

Modを使用するにあたって共通仕様およびルール説明

ModはDLL形式のファイルを所定の場所に配置することで、ゲーム起動時に自動的に読み込まれ、適用されます。

「所定の位置」とは、AiArtImpostor.exeが存在するフォルダとinit.batによって配置・作成したフォルダを指します。

※例、Modを配置する前のAiArtImpostor.exeがあるフォルダの状態



名前	更新日時	種類	サイズ
AIArtImpostor_Data	2024/07/21 18:36	ファイル フォルダー	
AIArtImpostor.exe	2023/06/30 18:47	アプリケーション	639 KB
baselib.dll	2023/06/30 18:47	アプリケーション拡張	395 KB
GameAssembly.dll	2024/07/21 18:36	アプリケーション拡張	46,254 KB
UnityCrashHandler64.exe	2023/06/30 18:47	アプリケーション	1,099 KB
UnityPlayer.dll	2023/06/30 18:47	アプリケーション拡張	28,149 KB

init.bat実行後は以下の構成に変わります

選択済のファイル、フォルダが新たに配置・作成されたものになります。

※init.batやそのlogファイルは省略

名前	更新日時	種類	サイズ
AIArtImpostor_Data	2025/04/19 15:36	ファイル フォルダー	
BepInEx	2025/05/07 0:17	ファイル フォルダー	
dotnet	2025/04/19 16:07	ファイル フォルダー	
.doorstop_version	2024/08/12 19:54	DOORSTOP_VERSI...	1 KB
AIArtImpostor.exe	2023/12/02 17:25	アプリケーション	639 KB
baselib.dll	2023/12/02 17:25	アプリケーション拡張	395 KB
doorstop_config.ini	2024/08/12 19:54	構成設定	2 KB
GameAssembly.dll	2024/07/12 21:28	アプリケーション拡張	46,254 KB
UnityCrashHandler64.exe	2023/12/02 17:25	アプリケーション	1,099 KB
UnityPlayer.dll	2023/12/02 17:25	アプリケーション拡張	28,149 KB
winhttp.dll	2024/08/12 19:54	アプリケーション拡張	26 KB

この構成を必ず維持してください。名前を変えたり、移動するとModは適用されません。そして、Modごと個別のDLLを以下のフォルダに配置します。

※次ページからModの適用について

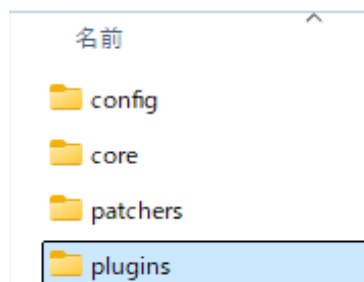
1.新たに作成されたフォルダの1つBepInExフォルダに入ります。

📁 AIArtImpostor_Data	2025/04/19 15:36	ファイル フォルダー
📁 BepInEx	2025/05/07 22:01	ファイル フォルダー
📁 dotnet	2025/04/19 16:07	ファイル フォルダー
📄 .doorstop_version	2024/08/12 19:54	DOORSTOP_VERSI...
🖼️ AIArtImpostor.exe	2023/12/02 17:25	アプリケーション
📄 baselib.dll	2023/12/02 17:25	アプリケーション拡張
📄 doorstop_config.ini	2024/08/12 19:54	構成設定
📄 GameAssembly.dll	2024/07/12 21:28	アプリケーション拡張

2.一回もModを適用したことがない場合は以下4つのフォルダが初期構成となります
その中でpluginsフォルダを開いてください

※以下のフォルダ構成になっていない場合は

init.batの実行に失敗しています。手動でGitHubから各ファイルをを取得して下さい。



3.pluginsフォルダの中に各Modごと、個別のDLLを配置します。

異なるModで同じDLLが必要な場合、同じDLLがpluginsフォルダに配置されます。

その場合は上書きして問題ありません。これは、DLLが共通して参照されるためです。

※以下、2025/07/18時点で掲載されたModを全て適用したときの状態

🔄 > ... common > AIArtImpostor > BepInEx > plugins plugins🔗		
📄 .gitkeep	2025/07/20 4:06	GITKEEP ファイル
📄 ModShowThemeList.dll	2025/07/19 22:17	アプリケーション拡張
📄 ModConcealRole.dll	2025/07/19 22:00	アプリケーション拡張
📄 ModApplyToggle.dll	2025/07/19 21:52	アプリケーション拡張

