

原子力潜水艦(3人乗り:操舵・ソナー・攻撃)

兵装

- ・弾道ミサイル(トマホーク)×6発
- ・巡航ミサイル×12発
- ・魚雷×13発

———弾道ミサイル———

ダメージ:直撃→350ダメージ(♡175)

爆風→200ダメージ(♡100)

注意:1ブロック離れるごとに-6(♡3)減少する。

範囲:直撃判定範囲:中心(着弾地点)から半径30ブロック

爆風判定範囲:中心(着弾地点)から半径55ブロック

弾速:秒速55ブロック

射程:無限

ミサイル指定の仕方:専用UIで、座標指定することができる(同時3つまで)

そして、緑色マークになったら、発射ボタンが押せるようになる。

そして、右側には着弾予想時間が書かれている(1の位は四捨五入)

地形破壊:深さ最大4ブロックを半球型ですべて地上は半径15ブロック以内を破壊

高さは着弾地点から20ブロック(黒曜石・岩盤・ネザライトブロックは耐える)

———巡航ミサイル———

ダメージ:直撃ダメージ120(♡60)

爆風ダメージ80(♡40)

範囲:直撃判定範囲:中心(着弾地点)から半径15

爆風判定範囲:中心(着弾地点)から半径23ブロック

弾速:秒速40ブロック

射程:視点操作になってから! 13秒間(13秒過ぎたら爆破(範囲を参照))

操作:撃った瞬間空にちょっと飛んで向きが変わった瞬間、ミサイル視点になる。

その間は視点操作でミサイルを操作する。

(イメージとしては、フォートナイトの「誘導ミサイル」みたいな感じ)

ホットバーに自爆があって、それを選択して使用すると爆破することができる(範囲を参照)

(イメージとしては、直撃するには難しいから近接信管を再現してる)

地形破壊:深さ3ブロック 半径15ブロックの球体 📍弾道・通常ミサイル

海面に着弾したら、海上! で爆破する。海より下はダメージは一切入らないように。

-----弾道ミサイル・巡航ミサイルの絶対飛翔条件-----

注意: 1. 潜水艦から発射されたミサイルは、垂直に雲の上(目視限界)まで飛んでいく 2. : 雲の上まで達したら、ミサイルの3Dモデルやエフェクトを全て消して 「透明(インビジブル)」な状態にする。

- ※未読み込みチャンク(プレイヤーがいないエリア)を通過する際のフリーズ対策として、描画負荷を無くし、スクリプト(Script API)等の内部座標計算だけで毎フレーム目標へ向かって移動させます

3. 目標地点(他プレイヤーがいてチャンクが読み込まれている場所)の頭上に到達した瞬間に姿(3Dモデル)をONIに戻し、垂直落下して着弾・大爆発する

・全ミサイル系統が発射できる海面は海拔から15ブロック以内に浮上すると、発射できるようになる。

★【将来の拡張用(重要)】

将来的には「拠点側から対空ミサイル等で、この巡航ミサイルを空中迎撃(撃ち落とす)システム」を追加したいと考えています。

完全に消滅させるワープではなく、「移動中も見ただけ透明にしたエンティティが空中を実際に進んでおり、迎撃用の当たり判定が触れる状態」にしておいていただけますと幸いです

-----魚雷について-----

射程: 発射してから15秒間(魚雷視点になってから!!)

ダメージ: 直撃ダメージ80ダメージ(♥40)

爆風ダメージ40ダメージ(♥20)

範囲: 爆破した場所から 直撃判定範囲: 半径5マス(実質80+40で120(♥60))

爆風判定範囲: 半径15マス

速度: 秒速15ブロック

仕様: 発射してから2秒後に魚雷視点に変更(ここから15秒タイマースタート)

プレイヤーには「盲目」を付与

そして、ホットバーに自爆のアイテムがあるから選択して使用すると、爆破する

(範囲を参照) 爆破したら元居た視点に戻る

地形破壊: 高さ3ブロック 横6ブロックの球体

どういう感じか



盲目を付与することで100発100中を防ぐ。お互い自爆のタイミングの感覚で爆風のあてあいっこになる。 ソナー要員がサポートしてあげる

船体性能

- ・最大深度: 最大深度: 海拔(水面)から100ブロックまで
(それ以下に行くと、5秒間存在すると、バコッ、ガコンという圧壊するような音がかかる
6秒目には、1秒ごとに潜水艦耐久地が-20(♥10)消えていく
- ・13ダメージ(♥6.5)以下は無敵👉ダメージすら食らわない様にしてほしい
- ・性能: 最大速度 秒速17ブロック / 180°旋回時間 6秒 / 耐久力 180HP。
- ・最大航続時間: 現実時間で2時間30👉原子力潜水艦だから。

注意:しかし定期的に浮上しなければならない。最大25分起きに、1分間浮上しなければなら
ない。25分以上潜っていると、乗組員にダメージが入る。
1分ごとに5ダメージ(♥2.5)

- ・修理: 2時間30経つと(経たなくても修理可能)原子力などのメンテしなければならない
修理時間は現実時間で13分

専用アイテム:『交換用・原子炉エネルギーコア』

アイテム制作: 水バケツ、溶岩バケツを中心に縦2列に設置

周りに、鉄ブロックを敷き詰めるUの字になるように

これを6つ潜水艦の専用インベントリに設置することで、修理13分が開始する。

————ソナー要員————

専用のタブレットを持っている。ソナー要員だけがチャットを受け取れる。
そのタブレットを持つと、ソナーモードがONになる。
(持っている、敵に感知される可能性有り)

通常巡航時(索敵モード)

- 6秒に1回、半径100ブロック以内の敵の情報をアナウンス。
- 表示ログの例: [SONAR] 半径100マス以内に動きあり(方角: 東)
- 効果音: ログと同時に、潜水艦特有の「ピーン……」という重いアクティブ・ソナー音が鳴る。

魚雷発射後(魚雷誘導モード)

- 味方が魚雷を発射すると、自動で「魚雷誘導モード」に切り替わる。
- 魚雷がターゲットに近づくにつれて、3秒に1回、より細かい情報をアナウンス。
- 表示ログの例: [SONAR] 魚雷、目標まで残り 30マス...
- 効果音: 敵が近づくほど「ピン、ピン、ピン、ピン……」とソナー音の鳴るテンポが速くなる。

(音のテンポの速さで、上にいるか下にいるかを特定するゲームみたいになる)

敵が下にいるのに、上に行って離れるとテンポがだんだん下がる)

アニメーション、

- ・潜水艦のプロペラが回る
- ・舵関連の動き
- ・ミサイル関連のエフェクト
- ・弾道ミサイルが海上に出たらの動き 📌

<https://youtu.be/8DiqKjxNHxM>

(最初海面に出た瞬間はエンジンは点火されていないで、海面にエンジンまで出たら、エンジン点火する感じ)

- ・通常ミサイルの動き 📌 (いい動画が無かったので、陸上になってしまいますが、やることは同じ)
<https://youtu.be/F-KXbTbMvUo>

- ・浮上する際は、海面に大量の泡を発生させる。
- ・弾道ミサイル、巡航ミサイル撃つ際に、ハッチが「パカッ」で開く動き
- ・魚雷を撃つ際に、ハッチが空く動作
- ・魚雷のプロペラ、音の導入、泡の発生

その他

- ・海拔15以下になると3人称・自分自身を向く視点を強制的に禁止(おもしろくないから)
- ・海面に完全に出るまで！！降りることはできない！！