2017年10月28日

芝村裕吏
新しくグループチャットを作成しました。
チャット名を「宇宙戦検討会議」に設定しました。

メンバー「 芝村裕吏, はぐろ@羽黒, 猫野和錆, 階川雅成, シグレ, 白石裕, シュワ, 小宇宙, 高原鋼一郎」を追加しました。
10月28日 22:27
チャット情報を変更しました。
メンバー「 porepole」を追加しました。
22:28

階川雅成
よろしくお願いします。
10月28日 22:28

シュワ
よろしくおねがいします
10月28日 22:28

小宇宙
こんばんは～。よろしくお願いします
10月28日 22:28

porepole
よろしくお願いします
10月28日 22:28

芝村裕吏
すまんがここにいるメンツ以外の参加者は俺とコンタクトがないか探しきれてないか、あるいは忘れてるので、覚えあれば呼んで？
10月28日 22:28

高原鋼一郎
よろしくお願いします
10月28日 22:29

白石裕
こんばんは　よろしくお願いします
10月28日 22:29

芝村裕吏
十五夜とかミサ、あと双海　環
10月28日 22:29

猫野和錆
よろしくお願いします
10月28日 22:30

はぐろ@羽黒 蒼梧藩国
見学です、よろしくお願いします
10月28日 22:30

シグレ
こんばんは。よろしくおねがいします。
10月28日 22:31

芝村裕吏
メンバー「 JUNK-C」を追加しました。
10月28日 22:31

JUNK-C Drache@無名騎士
こんばんは、見学希望です。
よろしくお願いします
10月28日 22:31

芝村裕吏
メンバー「 双海　環」を追加しました。
10月28日 22:31

白石裕
そうかURL出せばよかったですね。。(コンタクト送ってた)
10月28日 22:32

芝村裕吏
メンバー「 十五夜」を追加しました。
10月28日 22:32
メンバー「 白河　輝」を追加しました。
22:32
メンバー「 GENZ」を追加しました。
22:32

双海　環
こんばんは。参加者の皆さま、よろしくお願いします。
10月28日 22:32

白河　輝
ありがとうございます。
こんばんは
10月28日 22:32

高原鋼一郎
こんばんは
10月28日 22:32

芝村裕吏
メンバー「 阪」を追加しました。
10月28日 22:32
メンバー「 高梨ひひひ」を追加しました。
22:33
これで一通り希望者はそろったかな。
22:33
メンバー「 神楽坂」を追加しました。
22:33

GENZ
こんばんはー
10月28日 22:33

高梨ひひひ
お邪魔しますです
10月28日 22:33

十五夜 にゃんにゃん共和国
よろしくお願いします～
10月28日 22:34

芝村裕吏
ぜんいんこれてるよね？
10月28日 22:34

阪
こんばんは。よろしくお願いします。
10月28日 22:34

シグレ
帝國側は全員です。
10月28日 22:34

芝村裕吏
では話をしよう。
10月28日 22:35
メンバー「 海法紀光」を追加しました。
22:35

高原鋼一郎

よろしくお願いします
10月28日 22:35

芝村裕吏
メンバー「 ダムレイ」を追加しました。
10月28日 22:35

階川雅成
共和国側、特に参加出来てないという方はおられないようです（希望を宣言された方は全員おられます）
よろしくお願いします。
10月28日 22:35

海法紀光
よろしくお願いします
10月28日 22:35

porepole
よろしくお願いします
10月28日 22:35

GENZ
よろしくお願いします
10月28日 22:36

シグレ
よろしくお願いします。
10月28日 22:36

芝村裕吏
メンバー「 ミサ」を追加しました。
10月28日 22:36

双海　環
よろしくお願いします。
10月28日 22:36

白河　輝
よろしくお願いします
10月28日 22:36

ミサ
宜しくお願いしますー！
10月28日 22:36

神楽坂

こんばんは、よろしくお願いします（隅っこへ
10月28日 22:37

芝村裕吏
宇宙戦の演習だ。といっても、現状、各国宇宙戦ドクトリンもないので、とりあえずケントと宇宙機雷とフィッシュボーンで基礎的な宇宙の戦闘を確認して、装備開発やドクトリン開発を行いたい。
10月28日 22:37
冒険の書のデータ出せる？
22:37

GENZ
フィッシュボーン
http://frogwell.fam.cx/idress4/groupviewer?id=121880
10月28日 22:38

白石裕
ケント
http://frogwell.fam.cx/idress4/groupviewer?id=47656
10月28日 22:38

シグレ
ケント
http://frogwell.fam.cx/idress4/groupviewer?id=47656
10月28日 22:38

GENZ
機雷
http://frogwell.fam.cx/idress4/groupviewer?id=123945
10月28日 22:38

猫野和錆
フィッシュボーンhttp://frogwell.fam.cx/idress4/groupviewer?id=121880
10月28日 22:38

シグレ
http://frogwell.fam.cx/idress4/groupviewer?id=123945
10月28日 22:38
機雷です
22:38

芝村裕吏
メンバー「 竜樹」を追加しました。
10月28日 22:40
かくて演習機材のデータはあるので、簡単な説明から行こうか。
22:41

竜樹
こんばんはよろしくお願いします。
10月28日 22:41

芝村裕吏
ケントについては説明いらないよね。 データの持ち方が良くなくて、細かい評価を出せというと出せない子ではあるのだが、戦略級の戦闘では普通に使える。航空機様I=Dだ
10月28日 22:42
メンバー「 寅山日時期」を追加しました。
22:43
メンバー「 とよ」を追加しました。
22:43

寅山日時期
ありがとうございます。勉強のために見学させてください。
10月28日 22:43

階川雅成
この場合でいうデータの持ち方がよくない、というのは、行為や能力別の大部品化が行われていない時期の設計だから、ということですね。
判定が細かくなると出せる大部品が少なくなると。
10月28日 22:44
（回避とか偵察のために単独で出せる大部品がないという意味です
22:44

小宇宙
10%にも抵触しやすいと
10月28日 22:45

芝村裕吏
そうだね＞雅戊　例えば対歩兵攻撃評価12だせとかいわれても　、だせない
10月28日 22:45

ミサ
装備品外付け型かなと思いましたが　　そうか回避とかなのですね（読み読み
10月28日 22:45

芝村裕吏
メンバー「 YOT」を追加しました。
10月28日 22:45

YOT
承認ありがとうございます、よろしくお願いいたします
10月28日 22:46

芝村裕吏

ただ、このデータの持ち方にはとても良いメリットもあって、評伝式なので継承性が高い。
10月28日 22:46

とよ
お邪魔しますー　見学させていただきます
10月28日 22:46

芝村裕吏
新型機を作りやすく、作戦アイドレスがうまく当たれば、うまいこと細かい評価も出せるかも、しれない。
10月28日 22:47

高原鋼一郎
詳細なスペックが書かれたパーツではなく、こういう感じでこうだった、こんなところが強かった、という評価で作られてるのでその延長線上が作りやすい、という事でしょうか＞評伝
10月28日 22:48

