

状態異常数限界突破コモン ver1.0.1 説明書

制作：ロンバート

目次

本コモンについて	2
導入方法.....	3
状態異常 100 番以降を設定してみましょう	4
敵、味方それぞれの状態異常の耐性を設定しましょう	4
本コモンを改造したい方向けの情報.....	8
本コモンにおける状態異常の制約、制限について	8
「融合変数」の概念について	9
良く用いられる処理の大まかな流れ	10
状態異常のターン数を取得したい時.....	10
お問い合わせ&更新履歴	12

本コモンについて

このコモンは、ウディタ基本システムにおいて、デフォルトでは状態異常を設定できる上限が 100 種類までであったところを、

理論上最大数の 10000 種類まで設定できるようにしたコモンとなっております（0 番は基本システム上必ず戦闘不能の扱いになるのはそのままです）

本コモンを改造したい人に関しては、「本コモンを改造したい方向けの情報」の項にて、役に立つかもしれない情報を記しておきましたので

ぜひともご活用ください

なお、本コモンの導入によって生じたいかなる損害につきましては、製作者は一切の責任を負わないものとします

導入方法

ここに記す内容は、「**基本システムに全く手を加えていない状態**」で導入する方法を記載しております

解凍したフォルダの中には、本説明書、そして「可変」「ユーザ」「コモン」と書かれたフォルダがあるはずです

まずはコモンフォルダの中身をコモンイベントエディタにて、読み込ませます

次に、可変、ユーザと書かれたフォルダの中身は、それぞれ名前の通りに、可変データベース、ユーザデータベースで読み込ませます

改変したデータベース番号（基本システムそのままの番号で記します）

ユーザ： 12 ▢ 状態耐性

可変： 4 ▢ 状態耐性

5 ▢ 状態リスト

10× ▢ 戦闘一時ステータス[基]

12× ▢ 状態耐性計算結果

13× ▢ 状態リスト

17×主人公一時 DB

状態異常 100 番以降を設定してみましょう

さっそく、ユーザデータベースで、状態異常 100 番以降を適当に設定してみましょう

ただし、本コモンにおいては、状態異常のターン数に制限が設けられます

-1 が無限扱いなのはそのままですが、有限ターン数は 1~99998 となっております つまり最小 1 で、最大が 99998 ターンということです

敵、味方それぞれの状態異常の耐性を設定しましょう

続いて、敵と主人公の状態異常の耐性の設定といきましょう

これらを担当するデータベースタイプはかなり魔改造されていますので読んでおきましょう

なお、本コモンの仕様上、自由に設定できる状態異常耐性の種類は 49 種類までとなっております

（それ以外の耐性が設定できないわけではありません）

可変データベースタイプ 4 番、ユーザデータベースタイプ 12 番を開きましょう

画像付きの説明で次のページへ続きます

データベースは以下のようになっております　まずは0番の項目についてみていきましょう

基本状態異常耐性（一括は、すべての状態異常にかかる確率のことです　これを80にすると、すべての状態異常にかかる確率が80%になります

しかし個別に設定したいときもありますよね　それでは2番以降の項目を見てみましょう

ユーザデータベースエディタ

タイプ

7:属性名の設定
8:状態設定
9:敵キャラ固有データ
10:敵行動AI
11:属性耐性
12:状態耐性
13:敵グループ
14:
15:用語設定
16:画像/音声設定
17:システム設定
18:状態耐性

Ctrl+Alt+↑で切替可
タイプ数の設定

タイプの内容設定

【メモ欄】
敵キャラごとに設定できる
状態耐性リストです。

状態耐性を敵の
個体ごとに設定します。
100%にすると確実に成功
0%にすると絶対効きません

0番の項目を設定すると、すべての
状態異常の耐性が一括で
反映されます
「データ」を「削除」すると
値が全て100に戻ります。
(データ名は消えませんが)

検索
全タイプ* 数値 文字

ファイルの出力
タイプ設定出力 タイプ*全データ
データ[複数] データ[複数・CSV形式]

ファイル読み込み
読み込み

Tab・Shift+Tab:
[項目]移動
Ctrl+R:直前タイプ
Ctrl+Shift+R:
直前データ

データ

ID
ゴブリン

6:ゴブリン
7:ミイラ男
8:ハーピィ
9:ミミック
10:ドラゴンバイン
11:オーク
12:ユニコーン
13:ケルベロス
14:スケルトンナイト
15:サラマンダー
16:ワイバーン
17:
18:【以下ボス系】
19:
20:グリフォン
21:カラーゲン
22:ドラゴン
23:バジリスク
24:アンデッドキング
25:グレートドラゴン
26:
27:
28:
29:【以下、サンプル用】
30:
31:ゴブリン
32:強ゴブリン
33:コグリュウ
34:
35:
36:
37:
38:
39:

