

コマンドブロックで作る 面白い演出や装置を紹介

コマンドブロックを使いこなそう

いくつものコマンドブロックを組み合わせれば、複数のコマンドを同時に発動できる。これを利用すれば、面白くて楽しい演出やカッコいい魔法も再現可能だ。また、コマンドブロックとレッドストーン回路を組み合わせて作るスゴイ装置も紹介していくぞ。説明どおりに作れば誰でも再現可能なので、コマンドブロックに慣れるためにもすべて作って試してみよう！

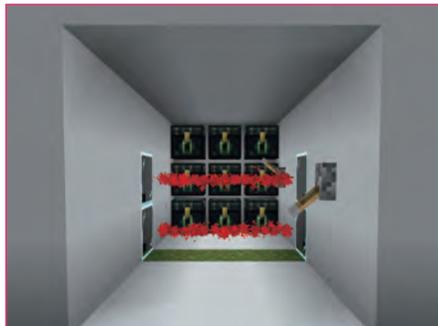


コマンドブロックで面白い演出や装置を作ってみよう！

バーニアスラスターブーツ



レーザートラップ



雷神の戦斧



エアストライク



ギミック

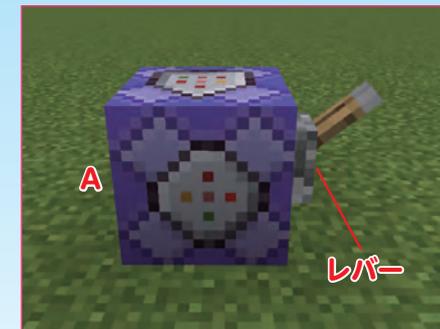
その

1

周囲の草ブロックを エメラルド鉱石に変える

自分の周囲9マスの草ブロックをエメラルド鉱石に変えてしまう面白いコマンドだ。草ブロックやエメラルド鉱石の部分は好きなように設定できる。仕組みを覚えたら色々なブロックに変更して遊んでみよう。たとえば、砂の上を歩くと草ブロックに変化するようになれば、緑を再生する森の妖精になった気分を味わえる。また、右レンガにいて道作りを簡略化することだってできるのだ。

ブロックの配置



使用するコマンドブロックは反復だ。あとはレバーを付けてオン・オフを切り替えられるようにしておこう。



自分が歩いてきた場所が、エメラルド鉱石に置き換わっているのが分かる。

草ブロックの上を歩くとエメラルド鉱石に変わるのだ



コマンドブロック A

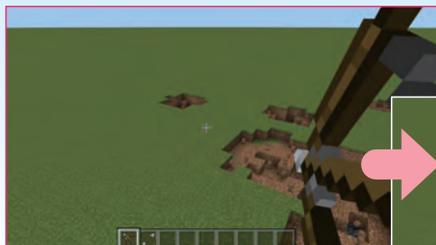
- 反復
- 無条件
- レッドストーンが必要
- 最初のティック=ON
- 遅延=0

```
/execute at @p if block ~~-1~-1~grass
run fill ~1~-1~-1~-1~-1~-1 emerald_ore
```

指定した座標に、指定したブロックが存在した場合に実行されるコマンド。草ブロックをエメラルド鉱石に変えるように指定してある。範囲は足下を含めた自分の周囲9マスだ。

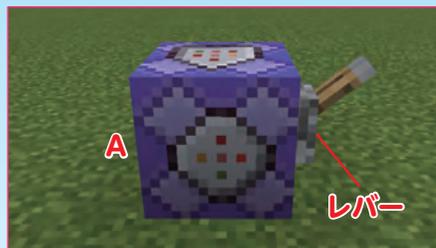
着弾地点を爆破する エクスプローシブボウ

エクスプローシブボウは、矢が当たった場所を爆破する弓だ。爆破に使うのはTNT付きトロッコ。コマンドで爆発寸前になるように設定し、15ティックの遅延を設けることで、矢が着弾するまで爆発しないように調整してある。これを怠ると射った瞬間に爆発するので注意しよう。もちろん、ダメージもあるのでモブを倒すことも可能。ただし、周辺はコナゴナになるので、間違っても自分の拠点は壊さないよう気を付けること。



矢が当たった場所で TNT 付きトロッコが爆発。カッコいいエクスプローシブボウの完成だ。

ブロックの配置



使用するコマンドブロックは反復だ。あとはレバーを付けてオン・オフを切り替えられるようにしておこう。



コマンドブロック A

反復

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=ON

遅延=15

```
/execute as @e[type=arrow] at @s run summon tnt_minecart ~ ~ ~ minecraft:on_instant_prime
```

矢を TNT 付きトロッコに置き換えるコマンド。爆発寸前に指定し、遅延を15ティックに設定してある。これにより、射った瞬間に爆発しないようになっているのだ。

モブを氷漬けにする アイスグレネード

雪玉に当たったモブを氷漬けにするアイスグレネード。氷ブロックは当たったときしか出現しないので、まるで魔法で氷漬けにするような演出となっている。雪玉が自分に当たってしまったときは閉じ込められないように指定してあるが、モブと接触するぐらい近くで撃つと巻き込まれることがあるので注意しよう。氷漬けになったモブは身動きがとれなくなるぞ。

ブロックの配置



使用するコマンドブロックは反復だ。あとはレバーを付けてオン・オフを切り替えられるようにしておこう。



雪玉に当たったモブが氷漬けになってしまう。氷を操る魔法使いになった気分を味わえるのだ！



コマンドブロック A

反復

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=ON

遅延=0

```
/execute at @e[type=snowball]  
at @e[type=!player,type=!snowball,r=4]  
run fill ~-1 ~-1 ~1 ~1 ~1 ice
```

雪玉が当たると氷ブロックに囲まれるコマンド。引数で「type=!player」と「!」を付けることでプレイヤー以外を対象にしている。iceの部分に fire (炎) などに替えてもカッコいいぞ。

その4

指定した場所に稲妻を落とす雷の杖

雷の杖は指定した場所に稲妻を落とす魔法の杖だ。形がそれっぽい避雷針を杖に見立てている。使いかたはとて簡単で、雷の杖を投げる（捨てる）と前方7マス目に雷が落ちる仕組みになっている。ピンと来た人もあると思うが、杖に使った避雷針はほかのアイテムに変更可能だ。ワンドっぽくしたいなら棒にしてみるといいだろう。また、落ちる場所も「7」の数値を変更することで自分好みにアレンジ可能だ。このように自分で考えて試行錯誤していけば、コマンドブロックをもっと上手く扱えるようになるぞ！

ブロックの配置



矢印の方向が反復からチェーンへ繋がるように配置しよう。あとはレバーを設置して完成だ。



金床を使って避雷針の名前を「雷の杖」に変更するのが、このコマンドのミソだ。自分の好きな名前で構わないが、その場合はコマンドの指定もその名前にしなければならないぞ。



ハスクに雷を当てている画像だ。雷鳴がとどろき、激しく燃えるところがカッコいい。投げた雷の杖は自動的に消滅するようにしてある。

コマンドブロック A

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=ON 遅延=0

```
/execute if entity @e[type=item,name=雷の杖]
at @p[name=自分の名前]
run summon lightning_bolt ^ ^1 ^7
```

「自分の名前」にはキャラの名前を入れよう。雷の杖を投げると、そのキャラの前方7マス目に落雷が発生させるというコマンドになっている。

コマンドブロック B

チェーン 条件付き 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=0

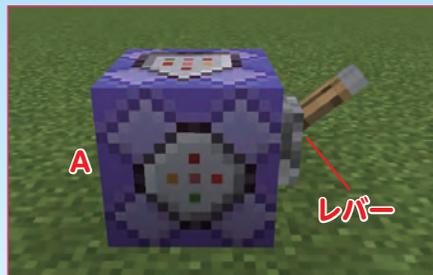
```
/kill @e[type=item,name=雷の杖]
```

雷の杖を消滅させるコマンドだ。投げた瞬間に消滅するので、あたかも魔法を使っているような演出になっているのだ。消滅させないと落雷が止まらなくなる。

刺さったモノを引き寄せる ハーブントライデント

投げたトライデントがモブやアイテムに刺さると、刺さったまま手元に戻ってくる。それがハーブントライデントだ。忠誠心(IIIが望ましい)をエンチャントしたトライデントを用意すれば準備OK。牛や羊のように、攻撃すると逃げるモブを追いかける必要がないのはかなり便利で、引き寄せたら近接攻撃で追撃するだけと倒すのが簡単になる。また、遠距離でドロップしたアイテムを狙えば、その場に行かなくても回収できてしまうぞ！

ブロックの配置



使用するコマンドブロックは反復だ。あとはレバーを付けてオン・オフを切り替えられるようにしておこう。



攻撃すると逃げる牛などのモブには特に有効だ。逃げられてもすぐにこちらに引き寄せられる。



コマンドブロック A

反復

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=ON

遅延=0

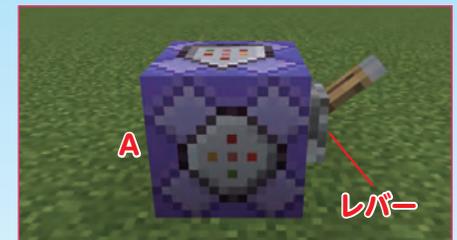
```
/execute at @e[type=thrown_trident]
run tp @e[type=!thrown_trident,type=!player,r=4] ~ ~ ~
```

投げたトライデントの周囲4ブロック以内にいるエンティティを、トライデントの現在位置にレポートさせるコマンドだ。忠誠心で戻ってくる動きに合わせて、エンティティがこちらに引っ張られてくる。

クモの巣で拘束する ウェブグレネード

ウェブグレネードは当たった敵の周りにクモの巣を展開し、モブをがんじがらめにする手りゅう弾だ。雪玉をグレネードに模しており、自分はクモの巣で拘束されないようになっている。モブに当たらなければクモの巣は出ないので、使い勝手のいい移動阻害アイテムとして使えるぞ。ウォーデンなどの大型のモブと戦うときに使って、相手の動きを封じよう。

ブロックの配置



使用するコマンドブロックは反復だ。あとはレバーを付けてオン・オフを切り替えられるようにしておこう。



クモの巣はモブに当たらないと展開されない。また、既存のオブジェクトに置き換わることもないので、安心して使えるのだ。



コマンドブロック A

反復

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=ON

遅延=0

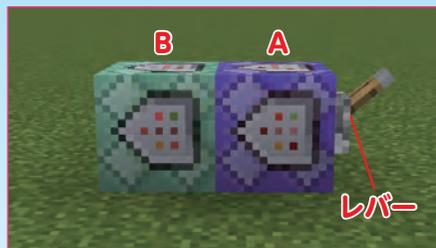
```
/execute at @e[type=snowball]
at @e[name=!自分の名前,type=!snowball,r=4]
run fill ~-1 ~-1 ~1 ~1 ~1 web 0 replace air
```

「自分の名前」には自キャラの名前を入れよう。雪玉がモブに当たると周囲4ブロックにクモの巣が展開されるコマンド。オブジェクトに当たった場合は展開されないようになっている。

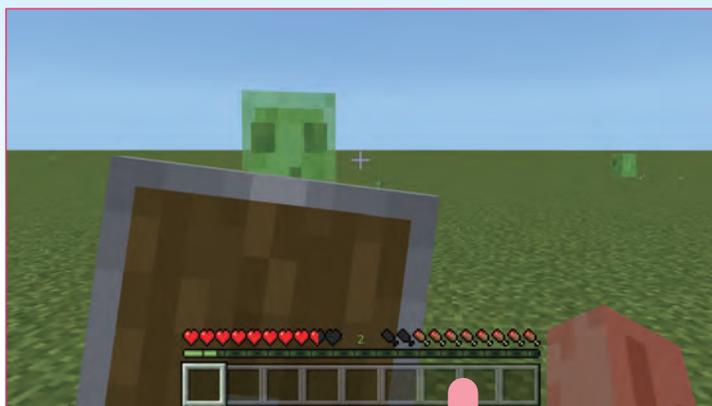
触れたモノを弾き飛ばす パルスシールド

パルスシールドは近づくとモブを遠くまで吹き飛ばす鉄壁の防御を可能とする盾だ。弾き飛ばされたモブにはダメージが入るのも嬉しいところ。敵対モブだけが対象なので、誤って村人などを弾き飛ばしてしまわない点も安心。レバーをオンにすると、オフハンドに自動で盾を装備してくれるので、自分で盾を用意しなくてもOKだ。また、壊れても有効範囲内ならすぐに装着し直してくれる。盾である性質上、前方にいるモブにしか効果がないので注意しよう。なお、盾は構える必要もない。

ブロックの配置



使うコマンドブロックは反復とチェーンが1つずつ。レバーを付けてオン・オフの切り替えを行う。



近づいてくるモブは遠くまで吹き飛ばされる。ダメージも入るので、立っただけでモブが次々と倒れていく最強の盾になっているぞ！



オフ状態



オンにすると自動で盾を装備

オン状態

盾を用意していなくても、レバーをオンにするとオフハンドに盾を持つようになっている。破壊されても瞬時に復活するので安心だ。



コマンドブロック A

反復

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=ON

遅延=0

```
/replaceitem entity 自分<自分の名前> slot.weapon.offhand 0  
keep shield 1 999
```

オフハンドに盾を持たせるコマンドだ。盾は自動的に出現するようになっている。



コマンドブロック B

チェーン

無条件

常にアクティブ

最初のティック=OFF

遅延=0

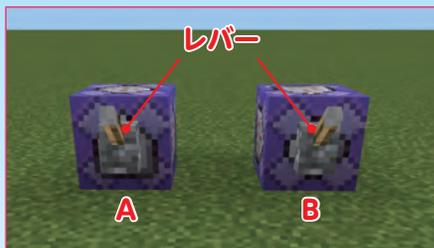
```
/execute as @p[name=自分<自分の名前>] at @s  
at @e[family=monster,r=3]  
run tp @e[name=!自分<自分の名前>,family=monster,r=3] ^ ^9 ^-35
```

モブを吹き飛ばすコマンド。実際はテレポートさせているのだが、ちゃんと吹き飛ばしているように見える。

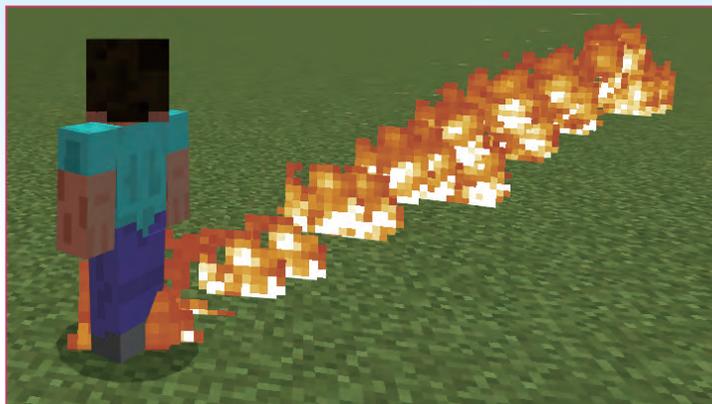
炎を出しながら歩く フレイムウォーカー

フレイムウォーカーは炎を出しながら移動する超人だ。移動してきた場所に炎が残り、徐々に消えていく演出となっており、歩いているだけなのに稠々しい雰囲気を出している。今回は炎のパーティクルと溶岩のパーティクルを用意し、2つ合わせて発動することでより派手に見えるようにしてみた。どちらにもレバーを付けてあるので、好きな方だけ発動することも可能だ。溶岩だけだと味気ないが、炎のみはシンプルでありながら充分映えるエフェクトになっているぞ。

