

リミッター解除・過負荷(オーバーロード)

封印のクリスタルみたいなのが2つ設置される。

「本能抑制を司る中ボス」

「生存本能を司る中ボス」

この2つがあり、撃破するとトライデントのドロップ率が上昇する。

通常は20/1でトライデントがドロップする。

片方破壊すると、14/1に上昇する。(120秒間) 以上立つと復活する。

両方破壊すると、10/1に上昇する。(120秒間) 以上立つと復活する。

ボスを倒すと、5/1に大幅上昇。(90秒間)全てのモブのHP、攻撃力が少し上昇する。ボスは90秒後に復活する。

湧き潰しが不可能になる。

脱出するためには、激流3がついている、トライデントが必要。(プレイヤーのインベントリで合成可能にしてほしい)

・トライデント3つ合成する⇒激流3エンチャントが付与される

「本能抑制クリスタル」破壊すると、

移動速度が上昇(体感+30%)

「生存本能封印クリスタル」を破壊すると

そしてボスの耐久力が上がる。通常が100%とすると +38%の138%の感じ

ボスの防御系統・

クリスタル両方存在してる場合

ボスのダメージカット50%(実質プレイヤーによるダメ半減)

片方破壊した場合 ボスのダメージカット 25%

両方破壊した場合 ボスのダメージカット 14%

そして(ボスのHP 30%以下)

ボスが青い炎を纏い、自身の攻撃力が少し上がりますが、同時に「ボスの防御力がダウン」します。

故にボスのダメージカット 0% になります。

しかし『蒼鬼の暴走(フェーズ移行)』:ボスのHPが30%以下になった際、

ボスの所持武器が変更されます。

そして所持武器がダイヤ剣(ダメ増加2)からネザライト剣(火属性1、ダメ増加2)に変更

2026年のScriptAPI環境なら、「戦闘開始時の人数に合わせてHPを自動調整する」のが最もスマートです。

ボスの最大HP = $3700 + (\text{生存人数} \times 260)$ になるようにお願いします。

ここから下は別の人に作ってもらったコード？を見てもらった内容を抜粋しています。

■ すでに完成している点

- ・ワールドの土台・脱出ギミック全般(鍵・通路解放・パズル等)
- ・ショップ、レベル／金塊システム、各種スキル・魔法
- ・ボス1～5(青鬼騎士・エレメント各種・将軍)と進行管理
- ・蒼鬼霸王のスキルの大部分(暗黒支配・腐蝕侵食・武器の拒絶・次元の歪み 等)
- ・トライデント3本→激流IIIの合成

ここまではしっかり作り込まれていました。

■ システム面のご要望について(いただいた優先度順)

- ①スタート機能 ... 実装を確認済み。動作チェックのうえ、確実に動く形でお渡します
- ②時間制限(変更可能) ... 実装を確認済み。スライダーで秒数を設定できます。同じく動作確認します
- ③途中強制終了 ... 現在ありませんので、新規で追加します
- ④おみくじ機能 ... 実装を確認済み。動作チェックします
- ⑤その他(リセット等) ... リセット機能を確認済み。あわせて整えます

※①②④は土台が入っていましたので、実機で確実に動くか確認し、必要な修正を加えてお渡しする形になります。③が新規実装です。

■ これから作る点(ラスボスの中核)

PDFのうち、ラスボス周りの中核がまだ入っていない状態でしたので、ここを仕上げます。

- ・ボスの手下2体(本能抑制/生存本能封印)のスポーン・120秒復活
- ・トライデントのドロップ率変動(1/20→1/14→1/10→1/5)
- ・ドロップ位置の不具合修正(現状、固定の座標に落ちてしまうため)
- ・ボスHPの人数連動(3700+(生存人数×260))
- ・フェーズ移行(HP30%以下で武器変化+防御ダウン)
- ・ダメージカット(ボス・手下の撃破状況:50%/25%/14%/0%)
- ・既存スキルの効果時間・確率などをPDF仕様に微調整

■ 突進・ワープ(手下の能力)

どちらも公式機能の範囲で実装できることを確認しました。

- ・突進:手下に「プレイヤーの方向へ一気に加速する」動きを与えられます。周囲に複数人が近づいたら発動させて、囲みを弾き飛ばして散らす、という使い方ができます。
- ・ワープ:手下を少し離れた位置へ瞬間移動させ、囲まれた状態から離脱させられます。移動先に壁などがある場合は自動でやり直す処理も入れられるので、変な場所にめり込む心配もありません。

片方の手下にどちらか一方、という今回のご希望であれば、今の構成(¥29,000)の中でまかなえます。
追加費用はいただきません。

という感じになります。質問があれば受け付けます。