

テクニック09

降り注ぐがれきの雨! 無重力 流星群

第3章
コマンドブロック活用編

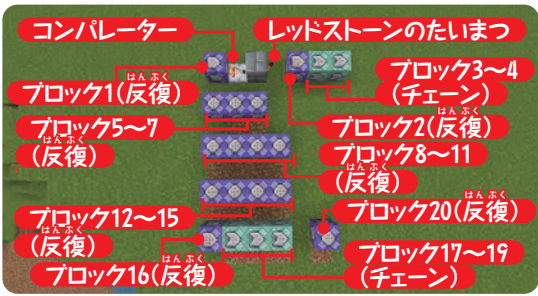
流星群は『僕のヒーローアカデミア』のヒロイン麗日お茶子の技。周囲のがれきを能力で上空に浮かし、一斉に降り注がせることで相手を攻撃する。

ここでは周囲の地面を削ってアイテムへと変え、それを一旦浮かしたあとに、周囲の相手にぶつける技として再現した。地面が土や砂、石などであればどこでも使うことができ、ほかのアイテムも浮かせてぶつけられるのだ。



地面を削る範囲は、自分から見て半径12マス、深さ1マスの範囲。そのエリアのブロックが全部アイテムになって、周りのモブにぶつかっていく。

コマンドブロックの置き方



ブロック1はプレイヤーが地面にいないときには作動しないようにする役目だ。1と2の間には、コンパレーター、ブロック、レッドストーンのたいまつを置く。レッドストーンのたいまつはブロックの側面に付けよう。

1 周囲のブロックを浮かす



スポアブロッサムをドロップすると、周囲の地面が円形に破壊され、アイテムとなって浮遊する。

2 周りの相手にぶつける!



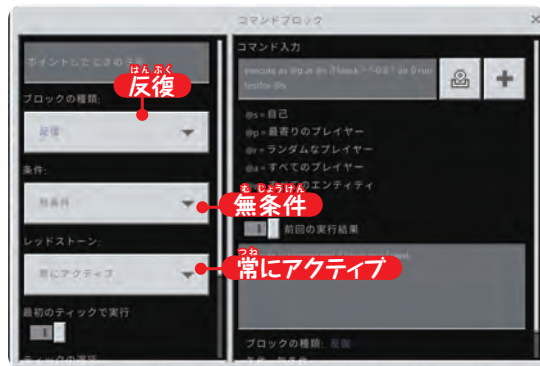
いったん浮遊したアイテムは、それぞれが自動で周囲の敵めがけてぶつかっていく。当たるとダメージが入るぞ。

装置の作り方

起動するとブロック3で防具立てを召喚し、それが回転して地面を破壊する。出てき

たアイテムにタグを付け、いったん宙に浮かべたあと、周囲のモブにぶつけるのだ。

1 ブロック1のコマンド



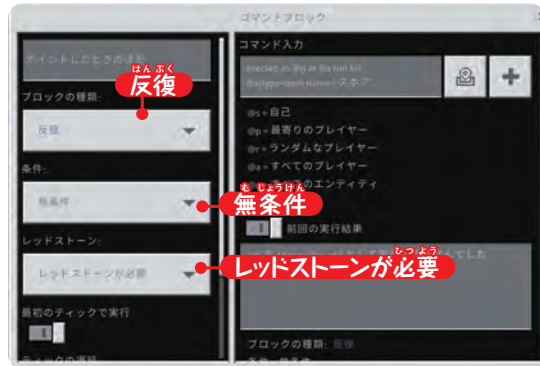
プレイヤーの下0.8マスの位置に空気ブロックがある(プレイヤーが空中にいる)のを感じずる。このブロックが起動していると信号が出て、次のブロック2が起動しないようになっているのだ。

コマンド

実行する プレイヤー
execute as @p at @s if block ~^~ 0.8 ~ air 0 run testfor @s
 カウントする 自分自身

