



# 苛烈な踏み込みで一閃! 炎の呼吸 壱ノ型 不知火



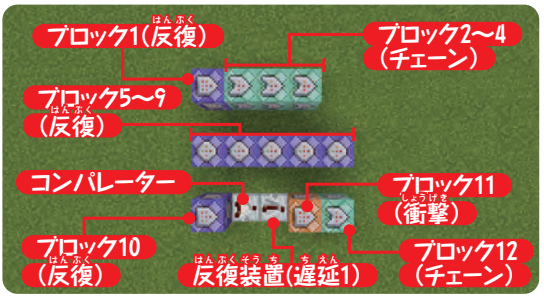
炎の呼吸 壱ノ型 不知火は『鬼滅の刃』の登場人物、煉獄杏寿郎が使う技。力強い踏み込みで、炎を発するような勢いで間合いを詰めて斬る、杏寿郎の得意技だ。

ここでは、炎のパーティクルを伴った、接近と回転しながらの斬り付けのコンビネーションで再現。鉄の剣をドロップするだけで、一撃必殺の斬撃がくりだせるぞ。



射程は20マス。起動するともっとも近くの相手を自動で選んで、一気に接近して斬る。斬るときには炎が大きく広がるのだ。

## コマンドブロックの置き方



ブロック1で、プレイヤーの半径20マス以内のモブを標的にして動き出す。ブロック10と11の間にはコンパレーターと反復装置を置こう。反復装置の遅延は1に設定する。

1 鉄の剣をドロップして起動



鉄の剣をドロップすると、もっとも近いモブめがけて炎の尾を引きながら突進する。

2 突進して回転しながら斬る!



間合いに入ると炎をまとめて旋回し、モブを斬り付けるのだ!

第3章... コマンドブロック活用編

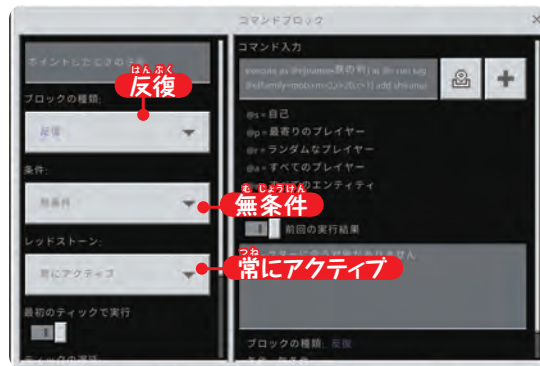


# 装置の作り方

ブロック1と3で、<sup>ひょうてき</sup>標的とプレイヤーにタグを付けることで起動する。ブロック10と11は

<sup>あいだ</sup>間に<sup>ちえん</sup>遅延を<sup>はさ</sup>挟むことで、<sup>かいてん</sup>回転しはじめてから<sup>き</sup>切って<sup>あいて</sup>相手を<sup>たお</sup>倒すまで<sup>じかん</sup>時間を<sup>あ</sup>開けているぞ。

## 1 ブロック1のコマンド



鉄の剣をドロップすると、<sup>しゅうい</sup>周囲20マス以内のもっとも近いモブ1体に「shiranui」のタグを付ける。

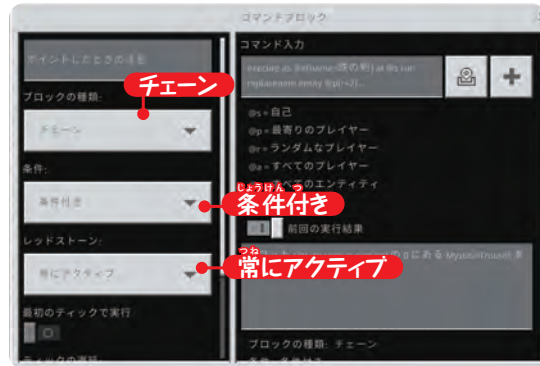
**コマンド**

**実行する** **名前が「鉄の剣」** **タグ**

```
execute as @e[name=鉄の剣] at @s run tag @e[family=mob,rm=2,r=20,c=1] add shiranui
```

**モブ** **半後2マス以上、20マス以内** **追加する** **=半角スペース**

## 2 ブロック2のコマンド



鉄の剣をドロップしたプレイヤーの右手に、鉄の剣を装備させる。

**コマンド**

**実行する** **名前が「鉄の剣」** **アイテムを置き換える**

```
execute as @e[name=鉄の剣] at @s run replaceitem entity @p[r=2] slot.weapon.mainhand 0 iron_sword
```

