



テクニック03

渦巻きを引き起こす斬撃! 水の呼吸 陸ノ型 ねじれ渦

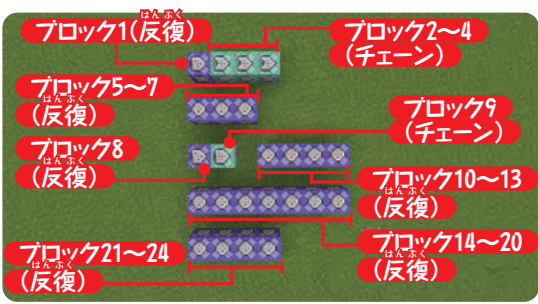
ねじれ渦は『鬼滅の刃』の主人公、竈門炭治郎など、「水の呼吸」の使い手のわざ。強烈な回転で斬撃をくりだし、発生させた渦は鋭い斬撃波となって周囲の全てを切り裂く。

ここではアニメでの水中戦のように、水しぶきのエフェクトをとまなう回転の斬撃に加えて、相手を巻き込んでダメージを与え続ける渦巻きを発生させるという技で再現した。



ダイヤモンドの剣をドロップして回転切りをくりだす。その直後に渦が発生して、10秒間、15マス以内にいるモブなどエンティティを吸い込む。

コマンドブロックの置き方



ダイヤモンドの剣をドロップするとブロック1が反応して起動し、「uzu」という名前の防具立てを召喚する。ほかのブロックは「uzu」を対象にして動く仕組みだ。ブロック14~20は渦巻きのパーティクルを作っている。

1 ダイヤモンドの剣で発動



ダイヤモンドの剣をドロップすると、空色のエフェクトをまわって回転切りをくりだす。

2 渦巻きが相手を吸い込む!

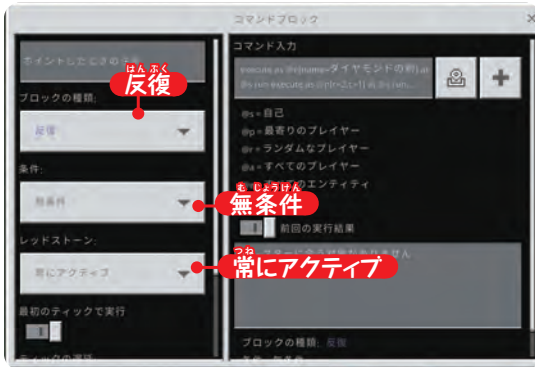


回転切りをすると、その場に渦が発生する。周囲のモブを引き寄せて吸い込み、ダメージを与え続けるぞ。



装置の作り方

1 ブロック1のコマンド



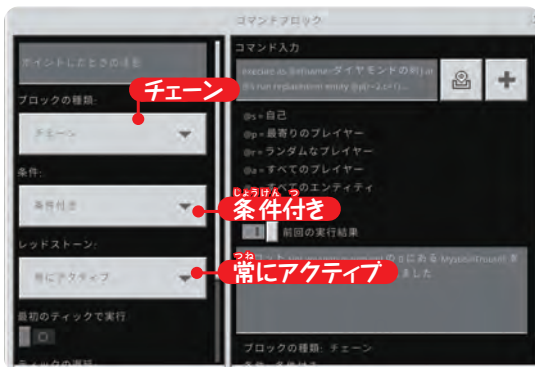
ダイヤモンドの剣がドロップされると、すぐ近くのプレイヤーに「uzu」という名前の防具立てを召喚させる。

コマンド

実行する 「ダイヤモンドの剣」
`execute as @e[name=ダイヤモンドの剣] at @s run`
`execute as @p[r=2,c=1] at @s run summon`
`armor_stand uzu ~ ~ ~`
 防具立て タグ「uzu」

半角スペース

2 ブロック2のコマンド



ダイヤモンドの剣をドロップしたプレイヤーの右手に、すぐに新しくダイヤモンドの剣を装備させる。

コマンド

実行する 「ダイヤモンドの剣」
`execute as @e[name=ダイヤモンドの剣] at @s run`
`replaceitem entity @p[r=2,c=1] slot.weapon.`
`mainhand 0 diamond_sword 1`
 右手 ダイヤモンドの剣

