

レシピ

03

コマンドを使ったベルトコンベアでお寿司が回る!

回転寿司屋さん

作った人
わくわく建築
クラフターブック
編集部

難易度 ★★☆☆☆

第4章

建築編



全体図



へいっしょい! 好きなお寿司を食べまくれ!

リアルな回転寿司屋さんをマイクラで作ってみよう。最大のポイントは実際にアイテムが流れてくるベルトコンベア。レバーをオンにする動き出し、お寿司に見立てた魚系のアイテムが流れてくるのだ。見た目も動きも本物の回転寿司っぽいぞ!

建築手順

回転寿司の動きを実現している回路などは、お店の地下部分に埋め込んでいる。まずは、最初に回路の基本形を作ってから外観を整えていこう！



回転寿司の動く仕組みを作ろう！

回転寿司に必ずあるベルトコンベアー。ハチミツブロックをピストンで押すことでこれを再現しているぞ。最初にこの仕組みを作ってしまおう。

お寿司屋の地下部分に回路を作っていこう

1 レバーを設置する



まずは原木の上面にレバーを配置し、原木の真下にレッドストーンダストを設置しておこう。

2 コンパレーターとリピーターでクロック回路を作る



レッドストーンダストを延ばし、コンパレーターとリピーター(遅延3)を設置。コンパレーターは先端のランプをつけた状態にして減算モードにしよう。この回路がオン/オフを繰り返すクロック回路となる。

3 回路を延ばしていく



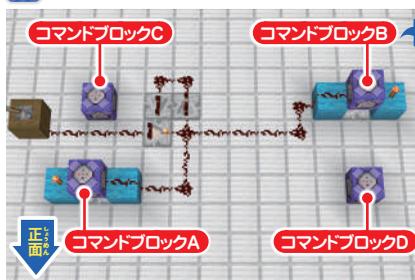
コンパレーターの出力側から上のようにレッドストーンダストを延ばし、羊毛、リピーター(遅延2)、レッドストーントーチを設置する。

4 別側の回路も同じように作る



手順3と同じようにコンパレーターの出力側からレッドストーンダストを延ばし、羊毛やリピーター(遅延2)、レッドストーントーチを設置。上のような配置になっているか確認しよう。

5 コマンドブロックを4つ設置する



コマンドブロックAの設定	
ブロックの種類:	最初のティックで実行
リピート(反復):	オン
条件:	ティックの遅延
無条件:	0
レッドストーン:	常時実行(常にアクティブ)

左で示した位置にコマンドブロックを4つ(A~D)設置しておこう。各コマンドブロックの設定は、すべてリピート/無条件/常時実行にしておく。それぞれのコマンドは次のページで解説するぞ。

超最新情報局

冒険編

マルチプレイ編

建築編

音楽編

コマンド編

生活編

アトオン編

MOD編

コマンドを設定して回路を仕上げていこう

1 コマンドブロックAとBにコマンドを設定

```
setblock 1 1 honey_block
```

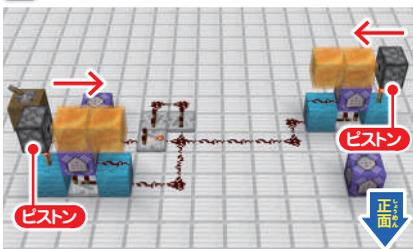
コマンドブロックAとBには上のコマンドを設定。これは、コマンドブロックの真上にハチミツブロック(honey_block)を設置する、という内容だ。

2 コマンドブロックCとDにコマンドを設定

```
setblock 2 2 air
```

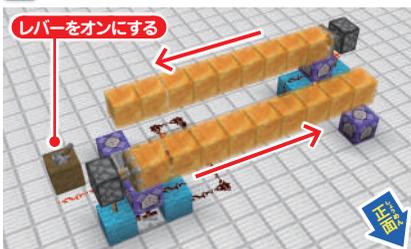
コマンドブロックCとDには上のコマンドを設定。これはコマンドブロックの2ブロック分上に空気(air)を設置する、という内容となる。

3 ピストンを設置する



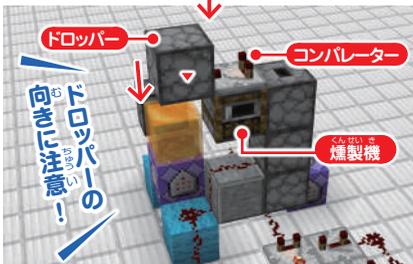
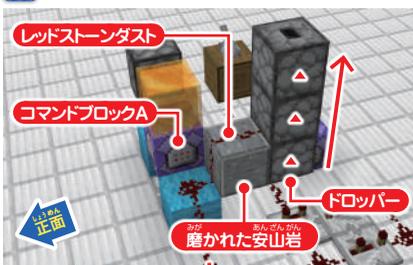
コマンドを設定後、コマンドブロックAとBの上にはハチミツブロックが常に設置される。次に、2つのレッドストーンの上へ、それぞれピストンを内向きに設置しよう。ピストンが伸びてハチミツブロックを1回押し出すぞ。

