

filename	char	name	subject	mainFanc	epochtime
SKzbl0pG.bR4Q	8	紫AI@電車	-紫用AI(電車狂い) ver091107(@AIManager)-／／ver0.90以上をお願いします。／／・疑似オートガード機能 \にミスが見つかったため、修正再UP。／／>>以下、前回と同じ。／／・新キャラに対するガードは仕込んでいません。／が、疑似オートガード機能 \で勝手にガードさせようと画策した。たぶん動くww／／・デッキ推奨@割り:青山4、変容4、中毒4、ラプラス4、分解機4/@制圧:エサ4、宇宙4、中毒4、ネスト2、魅力2、電車4/@電車デッキ:宇宙4、ネスト2、魅力2、電車4、瓢箪 14、制御棒4/@知能\とキマイラはまだ使えません。汎傘は使いますが、緋想天のころのままなので、コンボになりません。／シスカは、制御棒、身代わり人形、グリモワール、伊吹瓢だけ使うように設定してあります。／	mainFanc yukari.ai	1257570474
SKWwFEFUM2Rkw	20	似非学習AI	似非学習AI。／／同梱のZIPファイルを解凍して script_data1につっこんで、／AI側をアリスにして「3」を押せばアリス3が見境なしに動く…はずです。／／2009/10/30 Aコン再現の不具合を暫定対応。報告感謝／ アスレ2 148氏／／※Aコン再現が怪しいキャラ／すいか、ようむ、いくさん、お空、すわこ(微妙に動く)／	main.ai	1256898791
SKVe5c7myQOrU	20	被固め練習用	仕様等→http://goo.gl/q4d6oh ( http://81.81.la/ai/ai01.htm )	crash.ai	1387748231
SKtZ0jJf1Y4k2	15	早苗AI@神奈子様ぶっぱー	～早苗AI@神奈子様ぶっぱ ver100130@AIManager～／／script_data1に入れるものがありますので、入れてください。/>>前に入れた人も、ver1.10用に更新してください。／／オートアタックとオートガードのキャラが動く攻撃に対して調整。／ ver1.10に対応。ってコンボとかのみですけどw／オートガードも一応 ver1.10でも問題なく動いているような気がするw／／例によって、 th123_aiがver0.93以上じゃないとうまく動きませんww。／／対応カード／スキル:鉄輪と風起こし以外は全部対応。／スペル:グレイソ \と海割れと明星とモーゼと九字刺しのみ(おみくじと忘却には今後対応予定)／システム:人形と制御棒とひょうたんとグリモアのみ／／推奨デッキ/対応カードから適当にw／それも不親切かと思ひ。 4つほど。／喜:サーベント4、風4、盾4、海割れ4、明星3、モーゼ1／怒:ひょうたん4、制御棒4、グレイソ 14、海割れ4、モーゼ4／哀:波起こし4、御柱4、畏4、海割れ4、明星3、モーゼ1／楽:制御棒4、突4、コバルト4、海割れ3、明星4、モーゼ1／／感想／自分が遊ぶのが忙しくて手が回りませんでしたorz／	sanae.ai	1264792394
SKTSeAiIb0MXo	5	妖夢AI(調整中)	非想天則用の妖夢AIです。／奨励デッキ ガード反撃 2 弦月斬 2 熾気斬 4 人符「現世斬」 4 人鬼「未来永劫斬」 4 転生剣「円心流転斬」 4	test.ai	1272809341
SKT3qXpkT86Mg	18	お空用AI-Ver1.023@さぼた	▼お空用AI-Ver1.023@さぼた▼／最終更新日: 2010/1/19／★現在の状態／・試合開始時しばらくは様子見る／・ 236系をあまり使わない...というかほぼ使わない...／・台風時ダイブをぶっぱ／・ギガフレアをたまにぶっぱ／・スキカが使えたらぶっぱ／／ ●使用可能カード／※推奨は入れるといいかも、準推奨は使うけど現状ではほぼ使わないかミス連発カード。／※龍魚の羽衣を入れない場合、回避結界を使用するが霊力がなくなるまで結界しまくるかもしれない。