半角スペース

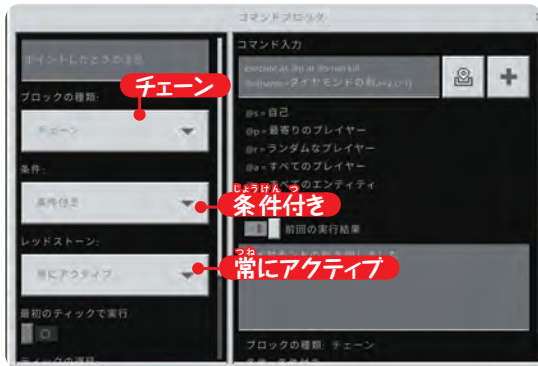
基礎知識編

基本コマンド編

コマンドブロック活用編

コマンド
データ集

3 ブロック3のコマンド

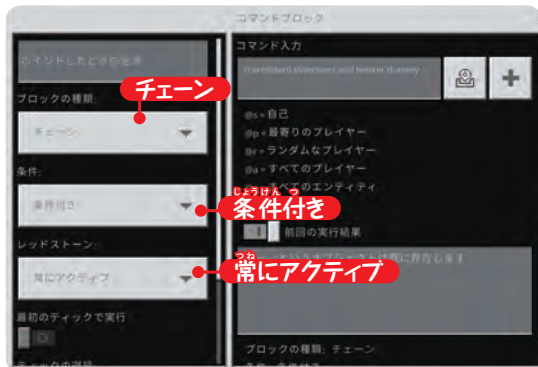


不要になったダイヤモンドの剣を消す。

コマンド

実行する プレイヤー 消す
`execute as @p at @s run kill`
`@e[name=ダイヤモンドの剣,r=2,c=1]`
 「ダイヤモンドの剣」 半径2マス以内、もっとも近い1体
 =半角スペース

4 ブロック4のコマンド

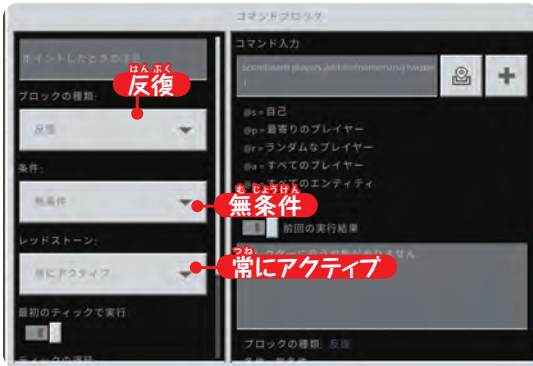


防具立て「uzu」の動きを制御するタイマーであるスコアボードを作成する。最初に1回動かしたあとは、機能しなくなるブロックだ。

コマンド

スコアボード スコア「twister」
`scoreboard objectives add twister dummy`
 追加する
 =半角スペース

5 ブロック5のコマンド



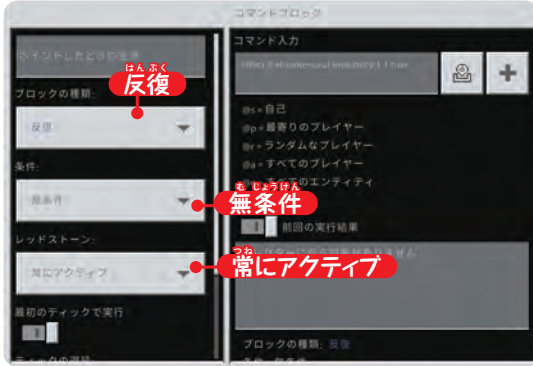
防具立てに「uzu」に、ブロック4で作成したスコアを加算していく。0.05秒につき1の割合でスコアが増えていくタイマーとして機能する。

