



# Wipedico [Ver. 3.0]

[Ver.3.0] | 最終更新: 2020/08/22

## 概要

マインクラフトのバトルロワイヤル企画です。

勝利条件は「最後まで生き残る」ただそれだけ。最後の一人を目指して頑張ってみよう！

## ルール説明

- ・各種原木、木材、ガラスのみ破壊可能です。戦略的に利用しましょう。\*全て破壊可能なモードが追加されました。変更時にはサーバー内に通知が入ります。
- ・ワールド内のチェストからアイテムを集めて戦いましょう。チェストの内容は毎試合ランダムです。
- ・ワールド内にはアイテムの購入が行える商人とキャラのレベルアップができる商人が点在しています。商人のいる場所付近にはビーコンが設置してあります。
- ・ゲームが始まると上空から落下します。エリトラを装備しているのでスペース2回押しで飛んでください。飛ばないと地面とごつつんこします。
- ・ゲームが始まって数秒すると安地の収縮が始まります。中心地点は毎試合ランダムです。

- ・ゲーム中にログアウトしてしまうと死亡判定になります。
- ・ゲーム中は自動的にチームチャットに切り替わります。全体に周知したい場合は"/z"を先頭につけてチャットしてください。

## 商人・レベルアップ

商人に話しかけることによってショップが開きます。1エメラルド＝\$1です。

### 商人

▼ 種別	Aa アイテム名	≡ 販売価格
武器	弓	\$20
武器	矢×1	\$1
食糧	ステーキ×1	\$5
食糧	金のリンゴ	\$30
その他	復活の石のかけら	\$30
その他	復活の石	\$100

### レベルアップ

Aa アイテム名	≡ 販売価格
レベル2	\$64
レベル3	\$64

上記表について、端末によっては価格の欄が表示されません。横スクロールしてご覧ください。

## ゲームモード

主催がゲーム開始前に追加ゲームモードを設定することができます。現在の設定は右側サイドバーに表示されます。

### だるまさんが転んだモード

一定間隔でだるまさんが転びます。「だ」「る」「ま」と進んでいき、最後に「だ」と表示されている間に動くとダメージを受けます。「だ」の表示が消えると再度動けるようになります。また、ここで言う「動く」とはキーボード操作によ

るプレイヤーの移動、マウス操作によるカメラ視点の移動を指します。マウスクリックによる攻撃、防御は判定には含まれません。＊落下などプレイヤーの意図しない移動でもダメージを受けます。

## キャラクター

Ver. 2.3からはキャラクターが選べます。各キャラクターは体力や防御力に特異性があり、固有のスキルを持ちます。サーバーログイン時にエンダーチェストが配布されるので右クリックし、キャラを選択してください。ロビー状態でリログしてしまうと設定されたキャラはキャンセルされます。その際は再度、キャラを選択してください。

### 一覧

Aa Name	≡ すばやさ	≡ 体力	≡ 回復力	≡ 攻撃力	≡ 防御力
<u>忍者</u>	強	10	並	弱	並
<u>ゴリラ</u>	弱	20	弱	強	並
<u>ヒーラー</u>	並	20	強	弱	強
<u>厨二病</u>	弱	10	並	弱	並
<u>タンク</u>	弱	40	並	並	強
<u>ロボット</u>	並	20	並	並	強
<u>ニート</u>	弱	10	並	弱	弱

一覧はクリックで展開します。

## その他

その他の項目についてです。

### [ロビー] アスレチック

ゲーム開始前、ロビーにある看板からアスレチックへ移動することができます。チェックポイントシステムが導入されているのでチェックポイント看板を右クリックで位置を保存できます。保存した位置に戻るにはサーバーログイン時に配布されるプレイヤーヘッドを右クリックしてください。プレイヤーヘッドはゲーム開始で消えます。

## [ロビー] 謎解き

---

ロビーには謎解きがあります。是非チャレンジしてみてください！ 答えがわかった方は `/answer <答え>` で回答することができます。正解者には...？

## チーム選択

---

Ver. 2.0からはチーム戦になっています。サーバーログイン時にチェストが配布されるのでチェストを持って右クリックし、チームを選択してください。ロビー状態でリログしてしまうとチームから離脱します。その際は再度、チームへ加入してください。