**プレイヤー** **右手** **=半角スペース**

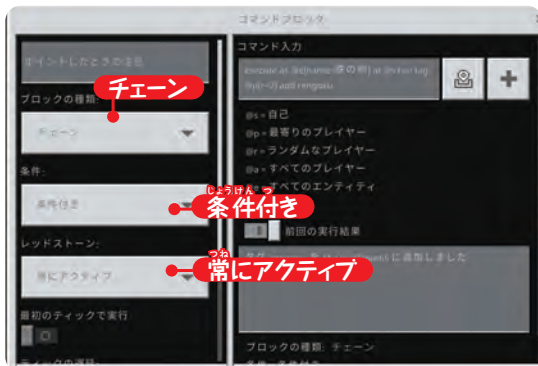
基礎知識編

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



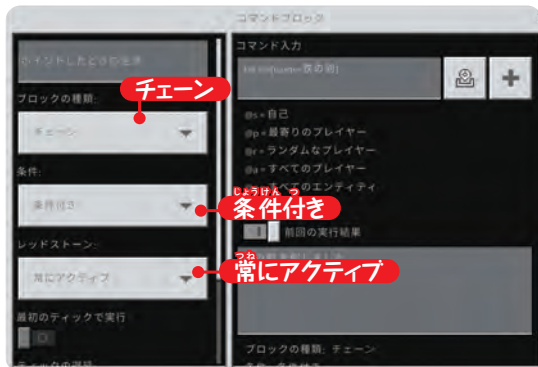
鉄の剣をドロップしたプレイヤーに、「rengoku」のタグを付ける。

コマンド

実行する 名前が「鉄の剣」 タグ  
`execute as @e[name=鉄の剣] at @s run tag @p[r=2] add rengoku`  
 プレイヤー 追加する タグ「rengoku」

≡半角スペース

### 4 ブロック4のコマンド



不要になった鉄の剣を消す。

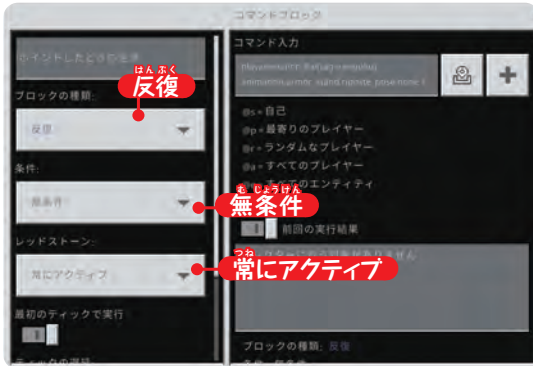
コマンド

消す 名前が「鉄の剣」  
`kill @e[name=鉄の剣]`

≡半角スペース



## 5 ブロック5のコマンド

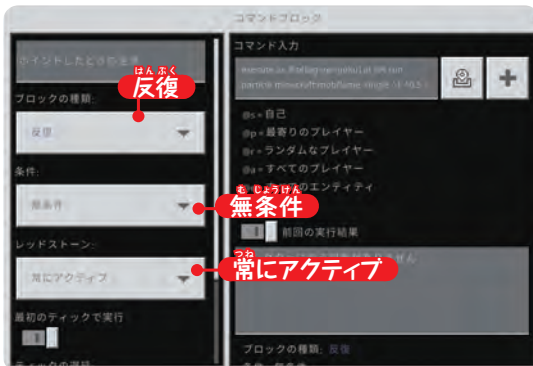


プレイヤーに「rengoku」のタグが付くと、武器を横に構えたポーズをとらせる。

コマンド

プレイヤーの **姿勢を変更する** プレイヤー **「rengoku」のタグ付き** 武器を横に構えた姿勢  
**playanimation @p[tag=rengoku] animation.armor\_stand.riposte\_pose none 1**  
1秒間 半角スペース

