



# 相手を焼く溶岩の拳! マグマグの実 大噴火

テクニク08

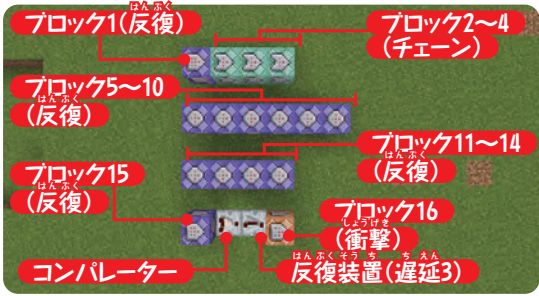
大噴火は『ワンピース』に登場する海軍元帥、「赤犬」ことサカズキの技だ。マグマグの実の力で溶岩に変えて巨大化した拳を発射する、溶岩のロケットパンチのごとき見た目を持つ。

ここで大きな拳を溶岩で構成されたブロックで作り、それを前に移動させる技として再現した。溶岩で相手を焼くだけでなく、当たれば火山弾のようにTNT火薬が大量に弾けるぞ。



溶岩の拳が通過したあとは、ブロックが破壊されて炎の道になる。最後のTNT火薬の大量爆発もあわせて、地形を破壊しつくしてしまうぞ。

## コマンドブロックの置き方



マグマグブロックをドロップすることでブロック1が防具立てを召喚する。ブロック5以降で防具立てが溶岩の塊を作りながら移動し、命中するとブロック11以降で爆発を引き起こす仕組みだ。ブロック15と16の間のコンパレーターと反復装置を忘れないようにしよう。

### 1 巨大な炎の拳を放つ



マグマグブロックのドロップで、前方に1辺5マスの巨大な溶岩の塊が出現して飛んでいく。

### 2 当たるとTNTが弾け飛ぶ!



50マス飛ぶかモブに当たると、溶岩が大量のTNT火薬となって、周囲に弾け飛ぶ。

基礎知識編

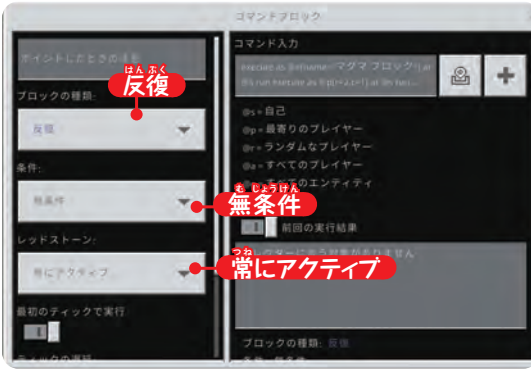
基本コマンド編

コマンドブロック活用編

コマンド集  
データ集

# 装置の作り方

## 1 ブロック1のコマンド



マグマブロックをドロップすると、プレイヤーの前方に8マスの位置に「fist」という名前の防具立てを召喚する。

**実行する** 「マグマブロック」

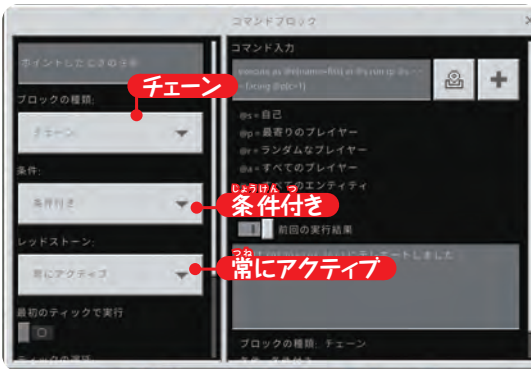
```
execute as @e[name=" マグマブロック "] at @s run
execute as @p[r=2,c=1] at @s run summon
armor_stand fist ^ ^1 ^8
```