シグレ
110ミリ砲装備型やSR2が実際敬称によって製作されていますね。
10月28日 22:48

階川雅成
実績や改造内容を大部品として追加するだけでデータが膨らむので、継承しやすいですね。
（大部品を細かく分ける場合、追加する部品の内容もさらに細かく分けなければならないので足しにくかったり、オンオフの手間がかかりすぎたりします）
10月28日 22:49

シグレ
110ミリ砲装備型：http://frogwell.fam.cx/idress4/groupviewer?id=123887
ケントSR2：http://frogwell.fam.cx/idress4/groupviewer?id=47719
10月28日 22:49

階川雅成
外部パーツとして能力ごとに特化した装備部品をつけるのはポピュラーな手段ですよね。
10月28日 22:49
（この場合の問題は生産と輸送に関する手間がかかること）
22:50

芝村裕吏
例えば具体的な武器のデータは継承すると改良点とかを具体的に書いていかないといけないから、なんだろう。どこかでプレイヤーの知識限界を超えて続きが書けなくなる。＞高原
10月28日 22:51

高原鋼一郎
なるほど
10月28日 22:51

芝村裕吏
んで。I=Dについてはその根本的な優位性などがあるけど、これについてはあとで述べる。
10月28日 22:52
まずは演習機材について説明する。
22:52
次にフィッシュボーン。ミニ・ミアキスともいうべき古典的鉄アレイ型宇宙船だ。 輸送艦に毛の生えたような仮装巡洋艦で、コンテナ船のコンテナを武装ユニットに交換しただけの船だ。
22:54
１５０mしかない宇宙スケールでは小さな船なのだが、実はこれでも結構運用が大変。なにせ7人乗せないといけない。
22:55
返信　引用　タスク　リンク
量産は比較的簡単だけど船員設定そろえるのが大変よな。宰相府ではT21で2隻しか使えてない。
22:56
高原鋼一郎
パイロット3名、整備員2名、事務官１名、医者１名でしたね
10月28日 22:57

シグレ
それでもミアキスが10人だったことからすればいくらか減ってはいますね。

芝村裕吏
　武装パッケージを入れ替えていろいろな使い方ができる、のはいいが、こいつも個別に判定になると弱い。これはいろいろな理由があるが、個別判定時に評価がガタ落ちするから。だね。つまりカタログスペックはいいんだけど、まあ、カタログスペックで終わっとる。
10月28日 22:59
とはいえ、T22で宇宙空母つくるか。宇宙戦艦つくるかもわからんかったのでこの系統だ。この間でノウハウをためて新型間を作る予定だ。
次。最後に宇宙機雷。 T21でアイドレスが終わる可能性が非常に高かったので作った、ほとんど反則兵器だ。いつ爆発してもおかしくはない

階川雅成
敵に使われたら勝てません。

芝村裕吏
なんといってもこいつ。実RDが4しかない。 生産が極めて楽でドカンと作れる。
それでいて戦闘力は４２RD。 それにしたって大した性能ではないが、量産性を生かして敵の手数を消費させている。

海法紀光
単純に考えると、「強さに比べてRD低すぎ」爆発の危険があるやつですよね。
10月28日 23:03
返信　引用　タスク　リンク
おお<戦闘力は42

階川雅成
え、ああ！　小惑星とかの大部品は生産対象としてないんですね。プログラムも。

GENZ
輸送と同じで実体部分だけ生産対象にするということができるのですか？

シグレ
プログラムは情報だけなので生産は不要、小惑星もすでにあるものを転用しているので生産不要という扱いなのでしょうか。

芝村裕吏
実は＞GENZさん

そう。プログラムは工場でつくるものでもないし、小惑星はそこらに浮かんでる。 つまり38RD分は空気と同じ。まあ、燃料は食うんだけどね。莫大な量産を1ターンでやった、まさに反則的な手だね。まねされると、やばい。

GENZ
むぅ。それは…色々応用を考えつきますね…

芝村裕吏
実は宰相府の無人機はずっとプログラムを生産計上にのせてないんだけど、T21になって、それを前面に出した兵器を作ったというわけだ。

海法紀光
燃料は評価に応じて消費は変わらないが、生産、移動は、実体部分だけの評価でもできる、と（今回だけの裏技にしておいたほうがいいかは、さておき

猫野和錆
チキンレッグとかのプログラムは生産には入ってないですね確かに

階川雅成
考え方としては、技術アイドレスに生産がいらないのと同じですね。
違うのは技術アイドレスとして独立させてないから流出の危険性が低め、とかだったりするんでしょうか。

porepole
プログラムも生産のルールを組んだ方が良いような気もします。生産ゼロで情報戦用攻勢AI1億体来られると死ぬような

芝村裕吏
これを作った主たる理由は敵の評価が50超えしてて、これを普通にやるとゲームし素敵に超えられないのが明らかだったためによる。つまり、絶対クリア不可能問題だったので、俺がゲームバランス対応でやった。

ま。ポレポレの言う通り、幽霊プログラムを誰かがおもいついてやれば、それはそれでアイドレスは終了する。

海法紀光
ゲームシステム的に超えられないがゆえの裏技（？）だったわけですね。

芝村裕吏
ということで、あいも変わらずアイドレスは薄氷を踏んでるわけだね。

白石裕
（帝国軍はプログラム含めてまるット生産してました。。＞今確認しにいった）

芝村裕吏
裏技というか、クーリンガン先生の忠実な弟子としてやった。というわけだ。

海法紀光
（燃料問題も、「自己進化AI」とかいって、生産時は評価低いけどあとで、強くなる、とかが通ったら、まずいなぁ

白石裕
（宰相府のデータ登録の仕方が基本分離登録されてる理由がこれかと納得）

YOT
燃料でキャップはかかる筈ですが、向こうが開発リソースを燃料生産全振りとかされるとえらい評価になりそうですしね

猫野和錆
誰かがいなかったり、誰もが注目しないような遊びのアイドレス が一個なかったりで簡単に世界終わりますよねアイドレス

芝村裕吏
[返信 aid=2523178 to=88220729-976124995791003648] 猫野和錆さん
そういうものだ。 なにせもともとはターン１０で終わる世界をプレイヤーの絶大なプレイングで奇跡の延命させている状況だからね。

