

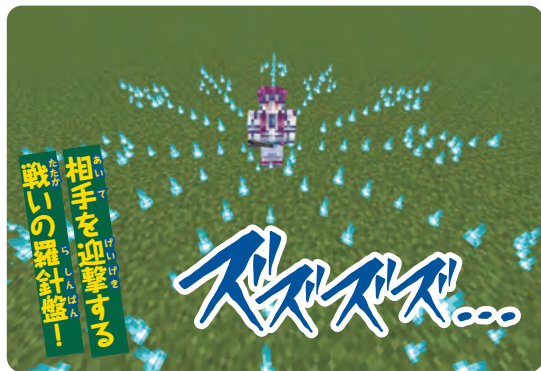
テクニク05

闘気を読み取る陣を展開!

血鬼術 破壊殺 羅針

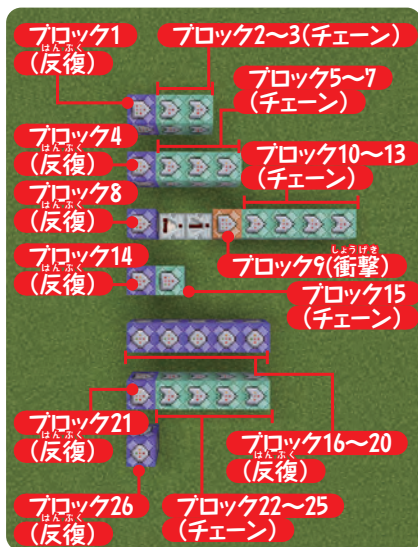
破壊殺は「鬼滅の刃」に登場する鬼、猗窩座の技。徒手空拳で戦う彼の技の根幹が、地面に術式を展開して相手の闘気を読み取る「羅針」だ。

ここでは羅針の陣をパーティクルで再現。さらに、陣の上に乗った相手の方を、自動で向いて吹き飛ばして迎撃するカウンター攻撃機能を追加した。陣を展開した状態であれば、矢を全方向から撃たれても打ち落とせるぞ。



起動すると自動で陣が展開し、そのあとの迎撃も自動で行われる。終了するときはリカバリーコンパスをドロップする。

コマンドブロックの置き方



ブロック8と9の間には、コンパレーターと遅延を1に設定した反復装置を置く。ブロック1~21までが術式の見た目の作成、22~25が自動迎撃、26が終了を担当する。

1 コンパスをドロップして発動



コンパスをドロップすると術式が展開される。

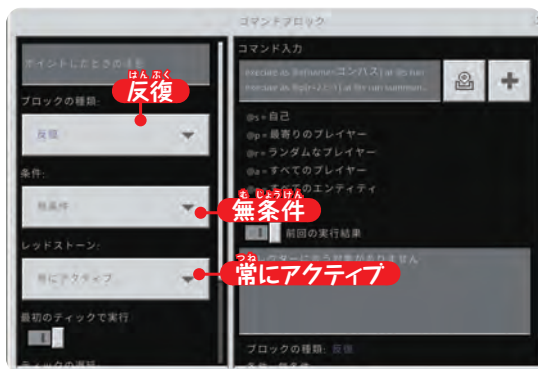
2 近づく相手を自動で迎撃!



モブや矢などが近づくと、自動で吹き飛ばして倒す。

# 装置の作り方

## 1 ブロック1のコマンド

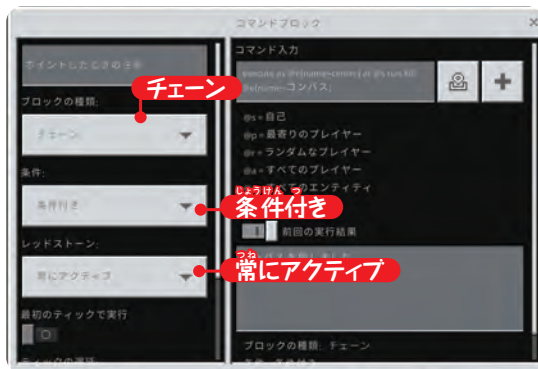


コンパスをドロップすると、プレイヤーに下2マスの位置に「center」という名前の防具立てを召喚させる。

コマンド

実行する 「コンパス」 実行する  
`execute as @e[name=コンパス] at @s run execute as @p[r=2,c=1] at @s run summon armor_stand center [T-2]`  
 召喚する 防具立て  
 名前が「center」 =半角スペース

