

R化したは良いけどログインできない・・・
AIのテストをしたいのですが昨夜3時間粘ってもログインできなかった。
今朝もパッチだけは30分程頑張ったけどダメだった。
いったい何時になったらログインできる事やら・・・
事前のパッチ配布も無しにいきなり大型アップデートは無いと思うなあ。
というかパッチサーバーがダサ過ぎ。

-- (horo) 2010-07-07 11:28:33

昨夜はログインできた。
どうもCDNのDNSが原因だったようだ。
これじゃCDNを使っても意味無いなあ。

-- (horo) 2010-07-08 12:11:45

ガジェットを使わず、2.05のAIだけ移した形で利用させていただいています。
以前までは1.9を利用して、ケミが攻撃しなくてもホムが先制攻撃をしてくれていたのですが、2.05にしてからしてくれなくなりました。

PreemptiveAttackやPreemptiveStatを変更してみたのですが、うまく動作しませんでした。
足りない更新しないといけないファイルや設定をご教授いただけますでしょうか。

やりたいこととしては、ケミが攻撃しなくても画面内にMobがいたらホムが攻撃することです。
使用ホムはバニルミルトです。宜しくお願いします。

-- (すけ) 2010-07-12 02:27:37

このところ忙しくてROやってる暇なくてすいません。
更新については今しばらくお待ちを・・・

-- (horo) 2010-07-13 12:37:57

> すけさん

ホムを作り直していないでしょうか？
一定のレベル（HP）に達していないと無条件に非先攻になります。
それがガジェットは使えませんでしょうか？
その中の信号機表示を見ればすぐに原因がわかるんですが。

-- (horo) 2010-07-13 12:41:09

Gv時のホムの動作で要望です。（バニルミルト所持）

既存の固定砲台モードで指定したセルに敵が侵入した場合、
通常攻撃を続け敵を足止めする動作を追加できませんでしょうか。
イメージとしてはWPにホムを固定砲台モードで配置して、
進入してくる敵のヒットストップ役に使いたいと考えております。

また現状だと周囲に敵が居ない状態で、エンペを右クリックで
ターゲット指定しても殴ってくれないので殴れるようにできません
でしょうか。

（エンペ周囲に敵がいて、敵を攻撃した後にエンペを指定すると
殴ってくれるようにはなりません。）

上の状態からエンペを攻撃し続け自軍皆になった時に、
ホム周囲にエンペリウムがある時カプリスを打ち続けるので
修正をお願いできませんでしょうか。
エンペ周辺で防衛をしようとした時に自軍エンペへの攻撃は勿論
できないので、ホムのSPだけがどんどん減っていき敵迎撃に回す
SPがなくなってしまいますので。

忙しい中とは思いますが、ご対応をお願いします。

-- (ヒデオ) 2010-07-13 20:18:30

ご確認ありがとうございます。

使用しているバニルミルトはR化前よりLv99でした。
ガジェットについて試してみて、ご報告致します。

-- (すけ) 2010-07-14 23:50:28

ガジェットを使用しましたところ、動作するようになりました。
ありがとうございます。後は調整を行ってみたいと思います。

-- (すけ) 2010-07-16 02:56:47

こんにちは、初めまして。

日頃から愛用させてもらってます。

で、お聞きしたいんですけど、寝落ちタイマーが機能してません。
何もせず10分放置して様子を見たんですが、安息コマンドを実行しませんでした。
当然スキルは取ってますし、SP満タンで立ち状態で実験しました。
何か特殊なコマンドが必要なんでしょうか？

何度か説明を読み返してみたんですが判りませんでした。

OSがwin2000だと駄目なんですか？

ご教授のほどよろしくお願いします。

-- (他力本願) 2010-07-20 02:26:55

> 他力本願さん

ガジェット使っていますでしょうか？

ガジェットから寝落ちをONにするにはAutoExitと言う部分をマウスクリックすればON/OFFできます。

ガジェット使っていないなら、寝落ちをONにしたものをダウンロードページにアップしました。

ただ、気になるのはWindows2000のチェック環境が私は持っていないのでそれが原因だとしたら何とも言えません。

(あ、Windows2000だったんですねー。ガジェットは使えませんよね。)

-- (horo) 2010-07-20 11:11:19

> すけさん

ご報告ありがとうございます！

-- (horo) 2010-07-20 11:12:29

> ヒデオさん

WPでのヒットストップ役について検討させていただきます。

次にエンペに対する行動ですが

皆が自軍のものかの判定はAIでは不可能な面が気になります。

ちょっと試してもらいたいのですが・・・

Gv中エンペルームに居る時ガジェットにMOB一覧が出るはずですが、

ここでエンペルームを無視MOBに設定して見てください。

もしかしたらこれで事が済むのではないかと思います。

それと皆が敵軍にある時なんですが、手動でエンペ攻撃できないってのは何となく原因は想像できます。この辺は、ちょっとした内部設定なので次回バージョンでテスト的に組み込んでみますので少々お待ちを・・・

-- (horo) 2010-07-20 11:35:25

緩和されたJOB経験値

どんな風に緩和されたか知りたかったのですがメモしている人がいましたw

<http://cafesmf.blog84.fc2.com/blog-entry-241.html#more>

-- (horo) 2010-07-20 15:44:18

> 管理人さん

ありがとうございます！

早速試してみました！

安息は使わずに強制終了なのは仕様って事で良いんですね？

これで、頑張り過ぎて気が付いたら寝落ち

満腹度1になってて涙目状態から開放されます！

(やっとLv50になったのに親密度がまだ普通という...(T-T))

本当にありがとうございました！

古いOSですいません...

何か好きでなかなか乗り換えられないでいまして...