／ [■スキルカード]／・ヘルゲイザー (準推奨)／・レイディアントブレード (準推奨)／・フレアアップ(推奨)／・メルティング浴びせ蹴り (準推奨)／・ロケットダイブ (準推奨)／／[■スペルカード]／・メガフレア (推奨)／・ギガフレア (推奨)／・ハイトンションブレード (準推奨)／・八咫烏ダイブ (準推奨)／・核反応制御不能\ダイブ (推奨)／・核熱バイザー (準推奨)／／[■システムカード]／・全て使用可能\／／ ●推奨デッキ／・メガフレア ×4／・ギガフレア ×2／・核反応制御不能\ダイブ ×2／・身代わり人形 ×4／・伊吹瓢 ×2／・緋想の剣 ×2／・龍魚の羽衣 ×4／／[★その他]／今のところ上記のカードは全て使用するため、／各自お好みでデッキを調整してもらえんといいかもしれない。／同梱の【基本設定 .ini】をいじると、AIの強さを調整できるので、／これも各自お好みで調整してもらえたらいいかなと...。／エラーが発生した場合 or ハメ要素などあれば提示板か、／ http://sabotareinian.zouri.jp/ まで。／／-----以下更新内容記述-----【【更新内容】／[2010.01.19]／・他キャラ用簡易 (AI)強化／／[2010.01.11]／・グレイズ処理の強化。／・画面端でのハメ対策処理。／[278] ハメ報告ありがとうございました！／／[2010.01.06]／・reloadするとエラーが起こる不具合を修正。／[272] エラー報告ありがとうございました！／・色々強化(ガード、攻撃など)／／[2010.01.05]／・他キャラ用簡易 AI搭載。／ お空以外を選択しても動くようにしてみた。／アーケードLUNAよりは強い...かもしれない。／ ガード主体のため、主に練習用にどうぞ。／コンボ精度を上げた ...つもり。	utuho.ai	1263892018
SKsjR9GRNeByg	6	レミリアAI@超視力	非想天則でも緋想天でも動くレミリア用 AIです。／単純な超反応 AIです。／／強さ調整のための「設定 .ini」があります。／こだわりたい人はダウンロードして編集して下さい。／／ ■デッキ例(非想天則)／×2:フォーク or サーヴァント／×2:クロウ or グリモワ + 天狗団扇／×2:シーリング or ステイグマナイザー／×4:ハートブレイク／×4:不夜城レッド／×3:バッドレディ／×3:スカーレットデビル／×0:気質発現 ←緋想天ではオススメ／×0:特注の日傘 ←一切使わない／×0:ミゼラルフフェイス ←使う時は使うが機会が少ない／ここに書いたカードなら枚数は自由。／／ ■独り言／J8AやCクロウからの不夜城が危ない感じだったので修正／また、クロウを相手がガードしなくても 2段目3段目を放つように／花曇クロウや台風スティグマも追加して ...おわりです	test.ai	1262775126
SKRi1Vrfga.X2	13	キュピンステップ流(見習い)	★衣玖さんのAI改変テスト「キュピンステップ流(見習い)」／／対戦の際、 AI側のキャラは必ず「永江衣玖」を選択してください。／プレイヤー側はどのキャラを使用しても構 いませんが、「永江衣玖」同キャラ戦の場合、 AIが「三式」を狙ってくることがあります。／もしかしたら、同キャラ戦以外でも狙ってくることもあるかもしれません。／／／<サンプルデッキ>／ 4. 水得の龍魚／4. 龍神の怒り／4.『光星「光龍の吐息」』／2.『霊撃札』／2.『宵越しの銭』／4.『三粒の天滴』／	13_iku_main.ai	1329508049
SKrc0YyU5drAM	17	美鈴@かかし	【美鈴@かかし--ver091107--】／／(09/11/17:説明を書き直しました。強化版をご所望の方は『美鈴@超かかし』をご覧ください。 )／／製作速度を重視したAIです。／製作時間は、おおまかな記述に40分。調整に 3時間半。メモ帳3ページほどのサイズです。／簡単に製作したAIの一例とお考えください。／／▼仕様▼／強さは、アーケード Lunaをクリアする程度。／使用するスキルは紅砲のみ。／それ以外のカードは、でたらめにブッパ。／／▼推奨カード▼／紅砲／／▼役に立つかもしれないカード ▼／人魂灯/能\力UP系システムカード／攻撃系のスキルカード／／ ▼非推奨カード▼／紅砲以外の623コマンド系スキル:紅砲を潰してしまう/宵越しの銭:使用しません/龍魚の羽衣:使用しません／	kakashi123.ai	1258461969
