

新バージョン作業状況(2.0x)

テストにご協力いただける方のみダウンロードしてください。
注意！テスト版はあくまでテスト用なのでちゃんと使えない事もあります。

[可能な限りAIガジェット版\(AI.luaファイルも同梱\) Ver.2.06 テスト版2010/09/28](#)

このバージョンからガジェットインストールパッケージにAI.luaファイルも一緒に保存されているのでAI本体のダウンロードは必要なくなりました。

ガジェットがインストールされ、ガジェットの最初の起動の時パッケージ内にあるAI.luaファイルがROのAIフォルダに自動インストールされます。

また、ホームクルス用ライブラリ配布所にあるmobdata.luaのデータファイルをガジェットでサポートしたので、これもガジェットパッケージに含まれAI.luaと同様に自動インストールされます。

2.07の作業メモ

[キャスリングのサポート->作業中](#)

2.06までの開発メモ

Ver.2.06完了項目)

[G v Gで敵が居ない時エンペリウムを叩けない](#)

[G v Gでエンペリウムにスキルを使う](#)

[ROのインストールディレクトリ検索先を追加](#)

[詠唱妨害しないMOBを指定する](#)

[なるべく主人と同じMOBを先に叩く](#)

[優先攻撃するMOBを指定する](#)

アミストルがディフェンスしないバグ修正(2.05完了)

ホームがLv低い時AIが動作しないバグ修正(2.05完了)

ガジェットへの通知で無駄な部分を削除(2.05完了)

逃げモード時の信号機を黄色に変更(2.05完了)

モーションキャンセルモード変更のSPチェックを修正(2.05完了)

モーションキャンセルモードをラグ状態によって変異させる(2.05完了)

ケミのドロップ拾い中のホーム移動を調整(2.04完了)

逃げモードの時ボコられたまま他のホームがMOBを倒すのを待っているバグ(2.04完了)

三次職のサポート(2.04完了)

ケミの周辺でウロウロする動作の修正(2.03完了)

ガジェットツールにMOBの詳細データを表示する(2.03完了)

PTメンバー攻撃中MOB検索方法修正(2.02完了)

mob無視設定の詠唱妨害を禁止(2.02完了)

先攻・非先攻制御再調整(2.02完了)

ガジェットツールにホームのモード変更を通知する(2.02完了)

ホームのイラストの下に信号機が付きまして。

この信号機は先攻・非先攻の状態を表示しています。

青色 = 先攻

黄色 = 先攻だけど何らかの条件で非先攻(HP回復中とか)

赤色 = 非先攻

また、この信号機をマウスでクリックすると先攻：非先攻を切り替え出来ます。

ガジェットフロート時AI非起動の際ガジェットを消す(ai2.002完了)

ガジェットに遭遇したMOBの一覧を出しMOB無視・スキル禁止を操作する(ai2.00完了)

ガジェットからブースト以外のスキルを制御する(ai2.00完了)

ガジェットから設定したスキルON/OFFがAI再起動後に反映されないバグ修正(ai2.00完了)

ガジェットからAIに命令を送りAIがそれを実行する(ai2.00完了)

ガジェットからブーストスキルを制御する(gadget2.00完了)

オブジェクトのスキャンインターバル削除(ai2.00完了)

タイマーカウンタの時間ズレ対策(ai2.00完了)

ガジェットツールでAIを自動インストールする(gadget2.00完了)

ガジェットツールでmobdataを自動インストールする(gadget2.00完了)

ガジェットツールにホームの言葉を通知する(ai2.00完了)

ガジェットツールにホームのスキル発動を通知する(ai2.00完了)

MOB解析データを1ループ毎にディスクへ書くバグFIX(ai2.0完了)

1.9bまでの開発メモ

攻撃できないMOBの一時的な無視設定をMOBの移動で解除 (1.9b完了)
アヌビスなどの最優先攻撃機能を追加 (1.9b完了)
読み込みモジュールが壊れている時自動でモジュールを作り直す (1.9b完了)

ロードするモジュールが壊れているとAIを正常に起動できない。
(または他のAIと混ざってしまって可能な限りAIがまともに起動できない時。)
モジュールはMOB無視設定やMOB解析ファイルなどがあり、ROが何らかの障害で
停止した時に書き換え中のモジュールを壊している可能性があるため。
ファイルを再構成するにはホムの再起動が必要です。

家出の追加対策 (1.9a完了)
ゼロ移動キャンセル対策修正 (1.9a完了)
寝落ちの延長ができないバグ対策 (1.9a完了)
養殖時MOBのタゲがホムに移ったら逃げる (1.9a完了)
トレインと横殴りの見直し (1.9a完了)

1.9では他プレイヤーとMOBの距離がMOBのタゲ範囲の場合ホムがタゲらないように
にして暫定対策しているが、MOBのタゲ範囲は11x11マスと範囲が広いので実質
放置認定されるまではほとんどのMOBをタゲれない。
また、放置監視をOFFしている場合もあるので、この点を改善。
このMOBのタゲ範囲を無視対象とするのは他プレイヤーが移動中または立ち止
まってから2.5秒間のみ、またその半分のMOBタゲ無視範囲に対し5秒以内だけ
有効とするように変更。
他プレイヤーがその時間を超えて立ち止まった場合は従来通りの横殴り判定。
(つまりトレインしている場合5秒も立ち止まればMOBと近接する筈)