コマンド **スコアボード** **スコア「twister」**

`scoreboard players add @e[name=uzu] twister 1`

追加する **名前が「uzu」** =半角スペース

6 ブロック6のコマンド



防具立て「uzu」を不可視にする。

コマンド **効果を付加する** **名前が「uzu」** **1秒間、エフェクトなし**

`effect @e[name=uzu] invisibility 1 1 true`

不可視 =半角スペース

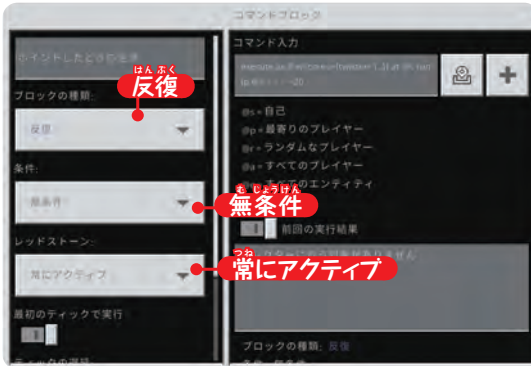
基礎知識編

基本コマンド編

コマンドブロック活用編

コマンドデータ集

7 ブロック7のコマンド



「twister」のスコアを加算する相手(防具立て「uzu」)を、その場で回転させ続ける。

コマンド

実行する

「twister」のスコアが1以上

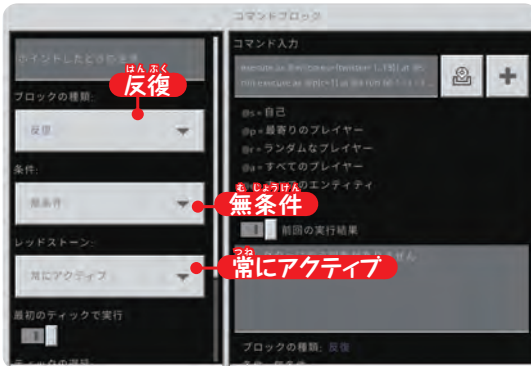
```
execute as @e[scores={twister=1..}] at @s run
tp @s ~~~~20
```

レポートする

20度回転

=半角スペース

8 ブロック8のコマンド



防具立て「uzu」の「twister」のスコアが1～18のとき(起動から0.9秒後まで)、プレイヤーの前方2マスに空色のワールを設置する。

コマンド

実行する

「twister」のスコアが1～18

```
execute as @e[scores={twister=1..18}] at @s run
execute as @p[c=1] at @s run fill ^ ^1 ^1 ^ ^1 ^2
wool 3 replace air 0
```

空色のワール

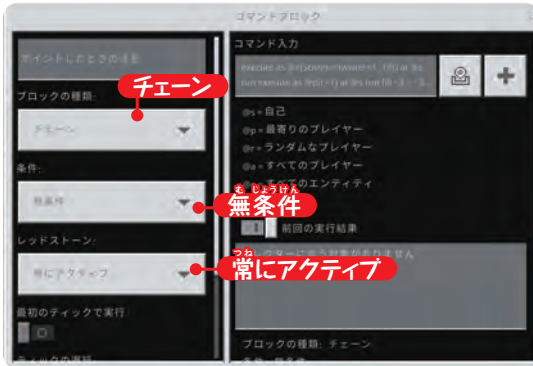
空気

塗りつぶす

上1、前1マスから上1、前2マス

=半角スペース

9 ブロック9のコマンド



ブロック8で設置した空色のウールを破壊する。破壊された空色のウールの破片が、氷しぶきに見える仕組みだ。

コマンド

実行する [twister]のスコアが1~18

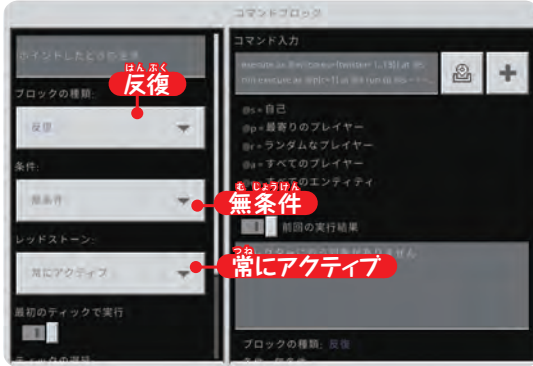
```
execute as @e[scores={twister=1..18}] at,@s run
execute as @p[c=1] at @s run fill ^^^^1^^^1^2
air 0 destroy
```

塗りつぶす 上1マスから上1、前2マス

空気 破壊する

半分スペース

10 ブロック10のコマンド



「uzu」の「twister」のスコアが1~18の間、もっとも近くのプレイヤー(ダイヤモンドの剣をドロップしたプレイヤー)を、その場で回転させる。

コマンド

実行する [twister]のスコアが1~18

```
execute as @e[scores={twister=1..18}] at,@s run
execute as @p[c=1] at @s run tp @s ~~~~1~20
```

