

テクニック 18

投げると空中で爆発する 手りゅう弾を作ろう!

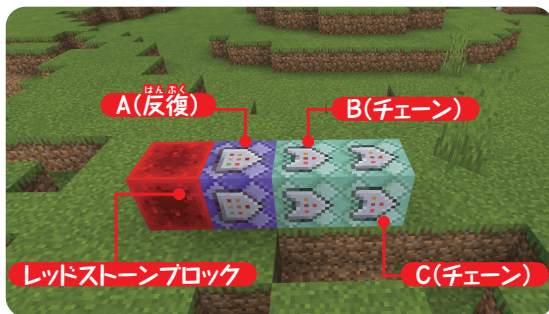


本来なら何の効果もない水入りのスプラッシュポーションを投げると、空中で大きな爆発を起こす手りゅう弾になる。

仕組みは、果てのクリスタルを召喚した直後に矢を召喚し、命中させて破壊することで爆発を起こすのだ。反復のブロックにある「遅延」の項目を操作することで、爆発までのタイミングを調整していこう。



コマンドブロックの置き方



反復のコマンドブロックで果てのクリスタルを召喚。チェーンで矢を出して破壊。次のチェーンでスプラッシュポーションを消去する。

Point ★★ 手りゅう弾の破壊力は TNTを上回る!

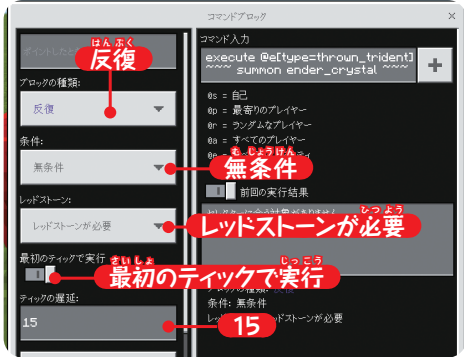
手りゅう弾での爆発を引き起こすのは、コマンドブロックで召喚される果てのクリスタルだ。果てのクリスタルは攻撃を受けると爆発し、その威力はTNTの1.5倍にもなる。爆発による被害はかなり大きく、爆発地点にはクレーターができてしまうぞ。



装置の作り方

果てのクリスタルを召喚して、次のチェーンのブロックで矢を召喚して破壊→爆発の流れはいろいろと応用が利くので、マスターしておくとならばの幅が広がるぞ。

1 ブロックAのコマンド



爆発前にポーションが割れると不発になるので、空中にある間に爆発するように遅延を6~15の間に設定しておこう。

統合版

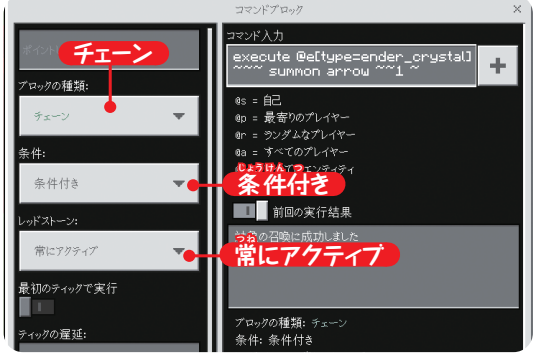
実行する スプラッシュポーション

コマンド → `/execute @e[type=splash_potion]~~~|summon ender_crystal|~~~`

召喚する 果てのクリスタル 同じ座標に

■=半角スペース

2 ブロックBのコマンド



次に果てのクリスタルの上に矢を召喚する。2マス上に召喚することで、果てのクリスタルにぶつかる。

統合版

実行する 果てのクリスタル 召喚する

コマンド → `/execute @e[type=ender_crystal]~~~|summon arrow|~~~2|~`

矢 2マス上に

■=半角スペース

基礎知識編

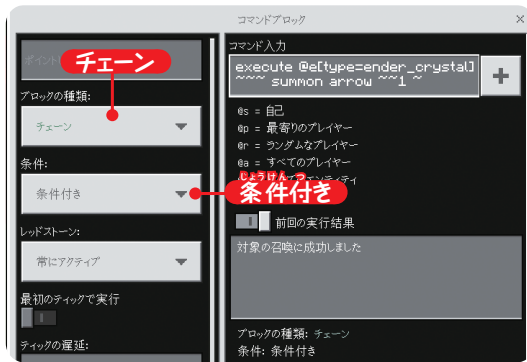
基本コマンド編

コマンドブロック活用編

コマンドID

第3章...コマンドブロック活用編

3 Cブロックのコマンド



最後にスプラッシュポーションを消しておくコマンドを入れておく。これによって連続で使用できるようになる。

統合版

消す スプラッシュポーション

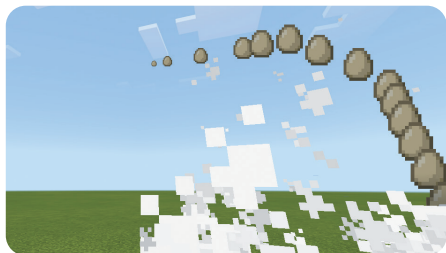
コマンド → `/kill @e[type=splash_potion]`

■ = 半角スペース

投げられる物は何でも爆発させられる?



今回はスプラッシュポーションを手りゅう弾に変えたが、それ以外の物でも手榴弾に変えられる。上の図は卵を手りゅう弾にした場合の図だ。コマンドのsplash_potionをeggに変えるだけで実現できる。他のエンティティについてもいろいろと試してみよう。



卵を大量発生させる装置と組み合わせると、じゅうたん爆撃したような光景となる。