対応して頂いて感謝します。

-- (他力本願) 2010-07-20 18:14:42

バニル育成中の者なんですがLv45でも自動カプリスが発動してくれません。

設定では使用ONにしているんですがこれはMSPが足りないなどの仕様なのでしょうか?? > <

-- (といとい) 2010-07-21 00:50:29

> といといさん

因みにMSPはいくつありますか？

調整しますんで。

それかMOBにスキル禁止設定になっていないでしょうか？

-- (horo) 2010-07-21 09:24:53

> 他力本願さん

安息はケミススキルなのでAIから制御出来なくなったんですよ。

(ROの仕様変更で)

そのためROの強制終了しか選べないんです。

それとWindows2000は、マイクロソフトのサポート切れになるので

そろそろ新しいWindowsにのりかえた方が良いでしょうね。

特にセキュリティ更新が行われないのでウイルスなどの餌食になってしまいます。

Windows2000の動いていたPCなら何とかWindows7で使えますよ。

まあメモリーなどの増設はした方が良いけどね。(1Gはほしいかな！)

-- (horo) 2010-07-21 09:32:29

追記

でもOS買って古いタイプのメモリー増設するとしたら安いPCなら買えちゃうね！

-- (horo) 2010-07-21 09:40:41

こんにちは

質問なのですが、ガジェットから敵の名前を選んでグレー化し、安息 コルホムしてもグレーに変更された敵へ勝手に攻撃を開始してしまうのですが、特定の敵への非先行のやり方がまちがっているのでしょうか？

-- (みくろん) 2010-07-21 11:47:46

管理人さんへ

返信ありがとうございます。(- 人 -)

AIのバージョンは最新の使用でMSPは188です。
スキル禁止設定になってるのか確認してみたんですが
スキル使用禁止にはなってなかったですー > <
お手数おかけして申し訳ないです。

-- (といとい) 2010-07-22 06:19:13

>管理人さん

メモリは既に2G入ってるんで大丈夫かも知れないですw
一応、XPがあるのはあるんですけど...
今までどうしても入れる気にならず...w
スペック的にはちょっと前のFPSなら動くので
(2000には明らかに荷が重いスペックな気がしますけど)
そろそろ本気で諦めてXPか7に乗り換えようと思います。
本当にありがとうございました。

-- (他力本願) 2010-07-23 09:30:33

>管理人さん

GvGでのヒットストップの検討ありがとうございます。
エンペリウムを無視Mobリストに入れるとの話なのですが、
私のもっているPCはOSがXPなので、ガジェットは入れないで
AIのみを使用させて頂いています。
なので申し訳ないのですが、私ではエンペリウムを
無視MOBリストに入れるという検証ができそうもありません。
申し訳ありません。どなたかがジェットを持っている方が
検証して頂けると嬉しいのですが。

-- (ヒデオ) 2010-07-28 20:14:15

こんにちは

フィーリルなんですけど、HP 1000を超えた後の事で質問です。
HP 1000以降で先行に自動で切り替わってしまった後に
以前までのような非先行にする事はできないのでしょうか？
養殖モードは非先行ですが、Altで敵を指定して殴らせても
すぐに逃げ回ってしまいますし
もし方法があれば教えていただければお思います。

-- (ユウキ) 2010-08-07 15:32:17

こんにちは

AIの中のアストルのディフェンスの自動使用をNOにしても勝手に使うのですがなんででしょうか？

-- (もふ) 2010-08-12 08:52:48

こんばんは、一昨日あたりから利用させてもらってます。

質問なのですが・・・

フィールド上ではスムーズに動いているのですが、ダンジョン内に入るとゲーム自体が異常に重くなります。
正確には、ダンジョン内でホムが戦闘行動を取ると・・・なのですが、
ラグってるのと同じような状態で、1分近く遅れてしまうこともあります。
GD1FおよびオークD1Fにて症状が出ています。ほかのDは試しておりません。
あれこれいじったり調べてみたのですが・・・
私が探せた範囲では解決手段が見つかりません。