ブロックの配置



コマンドブロックは反復を2つ使用する。個別にレバーを付けておこう。



これが炎のパーティクルのみをオンにした状態だ。これだけでもかなりカッコいい。



これは溶岩のパーティクルのみをオンにしたもの。パチパチをはじけ飛ぶエフェクトになっており、これ単体ではちょっと物足りない。



炎と溶岩のパーティクルを同時に発動したときのエフェクトがこれだ。一気に稠々しい雰囲気になっている。スキンを悪魔っぽいものにするのと映えること間違いなしだ！



コマンドブロック A

反復

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=ON

遅延=0

```
/execute at @p run particle minecraft:mobflame_single ~ ~ ~
```

歩いたあとに炎のパーティクルを出すコマンドだ。



コマンドブロック B

反復

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=ON

遅延=0

```
/execute at @p run particle minecraft:lava_particle ~ ~ ~
```

こちらは歩いたあとに溶岩のパーティクルを出すコマンドだ。

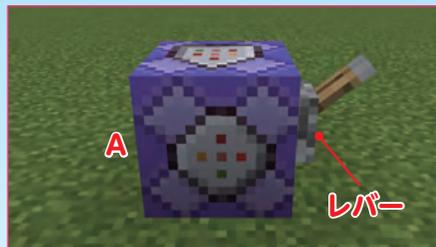
踏むと爆発する ランドマイン

ランドマイン(地雷)は「なめらかな石ハーフブロック」の上に乗り爆発する凶悪な兵器。果てのクリスタルの爆発をコマンドで呼び出しているため、その爆破規模は絶大だ。辺り一面が一瞬で消し飛ばすため、地形を壊したくない場所には設置しないで。なお、安全のため自分が乗っても起爆しないようになっている。もっと地雷っぽくしたい場合は地面を1マス掘ってから、その穴に設置するとグッドだ。モブが半マス落ちた瞬間に起爆するのでカッコいいぞ！



モブが「なめらかな石ハーフブロック」の上に乗り即座に爆発。右画像を見ればわかる通り、その破壊力は圧倒的だ！

ブロックの配置



コマンドブロックは反復1つ。レバーを付けてオン・オフを切り替えられるようにしておこう。



コマンドブロック A

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=ON 遅延=0

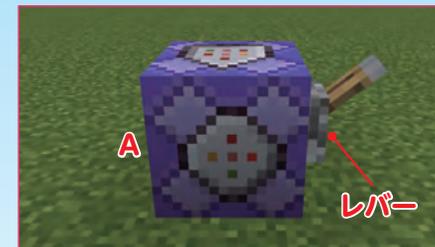
```
/execute at @e[name=!自分の名前] if block ~ ~ ~0.1
stone_block_slab 0 run summon
ender_crystal ~ ~ ~ minecraft:crystal_explode
```

「自分の名前」には自キャラの名前を入れよう。「なめらかな石ハーフブロック」に乗ると、起爆した果てのクリスタルを呼び出すコマンドだ。

モブを空中へ持ち上げる サイコキネシス

サイコキネシスは近寄ってきた敵対モブを空中に浮かせさせてしまう念動力だ。浮かせる時間は自由に調整でき、ここでは2秒に設定してある。時間が長いほど高く浮か上がり、落下したときのダメージも大きくなるぞ。まるで見えない手で首をつかまれたモブが、もだえ苦しみながら持ち上げられている様を想像してみよう。ぜひとも、モブを拘束する超能力者になって遊んでほしい。

ブロックの配置



コマンドブロックは反復1つ。レバーを付けてオン・オフを切り替えられるようにしておこう。



反撃できないモブたちを見るのはとても愉快。落下させてダメージを与えていこう。



コマンドブロック A

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=ON 遅延=0

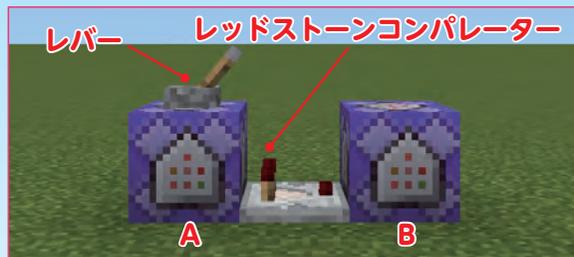
```
/execute at @p[name=自分の名前] run effect
@e[family=monster,r=7,rm=0.2] levitation 2 8 true
```

自分を中心とした範囲7ブロックにいるモブを2秒間浮かせるコマンド。「2」の数値を変えることで浮かせる時間を変えられる。数値を大きくすればより高い場所まで上がるので、落下ダメージも比例して高くなる。

近づくモブが火だるまに！ 炎を宿すフレイムソード

フレイムソードは近くにいるモブを炎上させるカッコいい剣だ。持っているだけで発動するため、どんなモブだろうと寄せ付けない。自分を中心とした半径4～7ブロック以内に効果があるよう設定している。ただ、自分は対象にならないが、炎に触ればダメージを受けるので注意。また、モブ以外のアイテムも燃えるので、回収時は装備から外そう。

ブロックの配置



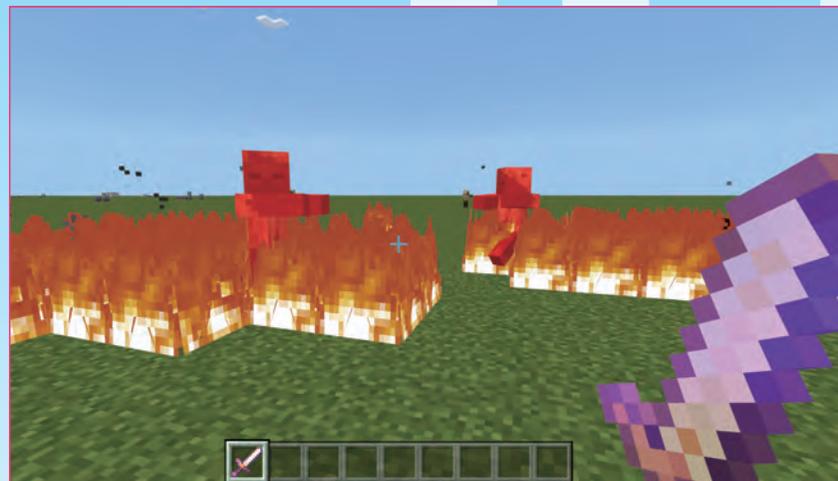
使用するコマンドブロックは反復2つだ。間にコンパレータを設置し、レバーも付けよう。



金床を使って金の剣の名前を「フレイムソード」に変えよう。これは雰囲気作りのため、コマンドには関係しない。



金の剣の黄色っぽい見た目がフレイムソードにマッチするのだ。



自分に近づいてくるモブが、いきなり燃え上がるのは見ていて爽快だ。灼熱の炎で消し炭にしてやろう。



コマンドブロック A

反復

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=ON

遅延=0

```
/testfor @p[name=自分の名前,hasitem={location=slot.weapon.mainhand,item=golden_sword}]
```

右手に金の剣を装備しているかをチェックするコマンドだ。装備していた場合は、続けてコマンドブロック B の効果が発動する。



コマンドブロック B

反復

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=ON

遅延=0

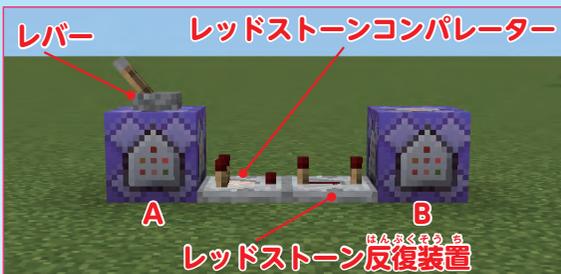
```
/execute at @p[name=自分の名前] at @e [type=!player,rm=4,r=7] run fill ~-1 ~1 ~-1 ~1 fire
```

自分を中心に、半径4～7ブロック以内にいるエンティティを燃え上がらせるコマンドだ。

衝撃波を伴って飛ぶ！ ソニックアロー

ソニックアローは、ウォーデンが放つ衝撃波のエフェクトを出しながら飛んでいく弓矢だ。風を切り裂きながら飛んでいくエフェクトは、ド派手でもカッコいい。矢のダメージは変わらないが、伝説のアーチャーになった気分を味わえるイカした武器だぞ。そのままだと矢がオブジェクトに刺さったあとエフェクトが出続けてしまうが、射ったあとに矢を消滅させることで違和感のない演出に仕上げている。

ブロックの配置



反復のコマンドブロック2つに、コンパレーターと反復装置を使う。レバーで切り替えられるようにしておこう。



レッドストーン反復装置を設置したあとに、3回さわって遅延を設定しておこう。画像の位置にすればOKだ。これにより、衝撃波のエフェクトがある程度出た段階で、矢が消える仕組みになっている。



衝撃波は周りを吹き飛ばすかのような派手な見た目なので、矢に付けたとかなり映えるのだ。



コマンドブロック A

反復

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=ON

遅延=0

```
/execute at @e[type=arrow]
run particle minecraft:sonic_explosion
```

矢に衝撃波 (minecraft:sonic_explosion) のパーティクルを追加するコマンドだ。



コマンドブロック B

反復

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=ON

遅延=0

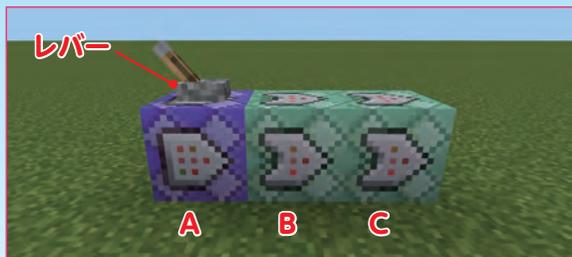
```
/kill @e[type=arrow]
```

矢を消滅させるコマンドだ。

無数の矢が降り注ぐ アローレイン

アローレインはトライデントを上空に投げたとき、下にいるモブに矢を落とす必殺技だ。ここでは、モブ1体に対し2~4本の矢が降り注ぐ設定にしてある。また、トライデントを20マス以上の高さになるよう投げないと、矢が召喚されない仕組みになっているぞ。つまり、真横に投げてモブは出現しないので通常時と使い分けできるというわけだ。

ブロックの配置



反復1つとチェーン2つを用意し、矢印が繋がるように配置。また、レバーを付けて切り替えられるようにしておこう。



トライデント(忠誠心付きがベスト)を上空へ投げると、地上にいるモブに目掛けて無数の矢が召喚される。かなりカッコいいので使ってみよう。



上空で召喚された矢が地上にいるモブに降り注ぐ。モブ1体につき、2段階に分かれて落ちるようになっているのだ。増やし過ぎると重くなるのでほどほどにしておこう。



コマンドブロック A

反復

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=ON

遅延=20

```
/execute at @e[type=thrown_trident] if block ~~-20~ air 0
at @p[name=自分の名前] if entity @e[r=32]
at @e[type!=player,type!=thrown_trident,type!=arrow]
run summon arrow ~-10~
```

トライデントを投げたとき、20マス下が空気だった場合、自分の周囲32マスにいる敵に矢を落とすコマンドだ。



コマンドブロック B

チェーン

条件付き

常にアクティブ

最初のティック=OFF

遅延=10

```
/execute at @p[name=自分の名前] if entity @e[r=32]
at @e[type!=player,type!=thrown_trident,type!=arrow]
run summon arrow ~-10~
```

こちらも矢を落とすコマンド。2つのブロックに分けて遅延を設けることで、処理が重くなりすぎるのを避けている。



コマンドブロック C

チェーン

条件付き

常にアクティブ

最初のティック=OFF

遅延=50

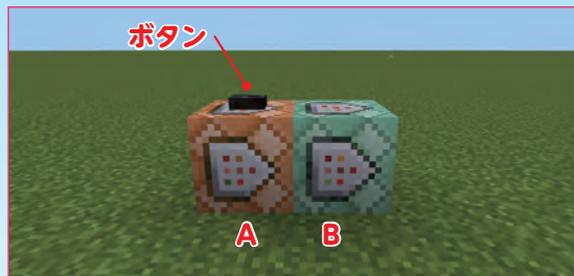
```
/kill @e[type=arrow]
```

地面などに残った矢を消滅させるコマンドだ。これをやっておかないとすぐに矢だらけになって重くなる。

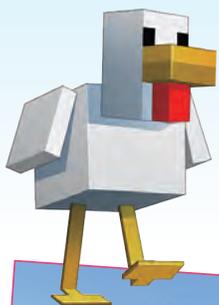
地震で攻撃する アースクェイク

アースクェイクは広範囲に地震を発生させ、範囲内にあるモブに継続的にダメージを与え続ける必殺技だ。発動すると画面が激しく揺れ始め、あたかも大地震が起きているような演出になっている。また、周囲40マスにいたるモブに衰弱を与えることで、地震によるダメージに見せかけているのだ。静止画像では伝わりにくいですが、実際に使うと大迫力の必殺技だぞ！

ブロックの配置



使うコマンドブロックは衝撃1つ、チェーン1つだ。矢印が繋がるように設置して、ボタンを押すと発動するようにしておこう。



画像では
わかりづらいが
激しく揺れている！



コマンドブロック A

衝撃

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=ON

遅延=0

```
/camerashake add @a 0.5 5
```

画面を0.5の強さで5秒間揺らすコマンドだ。設定で「手ぶれ」をオフにしていると揺れないので注意。



コマンドブロック B

チェーン

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=OFF

遅延=0

```
/execute at @p[name=自分の名前] at @e[r=40]  
run effect @e[type=!player] wither 5 10 true
```

範囲40マス以内にいるモブに衰弱を与えるコマンドだ。プレイヤーだけは衰弱にならないようになっている。

ギミック

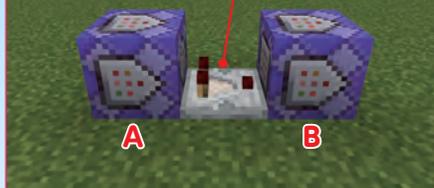
その15

触れると感電死!? 侵入者を防ぐ電気柵

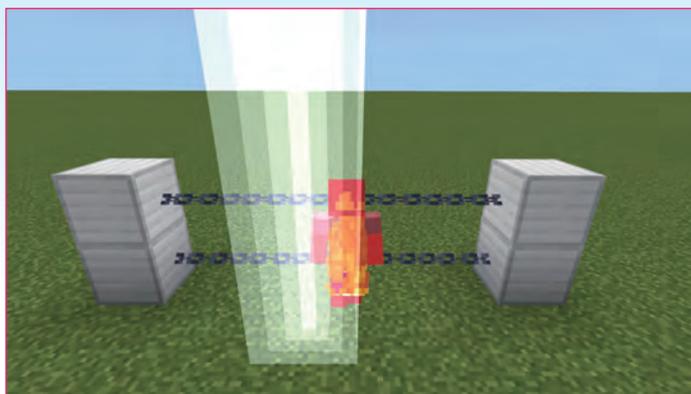
電気柵を模して作ったチェーンに触れると雷が落ちるといふ恐怖のギミック。実際はチェーンのマスの手前に入ると雷が落下する仕組みだが、電気の通った柵に見える演出となっている。入られたくない場所をこれで囲っておけば、誰も侵入できない万全なセキュリティエリアになるのだ。

ブロックの配置

レッドストーンコンパレーター



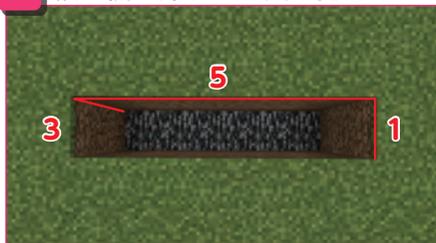
反復と衝撃の間にレッドストーンコンパレーターを画像のように設置すればOKだ。



電気柵に触れると稲妻が降り注ぐ。無理に侵入しようとする者を死へといざなう恐ろしい柵だ！

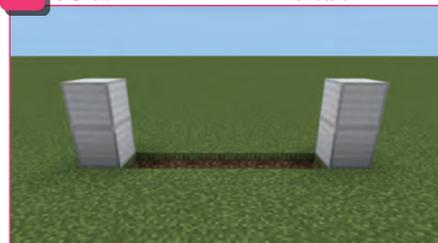
電気柵の作りかた

1 縦1横5深さ3の穴を掘る



電気柵を設置する真下に穴を掘る。深さは3マス分だ。今回は5マスの長さにしてある。

2 両端にブロックを2段積む



穴の両端にブロックを2段積み。ブロックは好きなもので構わない。

3 穴に防具立てを5つ設置



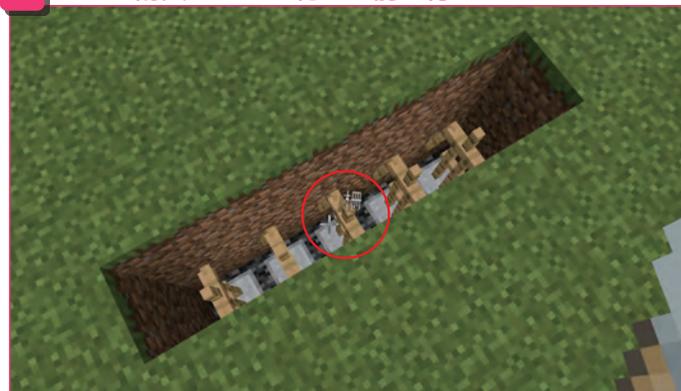
手順1で掘った穴の中に防具立てを5つ並べて設置しよう。これがギミックのキモの部分だ。