実行する テレレポートする 自分自身

半分スペース

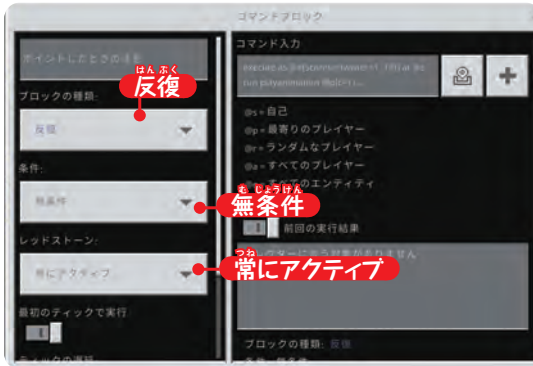
基礎知識編

基本コマンド編

コマンドブロック活用編

コマンドデータ集

11 ブロック11のコマンド

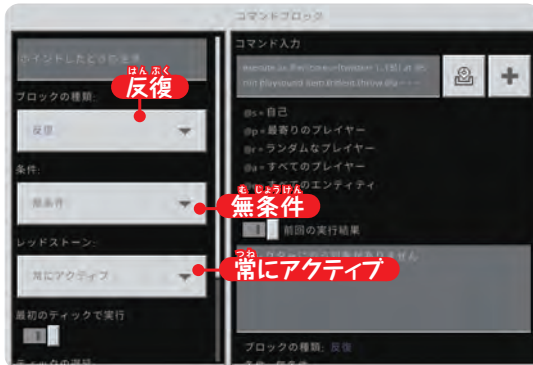


「uzu」の「twister」のスコアが1～18の間、プレイヤーに「武器を横に構えた姿勢」をとらせる。回転しながらポーズをとるので、回転切りの姿に見えるのだ。

コマンド

実行する 「twister」のスコアが1～18
execute as @e[scores={twister=1..18}] at @s run playanimation @p[c=1] animation.armor_stand.riposte_pose none 1
武器を横に構えた姿勢
1秒間 **半角スペース**

12 ブロック12のコマンド

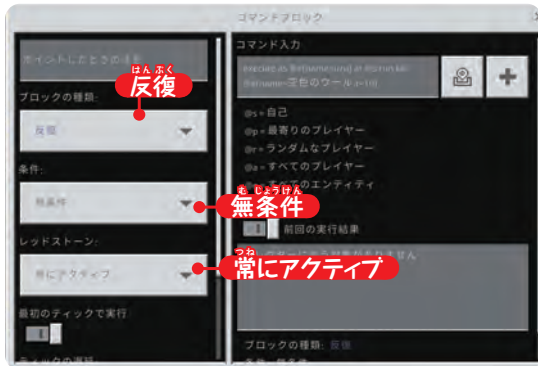


「uzu」の「twister」のスコアが1～18の間、プレイヤーから「トライデントを投げる音」を再生する。

コマンド

実行する 「twister」のスコアが1～18
execute as @e[scores={twister=1..18}] at @s run playsound item.trident.throw @a ~ ~ ~
音を再生する **トライデントを投げる音** **全プレイヤー** **半角スペース**

13 ブロック13のコマンド



ブロック9で破壊されてアイテムとしてドロップした空色のウールを消す。

コマンド

実行する

名前が「uzu」

消す

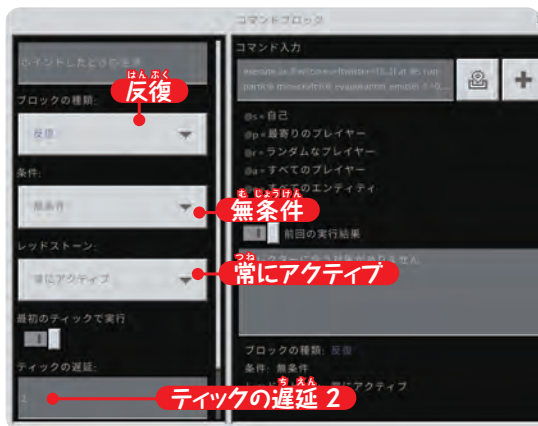
```
execute as @e[name=uzu] at @s run kill
@e[name= 空色のウール ,r=10]
```

名前が「空色のウール」

半径10マス以内

半角スペース

14 ブロック14のコマンド



「uzu」の「twister」のスコアが18以上になると、周りにパーティクルを発生させる。次のブロック15も同じ設定で、ティックの遅延を2に設定しよう。

コマンド

実行する

「twister」のスコアが18以上

```
execute as @e[scores={twister=18..}] at @s run
particle minecraft:ice_evaporation_emitter
^ ^ ^ 0.5 ^ 0.8
```