**召喚する**

防具立て 名前が「fist」 1マス上、8マス前

=半角スペース

## 2 ブロック2のコマンド



召喚された防具立てが、プレイヤーの方を向くように回転させる。

**実行する** 名前が「fist」

```
execute as @e[name=fist] at @s run tp @s ~~~
facing @p[c=1]
```

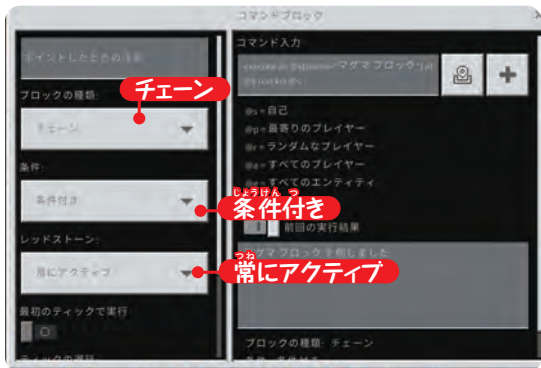
**自分自身**

向く方向 もっとも近くの1体

=半角スペース

第3章...コマンドブロック活用編

### 3 ブロック3のコマンド



不要になったマグマブロックを消す。

コマンド

実行する

「マグマブロック」

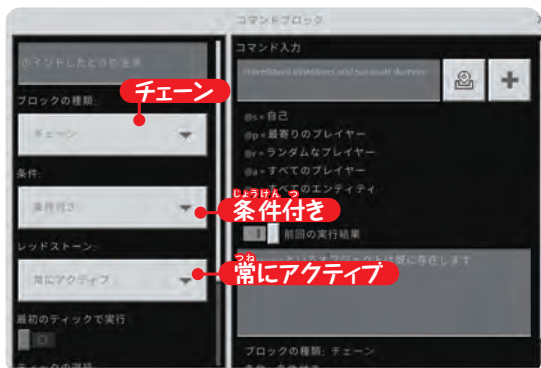
```
execute as @e[name=" マグマブロック "] at @s run
kill @s
```

消す

自分自身

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「fist」の動きを管理するスコアボードを作成する。

コマンド

スコアボード

スコア「sakazuki」

```
scoreboard objectives add sakazuki dummy
```

追加する

はんかく  
=半角スペース

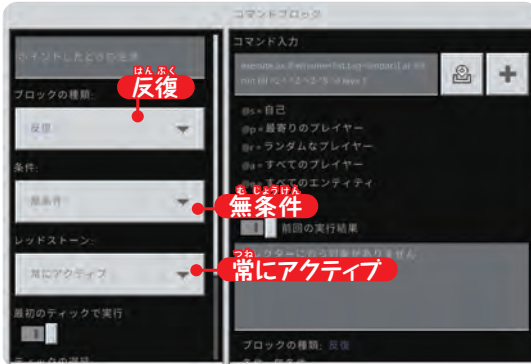
基礎知識編

基本コマンド編

コマンドブロック活用編

コマンド  
データ集

## 5 ブロック5のコマンド

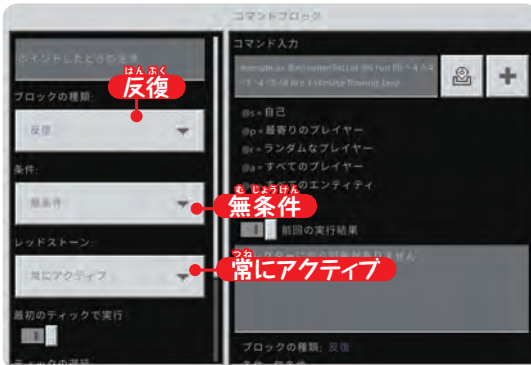


ぼうずくたのまえに縦5×横5×高さ6マスの溶岩の立方体を作らせる。

コマンド

実行する 名前が「fist」 「impact」のタグ付を以外  
**execute as @e[name=fist,tag=!impact] at @s run fill ^2 ^1 ^2 ^-2 ^5 ^6 lava 1**  
 塗りつぶす 溶岩 =半角スペース

