

Up_And_Down_And_All_Around_And_Death

重力MODのデスゲーム用アドオン

前提に[Up And Down And All Around](#)が必要です

1.12.2 Forge

仕様

開始時は全員tpされますが、圧縮ダメージは受けなくなっています。
死んだらスペクテイターになります。

- gravity
 - start 座標 箱のサイズ 箱の構成ブロック 構成ブロックのメタデータ 回転速度(秒) バラバラ回転か[true/false]
 - stop 停止
 - change 変更
 - rotespeed 回転までの時間 (秒) **スベルおかしいけど間違っていないよ!**
 - holespeed 足場が消える頻度 (デフォルトの倍を指定)
 - randomdirection 全員バラバラに回転するか固定かどうか(true/false)

開始コマンド例

/gravity start ~ ~ ~ 10 minecraft:glass 0 30 false ← ガラスで全員同じ方向

/gravity start ~ ~ ~ 10 minecraft:barrier 0 30 true ← 全員バラバラでバリアブロック

変更コマンド例

/gravity change rotespeed 19 (19秒ごとに回転)

/gravity change holespeed 1.5 (デフォルトの1.5倍の頻度で足場消滅)

/gravity change randomdirection true (バラバラ回転)

開始コマンドを実行すると箱が生成されて全員がTPされ、 1 0 秒後に回転し始めます。

実行中は落下ダメージが無効化され回転 (ランダムで重力が変更) します。

最後の 1 人になったら終了です。