4 レバーをオンにして動作チェック



ここで一旦レバーをオンにして動作確認しよう。ピストンが伸び縮みを繰り返すようになり、ハチミツブロックが次々押し出すはずだ。ハチミツブロックがコマンドブロックCとDの上まで来たときに消えればOKだ。

5 ドロッパーなどを設置する



レバーをオフにして延びたハチミツブロックを一旦壊したら、コマンドブロックA側から上のように回路を延ばしていこう。上向きのドロッパー(▲)を3つ設置したあと、コンパレーターと下向きのドロッパー(▼)を設置する。

6 ホッパーを6個設置する



回路の後ろ側に回り込んだら、一番上の上向きドロッパー(▲)にホッパーを2つ接続。また、一番上の下向きドロッパー(▼)にもホッパーを4つ接続しておこう。ホッパーはしゃがみ状態で設置して上図の向きに接続しておくこと。

7 別側の回路も同じように作る



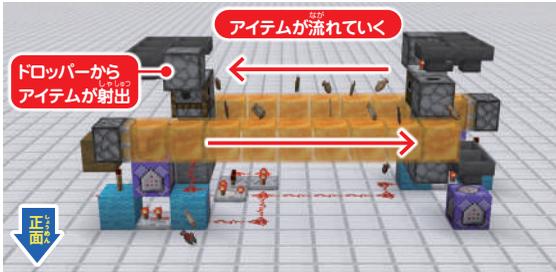
次は、コマンドブロックB側から同じように回路を延ばしていく。回路の作り方は前ページの手順5~6と同じで、ドロッパーなどを設置しよう。

8 ドロッパーに魚系アイテムを入れる



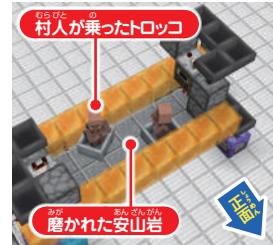
すべてのドロッパーに、生鮭、生鰯、焼き鮭、焼き鰯などの魚系アイテムをたくさん入れておこう。これがお寿司の代わりになるのだ。

9 レバーをオンにして動作チェック



レバーをオンにして動作チェックを行う。ドロッパーから射出された魚系アイテムがハチミツブロックに乗り、ベルトコンベアーのように横方向に流れていけばOK。これで回路部分は完成だ。

10 村人をトロッコで配置



磨かれた安山岩でカウンター内の床を作って、店員として村人を配置しよう。村人はトロッコで位置を固定するといひ。

11 全体的に飾り付けて完成だ！



あとは各種ブロックでカウンターや座席を作り、全体を飾り付けていこう。全体の構造は、次ページからの設計図を参考にしてほしい。木材系のブロックを使って和風の雰囲気をつくると、リアルなお寿司屋さんっぽくなるぞ。なお、カウンターの上に設置している旗の様子は、173ページで詳しい作り方を解説しているのでチェックだ。



超最新情報局

冒険編

マルチプレイ編

建築編

音楽編

コマンド編

生活編

アトオン編

MOD編

設計図

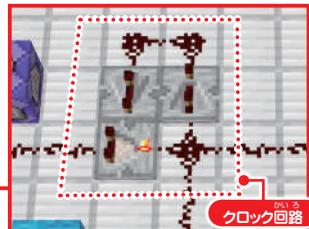
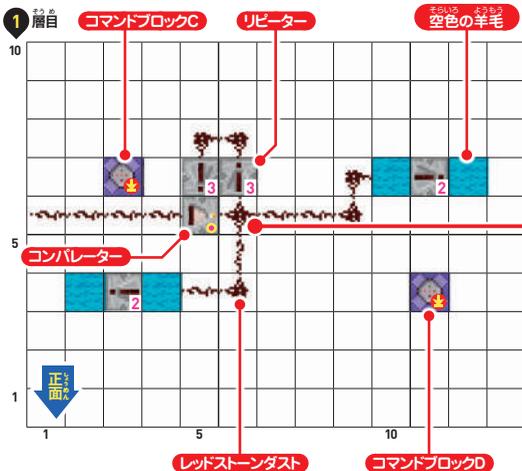
この建築物は回路やコマンドが複雑なので、単純に設計図を見ながら組み上げていくと動作しない可能性がある。まずは168ページからの手順で回路部分を先に完成させておこう。回路部分が完成したら、以下の設計図をよく見ながら外装を作ろう。