=半角スペース

2 ブロック2のコマンド



ブロック1が作動していない(プレイヤーが空中に居ない)状態で、プレイヤーがスポアブロッサムをドロップすると、それを消す。

コマンド

実行する プレイヤー 消す アイテム
execute as @p at @s run kill @e[type=item,name="スポアブロッサム",r=2]
 「スポアブロッサム」 半径2マス以内

=半角スペース

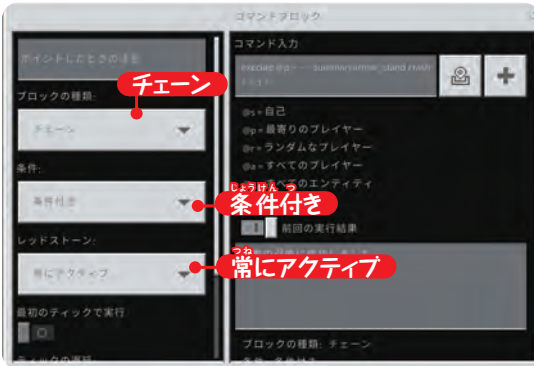
基礎知識編

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



ブロック2が起動すると、プレイヤーの下に「crash」という防具立てを召喚させる。

コマンド

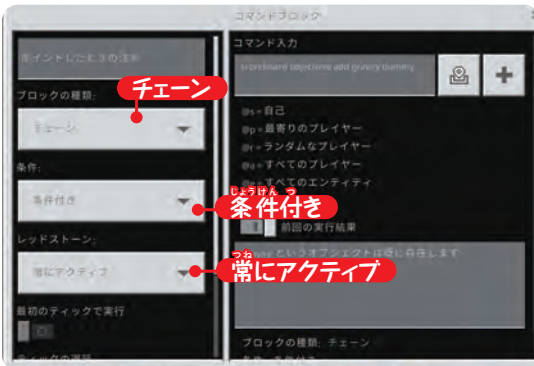
実行する プレイヤー 召喚する 防具立て

```
execute as @p at @s run summon armor_stand
crash ^ ^-3 ^
```

名前が「crash」 3マス下

=半角スペース

4 ブロック4のコマンド



全体の動きを管理するタイマーであるスコアボードを作成する。

コマンド

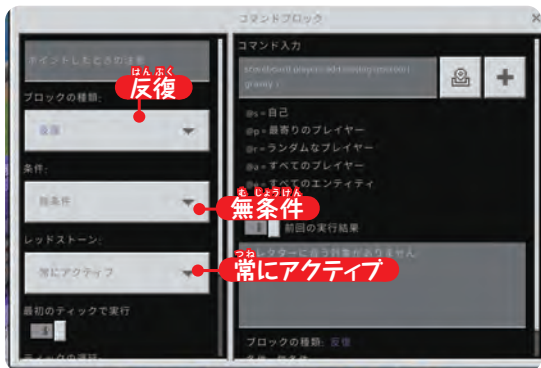
スコアボード スコア「gravity」

```
scoreboard objectives add gravity dummy
```