## 2 ブロック2のコマンド

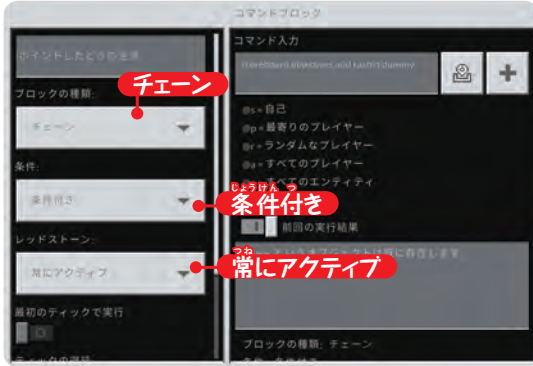


不要になったコンパスを消す。

コマンド

実行する 名前が「center」 消す  
`execute as @e[name=center] at @s run kill @e[name=コンパス]`  
 「コンパス」 =半角スペース

### 3 ブロック3のコマンド



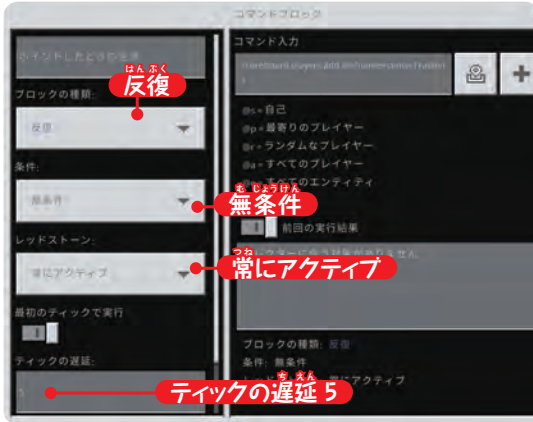
防具立てに「center」の動きを制御するタイマーであるスコアボードを作成する。最初に作成したあとは不要になる。

