



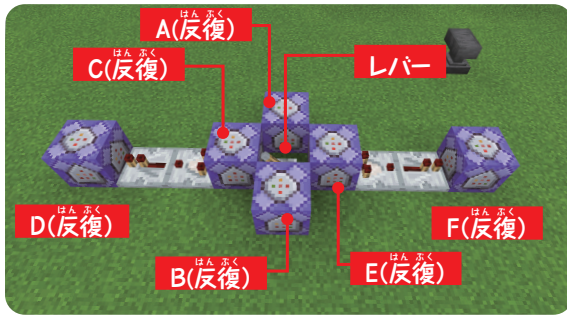
# エンダードラゴンに乗ってみよう!

エンダードラゴンと呼び出し、乗ることができるというコマンドだ。ただし、正確にはトロコをエンダードラゴンの背中に位置するようにし、それに乗るという形になっている。

動きが速く、なかなか思うように動いてくれない気まぐれなドラゴンをコマンドブロックの力で乗りこなしてみよう!



## コマンドブロックの置き方



少し複雑だが、中央のマスから一斉に起動するためにこのような形になっている。CからD、EからFに向かって、それぞれコンパレーターとリピーターを置くこと。



### ただ呼び出すだけで 飛んで行ってしまふ

エンダードラゴンは通常のワールドで呼び出すと、好き勝手に動いてしまい、見えないところまで飛んで行ってしまふことも多い。そのため、呼び出すときに固定させることで、乗るための準備ができるようにしている。なお、エンダードラゴンがどこかに行ってしまうなどして收拾がつかなくなった場合は「/kill @e[type=ender\_dragon]」と入力して倒してしまおう。



## 装置の作り方

まずは下準備として2つのコマンドを入力する。1つ目の「mobgriefing」は、オフにすることで、モブのブロックの破壊を防ぐことができる。もう1つのティック領域のコマ

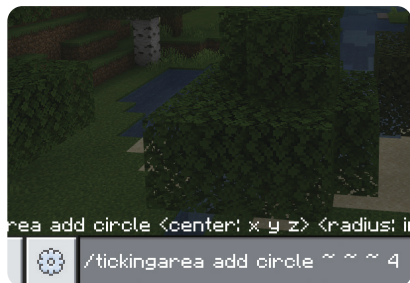
ンドは、プレイヤーが離れても、活動する範囲を指定するという効果がある。これによって、エンダードラゴンに乗って遠くへ行っても、コマンドブロックが働き続ける。

### 1 コマンドを入力する



「/gamerule mobgriefing false」と入力する。通常のコマンドとして入れればよい。

### 2 さらにもう一つ入力する



「/tickingarea add circle ~ ~ ~ 4」と入力。プレイヤーが遠くでもコマンドブロックが動くために必要。

ゲームルール オフ

コマンド ➡ `/gamerule mobgriefing false`

一部のモブのブロックの破壊

■ = 半角スペース

ティック領域

コマンド ➡ `/tickingarea add circle ~ ~ ~ 4`

周囲の4チャンクまで

■ = 半角スペース

★★★ Point mobgriefing コマンドの効果とは?

mobgriefingをオフにすると、クリーパー、ゾンビ、エンダーマン、ガスト、ウィザー、エンダードラゴン、ウサギ、ヒツジ、村民がブロックやアイテムを動かせなくなる。これによって、クリーパーの爆発でブロックが吹き飛ばなくなったり、ウサギが作物を食べたりできなくなるのだ。

### 3 金床で名札を作ろう



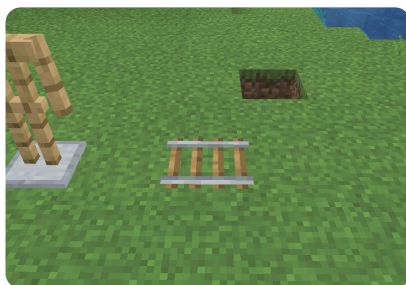
金床で名札を作ろう。文字を入力したら右側にある名札を取ると、名前の付いた名札となる。

