

空気を吸うと死んでしまう世界でマイクラフト

水の世界では普通に生活できるが、空気に出ると酸素ゲージが現れて通常の世界の水中と同じになる。

コマンド

全てのコマンドの実行権限は、OPを持っている人のみです。

- プラグインを有効にする。
/erakokyu on
- プラグインを無効にする。
/erakokyu off
- 酸素がなくなったときに受ける、1Tickあたりのダメージ量を設定する。（デフォルト値 2.0）
/erakokyu set damage [0.0 ~ 20.0]
- プレイヤーが地上にいるときの、1Tickあたりの酸素の減少量を設定する。（デフォルト値 6）
/erakokyu set decair [5 ~ 10]
- プレイヤーが水中にいるときの、1Tickあたりの酸素の増加量を設定する。（デフォルト値 3）
/erakokyu set addair [2 ~ 10]
- 現在の設定パラメータを確認する。
/erakokyu info
- コマンドのヘルプを取得する。
/erakokyu help

サバイバルの難易度について

各種パラメータを調整することで、サバイバルの難易度を調整することができます。
あまりにサバイバルが難しい場合、ぬるすぎる場合、パラメータを調整してみてください。

ダメージ量の調整

難易度Normal、最大体力時の想定。
難易度が高くなるほど、地上での活動時間が減ります。

	設定値	死亡までのダメージ回数	難易度
最小値	0.0	ダメージを受けない	低い
	1.0	25回のダメージで死亡	↓
デフォルト値	2.0	12回のダメージで死亡	↓
	3.0	8回のダメージで死亡	↓
	5.0	5回のダメージで死亡	↓
	10	3回のダメージで死亡	↓
最大値	20	1回のダメージで死亡	高い

地上時の酸素量の調整

難易度Normal想定。

難易度が高くなるほど、地上での活動時間が減ります。
50人でプレイしたときに、酸素が減らない現象が発生したときには、難易度を 上げる 方向で調整してみてください。

	5		
	6		
	10		

水中時の酸素量の調整

難易度Normal想定。
難易度が高くなるほど、酸素の回復に時間がかかり、サバイバルのスピード感はなくなります。
50人でプレイしたときに、酸素が増えない現象が発生したときには、難易度を 下げる 方向で調整してみてください。

	2		
	3		
	10		

テスト動画

<https://redmine.lab.kunmc.net/redmine/attachments/379>