4 金床で名札に名前を付ける



金床を使って5枚の名札に「柵」と名前を付けよう。この名前はなんでも構わないが、付けた名前をコマンドに書く必要があるほか、近くのギミックで防具立てを使う場合は、それらに干渉しないように違う名前を付けなければならないぞ。

5 5つの防具立てに名札で名前を付ける



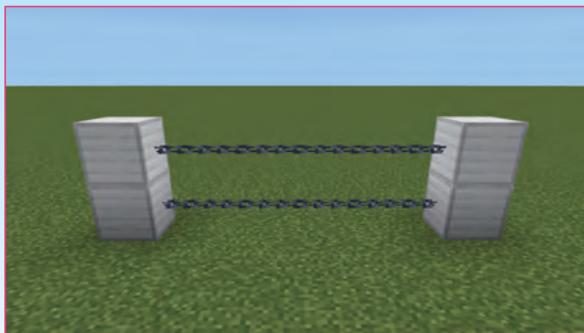
手順3で設置した5つの防具立てすべてに名札で名前を付ける。名札を持って防具立てに向かって使おう。防具立てをターゲットしたときに「柵」と表示されていればOKだ。

6 穴をブロックで埋める



防具立てすべてに名前を付け終わったら、好きなブロックで穴を埋めてしまおう。

7 チェーンを設置して柵を作る



手順2で設置した2段のブロックに、チェーンを付けて繋げよう。これが電気柵の部分だ。

8 中央の3マスに深さ2の穴を掘る



画像の位置に長さ3マスの穴を掘る。深さは2マス分だ。

9 コマンドブロックを設置



手順8で掘った穴にコマンドブロックを設置しよう。レッドストーンコンパレーターは画像と同じ向きで設置すること。

10 穴を埋めたら電気柵の完成だ



コマンドブロックを設置した穴をブロックで埋めたら電気柵の完成だ！



コマンドブロック A

反復

無条件

常にアクティブ

最初のティック=ON

遅延=0

```
/execute as @e[type=armor_stand,name=柵] at @s run testfor @e[name!=自分の名前,type!=armor_stand,type!=item,x=~ ,y=~3,z=~0,r=2]
```

「自分の名前」には自キャラの名前を入れよう。チェーンに接近するエンティティを防具立てが検知するコマンドだ。



コマンドブロック B

衝撃

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=OFF

遅延=40

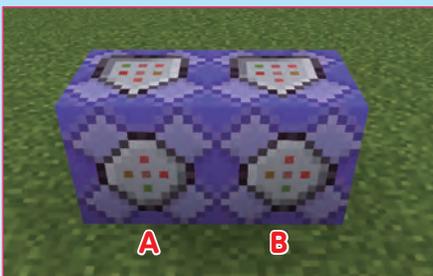
```
/execute at @e[name!=自分の名前,type!=armor_stand,type!=item,r=3] run summon lightning_bolt ~ ~ ~
```

検知したエンティティに雷を落とすコマンドだ。遅延を設定するのを忘れないように。

前後に勢いよく揺れる 楽しいブランコ

コマンドブロックを使えば、前後に動く楽しいブランコも作れてしまう。ブランコは2頭の豚に首ひもを付けて再現している。その仕組みも面白く、地面に埋めたトロコの動きに合わせて揺れるように動く。豚はコマンドを使って透明にするので、騎乗するとまるでブランコに乗っているように見えるのだ。

ブロックの配置



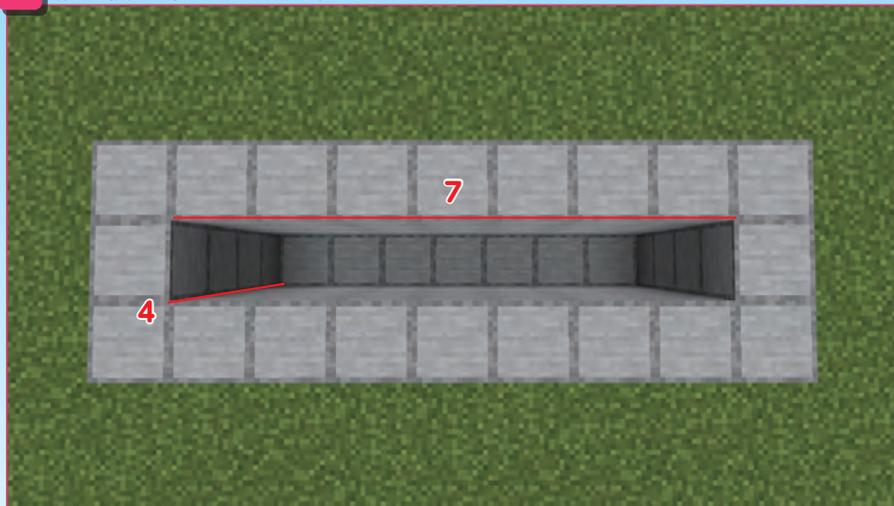
コマンドブロックは反復を2つ置くだけでOKだ。繋がるように置く必要もない。



キャラクターの影を見るとわかりやすいが、ブランコは前後に揺れながら動き続けているぞ！

ブランコの作りかた

1 縦1横7深さ4の穴を掘る



長さ7マス、深さ4マスの穴を掘る。周りのブロックは分かりやすいように変更してあるだけだ。

2 穴の両端にブロックを設置



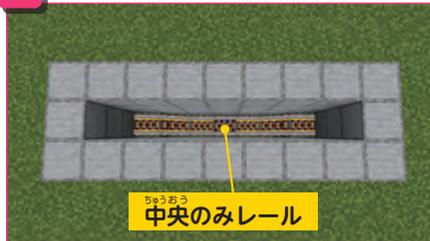
穴の両端にブロックを1個ずつ積み重ねて1段分の段差を付けよう。

3 両端から加速レールを3個ずつ設置



穴の両端に設置したブロックの上から、加速レールを中央に向けて3個ずつ設置する。

4 中央にレールを設置



穴の中央部分には、加速レールではなく普通のレールを設置しておこう。

5 レッドストーンのたいまつを設置



両端の横に穴を開け、レッドストーンのたいまつを設置して加速レールに信号を送る。

6 中央にトロックを設置



中央にトロックを設置

中央のレールの上にトロックを設置しよう。加速レールに置くとき動かしだしてしまうので注意。

7 トロックに防具立てを載せる



トロックに防具立てを載せる

トロックに防具立てを載せる。中央の壁をターゲットして落下させれば真正面を向く。

8 金床で名札に名前を付ける



金床を設置して名札に「動力」と名前を付けよう。

9 防具立てに名前を付ける

名前を入力した名札を使って、防具立ての名前を「動力」に変更する。

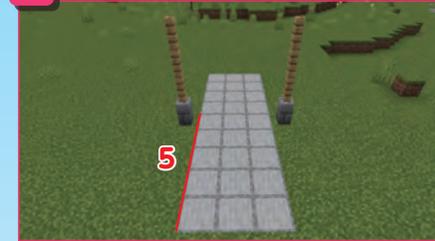


トロックを押してから穴を塞ぐ

10 トロックを押して動かす

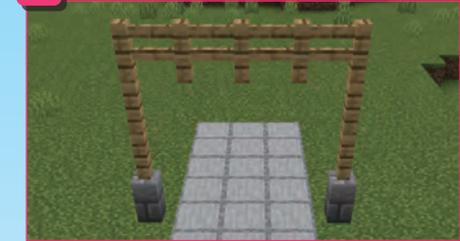
名前を変えたらトロックを押して動かそう。その後、穴の一番上をブロックで塞いでおく。

11 中央にブランコの支柱を作る



中央にブランコの支柱を作る。ここでは右レンガの壁に木の柵を3段積み上げている。

12 支柱を完成させる



支柱の4段目に木の柵を横に3個繋げ、画像のように支柱を完成させる。

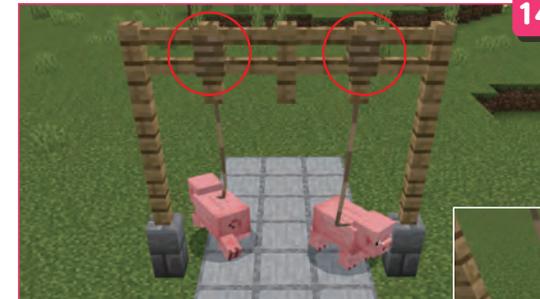
13 金床で名札に名前を付ける



金床を設置して名札2枚に「ぶーちゃん」と名前を付けよう。

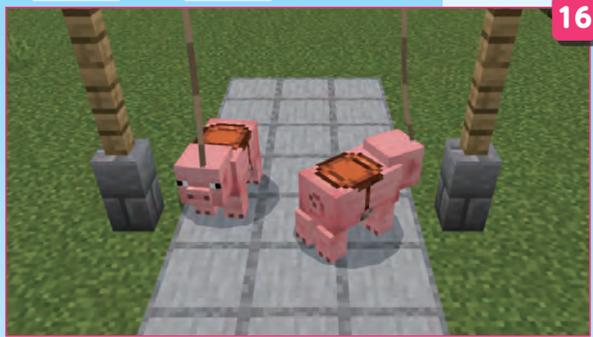
14 首ひもを支柱に付ける

首ひもを付けた豚を2頭連れてきて、画像の位置に結ぶ。この首ひもがブランコのチェーンだ。



15 豚に名前を付ける

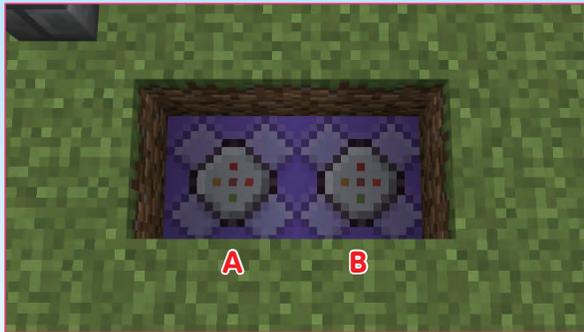
名前を変更した名札を使って、2頭の豚の名前を「ぶーちゃん」に変更する。



16 豚に鞍を付ける

2頭の豚に鞍を付けて、後々乗れるようにしておこう。

17 コマンドブロックを設置



近くに深さ2マスの穴を掘ってコマンドブロックを設置すれば隠せるぞ。

18 豚がくっついて動き出す



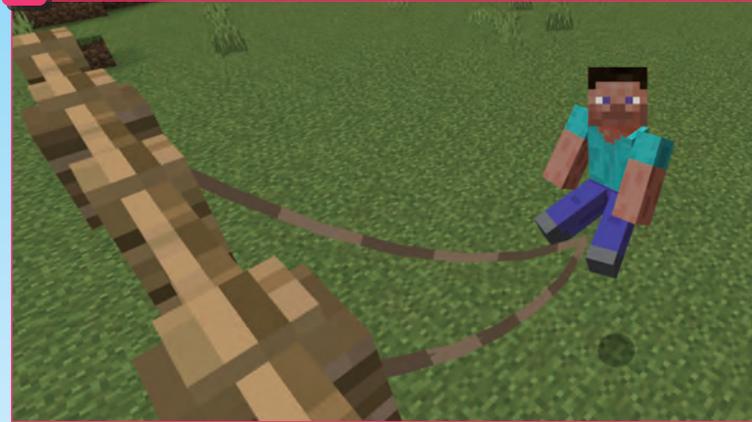
コマンドブロックAの設定が終わったあと、2頭の豚がくっついて前後に揺れ始めればOK。

19 豚が消えたら完成だ



コマンドブロックBの設定が終わると、豚が透明になって首ひもだけが揺れる状態になる。こうなれば作業行程は終了だ。

20 消えた豚に乗って楽しもう!



首ひもの先端に豚がいるので、タイミングを図って乗ってみよう。ブランコに乗っているような演出を楽しめるぞ。上手く乗れないときは手に鞍を持った状態でやってみよう。



コマンドブロック A

反復

無条件

常にアクティブ

最初のティック=ON

遅延=0

```
/execute at @e[type=armor_stand,name=動力]
run tp @e[type=pig,name=ぶーちゃん] ~ ~4 ~
facing ~ ~ ~
```

防具立て「動力」の位置に豚「ぶーちゃん」がテレポートし続けるというコマンドになっている。つまり、豚がトロコと同じ動作を行うわけだ。



コマンドブロック B

反復

無条件

常にアクティブ

最初のティック=ON

遅延=100

```
/effect @e[type=pig,name=ぶーちゃん]
invisibility 5 1 true
```

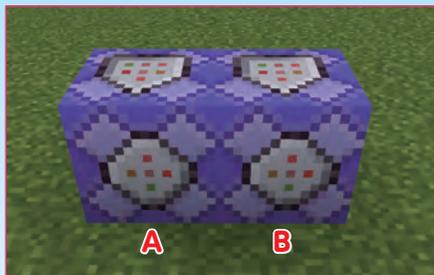
「ぶーちゃん」を透明にし続けるためのコマンドだ。

武器やツールを壁に掛けて収納しよう

苦労してエンチャントしたお気に入りの武器やツールを壁に飾りたいと思う人は多いだろう。そんなカッコいい壁掛け収納は、コマンドブロックを使えば簡単に作れてしまう。防具立てとトリップワイヤーフックを利用したテクニックになっており、防具立てに武器やツールを持たせ、防具立てのみ透明にして再現しているのだ。トリップワイヤーフックに掛けているように見えるぞ。

コマンドブロックは反復を2つ使うだけだ。

ブロックの配置



壁に取り付けたトリップワイヤーフックに剣が掛かっているように見えるだろう。これはただの飾りではなく、なんと取り外しも可能。出掛けるときに装備し、返ってきたら壁に掛けておけるのだ。その仕組みは次ページで詳しく紹介しているぞ。

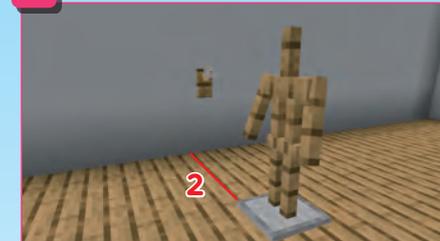
武器・ツールの壁掛け収納の作りかた

1 トリップワイヤーフックを設置



壁の下から2段目にトリップワイヤーフックを設置しよう。この高さでなければ再現できない。

2 防具立てを設置



壁から2マス離れた場所に防具立てを設置。トリップワイヤーフックと同じ列にしよう。

3 防具立てに剣を持たせる



防具立てに剣を持たせる。これは飾りたい武器やツールならなんでも構わない。

4 防具立てのポーズを変更する



防具立てのポーズを画像のように変更する。しゃがみながら9回さわればOKだ。

5 金床で名札に名前を付ける



金床を設置して名札に「壁掛け」と名前を付けよう。

6 防具立てに名前を付ける



先ほど作った名札を使って防具立てに名前を付けよう。ターゲットした防具立てに「壁掛け」と表示されていればOKだ。

7 地図を開いて 方角を確認する

地図を開いて壁のある方角を確認しよう。ここでは東の方向に壁がある（矢印の向きに注目）。この方角によって、コマンドブロックに入力する数値が異なるぞ。



8 床を2マス掘って コマンドブロックを設置



画像の位置に深さ2マスの穴を掘ってコマンドブロックを2個設置する。

9 防具立てが壁側に 移動する

コマンドブロックAを設定し終わると、防具立てが壁側に移動する。



10 防具立てを透明にする



次にコマンドブロックBを設定すると、防具立てが透明になる。

11 ピストンと ブロックを設置

画像で示した場所にはブロックが置けないので、壁から3マス目の位置にピストンを設置。2マス目には床にするブロックを置く。



12 ピストンでブロックを 押し出す



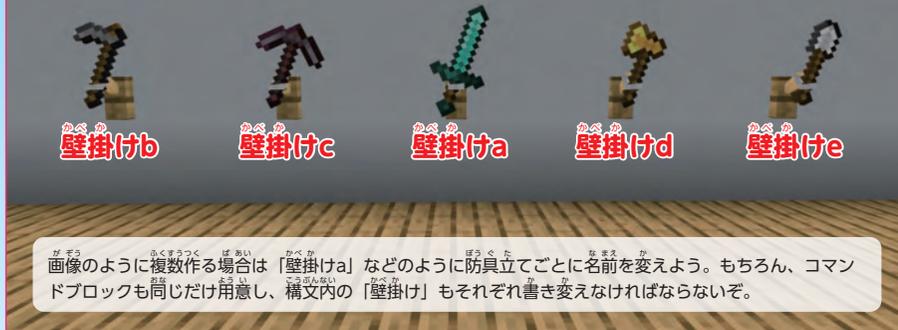
レバーなどの入力装置を使ってピストンに信号を送ろう。すると手順11で設置したブロックが壁側に押し出される。成功したらピストンと入力装置を壊しておこう。