海法紀光
（エンチャント系魔法使いで、毎日自分を強化するので、十年後にはRd10倍、とかも燃料パスできそうですな（なのでオーダー封印してますが））

シグレ
ターン20どころか10で終わる予定だったとは

芝村裕吏
すでにアイドレスは適当に終わった、では許されないくらい皆が力をいれてしまってるし、人生にくっついてしまってるところがあるからね。

さておき、どのみち情報戦仕掛けられたら、こっちの対応能力で大差ついているので、無人機はおそらく使えなくなる。フィッシュボーンが7人も乗組員がいるのはこれを見越しての話。
なんで、T22についていうと、機雷戦は期待するな。

階川雅成
わかりました。

芝村裕吏
仮に同じのを生産したとしても生産効率がガタ落ちするので、300作るのは至難の業だろう。
そもそも敵が対抗、回避手段に出るのは確定的なのでなにもつきやってやるこたぁない。

猫野和錆
システム上機雷を相手にしている敵は消耗するだけで死なないので消耗しきったところで交渉か取り付いて白兵戦は犠牲者減らせそうかなと考えてたんですが難しいですね

芝村裕吏
[返信 aid=2523178 to=88220729-976126388669030400] 猫野和錆さん
難しいね

T21で敵の攻撃で一番効果をあげたのは迷宮からのアクションだったので、次、敵はこちらに力点をいれるかも、しれない。ので、できれば迷宮封印してその手でこさせないようにしたい。
23:19
返信　引用　タスク　リンク
さて。機材説明が長引いたが。次は良いニュースをだしてもいいかしら。

階川雅成
となると迷宮封印は初手、ユーザーイベントになりますね。部隊数も多くないと。
はい、お願いします。

猫野和錆
トラックで埋めれば普通に迷宮からきた敵は掘り返すのに大きいコストを払うことになるという話題が出ていましたね
10月28日 23:20
返信　引用　タスク　リンク
はい

海法紀光
（今ある出口は当然封印するとして、知らんところに迷宮の出入り口が新たに生えたりしないように、警戒しときたいですね）

芝村裕吏
宇宙船、T21で俺一人で機雷戦イベントやってたんだけど。とてもいいことがあった。太陽は防御側である我々に大変有利な修正を与えている。いわば、味方だ。

高原鋼一郎
そうなんですか10月28日 23:22

YOT
おお、太陽 10月28日 23:22
GENZ
[返信 aid=2610445 to=88220729-976127430072770560] 芝村裕吏さん
どのくらいの距離まで恩恵を受けられそうですか？
10月28日 23:22

階川雅成
太陽。エネルギーとしてでしょうか。
10月28日 23:23
YOT
センサー妨害的な感じでしょうか？
10月28日 23:23
芝村裕吏
太陽を背にすると侵攻側のセンサーが一5される。
10月28日 23:23
白河　輝
太陽風の通信障害かな
10月28日 23:24
シグレ
太陽風による電磁波でしょうか
10月28日 23:24
階川雅成
なるほど。
10月28日 23:24
芝村裕吏
熱源的にも光学センサ的にも太陽という大きなものが背にあると、見るのが難しくなる。
10月28日 23:24
YOT
宇宙戦でセンサー有利取れるのは重要そうですね
10月28日 23:24
とよ
逆光は勝利…

階川雅成
発見タイミングで有利取れると、それはそのまま時間になりますもんね。

芝村裕吏
ちなみに使えそうなのは火星より内側だね。木星はねえ、太陽は点とまではないかないが、そこまで攪乱効果はない

GENZ
内惑星軌道であれば効果があると。ふーむ…

芝村裕吏
いわば高低差的に高い位置にある。

シグレ
火星より内側となるとアステロイドベルトや月軌道上ですね。宇宙戦のスケールからしたら、ほぼ水際という印象があります。

高原鋼一郎
センサー改良してくるかなあ

階川雅成
火星より内側ですと、ちょっとしたことでうち漏らした敵機がすぐに軌道上まで到達できてしまわないか、という恐怖があります。今日の検討では防衛線を引くのが火星軌道あたりかなあという考えでした。

芝村裕吏
ただ、逆に言うと防御側のいるおよその方向は分かるので。回避ができるかもしれない。

猫野和錆
敵が大迂回するかもしれないとおっしゃっていたやつですね

芝村裕吏
で、センサー性能が同程度の技術水準なら、おそらく防御側である我々は先に敵を見つけてアタックできると思う。大射程攻撃手段があれば、それでいける。

YOT
センサー届くギリギリの間合いでヒットアンドアウェイとかがもし出来ればその間はある程度一方的に攻撃出来るかもですね

芝村裕吏
ちなみに火星より遠いと、燃料消費が2倍になる。
10月28日 23:29
懸念はいまのところ、水際すぎる、というあたりだね。

階川雅成
はい。

GENZ
[返信 aid=2610445 to=88220729-976129443628077056] 芝村裕吏さん
火星軌道への航路消費数イメージはどのくらいでしょうか？

芝村裕吏
3

シグレ
大射程攻撃手段というと、戦艦の主砲クラスのレーザーとかでしょうか

高原鋼一郎
宇宙→月→火星、くらいかな・・・

GENZ
ありがとうございます。航路的には結構近いですね

階川雅成
超遠距離攻撃というイメージだと、過去にあったのは確か破砕槌、でしたっけ。宰相府の兵器だったと思うんですが
10月28日 23:32
宇宙戦対応の超遠距離攻撃が可能なアイドレスはごく限られてました。

芝村裕吏
どうかな。3航路範囲の広さだと反対側で6になる。火星軌道で我々が円形陣を組んだら反対側は帰還すらできないことになるね。

シグレ
[返信 aid=2535984 to=88220729-9761302130395914 24] 階川雅成さん
破砕槌デバイスは星鋼京の吾妻開発工廠ですね。エバーライトのオプション装備です。

porepole
I=Dに身長の100倍ぐらいのオプション砲をつける奴でしたっ

芝村裕吏
そうだね＞ポレポレ

白石裕
まだデータ的に実装はされてないような。。されてんのかな＞エバーライトのオプション兵装

高原鋼一郎
帰還を前提としない、突撃艦隊だったらやりかねないかなあ

GENZ
破城槌デバイスはシステム2でデータになってますね

芝村裕吏
脱出ポッドがわりにI=D使ってる。一発撃つと位置暴露するので

シグレ
http://www.awg-fsmd.jp/~machinpia/idress/3rd/id/15/index.html

階川雅成
[返信 aid=2536001 to=88220729-976130485057003520] シグレさん
補足ありがとうございます。星鋼京さんすいません！