プログラムにも疎いもので・・・

何かアドバイス頂ければ幸いです。

-- (へっぼこ佐官) 2010-08-16 22:19:25

質問です

通常攻撃のモーションキャンセルのON OFFはどうすれば出来ますか？
また、残りHPとSPでモーションキャンセルをするかどうか、などは出来ますか？

-- (初) 2010-08-17 02:25:45

Al.luaのConfigってどこにあるんですか？

-- (うさ) 2010-09-03 18:44:18

こんばんわ。

アミストルのスキル「ディフェンス」についてなんですが、
スキル使用をYESからNOに変更しても、ディフェンスを使ってしまおうんですがどうしてでしょう？

-- (まりも) 2010-09-11 02:25:36

しばらくAIをほっといてすいません。

リアルの方が忙しすぎて、下手にROに手を出すと本職が滞るのであえてROやってません。
そろそろ落ち着きそうなので、復帰する予定ですが、もう少し時間ください。

-- (horo) 2010-09-14 17:29:15

とりあえず、ちょこっと再開。

まず、ROのインストール位置が特殊でガジェットが使えない方は、どこにインストールしているのか教えてください。

力技になりますが、サーチ先を入れるだけ入れちゃおうと思います。

何分、ガジェットが使えないとサポートの面で色々大変なので、そっちの方が楽に思えてきましたので対応したいと思います。

-- (horo) 2010-09-17 16:19:22

開発ページで2.06テスト版を開始しました。

-- (horo) 2010-09-17 18:42:09

> ヒデオさん

一応、言われていた部分、機能的には直っているはずですが、

GVGでのヒットストップは、このまま砲台モードで出来る筈なんですけど、もう少し細かい仕様などがあれば知らせてください。

っと、大分時間だ立ってしまって申し訳ないのですが

-- (horo) 2010-09-17 18:50:20

> コウキさん

ガジェットを使っているなら、信号機をクリックしてください。
赤信号になれな、養殖モードと同じです。

-- (horo) 2010-09-17 18:52:37

> 初さん

モーションキャンセルのON・OFFは自動でやっています。

切り替えは出来ませんが、調整はできますので、どうしたいか書き込んでください。

-- (horo) 2010-09-17 18:53:56

> まりもさん

ディフェンスがOFFなっても使われてしまうのでしょうか？

今、アミストルを持っていないので自分で確認できないのですが、確か、その辺見なおした筈なんです。

Verは2.5ですか？

-- (horo) 2010-09-17 18:55:39

> うささん

> Al.luaのConfigってどこにあるんですか？

そのファイルの16行目から50行目あたりがそうです。

-- (horo) 2010-09-17 18:57:06

はじめまして、最近ケミを初めてから、こちらのAIを使用させて頂いています。

質問です。攻撃目標の最優先を、主人が攻撃しているMOBにするにはどうしたらいいのでしょうか。

MOBがワラワラ沸いて1マスに重なってしまった時、ホームと攻撃を合わせたいのです。

くだらない質問でしたら申し訳ないです。では、

-- (まるぼろ) 2010-09-19 17:40:40

返信ありがとうございます。

Verは最近入れたばかりなので2.05ですね。

使わないならNOにする。というふうに書かれていたのでもNOにし直したりしてるのですが、やはり使ってしまうですね。

あと、ディフェンスのレベルが調整出来ないみたいなんですが、

Lv3ばかり使っているようで、これは常に使えるようにLv3で固定してるのでしょうか？

アミストルを持ってないということで、確認は大変かと思いますが、ゆっくりでも良いのでよろしくお願ひします。

-- (まりも) 2010-09-20 12:20:34

Ver 2.06を使ってみたのですが、以下の2つのエラーが出てAIをうまく使えませんので
ご報告いたします。

エラー1
./AI/Allua:1828: 'then' expected near 'PvPmap'
エラー2
attempt to call a nil value

Gvでの対応ありがとうございました。修正頂けるとのことですので
新しいバージョンが出ましたら今度Gvで試してみようと思っています。

上記内容とは別の話で、できたらのお願いなのですが、3次職「ジェネティック」
の「カートブースト」(速度増加ポーションを使用した時と同じ速度に本体の
移動速度を増加させる。)を使用した時にホムを召喚すると4マス移動して
瞬間的に停止 すぐ移動開始4マス後に瞬間的に停止
といった動作をするのですが、瞬間的にホムが停止する動作を無くすことは可能でしょうか。
速度増加時(プリキ使用時)にホムを召喚しても上記のように1瞬動きが止まる
といった動作がないため、速度増加ポーション並の移動速度にAIが対応していないように
見えるためお願いしております。

-- (ヒデオ) 2010-09-20 16:27:52

> ヒデオさん

先ず、エラーは単純ミスでした。
後ほどUPし直します。

それとGvのヒット&ストップについてもう少し要望を細かく聞きたいのでよろしく。

カートブーストでのホム停止ですが、何となくROクライアントorサーバーのバグっぽい感じがしますね。
クライアントとサーバー間でのホムの移動速度に矛盾があるような？
その辺ちょっと調べる環境が無いので困ったな・・・

-- (horo) 2010-09-21 10:19:33

> まるぼろさん

質問の意味がよくわかりません。

単純に主人が攻撃しているMOBだけを攻撃したいならガジェットの信号をクリックして赤にすればいいんです
けど。

ホムの行動についてはロジカルに矛盾の無い行動パターンしか組めませんので

主人の攻撃しているMOBを優先する時、

何を条件にして主人の攻撃するMOBを優先にする。

と言う、条件付けが必要です。

その「何が」かわからないと要望に応えようがありません。

-- (horo) 2010-09-21 10:27:04

> まりもさん

アミストルのディフェンスなんですが、AI.luaの設定変更では無く

ガジェットでのON/OFFは出来ませんか？

ガジェットを使っている場合ソースで変更しても反映されません。

-- (horo) 2010-09-21 11:17:02

返答ありがとうございます。

>>単純に主人が攻撃しているMOBだけを攻撃したいなら～

やりたい事は正にそれです。

ただ、信号を赤にしても主人が攻撃しているMOB"だけを"攻撃はしてくれません。
攻撃されると応戦してしまうのです。そして少し被弾しただけで逃げまわります。

やりたいことは、

「攻撃は常に主人に追従し、それ以外に攻撃はしない、そして逃げない」

質問は、

設定の変更や簡単な記述の改変で再現できるかどうか？

という点でした。そして出来ればその方法を教えて欲しかったのです。

条件付けは「MOBとMOB同士の距離が0の時」とかでしょうか。

不鮮明で失礼しました。

-- (まるぼろ) 2010-09-21 16:07:20

返信ありがとうございます。

ガジェットは全く使ってないんですけども、

それってつまりXPでもガジェットを使わないとちゃんと反映されないってことですかね、

-- (まりも) 2010-09-22 00:23:22

> まりもさん

アミストルを持っていないので何とも言い難いです。
ただ、操作全般がガジェットに移行しているので可能ならば使って頂けると良いのですが

-- (horo) 2010-09-22 10:28:48

> まるぼろさん

色々検討したのですが、狩場によっては主人と同じMOBを叩くと言うのは逆に効率が落ちるケースがありません。

(主人との距離の問題もあり。)

強いMOBを相手にしている場合だと、同じMOBを叩く方が良いと判断は出来るのですが・・・
一応、汎用型AIなので、色々なケースを想定せねばならないので、出来るとしたら

- ・ ホムと主人の距離が近い
- ・ 自分を攻撃しているMOBが居ない
- ・ 主人を遠距離攻撃しているMOBが居ない

この場合に限り、主人と同じMOBを叩くと言う条件ではどうかな？

-- (horo) 2010-09-22 14:07:40

とりあえず2.06にまるぼろさんリクエスト内容を追加。(まだ未デバッグ)