追加する

=半角スペース

5 ブロック5のコマンド



ブロック4で作成したスコアを、ブロック3で召喚した防具立て「crash」に加工していく。

コマンド

スコアボード

scoreboard players add @e[name=crash] gravity 1

追加する

名前が「crash」

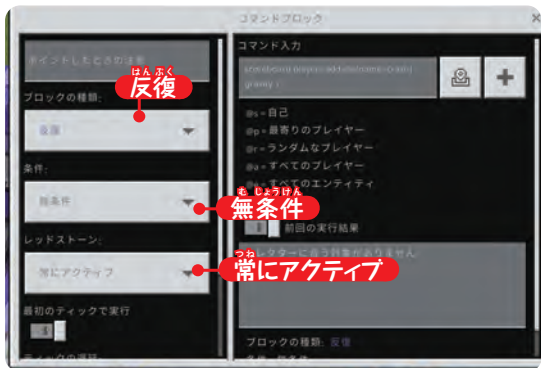
=半角スペース

スコア「gravity」

基礎知識編

基本コマンド編

6 ブロック6のコマンド



ブロック4で作成したスコアを「meteor」というタグを付けたエンティティに加工していく。このタグは淨遊させてぶつけるアイテムに付けるものだ。

コマンド

スコアボード

scoreboard players add @e[tag=meteor] gravity 1

追加する

「meteor」のタグ付き

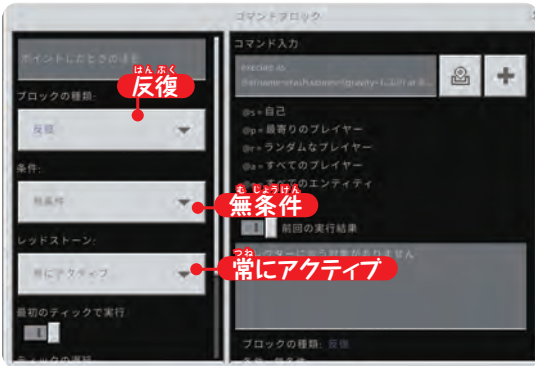
=半角スペース

スコア「gravity」

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

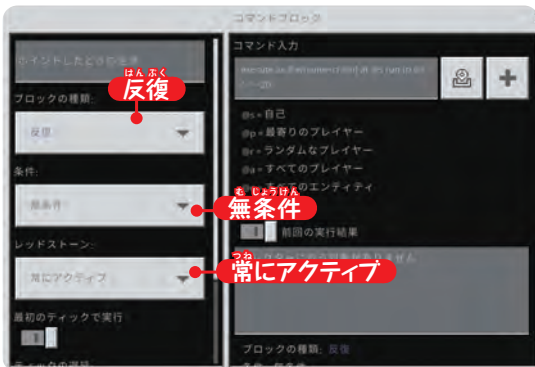


防具立て「crash」のスコアが30になる(召喚してから1.5秒経つ)まで、プレイヤーに右手を上に向けたポーズをとらせる。能力でがれきを浮かせるイメージだ。

コマンド

実行する 名前が「crash」 「gravity」のスコアが1~30
`execute as @e[name=crash,scores={gravity=1..30}]`
`at @s run playanimation @p[c=1] animation.`
`humanoid.brandish_spear none 5`
トライデントを構えた姿勢 5秒間 =半角スペース

8 ブロック8のコマンド

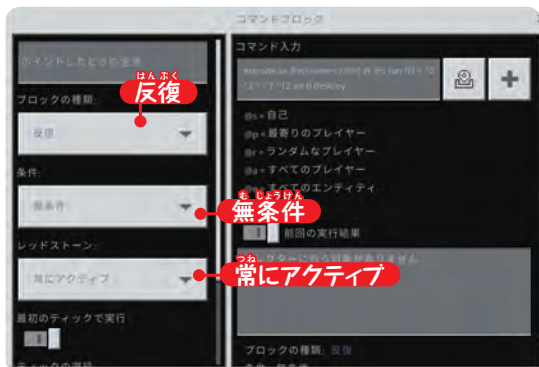


防具立て「crash」をその場で回転させ続ける。

コマンド

実行する 名前が「crash」 自分自身 20度回転
`execute as @e[name=crash] at @s run tp @s ^^^~20`
テレポートする =半角スペース

9 ブロック9のコマンド



防具立て「crash」の上2マス、前2~12マスの範囲のブロックを破壊して空気に変える。ブロック8で回転しているので、円形に破壊することになる。

コマンド

実行する

名前が「crash」

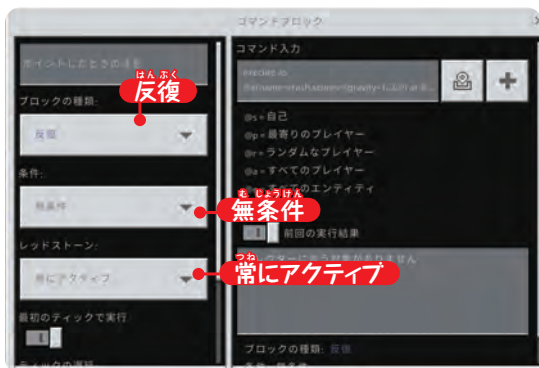
塗りつぶす

```
execute as @e[name=crash] at @s run fill
^1^2^2^1^7^12 air 0 destroy
```