芝村裕吏
という情勢なんじゃよ。＞今の感じ

階川雅成
はい。

シグレ
[返信 aid=2536006 to=88220729-976130629882085376] 白石裕さん
RTRより前っすよ。

白石裕
[返信 aid=2536001 to=88220729-976131035605499904] シグレさん
それは知ってるが　system4で実装されているかという意

芝村裕吏
あと、敵の分解能は意外に低くて機雷＋小惑星はともかく、機雷単独は太陽を背にするとほぼ発見されてない。

porepole
この状況で、相手をどうにかする訳ですか

シグレ
[返信 aid=2536006 to=88220729-976131166182612992] 白石裕さん
ああなるほど。

階川雅成
今の手札で勝てと言われてもまずどうにもなりませんね。輸送艇とI=Dでの戦いですので射程はなく、正面から殴り合うだけです。
ので何が欲しいかの話…の前にどう勝つかのイメージからですが。

芝村裕吏
I=Dのうちケントは６ｍ、SR2でも１０いかないから、おそらく至近距離になるまでは気付かれないだろう。

シュワ
殺し間を形成して誘い込めれば良いんでしょうなぁ

階川雅成
至近距離までいけちゃうんですか…

シグレ
恐らく動員されてくるのはA世界の設定国民なので、敵の本丸だけをI=Dなり歩兵の強襲揚陸で制圧出来ればという話が帝國側では出ております。

porepole
至近距離、というのはイメージとして何キロぐらいなんでしょうか

芝村裕吏
1万2000km

猫野和錆
取り付いての白兵が可能かもしれないってことですね

高原鋼一郎
本丸あんのかなー。全員薬決めてイヒヒ状態な国民に命令下して、突撃せよ！ってやってきそうだけど

芝村裕吏
おそらくステルス技術を強化すれば、この技術というか状況格差をそのままに同じことができそうだ。 で、できれば向こうというか、我々の国民を傷つけたくので白兵制圧かなにかできればいいと思っている。

シグレ
1万2千……東京からアメリカ大陸まで行けちゃいますね

階川雅成
BPCにとって全員捨て駒なら指揮官だけじゃなくて全艦抑えたくなりますね。

porepole
空母かオペレート艦が近いかもですね＞本丸　向こうは有人艦で無人艦をオペレートするような気がします

白石裕
本丸なくてもまぁ捕縛して治療してやれば、相手の戦力（といってもA世界設定国民だけど）は減らせるし　悪くはないんじゃない？

芝村裕吏
必要なら囮部隊で派手に攪乱しつつ、リーチできればなー。で、宰相府では宇宙海兵隊をつくる。まあ、帝國軍もほぼほぼ同じ結論というわけだね。

階川雅成
無力化した時点で自爆してついでに病毒もまいてくる、というのはBの常套手段で、かなりきつい要因です。

シグレ
技術的な問題として世界移動するにあたっては冒険艦が必要なので普通の艦は来れないと思うのです

高原鋼一郎
まあやってこない可能性はないだろうなー＞自爆するクローンで固めてくる

階川雅成
共和国はこの『艦内に侵入しても助けられない問題』を根本的に解決する手段を探して、結局見つかっていないです。

シグレ
先ほどの本丸という言葉は、指揮官（BPC）が搭乗するであろうブリッジを想定しています。

シグレ
あとはこちらで冒険艦3隻を鹵獲して使えるようになれば、戦力強化にもなるかと。

芝村裕吏
まあ、逆に言えば、病毒は医者の、自爆については技術の問題だ
あと、リスクは高いがこっちからせめる手もあるよ。 すると確実に対応に手を取られる

猫野和錆
マンイーターがばらまかれる問題の対応って宇宙だとどうしたらいいんでしょうね

芝村裕吏
[返信 aid=2523178 to=88220729-976133626812956672] 猫野和錆さん
宇宙服

小宇宙
隔離は確実だから広がるのは防げそう

芝村裕吏
[返信 aid=2523178 to=88220729-976133898293477376] 猫野和錆さん
死ぬと思うよ。 なんで死なないで無毒化するなにかはいるよね

ミサ
絶妙なバランス配分のしっかりした設定の宇宙服が必要ですね（頷

芝村裕吏
そのための防疫研究所だ。

猫野和錆
宇宙だと詩人さんがマンイーターを歌って鎮めたりできないのがつらいですよね。（各論的な話になるので話が変わっちゃう奈良流してください

白石裕
帝國的には奇襲が伝統というか、宇宙戦では基本うってでるだったと思うので。。逆に惹きつけて云々は発想にあんまりなかったですね

猫野和錆
なるほど

高原鋼一郎
一発ぶち込んだら仮死状態か、冷凍状態になる弾とかですかねえ

白石裕
ただ、今回奇襲を支える航路の増設ってどうやるねんとかはあって、結局ある程度近海でやらないといけないのかなとは思ってました

階川雅成
遠征で先手を打って相手の出鼻をくじくのも戦法の一つ、というのは大事な話だと思いました。

芝村裕吏
打って出るのも手だ。A世界に突入して政治ビラでもまけば、それだけで敵はまずいと思うんだが

階川雅成
先手をとれるくらいの遠征力となると、結局また夜明けの船の皆さんに頼る事になるのが心苦しいんですが

小宇宙
物理計算で航路増やせたから十分な計算力とユーザイベントでもあれば航路を増やせたり？

芝村裕吏
ん一。夜明けの船は関係悪いのでないかな

猫野和錆
確かに

とよ
迷宮経由で少数の工作員部隊を…？

猫野和錆
（物理計算のほう

芝村裕吏
航路は増やせそうね

白石裕
帝国軍で星間リングゲート作って超空間移動距離１８稼ぎつつ、何か一隻分の艦戦送ればとかは考えてました。リングゲートのRDがどんだけ稼げるのかとかありますが

階川雅成
冒険艦がなしでしたら迷宮ですよね。世界移動を伴う訳で

シグレ
威信点があってで枠があればFVBで冒険艦蒼天をデータ化することは出来ます。

芝村裕吏
これは俺の個人的な印象だけど。Bの連中、我々より愛がない分支持率低いのではないか仮説を俺とぜくやんの与太話でしてて

猫野和錆
貿易研究所でマンイーター対策…マンイーター対策…

高原鋼一郎
散々やられた揺さぶりをこっちからやる訳ですか
10月28日 23:52
返信　引用　タスク　リンク
＞政治的なあれ

シグレ
夜明けの船については生活ゲームで関係改善が出来ないでしょうか

階川雅成
ACE達に呪いを仕掛けていた件はB穏健派PCにも揺さぶりをかけられる材料ですよね。
設定国民に対するアピールも有効だと思います。

芝村裕吏
[返信 aid=2536001 to=88220729-9761351012114759 68] シグレさん
心からお勧めできない。自分でやる、というのなら。