水が蒸発する煙のパーティクル

上0.5、前0.8マス

半角スペース

基礎知識編

基本コマンド編

コマンドブロック活用編

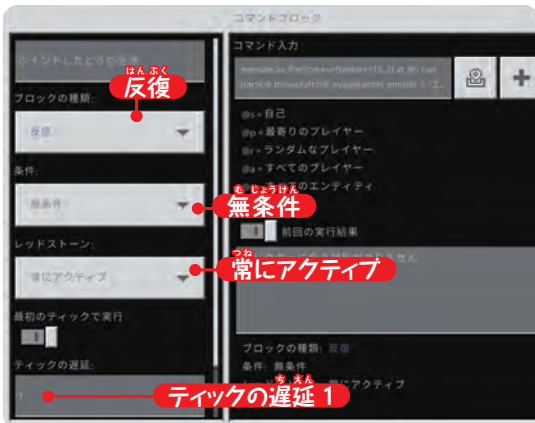
コマンド集
データ集

15 ブロック15のコマンド

コマンド

実行する 「twister」のスコアが18以上
`execute as @e[scores={twister=18..}] at @s run
particle minecraft:ice_evaporation_emitter
^ ^0.5 ^-0.8`
氷が蒸発する煙のパーティクル
上0.5、後ろ0.8マス
はんかく
=半角スペース

16 ブロック16のコマンド



パーティクルを発生させるコマンド。ティックの遅延にする。ブロック19まで、設定は全部同じにする。コマンドも、パーティクルの発生位置が異なるだけで、ほかは全部同じだ。

コマンド

実行する 「twister」のスコアが18以上
`execute as @e[scores={twister=18..}] at @s run
particle minecraft:ice_evaporation_emitter ^ ^2 ^1.6`
パーティクルを発生させる **氷が蒸発する煙のパーティクル**
はんかく
=半角スペース

17 ブロック17のコマンド

コマンド

実行する 「twister」のスコアが18以上
`execute as @e[scores={twister=18..}] at @s run
particle minecraft:ice_evaporation_emitter ^ ^2 ^-1.6`
パーティクルを発生させる **氷が蒸発する煙のパーティクル**
はんかく
=半角スペース

18 ブロック18のコマンド

コマンド

実行する

「twister」のスコアが18以上

パーティクルを発生させる

```
execute as @e[scores={twister=18..}] at @s run
particle minecraft:ice_evaporation_emitter ^ ^4 ^2.4
```

パーティクルを発生させる

氷が蒸発する煙のパーティクル

はんかく
=半角スペース

19 ブロック19のコマンド

コマンド

実行する

「twister」のスコアが18以上

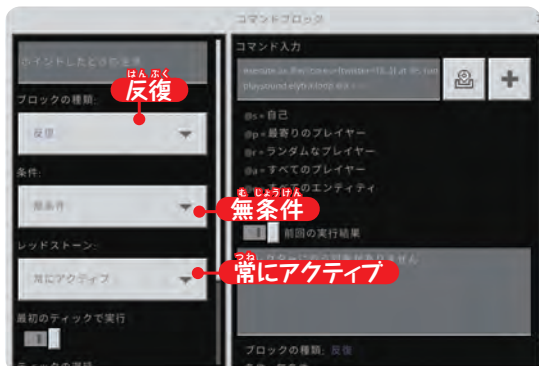
```
execute as @e[scores={twister=18..}] at @s run
particle minecraft:ice_evaporation_emitter ^ ^4 ^-2.4
```

パーティクルを発生させる

氷が蒸発する煙のパーティクル

はんかく
=半角スペース

20 ブロック20のコマンド



はんかく
=半角スペース

無条件

常にアクティブ

「uzu」の「twister」のスコアが18以上になると、エリトラが出す風のような音を再生する。渦巻きが舞う音だ。

コマンド

実行する

「twister」のスコアが1~18

```
execute as @e[scores={twister=18..}] at @s run
playsound elytra.loop@a ~ ~ ~
```

