

2024/03/01

**NNZ Shipbuilding**

# **夢洲世代**

**艦艇取扱説明書**

# 目次

目次.....	2
<b>1 はじめに.....</b>	<b>3</b>
1.1 概要.....	3
1.2 設置.....	3
1.3 システム図.....	3
<b>2 艦橋からの操作.....</b>	<b>4</b>
2.1 水流装甲の展開.....	4
2.2 対艦戦闘.....	4
2.2.1a 射撃の操作1(従来通りの操作方法を用いる場合).....	4
2.2.1b 射撃の操作2(1-STEP操作の場合).....	4
2.2.2a パラメータの変更(射撃クロック数).....	5
レバー操作の場合.....	5
ネザースター操作の場合.....	5
2.2.2b パラメータの変更(装薬追加量).....	5
レバー操作の場合.....	5
ネザースター操作の場合.....	5
2.2.2c 着発信管(Quick Fuse)の使用.....	6
2.2.3 自動反撃.....	6
2.3 対空戦闘.....	6
2.3.1 手動操作.....	6
2.3.2 自動操作(艦橋のみ).....	6
<b>3 予備操作室からの操作.....</b>	<b>7</b>
3.1 水流装甲の展開.....	7
3.2 対艦戦闘.....	7
3.2.1 射撃の操作.....	7
3.2.2a パラメータの変更.....	7
3.2.2b 着発信管(Quick Fuse)の使用.....	8
3.2.3 自動反撃.....	8
3.3 対空戦闘.....	8
3.3.1 手動操作.....	8
<b>4 無線での操作.....</b>	<b>8</b>
真横用送信機で送信.....	8
<b>5 利用許諾.....</b>	<b>9</b>
<b>6 問い合わせ.....</b>	<b>9</b>
故障かな?と思ったら.....	9

# 1 はじめに

## 1.1 概要

夢洲世代制御装置は、従来通りの直感性に優れたレバーによる操作系統と、僚艦による無線での操作が可能なネザースターによる操作系統を併せ持つことを特徴とした制御装置です。

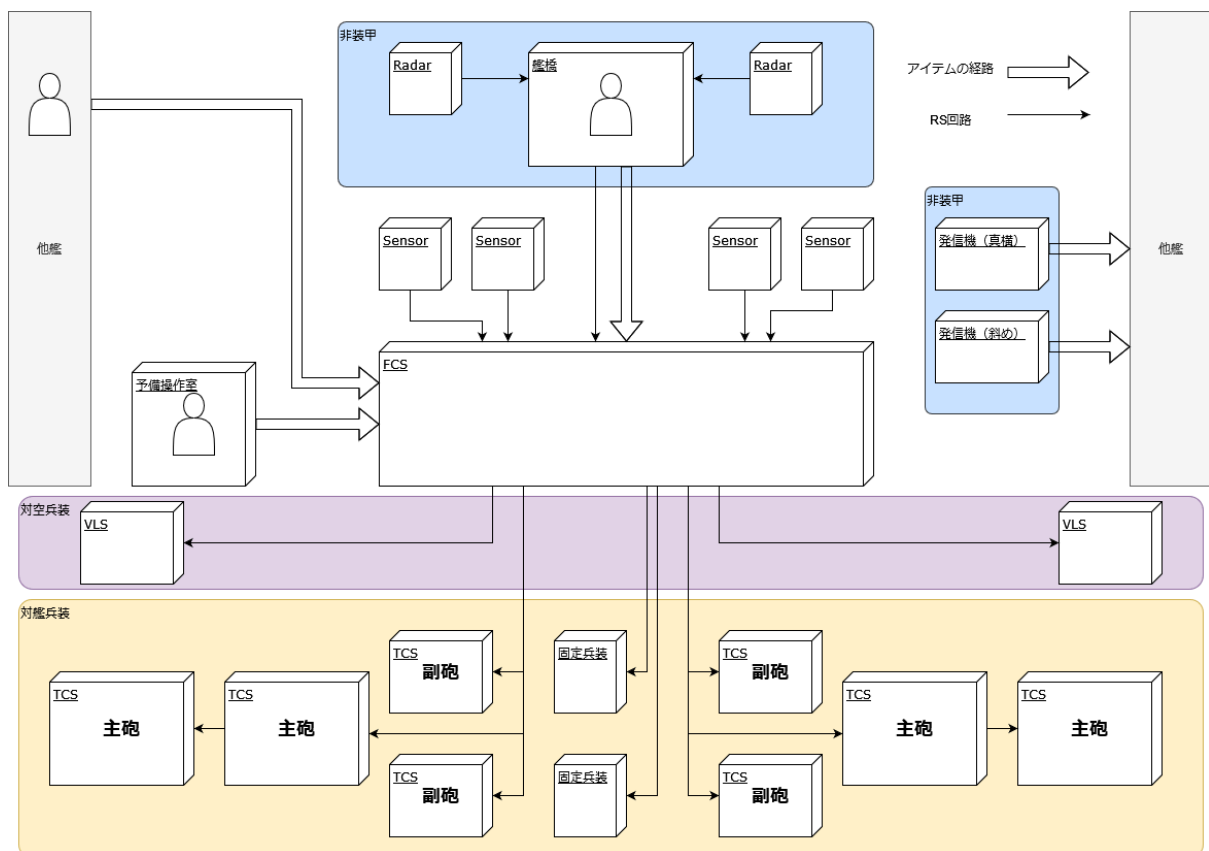
本説明書は夢洲世代制御装置を搭載する艦に共通の説明書です。艦によって搭載兵装や対応する機能に違いがあります。