13 床を設置したら 壁掛け収納の完成だ

穴が開いている床部分にブロックを設置すれば、カッコいい壁掛け収納の完成だ！



複数作る場合はセットごとに名前を変えよう



画像のように複数作る場合は「壁掛けa」などのように防具立てごとに名前を変えよう。もちろん、コマンドブロックも同じだけ用意し、構文内の「壁掛け」もそれぞれ書き変えなければならないぞ。



コマンドブロック A

反復 無条件 常にアクティブ

最初のティック=ON 遅延=0

北の場合 → /tp @e[name=壁掛け] ~0.5 ~1.4 ~0.25
南の場合 → /tp @e[name=壁掛け] ~-0.5 ~1.4 ~-0.25
東の場合 → /tp @e[name=壁掛け] ~-0.25 ~1.4 ~0.5
西の場合 → /tp @e[name=壁掛け] ~0.25 ~1.4 ~-0.5

防具立てを壁側にテレポートさせるコマンド。手順7で調べた方角ごとにコマンドが異なるので、上記から適したものを選んで入力しよう。もし防具立てが落ちてしまうようなら、高さの部分を「~1.5」に変更して実行する。



コマンドブロック B

反復 無条件 常にアクティブ

最初のティック=ON 遅延=100

/effect @e[name=壁掛け] invisibility 6 1 true

防具立てを透明にするコマンドだ。

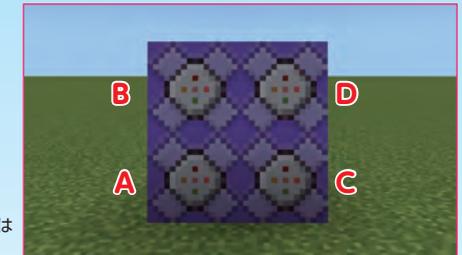
ギミック

18

近づく者を見続ける ぐりぐり動く監視カメラ

最寄りのプレイヤーを常に見続ける監視カメラを作ってみよう。監視カメラの軸はレバー、胴体はスケルトンの頭、レンズはエンダーパールを使って再現している。これも防具立てを上手く利用した面白い装置になっているぞ。監視している映像を見られるわけではないが、雰囲気作りに最適なのだ。

ブロックの配置



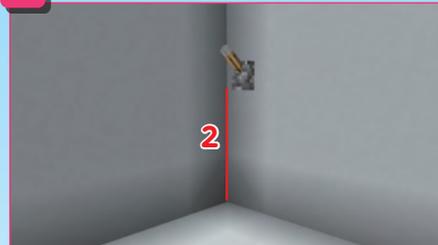
必要なコマンドブロックは反復が4個だ。



近くにいるプレイヤーにカメラを向け続ける動きが面白い。いろいろな場所に設置してみよう。

ぐりぐり動く監視カメラの作りかた

1 壁にレバーを設置



壁にレバーを付ける。床から2マス離して設置しよう。

2 縦2横2深さ3の穴を掘る



画像に示したサイズで穴を掘る。縦横が2、深さが3だ。

3 防具立てを2体並べる



穴から1マス離して防具立てを2体並べて設置する。

4 防具立てにアイテムを付ける



左側の防具立てにはスケルトンの頭を付け、右側にはエンダーパールを持たせよう。

5 防具立てのポーズを変更する



どちらの防具立ても、しゃがみながら2回さわって画像のポーズに変更しよう。

6 金床で名札に名前をつける



金床を設置して、名札の名前を「カメラ」にする。

7 金床で名札に名前をつける



もう1枚の名札の名前を「レンズ」にしておこう。

8 防具立てに名前をつける



左側の防具立ての名前を、名札を使って「カメラ」に変更する。

9 防具立てに名前をつける



右側の防具立ての名前を、名札を使って「レンズ」に変更する。

10 コマンドブロックを 穴の中に4つ設置



手順2で掘った穴にコマンドブロックを4つ設置。壁側に置こう。

11 スケルトンの頭を 付けた防具立てが 移動する

コマンドブロックAを設定し終わると、左側の防具立てがレバーにくっつく。

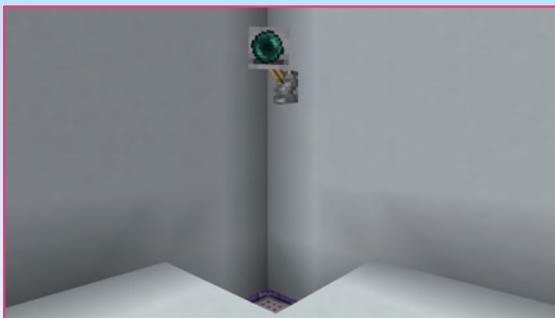




12 エンダーパールを付けた防具立てが移動する

コマンドブロックBを設定し終わると、右側の防具立てがレバーにくっつく。

13 防具立てが2つとも透明になる



コマンドブロックCとDを設定し終わると、両方の防具立てが透明になる。



14 穴を塞いだら監視カメラの完成だ

床の穴を塞げば監視カメラの完成だ。最寄りのプレイヤーを追い続けるか動きを確認しておこう。



コマンドブロック A

反復 無条件 常にアクティブ

最初のティック=ON 遅延=0

```
/tp @e[type=armor_stand,name=カメラ]
~~3.75 ~ facing @p
```

「カメラ」と名付けた防具立てをテレポートさせ、最寄りのプレイヤーの方を向くようにするコマンドだ。



コマンドブロック B

反復 無条件 常にアクティブ

最初のティック=ON 遅延=0

```
/tp @e[type=armor_stand,name=レンズ]
~~2.95 ~0.85 facing @p
```

防具立て「レンズ」をテレポートさせるコマンド。「カメラ」と上手く重ならないときは「~2.95 ~0.85」のx、z座標を0.05刻みで増減して調整しよう。



コマンドブロック C

反復 無条件 常にアクティブ

最初のティック=ON 遅延=100

```
/effect @e[type=armor_stand,name=カメラ]
invisibility 6 1 true
```

防具立て「カメラ」を透明にするコマンドだ。



コマンドブロック D

反復 無条件 常にアクティブ

最初のティック=ON 遅延=100

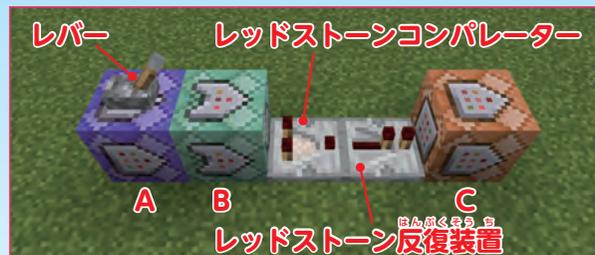
```
/effect @e[type=armor_stand,name=レンズ]
invisibility 6 1 true
```

防具立て「レンズ」を透明にするコマンドだ。

付近のモブを引き寄せる 重カグレネード

重カグレネードは、付近にいるモブを着弾地点に引き寄せつつ、ダメージも与えるという面白い効果のある武器だ。雪玉をグレネードに見立てて作っている。敵対モブが密集している危険地帯において、絶大な威力を発揮するスグレモノで、モブの付近に投げるだけでよく、直撃させる必要がないというのもメリットなのだ。

ブロックの配置



反復→チェーンと繋ぎ、コンパレーターと反復装置を設置してから、その先に衝撃を置く。最後にレバーを設定しよう。



モブが密集していたら、その中心めがけて投げるのが上手く活用するコツだ。



周りにはいるモブが着弾地点に引き寄せられ、ダメージを受けているのがわかるだろう。



コマンドブロック A

反復

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=ON

遅延=5

```
/execute at @e[type=snowball] run tp
@e[name=!自分の名前,type=!snowball,r=7] ~ ~ ~
```

「自分の名前」には自キャラの名前を入れよう。雪玉が着弾した周囲のモブをその場に引き寄せるコマンド。自分は引き寄せられないようになっている。有効範囲は7ブロックだ。遅延を5ティックに設定して雪玉が確実に届いてから発動するようにしてある。



コマンドブロック B

チェーン

条件付き

常にアクティブ

最初のティック=OFF

遅延=0

```
/execute at @e[type=snowball] run damage
@e[name=!自分の名前,r=7] 20
```

引き寄せたモブに20ダメージを与えるというコマンドだ。これも自分にはダメージが入らないようになっている。



コマンドブロック C

衝撃

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=OFF

遅延=13

```
/kill @e[type=snowball]
```

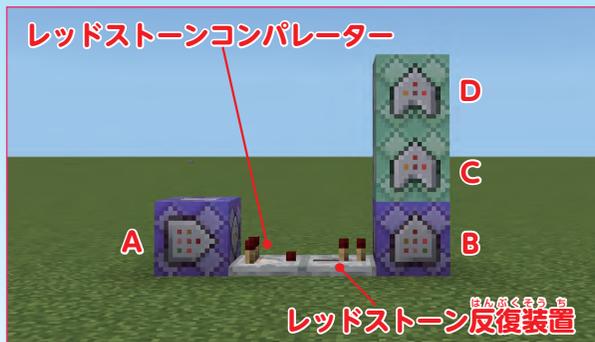
投げた雪玉を消滅させるコマンド。遅延を13ティックに設定することで、ラグっても確実に雪玉が消滅するようになる。

当たるまでモブを追尾！ ホーミングアロー

ホーミングアローはモブの近くに矢を射るだけで、あとは自動追尾して当たってくれる便利な弓だ。かなりの外れな場所に射っても、最も近いモブ目掛けて軌道修正してくれるスグレモノ。ロックオンする必要もないため、適当な場所を狙っても問題ナシだ。攻撃すると逃げ回るモブに対してとても有効だぞ。仕組みはモブの場所に矢をレポートさせるというものが、矢は消えることなく追尾しているように見えるのだ。

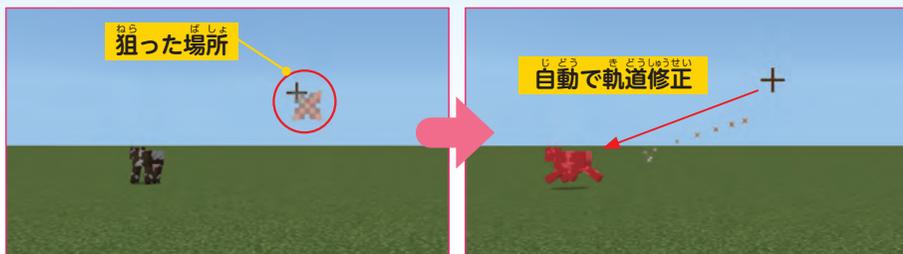
ブロックの配置

レッドストーンコンパレーター



レッドストーン反復装置

反復とチェーンを2つずつ使用。AとBの間にコンパレーターと反復装置を設置し、B～Dは縦積みで繋げよう。



コマンドブロック A

反復 無条件 常にアクティブ

最初のティック=ON 遅延=0

```
/testfor @e[type=arrow]
```

放たれた矢を検知するコマンドだ。



コマンドブロック B

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=ON 遅延=0

```
/execute as @e[type=arrow] at @s facing entity @e[name=!自分の名前,type=!arrow,type=!xp_orb,type=!item,c=1,r=10] eyes run tp ^ ^ ^1
```

「自分の名前」には自キャラの名前を入れよう。射った矢が最寄りのモブを狙うように軌道を変えつつレポートするコマンド。自分や経験値オーブ、アイテムは対象にならないようにしてある。



コマンドブロック C

チェーン 条件付き 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/execute as @e[type=arrow] at @s run kill @e[name=!自分の名前,type=!arrow,type=!xp_orb,type=!item,c=1,r=2]
```

飛んでいる矢から半径2ブロック以内にいるエンティティを殺害するコマンドだ。



コマンドブロック D

チェーン 条件付き 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=0

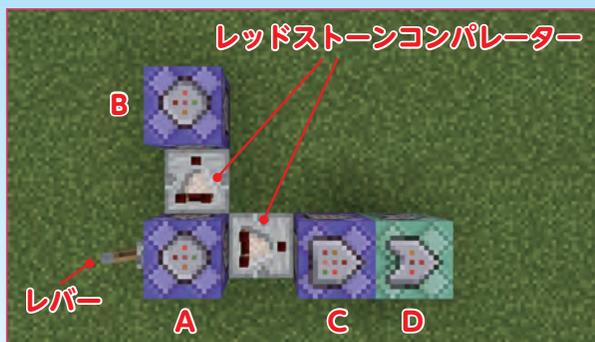
```
/kill @e[type=arrow]
```

モブを倒すと同時に矢を消滅させるコマンドだ。

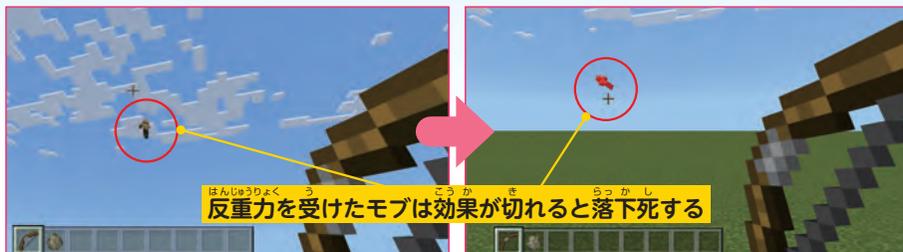
モブを反重力状態にする アンチグラビティボウ

アンチグラビティボウは、矢がヒットしたモブに反重力を与えて上空へと浮き上がらせ、数秒後に落下死させるという恐るべき弓だ。反重力に使っている「浮遊」の効果レベルを100に設定しているため、物凄いスピードで上空へと飛んでいく。ただ、少し離れた位置から当てないと上手くいかないので注意。当たったモブは目視できないほど高く浮き上がるため、落下してくるまで数秒かかる。その場で落ちてくるのを待とう。

ブロックの配置



コマンドブロックは反復3つ、チェーン1つを使用。A→B、A→C間にコンパレーターを設置し、CとDは矢印で繋げよう。



コマンドブロック A

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=ON 遅延=0

```
/testfor @e[type=arrow]
```

放たれた矢を検知するコマンドだ。



コマンドブロック B

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=ON 遅延=0

```
/tag @p[hasitem={item=bow, location=slot.weapon.mainhand}] add Archer
```

弓を装備している最寄りのプレイヤーに「Archer（アーチャー）」のタグを付けるコマンドだ。



コマンドブロック C

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=ON 遅延=0

```
/execute as @e[type=arrow] at @s  
run effect @e[type=!arrow,tag=!Archer,r=4]  
levitation 1 99 true
```

矢が接近したモブに浮遊レベル100を1秒間付与するコマンド。「Archer」は浮遊しないように保護している。



コマンドブロック D

チェーン 条件付き 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=0

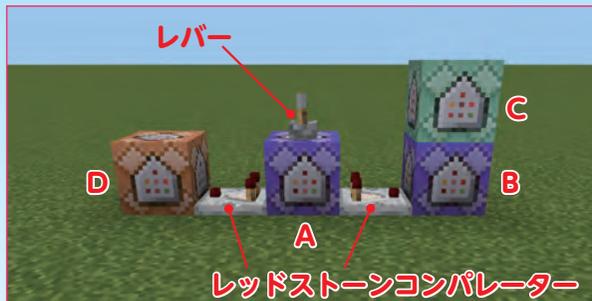
```
/kill @e[type=arrow]
```

モブを浮かせた矢を消滅させるコマンドだ。

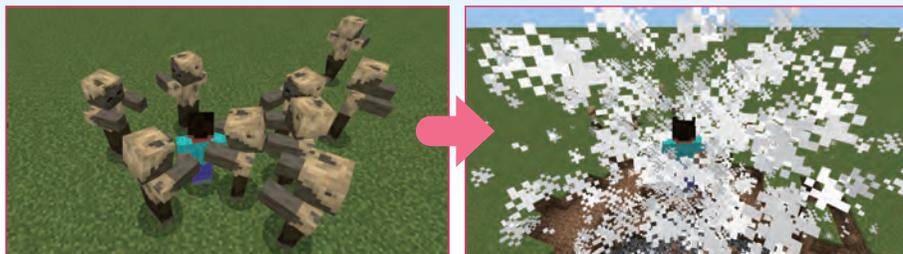
足下で爆発を起こす ディープインパクト

最初に、このギミックは地形が滅茶苦茶になるほか、発動するとコマンドを止められなくなる危険性があるので、新たな世界を作ってから作成すること。さて、ディープインパクトは地面をパンチすると足下で爆発が起きる必殺技だ。仕組みはシンプルで、自分の足下のブロックが空気だったとき、果てのクリスタルが召喚され、爆発するというものだ。

ブロックの配置



使用するコマンドブロックは衝撃1つ、反復2つ、チェーン1つだ。AとB、及びDの間にはコンパレーターを設置し、最後にAにレバーを付けよう。



コマンドブロック A

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=ON 遅延=0