**コマンド**      **スコアボード**      **スコア「rashin」**

`scoreboard objectives add rashin dummy`

追加する      はんかく = 半角スペース

### 4 ブロック4のコマンド



防具立てに「center」に、ブロック3で作成したスコアを加算していく。ティックの遅延に5が入力されているので、0.25秒に1の割合で加算される。

**コマンド**      **スコアボード**      **スコア「rashin」**

`scoreboard players add @e[name=center] rashin 1`

追加する      はんかく = 半角スペース

名前が「center」

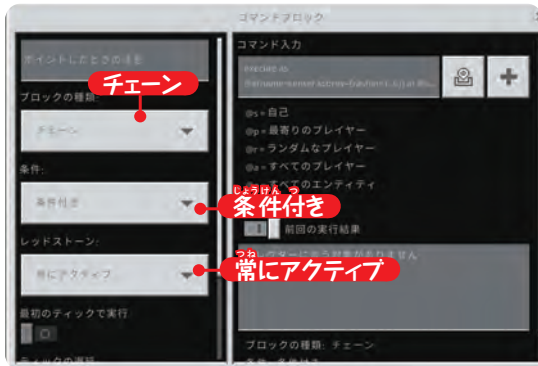
基礎知識編

基本コマンド編

コマンドブロック活用編

コマンド集

## 5 ブロック5のコマンド

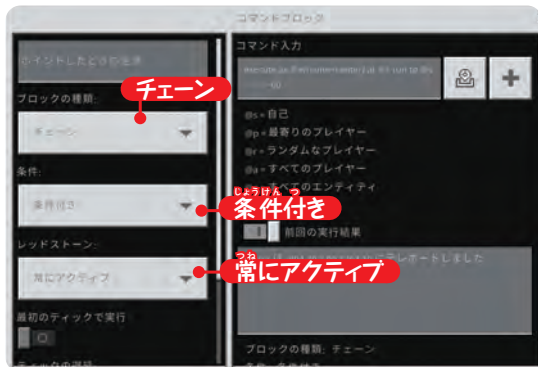


ブロック4でスコアが加算されると、防具立て「center」が、前に「large」という名前の防具当てを召喚する。スコアが1～6の間しか動かないので、合計で6回召喚することになる。

コマンド

実行する 名前が「center」 「rashin」のスコアが1～6  
**execute as @e[name=center,scores={rashin=1..6}]**  
**at @s run summon armor\_stand large ^^^^1**  
 召喚する 防具立て 名前が「large」 =半角スペース

## 6 ブロック6のコマンド

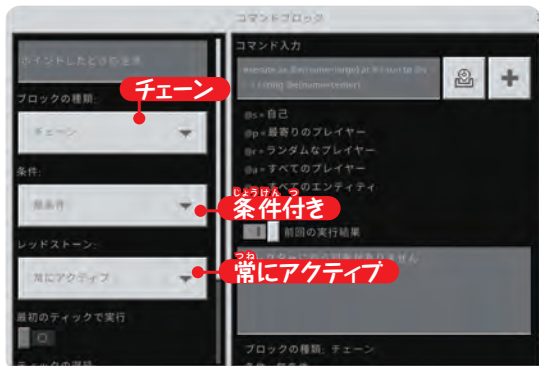


ブロック5で防具立て「center」を召喚したあと、その場で60度回転する。召喚するたびに回転するので、防具立て「large」は60度ずつ円形に配置される。

コマンド

実行する 名前が「center」 テレポートする  
**execute as @e[name=center] at @s run tp @s**  
**~~~~60**  
 自分自身 60度回転 =半角スペース

## 7 ブロック7のコマンド

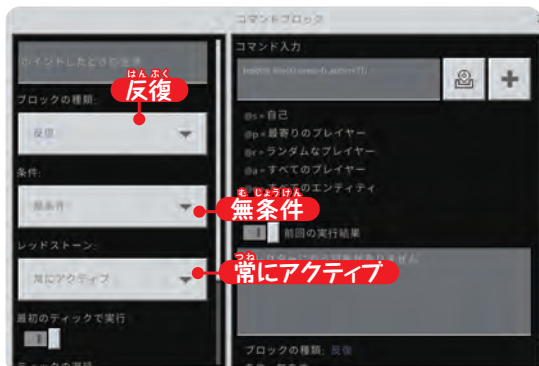


召喚した防具立て「large」を、「center」の方向を向かせる。

コマンド

実行する `execute as @e[name=large] at @s run tp @s ~~~~facing @e[name=center]` テレポートする  
 名前が「large」 自分自身  
 向く方向 名前が「center」  
 =半角スペース

## 8 ブロック8のコマンド



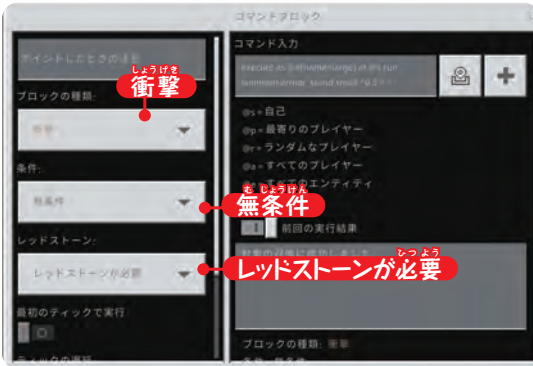
加算される「rashin」のスコアが7になった（防具立て「large」が6体召喚された）ことを検知して、コンパレーターを通じて信号を出す。