階川雅成
B是空さんなので武断の恐れはありますが

シグレ
[返信 aid=2610445 to=88220729-976135246929985536] 芝村裕吏さん
わかりました。

芝村裕吏
武断すればそりゃ支持率さがるで。
高梨ひひひ
A世界をまともに統治してるのか、というと怪しいような…

シグレ
やはり威信点3000点目指して蒼天データ化しかないのか

芝村裕吏
よけ並みか無名並みか

ミサ
一回A世界をこっそりみにいくというのはできないのですよね（悩くそのあたりの雰囲気

porepole
前回の侵攻が全部失敗したので、どちらにしろ支持率は下がってると思います。程度は兎も角

GENZ
A世界に遠征となると、逆にA世界に残してきた対宇宙設備の類がこちらに牙をむくわけでリスクは相当高いと思います。政治工作員だけなら迷宮ルートの方が…

芝村裕吏
[返信 aid=2528939 to=88220729-976135690259529728] ミサさん
迷宮行けばできる

シグレ
ビラを撒いてすぐ戻ってくるだけでも敵にゆさぶりをかけられるんですよね
[返信 aid=2610445 to=88220729-976135537553330176] 芝村裕吏さん

白石裕
宇宙の防衛は必要として迷宮経由のA世界への工作はやる価値はありそうな気がします。
それだけで相手の戦力が随分減りそう

シグレ
威信点稼ぎ頑張ります

芝村裕吏
というか、向こうで反政府組織立ち上げて破壊工作とか選択肢的にないだろー

とよ
迷宮アタック再びですか（dkdk

芝村裕吏
やるかー？

階川雅成
ないです

白石裕
この場合A世界工作はサポートであくまで宇宙戦が主になるとは想うんですが

階川雅成
血を流させる事が目的なら正面から戦うので…。

porepole
こちらから迷宮を抜ければ、向こうも迷宮封鎖を選択肢に入れるかも

階川雅成
どちらかというと、T23でA世界に戻った時に僕たちを受け入れてくれる土壌を作るためにこそA世界にいっておきたいですね。

YOT
例えば今回の宇宙戦でも兵を洗脳して細菌自爆とかしてそれを正しく記録してA世界で暴露出来れば、A世界軍がBPCに蜂起するとかもあり得たりしそうな感じですかね

ミサ
[返信 aid=2610445 to=88220729-976135781288550400] 芝村裕吏さん
設定国民にアピールとかゆさぶるとかの感じでしたので、破壊工作までは…＞＜

芝村裕吏
宇宙戦で血を流さないのはいまのところ至近距離からの白兵というまあリスクの高い作戦しかない。ちなみに普通にやると減速時に気付かれてレーザーで焼かれて終わるので、乗り移れる難易は44あたりだ。

シグレ
ダーティな手段はやらない前提で、A世界帰還への地ならしは必要かと思います。

芝村裕吏
[返信 aid=2528939 to=88220729-976136438489849856] ミサさん
うん。

GENZ
設定国民の蜂起までいくと、結局宇宙で血を流すか地上で血を流すかの違いしかないのでせいぜいが妨害工作程度かと思います

海法紀光
（う、今、よけは、支持率低いんですね、、、。話それるのでスルーしていただいて構いません

階川雅成
揚陸44は相当ですね！揚陸艇を作るとしても。

白石裕
44はゲロいですね。。そもそも取りつく部隊なんてそんなに大部隊にできないでしょうし

階川雅成
揚陸艦というサイズにすると見つかりやすいので小型でないといけませんし。

白石裕
（大部隊にすると見つかるというイメージ）

芝村裕吏
でも30隻は来ると思うぜ。敵

高梨ひひひ
30隻に全部揚陸は無理っす！！

芝村裕吏
まあ、その難易44をどう削るかだよなあ。Aマホではないけれど。

階川雅成
T21での冒険艦は3隻だったんですよね。
通常の艦艇も随伴して世界移動できるんでしょうか？

芝村裕吏
じゃあ、3隻制圧、残り27席全員死刑コースで

高原鋼一郎
航路増やして飛んでくるんじゃない？
＞残りの船

芝村裕吏
T21で数に負けた敵は建造を増やすと思うぞ。

芝村裕吏
敵を潰せてないから前のも残るし。

階川雅成
冒険艦の量産をするわけですね。僕らには出来ない手ですが納得です。

高梨ひひひ
[返信 aid=2610445 to=88220729-976137144089202688]芝村裕吏さん
ううう…それは目的を達成できていないのでナシです

芝村裕吏
航路のばすばあいは第1ウェーブで冒険艦倒したら第3ウェーブでまた戦闘。あれ、熱そうでいいね

階川雅成
ともあれ具体的に考えるならば、こちらの主力を見せて陽動をかけるというか注意を引きつつ（支援1）、観測情報を正しく入手して（支援2）、きっちり装備状態の整った（支援3）、ステルス支援をうける（支援4）揚陸艇（基幹部隊）。

高原鋼一郎
懐まで入れば、艦を盾に出来るからある程度下がりそうではありますが
＞敵艦の攻撃を敵艦で防ぐ

階川雅成
もう1個支援を考えなければいけませんがデータ自体は考えられますね。

海法紀光
ううむ、太陽黒点大爆発とかしないじゃろか（隠密しやすくなり、敵のセンサー情報戦潰せるかも

芝村裕吏
[返信 aid=2558341 to=88220729-976137870978863104] 高原鋼一郎さん
相対速度差を殺さないといけないのがねっくなんよ

高原鋼一郎
[返信 aid=2610445 to=88220729-976138107881541632] 芝村裕吏さん
やっぱそこですよねえ。推力だと絶対負けるし