## 1.2 設置

ワールドへの設置にはMCEditを使用します。

設置するときは喫水線の位置に注意してください。正しい位置は、装置の上面が水面下に一ブロック分沈む高さです。

## 1.3 システム図



## 2 艦橋からの操作

艦橋からは主にレバーを用いて直感的で応答の早い操作が可能です。又、操作台左後ろのホッパーにネザースターを投入することでも操作でき、主に射撃パラメータの設定に便利です。ネザースターを用いた操作については3章をご参照ください。

### 2.1 水流装甲の展開

ボタン(ラピスラズリブロック)を押します。

ボタンをもう一度押すと水流装甲が収納されます。その後再び展開するとき、装甲に損傷があると正しく展開できない場合があります。

### 2.2 対艦戦闘

射撃は、艦橋のコクピット、又は喫水線下の予備操作室から行います。

操作には方位選択レバー、固定兵装選択レバー、発射ボタンを使用します。

射撃パラメータの設定には、ネザースターを用いることでかんたんに行えます。

#### 2.2.1a 射撃の操作1(従来通りの操作方法を用いる場合)

1. 方位選択レバー(白樺)、又は固定兵装選択レバー<sup>1</sup>(青羊毛)をオンにして兵装を選択する。
2. 中央の発射ボタン(ダイヤブロック)を押して発射する。

#### 2.2.1b 射撃の操作2(1-STEP操作の場合)

1. 中央の感圧板(ダイヤブロック)に乗る、又はダイヤブロックにレバーを設置しオンにする。
2. 方位選択レバー(白樺)、又は固定兵装選択レバー<sup>2</sup>(青羊毛)をオンにして連射する。
3. 連射を止めるには方位選択レバー、又は固定兵装レバーをオフにする。

- ・連射は任意のタイミングで開始、及び終了できます。
- ・射撃中に兵装選択を変更した場合、次回の射撃から有効となります。
- ・射撃中にパラメータを変更した場合、暴発には至りませんが装置内の設定値が一時的に半端となります。