コマンド

カウントする `testfor @e[scores={rashin=7}]` 「rashin」のスコアが7

=半角スペース

## 9 ブロック9のコマンド

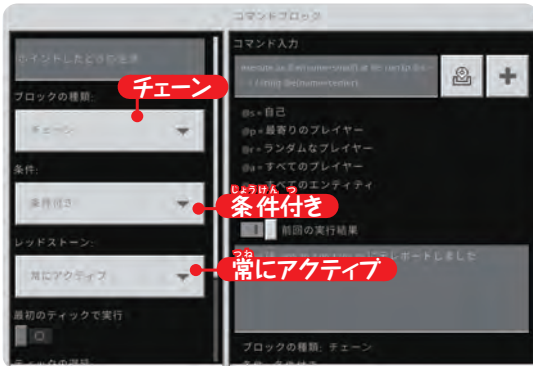


ブロック8からの信号を受けて、6体の防具立て「large」の左0.5マスの位置に「small」という防具立てを召喚させる。

コマンド

実行する 名前が「large」 召喚する  
**execute as @e[name=large] at @s run summon armor\_stand small ^0.5 ^ ^**  
防具立て 名前が「small」 0.5マス左  
=半角スペース

## 10 ブロック10のコマンド



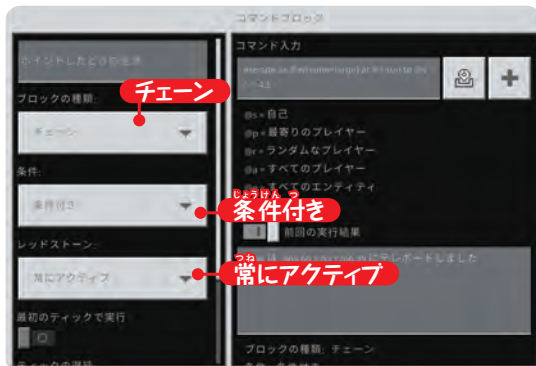
ブロック9で召喚された6体の「small」を、「large」と同じように「center」の方を向かせる。

コマンド

実行する 名前が「small」 テレポートする  
**execute as @e[name=small] at @s run tp @s ~ ~ ~**  
**facing @e[name=center]** 自分自身  
向く方向 名前が「center」  
=半角スペース

