



Wipedico [Ver0.1.0~Ver. 2.2]

[Ver0.1.0~Ver.2.2] | 最終更新：2020/07/31

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売買が行え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。
- ・雪玉は爆弾です。5秒間のクールタイムがあります。
- ・残り人数が2人になって1分が経過すると生存者に雪玉が1つ配布されます。
- ・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。

アイテム買取・販売価格

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。サイドバーに所持数が表示されます。

買取商品一覧

種別	Aa アイテム名	買取価格
武器	木の剣	\$3
武器	石の剣/斧	\$5
武器	鉄の剣	\$15
武器	金の剣/斧	\$30
武器	ダイヤモンドの剣	\$50
武器	弓	\$5
武器	矢×10	\$10
武器	雪玉	\$30
防具	革	\$3
防具	チェーン	\$5
防具	鉄	\$15
防具	金	\$30
防具	ダイヤモンド	\$50

販売商品一覧

種別	Aa アイテム名	販売価格	買取価格
武器	鉄の剣	\$30	
武器	金の剣斧	\$60	
武器	ダイヤモンドの剣	\$100	
武器	石の斧	\$10	
武器	金の斧	\$60	
武器	弓	\$10	
武器	矢×5	\$10	
武器	雪玉	\$60	
防具	鉄	\$30	
防具	金	\$60	
防具	ダイヤモンド	\$100	
防具	盾	\$30	
防具	エリトラ	\$20	

種別	Aa アイテム名	買取 価格
防具	盾	\$15
防具	エリトラ	\$10
食糧	ステーキ	\$3
食糧	金のリンゴ	\$5
食糧	エンチャントされた金のリンゴ	\$30

種別	Aa アイテム名	販売 価格	買取 価格
食糧	ステーキ×5	\$15	
食糧	金のリンゴ	\$10	
食糧	エンチャントされた金のリンゴ	\$50	
その他	復活の石	\$100	\$100
	Untitled		

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。**

武器制限モード-弓のみ-

弓のみのモード。弓矢以外の武器、防具は出ません。商人での取り扱いもなしです。

武器制限モード-雪玉のみ-

雪玉のみのモード。雪玉以外の武器、防具は出ません。商人での取り扱いもなしです。

その他

その他の項目についてです。

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。

[Ver. 2.0～] 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、チームを洗濯してください。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

`/rirogu`

プレイヤーヘッドとチェストがもらえます。リログしたみたいになれるから/rirogu.

`/sidebar`

サイドバーをリフレッシュします。サイドバーがバグったら使ってください。[Ver.1.5のみ]

`/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。

最新の更新情報

Ver. 2.3.x (beta)

公開日：未定

複数のバグを修正しました。

＜変更点＞

- ・

＜追加点＞

- ・

既知のバグ/追加予定

＜既知のバグ＞

- ・ [Ver. 1.5] ネームタグが見える。（一部プラグインとの競合でデフォルトのネームタグシステム、ないしはチーム判定が持てられる。該当プラグインはサイドバー表示に使用。）
- ・ [Ver. 1.5/2.2共通] 雪玉がバグることがある。

＜追加予定＞

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

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。

▼ 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。テストに参加して下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

ワールド



この動画で使用しているワールドはOSHACRAが配布しているものです。
詳しくはこちらをご覧ください。 <https://oshacra.com/map-download01>

おしゃクラ! YouTubeチャンネル:

<https://www.youtube.com/channel/UCXHaLO2j-Igvd58pa0-EgKA/>