## 6 ブロック6のコマンド



「rengoku」のタグが付いたプレイヤーの左側に、モブの火柱のパーティクルを発生させる。

コマンド

実行する 「rengoku」のタグ付き  
**execute as @p[tag=rengoku] at @s run**  
**particle minecraft:mobflame\_single ^1 ^0.5 ^**  
パーティクルを発生させる モブの火柱のパーティクル 半角スペース

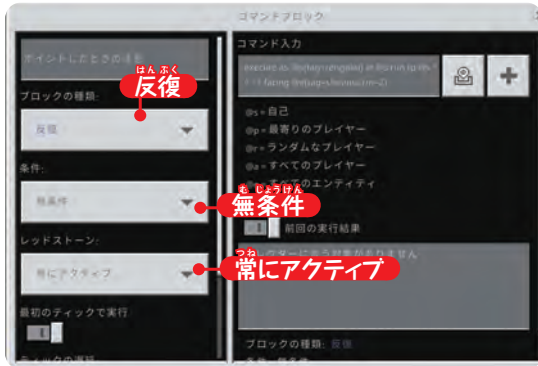
基礎知識編

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

## 7 ブロック7のコマンド

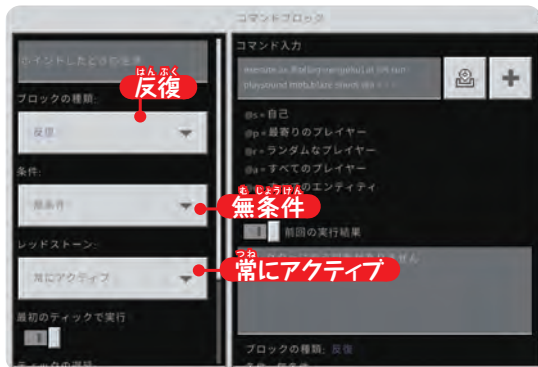


「rengoku」のタグが付いたプレイヤーを、ブロック1で「shiranui」のタグが付いたモブの方へ向けて、周囲半径2マスの範囲に入るまで前進させ続ける。

コマンド

実行する [rengoku]のタグ付き テレポートする  
**execute as @p[tag=rengoku] at @s run tp @s**  
**^^^1 facing @e[tag=shiranui,rm=2]** 自分自身  
 1マス前 向く方向 「shiranui」のタグ付き 半径2マス以上  
 =半角スペース

## 8 ブロック8のコマンド

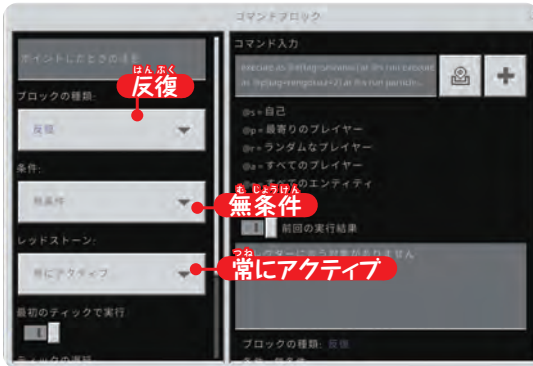


「rengoku」のタグが付いたプレイヤーから、ブレイズの発射音を再生させ続ける。炎が勢い良く燃える音だ。

コマンド

実行する [rengoku]のタグ付き 音を再生する  
**execute as @p[tag=rengoku] at @s run playsound**  
**mob.blaze.shoot @a**  
 ブレイズの発射音 全プレイヤー  
 =半角スペース