猫野和錆
一瞬ですれ違っちゃうんですね

階川雅成
揚陸艇30機を突っ込むのは艦隊の規模や宇宙の広さ的にはできないことはないと思うんですが

玄霧弦耶
（帰宅したので参加だけ）

高梨ひひひ
コンテナか何かをぶん投げてぶつける、とかでなんとかならんでしょうか

高原鋼一郎
速度を落とさざるを得ないもんをぶちまける？

とよ
デブリばらまくと

海法紀光
相手の前で時間かけて減速ですものねぇ。人間がいるならなおのこと減速時間かかるし

GENZ
[返信 aid=2558341 to=88220729-976138410479603712] 高原鋼一郎さん
それが機雷では

芝村裕吏
[返信 aid=2522872 to=88220729-976138336034881536] 高梨ひひひさん
仮に秒速12kmで当たったとしよう。

高原鋼一郎
レーザーで着火して爆発するガスとか

高原鋼一郎
レーザーで着火して爆発するガスとか

高原鋼一郎
後はチャフ入り煙幕。

シグレ
ゼッフル粒子

高原鋼一郎
もしくは航行に支障をきたすとりもち

階川雅成
相手は機雷への対応策があるはずなんで、機雷を見ても速度は落とさないと思うんだよね。
速度を一度落としたら航路が大きく減っちゃう。

高原鋼一郎
暁に出たアメーバーでもあればな…

とよ
宇宙にバラまかれるとりもち…

海法紀光
宇宙は広すぎるからねぇ<なんか撒くのは
それをやるのが機雷だったわけだが、それは対策取られてるだろうと

高梨ひひひ
スペースとりもち…新しい

GENZ
人間が乗り込もうとするから難しいのであって…
高Gに耐えられる無人機でとりついて空調確保を狙う、のは情報戦的に難しいか…
小宇宙
機雷対策はどうやってくるんだろう
大回り？

芝村裕吏
とりもちでも相対速度差があれば、十分宇宙艦艇破壊しそうだけど。

階川雅成
シールドとかNEP、または迂回というのが考えられる手ですかね。
＞機雷対策

高原鋼一郎
まあぶっ壊れるのはこの際しょうがないとして

白石裕
惑星破壊砲担いできて　遠方からこっちのTeraめがけてドカーンとかはないですよね？

YOT
サイボーグ系なら生身よりは激しい減速にも耐えられそうですが（宇宙戦規模だと誤差レベルかもですが）

高梨ひひひ
[返信 aid=2610445 to=88220729-976138465441763328]芝村裕吏さん
中の人死にますねコレ！！

芝村裕吏
無人機はまさになー。越前やフィーブルには悪いんだけど、情報戦で勝てる気がしない。

高原鋼一郎
後はもうデスラー戦法くらいしかないんじゃないすか？

白河　輝
I=Dの形をした風船？

芝村裕吏
[返信 aid=2522872 to=88220729-976138955688771584] 高梨ひひひさん
そうなんよ。遺体ものこらない。

とよ
デコイですか

猫野和錆
んー

芝村裕吏
[返信 aid=2536006 to=88220729-976138937506504704] 白石裕さん
こっちにはACEの人質がいる

はぐろ@羽黒 蒼梧藩国
（上空から超高速で落下する卵を割らずに受け止める。というAマホ5dの課題を思い出しました）

シグレ
I=Dでステルスして艦橋を制圧とかでなんとかならんでしょうか

YOT
完全スタンドアローンAI兵器とかでハッキング対策ってどうなんでしょう？

猫野和錆
乱数回避しながらお祈りしてすれ違ってを繰り返すようなスケールなんですよね宇宙船

海法紀光
[返信 aid=2610445 to=88220729-976139054800175104]芝村裕吏さん
完全に情報封鎖した、独自機械とかじゃ対応が難しすぎますかね？

階川雅成
相対速度差を0に近づける＝相手から発見されやすくなる　で、その状態を長時間続けないといけないけど、長時間続けると間違いなく対空レーザーで叩き落とされる。

芝村裕吏
I＝Dで船を沈めるのは難しくない。

猫野和錆
そもそも減速するときにバーニアが光るしね

porepole
いっそ向こうに降下作戦できる距離まで来てもらいますか。地球に降りる必要上、絶対に速度が落ちるから……無理かな。

白石裕
[返信 aid=2610445 to=88220729-976139252590989312] 芝村裕吏さん
なるほど　実情的に人質になると。。了解です。
可能性としてデススター的な惑星破壊砲くりだしてきて要塞戦勃発的なことはちょっと考えてました

高梨ひひひ
なんとか舞踏体を敵に向かって『落下』させる、とかは爆発しそうだしなあ

階川雅成
というのが問題なので、相手を減速させるか、こちらが速度を合わせようとするタイミングで気づかせない手段がいる。

芝村裕吏
[返信 aid=345090 to=88220729-976139394945687552] 海法紀光さん　単独だとセンサー性能が全然たりんでなー

ミサ
。0（情報戦は対応国が倍はいないと難しそうですね…

YOT
[返信 aid=2610445 to=88220729-976139252590989312] 芝村裕吏さん
ACE奪還を大義名分にして、A設定国民を動員している感じなのですか

猫野和錆
相手にとってACEって人質になるんですか？

シグレ
[返信 aid=2610445 to=88220729-976139489011302400] 芝村裕吏さん
沈める、ではなく無力化して制圧するとかだとどうでしょうか

階川雅成
問題なのは、相手の速度自体がものすごく速いので、停止状態から追いかけるために加速するのでは間に合わない（時間がかかりすぎて発見される）こと。

GENZ
舞踏体、サイボーグのたぐいでも降下判定は1G加速環境下の前提でしょうから、スペーススケールの減速率に耐えられるかというと…といっても有人かつ人間の弱点を克服するにはそれしかないのかな…

海法紀光
[返信 aid=2610445 to=88220729-976139653990096896]芝村裕吏さん
母船と連絡したり複数でクラウドセンサーすると情報戦で割りこまれると。

芝村裕吏
[返信 aid=2541012 to=88220729-976139823108608000] YOTさん
ほらACE寝とりたいわけよ。

猫野和錆
自分たちの個人ACEが別にいるのでは

YOT
[返信 aid=2610445 to=88220729-976139926737297408] 芝村裕吏さん
そっちですか……

芝村裕吏
たぶんあいつらの個人ACE、死んだと思うけどなあ

猫野和錆
趣味が悪い…

高原鋼一郎
死んだから、A世界のACEを取りにきてる、というのは理屈としては判りますね

高梨ひひひ
[返信 aid=2517910 to=88220729-976139881027731456]GENZさん
落下なら自動成功してしまうので、スケール差考えると爆発必至っぽいですね

芝村裕吏
もういるなら、別にいらんやろ。 昔妻が嫌で逃げ出したフランス人がイランで妻が4人まで持てますと聞いて倒れた話が。

猫野和錆
そうなんですか？ああ ゲーム開始の時に世界が滅びてから始まったからですかね…

GENZ
[返信 aid=2522872 to=88220729-976140196020002816] 高梨ひひひさん
地球重力下での落下なら自動、とか追記しておけばいいのでは。まあ宇宙空間でのマイナスGが落下判定に含まれるとも思えないですけどw