音を再生する

エリトラの音

全プレイヤー

はんかく
=半角スペース

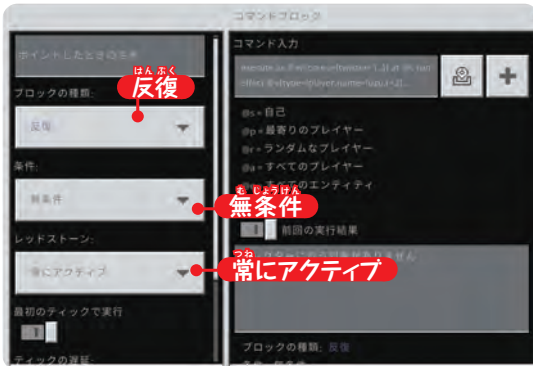
基礎知識編

基本コマンド編

コマンドブロック活用編

コマンド
データ集

21 ブロック21のコマンド

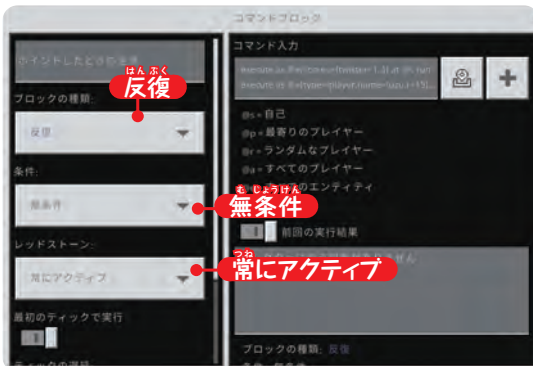


装置が起動した後に、「uzu」の周囲のプレイヤー以外のエンティティに対して、致死毒の効果を与える。

コマンド

実行する 「twister」のスコアが1以上
execute as @e[scores={twister=1..}] at @s run
effect @e[type=!player,name=!uzu,r=2]
fatal_poison 1 100 true 名前が「uzu」以外 半径2マス以内
 致死毒 1秒間、エフェクトなし 半角スペース

22 ブロック22のコマンド

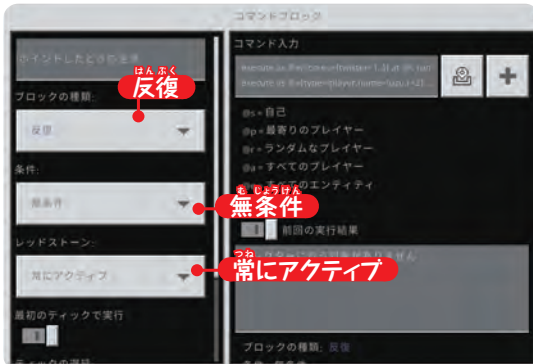


装置が起動したあと、「uzu」の周囲半径15マス以内のエンティティを、「uzu」の方へと引き寄せる。

コマンド

実行する 「twister」のスコアが1以上
execute as @e[scores={twister=1..}] at @s run
execute as @e[type=!player,name=!uzu,r=15]
at @s run tp @s ^^^0.5 facing @e[name=uzu]
 テレポートする 前1マス 向く方向 名前が「uzu」 半角スペース

23 ブロック23のコマンド



「uzu」の周囲半径2マス以内に入ったエンティティを、「uzu」の方を向いたまま、横に動かし続ける。「uzu」の周りをぐるぐると回転するようになるのだ。

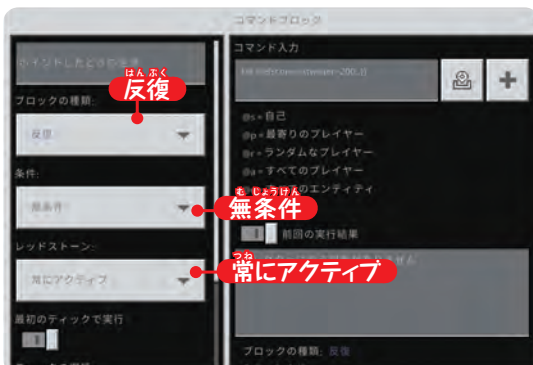
コマンド

実行する 「twister」のスコアが1以上

```
execute as @e[scores={twister=1..}] at @s run
execute as @e[type=!player,name=!uzu,r=2]
at @s run tp @s ^2 ^1 ^1 facing @e[name=uzu]
```

テレポートする 右1マス 向く方向 名前が「uzu」 =半角スペース

24 ブロック24のコマンド



「uzu」の「twister」のスコアが200以上になる(起動から10秒以上経つと)、「uzu」を消して終了させる。

コマンド

消す 「twister」のスコアが200以上

```
kill @e[scores={twister=200..}]
```

=半角スペース