第3章...コマンドブロック活用編

## 11 ブロック11のコマンド



「large」を後ろに4.5マス移動させる。防具立ては全部「center」の方を向いているので、「center」から離れる形で動く。

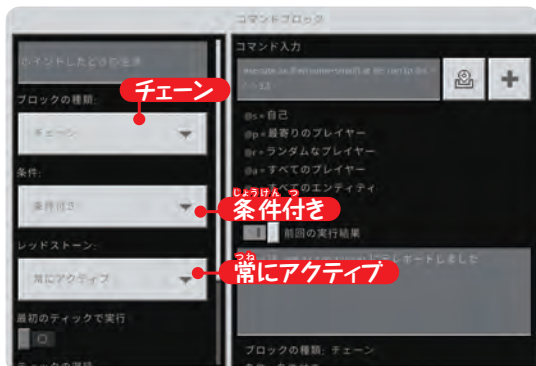
**コマンド**

実行する 名前が「large」 レポートする

execute as @e[name=large] at @s run tp @s  
 ^^^^4.5 自分自身

4.5マス後ろ =半角スペース

## 12 ブロック12のコマンド



「small」は「center」から見て3.5マス外に移動させる。

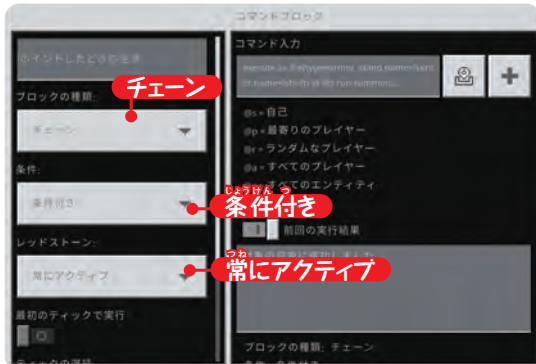
**コマンド**

実行する 名前が「small」 レポートする

execute as @e[name=small] at @s run tp @s  
 ^^^^3.5 自分自身

3.5マス後ろ =半角スペース

## 13 ブロック13のコマンド

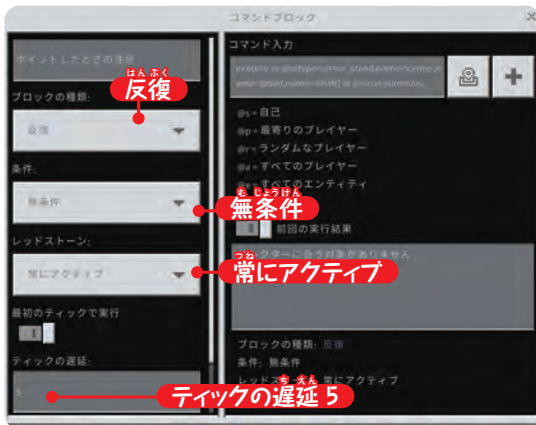


防具立て「large」と「small」の前方1マス  
の位置に、「point」という名前の防具立てを  
召喚させる。

コマンド

実行する 防具立て 名前が「center」以外  
**execute as @e[type=armor\_stand,name=!center,  
 name=!shaft] at @s run summon armor\_stand  
 point ^ ^ ^ 1**  
 名前が「point」 1マス前 召喚する 防具立て  
 =半角スペース

## 14 ブロック14のコマンド



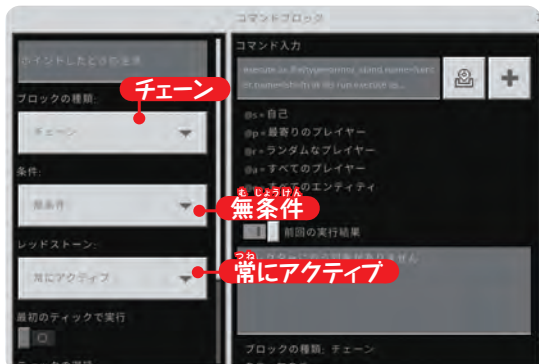
防具立て「large」と「small」に「shaft」と  
いう名前の防具立てを連続で召喚させ続  
ける。これが術式の枝の部分を作るのだ。

コマンド

実行する 防具立て 名前が「center」以外  
**execute as @e[type=armor\_stand,name=!center,  
 name=!point,name=!shaft] at @s run summon  
 armor\_stand shaft ^ ^ ^ 1**  
 防具立て 名前が「shaft」 召喚する  
 =半角スペース



## 15 ブロック15のコマンド



召喚した「shaft」を、召喚直後にその場で回転させ、「center」の方向を向くようにする。

コマンド

実行する

防具立て

名前が「center」以外

```
execute as @e[type=armor_stand,name=!center,
name=!shaft] at @s run execute as @e[name=shaft,
c=1] at @s run tp @s ~ ~ ~ facing @e[name=center]
```

テレポートする

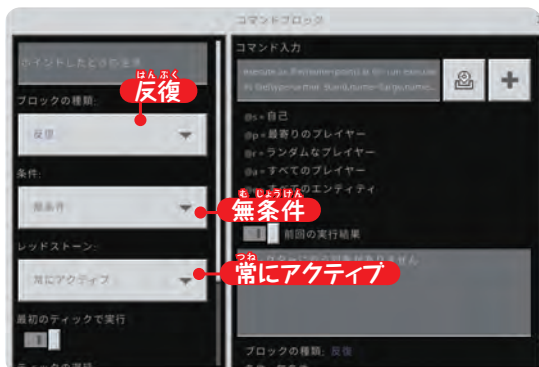
自分自身

向く方向

名前が「center」

半分スペース

## 16 ブロック16のコマンド



防具立て「point」が召喚されたあと、「center」と「point」をその場で回転させ続ける。

コマンド

実行する

名前が「point」

実行する

```
execute as @e[name=point] at @s run execute as
@e[type=armor_stand,name=!large,name=!small,
name=!shaft,r=7] at @s run tp @s ~ ~ ~ 5
```