正面図



7 階目

1 階目

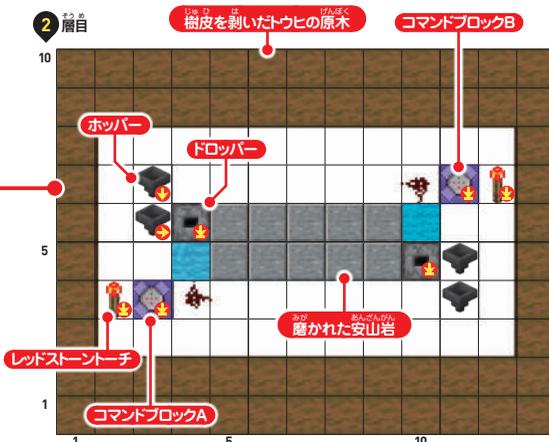


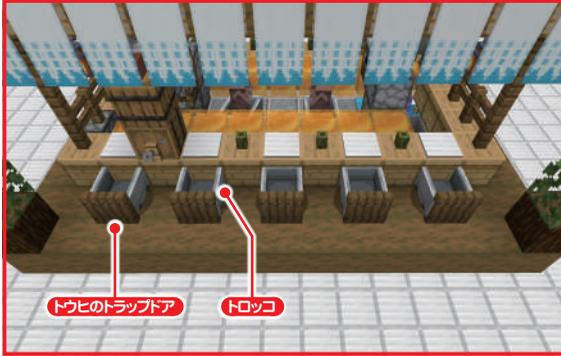
上で示した部分が、コンパレーターとリピーターを組み合わせたクロック回路となる。コンパレーターは一度タッチして先端のランプをつけて減算モードにすること。動力のオン/オフを繰り返したいときによく使うので覚えておこう。

2 階目



樹皮を剥いたトウヒの原木を配置した部分が、お店の床部分となる。必要に応じて広さは調整しよう。

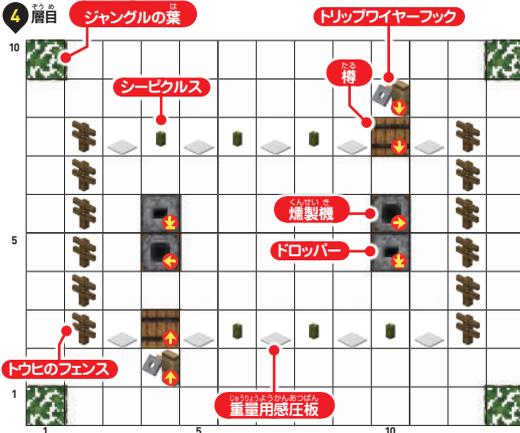
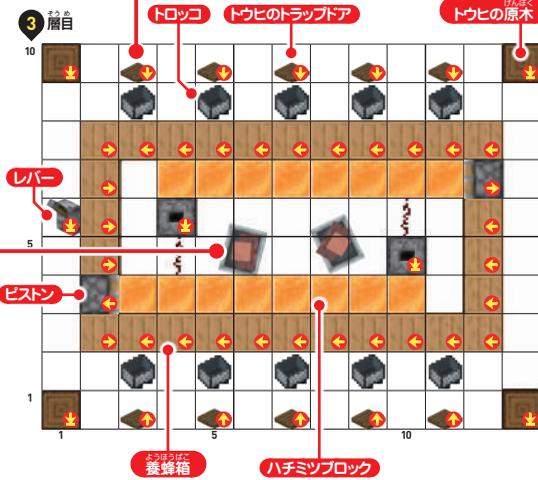




カウンターの座席は、トロッコとトラップドアで作っているぞ。トロッコはレールを敷いてから配置している。レールはカウンターに対して縦向きになるように配置し、トラップドアは立てた状態にしよう。この座席は、トロッコに乗ることで実際に座ったように見えるのがポイントだ。



ここでは、村人をトロッコに乗せてお寿司屋さんの店員として配置しているぞ。配置する際は先にレールを敷いてからレールの上にトロッコを置き、村人にトロッコを当てて乗せればよい。村人がトロッコに乗ったらレールは壊れておこう。



設計図の画像だと、燻製機とドロッパー（上向き）の違いがわかりにくいので注意。上から見たとき、四角い穴が大きいほうのブロックが燻製機だ。

超最新情報局

冒険編

マルチプレイ編

建築編

音楽編

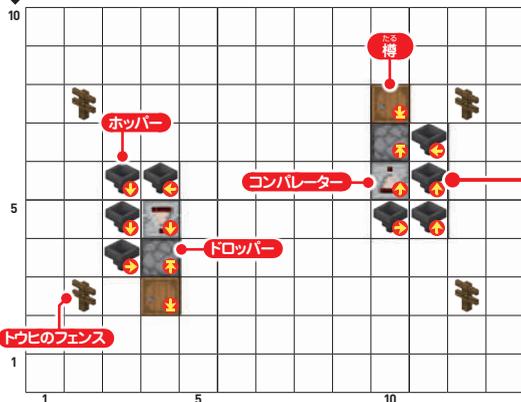
コマンド編

生活編

アトオン編

MOD編

5 層目



この層で配置している4つのホッパーは、接続する方向に注意しよう。下から上がってきたアイテムが、ホッパーを通してドロッパーへ流れるように接続すること。ホッパーの下側にあるパイプ部分が、接続している方向に向いているか確認しよう。

6 層目



ランタンはひとつ上の層に設置したブロック(養蜂箱)につきす形で設置しよう。



自分の村に作ってみよう!



回転寿司屋さんは、そのまま外に設置してもいいし、お寿司屋さん風のお店を作って屋内に設置してもいいぞ。好きな場所に作ってみよう。

