

すべてを飲み込む闇の力! ヤミヤミの実 闇穴道

ブラックホール
闇穴道は、『ワンピース』に登場する海賊、「黒ひげ」ことマッシュ・D・ティーチの技だ。ヤミヤミの実の能力で発生させた闇を周囲に展開し、あらゆるものを飲み込んでしまう。

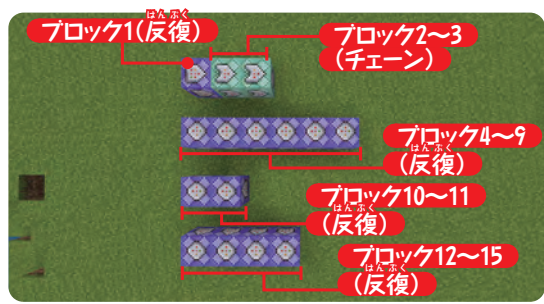
ここではパーティクルの闇を大量に展開して、範囲内のモブを地面に沈め、ブロックを破壊する技として再現した。なお、範囲内に穴や下への段差があると、地面も巻き込んで破壊するので注意。



「最凶の力」を見せてやろうじゃねえか!

パーティクルを出すモブをばら撒き、それらをランダムに動かすことで広範囲にパーティクルを発生させている。闇が一気に広がるのだ。

コマンドブロックの置き方



墨袋をドロップすると起動する。プレイヤーにタグを付けて、ブロック5でウサギを大量に召喚する。召喚したウサギはパーティクルを出しながら、ブロック7でランダム配置させ続けることで闇を広げるのだ。

1 闇に触れた相手は沈んでいく



墨袋をドロップすると、周囲半径10マスの範囲に闇が発生する。モブやアイテムは飲み込まれて沈み込んでいく。

2 地面を破壊することもある

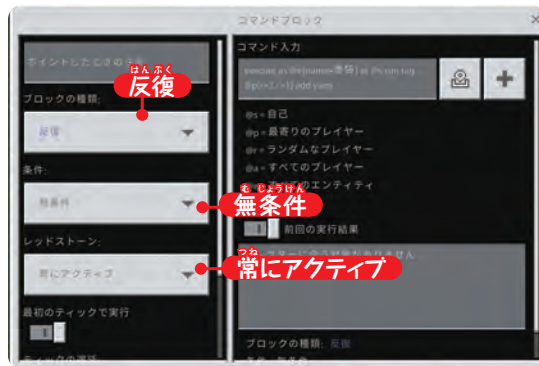


範囲内に自分の位置よりも低い場所がある場合、ブロックを破壊して巻き込んでしまうので気を付けよう。

装置の作り方

プレイヤーにタグを付けることで、プレイヤーがウサギを30体召喚し、それらがパレットで動き回ることによって闇を展開している。

1 ブロック1のコマンド



プレイヤーが墨袋をドロップすると、プレイヤーにタグが付いて装置が起動する。

コマンド

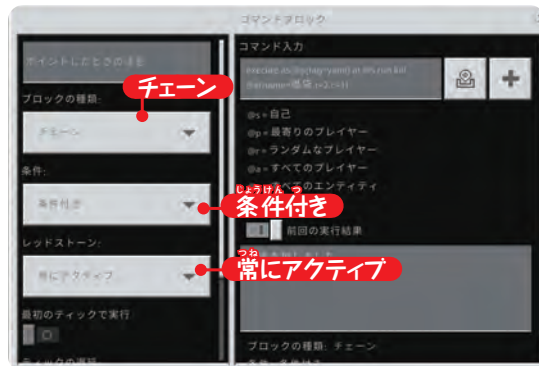
実行する [墨袋] タグ

```
execute as @e[name=墨袋] at @s run tag @p[r=2,c=1] add yami
```

追加する タグ「yami」

半角スペース

2 ブロック2のコマンド



なくなった墨袋を消す。

コマンド

実行する 「yami」のタグ付き 消す

```
execute as @p[tag=yami] at @s run kill @e[name=墨袋,r=2,c=1]
```