空気 破壊する

=半角スペース

10 ブロック10のコマンド



防具立て「crash」の周囲のアイテムに「meteor」というタグを付ける。ブロック9で破壊されたブロックから出たアイテムや、最初から周囲にあったアイテムにタグが付く。

コマンド

実行する

名前が「crash」

「gravity」のスコアが1~30

```
execute as @e[name=crash,scores={gravity=1..30}]
at @s run tag @e[type=item,r=20] add meteor
```

タグ

アイテム

タグ「meteor」

=半角スペース

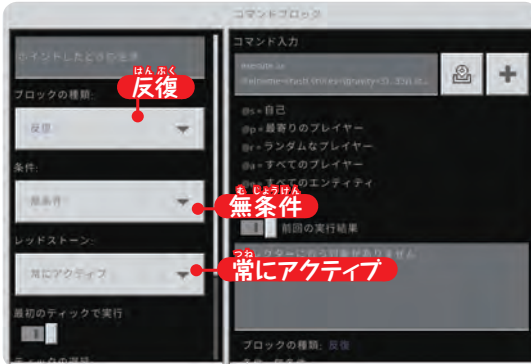
基礎知識編

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

11 ブロック11のコマンド

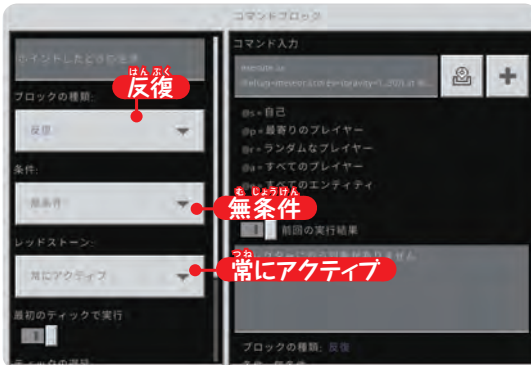


防員立て「crash」のスコアが31以上になる
(召喚から1.5秒以上経つ)と、「crash」を
消す。

コマンド

実行する 「crash」の名前が 「gravity」のスコアが31~35
`execute as @e[name=crash,scores={gravity=31..35}]
 at @s run kill @s`
 消す 自分自身
 =半角スペース

12 ブロック12のコマンド

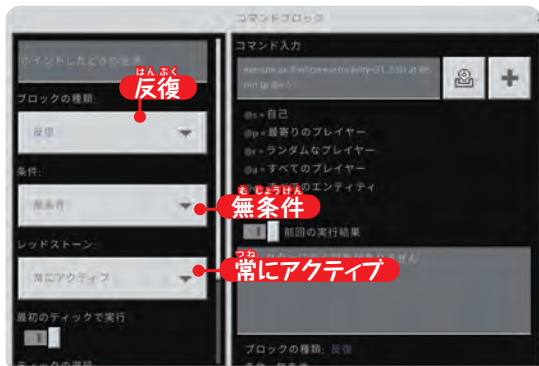


ブロック10で「meteor」のタグを付けれ
たアイテムは、タグが付いてから1.5秒たつ
まで、0.5マスずつ上昇し続ける。15マスの
高さまで上がるぞ。

コマンド

実行する 「meteor」のタグ付き 「gravity」のスコアが1~30
`execute as @e[tag=meteor,scores={gravity=1..30}]
 at @s run tp @s ^ ^ 0.5 ^`
 テレレポートする 自分自身
 =半角スペース

