

レクビ  
03

Java版 統合版

ファミリーで行きたい!

あのメロディが鳴るコンビニ

難易度 ★★☆☆☆

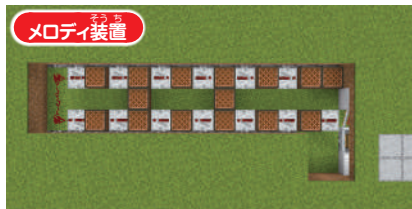


誰もが知ってる  
あのメロディ!

音(音符)ブロックによる「あのメロディ」が鳴らせる  
コンビニ! なお、Java版でもゴーレムの部分を感圧  
板などにして信号をつなげばメロディを鳴らせるぞ。



全体図



メロディ装置

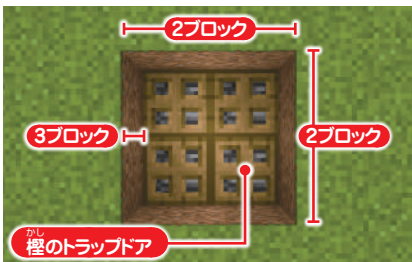
おもな使用ブロック

- ◆ トラップドア×4 / ◆ 鉄ブロック×6 / ◆ カボチャ×1 / ◆ ピストン×2 / ◆ レール×2 / ◆ 感知レール×1 / ◆ チェスト付きトロッコ×1 / ◆ 重量感知板×2 / ◆ 石ハーフブロック×4 / ◆ たいまつ×適量 / ◆ 音ブロック×15 / ◆ レッドストーン粉×3
- ／ ◆ レッドストーン反復装置×13 / ◆ クォーツのブロック×約280 / ◆ なめらかなクォーツブロック×約400 / ◆ ガラス板×約80 / ◆ 黄緑のスタンドグラス窓×約24 / ◆ 織機×1 / ◆ 白の旗×約48 / ◆ 空色の染料×約49 / ◆ 黄緑のウール×約40
- ／ ◆ クォーツのハーフブロック×80 / ◆ 果てのロッド×約50 / ◆ 海のランタン×適量 / ◆ クォーツの階段×適量 / ◆ レバー×1 / ◆ 鉄のトラップドア×1 / ◆ 薄灰色の染料×1 / ◆ 茶色の染料×1 / ◆ トリップワイヤーフック×約10 / ◆ 大釜×1 / ◆ 光る額縁×適量 / ◆ 絵×約8 / ◆ 飾り用ブロック×適量

# 1 メロディ発動用の装置を作る

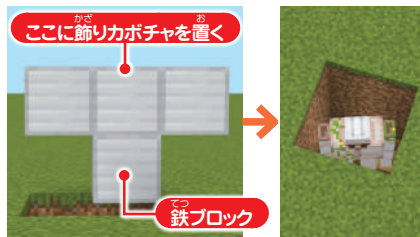
コンピニは入店するときメロディが鳴る  
ようにする。重量感知板(感圧板)を置くとカ  
チックと音がしてスマートではないので、アイ  
ンゴーレムを使った装置にしてみよう。

## 1 装置用の穴を掘る



2×2ブロック、深さ3ブロックぶんの穴を掘り、底には木(木製ならなんでもOK)のトラップドアを置く。

## 2 アイアンゴーレムを召喚する



穴の上に上図のようにブロックと飾리카ポチャ(ただのカポチャでもいい)を置いてゴーレムを召喚する。そのまま穴に落ちればOK。落ちない場合は少し手で押そう。

## 3 メロディ用の穴を掘る



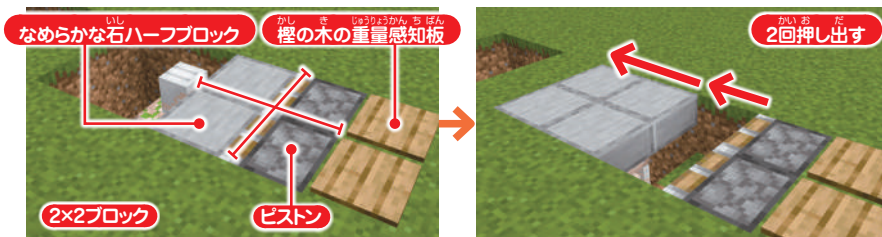
ゴーレムのいる穴から1ブロック空けて、同じ深さの穴を掘る。穴は右側に延ばそう。Aの部分は1ブロックだけ残して下は掘る。

## 4 穴の中にトロッコを設置する



Aの下で、上図のようにブロックとレールを設置。感知(ディテクター)レールの左のレールは壊してほかのブロックに置き換える。そしてレールにチェスト付きトロッコを置く。