半径2マス以内、もっとも近い1体

半角スペース

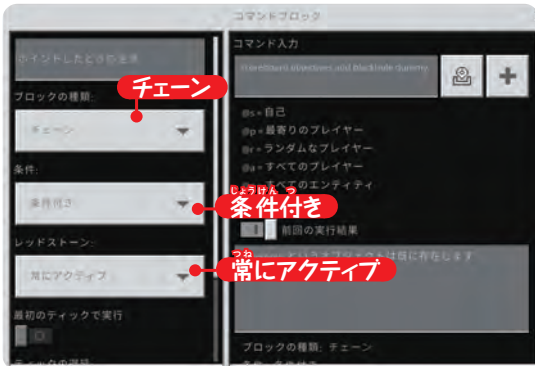
基礎知識編

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



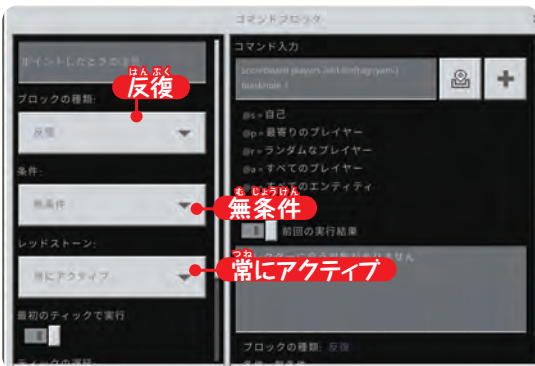
全体^{ぜんたい}の進行^{しんこう}を管理^{かんり}するスコアボード^{さくせい}を作成^{さくせい}する。

コマンド

スコアボード スコア「blackhole」
scoreboard objectives add blackhole dummy
 追加する

＝半角スペース

4 ブロック4のコマンド



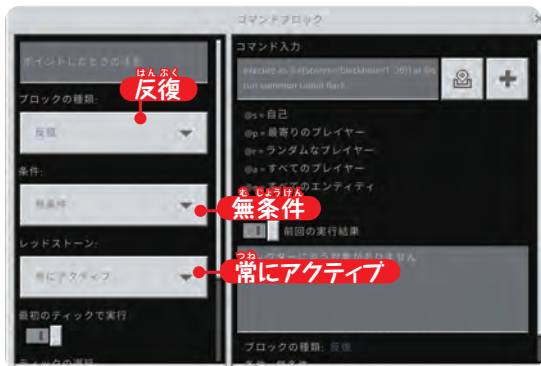
ブロック3^{さくせい}で作成^{さくせい}したスコアを、ブロック1^{さくせい}でタグ^{タグ}が付いたプレイヤー^{プレイヤー}に加算^{かさん}していく。

コマンド

スコアボード スコア「blackhole」
scoreboard players add @e[tag=yami] blackhole 1
 追加する 「yami」のタグ付き
 ＝半角スペース

第3章... コマンドブロック活用編

9 ブロック5のコマンド



タグが付いたプレイヤーの「blackhole」のスコアが1~30の間(起動から1.5秒後まで)、「dark」という名前のウサギを召喚させ続ける。合計で30体出るので。

コマンド

実行する

「blackhole」のスコアが1~30

```
execute as @e[scores={blackhole=1..30}] at @s
run summon rabbit dark
```