<sup>1</sup> 固定兵装を搭載しない艦にはレバーがありません。

<sup>2</sup> 固定兵装を搭載しない艦にはレバーがありません。

### 2.2.2a パラメータの変更(射撃クロック数)

射撃クロック数の設定は、予め設定された基本クロック数(初期設定は16周期)からの減少量を設定することによって行います。

減少量は1段階あたり2クロックです。8段階目で最小値の0クロックとなります。

計算式 (1)<sup>3</sup>:

$$\text{射撃クロック数} = \text{基本クロック数 (16)} - (\text{設定値} \times 2)$$

レバー操作の場合

1. レバー、又はボタン(エメラルドブロック)を連打して設定する。
2. リセットするには、リセットボタン(ジャングルの原木)を押す。

ネザースター操作の場合

1. ネザースター(Decrease Projectile)を投入して設定する。
2. リセットするには、ネザースター(RESET)を投入する。(ネザースターによる兵装選択、並びに装薬追加量も同時にリセットされます。)

・射撃クロック数を変更しても装薬量は変わりません。したがって空砲を使用可能です。  
 ・設定用ネザースターは一度にまとめて投入できます。ただし、多数投入すると反映までに数秒かかります。

### 2.2.2b パラメータの変更(装薬追加量)

装薬追加量の設定は、装薬の増加量を設定することによって行います。また、これとは別に基本クロック数16周期分は必ず装填されます。

増加量は1段階あたり2クロックです。ただし、最初の一段階だけは認識されません。

計算式 (2)<sup>4</sup>:

$$\text{装薬追加量} = (\text{設定値} - 1) \times 2$$

レバー操作の場合

1. レバー、又はボタン(金ブロック)を連打して設定する。
2. リセットするには、リセットボタン(アカシアの原木)を押す。

ネザースター操作の場合

1. ネザースター(Increase Propellant)を投入して設定する。
2. リセットするには、ネザースター(RESET)を投入する。(ネザースターによる兵装選択、並びに射撃クロック数も同時にリセットされます。)

・設定用ネザースターは一度にまとめて投入できます。ただし、多数投入すると反映までに数秒かかります。

<sup>3</sup> 最小値: アイテム数0のとき16(基本クロック数と同じ) / 最大値: アイテム数8のとき0(空砲)

<sup>4</sup> 最小値: アイテム数0, 1のとき0 / 最大値: アイテム数9のとき16

---

### 2.2.2c 着発信管(Quick Fuse)の使用

レバー(模様入り砂岩)をオンにして着発信管を有効にします。

着発信管を有効にすると、少数の弾頭が射出後すぐに起爆します。目標へ到達する前に起爆してしまう場合は、射撃クロック数を下げて起爆地点を調節してください。

### 2.2.3 自動反撃

レバー(白羊毛)をオンにして自動反撃システムを有効にします。

ダメージセンサーがダメージを検知したとき、検知した舷側の砲塔並びに固定兵装、及びレバーによって選択されていた兵装を1回射撃します。

## 2.3 対空戦闘

### 2.3.1 手動操作

レバー(ピンク羊毛)をオンにするとVLSを連射します。

### 2.3.2 自動操作(艦橋のみ)

レバー(緑羊毛)をオンにして直上イージスシステムを有効にします。<sup>5</sup>

レーダーが直上の物体を検知する間、VLSを連射します。

---

<sup>5</sup> 夜間はレーダーが常時反応しますので使用できません。

## 3 予備操作室からの操作

予備操作室からの操作、及び無線による操作ではネザースターによる操作系統を利用します。操作室内のチェストから該当するネザースターを取り出し、ホッパーへ投入してください。なお、艦橋にホッパーが設置されている場合、艦橋からもネザースターによる操作系統を利用できます。

- ・アイテムは同時に複数投入できます。
- ・アイテム投入から反映までには最大で十数秒<sup>6</sup>かかります。同時に複数投入した場合更に時間がかかります。
- ・アイテムが装置内に進入すると、音符ブロックの音でお知らせします。
- ・ネザースター(RESET)が投入され、リセットが実行されるとロケット花火の音でお知らせします。

### 3.1 水流装甲の展開

ネザースター(Deploy water protection)を投入します。

ネザースターをもう一度投入すると水流装甲が収納されます。その後再び展開するとき、装甲に損傷があると正しく展開できない場合があります。

### 3.2 対艦戦闘

ネザースターによる砲塔の方位選択は、艦橋での物と異なり右前、左前、右後ろ、左後ろに分割されています。

#### 3.2.1 射撃の操作

1. ネザースター(MAIN GUN、又はSECONDARY GUN)を投入して兵装を選択します。
2. ネザースター(RUN)を投入して発射します。
3. 兵装選択を解除するにはネザースター(RESET)を投入します。(全ての兵装選択、及びパラメータ設定が同時にリセットされます。)