SKQANYk0rmSoE	8	八雲 紫(2009年9月23日新規)	2009年9月23日新規	test.ai	1253802985
SKN9DmHsKT7ng	20	受身狩り・起き攻め練習用	仕様等→http://goo.gl/bn7Tl6 ( http://81.81.la/ai/ai02.htm )	okiagari.ai	1388062161
SKIz7VZ8b7kaY	9	すいか	2009年11月9日新規	suika.ai	1261489014
SKIxIPnK0WgPg	20	防御キャラブレーション AI ver091021@AIManager	-防御キャラブレーション AI ver091021@AIManager／／th123_aiがver0.90以上じゃないと動きませんw。／／・ダッシュ攻撃忘れていたww／・グレイズの設定の中に、偽 waitが残っていたのを修正。／・ 22系のスキルが、ボタン押しっぱなしだったのを修正。／／>>以下、前と同じ。／／ F9でキャラブレーションを開始します。／ F8で日本語で分かるようにも記述します。(ただし読みやすいとは限らない)／ F10で保存したキャラブレーションファイルを読み込み、ガードさせることができます。(打撃属性のみ)／／数字でスキルとかジャンプモードとかカード使用を割り当てました。／／>>これで面倒な防御の設定から解放される！！かもしれないw／と、思ったが、作るのに疲れて動かす気力がなくなった！！w	calib.ai	1256053009

filename	char	name	subject	mainFanc	epochtime
SKkdyDGyFwGKM	18	うにゅほAI	--☆うにゅほAI☆／--もう試作っていうレベルじゃないけど、他の方との区別のため「うにゅ」なのです／相変わらず防御が苦手なうにゅほ AIです。／(ちゃんと守るお空は、チルノ AI作者様のお空 AIをどうぞ)／／改変自由、むしろ歓迎です。(いっそ皆様の手で完成させて ……)／もしバグ等の不都合や何かお気付きの点がありましたら、AIスレにてご報告下さい。／／皆様のお役に立てれば幸いです。／／※注意※／この AIは、／・非想天則 :ver1.10／・th123_ai :ver0.93／で動かすことを前提として作られています。／各ツール最新版は、非想天則 AIツールWikiなどから入手できます。／(2010/07/22現在最新バージョン)／・th123_ai :ver0.93／・AIManager:ver0.88a／／／使用スキル：／フレアアップ(デフォ623)のみ。／／推奨デッキ：／以下の候補からご自由に。／・スキカ ……フレアアップのみ可、他は非推奨／・スペカ ……ぶっぱして平気なスベルなら可(バイザー・アビスノヴァ等？)、基本的に非推奨／・ススカ ……ガ反は使用不可、霊撃・白楼剣・左扇・符蝕薬・気質は非推奨／(コストの足りないスペカ・銭が先頭に来ると、飛ばして次のカードを使おうとします )／／[サンプルデッキ]／(確定)／・4:フレアアップ／(任意)／4:サブタレイニアンサン／・4:アビスノヴァ／・4:宵越しの銭／・4:制御棒／(選択肢)／・核熱バイザー／・マジックポジション／身代わり人形／・グリモワール／・人魂灯／・伊吹筆／・天狗団扇／・病気平癒守／／／更新／[2010/07/26]／変更点なし／※前回(2010/07/22)更新前を上げてしまったようなので、改めて登録しました orz／／／[2010/07/22]／使用スキル、推奨デッキは変わりません。／／／--更新内容--／立ち回りJ6Aの追加(やっつけ)／enemy_limit, my_limitの差し替え／my_limitが動作することで発覚した(笑)数々のバグの修正／その他色々調整など／／／[2009/12/29]／使用スキル、推奨デッキは変わりません。／(サンプルデッキを↑にあげてみました)／／--更新内容--／過去記憶&未来予測を修正／固め射撃っぽい行動を追加／簡単なコマンド暴 \発対策を実装／色々な関数を追加／その他色々調整など／／／[2009/12/17]／(記述漏れの補完、その他微修正のみ )／／[2009/12/15]／使用スキル、推奨デッキは変わりません。／／ --更新内容--／ループの構\造を変更／乱数による分岐を実装／ちよつとした過去記憶 &未来予測を実装／明らかなバグを(気付けたところだけ)修正／その他微修正、調整など／／／[2009/11/28]／ある程度動けるようになったので現状ぶっぱ。／	mainFanc yunyu.ai	epochtime 1280127538