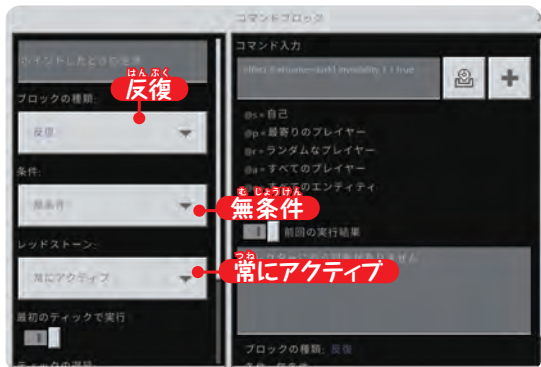
召喚する

ウサギ

名前が「dark」

=半角スペース

6 ブロック6のコマンド



ブロック5で召喚した「dark」を不可視にする。

コマンド

効果を付加する

名前が「dark」

1秒間、エフェクトなし

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

不可視

=半角スペース

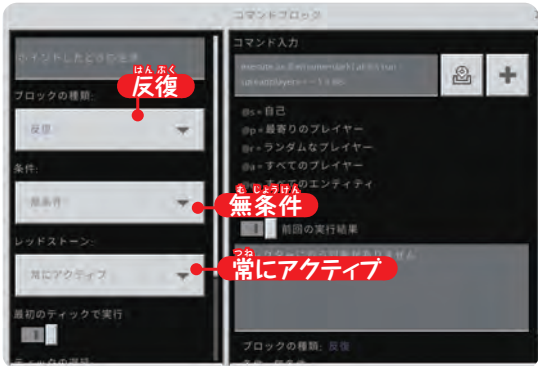
基礎知識編

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



召喚したそれぞれのウサギ[**dark**]を、自身自身から3マス以内、1マス以上の範囲で、0.05秒に1回の頻度でランダムに動かし続ける。

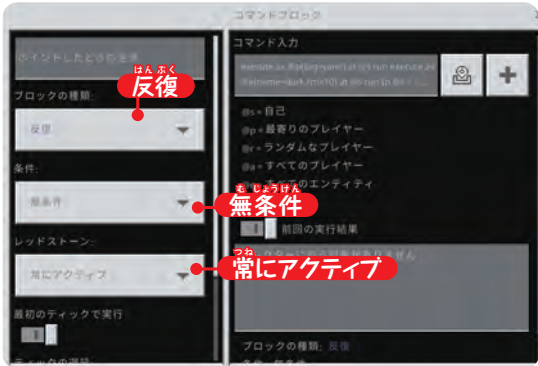
コマンド

実行する **名前が「dark」** **分散して配置する**

```
execute as @e[name=dark] at @s run spreadplayers ~~~113@S
```

自分を中心に、最小1マス、最大3マス **=半角スペース**

8 ブロック8のコマンド



ブロック7でランダム移動する「dark」が、プレイヤーから10マス以上離れそうになると、プレイヤーの方を向いて戻す。これで「dark」が広範囲に散らばりすぎないようにしているのだ。

コマンド

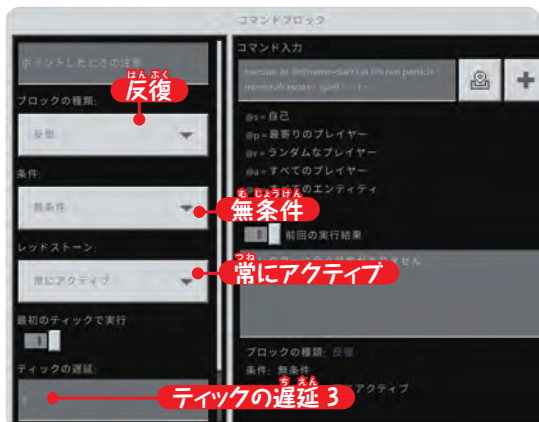
実行する **「yami」のタグ付き** **実行する**

```
execute as @p[tag=yami] at @s run execute as @e[name=dark,rm=10] at @s run tp @s ^^^10 facing @p[tag=yami,c=1]
```