Ctrl+↑でデータ切替可能
データ数の設定

ページ1 ページ2 ページ3 ページ4 ページ5

基本状態異常耐性(一括) 100 [0]
(見やすさのため使わない項目) 0 [1]
状態異常ID [3]:封印 [ユーザ8] [2]
耐性 30 [3]
状態異常ID [4]:麻痺 [ユーザ8] [4]

耐性 40 [5]
状態異常ID [102]:魅了 [ユーザ8] [6]
耐性 0 [7]
状態異常ID [-1]:なし(打ち止め) [8]
耐性 100 [9]

状態異常ID [2]:毒 [ユーザ8] [10]
耐性 50 [11]
状態異常ID [-1]:なし(打ち止め) [12]
耐性 100 [13]
状態異常ID [-1]:なし(打ち止め) [14]

耐性 100 [15]
状態異常ID [-1]:なし(打ち止め) [16]
耐性 100 [17]
状態異常ID [-1]:なし(打ち止め) [18]
耐性 100 [19]

100

OK 更新 キャンセル

可変データベースエディタ

タイプ

0:主人公ステータス
1:技能習得Lv
2:主人公行動AI
3:属性耐性
4:状態耐性
5:状態リスト
6:パーティー情報
7:所持アイテム個数
8:所持武器個数
9:所持防具個数
10:戦闘開始一時ステータス
11:×属性耐性計算結果

Ctrl+Alt+↑で切替可
タイプ数の設定

タイプの内容設定

【メモ欄】
【○ 要設定】
主人公に設定する
状態耐性リスト

100(%)だと確実に成功
0(%)にするとその状態が
絶対に効きません。

0番の項目を設定すると、すべての
状態異常の耐性が一括で
反映されます

検索
全タイプ* 数値 文字

ファイルの出力
タイプ設定出力 タイプ*全データ
データ[複数] データ[複数・CSV形式]

ファイル読み込み
読み込み

Tab・Shift+Tab:
[項目]移動
Ctrl+R:直前タイプ
Ctrl+Shift+R:
直前データ

データ

ID
ヒーローさん

0:ヒーローさん
1:ファイターさん
2:ウィッチさん
3:プリーストさん
4:バレーツさん
5:シールドさん
6:
7:
8:
9:
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:スター
15:

Ctrl+↑でデータ切替可能
データ数の設定

ページ1 ページ2 ページ3 ページ4 ページ5

基本状態異常耐性(一括) 100 [0]
(見やすさのため使わない項目) 0 [1]
状態異常ID [2]:毒 [ユーザ8] [2]
耐性 60 [3]
状態異常ID [3]:封印 [ユーザ8] [4]

耐性 90 [5]
状態異常ID [4]:麻痺 [ユーザ8] [6]
耐性 35 [7]
状態異常ID [-1]:なし(打ち止め) [8]
耐性 100 [9]

状態異常ID [14]:攻撃減少 [ユーザ8] [10]
耐性 75 [11]
状態異常ID [-1]:なし(打ち止め) [12]
耐性 100 [13]
状態異常ID [-1]:なし(打ち止め) [14]

耐性 100 [15]
状態異常ID [-1]:なし(打ち止め) [16]
耐性 100 [17]
状態異常ID [-1]:なし(打ち止め) [18]
耐性 100 [19]

75

OK 更新 キャンセル

2 番以降からは、状態異常 ID、**L**耐性、状態異常 ID、**L**耐性…と延々に続いていきますね これは個別で状態異常にかかる確率を設定することができる

項目です 画像の例では、ゴブリンは封印が 30%、麻痺が 40%、魅了が 0%、**毒が 100%**、それ以外の状態異常は一律で 100%の確率で効くことになります

また、ヒーローさんは毒が 60%、封印が 90%、麻痺が 35%、**攻撃減少が 100%**、それ以外の状態異常は一律で 100%の確率で効きます

さて、これはどういうことなのでしょう、毒が 50 で設定されているはずなのに（攻撃減少が 75 で設定されているのに）100%とはなぜなのか

ユーザーデータベースエディタ

タイプ

7:属性名の設定
8:状態設定
9:敵キャラ固有データ
10:敵行動AI
11:属性耐性
12:状態耐性
13:敵グループ
14:
15:用語設定
16:画像/音声設定
17:システム設定
18:状態耐性