## 5 ハーフブロックをピストンで押し出して穴にフタをする



ゴーレムのいる穴の手前(手順[3]で掘った穴の逆側)を2×2ブロック、深さ1ブロックぶん掘って、上図のように石のハーフブロックとピストン、重量感知板を設置。

感知板を踏むとハーフブロックが押し出されるので、また同じ場所にハーフブロックを置いて押し出す。これでゴーレムの穴にフタができるので、ピストンと感知板は壊そう。

超最新情報局

冒険編

建築編

マルチプレイ編

音楽編

コマンド編

生活編

アドオン編

MOD編

## 2

# 音ブロックと反復装置でメロディを作る

アイアンゴーレムの装置を作ったら、そこでメロディ装置をつなげれば、コンビニの入

店時にメロディを鳴らせる。メロディ装置はコンパクトに作れるようにしてあるぞ。

### 1 試しに鳴らしてみる



この時点で、149ページの手順[4]で置いた感知レールの隣に音ブロックを置き、石のハーフブロックの上を通てみよう。音が鳴ればOKなのでメロディを作ろう。

### 2 穴を広げて湧き潰しする



メロディ用の穴は3×14ブロック必要。地下を掘って穴を広げておこう。穴の位置は149ページの手順[3]を参照。たいまつでモンスターの湧き潰しもおこう。なお、音ブロックを置く地面は必ず土(草)ブロックにする。

### 3 音符ブロックと回路の設定

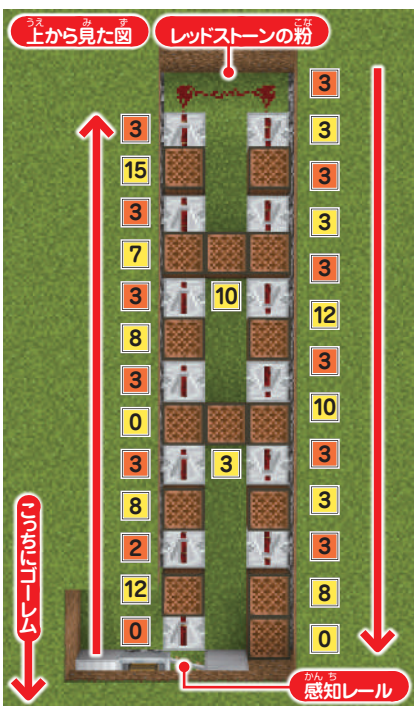


メロディーは音ブロックとレッドストーン反復装置で作る。それぞれ置いてタッチ(使う)すると音程と遅延の設定ができるのだ。

### POINT 鳴らない場合はトロッコとゴーレムの位置を確認!

もしメロディが鳴らない場合は、149ページの手順[3]～[4]を確認しよう。チェスト付きトロッコとゴーレムの下のトラップドアがくっついているか確認し、問題ない場合はゴーレムを召喚し直してみよう。ゴーレムが端に寄りすぎていると、まれに反応しないことがあるのだ。

### 4 メロディの回路を作る



回路は上図のように配置する。音ブロックと反復装置は、設置後に数字の回数だけタッチしよう。

# 3 コンビニを再現していこう

メロディ装置が完成したら、その上にコンビニを作ろう。ここでは25×16ブロックの大きさで作っているが、サイズは自由だ。パツと見てわかるように「あの色」を再現するのが重要!