必須Modの展開

共通のDLL、設定ファイルを格納したModは「ModApplyToggle」となります。

このModは必ず読み込む基幹Modとなっています。

GitHubのRepositoryにあるReadmeにある通り、

init.batを実行することで、ModApplyToggleは自動的に配置されます。

以下のように配置されていない時はpluginsフォルダからDLLを取得し、手動で配置してください。



注意

init.batによる設定時、ウイルスチェックソフトなどのアプリケーションによって、ファイルが検疫に引っかかり、ファイルの配置ができない可能性があります。

※例、Mod制作者はマカフィーを利用しており、その時の警告ポップアップ



脅威を阻止しました

アクションが実行されました

多くの場合、ウイルスはダウンロード ファイルやメールの添付ファイルからパソコンに侵入します。



詳細を確認

ウイルス対策



リアルタイム スキャン

脅威を阻止しました

使用されていたファイルに隠されていた脅威を阻止しました。

脅威の詳細

脅威名: htlac312129
使用されたファイル: C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\AIArtImpostor\BepInEx\core\AsmResolver.DotNet.dll
ステータス: 隔離済み
日付 | 時間: 2025/04/23 00:37

不審な項目は安全な場所に隔離されているため、デバイスが影響を受けることはありません。これらの項目を削除、または復元できます。

[隔離されたファイルを見る](#)

完了

その場合はファイルの削除や移動が行われないよう例外措置を設定してください

※ウイルスソフトの設定はMod制作者の領分ではないので、各々ご対応ください。

配置が完了したら、AiArtImpostorを起動してください

Modの初回適用時のみ、Modに必要な中間ファイルの生成が行われます。

時間がかかるので、いつものゲーム開始画面が立ち上がるまでお待ち下さい。

立ち上がると、いつもの画面に加えて、左上にMod Applyというチェックボックス付き半透明のUIラベルが表示されます。

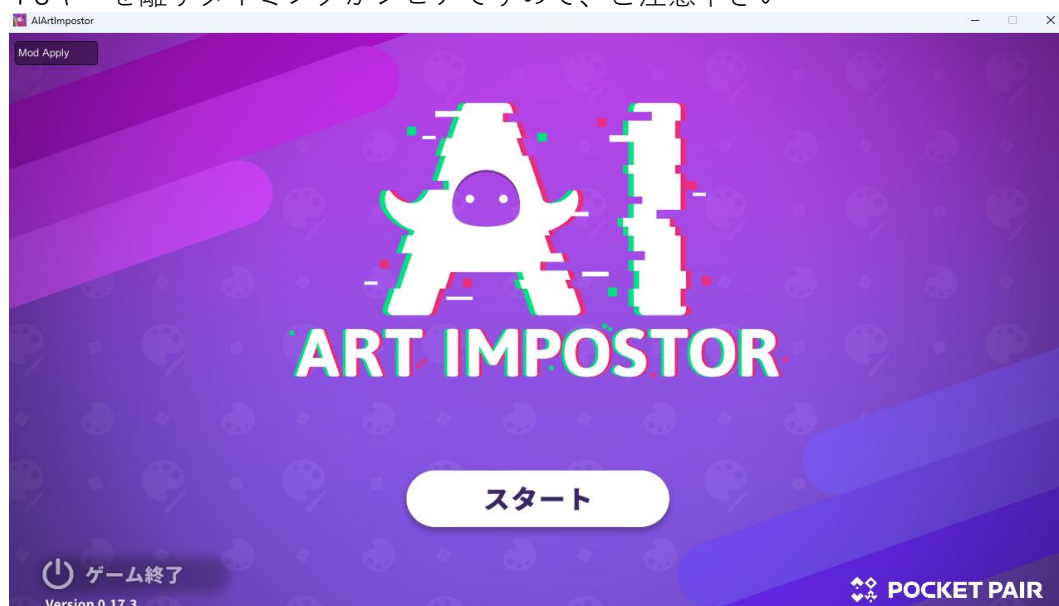
これが表示されたらMod適用の初期設定が完了です。

後は、必要なModのDLLをダウンロードし、pluginsフォルダの中に入れていくことで基本、動くようになります。

※以下、ModApplyToggleが適用された状態の画面

F8キーを押すことで左上の追加したUIの表示・非表示切り替え可能

F8キーを離すタイミングがシビアですので、ご注意ください



免責について

本Modは非公式なものであり、導入や適用に関するサポートは提供できません。

Mod利用による問題や損害については自己責任となります。

また、公式サポートへ問い合わせることは避けてください。

他の人に迷惑がかかってしまったと思った場合はModを削除して下さい。

※pluginsフォルダの中身を抹消すれば、いわゆるバニラに戻ります。

またModの利用について、個別の環境による問題を制作者に質問しないで下さい。

Modをどの用に適用するか、運用するかについても自己責任です。

※Modを利用して、中身が説明と違った、といった場合は問い合わせ願います