名前が「shaft」以外

テレポートする

自分自身

5度回転  
半分スペース

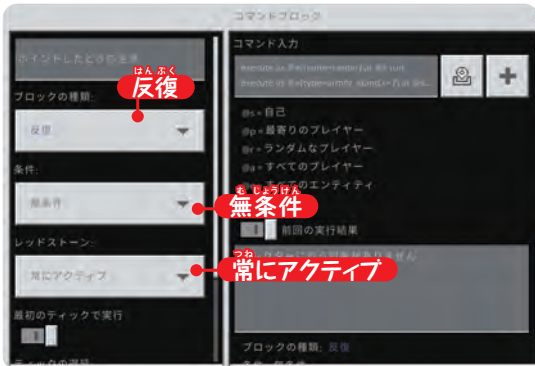
基礎知識編

基本コマンド編

コマンドブロック活用編

コマンド集  
データ集

## 17 ブロック17のコマンド



防具立て「center」の周囲にある全部の防具立ての頭上にパーティクルを発生させる。防具立ては地下に召喚されているので、パーティクルだけが地上に見える状態になっているのだ。

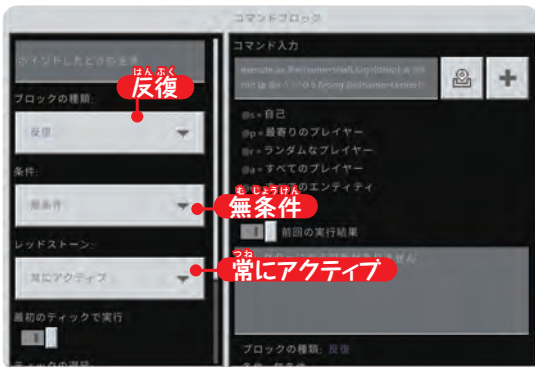
コマンド

実行する 名前が「center」 実行する

```
execute as @e[name=center] at @s run execute as @e[type=armor_stand,r=7] at @s run particle minecraft:blue_flame_particle ^ ^2.5 ^-0.5
```

青い炎のパーティクル 上2.5マス、後30.5マス ½=半角スペース

## 18 ブロック18のコマンド



防具立て「large」と「small」に召喚された「shaft」を、「center」の方へと移動させる。移動しながらパーティクルを出すので、パーティクルが線に見えるのだ。

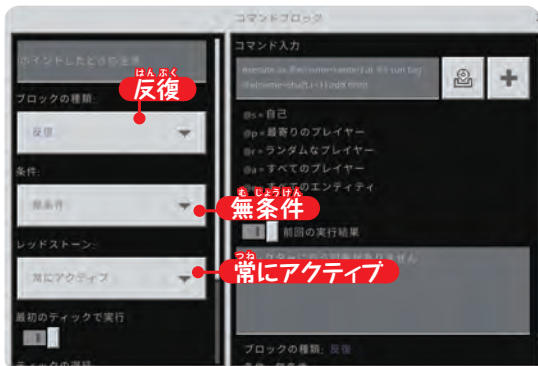
コマンド

実行する 名前が「shaft」 「drop」のタグ付き以外

```
execute as @e[name=shaft,tag=!drop] at @s run tp @s ^ ^ ^0.5 facing @e[name=center]
```