SKJhZglCbgKxE	2	咲夜@CHU-002 type-J	AIバージョン: 0.93／推奨デッキ1／・霊撃札／・龍魚の羽衣 2／・左扇 2／・バウンスノーバウンス 4／・クロースアップマジック 4／・傷殘「ソウル スカルブチュア」4／・傷符「インスクライブレッドソウル」3／／とある咲夜使いをモデルにした咲夜のような何かです。／ 5/8 ほどほど動くようになったので公開	Mr_J_main.ai	1304867339
SKGRQiwnowuL2	20	打撃判定取得保存	get_attackareaを使って取得した打撃の攻撃判定を、ファイルに保存します。使い方は readme参照。色々面倒ですがどうぞ。	test_area.ai	1254811605
SKghhLAFOEhn6	7	改変 :yuyu	改変したときの記入漏れを発見したので、修正うpします／ついでにその他いろいろ弄てみました／ (改変内容については readmeを見てください)／／立ち回りとかコンボレシビはさっぱりなので、そのへんは手が出せません ……／	test.ai	1258321912
SKeuVry0t0t6Eo	20	全キャラ詰合せ(しなうす式)	■全キャラAI詰め合わせ(しなうす式)／／当方が作成している全キャラ対応汎用 AIです。／／キャラごとで黒窓を落とし、ツールの再起動をする手間を省きます。／／ステージ【核融合炉心部】においては超反応モードになります。／／それ以外のステージの場合、ランダムでガードとグレイズの反応精度が変化します。／／ ----／／■An assortment of AI for all characters (shinaus style)／／This is a generic AI for all characters that we are creating.／／It drops a black window for each character and saves you the trouble of restarting the tool.／／In the stage [fusion reactor core section], it will be in super reaction mode.／／For other stages, the reaction accuracy of guards and greys will change randomly.／／／----更新履歴----／／▼20250609／／添付していたAIsクリプトが ver20221106 -> ver20230617++ になりました／／Lunaよりかまし程度のAIです／／雑に全てのスベルカードとスキルを使います／／アリス、妖夢、幽々子、紫、萃香、鈴仙、文、チルノ、美鈴、諏訪子は雑スキルが未実装です／／おすすめデッキはありませんが、霊撃、銭、ガード反撃を入れるとやられづらくなります／／なお過去のしなうす式は全てこのAIに統合されています	000_all_stand_by.ai	1749480000
SEhnNKCLL8aY	6	レミリアAI@超視力	レミリア用AIです。単純な超反応 AIです。／非ver1.10に対応した結果、他のバージョンで動かなくなりました／ th123_aiのバージョンは0.93のみで動作を確認しています。／以前のバージョンで遊ぶ方は 100106版を使ってください／／強さ調整のための「設定 .ini」があります。／こだわりたい方はダウンロードして編集して下さい。／／ ■デッキ例／×2:フォーク or サーヴァント／×2:クロウ or グリモワ + 天狗団扇／×2:スティグマ or シーリング／×2:クレイドル／×4:ハートブレイク／×3:不夜城レッド／×2:パッドレディ／×3:スカーレットデビル／×0:気質発現／×0:特注の日傘 ←一切使わない／×0:ミゼラブルフェイト ←使う時は使うが機会が少ない／ここに書いたカードなら枚数は自由。