階川雅成
一番ばれにくそうなのは、相手の艦艇の噴射光に混ざることなんですが、小型の揚陸艇に損な推進力が出せれば艦艇は大型化しない…。

猫野和錆
うーん 滅び自体はどうしようもないですけど気の毒ですね…

ミサ
う、うーん、実際は違う人なのに、それでいいのですか…いいのか・・・

芝村裕吏
ちなみに、ミサの発言は敵にはいうなよ。その言葉で敵が爆発してアレになる可能性が高い

猫野和錆
しかしそうすると設定国民はおいておいてBプレイヤーとどう和解したものだか…ACE死んでたらうーん…
小宇宙
木星軌道あたりに前線基地を置いて後ろから

高梨ひひひ
[返信 aid=2517910 to=88220729-976140516670308352]GENZさん
進行方向に向かって落ちる、つまり境ホラの逆落としメソッド！

porepole
相手を減速させる方法ですか……

海法紀光
減速時が危険。
人間である以上減速Gは上限がある

スタンドアロン無人機だとセンサーが足りない
ふむむむむ。

階川雅成
[返信 aid=2540925 to=88220729-976140848020365312] 小宇宙さん
一度こちらを通過させてから追いつく、というのが出来ればそれが一番安全だとは思います。
その場合は相手の倍の加速をしないといかんですが

階川雅成
[返信 aid=2540925 to=88220729-976140848020365312] 小宇宙さん
一度こちらを通過させてから追いつく、というのが出来ればそれが一番安全だとは思います。
その場合は相手の倍の加速をしないといかんですが

高原鋼一郎
宇宙空間だからなー。エンジンぶっ壊しても慣性で速度は下がらんし

高梨ひひひ
[返信 aid=2517910 to=88220729-976141026819350528]GENZさん
はっ

YOT
相手の進路上に予め隠蔽して隠れておくような方向性はどうでしょうか？

海法紀光
火星軌道あたりで、敵は減速するだろうから、進行方向に噴射炎が出る。
それに混ざって減速していけば、比較的バレにくいかなぁ、、、。

階川雅成
相手を減速させるのが目的の場合、減速したくなるような情報を与える事、ですよね。
どんな情報だと減速したくなるだろう。宇宙空間において減速は致命的だ。

海法紀光
相手の進路上にいて、相手の減速噴射に紛れて移動する

小宇宙
[返信 aid=2558341 to=88220729-976141099259154432] 高原鋼一郎さん
減速できなくなるならそれでおしまいな気が

海法紀光
[返信 aid=2535984 to=88220729-976141239399260160]階川雅成さん
地球に着陸したいんだから、減速はするはずだよね。しないと、通り過ぎちゃう

YOT
（宇宙広すぎて、超精密計算しても難しそうですが）

猫野和錆
現実逃避というか現実逃避してる認識なくACEが自分の個人ACEだと思うことで気持ちをごまかしてるんですかね…

階川雅成
[返信 aid=345090 to=88220729-976141418013675520] 海法紀光さん
であれば、地球の位置を誤認させることができれば早めに減速してくれますね

高原鋼一郎
[返信 aid=2540925 to=88220729-976141383700054016] 小宇宙さん
加速したまま特攻！というのは普通にありうるで

芝村裕吏
[返信 aid=345090 to=88220729-976141203890262016] 海法紀光さん
いいね。

猫野和錆
いや、今の戦略とは関係ないですねごめんなさい

小宇宙
[返信 aid=2558341 to=88220729-976141534602743808] 高原鋼一郎さん
その軌道調整をどうやってやるのか

高原鋼一郎
[返信 aid=2540925 to=88220729-976141611400429568] 小宇宙さん
判らん！

階川雅成
相手の減速を本来より早める事が出来れば、安全圏から揚陸艇が近づくチャンスが作れる。

芝村裕吏
おそらく敵はターンして逆噴射だろうから、この時軌道要素はかなり選択幅減ると思うんだけど。

GENZ
減速航行中は進行方向に向かって加熱された推進剤を撒き散らしてるので、観測難易がかなりあがると、なるほど

階川雅成
ああ、逆向き噴射での減速ですか！

海法紀光
地球の位置をずらす、、、幻術とか使ったら、、、さすがに無茶か。

階川雅成
鍋さんの宇宙鉄道がそういう設計でした。

玄霧弦耶
流石に宇宙で幻術使うのは・・・

小宇宙
太陽と反対側に惑星Xを

GENZ
地球動かす手もないではないですがねえ

YOT
小宇宙さんの魔法尺で敵の進路を精密計算とか？

海法紀光
地上で幻術使って、こう、、、。

芝村裕吏
小宇宙ががまんできなくなったか。

GENZ
（後が大変すぎるけど

階川雅成
超大きなレンズを使うとかすればいくらでもいけそうですけど天文学的ですね。

GENZ
あー。黒い月理論…

海法紀光
まぁ、宇宙怪獣が幻術だったとか、巨人が幻術だったとかの例もありはする（なお前者は絶技そして爆発

芝村裕吏
ともあれ。話が拡散してるのでまとめるが

高原鋼一郎
はい

小宇宙
[返信 aid=2541012 to=88220729-976142086753484800] YOTさん
計算系は作っておきたいなあ、と思いつつなかなか

猫野和錆
はい

ミサ
（それてすみませんでした！反省

芝村裕吏
今のところ宇宙白兵、もしくはケント200年の歴史ではじめての白兵戦でもいいけど、どのみちそのあたりが一番かもと思ってる。
無力ビームみたいなのが今のところ開発されてないからね

YOT
[返信 aid=2540925 to=88220729-976142493470949376] 小宇宙さん
（大変ですよね、すいません）

猫野和錆
まあしかしこの時のための防疫研究所ではあるんですがどうしたものか。使い切りのカウンターナノマシン噴霧器かグレネードでも作ります？

シグレ
えーと、今までの流れをまとめると
・敵艦隊は30隻が予想され、揚陸する難易度は44
・特に問題となるのは敵との相対速度合わせ。宇宙空間では速度が速すぎる
・対策として今上がっているのは、敵の航路を計算し、目標地点である地球と誤認する対象を用意して減速させる
10月29日 00:23
返信　引用　タスク　リンク
こんな感じでしょうか

芝村裕吏
接近の方法について、おおよそのアイデアをまとめるのが次の段階かもね。
敵の航路途中で邪魔を置いてもいいけど。（そこで手数を使わせる）
すまんが、難易44を削る方法なり、そのための装備を考えてほしい

