

名前	カテゴリ	統合版での実装方法	役割・詳細仕様
メインジェネレーター	追加ブロック	<code>custom_blocks(</code>	変電室の心臓部。周囲にレッドストーン(RS)信号を出力する。敵モブに爆破されると「破損状態」になり、基地全体の電源が落ちる。
壁掛け式配電盤	追加ブロック	コンテナ(樽・チェスト)の仕組みを流用	各エリアの電力分岐点。右クリックで1マスの画面が開き、中に「高圧ヒューズ」がある間だけ、そのエリア(部屋や通路)に通電する。
三色電線 (赤・青・緑)	追加ブロック	パネル型ブロック(壁や天井に張り付く仕様)	見た目と配線を兼ねた電線。従来のRS粉と違い、天井や壁に這わせられる。色ごとに独立しているため、隣接しても混線しない。
高圧ヒューズ	追加アイテム	<code>custom_items</code> (スタック不可の貴重品扱い)	配電盤の起動アイテム。サバイバル制作可能
大型ジェネレーターのコア	追加アイテム	<code>custom_items</code> (スタック不可の超貴重品扱い)	変電室の復旧アイテム。メインジェネレーターが爆破された際、修理キット使用後にこのコアを組み込むことで全体電源を再起動できる。
ワイヤーカッター	追加アイテム	耐久度付きの特殊ツール(剣や斧の流用)	攻撃側・工作兵用の道具。カスタム電線ブロックを一撃で破壊できる。
電子修理キット	追加アイテム	消費型の特殊アイテム	防衛側・修理用の道具。壊された配電盤やジェネレーターを右クリックして「修理(1段階目)」するために消費する。

シート3:【電力喪失時の連動システム(統合版の処理仕様)】

(※エクセルに貼り付けると「連動する設備」「通電時(通常時)の挙動」「停電時(工作された時)の挙動」「統合版での軽量な実装アプローチ」の4列の表になります)

連動する設備	通電時(通常時)の挙動	停電時(工作された時)の挙動	統合版での軽量な実装アプローチ
基地の照明	白色の通常ライトが点灯。基地内が明るい状態。	通常ライトが全消灯。代わりに非常用の「赤色灯(低輝度)」が自動で点灯。	配電盤の裏からのRS信号が切れたら、NOT回路(反転)で赤色の光源ブロックやパウダーを光らせる。
電子ロックドア	カードキーやボタン、レバーの入力がある時だけ開閉する。	【パターンA】セキュリティ解放で開いたまま固定。 【パターンB】完全ロックで閉鎖。	ドアの設置向き(デフォルトで開くか閉じるか)を、RS信号のON/OFFとNOT回路でエリアごとに調整する。
非常用発電機 (タイムリミット要素)	停止状態(待機中)。	変電室の停電から「〇分後」、一部の重要設備(警報や一部のドア)だけを緊急復旧させる。	変電室が壊れた瞬間、裏のコマンドブロックでタイマー(スコアボード)を開始し、時間差で一部エリアの電力を強制ONにする。