テレポートする 0.5マス前 向く方向 名前が「center」 ½=半角スペース

## 19 ブロック19のコマンド



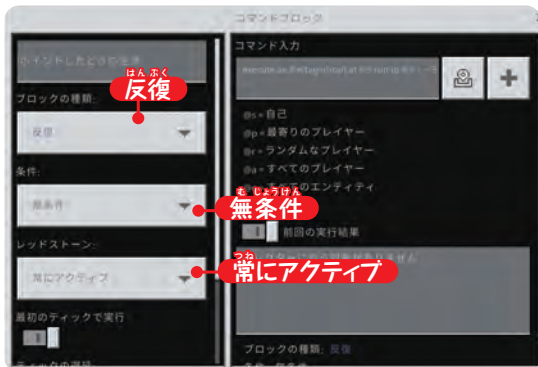
「center」に近づいた「shaft」に「drop」というタグを付ける。

コマンド

実行する 名前が「center」 タグ  
**execute as @e[name=center] at @s run tag**  
**@e[name=shaft,r=1] add drop**  
 名前が「shaft」 追加する タグ「drop」

=半角スペース

## 20 ブロック20のコマンド



「drop」のタグが付けられた「shaft」を下に移動させ続ける。地面のはるか下に落として消す仕組みだ。

コマンド

実行する 「drop」のタグ付き 自分自身 5マス下  
**execute as @e[tag=drop] at @s run tp @s ~~-5~**  
 テレポートする =半角スペース

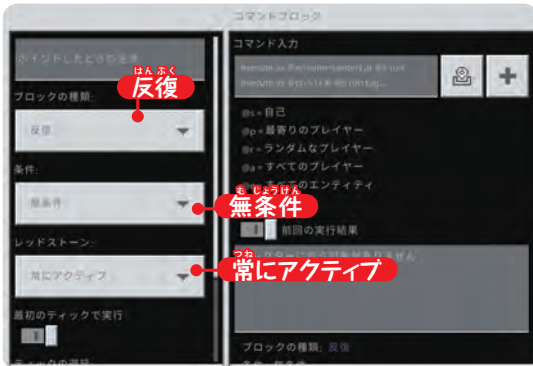
基礎知識編

基本コマンド編

コマンドブロック活用編

コマンドリー  
データ集

## 21 ブロック21のコマンド



「center」が召喚されて術式が展開している間、「center」の近くにいるプレイヤーの半径5マス以内にモブなどが入ると、それに「hakai」というタグを付ける。

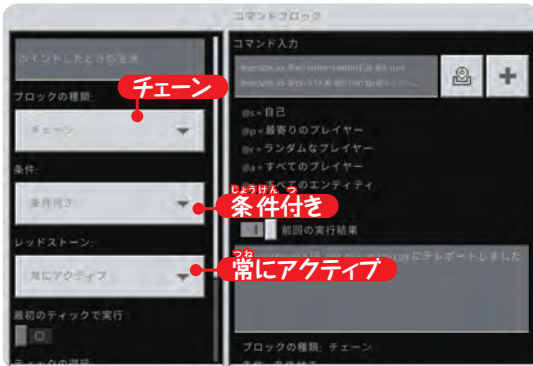
コマンド

実行する 名前が「center」 実行する

```
execute as @e[name=center] at @s run execute as @p[c=1] at @s run tag @e[rm=0.5,r=5,type=!armor_stand,type=!item] add hakai
```

防具立て以外 アイテム以外 追加する =半角スペース

## 22 ブロック22のコマンド



プレイヤーがその場で「hakai」のタグが付けられた相手の方を向く。

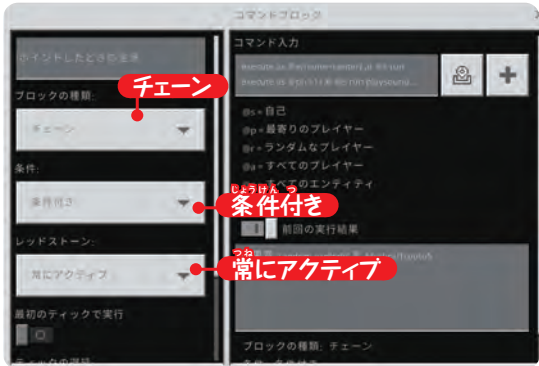
コマンド

実行する 名前が「center」

```
execute as @e[name=center] at @s run execute as @p[c=1] at @s run tp @s ~~~ facing @e[tag=hakai,c=1]
```

