

## A10の仕様書

### 機体性能

#### ――燃料――

最高飛行時間20分 システム標準である **1秒＝20ティック(Ticks)** を基準

そのうえで、最大燃料は 18000です(現実世界で15分)が100%

通常/それ以下速度:1秒消費⇒20

最高速度:1秒消費⇒60

・2%ごとに増減を刻んでください。

👉 (通常速度それ以下の速度一律、速度が遅いからって燃料が軽減するわけではない)

・残量燃料10%(燃料1800)で、警告をお願いします。

・内部データは毎秒細かく減算するが、画面上の%表示は「2%刻み」(100% → 98% → 96%...)で減少させる。

#### ――装甲――

・HP400

・ダメージ17以下は、全て無効化(チタニウム装甲で弾かれたという設定)

#### ――速度・最高高度・最高速度――

・最高速度⇒秒速39ブロック

通常速度⇒秒速25ブロック

最低速度⇒秒速10ブロック(これ以下で5秒間いると、強制失速で落ちていく)

↑主に着陸時に使用される

・地上速度⇒秒速5ブロック(滑走路を移動する際の専用速度)

・最高高度⇒Y=230ブロック

#### ――離陸・着陸――

・離陸可能速度⇒秒速17ブロック

離陸可能速度達成するまでの時間は7秒(速度が0の状態から)

・ゆっくりとエンジン音がなって「ううううううううううオオオーーーーン」??

みたいにゆっくりと重厚感があるのがしっかりとなるようにお願いします。

・着陸時は高度が地上から、10ブロック以下の高さが5秒間の場合⇒着陸モードに移行。

着陸モードに移行して、着陸してから速度が0になるまで、6秒かかる。

完全停止(速度が0)の時だけ降車できる。

#### ――兵装関連――

##### 30mmガトリング砲

・射程:160ブロック

・ダメージ:31(1発=♥15.5)

・着弾時の小さい爆発:直径3ブロック(真ん中の1マスはダメージ35が適用)  
(縦2マスの半球型の爆発が起こる)

・爆風ダメージ⇒28ダメージ(♥14)

・発射レート:10ティックで1発(毎秒2発)「0.5秒置きに1発」

### AGM-65 マーベリック(自動追尾 対地ミサイル)

最大搭載数:3

- ・射程:180ブロック
- ・弾速:秒速70ブロック(描写距離外でも爆発や、地形破壊はしてください)
- ・ダメージ:直撃180(♥90)/ 爆風70(♥35)
- ・範囲:直撃⇒命中した1ブロックを中心として、半径7ブロック以内  
爆風⇒中心から8ブロックから12ブロック以内(減衰有り)  
👉1ブロック離れるごとに-5(♥2.5)減衰する
- ・着弾した瞬間:専用のSEを着弾した場所から半径72ブロック以内のプレイヤーに聞こえるように。
- ・次弾撃てるまで:1発目を発射してから3秒後

### Mk.82 自由落下型爆弾

最大搭載数:12

- ・射程:無し(落下運動で命中させるため)
- ・落下速度:砂やTNT、砂利と同じ速度
- ・慣性の法則:「機体の前進スピードを引き継いで、斜め前方に放物線を描いて落下」
- ・ダメージ:直撃240(♥120)/ 爆風90(♥45)
- ・範囲:直撃⇒着弾した1ブロックを中心に半径9ブロック以内  
爆風⇒10ブロックから17ブロック  
👉1ブロック離れるごとに-9(♥4.5)
- ・落とし方?:1回落とす量は6発まで。  
次6発、落とすのには、落とすボタンを押してから、10秒後
- ・音:着弾した爆弾1つ1つ半径90ブロック以内のプレイヤーに聞こえる。

### ――補充系統――

#### ・30mmガトリング

A10の30mmガトリングを近くて、チェストを開く要領で開く、そして  
最大1000発まで搭載可能

#### ・爆弾/燃料

この2つは胴体部分をガトリングと同じように近づいて開く要領で開くと、  
燃料補充・爆弾補充がある

燃料は、「A10専用燃料」1缶で2250回復できる。

👉完全回復するには、8缶必要  
1缶吸収?しきるまで3秒かかる

弾薬は、「鉄インゴット×1・火薬×1」⇒10発 制作可能  
リロード時間はいうてない。入れたら即補充される。

### ――演出系統――

#### ・降りる際の限定演出

キャノピーを開けた瞬間5秒間だけ、コックピットから白いパーティクルを噴出?される 感じで  
(動画リンク有り)👉

[illegible]

通常運転は視点操作でなく。キーボード/スティック/ボタンで上下運動する感じ  
30mmガトリングの時だけ、視点操作に変更される。  
全機種統一で乗っている間は、3人称視点・自分自身を見る視点は無効化

- プレイヤーの視線(マウス)と、機体の進行方向を完全に独立させる「フリーロック仕様」とする。
- マウスを上下左右に動かしても、機体の飛行ルート(直進・旋回)には一切影響を与えない。
- 機体の制御は、すべてキーボード入力(W/A/S/D/Space/Shift)のみで行う。