```
/execute at @p[name=自分の名前] if block ~~-1 ~ air
run particle minecraft:knockback_roar_particle ~~~
```

「自分の名前」には自キャラの名前を入れよう。ジャンプしたときに足下のブロックが空気だったら、「minecraft:knockback_roar_particle」のパーティクルが発生するコマンド。



コマンドブロック B

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=ON 遅延=0

```
/effect @p[name=自分の名前] health_boost 10 20 true
```

コマンドブロック A が実行されると、自分にレベル20の「HP ブースト」を10秒間付与する。



コマンドブロック C

チェーン 無条件 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/effect @p[name=自分の名前] resistance 10 20 true
```

コマンドブロック B が実行されると、自分にレベル20の「耐性」を10秒間付与する。



コマンドブロック D

衝撃 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/execute as @p[name=自分の名前] at @s
run summon ender_crystal ~~-1 ~
minecraft:crystal_explode
```

コマンドブロック A が実行されると、果てのクリスタルが出現&爆発。自分も巻き込まれるが「HP ブースト」と「耐性」があるため無傷で済む。

空を自由に飛び回れる バーニアスラスターブーツ

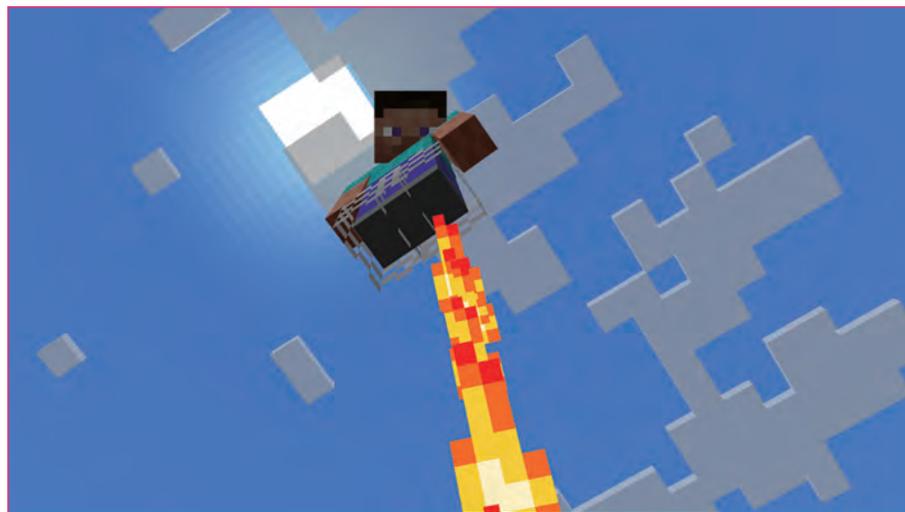
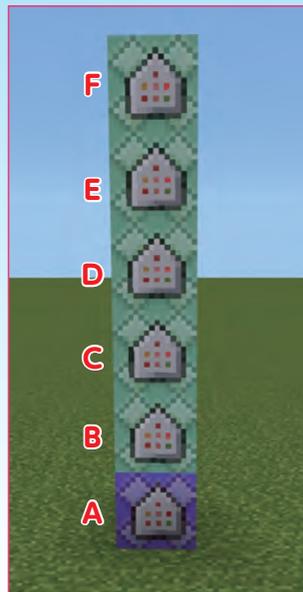
強力な推進力で空に飛び上がるバーニアスラスターブーツを紹介しよう。斜め下（60度に設定してある）を向くと浮遊の効果が発動し、同時にブーツから炎が噴き出す演出と効果音も付けてある。しかも、コマンド設定によって推進力が途切れたあとのリアルな浮遊感を再現。レッドストーン回路を使わず、複数のコマンドブロックだけで実現できるのだ。チェーンブーツを付けたときだけ発動するようになっているぞ。



エリトラがなくても
空を飛べるなんて
凄いわ！

コマンドブロックはAからFまで繋がるように、上に乗りながら積み上げていこう。Aのみが反復で、残りの5つはチェーンだ。

ブロックの配置



斜め下を向くとブーツから炎を噴射して空へ舞い上がる。浮遊の効果を付けて再現しているのだ。



コマンドブロック A

反復

無条件

常にアクティブ

最初のティック=ON

遅延=0

```
/effect @a[hasitem={item=chainmail_boots, location=slot.armor.feet},rxm=60] levitation 1 6 true
```

チェーンブーツを装備して60度下を向くと浮遊が発動するコマンド。これによりスラスターを使って飛んでいるような演出になっている。



コマンドブロック B

チェーン

無条件

常にアクティブ

最初のティック=OFF

遅延=0

```
/effect @a[hasitem={item=chainmail_boots, location=slot.armor.feet},rx=60] levitation 0 0 true
```

チェーンブーツを装備して60度より上を向くと浮遊の効果がなくなるコマンド。行きたい方向に飛ぶようコントロールするために必要なのだ。



コマンドブロック C

チェーン

無条件

常にアクティブ

最初のティック=OFF

遅延=0

```
/effect @a[hasitem={item=chainmail_boots, location=slot.armor.feet},rx=60] slow_falling 1 0 true
```

浮遊の効果が切れたとき、1秒間だけゆっくりと落ちるようにするコマンド。これにより、推進力の挙動をリアルに再現している。



コマンドブロック D

チェーン

無条件

常にアクティブ

最初のティック=OFF

遅延=0

```
/execute as @a[hasitem={item=chainmail_boots, location=slot.armor.foot},rxm=60] at @s run particle minecraft:basic_flame_particle ^0.15 ^ ^
```

パーニアスラスター発動中にチェーンブーツの左足から炎のパーティクルが出るようにするコマンド。



コマンドブロック E

チェーン

無条件

常にアクティブ

最初のティック=OFF

遅延=0

```
/execute as @a[hasitem={item=chainmail_boots, location=slot.armor.foot},rxm=60] at @s run particle minecraft:basic_flame_particle ^-0.15 ^ ^
```

コマンドブロックDと同じく、チェーンブーツの右足から炎のパーティクルが出るようにするコマンドだ。



コマンドブロック F

チェーン

無条件

常にアクティブ

最初のティック=OFF

遅延=0

```
/execute as @a[hasitem={item=chainmail_boots, location=slot.armor.foot},rxm=60] at @s run playsound mob.ghast.fireball @a[r=10] ~ ~ ~ 0.3 0.7
```

炎のパーティクルが出ている間、指定したサウンドを鳴らすコマンド。ピッチを0.7にすることでスラスターの音を再現している。音量を調節したいときは「0.3」の部分を0.1刻みで増減しよう。

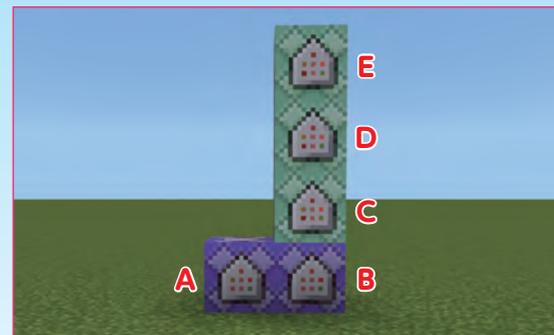
ギミック

その24

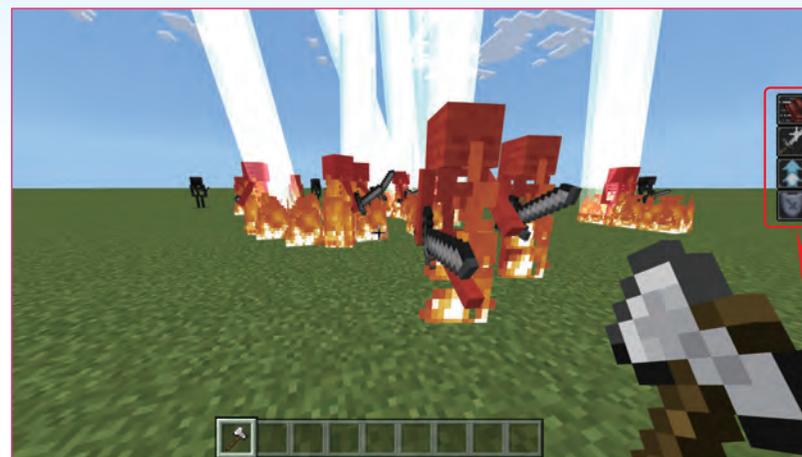
装備するだけで雷を召喚！ 雷神の戦斧

雷神の戦斧は、装備するだけで周囲の敵に雷を落とすという、恐るべき力を秘めた神具だ。112ページで紹介した雷の杖と似ているが、こちらは投げる必要がないうえ、自動的に敵対モブを狙ってくれる設定になのがミソ。しかも雷神の力が宿るよう、ステータスもゴリゴリに強化されるぞ。なお、斧のベースには鉄の斧を使用しているが、好きな斧に変更することも可能だ。

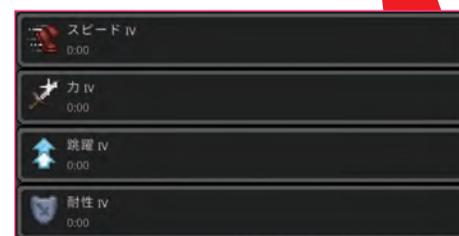
ブロックの配置

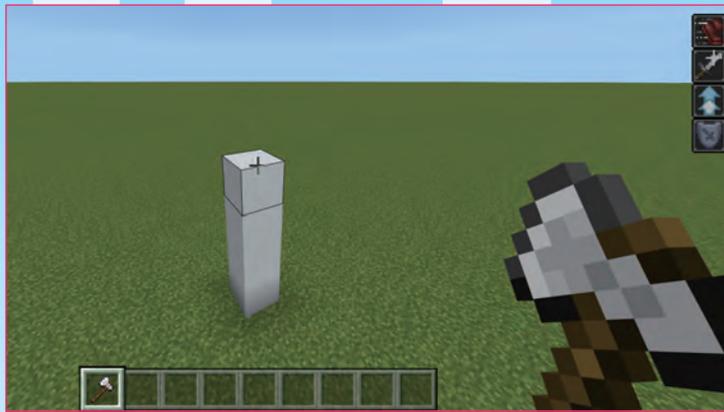


コマンドブロックは反復2つとチェーン3つを使う。Bから上のチェーンは繋がるように設置しよう。ブロックに乗って積んでいけばOKだ。



雷神の戦斧（鉄の斧）の装備中は、自動で近くにいるモブに雷が襲い掛かる。また、スピードⅣ、力Ⅳ、跳躍Ⅳ、耐性Ⅳが同時に発動し続けるため、雷神の如き強さを得られるのだ！





跳躍Ⅳのジャンプ力はブロック4段分以上。スピードⅣとも相まって、その移動能力はズバ抜けた高さになっているぞ！



コマンドブロック A

反復 無条件 常にアクティブ

最初のティック=ON 遅延=30

```
/execute as @a[hasitem={item=iron_axe,
location=slot.weapon.mainhand}]
at @s at @e[family=monster,rm=5,r=16,c=8]
run summon lightning_bolt ~ ~ ~
```

鉄の斧を装備しているとき、自分から5ブロック以上離れているモブ（最大8体）に雷が落ちるコマンド。負荷を抑えるため、遅延は必ず30ティック以上に設定しよう。



コマンドブロック B

反復 無条件 常にアクティブ

最初のティック=ON 遅延=100

```
/effect @a[hasitem={item=iron_axe,
location=slot.weapon.mainhand}]
jump_boost 6 3 true
```

鉄の斧を装備している間、跳躍Ⅳを発動し続けるコマンド。負荷を抑えるために遅延を100ティックに設定すること。



コマンドブロック C

チェーン 無条件 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=100

```
/effect @a[hasitem={item=iron_axe,
location=slot.weapon.mainhand}]
speed 6 3 true
```

鉄の斧を装備している間、スピードⅣを発動し続けるコマンドだ。



コマンドブロック D

チェーン 無条件 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=100

```
/effect @a[hasitem={item=iron_axe,
location=slot.weapon.mainhand}]
strength 6 3 true
```

鉄の斧を装備している間、力Ⅳを発動し続けるコマンド。



コマンドブロック E

チェーン 無条件 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=100

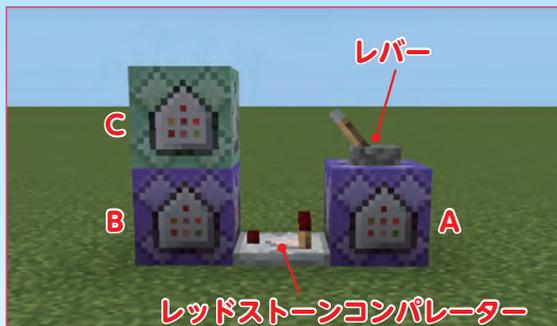
```
/effect @a[hasitem={item=iron_axe,
location=slot.weapon.mainhand}]
resistance 6 3 true
```

鉄の斧を装備している間、耐性Ⅳを発動し続けるコマンド。

炎を自在に操れる 火の念動力者

エンチャントした本を持っているときだけ、ターゲットしている場所に炎が出続けるという特殊能力が身につくコマンドだ。炎は、視線を追いかけるように移動するので円を描くことも可能。空中の場合はパーティクルだけだが、地面を狙えばそこを炎上させられる。まるで火を自在に操る念動力者になった気分を味わえるぞ。

ブロックの配置



反復2つとチェーン1つを使う。AとBの間にレッドストーンコンパレーターを設置。BとCは繋がるように設置しよう。



念動力を使って火を曲げているような演出を楽しめる面白いコマンドの組み合わせ。見掛け倒しではなく、あたり一面を火の海にすることも可能だ。



コマンドブロック A

反復

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=ON

遅延=0

```
/testfor @p[hasitem={item=enchanted_book, location=slot.weapon.mainhand}]
```

メインハンドにエンチャントの本（種類は何でもいい）を装備しているプレイヤーを検知するコマンドだ。検知されるとコンパレーターを通じてコマンドブロック B が起動する。



コマンドブロック B

反復

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=ON

遅延=1

```
/execute as @p at @s  
run particle minecraft:mobflame_single ^0 ^2 ^5
```

目線の5ブロック先に炎のパーティクルを生じさせるコマンドだ。負荷軽減のため遅延を設定しておこう。



コマンドブロック C

反復

無条件

常にアクティブ

最初のティック=OFF

遅延=2