Ctrl+Alt+↑で切替可
タイプ数の設定

タイプの内容設定

【メモ欄】
敵キャラごとに設定できる
状態耐性リストです。

状態耐性を敵の
個体ごとに設定します。
100%にすると確実に成功
0%にすると絶対効きません

0番の項目を設定すると、すべての
状態異常の耐性が一括で
反映されます
「データ」を「削除」すると
値が全て100に戻ります。
(データ名は消えません)
< >

検索
全タイプ* 数値 文字

ファイルの出力
タイプ設定出力 タイプ&全データ
データ[複数] データ[複数・CSV形式]

ファイル読み込み
読み込み

Tab・Shift+Tab:
[項目]移動
Ctrl+R:直前タイプ
Ctrl+Shift+R:
直前データ

OK 更新 キャンセル

データ

ID ゴブリン

6:ゴブリン
7:ミイラ男
8:ハービー
9:ミミック
10:ドラゴンバイン
11:オーク
12:ユニコーン
13:ケルベロス
14:スケルトンナイト
15:サラマンダー
16:ワイバーン
17:
18:【以下ボス系】
19:
20:グリフォン
21:カーゲン
22:ドラゴン
23:バジリスク
24:アンデッドキング
25:グレートドラゴン
26:
27:
28:
29:【以下、サンプル用】
30:
31:ゴブリン
32:強ゴブリン
33:コグリュウ
34:
35:
36:
37:
38:
39:

Ctrl+↑でデータ切替可能
データ数の設定

基本状態異常耐性(一括)

100

[0]

<見やすさのため使わない項目>

0

[1]

状態異常ID

[3]:封印 [ユザ]8

[2]

耐性

30

[3]

状態異常ID

[4]:麻痺 [ユザ]8

[4]

耐性

40

[5]

状態異常ID

[102]:魅了 [ユザ]8

[6]

耐性

0

[7]

状態異常ID

[-1]:なし(打ち止め)

[8]

耐性

100

[9]

状態異常ID

[2]:毒 [ユザ]8

[10]

耐性

50

[11]

状態異常ID

[-1]:なし(打ち止め)

[12]

耐性

100

[13]

状態異常ID

[-1]:なし(打ち止め)

[14]

耐性

100

[15]

状態異常ID

[-1]:なし(打ち止め)

[16]

耐性

100

[17]

状態異常ID

[-1]:なし(打ち止め)

[18]

耐性

100

[19]

可変データベースエディタ

タイプ

0:主人公ステータス
1:技能習得Lv
2:主人公行動AI
3:属性耐性
4:状態耐性
5:状態リスト
6:バティール情報
7:所持アイテム個数
8:所持武器個数
9:所持防具個数
10:戦闘時ステータス
11:属性耐性計算結果

Ctrl+Alt+↑で切替可
タイプ数の設定

タイプの内容設定

【メモ欄】
○ 要設定
主人公に設定する
状態耐性リスト

100(%)だと確実に成功
0(%)にするとその状態が
絶対に効きません

0番の項目を設定すると、すべての
状態異常の耐性が一括で
反映されます
< >

検索
全タイプ* 数値 文字

ファイルの出力
タイプ設定出力 タイプ&全データ
データ[複数] データ[複数・CSV形式]

ファイル読み込み
読み込み

Tab・Shift+Tab:
[項目]移動
Ctrl+R:直前タイプ
Ctrl+Shift+R:
直前データ

OK 更新 キャンセル

データ

ID ヒーローさん

0:ヒーローさん
1:ファイターさん
2:ウィッチさん
3:プリーストさん
4:バイレーツさん
5:シークさん
6:
7:
8:
9:
10:【以下、サンプルゲーム用】
11:
12:ウルファール
13:P・G・Eディ
14:サ
15:

Ctrl+↑でデータ切替可能
データ数の設定

基本状態異常耐性(一括)

100

[0]

<見やすさのため使わない項目>

0

[1]

状態異常ID

[2]:毒 [ユザ]8

[2]

耐性

60

[3]

状態異常ID

[3]:封印 [ユザ]8

[4]

耐性

90

[5]