-- (horo) 2010-09-22 17:34:15

一応、デバッグ完了です。
開発ページの2.06試せます。

-- (horo) 2010-09-23 19:25:04

> まるぼろさん

どんな感じかなー？

-- (horo) 2010-09-23 22:58:54

> まるぼろさん

一つ悩むのは、MOBが出現した時、主人よりホムの方が反応が早いので、結果的に主人とは違うMOBを選んでしまう事になる。

その1匹を倒してから、主人がまだ同じMOBを叩いていれば、それを攻撃する。
って感じになってしまう筈です。

-- (horo) 2010-09-24 12:29:24

返答ありがとうございました。

ガジェットのインストールに時間がかかってしまいましたが、ガジェットで設定したらちゃんとディフェンス
使わなくなりました。

お騒がせして申し訳ありませんでした。

-- (まりも) 2010-09-24 15:53:18

ガジェットからの制御は可能でしたか・・・

うーん、どうしてだろう？

-- (horo) 2010-09-27 09:31:02

テスト版2.06のガジェット側にバグがある模様。
(ちゃんとガジェットが立ち上がらない場合あり)
再現しないケースもあるのですが、一応書いときます。

-- (horo) 2010-09-28 09:27:52

テスト版2.06(9/28)デバッグ完了。
優先攻撃のサポートと詠唱無視指定の追加版。

お試しください。

優先攻撃の指定はガジェットでMOB無視設定のアイコンをクリックするとトグルします。

通常攻撃 優先攻撃 無視 ×

この順でトグルします。

暫く様子見してOKなら正式リリース予定。

-- (horo) 2010-09-28 21:55:26

正式版Ver.2.06をリリース開始しました。

-- (horo) 2010-09-29 10:13:09

初コメ失礼致します

既出だったら本当にすみません。

win7である条件下で

バグなく常に手前に表示ができることを確認しました

SETUPを管理者権限で起動し

・フルサイズでないサイズ(私の場合は1366*768 1024*768に変更)

・フルスクリーン解除

以上の状態において確認しました

何故だかはわかりませんが^^ ;

もし参考になれば幸いです。

また軽くログを読んだのですが
見受けなかったので質問します>< ;

ガジェット自体の説明書&説明サイトはありますか？

ホームが「暇ですよー」ってガジェットでいうのが
とてもかわいいのですが
露店巡りなどをしているときにとても気になりまして・・・
手で発言させないようにするなどできるのかなー?と思い質問させて
いただきました。
よろしく願いいたします

-- (愁) 2010-09-30 18:14:11

以前より使わせて頂いております。久しぶりにホーム育てようとDLさせて頂いたのですが、
バニルで、カプリスを使わないと言うか常時CモードになっていてSPが回復していないようです。
過去ログにもありましたがモーションキャンセルを選択式にはできませんか？

・常時Bモード

・常時Cモード

・MSPの %以下でBモード（これが正しい動作だとは思いますが）
など、よろしく願いいたします。

-- (R) 2010-10-01 05:45:43

> Rさん

基本的には自動化を目指しているの、手動切り替えは行わない方針です。
しかし、常時CモードになってS Pを回復しないと言うのは不具合と考えられます。

その辺、再確認してみますね。

何分、バニルを逃がしてしまったのと、これを機会にキャスリングサポートのためアミストルを作ってしまった
ので机上でのデバッグとなります。

テスト版が出たら、確認を取ってもらえると助かります。

-- (horo) 2010-10-01 10:09:06

> 愁さん

Windows7へのコメントありがとうございます。

ただ、私が指摘している、Windows7ガジェットのバグとは、右端のサイドバーベイからガジェットを外した時で
す。

外した状態でガジェットをマウスで右クリックするとサブメニューがでて、ここで"常に手前に表示"を選べばO
Kです。

サイドバーベイにくっついている状態では、サブメニューに"常に手前に表示"は現れません。
で、Windows7のバグと言うのは、この切り離された状態をガジェット側のプログラムからは認識出来ないと言
う点です。

A Iのガジェットは切り離された状態で、ホームを休息させると透明になります。
つまり、ホームが活動している時だけ画面に現れる作りとなっているのですが、これがWindows7ではできません。

(もしかして、もう直っている?)

って、事です。

またガジェットのマニュアルですが作ってません。

出来る限り直観的に使える事を目指しているの、それもあるんですけどね。
で、発言停止については、コンセプトとは違ってくるので、出来れば慣れて頂けませんかね。
設定項目を増やすと操作が複雑になるので、どうしても設定内容は最小限に抑えたい。

ある意味、ホームを出している時は空腹を訴えねばなりませんので。

"暇ですよー"メッセージはこれから勝手に歩き回りますよ!ってことでw

-- (horo) 2010-10-01 10:36:49

一応、発言停止の要望があったので、以前から似たような問題で要求されている
氷割りのON/OFFの問題についてです。

確かに状況によっては氷割りをしない方が良いパターンがあります。

MOBの急激な湧きに対して、緊急で使ったSGの時は、割るのは確かに問題かも?

