

可能な限り A I の目指すところ

ホームクルスをコントロールするソフトウェアを A I と呼ぶが、M O B を見つけ追って攻撃、スキル攻撃も混ぜてはいるが発生確率だけの制御が多い。

人がもしホームを全て手動で操作するとしたら、どうするだろう？

周辺に M O B がどのくらい居るのか考えながら攻撃相手を決め、スキル攻撃も M O B の数などを考えながら S P を温存しバランスを考えながら使い分けるだろう。

もちろん他のプレイヤーに迷惑にならないように狩りをする事も考える。

こう言った状況を判断しながら知的な処理系を持つものが、やはり人工知能(artificial intelligence)と言えるのではないかと思う。

とは言え、ほんの数十キロバイト程度のリソースと少量の処理タイムしか与えられない条件下では、巨大な知識データベースを持つ事は難しい。

だがゲーム内の動きと言えはかなりパターン化されている。

つまり狩りにしても出来上がった形があるので、完全な学習型 A I でなくともその周辺状況に合わせた動きをシュミレートすれば、いかにも知能があるの如く振舞う事ができる。

その狩りパターンをいくつかをプログラムして複合すれば、あたかも人間が手動操作しているが如く見える筈だ。

また色々な機能(狩りパターン)を盛り込むと、狩場にあわせた様々な設定が必要になる。

しかし、狩場を変える毎にパラメータ設定が必要になると、ケミの自由度が低くなってしまうのも嫌だ。

その時々で気が向いた狩場に気軽に行き行って適当に狩って遊びたい。

もちろん仲間と一緒に、そのパーティ狩りならホームもパーティの一員として最大限の活躍をさせたい。

だが、そのためのパラメータ設定とはかなり複雑化してしまうだろう。

しかし、そういったパラメータは状況判断だけで如何様にでもなるのではないかと考えた。

それならばと「可能な限り A I」を始める時点で設定項目は可能な限り無しとした。

基本的に「可能な限り A I」は寝落ち対策を持っているが、本来、放置狩りの目的よりも仲間と一緒にのパーティ狩りに主体を置いている。

特定の狩場で放置するなら、細かい設定が可能な A I の方が効率が出る可能性も高いだろう。

しかし「可能な限り A I」は、あくまでもパーティ狩りにこだわって行きたい。

それと私自身 T V を見ながらの「ながら狩り」も多いので、その程度の半 A F K で便利な様にも作っている。

可能な限り A I の特徴

どんな狩場でも無設定で利用可能。

(ホーム初心者でも簡単に使える！ A I を入れるだけ)

マップデータを持つ必要が無く障害物を迂回。

(R O のアップデート毎に地図のメンテは大変です)

M O B を自動解析し攻撃パターンを自己学習。

(いちいち狩場毎の設定は面倒です！)

一般狩から G v G / P v P への自動モード移行。

(A I 一つでどっちもできます)

高度な横殴り監視と対策。

(ちゃんと他のプレイヤーの位置関係を見てます。トレインしている人もわかります)

パーティ狩の対応。

(一打共闘/S G 氷割り/タゲ取り機能など、これでホームも P T の仲間入り！)

ケミのお手伝い。

(草やキノコって刈るの時間かかりますよね、でもホームが手伝ってくれます。)

固定砲台。

ラグナロクオンライン 及び その他の名称等は以下に帰属します。

(c)2006 Gravity Corp. & Lee Myoungjin(studio DTDS). All Rights Reserved.