## 6 ブロック6のコマンド



溶岩の塊の後ろを流れる溶岩を炎ブロックに変える。

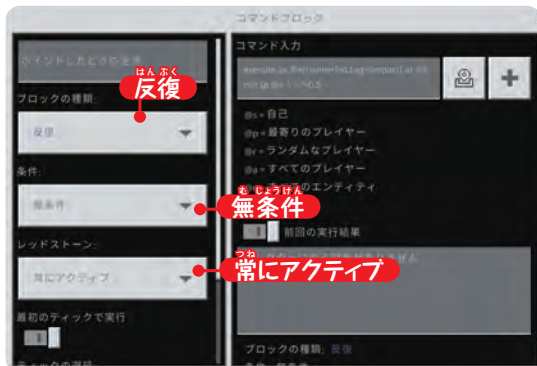
コマンド

実行する 名前が「fist」 塗りつぶす  
**execute as @e[name=fist] at @s run fill ^-4 ^-4 ^7 ^4 ^5 ^8 fire 1 replace flowing\_lava**  
 炎を換える 流れる溶岩 =半角スペース

第3章

……コマンドブロック活用編

## 7 ブロック7のコマンド



防具立て「fist」を後ろ向きに移動させる。ブロック5で溶岩の塊を作りながら進み、通過したところはブロック6で溶岩を消しながら進むので、溶岩のブロックが飛んでいくように見える。移動速度は1秒に10マスだ。