／／■デッキ例その2／×4:フォーク／×3:クロウ／×3:シーリング／×4:ハートブレイク／×2:不夜城レッド／×2:パッドレディ／×2:グリモワール／コンボが格好良くなるかもしれないデッキ。蒼天で覚醒するかも。／／ ■主な更新／リミット値取得の仕様変更に対応／レベル0クレイドルを抑制、スキカを使うように／ガード条件を全て見直し、 1.10に完全対応 …のはず／New→基本立ち回りなどを若干修正、射撃増し増し	test.ai	1286042399
SKE4hKcoXzweQ	17	超かかし	■紅美鈴用AI@超かかし --ver.2011/09/25--by.しなうす／／▼お知らせ ▼／『汎用AIまとめ(しなうす)』に全キャラをまとめました。／キャラごとにAIを選択しなおす必要がありません。対戦に便利です。／なお、 th123_ai.exeは少なくともver0.90c以上をご利用ください。／／ ▼概要▼／当方のAI群の中では中に位置する程度の強さ。設計はかなり古い。／強さの質は異なるが、改変霊夢 AIとの渡り合える。／コンボを某動画から搭載したが、あまり陽の目を見ない。／／・反応速度／ステージ:【博麗神社(未壊)】および、／BGM:【上海紅茶館 ～ Chinese Tea 】以外では防御の反応が鈍化します。／※超反応モードが通常モードより強い保証はありません。／／▼サンプルデッキ ▼／「霊撃札」* 2／「宵越しの銭」* 1／「龍魚の羽衣」* 2／「制御棒」* 4／ 紅砲 * 4／ 降華蹴 * 4／ 地龍波 * 4	17_meirin_main.ai	1316939578
SKe2ulxpk5HXg	3	旧標準添付AI	th105_aiに標準で添付されていた AI／参考資料としての価値も残っていないが、記念碑として UP。	test.ai	1254377320
SKbyqmgm3lmyl	0	霊夢AI	コンボやLimit周り、DCの使用条件とかを1.10用に修正。後は前と同じです。／／現在私の環境だと AIツールが正常に動作しないのでテストプレイ回数0。／ちゃんと動いてくれるか不安ですが、多分大丈夫だと思います。／／ガード周りは触っていないので、相変わらず新技出されると死にます。／あと新キャラにも対応していないので、これまた出されると死にます。／／一応、近接時のガード /グレイズだけ微妙に反応鈍くしてあります。／旧verの超反応ガード/グレイズをご希望の場合は／お手数ですが博麗神社までお越しください。／／ ■推奨デッキ(以前と同じ)／「緋想の剣」×4／珠符「明珠暗投」×4／宝符「陰陽宝玉」×4／神技「八方鬼縛陣」×4／神霊「夢想封印」×4	test.ai	1284281732

filename	char	name	subject	mainFanc	epochtime
SKBxWbztsS77g	0	改変霊夢2	■改変霊夢AI@ツギハギ --ver.2012/11/03--by.しなうす／／▼概要▼／霊夢AIの改変物に色々手を加えたもの。／オリジナルより弱いというかわな感じに仕上がりました。／オリジナルにはない無敵技や妖怪バスターの使用が特徴です。／他にも、レミリア AIから天則キャラの対策を効果も確認せずに突っ込んだりやりたい放題の中身となっております。／／ ●反応速度／改変元と同じく、／【 博麗神社(倒壊・未壊いずれも) 】か／レミリアの場合は／霊夢関連 BGM【地の色は黄色 or 東方妖恋談 or 二色蓮花蝶 ～ Ancients】 において超反応モードになります。ただし改変部分は別です。／改変要素は、／ステージ:【博麗神社(未壊)】および、BGM:【二色蓮花蝶 ～ Ancients 】において、超反応化します。／加えて、ライフが優勢になると反応がまばらになります。／／ ■サンプルデッキ／・その1／「宵越しの銭」×1／妖怪バスター×4／警醒陣×4／宝符「陰陽宝玉」×4／神技「八方鬼縛陣」×4／神霊「夢想封印」×3／／・その2／「宵越しの銭」×1／博麗アミュレット×4／警醒陣×4／珠符「明珠暗投」×4／宝符「陰陽宝玉」×4／神技「八方鬼縛陣」×2／神霊「夢想封印」×4／／・その3／「宵越しの銭」×1／「緋想の剣」×3／博麗アミュレット×4／昇天脚×4／警醒陣×4／壱空穴×4／／・その4／博麗アミュレット ⇒ 妖怪バスター ×4に変更	00_reimuEXAM_main.ai	1351989567