- ・【W】キー：上昇（ピッチアップ）  
（機首を上げて上昇。最高高度 Y=230 に達した場合は入力を無効化）
- ・【S】キー：下降（ピッチダウン）  
（機首を下げて下降。高度10マス以下が5秒間続くと着陸モードへ移行）
- ・【A】キー：左旋回（ヨー / ロール）  
（視線の向きに関わらず、入力中のみ機体を正確に左へ旋回させる）
- ・【D】キー：右旋回（ヨー / ロール）  
（視線の向きに関わらず、入力中のみ機体を正確に右へ旋回させる）

- ・【Space】キー：前進 / 加速  
(停止から7秒かけて通常巡航速度へ直線加速。最高速度までの加速も行う)
- ・【左Shift】キー：減速 / ブレーキ  
(飛行中の減速、着陸後の地上ブレーキ。最低速度まで減速可能)

※システム処理：飛行モード中のスニークによる「空中での強制降車」はキャンセルすること。

- ・【マウス移動】:自由視線変更(フリールック)  
(周囲を見回す純粋なカメラ操作。機体の進行方向や姿勢は変化させない)

- ・【地上で完全停止(速度0)している状態での左Shiftキー】  
(この条件が満たされた場合のみ、プレイヤーを機体側面へ安全に降車させる)

## -----コントローラー勢(PS4・PS5・Xbox)-----

- プレイヤーの視線(右スティック)と、機体の進行方向を完全に独立させる「フリールック仕様」とする。
- 右スティックを動かしても、機体の飛行ルート(直進・旋回)には一切影響を与えない。
- 機体の制御は、すべて左スティックおよび特定のボタン入力のみで行う。

### 1. 水平コントロール(移動・旋回)

- ・【左スティック・前(L3上)】: 機体の下降(ピッチダウン)
- ・【左スティック・後ろ(L3下)】: 機体の上昇(ピッチアップ)
- ・【左スティック・左(L3左)】: 左旋回(ヨー / ロール)  
(視線の向きに関わらず、入力中のみ機体を正確に左へ旋回させる)
- ・【左スティック・右(L3右)】: 右旋回(ヨー / ロール)  
(視線の向きに関わらず、入力中のみ機体を正確に右へ旋回させる)

### 2. 垂直コントロール(高度変更)

- ・右スティック・下 : 前進 / 加速  
(停止から7秒かけて通常巡航速度へ直線加速。最高速度までの加速も行う)
- ・右スティック・上 : 減速 / ブレーキ  
(飛行中の減速、着陸後の地上ブレーキ。最低速度まで減速可能)

### 3. フリールック時(【L1 ボタン】を長押ししている間)

- ・【L1 ボタン】を押した瞬間の「機体の飛行ベクトル・姿勢」をそのままロック(直進維持)する。
- ・長押ししている間、右スティックは「純粋なカメラ操作(フリールック)」に切り替わる。
- ・プレイヤーが周囲を見回しても、機体はロックされた姿勢のまままっすぐ直進し続ける。
- ・【L1 ボタン】を離した瞬間、カメラの向きは強制的に機首(正面)へリセットされ、通常のフライト操作に戻る。

### 4. 降車ルール(着陸後)

- ・【地上で完全停止(速度0)している状態での ○ボタン】  
(この条件が満たされた場合のみ、プレイヤーを機体側面へ安全に降車させる)

## -----スマホの操作-----

- 画面左側の「移動パッド(D-pad/ジョイスティック)」で移動を、画面右側の「スワイプ」で通常はカメラと昇降を制御する。
- 画面上に専用のカスタムボタン【カメラロック】(またはフリー視点ボタン)を配置し、切り替えを行う。

### 1. 通常フライト時(【カメラロック】ボタンがOFFのとき)

- ・画面左・移動パッド(上/下):前進加速 / 減速ブレーキ
- ・画面左・移動パッド(左/右):機体の左右旋回(ヨー / ロール)
- ・画面右・スワイプ(上下) :機体の上昇(ピッチアップ)/ 下降(ピッチダウン)

※直感的なフライト操作のため、上スワイプで下降、下スワイプで上昇(リバース設定)とする。

### 2. フリールック時(【カメラロック】ボタンを長押し、またはタップしてONの間)

- ・ボタンが作動した瞬間の「機体の飛行ベクトル・姿勢」をそのままロック(直進維持)する。
- ・作動中、画面右側のスワイプ操作は「純粋なカメラ操作(周囲を見回すフリールック)」に切り替わる。
- ・プレイヤーが周囲を見回しても、機体はロックされた姿勢のまままっすぐ直進し続ける。
- ・ボタンを離す(またはOFFにする)と、カメラの向きは強制的に機首(正面)へリセットされ、通常のフライト操作に戻る。

### 3. 降車ルール(着陸後)

- ・【地上で完全停止(速度0)している状態での「乗る/降りる」専用ボタンタップ】

(この条件が満たされた場合のみ、プレイヤーを機体側面へ安全に降車させる。空中での誤タップはスクリプトで無効化すること)

## -----空中・地上での耐久地が0になった場合-----

- ・飛行中に耐久地が0になったら、即爆破するのではなく、  
そのまま慣性の法則でぶっとなで、そのたとの軌跡を炎とかの大炎上しながら墜落している感じで。その間のプレイヤーは降りることができない(操作の設定上)  
そして、墜落した瞬間に大爆発・パイロット強制キル  
耐久地が0の瞬間、プレイヤーのいかなる操作を無効化(視点移動だけはOK)
- ・地上で爆発は、そのまま大爆発をお願いします。