コマンド

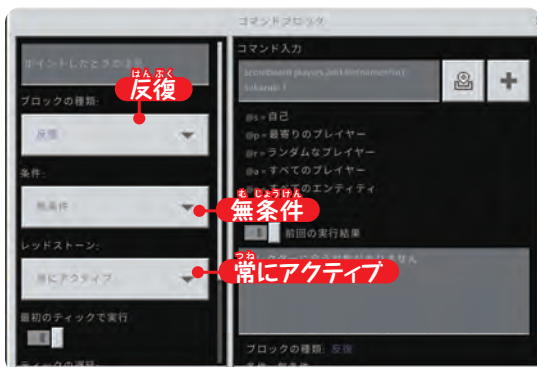
実行する 名前が「fist」 「impact」のタグ付を以外

`execute as @e[name=fist,tag=!impact] at @s run tp @s ^^^^-0.5`

レポートする 0.5マス後ろ

=半角スペース

## 8 ブロック8のコマンド



防具立て「fist」にブロック4で作ったスコアを加算する。

コマンド

スコアボード スコア「sakazuki」

`scoreboard players add @e[name=fist] sakazuki 1`

追加する

名前が「fist」

=半角スペース

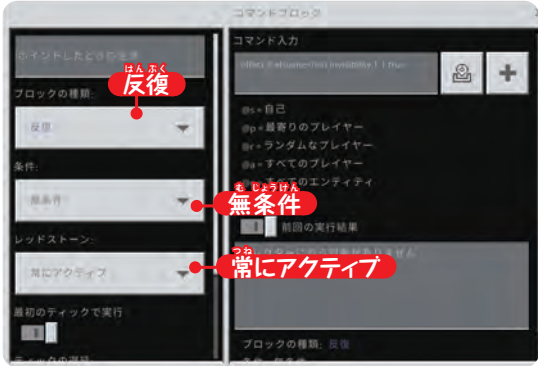
基礎知識編

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

## 9 ブロック9のコマンド



防具立て「fist」を不可視にする。

**コマンド**

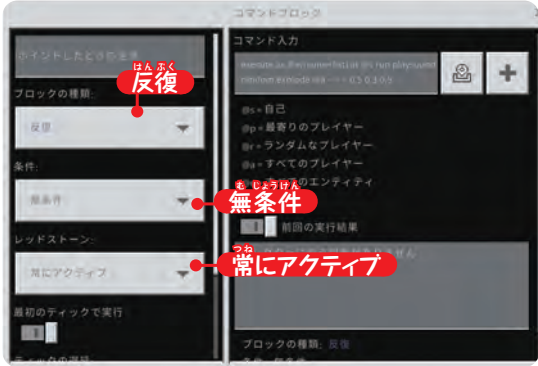
効果を追加する      名前が「fist」      1秒間、エフェクトなし

**effect @e[name=fist] invisibility 1 1 true**

不可視

=半角スペース

## 10 ブロック10のコマンド



防具立て「fist」から効果音を出させる。爆発音の音の高さを下げて、落岩が弾ける音のように変えているぞ。

**コマンド**

実行する      名前が「fist」      音を再生する

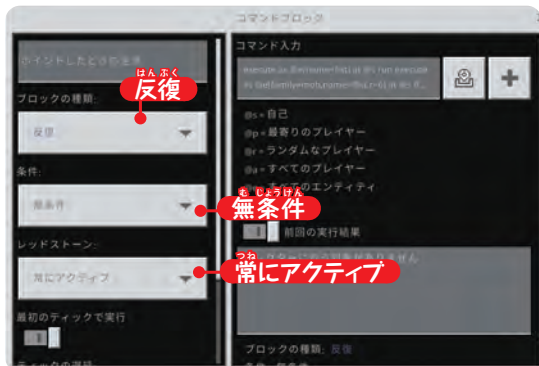
**execute as @e[name=fist] at @s run playsound random.explode @a ~~~ 0.5 0.3 0.5**

爆発音      全プレイヤー

=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



移動する「fist」の近くにいるモブが溶岩の中に入る(攻撃が命中すると、「fist」に「impact」というタグを付ける。

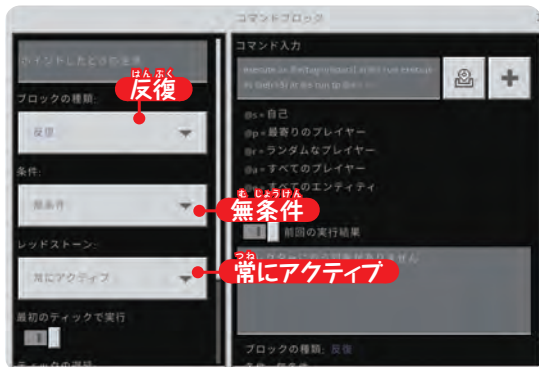
コマンド

実行する 名前が「fist」 実行する

```
execute as @e[name=fist] at @s run execute as @e[family=mob,name=!fist,r=6] at @s if block ~~~ flowing_lava 1 run tag @e[name=fist] add impact
```

流れる溶岩 タグ 名前が「fist」 =半角スペース

## 12 ブロック12のコマンド



「impact」のタグが付くと、防具立て「fist」と、その周囲のモブやTNT人糞などのエンティティは動きを止める。

コマンド

実行する 「impact」のタグ付き 実行する

```
execute as @e[tag=impact] at @s run execute as @e[r=5] at @s run tp @s ~~~
```