#### 4 防具立てに名前を付ける



コマンドブロックの近くに防具立てを置き、手順1で作った名札を防具立てに使用する。

#### 5 レールを置く



防具立ての近くにレールを置く。コマンドで移動させるので、近くであればどこでもいい。

#### 6 トロッコを置く



レールの上にトロッコを置く。エンダードラゴンに乗るために必要だ。

#### 7 エンダードラゴンを呼び出そう



下のコマンドを入力してエンダードラゴンを呼び出す。「start\_land」と加えることで空中で止まる。

呼び出す

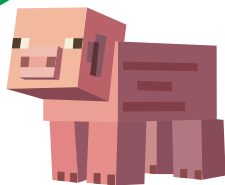
着陸態勢で

コマンド ➡ `/summon ender_dragon|~|~20|~|start_land`

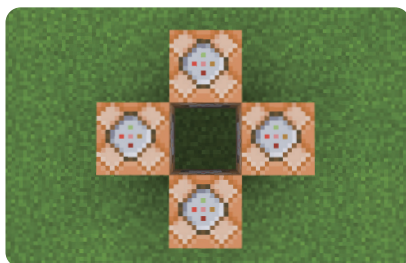
エンダードラゴン

■=半角スペース

これで  
エンダードラゴンは  
動かないね

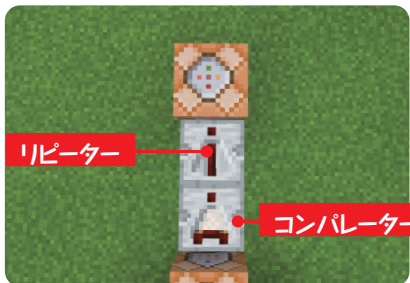


#### 8 コマンドブロックを4個設置する



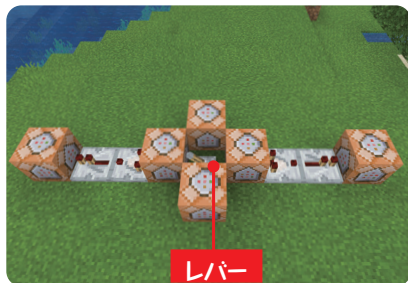
中央を1マス空けて、コマンドブロックを置く。真上から設置するとこのようになる。

### 9 コマンドブロックを追加



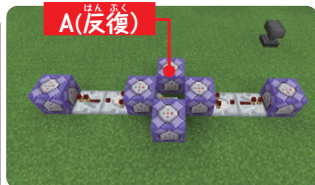
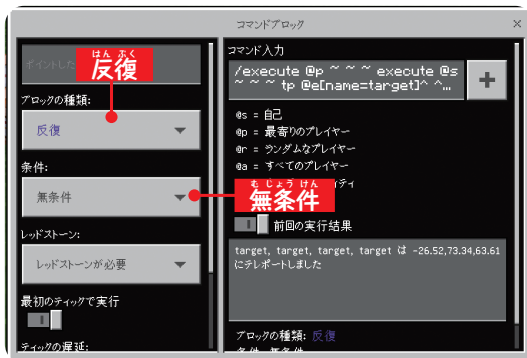
手順8のコマンドブロックの先にコンパレーターとリピーター(反復装置)、さらにコマンドブロックを置く。

### 10 コマンドブロックが完成!



反対側も手順9と同じように作り、コマンドブロックでこのような形にしよう。中央にはレバーも置くこと。

### 11 ブロックAのコマンド



最初にコンパレーターに接続していないコマンドブロックにコマンドを入力する。これは、防具立てをつねに自分の後ろに移動するためのコマンドだ。

実行する テレポート

コマンド → `/execute @p ~ ~ ~ execute @s ~ ~ ~ tp @e[name=target]^ ^ ^ -10`

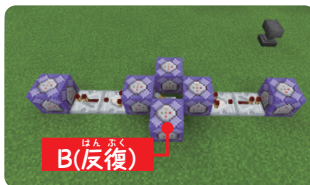
targetという名前のエンティティ 10マス後ろ ■ = 半角スペース



防具立てが完全に背後に回るので、自分からは見えない。だが、正面を向いて視点を動かすとチラッとだけ防具立てがあることが確認できるぞ。



## 12 ブロックBのコマンド



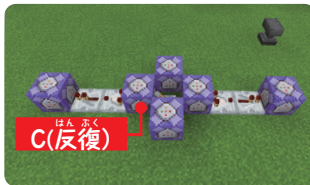
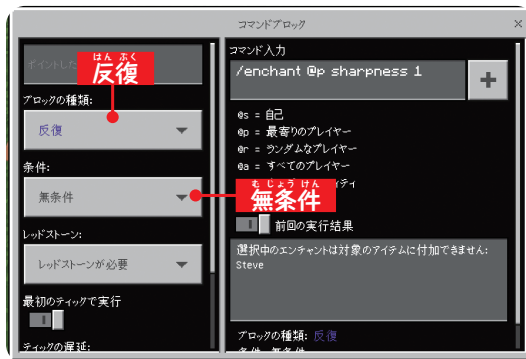
次に反対側のコンパレーターに接続していないコマンドブロックにコマンドを入力する。これは、トロッコをエンダードラゴンに乗せるためのコマンドだ。