テレポートする **自分自身** **10マス** **「yami」のタグ付き** **もっとも近い1体** **=半角スペース**

第3章...コマンドブロック活用編

9 ブロック9のコマンド



「dark」に消えない渦巻きのパーティクルを発生させる。移動しながらパーティクルを出すので、一帯が黒い渦巻きに覆われる。

コマンド

実行する

名前が「dark」

パーティクルを発生させる

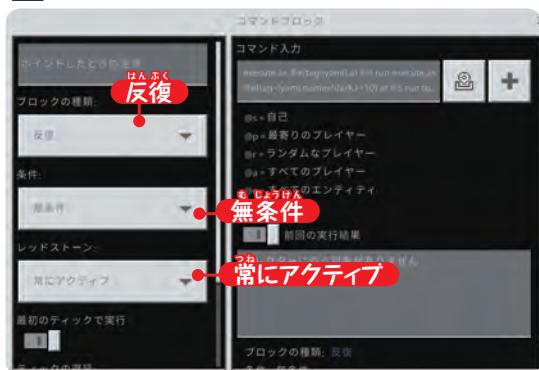
```
execute as @e[name=dark] at @s run particle
minecraft:evoker_spell 1 1
```

消えない渦巻きのパーティクル

下1マス

1=半角スペース

10 ブロック10のコマンド



プレイヤーから半径10マスの範囲(「dark」が動き回る範囲)の中にあるモブなどのエンティティを、ゆっくりと下に移動させる。範囲内にいると地面に沈み込んでいくのだ。

コマンド

実行する

「yami」のタグ付き

実行する

```
execute as @e[tag=yami] at @s run execute as
@e[tag=!yami,name=!dark,r=10] at @s run tp
@s ~~-0.03
```

自分自身

0.03マス下

名前が「dark」以外

テレポートする

1=半角スペース

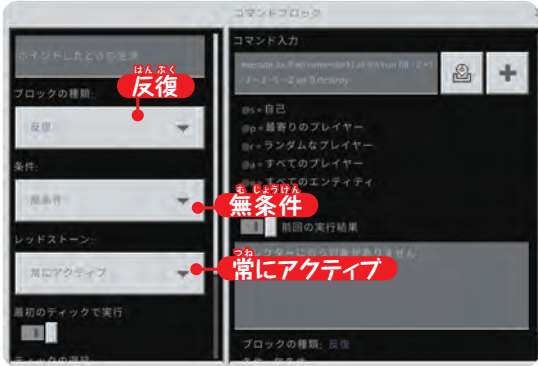
基礎知識編

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

11 ブロック11のコマンド



移動し続ける「dark」の周囲にあるブロックを破壊する。これで範囲内のブロックが破壊され、更地になる。

コマンド

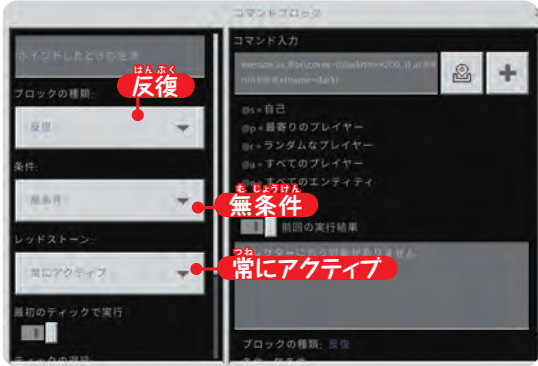
実行する 名前が「dark」 塗りつぶす

```
execute @s @e[name=dark] at @s run {2~1~2~-2~5~-2} air 0 destroy
```

空気 破壊する

＝半角スペース

12 ブロック12のコマンド



「blackhole」のスコアが200以上なる（展開してから10秒以上経つと）、「dark」を消して闇の展開を止める。

コマンド

実行する 「blackhole」のスコアが200以上

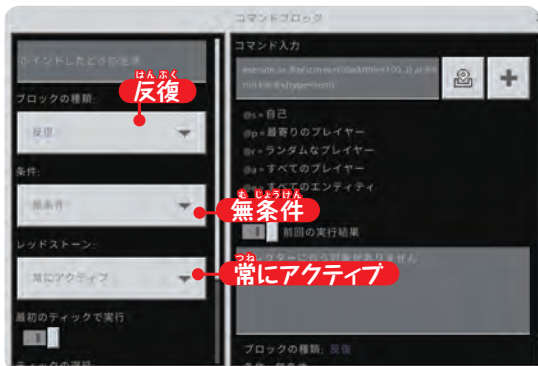
```
execute @s @p[scores={blackhole=200..}] at @s run kill @e[name=dark]
```