って考えてはいるのですが、これも同じように設定SWでやれば簡単な解決です。
しかし、いちいち、状況に応じてユーザーがそのボタンを押すかというところでもない気がします。

基本、面倒くさがりやな私なら、先ず押さないでしょうね。

ってことで、どの辺が緊急なのかをホームに判断は出来ないかを模索しております。

-- (horo) 2010-10-01 10:46:36

> Rさん

バニルのS P回復しない理由がわかりました。

実はデバッグのため強制的にCモードへ固定してたんですが、それを取るのを忘れてました。
ダウンロードページの2.06を再ダウンロードしてください。

-- (horo) 2010-10-01 14:06:38
寝落ち対策機能のことですが
満腹度75%以上じゃないとタイマー延長できないんですか？
11~25%の間が一番新密度が上がるので、この間にエサやりをしてるんですけど
ちょっとエサやりのために放置で8分で強制終了されるのはかなり不便です。

はっきり言ってこの機能いらないと思うんですけど・・・。
寝落ち機能ONOFFにできるようにしてほしいです

-- (みけ) 2010-10-01 17:50:40
> みけさん

餌を75%以上にあげたら、ガジェットの餌アイコンをクリックしてください。
そうすると延長されますし、ON/OFFをクリックすれば切り替え出来ます。
ガジェットを使わない人は、AI.luaファイルのConfig部分でYSE/NOを切り替えてください。
詳細は"AIの機能詳細"ページに書いてあります。

・・・って、マニュアル読まない人が多いんですよ。
そこを見ずにクレームの様な言い方されるのも・・・
だからガジェットを使ってほしいんですけどね。

-- (horo) 2010-10-01 18:36:26
あ、もう1つバグっぽいのがあったのですが忘れていました・・・

Alt+右Wクリックで手動攻撃するとホムが固まって、その後何をしても移動も受け付けなくなっています。
error.txtに、

Ver=2.06 ./AI/USER_AI/AI.lua:4871: bad argument #3 to 'format' (number expected, got nil)
と出力されるのですが参考になりますか？

ちなみにガジェット版もAI単体も同じ状況でした。

-- (R) 2010-10-01 22:32:04
> Rさん

今夜にでも確認してみます。

-- (horo) 2010-10-04 18:34:32
確かにでますね。

-- (horo) 2010-10-05 09:47:06
どうも標準関数のインターフェース仕様が若干変わった様です。

-- (horo) 2010-10-07 10:57:45
お世話になります。

さっそくですが、AI.lua内のConfigの記述を変更したところ、
次回「PCを再起動した際」、Configの内容が全て元に戻ってしまいます。

おそらくPC起動して、サイドバーが立ち上がる際、
なんかの要因でガジェットがインストール状態になり、
AI.luaを上書きしてしまっていると思うのです。
(過去ログ(加) 2010-05-05 18:56:05とおそらく現象が同じかと。)

現在は毎回PC再起動後に手作業でConfigを元に戻しています。
(ちなみにAI.luaを読み取り専用にする
PC再起動時のAI.luaの上書きは抑制できるのですが、
ガジェットの敵の一覧が全てUnknown+番号となる不具合が発生してしまいます。)

環境依存の不具合かもしれませんが、対応していただければ幸いです。

なお、参考になればと思い、現象の発生する環境を下記に明記します。
OS:Windows XP Pro Version 2002 SP3 (Window Update全て適用済)
AIバージョン:可能な限りAIガジェットパック Ver. 2.06
(なお前Verの2.05でも発生しました。)

サイドバー:Windows Sidebar(サイドバー) for XP 6.0.6002.18005
ROのインストール先:C:\Gravity\RagnarokOnline
RO_MF使用:有り

-- (くうる) 2010-10-11 03:13:14
> くうるさん

修正しました。

ダウンロードページの2.06を再度インストールしなおしてください。

なお、この修正には、MOB手動攻撃におけるバグ修正が含まれます。

-- (horo) 2010-10-14 10:58:52

AI利用者のみなさんにちょっとお聞きしたいのですが
沈没船での狩りはモスコとは違う暗黙のルールがあるのでしょうか？

放置プレイヤーにたいしても横殴り禁止とか・・・
そう言う暗黙のルールがあるのでしょうか？

-- (horo) 2010-10-14 11:19:06

どっかのBBSに可能AIは沈没船で狩りが出来ないと、ここで要望もせず文句を言う人が居るので書いときます。
これは放置プレイヤー監視機能の事を言っているとは思いますが、この機能はON/OFF出来ます。

Config部分に

CHECK_LEAVE_PLAYER = YES

とあるのをNOにすれば良いんですけどね。

使えないバカAI扱いする前にマニュアルくらい読んでほしい・・・

-- (horo) 2010-10-14 11:33:39

お世話になります。

問題が解消されていることを確認しました。
すばやい対応ありがとうございます。

追伸。

これは個人的な意見なのですが、
(horo) 2010-10-14 11:33:39 の文句を言う人については、
なにやっても使いこなせなさそうなので、
「相手にしない」のがベターかと思います。

あまりまじめにお馬鹿さんな相手の対応やると
モチベーションが下がっちゃいますよ？

気になさらずがんばってください。

-- (くうるる) 2010-10-15 00:05:17

PT登録解除はどうやるんですか？

-- (名無しさん) 2010-10-15 10:03:24

> PT登録解除はどうやるんですか？

これもマニュアルに書いてあるんですけどね。

パーティー一括登録（視野内のプレイヤーを登録）

画面に居るプレイヤーとホムの全てをパーティメンバーとして一括登録します。

FOLLOWコマンド(ALT+T入力)後、ホムはケミの右位置に戻り、その位置で左右の往復の - サイン移動をします。
ここでALT+Tをもう三回入力するとホムは サインになります。