**実行する** **エンダードラゴン**

**コマンド** → `/execute|@e[type=ender_dragon]|~|~|~|execute|@s|~|~|~|teleport|@e[type=minercart,r=30]|~|~|~3|~`

**半径30ブロック以内のトロッコ** **半角スペース**

## 13 ブロックCのコマンド



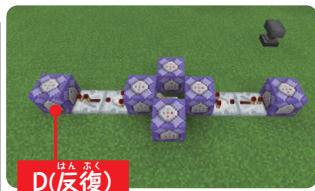
コンパレーターが繋がっている中央のブロックにコマンドを入力する。これは、で、剣に鋭さのエンチャントを付けることができるコマンドだ。

**エンチャント**

**コマンド** → `/enchant|@p|sharpness|1`

**鋭さ** **半角スペース**

## 14 ブロックDのコマンド



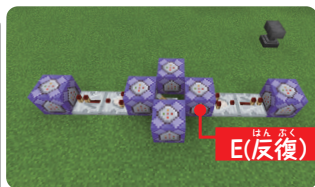
ブロックCの先にあるコマンドブロックDは、エンダードラゴンを操縦するために必要となるコマンドだ。

実行する エンダードラゴン

コマンド ➡ `/execute @e[type=ender_dragon] ~ ~ ~ ~`  
`execute @s ~ ~ ~ tp @s ^ ^ ^-1 facing`  
`@e[name=target]`

方向を向く  
targetという名前のあるエンティティ  
=半角スペース

## 15 ブロックEのコマンド



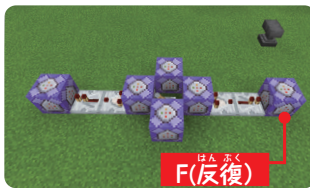
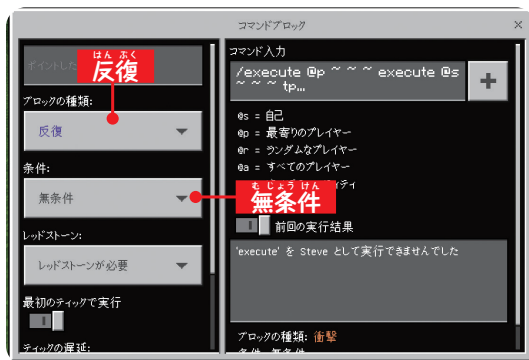
もう1つの中央のブロックには入れ食いのエンCHANTを付けるコマンド。釣り竿を持つとこのエンCHANTが付くぞ。

エンCHANT

コマンド ➡ `/enchant @p lure 1`

入れ食い  
=半角スペース

## 16 ブロックFのコマンド



最後のコマンドブロックは、エンダードラゴンを自分の目の前に置くためのコマンドとなる。これは釣り竿を持ったときのみ発動するぞ。

実行する

コマンド → `/execute @p|~|~|~|execute @s|~|~|~|tp|@e[type=ender_dragon]|^|^|^10`

エンダードラゴン

10マス前に

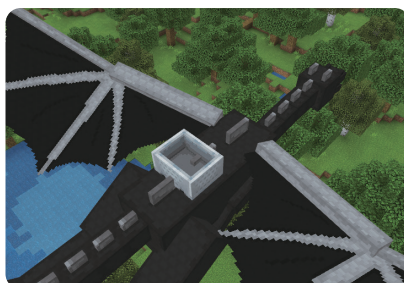
■ = 半角スペース

## 17 中央にレバーを置いてオン



コマンドブロックで囲まれたマスにレバーを置き、動かしてオンにしよう。

## 18 トロッコに乗ろう



エンダードラゴンの上にトロッコがあるので、これに乗ってみよう。

## 19 エンダードラゴンを動かそう!



剣を持つとエンダードラゴンが動きます。着地したあとは釣り竿で位置を指定できる。うまく動かない場合はいったん釣り竿を持ってから剣に持ち替えてみよう。