```
/execute as @p at @s  
run setblock ^0 ^2 ^5 fire 0 keep
```

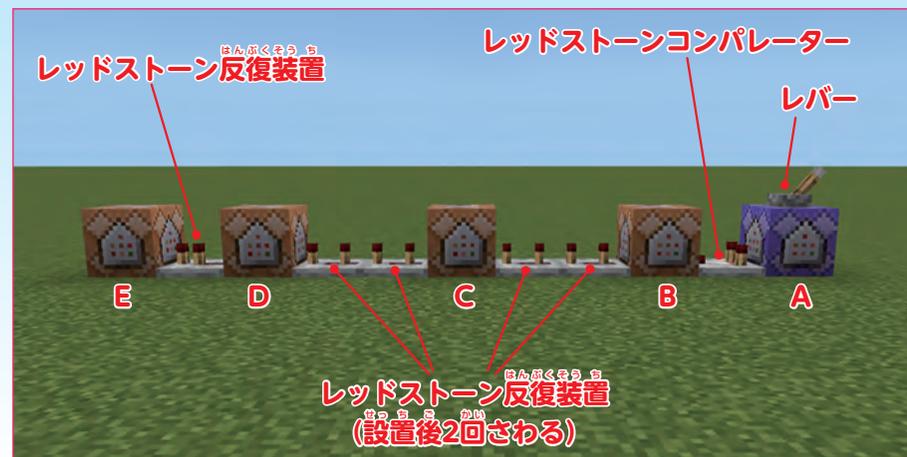
目線の先が空気以外だった場合、そこに炎を生じさせるコマンドだ。こちらも遅延の設定を忘れずに。

刺さった場所に瞬間移動！ トライデント・テレポート

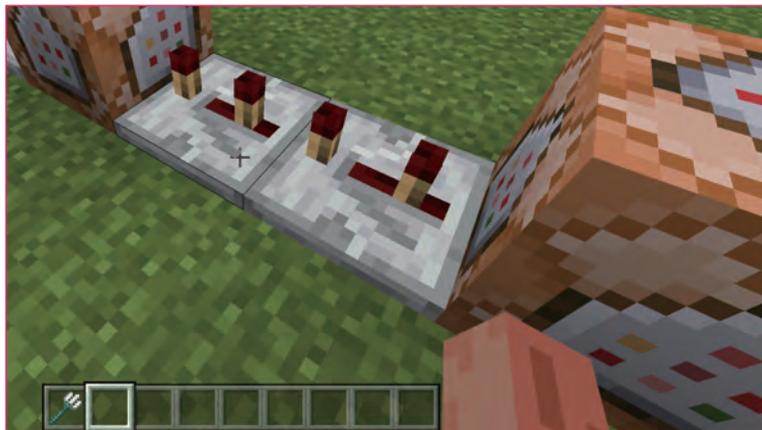
トライデントが刺さった場所に、自分がテレポートする瞬間移動系の技が使えるようになる。投げるとカウントダウンが始まり、3秒後にテレポ

ートするという内容だ。カウントダウンの遅延はレッドストーンコンパレーターとレッドストーン反復装置を使って再現しているぞ。

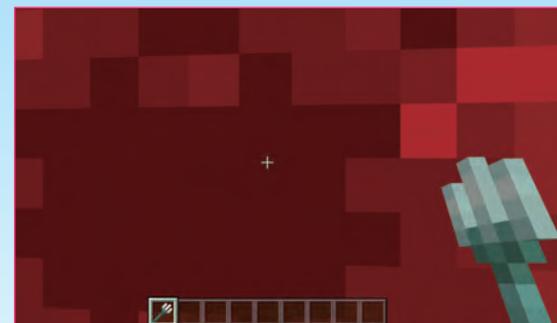
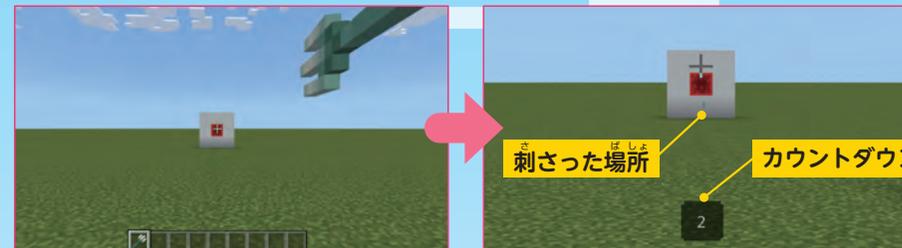
ブロックの配置



コマンドブロックは反復1つ、衝撃4つで構成されている。反復にはレバーを付けて制御できるようにしておこう。B→CとC→Dの間にはレッドストーン反復装置を2つずつ設置し、すべて2回さわって遅延を設定しておく。D→E間のレッドストーン反復装置は設置したままいじらなくていい。



画像の位置になるよう計4つのレッドストーン反復装置の遅延を変更しておこう。



トライデントを投げると、アクションバーに3→2→1とカウントダウンを表示。その後、刺さっている場所にテレポートするのだ。移動が便利になるだけでなく、スタイリッシュに戦うこともできるぞ。

コマンドブロック A

- 反復 無条件 レッドストーンが必要
- 最初のティック=ON 遅延=0

```
/testfor @e[type=thrown_trident]
```

投げられたトライデントを検知するコマンド。

コマンドブロック B

- 衝撃 無条件 レッドストーンが必要
- 最初のティック=OFF 遅延=0

```
/title @p actionbar 3
```

アクションバーに「3」と表示するコマンド。



コマンドブロック C

衝撃 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/title @p actionBar 2
```

アクションバーに「2」と表示するコマンド。



コマンドブロック D

衝撃 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/title @p actionBar 1
```

アクションバーに「1」と表示するコマンド。



コマンドブロック E

衝撃 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=OFF 遅延=12

```
/tp @p @e[type=thrown_trident]
```

トライデントが刺さった場所に自分がテレポートするコマンド。ここだけは遅延を12に設定しておこう。

ギミック

その27

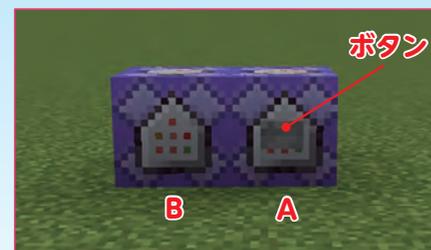
触れた者は真っ二つ!?

レーザートラップ

触れた者が大ダメージを受けるレーザートラップを紹介しよう。レバーでオン・オフできる仕組みなので、セキュリティを強化したい部屋に行くための通路に設置すると効果抜群だ。はじめは切

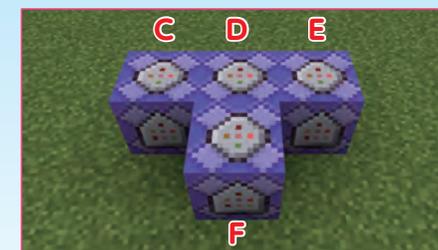
っておき、誰かが通ったらオンにして閉じ込めるなど、使いどころは多い。トラウマになるほど超強力なレーザートラップをキミも使ってみてはいかが？

ブロックの配置①

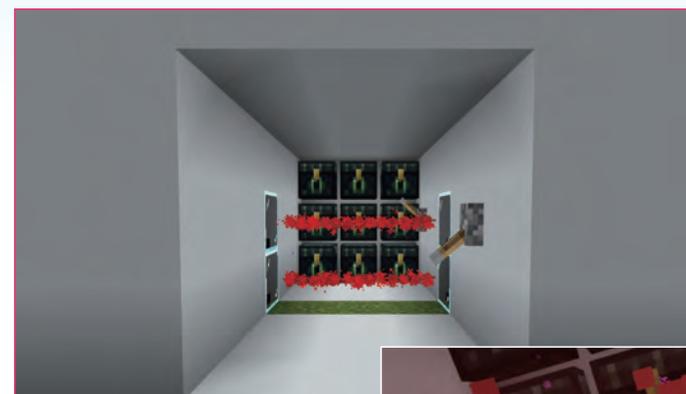


コマンドブロックの配置①は、反復を2つ並べてAにボタンを設置すればOKだ。

ブロックの配置②



コマンドブロックの配置②は、画像のように反復4つを並べて設置すればいい。



ビーコンから発せられる赤いレーザーはいかにも危険そうな見た目だが、触れた者は見掛け倒しでないことを思い知る。

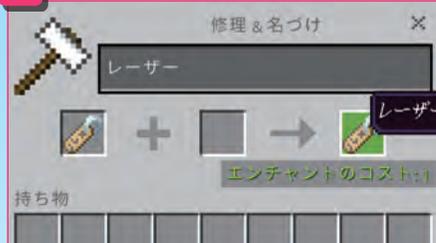
レーザートラップの作りかた

1 防具立てを設置



防具立てを設置する。この防具立てには後ほど名前を付ける。

2 金床で名札に名前を付ける



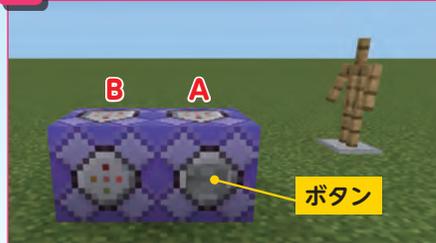
金床で名札に「レーザー」と名前を付けよう。

3 防具立てに名札で名前を付ける



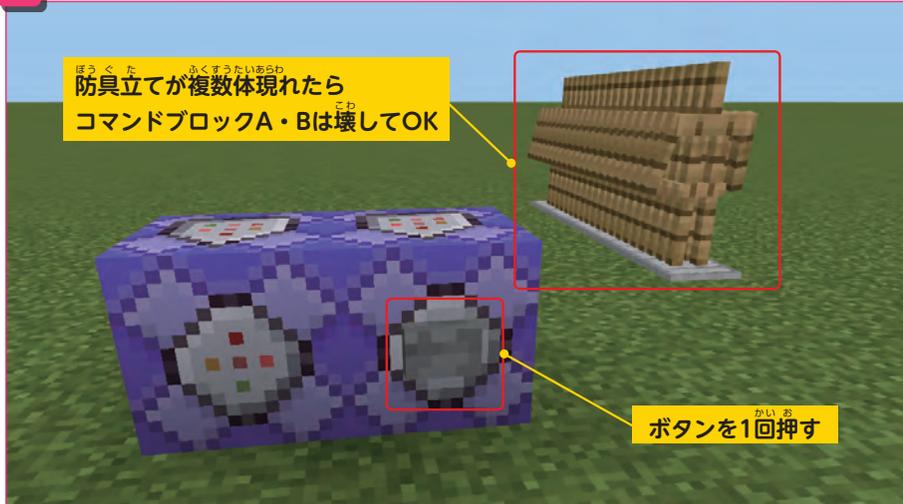
手順2で作った名札を使って、防具立ての名前を「レーザー」に変える。

4 コマンドブロックを設置



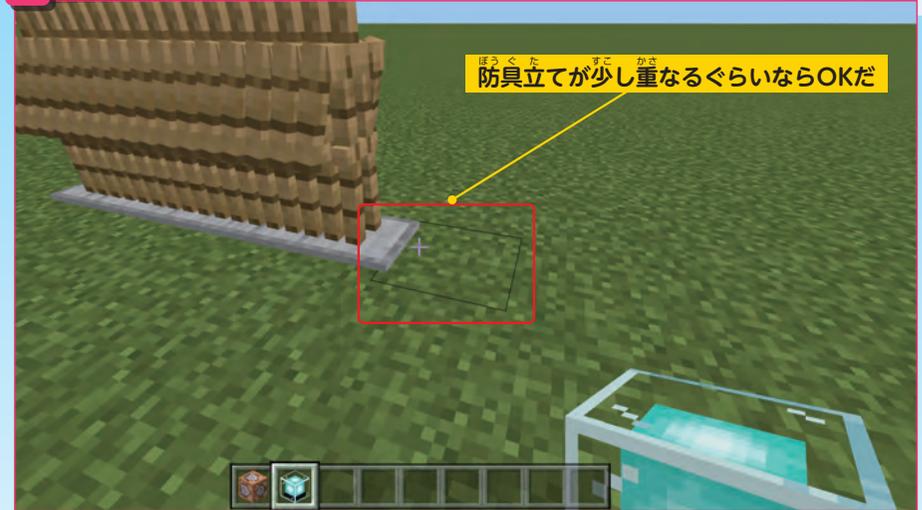
コマンドブロックを設置して、それぞれコマンドを設定し終わったら、Aにボタンを付けておこう。

5 ボタンを押すと防具立てが複数スポーンする



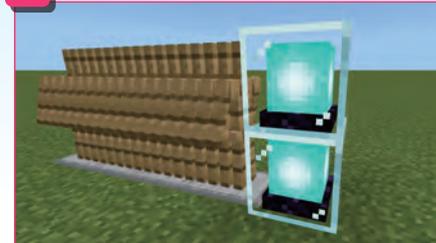
ボタンを押すと防具立てが複数出現れる。ボタンにしたのは自動で信号が切れるようにするためだ。

6 両端にある防具立てをいくつか破壊して1マスの空間を確保する



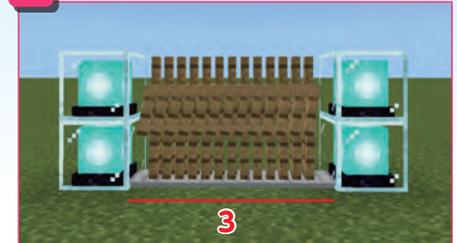
複数並んだ防具立てを、端からいくつか破壊し、画像と同じように1マスのスペースが確保された状態にしよう。元から画像のようなスペースが空いている場合は壊さなくていい。

7 ビーコンを2つ重ねる



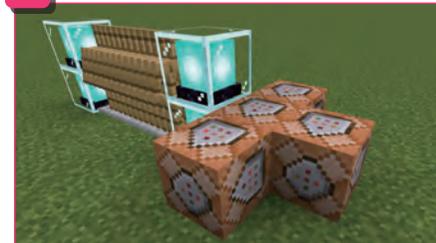
手順6で確保した1マスにビーコンを2つ重ねて設置しよう。

8 反対側も同じように作る



反対側も手順6～7と同じ工程を行い、ビーコンを2つ重ねて設置しておく。ビーコン同士の間は3マスだ。

9 コマンドブロックを設置

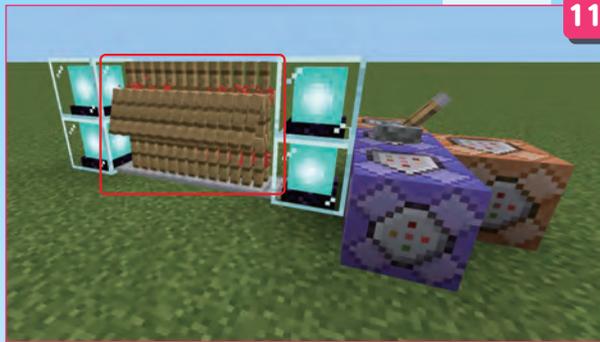


コマンドブロックを画像の形になるよう4つ設置する。

10 レバーを設置



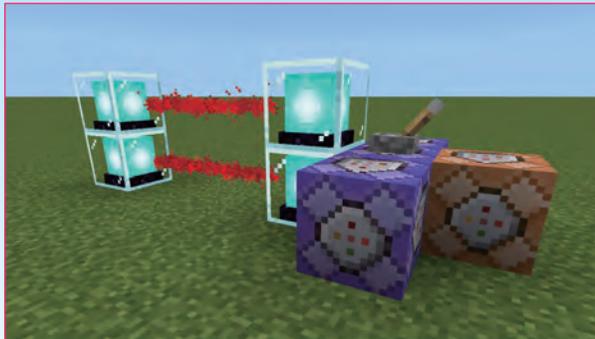
コマンドブロックC、Dを設定し終わったら、Dの上にレバーを設置しよう。



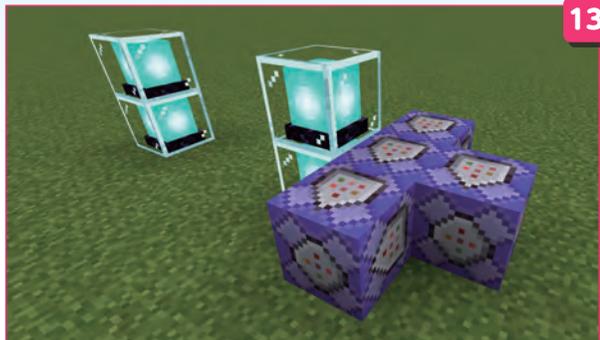
11 レバーをオンにしてレーザーが出るか確認

手順10で設置したレバーをオンにすると、防具立ての内側にレーザー（パーティクル）が表示される。確認できたらレバーをオフにしておこう。

12 防具立てを透明にする



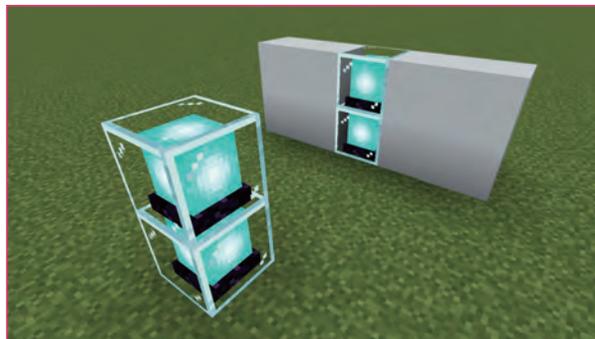
コマンドブロックEを設定し終わったら、防具立てが透明になる。その状態でもう一度レバーをオンにしてレーザーが照射されればOKだ。



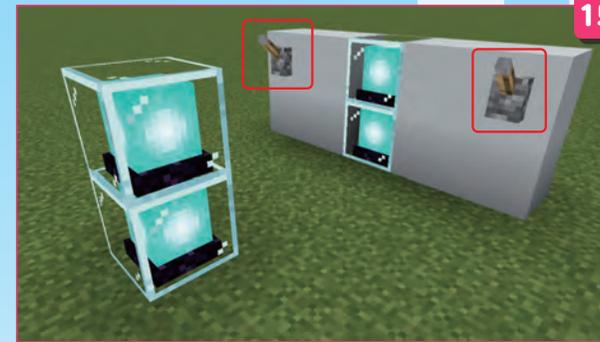
13 レバーを外す

手順12まで上手く再現できたら、レバーを外してから最後のFの設定をしておこう。Fを設定するとレーザーに触れるとダメージを受けるようになるので注意だ。

14 ブロックを8つ設置



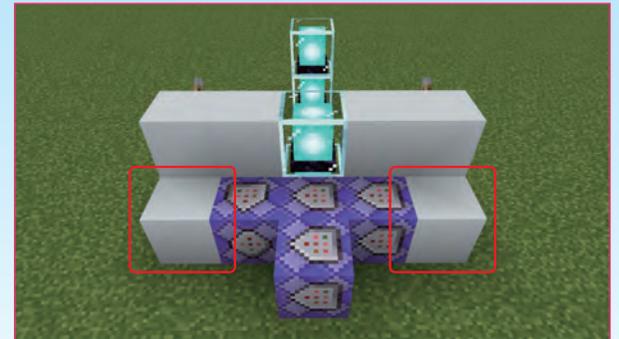
コマンドブロックに隣接したビーコン側に、画像のようにブロックを8つ設置する。このブロックは部屋の壁にあたるものなので、好きなブロックで構わない。



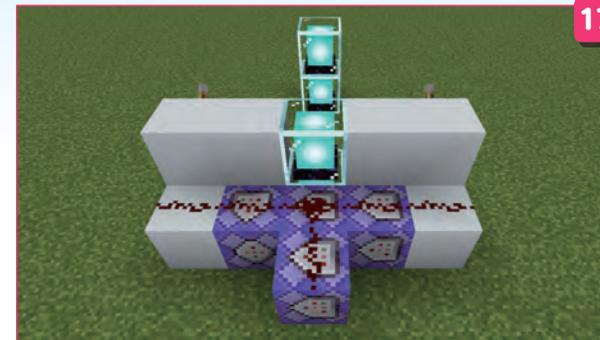
15 レバーを2つ設置

画像の位置にレバーを設置する。ここでレーザーのオン・オフを行うのだ。

16 ブロックを2つ設置



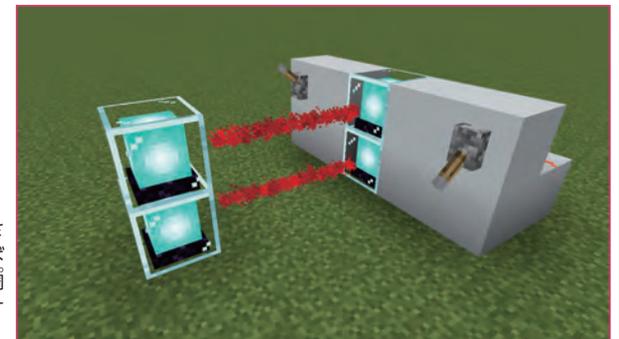
コマンドブロックC、Eの隣にブロックを設置。



17 レッドストーン粉を6つ設置する

手順16で設置したブロックとコマンドブロックの上に、レッドストーン粉を合計6つ設置しよう。これにより手順15のレバーで、レーザー照射をオン・オフできるようになる。

18 レバーをオンにしてレーザーが出れば完成だ



レバーをオンにしてレーザーが照射されるか確認してみよう。問題なければレーザートラップの完成だ。あとは周りをブロックで囲って通路や部屋にすればいいぞ。



コマンドブロック A

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=ON 遅延=0