SKbMTv2N2igaA	6	改変超視力	■レミリアAI@改変超視力2011/04/24の+α／このAIは、レミリア用AI@超視力2010/10/03版の改変物にあたります。／大して変わってません。／6499行目のエラーを修正しました。／／ ■変更点／行動条件の変更／トリックスターデビルの使用／チェーンギャングの使用／神槍「スピア・ザ・グングニル」の使用／／ ■サンプルデッキ／ヴァンパイアクロウ orトリックスターデビル *4／デーモンロードクレイドル *2／サーヴァントフライヤー or チェーンギャング *3／シーリングフィア *3／必殺「ハートブレイク」*4／神槍「スピア・ザ・グングニル」*4／／※トリックスターデビルは体験用なので、オススメしない。／※チェーンギャングも体験用なので、オススメしない。	remilia_main.ai	1304170784
SKAiTj5qEKcvA	16	チルノ用AI-Ver1.03@さばた	▼チルノ用AI-Ver1.03@さばた▼／最終更新日: 2010/1/19／★現在の状態／・基本コンボのみ使用／／ ●使用可能カード／※龍魚の羽衣を入れられない場合、回避結界を使用するが霊力がなくなるまで結界しまくるかもしれない。／ 【■スキルカード】／※LvUPだけなら全て使用可能／・フリーズタッチミー (推奨)／・アイスチャージ (推奨)／／【■スベルカード】／※全て使用可能／・ソードフリーザー (推奨)／・グレートクラッシャー (推奨)／・瞬間冷凍ビーム (準推奨)／／【■システムカード】／・全て使用可能／／ ●推奨デッキ／・アイスチャージ ×4／・ソードフリーザー×4／・グレートクラッシャー ×2／・身代わり人形×3／・グリモワール×3／・龍魚の羽衣×4／／【★その他】／今のところ上記のカードは全て使用するため、／各自お好みでデッキを調整してもらえればいいかもしれない。／同梱の【基本設定 .ini】をいじると、AIの強さを調整できるので、／これも各自お好みで調整してもらえたらいいかなと ...。／エラーが発生した場合 or ハメ要素などあれば提示板か、／ <a href="http://sabotareinian.zouri.jp/">http://sabotareinian.zouri.jp/</a> まで。／／-----以下更新内容記述-----／【更新内容】／[2010.01.19]／・他キャラ用簡易(?)AI強化／／[2010.01.18]／・コンボ精度強化／・他キャラ用簡易AI搭載&強化(紫あたり)／／[2010.01.08]／・カード使用条件を強化／・移動方法強化／・コンボ精度強化	atai.ai	1263891830
SK8Q1spmzsrxU	3	ありすえーあい		test.ai	1256802295
SK4uUHCHVpJcA	20	ガード練習用	AIツールwiki内で要望のあった、ガード練習用 AIです。／択とかさっぱりな人が作ったものなので、そのへん酷いかもしれません。／もしできるなら、そのへん改良してみてください。／	test.ai	1257600849
SK4sRrYQnwpvw	20	get_real_key_stat に関して	get_real_key_stat が返す値が、キーを押しているときに 1 ではなく、キーを押すたびに 0 と 1 が切り替わるようになっています。	bug_report.ai	1254017982
SK4QCoyZvVF6	20	Practiceもどき ver0.07	Practiceのような動きをさせることができます。コンボリプレイを取りたいときなんかに使えるかも。／／ ■最近の更新情報／ ver 0.07／ガード・カウンター対応(レミリア)／／ ver 0.06／ガード・カウンター対応(萃香、紫、幽々子)	test.ai	1260368586
