の行動を判断しに行きます。

「AIアイテム使用」技能は、
修得する必要はありません。
ゲーム実行中にAI設定できるコモンを
使用する際も同様です。

※技能の「AIアイテム使用」のデータ番号を、
テキストに記載した通りのコモンイベント変数に
代入しておくことが必ず必要です。