

死神が視界に入ったら即死プラグイン

概要

特定のプレイヤー(死神)を見ると死亡するプラグインです。
以下の2つのモードがあります。

- 死神指定モード
 - 特定のプレイヤーを選択して死神にするモード
- ランダムモード
 - ランダムにプレイヤーを死神にするモード、死神は一定間隔で変わります

その他

- 死神になると発光します
- 死神は2人以上にすることもできます

遊び方の例

- 死神がいる世界でサバイバル
 - 見たら死亡してしまうプレイヤーと一緒にネザーやエンドを目指す
- 鬼ごっこ
 - 見たら死亡してしまうプレイヤーから鬼ごっこのように逃げる

管理者向け

お願い

ゲームの死亡メッセージをプラグイン側で送信しています。
ゲーム開始前に以下のコマンドを実行して、デフォルトの死亡メッセージ時を非表示にしてください。

```
/gamerule showdeathmessages false
```

ゲームの開始・終了

各ゲームのモードは以下のコマンドで開始・終了可能

- プレイヤー選択モード (a、@rも使用可能)
`/grm assign-mode <Player1> <Player2> ...`
- ランダムモード
`/grm random-mode`
- 終了
`/grm mode-off`

一度モードを開始した場合、同じモードは再実行できません。
(一回mode-offしてから実行する必要があります)

設定値

- 設定可能なConfigについては以下のコマンドで確認可能
`/grm config show`
- 設定値の変更は以下のコマンドで可能
`/grm config <設定名> <設定値>`
- 設定値の初期化は以下のコマンドで可能
`/grm config reload`

設定値には以下があります

- tick(デフォルト: 20tick、10未満の値は設定不可)
死神を見た時の死亡判定の間隔

- fov(デフォルト: 80)
死亡判定の視野角
- aspectRatioWide(デフォルト: 16)
死亡判定のアスペクト比(横)
- aspectRatioHeight(デフォルト: 9)
死亡判定のアスペクト比(縦)
- farClipDistance(デフォルト: 40)
死亡判定の遠さ
- grimReaperNum(デフォルト: 1)
ランダムモードの死神の数
- grimReaperUpdateTick(デフォルト: 600tick)
ランダムモードの死神の更新頻度

想定される設定変更例

- ゲームが重いので死亡判定の間隔を広くする(2秒間に1回死亡判定する)
/grm config set tick 40
- ランダムモードの死神の数を3人にする
/grm config set grimReaperNum 3
- ランダムモードの死神の更新間隔を1分にする
/grm config set grimReaperUpdateTick 1200
- 死亡判定の範囲(視野)が狭いのもっと死亡しやすくする(fovをデフォルト値から変更する70->60など、逆に設定を高くすると判定が狭まります)
/grm config set fov 60