```
/execute as @e[type=armor_stand,name=レーザー ]
at @s run tp @s ~ ~ ~0.2
```

0.2マスの間隔で防具立て「レーザー」をテレポートさせるコマンドだ。



コマンドブロック B

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=ON 遅延=0

```
/execute as @e[type=armor_stand,name=レーザー ]
at @s run summon armor_stand ~ ~ ~
```

防具立て「レーザー」の位置に、さらに防具立てをスポーンさせるコマンドだ。



コマンドブロック C

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=ON 遅延=20

```
/execute as @e[type=armor_stand,r=5]
at @s run particle
minecraft:obsidian_glow_dust_particle ~ ~ ~0.5 ~
```

レーザーに見えるように、防具立てにパーティクルを設定するコマンド。見た目はやや地味になるが、パーティクルの負荷がかなり大きいので遅延を設定した方がいい。



コマンドブロック D

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=ON 遅延=20

```
/execute as @e[type=armor_stand,r=5]
at @s run particle
minecraft:obsidian_glow_dust_particle ~ ~ ~1.5 ~
```

こちらは上段用のパーティクルだ。コマンドブロック C と同じく遅延を設定しておこう。



コマンドブロック E

反復 無条件 常にアクティブ

最初のティック=ON 遅延=100

```
/effect @e[type=armor_stand,r=5] invisibility 6 1 true
```

防具立てを透明にするコマンドだ。コマンドブロック C ~ F に共通することだが、無関係な防具立てに干渉しにくくするため、引数に「r=5」を設定して範囲を限定している。



コマンドブロック F

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=ON 遅延=0

```
/execute as @e[type=armor_stand,r=5] at @s
run effect @e[!armor_stand,r=0.85]
instant_damage 1 1 true
```

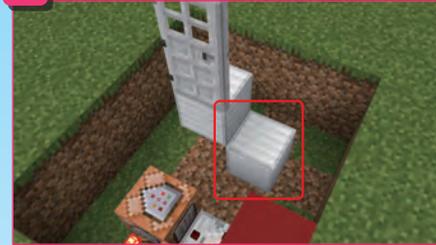
防具立てに接触したエンティティにダメージを与えるコマンド。

6 鉄のドアを設置する



ブロックを3つ設置して鉄のドアを付ける。その後、下部のブロック2つは破壊しよう。

7 ブロックを設置



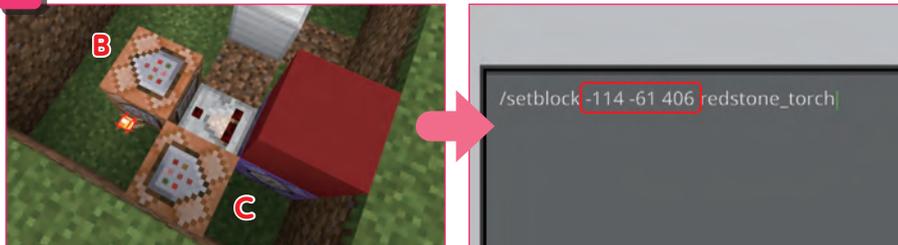
画像の位置にブロックを設置しよう。

8 鉄のドアの横に設置したブロックに乗って、座標をメモしておく



手順7で設置したブロックの上に乗る、座標を表示してメモしておこう。ここでは「-114 -61 406」だ。

9 コマンドブロックBとCの設定を完了させる



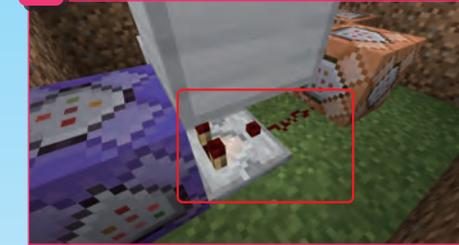
コマンドブロックBとCの設定を行う。このタイミングで設定するのは、コマンド入力に手順8でメモした座標が必要だからだ。座標を入れる位置に、右画像のように入力すればいい。

10 コマンドブロックDを設置



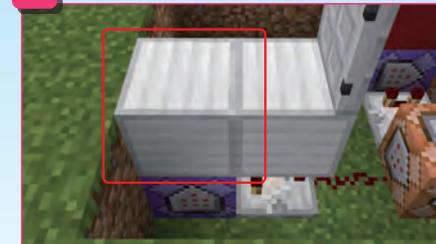
鉄のドアの後ろの地面にコマンドブロックDを設置し、設定しておこう。

11 レッドストーン回路を組む



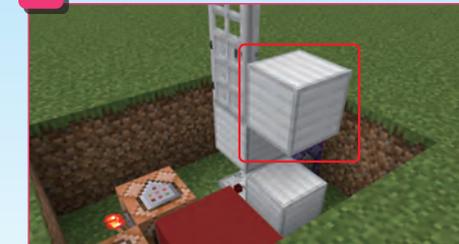
コマンドブロックDの前にコンパレーターとレッドストーンを粉を設置してBと繋げる。

12 Dの上にブロックを設置



コマンドブロックDの上にブロックを設置する。

13 鉄のドアの横にブロックを設置



鉄のドアの右隣りにブロックを設置。鉄のドアをターゲットして置けばいい。

14 レッドストーンのたいまつが出現するか確認する



赤のコンクリートの上に乗る、手順13で置いたブロックの下に、レッドストーンのたいまつが出現するか確認しよう。降りたあとに消えれば回路は正常に機能している。このたいまつが出現によって信号が送られ、鉄のドアが開く仕組みになっているわけだ。

15 コンパレーターを設置



画像の場所にレッドストーンコンパレーターを設置。

16 深さ1マス分掘る



コンパレーターの前2マスを深さ1マス分掘る。

17 金のブロックを設置



奥の1マスをさらに1マス分掘り、その位置に金のブロックを設置する。金のブロックにした理由は、上に載せる音ブロックのキーを高くしたいからだ。

18 音ブロックを設置して音源を設定する



金のブロックの上に音ブロックを設置。14回さわって音源を変更しておく。この音源は好きなものにして構わない。

19 レッドストーン粉を設置



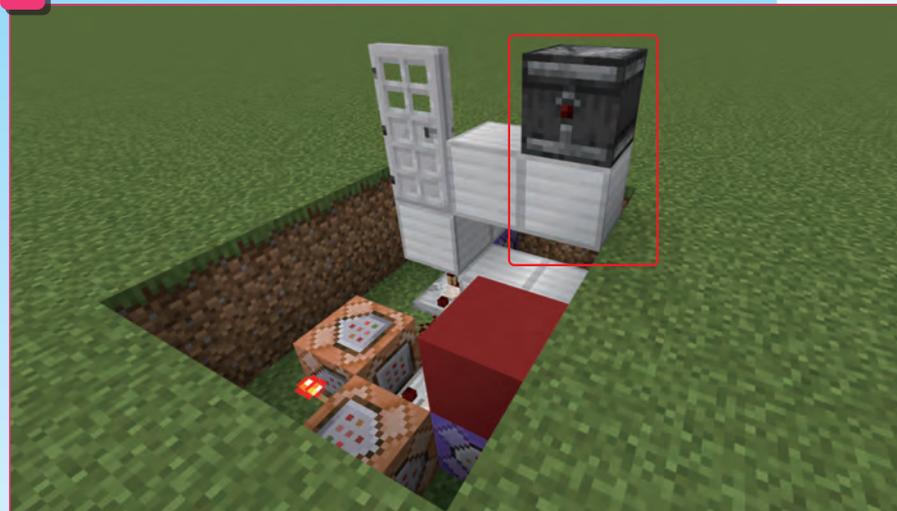
音ブロックの横にレッドストーン粉を設置。

20 ブロックを設置



手順19で設置したレッドストーン粉の上にブロックを設置して回路を完成させる。

21 観察者を設置して虹彩認識センサーに見立てる



鉄のドアの隣にブロックを2つ付け、その上に観察者を裏向きになるよう設置。あるいは、ブロックに額縁を付けてエンダーアイを飾るやりかたでも、虹彩認識センサーらしく見えるぞ。

22 壁や床を整えたら完成だ



手順21で回路部分は完成したので、あとは壁や床などを自分好みに設置すれば完成だ。白のコンクリートを使えば近未来感が増すぞ。



コマンドブロック A

反復

無条件

常にアクティブ

最初のティック=ON

遅延=10

```
/testfor @p[name=自分の名前,x=~ ,y=~1,z=~ ,r=1]
```

「自分の名前」には自キャラの名前を入力しよう。これは自分だけを検知するコマンドだ。



コマンドブロック B

衝撃 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/setblock 座標x y z redstone_torch
```

指定した座標のブロックをレッドストーンのたいまつに置き換えるコマンド。コマンドブロックAによって自分が検知されると、このブロックに信号が送られてドアが開く。「座標x y z」にメモした座標を入力しよう。



コマンドブロック C

衝撃 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=OFF 遅延=30

```
/setblock 座標x y z air
```

指定した座標のブロックを空気に置き換えるコマンド。レッドストーンのたいまつを空気に置き換えることで、鉄のドアが開まる仕組みになっている。「座標x y z」にメモした座標を入力しよう。



コマンドブロック D

反復 無条件 常にアクティブ

最初のティック=ON 遅延=0

```
/testfor @p[x=~ ,y=~1,z=~ ,r=1]
```

最寄りのプレイヤーを検知するコマンドだ。赤いコンクリートに立ったプレイヤーが自分でない場合は、こちらが働いてコマンドブロックCが実行される。つまり、ドアがロックされるわけだ。

ギミック

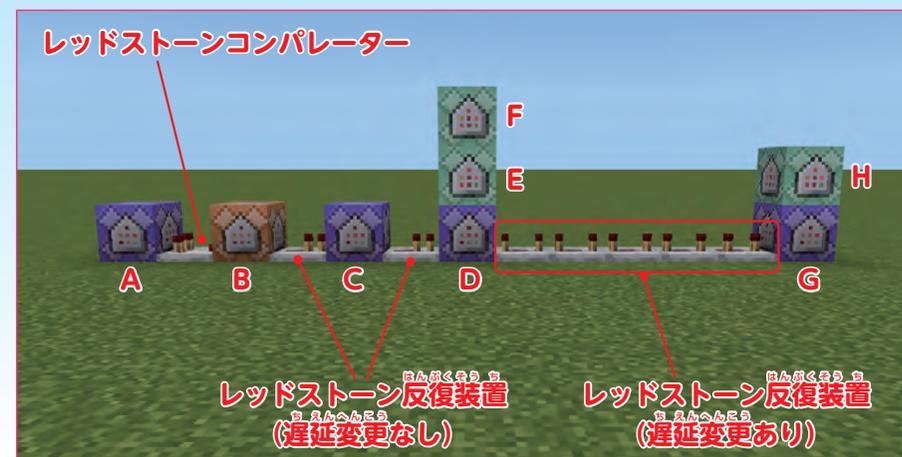
その29

天空からミサイルが降り注ぐ！エアストライク

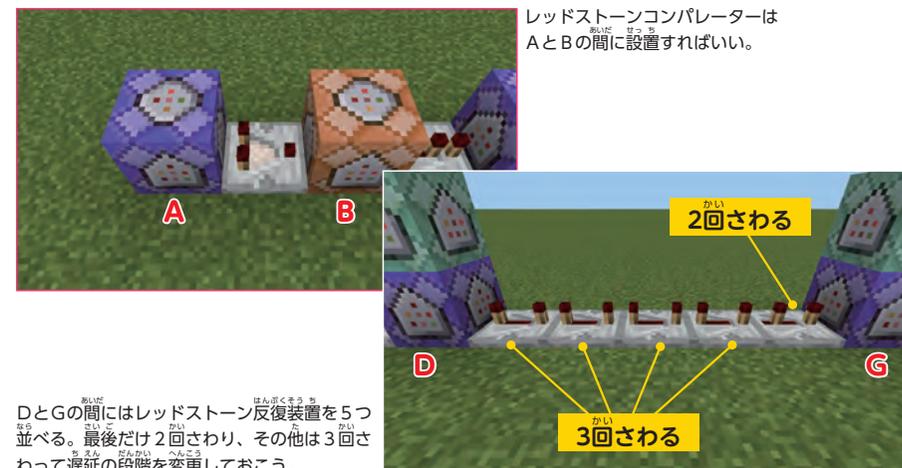
ナマコを投げるとその地点に無数のミサイル攻撃を行うエアストライクは、一瞬にして周囲を吹き飛ばす絶大な威力を誇る。ミサイルに見立てた

