

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>