状態異常ID

[4]:麻痺 [ユザ]8

[6]

耐性

35

[7]

状態異常ID

[-1]:なし(打ち止め)

[8]

耐性

100

[9]

状態異常ID

[14]:攻撃減少 [ユザ]8

[10]

耐性

75

[11]

状態異常ID

[-1]:なし(打ち止め)

[12]

耐性

100

[13]

状態異常ID

[-1]:なし(打ち止め)

[14]

耐性

100

[15]

状態異常ID

[-1]:なし(打ち止め)

[16]

耐性

100

[17]

状態異常ID

[-1]:なし(打ち止め)

[18]

耐性

100

[19]

その答えは、途中の状態異常 ID に設定されている「-1:なし（打ち止め）」にあります

本コモンでは、状態異常耐性の設定における高速化のため、-1 以下に設定してある項目以降はすべて無視されてしまうのです。

項目番号の若い順から設定されていくため、途中で1 つでも -1 以下の値に設定してしまうと、それ以降の項目、つまり状態異常の設定がすべて無視されます

本コモンを改造したい方向けの情報

本コモンにおける状態異常の制約、制限について

本コモンイベントでは、設定できる状態異常の数は 10000 種類となっております、

同時に付与できる状態異常の数は 100 種類までとなっております

つまり 101 種類以降付与しようとするが無視されてしまう仕様となっております

まあ 100 種類も状態異常にかかることはないかと思われませんが、一応でもいいので覚えておいてください

また、先ほど状態異常のターン数について書き記したのですが、厳密に言えば、本システムにおいて、

1~99998 ターンは有限ターン扱い、そして内部的には、99999 ターンは無限扱いとなっております データベースでは-1 で設定すれば無限扱いになるのです

が、システム上状態リストに登録される際は 99999 として登録されているのです 上限が 99998 ターンなのはそれが理由です

「融合変数」の概念について

コモンイベントやデータベースの項目名などを見ていると、ところどころに「融合変数」という名前が出てくるでしょう

これはどういうことなのかというと、簡単に言えば、「1つの変数に2種類以上の情報を格納する」という考え方です

通常、1つの変数には1種類の数値までしか格納できないという当たり前の考え方を極限までぶち壊したのがこの考え方です

通常、この融合変数を定義するには、非常に厳格なルールを定めておかねばなりません

例えば本コモンの場合、扱われる数値は計9桁であり、その内の下5桁を状態異常の残りターン数（歩数）と定め、上4桁を状態異常 ID としています

例として、025500021 = 25500021 の数値は、**25500021** と色分けすると、状態異常 ID255 番の残りターン数が 21 ターン、ということになります

そして、000099999 = 99999 の数値は、**99999** で、状態異常 0 番、つまりシステム上の「戦闘不能」が 99999 なので「無限ターン」続くということです