半後5マス以内 テレポートする 自分自身 =半角スペース

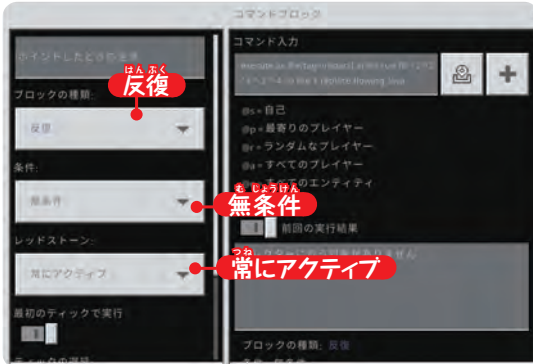
基礎知識編

基本コマンド編

コマンドブロック活用編

コマンド集

## 13 ブロック13のコマンド



タグ「impact」が付いて停止した「fist」が、その時点で作り出された溶岩の塊を炎ブロックに変えて消す。

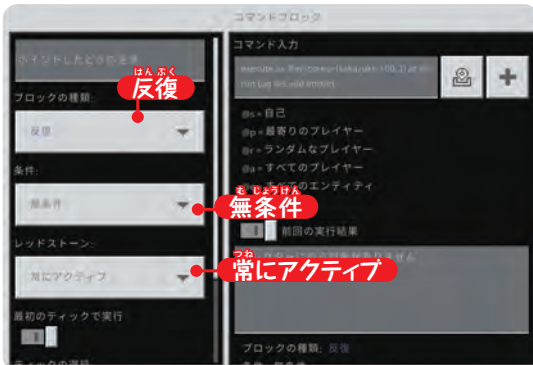
**コマンド**

実行する 「impact」のタグ付き 塗りつぶす

```
execute as @e[tag=impact] at @s run fill ^2 ^2 ^1 ^-2 ^-4 ^6 fire 1 replace flowing_lava
```

交 置き換える 流れる溶岩 =半角スペース

## 14 ブロック14のコマンド



ブロック8で加算していた「sakazuki」のスコアが100以上になる(起動から5秒経過する。50マス移動する)と、ブロック11と同様に「fist」に「impact」のタグが付く。

**コマンド**

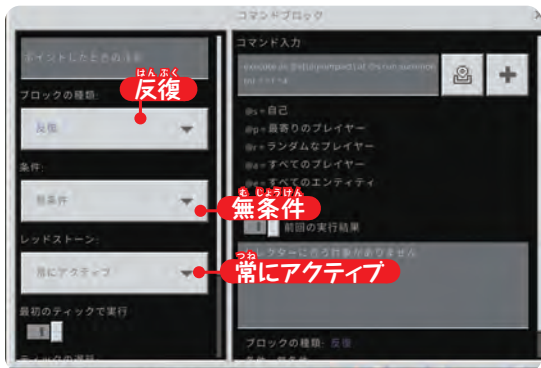
実行する 「sakazuki」のスコアが100以上

```
execute as @e[scores={sakazuki=100..}] at @s run tag @s add impact
```

タグ 追加する タグ「impact」 =半角スペース



## 15 ブロック15のコマンド



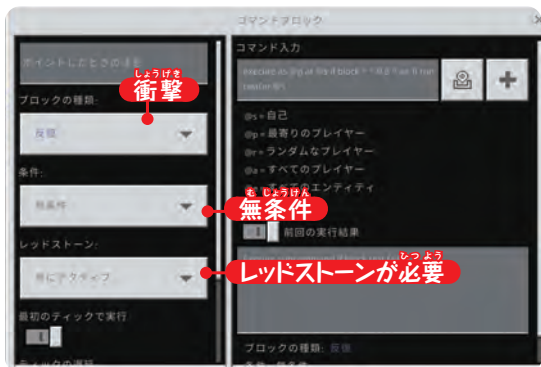
「impact」のタグが付いて停止した「fist」の前方（溶岩のブロックがあった辺りに）、TNT火薬を召喚させる。召喚されたTNTはブロック11によって落下せずに、その場に留まる。

コマンド

実行する 「impact」のタグ付き 召喚する TNT火薬  
**execute as @e[tag=impact] at @s run summon tnt**  
**^ ^ 1 ^ 4**

半角スペース

## 16 ブロック16のコマンド



ブロック15のあとに、TNT火薬が召喚された地点に集てのクリスタルを召喚して爆発させる。ブロック16が作動するまでTNT火薬が召喚されるので、大量のTNT火薬が爆発でばら撒かれる。

コマンド

実行する 「impact」のタグ付き 召喚する  
**execute as @e[tag=impact] at @s run summon**  
**ender\_crystal ^ ^ 1 ^ 4 minecraft:crystal\_explode**  
集てのクリスタル 1マス上、4マス前 爆発状態

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