SK4HKc50fS2gk	0	改変霊夢(しなうす式)	■改変霊夢AI(2018/06/30)by.しなうす／／▼概要▼／／通称超反応霊夢 AIの改変AIとなります。／いくつかモードがあります。／／・超反応モード／ 核融合炉心部ステージを選択時に起動します。容赦しません。／／・準超反応モード／ 一定確率で起動します。まあ、容赦しません。／／・通常モード／ 概ね容赦しません。たぶん手を抜いてくれます。／／ ・前回からの変更点／・あまりない／・とりえずサブタレイニアンサンの時に暴れないようにしたかもしれない／／ ■サンプルデッキ／／「霊撃4」×2／「龍魚の羽衣」×2／「宵越しの銭」×2／妖怪バスター×4／珠符「明珠暗投」×3／宝符「陰陽宝玉」×3／神技「八方鬼縛陣」×2／神霊「夢想封印」×2	reimu_main.ai	1530357542
SK3FAr4G5PeH.	20	サンドバッグ	■サンドバッグ by.しなうす／／ただし、動く／／仕様:／・全キャラで作動可能 (ただし作動できる程度)／・攻撃をせず、後退し続ける／・ガードとグレイズに徹する(汎用行动: 2011/11/30バージョン)／y軸が大きくズレると端を抜けようとする／／・通常モードと超反応モードあり／ 超反応モードの条件は、／ステージは、『博麗神社(未壊)』と、／ 各キャラごとに指定の BGM(1種のみ)の時／ BGMはキャラごとに個別公開しているAIを参照されたし	98_active_dummy_main.ai	1322659619
SK1aSA4Q.hHSo	0	改変霊夢AI	■霊夢AI(2010/09/12)の改造AI--ver.2011/10/11--by.しなうす／／▼概要▼／改変前と比べて強くなっているか不明な程度の強さ。／改変元 AIのネックであった、天則スキルへの対応や天則参入キャラとも戦える。／／ ●反応速度／改変元と同じく、／【 博麗神社(倒壊・未壊いずれも) 】か／レミリアの場合は／霊夢関連 BGM【地の色は黄色 or 東方妖恋談 or 二色蓮花蝶 ～ Ancients】 において超反応モードになります。ただし改変部分は別です。／改変要素は、／ステージ:【博麗神社(未壊)】および、／BGM:【二色蓮花蝶 ～ Ancients 】において、超反応化します。／※通常モードより超反応モードが強いとは限りません。／／ ■サンプルデッキ／・その1／「宵越しの銭」×1／妖怪バスター×4／警醒陣×4／宝符「陰陽宝玉」×4／神技「八方鬼縛陣」×4／神霊「夢想封印」×3／／・その2／「宵越しの銭」×1／博麗アミュレット×4／警醒陣×4／珠符「明珠暗投」×4／宝符「陰陽宝玉」×4／神技「八方鬼縛陣」×2／神霊「夢想封印」×4／／・その3／「宵越しの銭」×1／「緋想の剣」×3／博麗アミュレット×4／昇天脚×4／警醒陣×4／壱空穴×4／／・その4／スキルを変えてみるとか	reimu_main.ai	1318337506
SK.MWcLHJ5slo	9	萃香AI@MPP	～萃香AI(MPP(仮)) ver091107_2@AIManager～／／・！！重要！！th123_aiはver0.90以上でお願いします。( AIManagerの場合は最新版にしてください。現在 0.88a)／／・疑似オートガードにミス発見。修正。／・ついでに、うまく動かなかったコンボをちょっと修正。／／>ほぼさっきと同じ／・微調整。／・スキルカードを使う設定を追加。やっと非らしいうごきになった。／・ちょっとだけスペカコンボを追加。／／・疑似オートガード機能Iにより、一度見た打撃はガードできるようになっているはず。／／・動きもコンボも 9割は緋のままです。残念w／／・デッキ 推奨:霊撃4、妖鬼-密-4、火鬼3、鬼縛りの術2、ミッシングパワー-2、ミッシングパープルパワー-4、天手力男投げ1／ .....いや、緋のままなんだけどねw／／・霊撃と妖鬼-密-、火鬼、ミッシングパープルパワーは必須(だったらしい?)。／@他、元鬼玉、地霊 -疎-や雲集霧散と戸隠山投げ、超高密度熾禍術、三歩壊魔は使う設定は入っています。／@適当に入れ替えてやってくださいな。／@紫 AIと同様に、シス力は、制御棒、身代わり人形、グリモワール、伊吹瓢だけ使うように設定してあります。／	suika.ai	1257537043