## ユーザー利用可能コマンド

---

`/answer <答え>`

謎解きの答えを送信します。

`/rirogu`

プレイヤーヘッドとチェストがもらえます。リログしたらもらえるから `/rirogu`。

`/ver`

現在のバージョン情報を表示します。

`/z <メッセージ>`

全体に対しチャットを送ります。ゲーム中においても有効です。

`/tpa <プレイヤー>`

同じチーム内のプレイヤーにTPできます。

## 最新の更新情報

---

## Ver. 3.0.x (beta)

公開日：未定

[Ver.3 系統について]

Ver.2 系統以前の開発におけるプラグインの煩雑化につき，Ver.3.0では全システムを再構築しています。また，それにあたって基幹システムの簡素化/軽量化を図っており，具体的にはソースコードを1/4程度まで削減しているので多少は軽くなると思います。

[主な更新内容]

- ・廃止されたゲームモードの復活
- ・個人戦/チーム戦の切り替え
- ・キャラ選択の可否の切り替え
- ・configファイル管理

## 既知のバグ/追加予定

---

### <既知のバグ>

現在バージョンを跨ぐバグは確認されていません

### <追加予定>

- ・ [Ver. 2.0~] チーム戦
- ・ [Ver. ~~3.0~~-2.0~] スキル

## 旧バージョン情報

---

バージョン名の左にある▶をクリックで展開します。3桁目のxはマイナーアップデートにより増加。

---

### Wikipedico [Ver.2.3~Ver. 2.5]

▼ Ver. 2.5.x

公開日：非公開

複数のバグを修正しました。  
beta版の開発を完了しました。  
Ver.2 系統の最終更新です。

#### ▼ Ver. 2.4.x (beta)

公開日：非公開

複数のバグを修正しました。  
複数のキャラクターに対し調整を入れました（詳細は下記）

<変更点>

- ・ 忍者・タンクの強化
- ・ 厨二病の弱体化
- ・ 復活の石に関する諸々の修正

#### ▼ Ver. 2.3.x (beta)

公開日：8/3

複数のバグを修正しました。

<変更点>

- ・ キャラクターの追加に伴い各種防具・武器・雪玉の自然排出はなくなりました。
- ・ 同様に商人の取り扱いアイテムも変更しました。買取は廃止です。
- ・ 残り2チームになった際の雪玉の配布も終了しました。

<追加点>

- ・ キャラクターが追加されました。詳しくはここまでのWiki読んでもらえればわかると思うので略！そして今回の更新はこれに尽きる！

---

### Wikipedico [Ver0.1~Ver. 2.2]

#### ▼ Ver. 2.2.x (alpha)

公開日：7/30

複数のバグを修正しました。

<変更点>

- ・ ネームタグ表示非表示切り替えタイミングを変更しました。ゲーム中のみ

非表示となります。

- ・弓のみモードにて、アイテム出現率の調整を行いました。
- ・ゲーム開始までの待機時間を20秒から30秒へ変更しました。経験値バーに残り時間が表示されます。

<追加点>

- ・商人が復活アイテムを取り扱うようになりました。
- ・ゲーム開始直前光ります。チームカラーに光るので合流に役立ててください。

#### ▼ Ver. 2.1.x (alpha)

公開日: 7/28

内部システムを大幅に変更しました。たぶんバグります。

<変更点>

サイドバーに表示される情報が大幅に減りました。

おかげで次の事項が可能になりました。

- ・敵チームのネームタグ非表示
- ・フレンドリーファイアの無効化
- ・当たり判定の無効化

<追加点>

- ・チームシステムを追加しました。サーバーに入ったらチェストを持っているので右クリックしてチームを選択してください。
- ・復活アイテムについて、システムのみ構築しました。アイテムとしての出現は未対応ですバグりそうだから。

#### ▼ Ver. 2.0.0 (alpha)

公開日: 7/25

<追加点>

- ・チームシステムを追加しました。サーバーに入ったらチェストを持っているので右クリックしてチームを選択してください。

---

#### ▼ Ver. 1.5.0

公開日: 7/19

- ・複数のバグを修正しました。
- ・alpha版beta版の終了に伴いデバッグモードをオフにしました。

・ Ver.1 系統の基幹部開発が終了しました。デバッグ、テストに参加してくださった皆さんありがとうございました！

<追加点>

- ・ モードを追加しました。

#### ▼ Ver. 1.4.x (beta)

公開日: 7/18

- ・ 複数のバグを修正しました。
- ・ サーバーの負荷軽減を図りました。
- ・ alpha版からbeta版へアップしました。テストに参加してくださった皆さん感謝です！