この サインの状態ではホムを放置すると3回転で止まり、その時点でパーティー一括登録コマンドを受信した
事になり サインを出します。

このコマンドは狩場への移動途中や待ち合わせ場所などで、画面内のプレイヤーが全てパーティメンバーだけ
の時に使ってください。

そしてもし登録に失敗したと思ったら、何度でも繰り返し実行が可能です。

その都度、記録されたメンバーは一度クリアされ再登録となるので気軽に使えると思います。

また、後から来たメンバーを一人追加する時にはパーティの個別登録をすると追加されます。

パーティのクリアは従来と同様にケミにマウスポインタを合わせてALT+右クリックです。

-- (horo) 2010-10-15 16:20:46

> くうるるさん

困ったもんですねw

-- (horo) 2010-10-15 16:25:09

こんにちわ、常日頃からお世話になっております。

一つどうしても分からないのですが、リーフで常時緊急回避の設定を

ONにしているのですがどうにも使ってくれません。

常時使用Lvは3、76歳になる進化リーフなのですがどこに原因があるかわかりますでしょうか？

この手のプログラミング的な作業に弱いものでどこを見たらいいのかわからなくてorz

-- (橘月) 2010-10-27 19:04:21

> 橘月さん

先にA Iなんですが、2010/10/14版を使って頂いてますでしょうか？

これより古いバージョンだと、configを変更しても動作に反映されない問題が出ておりました。

先ず、その辺を確認して頂けますか？

何分、今はリーフが居ないので、自分で確認出来ない状況です。

-- (horo) 2010-10-28 10:55:06

追記

それと、緊急回避の設定ですが、ガジェットを使われてますか？

-- (horo) 2010-10-28 10:56:20

> 橘月さん

ソースコードを読んでみたところ、次の様な動きをします。

ケミが歩いていけば = 常時緊急回避 Lv3 使用

ケミが歩いていない & MOB 出現 & メンタルチェンジ使用 = 緊急回避をしません。

ケミが歩いていない & MOB 出現 & メンタルチェンジ未使用 = 常時緊急回避 Lv3 使用

って作りになってます。

メンタルチェンジの時って、なんか決まりごとありましたっけ？

他のスキルを使用できなくなるとか・・・

そのせいで、そう言う作りなのかも・・・

まあ、メンタルチェンジ使う前だけに緊急回避を使うってのはありかも知れませんがプログラムのには作り難かったのかも。

検討はしてみますが。

-- (horo) 2010-10-28 14:09:50

メンタルチェンジ中は他のスキルが使えない。

メンタルチェンジ効果が切れるとSPがほぼ無くなる。

この2つが問題なので、プログラムとしてはメンタルチェンジを使う設定の時、緊急回避は使わないと言うのが正しい様に思います。

あとは、緊急回避Lv5を使った状態で休息 > コルホムをすれば、ホムはずっと早い状態を維持できるので、こう言う使い方をすれば良いと思いますが如何でしょう？

-- (horo) 2010-10-28 14:19:13

リーフのメンタルチェンジの効果切れますよ～というお知らせモーション（旋回など）の追加希望とかいって
みたり・・・

・・・というよりもうすでに自分で勝手に追加しちゃってるんですけど便利です
よ必要な変数やらはもうあるので追加は容易かと

-- (名無しさん) 2010-10-30 02:56:38

こんにちわ、お返事遅くなりまして申し訳ありませんm(_ _)m

まずVerですが2010/10/14の物を落としてから試しております。ガジェットは使っておりません。

メンタルチェンジの仕様としては効果時間5分、クールタイム20分で

R前はテレポなど再読み込みでクールタイムリセットされておりました。(R後もクールタイムリセットがあるかは未確認)

使用と同時にHP/SPが全快しそのあとスキル使用分のSPを消費。ただR化によって全快するはずのSPが回復しない為以前の様にテレポリセットで常時、と言うことが出来なくなっています。(公式バグ確認中との事)

configでの設定内容は以下の通りです。

・緊急回避常時Lv3 = YES

・治癒の手Lv5使用 = YES

・メンタルチェンジLv3使用 = NO

メンタルチェンジの回復効果がない為狩りでは使わずに緊急回避のみ使いたかったのですが

上記の設定にしても緊急回避不使用、敵が1体でもいるとメンタルチェンジ使用と

いまいち設定が反映されてない様な気がします。

何かこちらで調べて欲しい事などあれば仰って頂ければ分かる限りご協力させて頂きますので

説明下手で申し訳ないですがよろしくお願ひ致しますorz

-- (橘月) 2010-10-31 16:29:59

はじめまして

ホムを養殖モードにしてメタリンでLvをあげているのですが、ホムがメタリンを攻撃しているとたまにタゲがホムに移るのですがそのあとHP9割もあるのにホムが逃げだして結局ALT+右クリック二回(強制攻撃)でも攻撃せず1800あるHPを30~50の攻撃をずっと食らい続けながら逃げまわり最後は死んでしまいますルティエの玩具のクルーザーのときはホムにタゲがあり攻撃を受けながらも倒しに行くのに、メタリンでタゲがホムに移ると逃げ出すのってなんかかならないでしょうか？

-- (名無しさん) 2010-11-04 10:06:03

> 名無しさん(2010-10-30)

> リーフのメンタルチェンジの効果切れますよ～というお知らせモーション（旋回など）の追加希望とかいって
みたり・・・

前にも希望された事はあるんですよ。

一応、ガジェットの方での通知は可能にするつもりです。

ホムのモーションによる通知は悩ましい・・・かな。

今後の事も含んで全体的に考えたいと思います。

-- (horo) 2010-11-04 10:35:01

> 橘月さん

再度、ソースを見直してはいるんですけど、わからない・・・

こうなるとリーフ作るしか無さそうなので、ちょっと作れるタイミングまで待ってもらえないです。

-- (horo) 2010-11-04 10:36:30

> 名無しさん2010-11-04

同じく、ホーム作りたてでないとい検証できないので、そのタイミングまでお待ちください。

-- (horo) 2010-11-04 17:10:35

> 橘月さん

一つ質問ですが、テレポした時ですが、メンタルチェンジのクールタイムはリセットされなくなったのでしょうか？

-- (horo) 2010-11-04 17:12:28

HPが減ると逃げるのですが、リザレクションホームクルスでよみがえらして、PPなどの金銭面を楽にしたいのですが、逃げないでずっと攻撃するようにはどうすればいいですか？