また、状態異常の耐性率（かかる確率）のデータベースではまた仕様が異なっております。

状態リストと同様に9桁の数値で扱い、上4桁は状態異常 ID なのは変わりませんが、下5桁は50000を耐性が「0」と定義します

つまり50100は耐性が100という扱いになり、49950では、-50という扱いとなります これはウディタの改造前の基本システムにおいて、

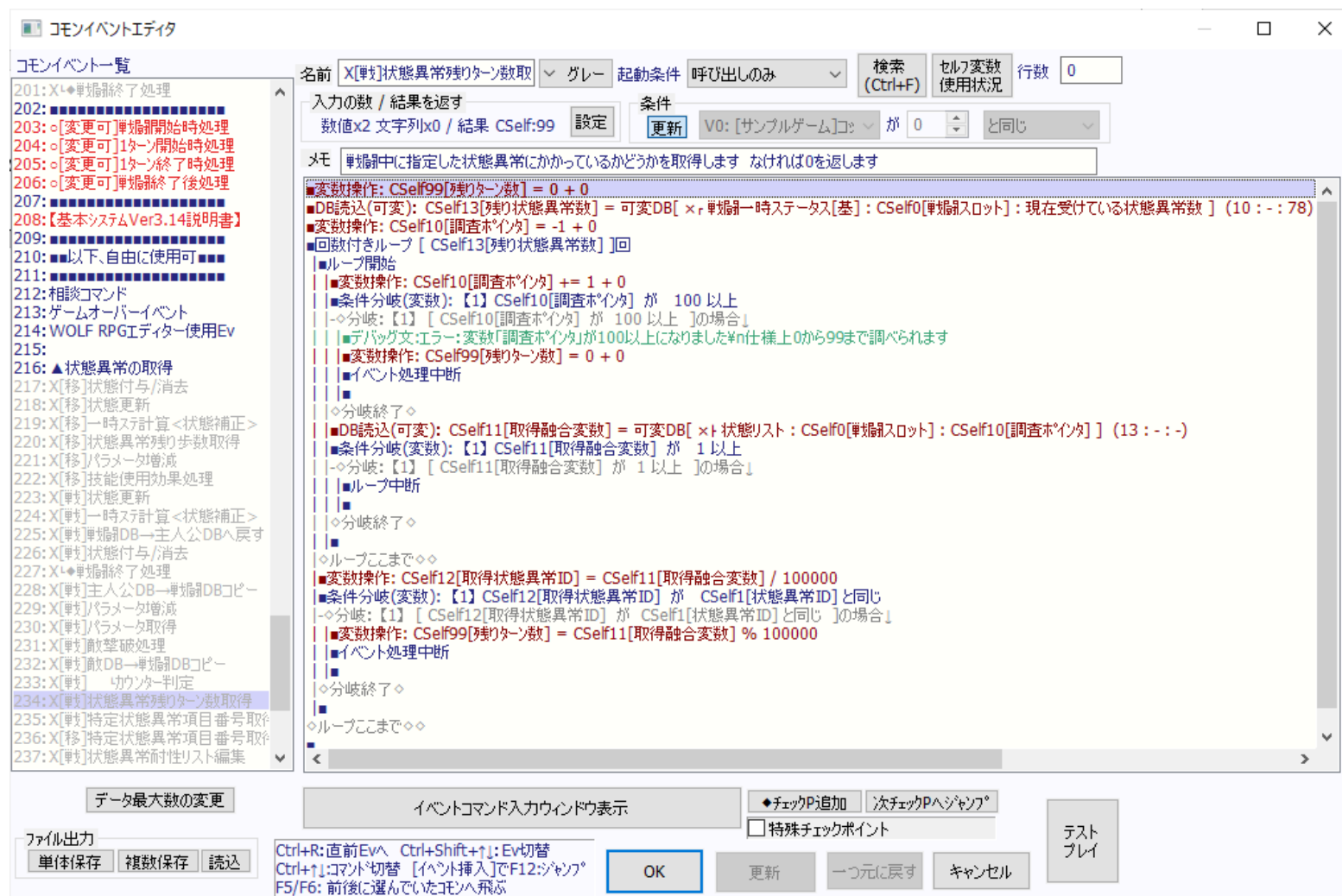
耐性情報がマイナスになってしまうことがあるためにこのような仕様になっています

なお、融合変数を分解（それぞれの値を求めたい）したいときは今回示した例だと、100000で除算する、あるいは100000の剰余を求めることで

各々の値を得ることができます。

状態異常のターン数を取得したい時

状態異常のターン数を取得したい時



結果を返す値として、当然特定の状態異常のターン数に指定します　まずはこれを初期化します

戦闘一時ステータス[基]のデータベースに新たに追加された「現在受けている状態異常数」をもとにループ回数を定め、

項目番号を指定する変数として「調査ポインタ」を使用します（C 言語のポインタとは挙動が違う可能性があります　あくまでも製作者個人の名付け方です）

回数付きループの開始早々に無制限ループを使用します。この無制限ループの開始時に調査ポインタをプラス 1 します

データベースの項目番号に 100 以上は指定できないため、100 以上の数値になったらループを打ち止めます（他のコモンでは適宜エラーフラグでエラー管理されております）

そして調査ポインタで指定した項目番号から取得した融合変数が 1 以上というのは、融合変数の仕様上「0」は何も設定されていないという扱いのためです

逆にいえば 1 以上に設定されていれば何かしらの状態異常にかかっている扱いになります

こうしてループを抜け出した後、融合変数を 100000 で除算することで状態異常 I D を抽出することができ、

コモンセルフ 1 番に設定した I D と等しければターン数を返すという処理です

お問い合わせ&更新履歴

本コモンについて疑問点や不具合などがありましたら、製作者ロンバートの Twitter (<https://twitter.com/ronbarting>) かまたは、

ウディタ公式コモン集のコメントにてお待ちしております

本コモンをダウンロードしてくださり、ありがとうございます

Ver1.0.1 コモン「▲状態異常の取得」の処理の流れを変更