13 ブロック13のコマンド



上昇したアイテムを、上昇が終わってから1.25秒の間、宙で停止させる。

コマンド

実行する

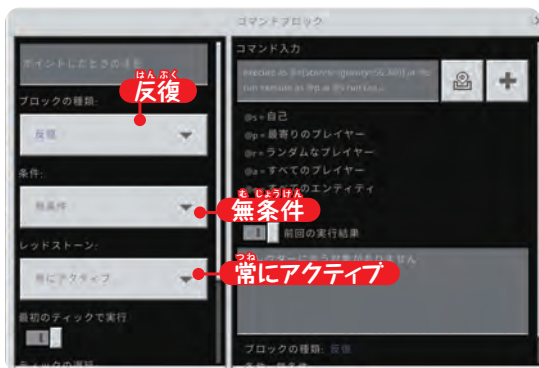
「gravity」のスコアが31~55

```
execute as @e[scores={gravity=31..55}] at @s run tp @s ^^^^
```

レポートする

半角スペース

14 ブロック14のコマンド



アイテムの宙での停止が終わると、プレイヤーの周囲20マス以内にいるモブ全部に「target」というタグを付ける。

コマンド

実行する

「gravity」のスコアが56~60

```
execute as @e[scores={gravity=56..60}] at @s run execute as @p at @s run tag @e[family=mob,r=20] add target
```

追加する

タグ「target」

タグ

モブ

半角スペース

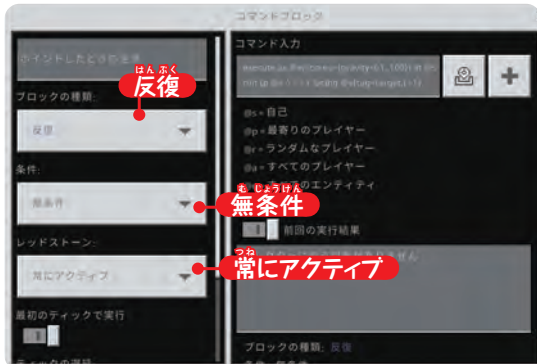
基礎知識編

基本コマンド編

コマンドブロック活用編

コマンドド
データ集

15 ブロック15のコマンド



周囲のモブに「target」というタグが付くと、宙に浮いていたアイテムが、それぞれから見てもっとも近いタグ付きのモブめがけて飛んでいく。

コマンド

実行する

「gravity」のスコアが61~100

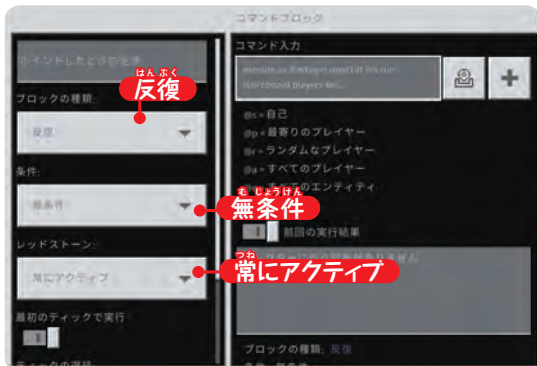
```
execute as @e[scores={gravity=61..100}] at @s run tp @s ^^^1 facing @e[tag=target,c=1]
```

テレポートする 1マス前

「target」のタグ付き

=半角スペース

16 ブロック16のコマンド



飛んでいったアイテムが、「target」のタグ付きのモブに当たると、そのアイテムのスコアを160に設定する。

コマンド

実行する

「target」のタグ付き

スコアボード

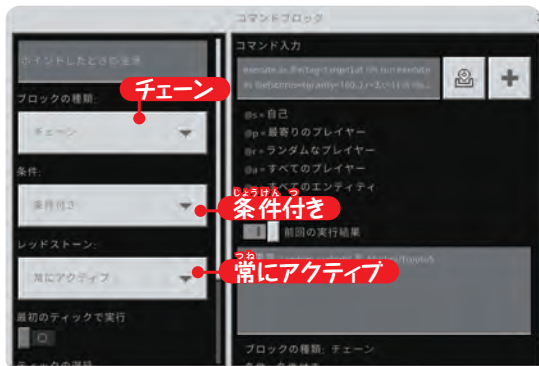
```
execute as @e[tag=target] at @s run scoreboard players set @e[scores={gravity=61..},tag=meteor,r=3,c=1] gravity 160
```

