

上からマグマ下から水が迫ってくる世界でサバイバル

バクリ元 参考動画

<https://youtu.be/a78Grdut8vA>

概要

空からは溶岩の雨、下からは水面がせりあがってくる世界でサバイバル！

溶岩の雨

- 自身の上にブロックがないと炎上しダメージを受けます。
- 周囲のブロックは燃え、木などは焼き尽くされてしまいます。

水面上昇

- y=1から始まり、20秒(デフォルト値)毎に1m水面が上昇してきてやがて世界が水没します。
- 水ブロックに書き換わる対象は「空に面している空気ブロック」です。
そのため洞窟や家などの内部は水で満たされず、水難から逃れることができます。

コマンド

- /lavaAndWater
 - waterLevelRise
 - run - 水面上昇を開始します
 - pause - 水面上昇を一時停止します
 - lavaRain
 - run - 溶岩雨を開始します
 - pause - 溶岩雨を一時停止します
 - config
 - show - 現在の設定を表示します
 - set
 - centralPlayer <player> - 水面上昇処理の中心となるプレイヤーを設定します
 - waterRisingSpan <整数(秒)> - 水面上昇の処理スパンを設定します（デフォルト：20秒）
 - waterLevel <整数> - 水面の高さを設定します
 - lavaRainySpan <整数(tick)> - 溶岩雨の処理スパンを設定します（デフォルト：5tick）
 - effectiveRange <整数> - 水面上昇の処理範囲を設定します（デフォルト：512ブロック, 上限：512ブロック）

開始方法

1. /lavaAndWater config set centralPlayer <KUNさんのID> - 中心プレイヤーを設定します
2. /lavaAndWater waterLevelRise run -
水面上昇を開始します（事前に中心プレイヤーを設定していないとこのコマンドは失敗します）
3. /lavaAndWater lavaRain run - 溶岩雨を降らせます

各処理が動作中にコンフィグを変更した場合は、その設定を反映させて自動で処理が再起動されます。

処理が重い時は

以下のいくつかの手法で対処してください

- effectiveRangeの値を下げてみる
- waterRisingSpanおよびlavaRainySpanの値を増やしてみる
- 各処理のpauseコマンドで一時停止して数秒～数分待機したのち、runコマンドで再起動する

中心プレイヤー（KUNさん）が以下の動作をすると重くなる可能性があります

- tpで長距離を移動する
- クリエイティブ飛行などで長距離を高速で移動する

長距離移動をしたい場合は一時的に中心プレイヤーを近くのプレイヤーに変更してください。