## 1 コンビニの床と壁を作る

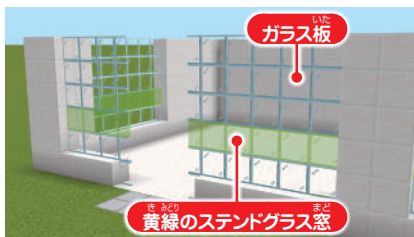


メロディ回路は床のブロックで埋めて、建物の大きさを決める。入口の位置はメロディ発動部分に合わせよう。



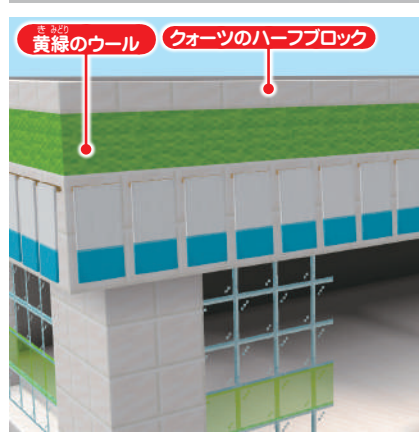
壁はクォーツのブロックを積み重ねる。窓を作る場所は1ブロックだけにしよう。

## 2 窓ガラスを設置する



窓にはガラス板とスタンドガラス窓を設置する。なお、店の裏側には窓は作らないぞ。

## 3 天井部分と模様を作る



「あの色」はウールと旗で作る。織機を使って、白の旗を上図のように染めよう。配置は上からウール、旗の順番で置く。天井の最上部にはハーフブロックを置こう。

### POINT 店内は暗くなりがちなので照明を置こう

店内は照明を多く配置して、暗い場所がないようにする。天井は果てのロッド(用意が大変なので海のランタンでもOK)を、床には海のランタンを設置していこう。



超最新情報局

冒険編

建築編

マルチプレイ編

音楽編

コマンド編

生活編

アドオン編

MOD編

## 4 コンビニの内装を作り込む

内装は実在のコンビニっぽく、しっかり再現すると雰囲気が出るぞ。コンビニは店に

よって内装が違うので、実際の店舗に行って配置などをチェックしておくといい。

### 1 コンビニの商品棚を作る



商品棚は階段ブロックを組み合わせるとそれっぽく見える。下付きと上付きを使い分けるのがポイントだ。

### 2 店の奥にトイレを作る



トイレは階段(上付き)と、フタに見立てた鉄のトラップドアを組み合わせる。レバーを付ければ開け閉めできるぞ。

### 3 旗の模様で鏡を作る



白の旗を上記のように織機で3回染めると、鏡のような模様ができる。模様は必ず上図の順番で重ねて染めよう。色も間違えないように確認しておくこと。

### 4 鏡を設置する



鏡は左図のように組み合わせると手洗場ができる。大釜には水を入れておいてもいいぞ。

### 5 飲み物コーナーを作る



飲み物売り場はガラス板の奥に光る額縁を設置して、中にポーションやミルクなどを入れよう。



## 6 雑誌売り場などを作る



雑誌売り場は階段と本棚で作る。かまどと鉄ブロック、白のカーペットを組み合わせるとマルチコピー機のように見せられる。いろいろ工夫してみよう。

## 7 惣菜・弁当売り場を作る



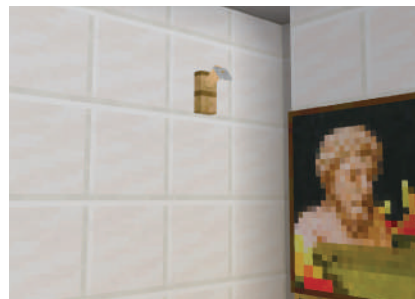
惣菜や弁当は光る額縁に食材を入れるだけでOK。コーナーによって食材の種類を変えるとリアルになるぞ。壁が寂しい部分には絵を飾ると賑やかになる。

## 8 レジまわりを作り込む



カウンターを上付きの階段、レジを下付きの階段で作る。ホットスナック売り場やコーヒーマシンなども再現するとコンビニ感がグッと増すぞ。

## 9 監視カメラを設置する



店内の高い場所につもトリップワイヤーフックを取り付けると、監視カメラっぽく見えるのでオススメ。死角(見えないところ)がないように気をつけてみよう。

**街のコンビニをマイクラに完全再現!**



店の外にはのぼりと旗を立てたり、マングローブのトラップドアとブロックでゴミ箱を作った。駐車場などを作ってもおもしろいぞ。

超最新情報局

冒険編

建築編

マルチプレイ編

音楽編

コメント編

生活編

アドオン編

MOD編

レシピ  
04  
Java版 統合版

おおあ とで  
大当たりはダイヤが飛び出る!

# ガチャガチャマシーン



難易度 ★☆☆☆☆

景品を入れて回せば  
景品が出てくる

ドロッパーに入れたアイテムは、信号を与えるとランダムで1個出てくる。これを利用すればガチャガチャが作れるぞ。料金が必要な仕組みにしてみよう。



おもな使用ブロック

- 銅のブロック×1 / ● オレンジのスタンドグラス×1 / ● 茶色のカーペット×1 / ■ 額縁×1 / ♪ トリップワイヤーフック×1
- ／ ● レッドストーン粉×7 / ♪ レッドストーンコンパレーター×2 / ♪ レッド石のたいまつ×2 / ● チェスト×1 / ● ドロッパー×2 / ♪ ホッパー×3 / ● 吸着ピストン×1 / ● 景品×適量



## 1 マシンの本体を設置する

ガチャガチャのマシン本体は単純な作りだ。額縁に入れたアイテムはタッチ(使う)と回せるようになるので、これを利用してガチャガチャのハンドルにしよう。

### 1 ガチャガチャマシン本体を作る



マシン本体は3種類のブロックを重ねるだけでカンタンに作れる。壁にくっつけて設置しよう。



ブロックの色を変えれば、いろいろなカラーで作れるぞ。スタンドグラス(色付きガラス)とカーペットの色も揃えよう。

### 2 マシンにハンドルを付ける



マシンのブロック部分に額縁をセットし、上からトリップワイヤーフックを取り付ける。回せることを確認しよう。

### 3 裏側の壁をいったん壊す

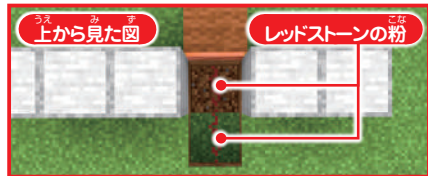
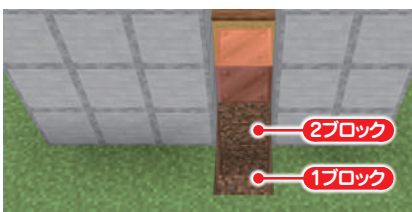