## 9 ブロック9のコマンド



「rengoku」のタグが付いたプレイヤーが、「shiranui」のタグが付いたモブの周囲半径2マス以内に入ると、左2.5マスの位置にもモブの火柱のパーティクルを追加する。

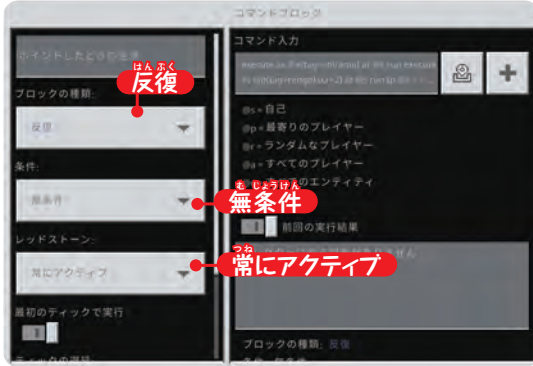
**コマンド**

実行する [shiranui]のタグ付き 実行する

```
execute as @e[tag=shiranui] at @s run execute as @p[tag=rengoku,r=2] at @s run particle minecraft:mobflame_single ^2.5 ^0.5 ^
```

モブの火柱のパーティクル 2.5マス左、0.5マス上 はんかく =半角スペース

## 10 ブロック10のコマンド



「rengoku」のタグが付いたプレイヤーが、「shiranui」のタグが付いたモブの周囲半径2マス以内に入ると、その場で回転させる。

**コマンド**

実行する [shiranui]のタグ付き 実行する

```
execute as @e[tag=shiranui] at @s run execute as @p[tag=rengoku,r=2] at @s run tp @s ~ ~ ~ 20
```

[rengoku]のタグ付き テレポートする はんかく =半角スペース

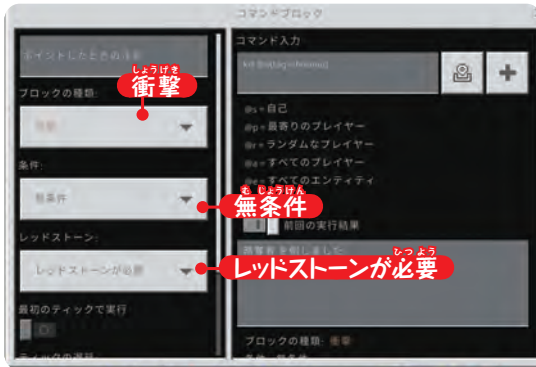
基礎知識編

基本コマンド編

コマンドブロック活用編

コマンド集

## 11 ブロック11のコマンド



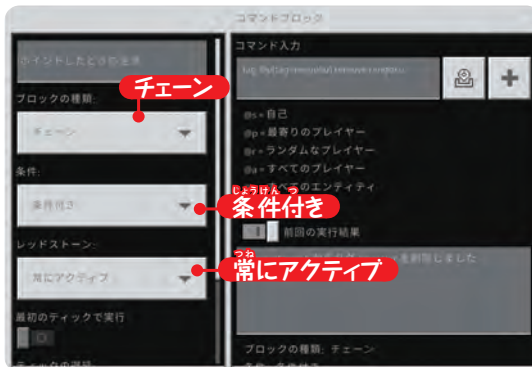
「rengoku」のタグが付いたプレイヤーが、「shiranui」のタグが付いたモブの周囲半径2マス以内に入ると、プレイヤーが回転したあと、モブを消す。

### コマンド

消す 「shiranui」のタグ付き  
kill @e[tag=shiranui]

はんかく  
=半角スペース

## 12 ブロック12のコマンド



ブロック11でモブが消されたら、プレイヤーから「rengoku」のタグを取り除く。

### コマンド

タグ 「rengoku」のタグ付き タグ「rengoku」  
tag @p[tag=rengoku] remove rengoku  
プレイヤー 取り除く

はんかく  
=半角スペース