自分自身の向く方向 「hakai」のタグ付き =半角スペース

## 23 ブロック23のコマンド



ブロック22でプレイヤーが相手の方を向くと同時に爆発音を発生させる。

**コマンド**

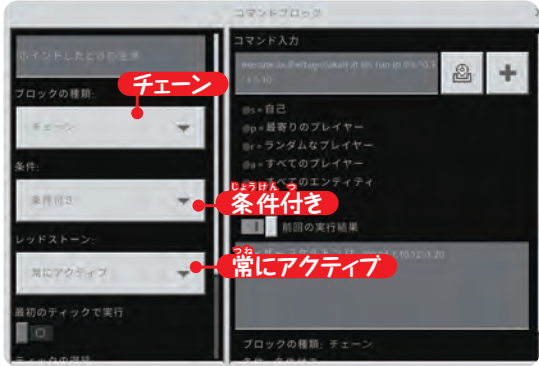
実行する **名前が「center」** 実行する

```
execute as @e[name=center] at @s run execute as @p[c=1] at @s run playsound random.explode@a ~~~
```

もっとも近い体 音を再生する 爆発音

=半角スペース

## 24 ブロック24のコマンド



「hakai」のタグが付いた相手を、プレイヤーから見て10マス先へと吹き飛ばす。

**コマンド**

実行する **「hakai」のタグ付き** テレポートする

```
execute as @e[tag=hakai] at @s run tp @s ^0.5 ^1 ^-10
```

自分自身

左0.5、上1、後ろ10マス

=半角スペース

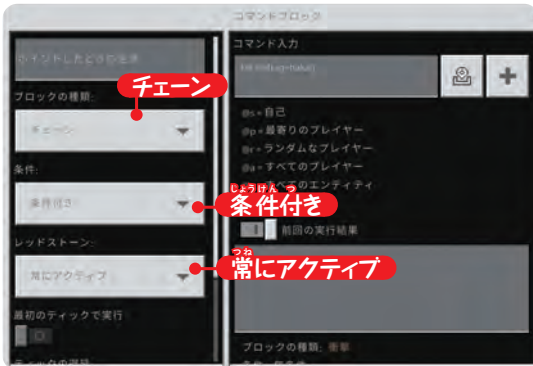
基礎知識編

基本コマンド編

コマンドブロック活用編

コマンドデータ集

## 25 ブロック25のコマンド



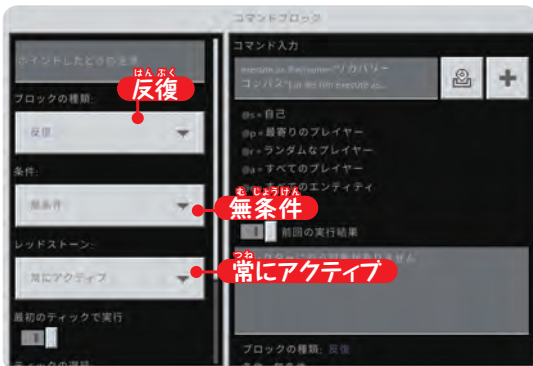
ブロック24で吹き飛ばした相手を消す。相手の方を向く⇒爆発音⇒吹き飛ばす⇒消すの流れで対処するのだ。

コマンド

消す 「hakai」のタグ付き  
kill @e[tag=hakai]

＝半角スペース

## 26 ブロック26のコマンド



リカバリーコンパスをドロップすると、「center」を中心とする全部の防具立てを消して、術式を終了させるようになっている。

コマンド

実行する リカバリーコンパス  
execute as @e[name="リカバリーコンパス"] at @s  
run execute as @e[name=center] at @s run kill  
@e[type=armor\_stand,r=100]

防具立て

半径100マス以内

消す

＝半角スペース