-- (名無しさん) 2010-11-04 19:10:28

ガジェットにある「Auto exit ON・OFF」とはなんのことでしょうか？

-- (名無しさん) 2010-11-04 21:19:47

メンタルチェンジのクールタイムはテレポではリセットされなくなってますね。(メンタルチェンジ使用后ハエ飛び メンタルチェンジ及び緊急回避使用不可、安息せず5分経過でHPSP共に10に減ります)

他のスキルについても同様、満腹度がリセットなくカウントされ続けるようになった事と関係ありそうですね、内部処理が共通？見たいな感じで。

ただ安息コルホームなら問題なくリセットされます。

あとAIとは関係ないと思いますが緊急回避のSC登録におけるLv調整ができなくなりました。

取得Lv5でホームのスキル窓でLvを3に下げSCにドラッグすると強制的にLv5で登録されてしまうのでシステムのな方に色々問題がありそうですね。

-- (橘月) 2010-11-04 23:03:01

> 橘月さん

なるほど、テレポはAIがリセットされなくなったんですね。

他のスキルも同様だとすると、別のホームで試せそうですね。

それとメンタルチェンジもしかして、Lv5あるとしたらLv5しか使えないとかそう言うのあるかも知れませんか。

とりあえず情報ありがとう。

-- (horo) 2010-11-05 14:23:41

> 名無しさん

> ガジェットにある「Auto exit ON・OFF」とはなんのことでしょうか？

寝落ちタイマーでONにしておくと、一定時間過ぎると自動的にROからログアウトします。

> 逃げないでずっと攻撃するようにはどうすればいいですか？

そうですねー、出来るようにした方が良いのかな？

検討します。

-- (horo) 2010-11-05 14:25:59

間違って雑談用にエラー報告をしてしまいました。

ご確認ください。

-- (名無しさん) 2010-11-18 02:34:08

> 名無しさん

多分 valuable.lua というファイルが壊れているので
A Iフォルダにある valuable.lua ファイルを削除してください。

-- (horo) 2010-11-19 10:53:21

他のAI様でも導入されている

モーションキャンセルによる攻撃速度増加は

可能な限りAI様では利用できないのでしょうか？

お返事お待ちしております。

-- (tonetone) 2010-11-19 20:49:36

の者です><;

攻撃速度はAモードBモードCモードで別れているのはわかるのですが、それを手動で変更したりはできないのでしょうか？という質問でした><

出来るとしたら、どこをどうすればいいのでしょうか・・・

教えて頂けるとありがたいです。

質問内容が明確に書けていなかったなので、もう一度コメントさせていただきました。

連コメ申し訳ありませんでした。

お返事、お待ちしております*

-- (tonetone) 2010-11-20 01:44:44

valuable.luaの件で質問したものです。

おかげさまで解決できましたので報告させていただきます。

ありがとうございました。

-- (名無しさん) 2010-11-21 22:43:30

> tonetoneさん

モーションキャンセルはホムの残SPに応じて自動的に行ってます。
もし、それが正しく機能していないと思われる様でしたら、その詳細をお知らせください。

-- (horo) 2010-11-22 11:19:24

追記

基本、自動AIなので手動設定は行う予定がありません。
動作上、気に入らない部分について、むしろご意見をいただければと思います。

-- (horo) 2010-11-22 11:21:15

> valuable.luaの件で質問したものです

了解しました。

ご報告ありがとうございます。

-- (horo) 2010-11-22 11:22:37

ガジェット版を導入させていただきました。

Mobライブラリが正しく読み込まれてないのか

Mob名と思われるものがすべてUnknownXXXX(4桁数字)になるのですが
直す方法はありますか？

インストール初期状態で、Mobdata.luaがなかったので
ガジェットデータをzipにし、Mobdata.luaを抽出してAIフォルダに入れましたが
どうにも認識してもらえないようです(。)

-- (えるる) 2010-12-24 18:26:23

いつも愛用させていただいております。

リーフのメンタルチェンジが残念なことになってますので、AIのスクリプトをでNOにしてるのですが、大量の
MOBに囲まれると発動してきます。

止める方法はないでしょうか？

-- (銀座のママ) 2010-12-26 21:12:55

AI. luaerror

./AI/USER_AI/AI.lua:789:error loading package 'AI/variable.lua'
(./AI/variable.lua:1:invalid control char near'char(0)')

上記のエラーが出て、使用出来なくなりました。

解決策が分かりません・・・。

-- (名無しさん) 2011-01-09 15:00:10

ラグナロクオンラインの激安価格販売を開催！！

rmtvip-service

-- (RMTVIP) 2011-01-14 16:04:06

Ver2.06 養殖モードでのホムの動きについての質問となります。

ホムはバニルです。

1. スキル未使用に指定したアクティブMobを一切攻撃しなくなります。ノンアクティブMobの場合は、主人
が攻撃すると一緒に攻撃してくれますが、アクティブMobの場合、主人が攻撃してもホムと一緒に攻撃してく
れません。

2. 先制攻撃に指定したMobを攻撃してくれません。先制攻撃に設定するとノンアクティブ、アクティブにか
かわらずホムが攻撃してくれません。人が攻撃してもホムと一緒に攻撃してくれません。

3. 草関連の攻撃をお手伝いしてくれません。

スキル未使用、先制攻撃の指定はファイル、ガジェット両方試しましたが、同じ動作でした。

上記は、AIとして養殖モードでの想定した動きとなるのでしょうか。

申し訳ありませんが、お教えてください。よろしく願いいたします。

-- (とあるケミ) 2011-01-28 19:07:17

早い者勝ち！ラグナロクオンラインの業内一番激安価格販売を開催

この機会にあなたもいかが！

rmtvip-service

-- (RMTVIP) 2011-02-19 13:01:39

AI愛用させていただいております。

まだAIに不慣れで初歩的なことかもしれませんが、街中や餌やりなどでしばらく動かない時にホムがいろいろ
なところに動きまわってしまいます。

露店など見て回っている時や露店で短時間放置中でも餌やりが出来るようにと呼び出しているのですが、あま
りに動きまわりすぎて他の人に迷惑になってしまいそうな時があります。