S.B.R.44をサポートする (1.8c確認中)
画面ギリギリの動いている人を放置扱いにしてしまうバグ対処 (1.9完了)
他人がトレインしているMOBをターゲットしない (1.9完了)
フィーリル：固定湧きで初撃ML5が上手く出ないバグ修正 (1.9完了)
SSDでも使えるようにファイルSAVE回数を削減 (1.9完了)

最近、流行りつつあるSSD (ソリッドステートディスク) は書き換え可能回数が
少ないため定期的にファイルを書き換えられる動作に弱い。(EeePCなど)
このため、書き換えが必要な時だけファイルを書く動作に変更する。
ただし、寝落ち監視はOFFにした場合。

1.8iまでの開発メモ

養殖モードでも強制攻撃するMOBを指定する (1.8i完了)
SGの氷割り再調整 (1.8i完了)

MOBが氷化した時、攻撃を中断して氷割りに行きます。

リーフメンタルチェンジ発動条件変更 (1.8i完了)

放置の時は発動しない、効果切れの時HP10になるのでそれを回避。

リーフメンタルチェンジ中はHP25%以上は先攻 (1.8i完了)

通常はHPが50%以下なら非先攻ですがその範囲を広げます。

アミストルブラッドラスト中はHP25%以上は先攻 (1.8i完了)

通常はHPが50%以下なら非先攻ですがその範囲を広げます。

戦闘が時々とまる (1.8i完了)
放置プレイヤーの監視をOFFにする (1.8i完了)
MOB攻撃優先権チェックのバグ修正 (1.8i完了)
養殖モードでの完全無視MOBサポート (1.8i完了)

放置監視調整 (1.8h完了)
アミストル・リーフの処理系見直し (1.8h完了)
放置プレイヤーが多い時スキルを優先的に使う (1.8h完了)
放置プレイヤーを自動認識する (1.8h完了)
ヒールなどを詠唱するMOBの追加対策 (1.8g完了)
養殖モードが効かなくなっている (1.8g完了)
ウッドゴブリンなどヒール詠唱するMOBへの攻撃が安定しない、(1.8f完了)
PTの一括登録が不安定、灰ノビがいると不安定 (1.8f完了)
MOB無視が解除できないバグを修正、(1.8f完了)
無視するMOBを釣り時に攻撃する、(1.8f完了)
GvGの手動ターゲットでスキルを使わない (1.8e完了)
短時間のスタック状態がある (1.8e完了)
横殴り再調整 (1.8e完了)
養殖で釣りにいくのを禁止 (1.8e完了)
MOB解析でホムが動かなくなる (1.8e完了)
CRの釣りを調整 (1.8e完了)
GV用ガチンコ戦闘対応：スキル連射優先 (1.8c完了)
リーフ・アミストルで釣りに行くとエラーがでる、(1.8d完了)
ケミのCRに合わせてホムが射程まで釣る (1.8c完了)

従来オートCRに合わせたホムの行動パターンだったが手動CRのタイミングを取る。
Ver.1.8a~1.8bでは封印されている動作を復活。

パニルの処理系見直し (1.8c完了)
MOBフィッシング条件見直し：家出対策 (1.8c完了)
ケミのHPが低い時の攻撃優先順位変更 (1.8b完了)
ケミの追尾がギザギザで遅い (1.8b完了)
画面外離脱再デバッグ (1.8b完了)
FOLLOWステータス時MOVE_STを実行している、(1.8b完了)
無視指定のMOBを分析しようとする、(1.8b完了)
ケミがドロップを拾っている時アイドル中でも避ける (1.8a完了)
画面ギリの敵から打たれっぱなし対策 (1.8a完了)
ホムの家出対策 (1.8a完了)
ケミ移動時ホムが重なる (1.8a完了)
ケミスキル削除 (1.8完了)

1.7xまでの開発メモ (ここまではケミスキルサポート)

スティール・ヒール実装中 (1.7d作業中)

ヒールはアイドル中のみ発動。
スティールはケミ隣接MOBが3匹以下でSP/HPが50%以上の時1匹に二回まで試行。

ハイディングのキャンセル (1.7b調整中)
暇な時画面外のMOBを釣りに行く (1.7完了)
移動中のCRを禁止 (1.7b完了)

歩きながらCRを打ってしまい迷惑なので禁止にしました。

新移動ルーチンバグ出しGv以外 (1.6g完了)

MOBの攻撃が時々中断したり、幽霊を追いかけるバグ。

サイトのON/OFF (1.6h検討中)

考えてみたらサイトを出しっぱなしと言うのも問題。
何かの操作で出しっぱなしのON/OFFを切り替える必要がある。
ケミが座った状態でケミをALT+右クリックするとON/OFFする仕様で良いかな。

Gv対応 (1.6h作業中)