- ・右舷戦闘の場合:ネザースター(Main Gun [Front Right] 及びMain Gun [Rear Right])を投入します。
- ・兵装選択のアイテムを投入したあと、待たずに「RUN」を投入できます。

#### 3.2.2a パラメータの変更

艦橋でのネザースターによる操作(2.2.2a 及び2.2.2b『パラメータの変更』)と同様です。ただし、ネザースター(RESET)の投入によってネザースターによる兵装選択が同時に解除される点に注意が必要です。

<sup>6</sup> 最も時間がかかるネザースター(RUN)の場合、進入から信号の発出までに20秒かかります。

### 3.2.2b 着発信管(Quick Fuse)の使用

1. ネザースター(Shut Projectile Charging)を投入して着発信管を有効にします。
2. 着発信管を無効にするにはネザースター(RESET)を投入します。(全ての兵装選択、及びパラメータ設定が同時にリセットされます。)

着発信管を有効にすると、少数の弾頭が射出後すぐに起爆します。目標へ到達する前に起爆してしまう場合は、射撃クロック数を下げて起爆地点を調節してください。

### 3.2.3 自動反撃

1. ネザースター(Counter Attack)を投入して自動反撃システムを有効にします。
2. 自動反撃システムを無効にするにはネザースター(RESET)を投入します。(全ての兵装選択、及びパラメータ設定が同時にリセットされます。)

ダメージセンサーがダメージを検知したとき、検知した舷側の砲塔並びに固定兵装、及びレバーによって選択されていた兵装を1回射撃します。

## 3.3 対空戦闘

### 3.3.1 手動操作

ネザースター(VLS)を投入するとVLSを1回発射します。

## 4 無線での操作

受信機を持つ艦と送信機を持つ艦との間で、最大200メートルの距離での無線による操作が可能です。

無線での操作にもネザースターを使用します。送信側の艦からネザースター送信用TNTキャノンを用いて送信し、受信側の艦の船体側面喫水線下にあるホッパーで受信します。操作方法は予備操作室からの操作に準じます。

### 真横用送信機で送信

ネザースターをディスペンサーにセットし、発射ボタン(ダイヤブロック)を押します。

- ・東西方向に射撃した際にやや艦尾側に逸れます。
- ・精度が悪いことにより、射程200メートルで5回に1回程度の確率で受信できないことがあります。
- ・受信すると、受信した艦の喫水線下にあるランプが点灯します。



## 5 利用許諾

本作品は元々多くの方に利用して頂くために製作したものですから、あらゆる用途に利用して頂いて構いません。制作者の表示は不要ですが、して頂ける場合は歓迎します。

- ・本作品を改変することなく利用できます。
- ・本作品を改変したものを自作のものとして利用できます。
- ・本作品を改変したものを自作のものとして再頒布できます。

利用例)映像作品に登場させる、マルチプレイの世界に設置する等。

・ただし、本作品を一切改変することなく自作のものとして利用することは可能な限りおやめください。

## 6 問い合わせ

Youtube: [https://www.youtube.com/channel/UCzB8\\_PC3Siup1Zai8EfJC2g](https://www.youtube.com/channel/UCzB8_PC3Siup1Zai8EfJC2g)

Twitter: [https://twitter.com/NHI\\_nakamura](https://twitter.com/NHI_nakamura)

### 故障かな？と思ったら

作品に不具合等を発見された場合はご連絡ください。

不具合報告フォーム:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdh8NzM\\_RGn50L5WsNhh13n1tpO50aodwJcDQjIKV-cVgtsA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdh8NzM_RGn50L5WsNhh13n1tpO50aodwJcDQjIKV-cVgtsA/viewform?usp=sf_link)

終了