狩場以外で、ホムを指定した場所に固定しておく方法はあるのでしょうか。

お手数ですが教えていただければ幸いです。

-- (しゃけ) 2011-02-25 16:35:00

一年ぶりにRO復帰して、ファイル版利用させていただきました。
ホムはバニルなのですが、まったくカプリスの発動がありません。
カプリスを発動させるにはどうすればよろしいでしょうか？
また、マスキールドなどで、他のプレイヤーがトレインしているMOBを
攻撃しに行くことがあるのですが、トレイン分は横殴り防止してくれないのでしょうか？
お手数ですが、ご教授ください。

-- (ぱる) 2011-03-16 16:11:52
アイオン通貨は業内一番安いです
どうかご覧ください
宜しくお願いします

rmtvip-service
-- (R MTVIP) 2011-03-23 14:36:42
ROの通貨を購入したら、このサイト一番安いと思います。引取敏速、安全、激安だと思います。友達もしたことが
あります。

rmtvip-service
-- (R MTVIP) 2011-04-14 12:23:41
バニラミルトで使用しているのですが、
町ではALT+Tでいろいろ切り替わるのですが、
町以外で使用すると切り替えることができません。
どうにかならないでしょうか？

-- (haduki) 2011-04-16 10:24:56
バニル使用していますが、
最初は普通に使えてたのですがなぜかいきなり
1、2回攻撃した後ひたすら逃げ回ってしまいます
ALT+Tを使ってからだと思うのですが・・・
どういうわけか新しく入れなおしても逃げ回ります
-- (n i r u) 2011-04-17 00:12:48
4/20のメンテ以降リーフと可能な限りAIの組み合わせで
クラがフリーズします。

-- (ca) 2011-04-20 20:11:02
HPもSPも満タンですが1度ALT+右クリックをして固定砲台モードにして以来、
安息 コールホムンクルスをしてランダムウォークをしなくなりました。
ほかになにか設定などあるのでしょうか？

-- (るるこ) 2011-05-26 23:46:30
の件ですが、自己解決しました。
お騒がせしました。

-- (るるこ) 2011-05-27 23:09:04
Ver.2.06 2010/10/14を使用させて頂いております。
SPがなくなってもBモードが正常に動作していないようです。
また、HPが減った場合も死ぬまでCモードで戦い続けます。
HP/SPが %以下はBモードで動作するようにはできないでしょうか？

-- (AL) 2011-06-04 02:07:10
可能な限りAIさんを初めて使わせていただきます。
Windows 7を使用しています。以前のAIは削除してインストールも問題なく
ガジェットも表示されています。ROを起動しケミを使おうとするとエラーが
繰り返し表示され落とされます。
Q&Aにあった通り残像が残ってる可能性を見てAIフォルダを空にしてインストール
し直しましたが現状同じです。よろしく申し上げます。

-- (れあ) 2011-06-17 16:22:42
先日ケミデビューし、アミストルを育てています。
戦闘時にケミ自身がタゲを取っている場合は良いのですが
ホムにタゲがいった時に、ホムが逃げ回って攻撃しなくなります。

Lv33でおもちゃ工場のクルーザー相手の場合は
ホムにタゲがいても普通に倒してくれるのですが
ゲフェンD1Fのボイズンスポアだと逃げ回ります。
アクティブが多いmapだとなかなかホムが戦ってくれず
回りの敵をたくさん寄せてしまうので困っております。
ホムが逃げずに戦ってくれる方法がありますか？
どうぞよろしくお願ひ致します。

-- (羊ケミ) 2011-07-07 23:50:02
昨日までは信号を青に出来たのですが
今日やったら青に出来なくなりました。

どうしたら青に出来るようになりますか？

-- (うずら) 2011-07-14 23:57:42

可能な限りA I使わせていただいています。当方X Pでガジェット使用です。
ケミが草を叩く場合パニルも草を叩くとのことですが、草を叩きません。
パニルのHPは1000は超えています。どのような事が考えられるのでしょうか？
よろしく願いいたします。

-- (みた) 2011-08-31 22:09:10

可能な限りA I使用させていただいております。ガジェット使用です。
ケミを移動させたところ、かなり追従性が落ちてケミの移動について来られなくなりました
A Iフォルダを空にし、アンインストールと再インストールも試しましたが効果がありません。
どのように対処したらよいでしょうか？宜しくお願いします。

-- (くま) 2011-10-26 05:01:58

パニル使用ですが
ケミの移動についてこれすぐ画面外に出てしまいます。

-- (ぶらし) 2011-11-06 02:22:53

2011.11.25の緊急メンテの後に、可能な限りA Iを起動すると
R Oがキャラセレの後に固まりますalt + tの状態を変更しても
関係ないみたいです。こっこさんは対処しておりその記録に参考になること
が書いてあった気がします

-- (ken) 2011-11-29 23:39:08

初めまして

こんなすごいA I作ってくださってありがとうございます。
質問が既出かもしれませんがご容赦願います。
私はリーフを使っているのですが、
メンタルチェンジを使用できないようにする事は可能ですか？

-- (はんた) 2011-12-20 00:49:39

パニがオーラになったので、リーフを育てはじめましたw
パニのときは問題なかったのですが、リーフが自分から攻撃してくれません。
A L T+T 3回で - になっても、本体がタゲをとらない限り攻撃を開始してくれません。
リーフのHPは1000超えています。

基本的な質問で申し訳ないです><;

-- (いちご) 2012-01-21 20:25:39

追加です。

ガジェットいれてみました。

ばんばん狩りするでー！と出てくれたのですがノンアクティブのままでした。
信号は青にはできなくて、黄、赤にならできました。

-- (いちご) 2012-01-21 20:41:53