マシンの裏側の壁を上図のようにいったん壊す。装置はこの裏側に作っていくぞ。

## 2 ガチャガチャマシンの景品を入れる

景品はドロッパーに入れておく。景品用のアイテムはスタック(同じアイテムを何個も入れること)できるので、出てくる確率はこれで操作可能だ。レアなものは少なくしよう。

### 1 マシンの裏側を掘る



マシンの裏側の地面に、長さ2ブロックぶんの穴を掘る。深さは壁があった部分を2ブロックぶん、そのうしろを1ブロックぶんた。穴にはレッド石の粉(ダスト)を置く。

超最新情報局

冒険編

建築編

マルチプレイ編

音楽編

コメント編

生活編

アドオン編

MOD編



## 2 コンパレーターをつなげる



マシン側の穴に置いたレッドストーンの上にガラスを設置して、その上にレッドストーンコンパレーターを裏側に向けて設置する。マシン側からジャンプして置こう。

## 3 ドロッパーに景品を入れる



マシンの下を1ブロックぶん掘り、そこにドロップターを正面向きに置く。穴は埋めておく。ドロップターには景品を入れよう。当たりとハズレを混ぜて入れておくといい。

# 3 料金投入口を設置する

ガチャガチャをするだけならここまででは完成なのだが、そのままではおもしろくないので、料金投入口を付けて儲けてしまおう。料金はここでは鉄のインゴットにしている。

なので、料金投入口を付けて儲けてしまおう。料金はここでは鉄のインゴットにしている。

## 1 料金用のドロップターを仕掛ける

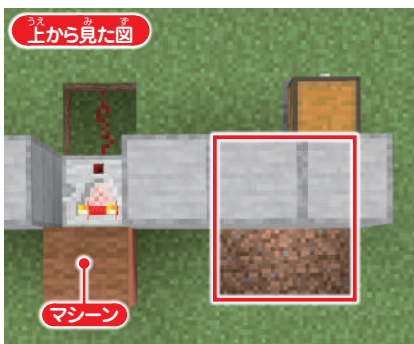


上図を参考に、マシンの裏側に2ブロック離してドロップターを埋め込む。ドロップターは下向きに設置しよう。



ドロップターの上にチェストを置く。ドロップターには料金にしたいアイテムを満タンにして、1個だけ抜いておく。

## 2 4ブロックぶん地面を掘る



手順[1]で設置したドロップターのうしろ4ブロック(壁の下)を四角く掘る。上から見ると上図ようになる。

## 3 ホッパーをつなげる



手順[1]のドロップターにつなげるようにホッパーをセット。そこからマシン側までホッパーを3個つなげる。



## 4 ガチャガチャの回路を作成する

最後に、料金投入口からガチャガチャマシンの裏側まで回路をつなげよう。レッドストーン  
のたいまつ(トーチ)は地面に立てるのではなく、ブロックの横に刺すように設置すること。

### 1 マシンの裏側に回路を作る



マシンの裏のチェストにコンバーターを設置。隣に深さ2ブロックの穴を掘り、レッドストーンの粉とブロックを置く。また、チェストとマシン裏のレッドストーンをつなげる。



マシンの3ブロックうしろに吸着(粘着)ピストンを設置。ピストンにはブロック(なんでもいい)を付ける。さらに、上図の位置に穴を掘って、たいまつ(トーチ)を壁側に刺す。

### 2 ピストンに回路をつなげる



手順[1]で設置したレッドストーンのたいまつの上にブロック(なんでもいい)を置き、たいまつを刺す。そこからレッドストーンの粉で吸着ピストンまで回路をつなげよう。



投入口に、料金として設定したアイテムを投げ(捨てる)よう。ハンドルを回すと景品が出てくるぞ。

POINT

ハンドルは毎回最初の位置まで回すように!

ガチャガチャを回すときは、ハンドルを必ず最初の位置まで回そう。途中までで止めると、回さなくても景品が出てしまうぞ。



景品ゲット!  
(ハズレじゃん!)



超最新情報局

冒険編

建築編

マルチプレイ編

音楽編

コマンド編

生活編

アドオン編

MOD編