とりあえず歩けるまでは・・・Gvのラグに対応できるようmoveを書き直し
ラグ検出はとりあえず成功！
何しろGv中しかテストできないので進みがとにかく悪い。
moveを書き直し不要なパケット送出手を抑えたらすごく動きが機敏になった！
L字迂回などこの辺がGv中うまくいくか疑問。

Gv中のL字迂回はかなり難しい, 時間帯にもよるがひどい時はパケットの返りが3秒くらい平気で掛かる。
攻撃開始まではケミに対して常時引っ付いた形にする方がいいようだ。

新サポートスキル(1.6h作業中)

ボルト系(FB/CB/LB全て、でもLB使えないっすねw)
サイト(Gvで防衛時サイトが面倒な人向きにw)
バッシュ(カトラスもっていれば)

トマホーク投げ(1.6h作業中)

トマホーク投げをサポートしますが、正直、使うのは反対派、横殴り対策してもトマは近くの敵でも遠い弧を描き攻撃するので横殴りに見える。このため、こっそり非設定でもPTや友達以外の他人が居れば使用制限されます。トマホーク以外、ケミの遠距離攻撃スキルは全般的に同じ仕様を適用します。

1.5dから1.6eまでの開発メモ

CRとラウドボイスのバグをFIX(1.6e完了)

CRに無効なMOBを攻撃しようとするバグ発見。修正したらかなり強いw
MOBが大量に湧いている時CRが止まったりする原因がそれ
同じくラウドボイス失敗判定でそれを繰り返してホームが動かない、
これらを修正。

エラーハンドラをサポート(1.6e完了)

先日の1.6dの公開時にはバグで大変ご迷惑を掛けました。
(エラーWindowが出てROを強制終了しなければならないトラブル)
このためエラーハンドラを正式にサポートしました。
今後エラーメッセージは"./AI/error.txt"に記録されます。
エラーが発生するとホームは動かなくなります。
この時"./AI/error.txt"の内容をBBSでお知らせください。

1.5aから1.6dまでの開発メモ

フィーリル攻撃シーケンス修正(1.6d完了)

敵の強弱監視で大幅にSP節約できたので攻撃シーケンス見直し

弱い敵・強い敵の解析(1.6d完了)

ホームが今の自分のレベルで攻撃相手に対して強い弱いを判定する。
雑魚MOBにスキルを使わなくなる機能。(SP節約)

テレポート後の自動ラウドボイスを10秒間抑制(1.6d完了)

ハイディングのサポート(1.6dテスト中)

メーナイトのサポート(1.6dテスト中)

トマホーク投げのサポート(1.6dテストできないw)

まだ、防御にしか使えない。

オートカートレポリユーション調整(1.6c完了)

ODなどMOBが多く集まるところでCRは諸刃の剣になる。
周辺みながらCRさせないとやばい。
灰屋狩りにはかなり良いw
1.6bである程度調整。SPみてCRパターン
CRとAPPが競合しあい発動が不安定なのを対策。(1.6c完了)

Gvは重すぎて直さないとダメ(暫く方法を検討)

ラウドボイス安定動作化(1.6b完了)

APPを作り直し、ケミにもAPP(1.6aで完了)

オートカートレポリユーションを追加(1.6aで完了)

これを使うときはAPPもONにしないと辛いかも！

放置状態の時はバトルエリアに戻らない、(1.5gで完了)
MOBが2匹以上いる時は攻撃予約は常時Cモード(1.5dで完了)

バニルミルトは除く

フィーリルのSP消費が激しい点を修正、(1.5eで完了)
距離のベクトル化計算に大きなバグ発見、(1.5dで完了)
モーションキャンセルに新方式採用(1.5eで完了)

MOBとの位置関係で速度が違うのを発見。
MOBの左右、上下などX軸かY軸がMOBと同じ場合Cモードでも遅い。
MOBを斜めの位置から攻撃すると通常より早い攻撃ができる。

フリットムーブのON・OFFをサポート(1.5hで完了)

ユーザーの希望により追加

PvP時に発生するエラー対策(1.5i完了)

PvP時のエラーを修正しました。

PvP時での攻撃仕様変更(1.6完了)

プレイヤーに対しては自動先行は行わない。
攻撃相手をALT+右クリックしてターゲットしてからALT+右クリックして攻撃。
または、ALT-Tを1回押すと自動的にターゲットを選んで攻撃し戦闘が終わると戻る。
次の相手を攻撃をする時にもう一度ALT-Tを押す。

MOBの探査においてAI側へのデータ反映タイミングが遅くなっているかも？

きのせい？

ケミが死んだ時ホムも自動で安息に入る、これ仕様変更かな？

どうもタイミングによって現象が違うので特に対処しない。

何しろ夜ちょこっとしかテストできないので進みが遅い。
(協力者がほしいとこ・・・)
またVer2.0へ向けてAIを総書き換えもしてるし・・・

それとトマホークなげるケミが多い。
このケミがいるとホムが遠慮しがちで効率が下がる。

この場合、そのケミをパーティ登録しちゃうと対策になります。