<変更点>

- ・ 3位のプレイヤーのデスメッセージ表示が遅れるバグを修正しました。3位以外のプレイヤーのデスメッセージ表示が遅い場合はサーバーのラグです。
- ・ 爆発による死亡メッセージが正常に検知されるようになりました。
- ・ 爆発によるキルでもキル数が正常に増えるようになりました。
- ・ 装備中の防具は売れなくなりました。
- ・ 開始直後落下時の耐性付与時間を伸ばしました。

<追加点>

- ・ 商人がエリトラを取り扱うようになりました。
- ・ 雪玉の使用にクールタイムを追加しました。連続で使用するには5秒の間隔をおいてください。
- ・ ロビー-スタートの間にワンクッション挟みます。スタートコマンドによりプレイヤーは上空ガラス床上にTP、10秒後に床が抜けて一斉スタートします。(開始直後のラグによる落下死防止)

#### ▼ Ver. 1.3.x (alpha)

公開日: 7/17

- ・ 複数のバグを修正しました。
- ・ サーバーの負荷軽減を図りました。
- ・ 内部システムを最適化しました。

<変更点>

- ・ サイドバーの調整をしました。
- ・ ドロップアイテム消失までの時間を調整しました。ただし、タイミングによっては落ちた瞬間に消えたりします。そのときはもう運が悪い！ 仕方ない！
- ・ 安地収縮開始の時間を変更しました。



- ・通常のランキングが人数分表示されるようになりました。
- ・キル数ランキングが正常に動作するようになった気がします。気のせいかもしれません。

#### <追加点>

- ・ロビーにアスレチックを追加しました。
- ・アスレチック用のTPシステムを追加しました。看板右クリックでTPポイントを設定、プレイヤーヘッドを右クリックでポイントへTPできます。試合中は無効化されます。
- ・ゲームモードを追加しました。
- ・雪玉爆弾を追加しました。チェスト内に出現し、着弾点で爆発を起こします。
- ・残り人数が二人になって1分が経過すると生存者に雪玉が一つ配布されるようになりました。

#### ▼ Ver. 1.2.x (alpha)

公開日: 7/14

- ・複数のバグを修正しました。
- ・サーバーの負荷軽減を図りました。

#### <変更点>

- ・安地外でのダメージ量を変更しました。
- ・ゲーム開始時の耐性の時間を伸ばしました。
- ・サイドバーの表示を変更しました。
- ・アイテムの沸き率を変更しました。
- ・アイテムの売買価格を変更しました。
- ・チェストから盾が出なくなりました。商人でのみ取り扱います。

#### <追加点>

- ・買取価格が表示されるようになりました。
- ・商人の取り扱いアイテムに斧を追加しました。
- ・死亡メッセージを追加しました。
- ・ゲーム終了後にランキングが表示されるようにした気がします。うそかもしれません。

#### ▼ Ver. 1.1.x (alpha)

公開日: 7/12

- ・複数のバグを修正しました。
- ・サーバーの負荷軽減を図りました。
- ・ワールド入れ替え時のシステム挙動を変更しました。サーバーのリロー

ド、ユーザーのリログがいらなくなりました。

- ・サウンドを調整しました
- ・商品の売買価格を改定しました。
- ・安地のサイズまたは収縮時間を変更した際に全員に通知が飛ぶようになりました。
- ・ゲーム終了後のロビーで耐性のエフェクトがつくようになりました。
- ・落下開始直後は耐性がつくようになりました。エリトラ展開に失敗しても大丈夫！
- ・エメラルドの所持数がサイドバーに出るようになりました。
- ・レアチェストを追加しました。ランダムでチェストの内容が通常よりも豪華になります。

<レアチェスト内容>

以下からランダム

- ・負傷の矢
- ・エンチャントされた金のりんご
- ・ダイヤモンドの装備/武器
- ・金の装備/武器

フィールド内にあるチェストを開けると確率でレアチェストに変化します

#### ▼ Ver. 1.0.x (alpha)

公開日：7/11

初回公開デバッグでのバージョンです。

#### ▼ Ver. 0.1.x (非公開)

制作開始：7/10

最初期段階のバージョンです。

ちなみに

alpha: バグ前提の開発段階

beta: 完成手前の最終デバッグ段階  
で区分しています。

## クレジット

企画・立案 : ゐぶくろ | [@\\_ibukuro](#)

システム制作: ししま | [@ShimaShima\\_710](#)

ロビー建築 : リツ | [@Rtz\\_Craft](#)

デバッグ : いっぱい