「gravity」のスコアが61以上

スコア「gravity」

=半角スペース

17 ブロック17のコマンド



タグ付きのモブに当たってスコアが160になったアイテムが、爆発音を再生する。

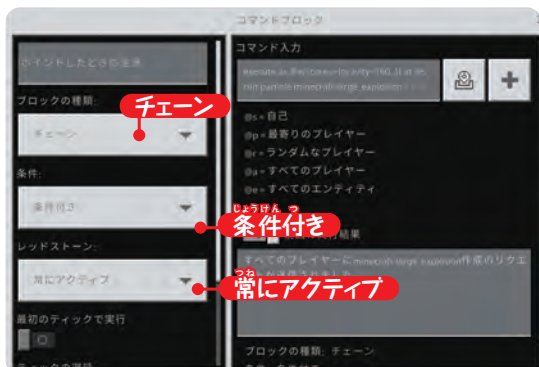
コマンド

実行する [target]のタグ付き 実行する

```
execute as @e[tag=target] at @s run execute as @e[scores={gravity=160..},r=3,c=1] at @s run playsound random.explode@a
```

音を再生する 爆発音 全プレイヤー 半角スペース

18 ブロック18のコマンド



タグ付きのモブに当たってスコアが160になったアイテムから、大きな爆発のパーティクルを出す。ブロック17とあわせて、命中して爆発したように見せるのだ。

コマンド

実行する [gravity]のスコアが160以上

```
execute as @e[scores={gravity=160..}] at @s run particle minecraft:large_explosion^^^
```

パーティクルを発生させる 大きな爆発のパーティクル 半角スペース

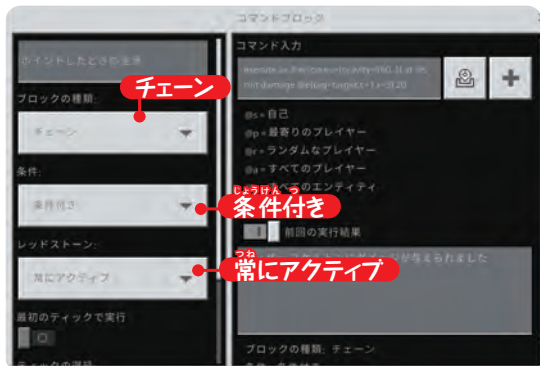
基礎知識編

基本コマンド編

コマンドブロック活用編

コマンドデータ集

19 ブロック19のコマンド



アイテムが当たったモブに20のダメージを与える。アイテムが1個当たるたびに20のダメージが入るので、浮かしたアイテムが全部当たればすさまじいダメージになる。

コマンド

実行する

「gravity」のスコアが160以上

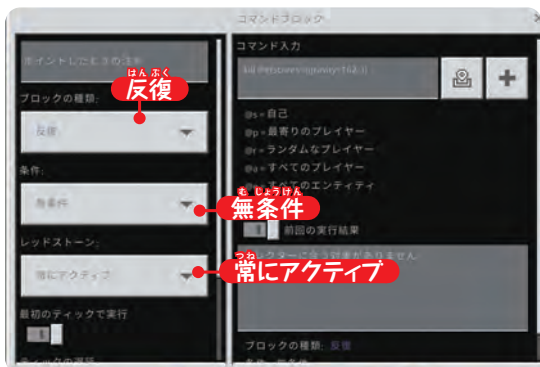
```
execute as @e[scores={gravity=160..}] at @s run
damage @e[tag=target,c=1,r=3] 20
```

ダメージを与える

「target」のタグ付き

=半角スペース

20 ブロック20のコマンド



スコアが162になったアイテムを消す。ブロック14でモブに当たってスコアが160になったアイテムのほか、何にも当たらないまま時間が経ってスコアが162になる(淨遊し始めてから8秒以上経つ)場合も消える。

コマンド

消す

「gravity」のスコアが162以上

```
kill @e[scores={gravity=162..}]
```

=半角スペース

第3章

だいたいしよう
……コマンドブロック活用編