消す 名前が「dark」

＝半角スペース

第3章...コマンドブロック活用編

13 ブロック13のコマンド



起動から5秒以上経った時点で、アイテムを消すようにする。ブロックを壊して出たアイテムと、ブロック13で「dark」を倒したときに出るアイテムを消す役自た。

コマンド

実行する

「blackhole」のスコアが100以上

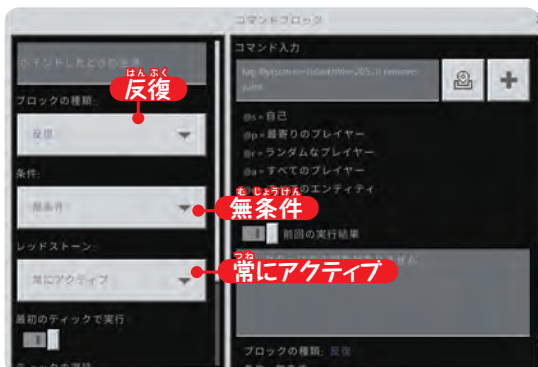
```
execute as @p[scores={blackhole=100..}] at @s
run kill @e[type=item]
```

消す

アイテム

=半角スペース

14 ブロック14のコマンド



「blackhole」のスコアが205を超えた時点で、プレイヤーから「yami」のタグを取り除く。これでスコアの増加が止まり、完全に停止する。

コマンド

タグ

「blackhole」のスコアが205以上

タグ「yami」

```
tag @p[scores={blackhole=205..}] remove yami
```

取り除く

=半角スペース

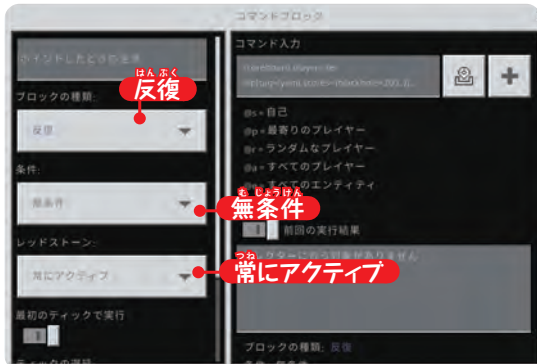
基礎知識編

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

15 ブロック15のコマンド



ブロック15でタグを消しても「blackhole」のスコアは205のままなので、次に起動するときのために0にリセットする。

コマンド

スコアボード **scoreboard players set @p[tag=!yami, scores={blackhole=200..}] blackhole 0** 設定する 「yami」のタグ付を以外 「blackhole」のスコアが200以上 スコア「blackhole」

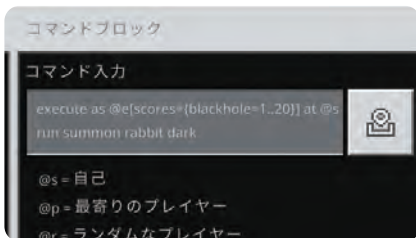
＝半角スペース

動きが遅くなる場合の対処法



ゲームの動きが遅くなる場合は、ウサギの数を減らしたり、パーティクルの数を下げたりしてみよう。左の画像は、パーティクルの数を3分の1にして、ウサギの数を3分の2にした場合だ。闇の密度は薄くなるが、沈み込みとブロック破壊の威力は同じだ。

1 ウサギの数を減らす



ブロック5の「blackhole=1..30」を変える。30ならウサギが30体出るので、20や15にしてみよう。

2 パーティクルを少なくする



ブロック9の「ティックの遅延」を3より大きくすると、パーティクルの発生数が減っていく。