海法紀光
地球に近づくほど敵の航路は絞られ、また、ターンして前に減速するので、その場所を計算し、敵の噴射炎に紛れて近づくことで、乗り込み難易度を減らす、と。

階川雅成
はい。

芝村裕吏
実演習で、こういう想定で敵が来たとき、こう動かす、というのは演習機材があるのでやれる。

高原鋼一郎
揚陸艇を偽装させて近づけるにしても結局速度が問題か…難しい

海法紀光
問題はどんくらい減るかだな、、、<44が

高原鋼一郎
理想としては30以下、ですかねえ
（すげー無理そうな気はする）

GENZ
30個艦隊＋予備の制圧を行うならば25くらいまで下がらないと燃料的に厳しい気が。

芝村裕吏
30を30部隊は骨が折れそうだね。そうでもない？

高原鋼一郎
25かー

芝村裕吏
基幹部隊15だろ

神楽坂
ふむ、宇宙で人為的に起こせそうな災害って何かあったりしますでしょうか？

階川雅成
15を30部隊は評価23相当！　なのでかなり頑張らないといけませんね。無理ではないです。

シグレ
具体的な流れとしては、
・ターン開始前に揚陸作戦を成功させるための戦略を立てる
・ユーザーイベントで戦略を実行し、難易度を下げる
・Wave対応で課題をクリアする

こうでいいでしょうか

白石裕
基幹１２，３なら最終難易度２５くらいまで下げる工夫が必要？

玄霧弦耶
頑張って１４くらいが妥当な線、になりそうではあるなあという感じですね

芝村裕吏
２８でも２６でもまずはそこまで削れるかだね。

高原鋼一郎
そですね

玄霧弦耶
ですね

GENZ
難易度が1/5000くらいになる手が出るか、ですね…

芝村裕吏
ターン減速中の索敵が弱くなるのは艦隊距離が広くなれば改善するので

階川雅成
難易度が下がるというのは、設定的に対処困難（対抗判定がしづらい）ものであったりすると発生するのでしょうか？
[返信 aid=2610445 to=88220729-976144743660539904] 芝村裕吏さん
抽出条件が厳しくなる分だけ難易度が下がる、というような

芝村裕吏
[返信 aid=2535984 to=88220729-976144989845213184] 階川雅成さん
細かい判定を要求すれば、な。

階川雅成
[返信 aid=2610445 to=88220729-976145284520255488] 芝村裕吏さん
ありがとうございます

芝村裕吏
ちなみにサイズを５０００分の１にすればすぐ難易は２５とかにできそうだけど

高原鋼一郎
ナノマシンですか？

GENZ
1/5000サイズ！　……BALLS、いやそれ以下……

海法紀光
[返信 aid=2610445 to=88220729-976144967560876032]芝村裕吏さん
敵が密集してれば、噴射も混ざって、近づきやすいが、一体一体が離れてれば、目立ちやすいと。

宇宙で密集体系とる意味もあんまないでしょうし、取らせないとダメですね。

階川雅成
細かい判定であればあるだけ出せる部品は減るし支援判定の受理基準も厳しくなるでしょうから、単一機能特化装備をメインにしてその機能だけで勝負するくらいの勢いでいかないと難易度低減と成功への道は両立しづらい。

芝村裕吏
相手の防御火力が互いに重ならないと支援で評価がでないと思うのよね

海法紀光
3次元だから、縦横1/17ずつにすれば、1/5000になるね（体積

高原鋼一郎
1m前後・・・？

階川雅成
もっと小さい

海法紀光
[返信 aid=2610445 to=88220729-976145834741637120]芝村裕吏さん
防御態勢をとらせるくらいには、攻撃してけば良いんですかね。

YOT
武装や精密動作を大幅カットでその分、小サイズ化含むステレス特化の機体を用意するような感じですかね

高原鋼一郎
いや、揚陸艇作るとして
10月29日 00:35
返信　引用　タスク　リンク
もっと小さいのか

GENZ
ケント6mの1/17だと0.29m。BALLSサイズ

階川雅成
まあ個人サイズの揚陸装備になるのかなあという気がしてくるよね…。本当に1／5000にしなくてもいいわけではあるので。

高原鋼一郎
30cm

芝村裕吏
150mの我がフィッシュボーン級の17分の1ねえ
10月29日 00:36
返信　引用　タスク　リンク
ケントなんよね。やっぱり

高原鋼一郎
そーなりますね＞サイズ的に

階川雅成
あ、基準はフィッシュボーンなのですね
10月29日 00:36
返信　引用　タスク　リンク
てっきりSRケントかと。

玄霧弦耶
9m級以下なら、って感じになるのでその辺になりますかね

シグレ
I=Dによる制圧作戦。

海法紀光
フィッシュボーンだと8mくらいか。

猫野和錆
小型I—Dだとしかしシェルコクピットは載せられないんで

芝村裕吏
新型機オーロラが15m級を想定してたんで、こりゃ廃案かなあ

猫野和錆
落とされると死んでしまいますね…

芝村裕吏
[返信 aid=2523178 to=88220729-976146522896900096] 猫野和錆さん
死ぬ

シュワ
ブースターユニットの開発とか必要そうですね・・・

GENZ
追加スラスタ等含めて10m以下におさえて高速接近…んー

玄霧弦耶
ナニワの宇宙機、ジャバニーズ当たりの大きさってどうだっけ

高原鋼一郎
I＝D単独航行で3航路。控えめに言って地獄だな

GENZ
同クラス機体は共和国だと…現テックレベルだとヘリオくらいしかないか…

玄霧弦耶
いや今回作れないとは思うんだけど、似たコンセプトでこう(ろくろ

猫野和錆
シェルコクピットの面目躍如かと思ってたんですが難しいですね

階川雅成
まあ出撃地点は輸送艦でもいいと思うので

シグレ
パイロットの居住性や燃料、生残性をどう確保するかですね

猫野和錆
というか無名は支持率低いとなるとまずは内政なんとかしないとどうにもならないですね…

とよ
スフィンクスはやはり作った方が…？

GENZ
ジャバニーズはぱっと見でサイズ設定が見当たらない…

YOT
敵艦に相対速度合わせた艦船から出撃するような感じってどうなんでしょう？

高原鋼一郎
逆に言えば揚陸艇も9m以下クラスなら、難易25になる・・・？

階川雅成
専用装備の開発は必須かなあと主増す。。機体の部品のほとんどを判定に使えるくらいでないと。

芝村裕吏
ということで、遅いし解散するか。具体的演習は次だね

海法紀光
普通に艦隊戦すると見せかけて相手に密集体系をとらせ、その隙に、できるだけ小さい揚陸艇を放出して
10月29日 00:42
返信　引用　タスク　リンク
乗り込み制圧、、、とかかねぇ
00:42
（今の所のアイディア

終了