矢に複数のパーティクルを付け、ド派手な見た目を演出。果てのクリスタルを出現させることで、広範囲の爆発を起こしているぞ。

ブロックの配置



コマンドブロック8つ、レッドストーンコンパレーター1つ、レッドストーン反復装置7つを使って回路を組む。D～FとG～Hは矢印が上方向になるよう縦積みしよう。



DとGの間にはレッドストーン反復装置を5つ並べる。最後だけ2回さわり、その他は3回さわって遅延の段階を変更しておこう。



かたとこ フカ
金床を使ってナマコの名前を「発煙弾」
に
変更しよう。こうすることで雰囲気
が出る。



「発煙弾」に名称変更したナマコを投
げると、その位置にエアストライクが
降り注ぐようになっている。



発煙弾自掛けて空からミサイル (矢)
が降り注ぐ。ド派手なエフェクトで演
出してあるので、かなりカッコいいの
だ。



ものすご
物凄いスピードで地面に着弾する。着
弾したときのエフェクトも派手だぞ。



爆発のエフェクトはもちろん、エアスト
ライクの名称に恥じめ破壊力も兼ね備えてい
る。辺り一面はすべて消し飛ばすぞ！



コマンドブロック A

反復

無条件

常にアクティブ

最初のティック=ON

遅延=0

```
/testfor @e[name=発煙弾]
```

ナマコ「発煙弾」が存在するかどうかをチェックするコマンド。



コマンドブロック B

衝撃

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=OFF

遅延=0

```
/execute as @e[name=発煙弾] at @s  
run summon arrow ~ ~35 ~
```

発煙弾が投げられたときに、その35ブロック上空に矢を出現させるコマンド。



コマンドブロック C

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=ON 遅延=0

```
/execute as @e[type=arrow] at @s run particle
minecraft:knockback_roar_particle ~ ~ ~
```

矢に咆哮のパーティクルを追加するコマンド。



コマンドブロック D

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=ON 遅延=0

```
/execute as @e[name=発煙弾] at @s
run particle minecraft:basic_smoke_particle ~ ~ ~
```

発煙弾に煙のパーティクルを追加するコマンド。



コマンドブロック E

チェーン 無条件 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/execute as @e[type=arrow] at @s run particle
minecraft:lava_particle ~ ~ ~
```

矢に溶岩のパーティクルを追加するコマンド。



コマンドブロック F

チェーン 無条件 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/execute as @e[type=arrow] at @s run particle
minecraft:campfire_smoke_particle ~ ~ ~
```

矢にたき火の煙のパーティクルを追加するコマンド。



コマンドブロック G

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=OFF 遅延=15

```
/execute as @e[type=arrow] at @s run summon
ender_crystal ~ ~ ~ minecraft:crystal_explode
```

矢の位置に、起爆状態の果てのクリスタルを出現させるコマンド。これにより広範囲の爆発が起こる。



コマンドブロック H

チェーン 無条件 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/kill @e[name=発煙弾]
```

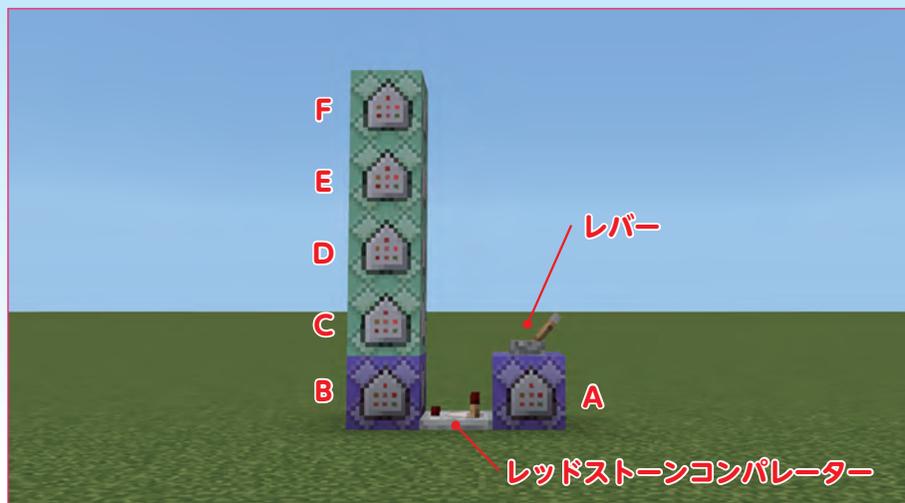
投げた発煙弾を消滅させるコマンドだ。

モブの魂を喰らう 魔剣ソウルイーター

魔剣ソウルイーターはモブの魂を吸い取ってしまふ恐ろしい武器だ。コマンドの仕組みは、時間が経過とともにダメージを受ける衰弱の効果を付与

し、パーティクルで魂が抜けていくような演出を施している。ドロップした経験値オーブからも魂が出るので、魔界の王になった気分を味わえるぞ。

ブロックの配置



コマンドブロックは反復2つ、チェーン4つだ。AとBの間にはレッドストーンコンパレーターを設置し、B～Fは縦積みして矢印を繋げよう。



魔剣ソウルイーターは複数のモブと同時に戦うときでも強い。衰弱を付与して魂を吸い取ろう。



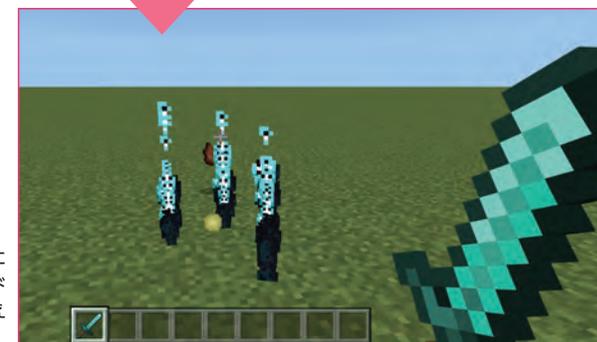
ダイヤモンドの剣でモブを攻撃すると衰弱の効果を付与しつつ、魂が吸い取られていくようなエフェクトが出現。



衰弱の毎時ダメージでモブはあっという間に昇天。一度斬りつけるだけで勝ち確定だ。



ドロップした経験値オーブからも魂が出続ける。おどろおどろしいエフェクトが魔剣っぽくてカッコいいぞ。



経験値オーブなので近づくところらに吸い寄せられる。まるでダイヤモンドの剣が魂を吸い取っているように見えるのだ！



コマンドブロック A

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=ON 遅延=0

```
/testfor @a[name=自分の名前,  
hasitem={item=diamond_sword,  
location=slot.weapon.mainhand}]
```

自分がダイヤモンドの剣を装備すると検知し、続くコマンドブロックを起動させる。



コマンドブロック B

反復 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=ON 遅延=0

```
/execute as @a[name=自分の名前] at @s  
at @e[name=!自分の名前,r=5] if block ~~-0.3 ~ air 0  
run tag @e[name=!自分の名前,r=5] add Soul
```

自分の半径5ブロック以内にいるモブを攻撃したとき（厳密には攻撃のノックバックで少し浮いたときだ）、対象に「Soul」というタグを付与するコマンド。「自分の名前」には自分のキャラ名を入力しよう。



コマンドブロック C

チェーン 無条件 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=10

```
/execute as @e[tag=Soul,type=!item]  
run effect @s wither 1 1 true
```

「Soul」タグを持つモブに時間経過とともにダメージを受ける衰弱の効果が付与するコマンド。



コマンドブロック D

チェーン 無条件 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=20

```
/execute as @e[tag=Soul,type=!item] at @s  
run particle minecraft:sculk_soul_particle ~ ~2.3 ~
```

「Soul」タグを持つモブにスカルクソウルのパーティクルを発生させるコマンドだ。



コマンドブロック E

チェーン 無条件 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=20

```
/execute as @e[type=xp_orb] at @s  
run particle minecraft:sculk_soul_particle ~ ~ ~
```

経験値オーブにスカルクソウルのパーティクルを発生させるコマンド。



コマンドブロック F

チェーン 無条件 常にアクティブ

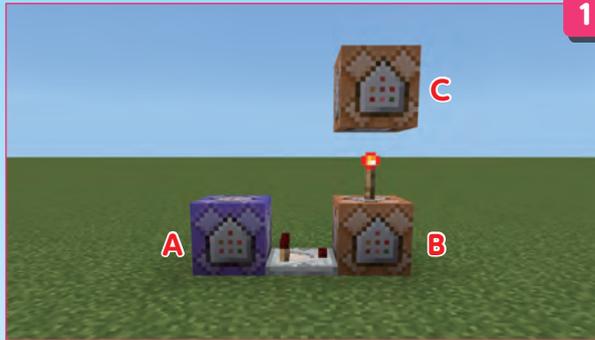
最初のティック=OFF 遅延=30

```
/execute as @e[tag=Soul,type=!item,type=!xp_orb]  
at @s run particle minecraft:shriek_particle ~ ~ ~
```

「Soul」タグを持つモブにシュリーカーのパーティクルを発生させるコマンドだ。

コマンドブロックの配置手順

1 コマンドブロック A～Bを設置する



まずは配置①を作る。画像を参考に矢印が上になるようブロックを配置。A～Cまでコマンドブロックを設定しておこう。

2 チャット欄にコマンドを入力



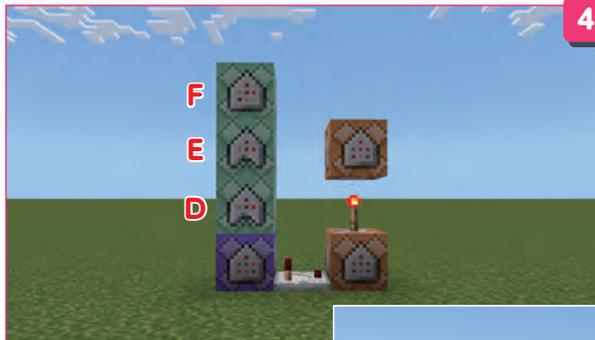
チャット欄に「/tag @s add Eagle」と入力しよう。これにより自分に「Eagle」というタグが付与される。

3 ポーズが変わるか確認する



ダイヤモンドの剣を装備したとき、画像のようにポーズが変わるか確認しよう。

4 コマンドブロックD～Fを設置する



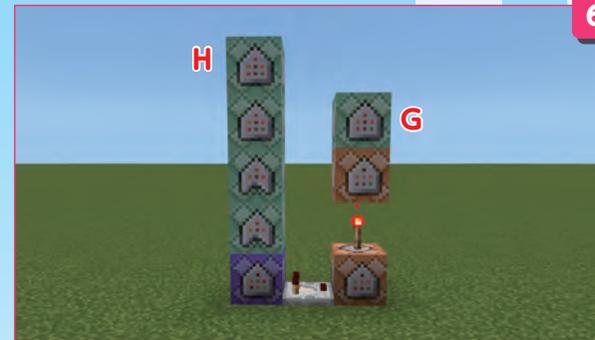
コマンドブロックD～Fを画像のように積み上げて設置。コマンド設定も済ませておこう。

5 モブに向かって移動するか確認しよう

ダイヤモンドの剣を装備したとき、モブめがけて突っ込んで行くか確認しよう。



6 コマンドブロック H～Gを設置する



コマンドブロックH～Gを画像のように積み上げて設置。コマンド設定も済ませておこう。

7 エフェクトが出るか確認

ダイヤモンドの剣を装備したとき、画像と同じようにエフェクトが表示されるか確認しよう。



8 コマンドブロック I～Jを設置する

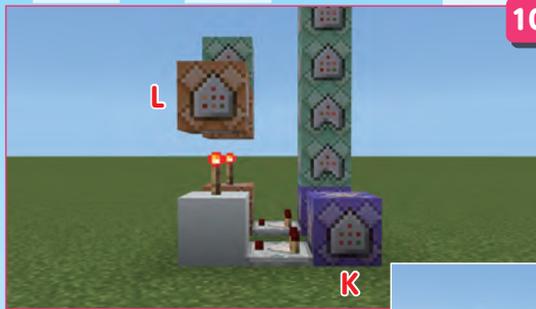


コマンドブロックI～Jを画像のように積み上げて設置。コマンド設定も済ませておこう。

9 モブにダメージを与えられるか確認しよう

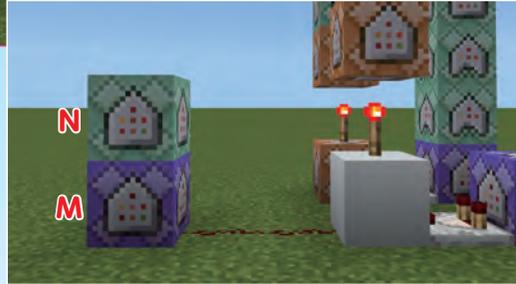
モブに突っ込んだときにダメージを与えているか確認しよう。





10 コマンドブロックK~L を設置

次は配置②を作る。コマンドブロックK~Lを画像のように積み上げて設置。コマンド設定も済ませておこう。



11 コマンドブロックM~N を設置

コマンドブロックM~Nを画像のように積み上げて設置。コマンド設定も済ませておこう。



コマンドブロック A

反復 無条件 常にアクティブ

最初のティック=ON 遅延=0

```
/testfor @a[tag=Eagle,hasitem={item=diamond_sword,location=slot.weapon.mainhand}]
```

[Eagle] タグを持つプレイヤーが、右手にダイヤモンドの剣を装備すると検知するコマンド。



コマンドブロック B

衝撃 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/playanimation @a[tag=Eagle] animation.armor_stand.riposte_pose x 999
```

ダイヤモンドの剣を装備したときに特定のポーズをとるようにするためのコマンドだ。



コマンドブロック C

衝撃 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/playanimation @a[tag=Eagle] animation.armor_stand.riposte_pose x 1
```

こちらは装備を外したときに元のポーズに戻すコマンド。回路で自動的に切り替わるようになっている。



コマンドブロック D

チェーン 条件付き 常にアクティブ

最初のティック=ON 遅延=20

```
/execute as @a[tag=Eagle] at @s run tp ^ ^ ^1 true
```

[Eagle] を画面の奥に向かって1歩テレポートさせるコマンドだ。条件付きにし、遅延も設定しよう。



コマンドブロック E

チェーン 条件付き 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/execute as @a[tag=Eagle] at @s run tag @e[type=!item,tag=!Eagle,family=!inanimate,r=2] add Mark
```

[Eagle] から半径2マス以内にいるモブに [Mark] というタグを付けるコマンド。条件付きにしよう。



コマンドブロック F

チェーン 無条件 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=20

```
/execute as
@e[tag=Eagle,hasitem={item=diamond_sword,
location=slot.weapon.mainhand}]
at @s run tp @s @e[tag=Mark,rm=3,r=30,c=1] true
```

[Eagle] が [Mark] タグを持つモブに向かって突進 (テレポート) するコマンドだ。



コマンドブロック G

チェーン 無条件 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=10

```
/tag @e remove Mark
```

戦闘終了後、急のためにすべてのエンティティから [Mark] タグを削除するコマンドだ。



コマンドブロック H

チェーン 無条件 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=20

```
/execute as
@a[tag=Eagle,hasitem={item=diamond_sword,
location=slot.weapon.mainhand}] at @s
run particle minecraft:sonic_explosion ~ ~1 ~
```

[Eagle] が突進したときにソニックエクスプロージョンのパーティクルを発生させるコマンドだ。



コマンドブロック I

チェーン 条件付き 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/execute as @a[tag=Eagle] at @s run damage
@e[tag=!Eagle,r=1] 10 charging entity @a[tag=Eagle]
```

突進した相手に10ダメージを与えるコマンドだ。条件付きにしよう。



コマンドブロック J

チェーン 条件付き 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/execute as @a[tag=Eagle] at @s
run playsound mob.allay.hurt @a[r=30]
```

モブにダメージを与えたときにサウンドを鳴らすコマンドだ。条件付きに設定しておかないと、鳴りっぱなしになるので注意。



コマンドブロック K

反復 無条件 常にアクティブ

最初のティック=ON 遅延=0

```
/execute as
@e[tag=Eagle,hasitem={item=diamond_sword,
location=slot.weapon.mainhand}] at @s
run testfor @e[tag=Mark]
```

[Eagle] の周囲に [Mark] タグを持つエンティティがいるかどうかを検知するコマンドだ。回路の動きによって、検知できなかった場合にコマンドブロックIが起動する仕組みになっている。



コマンドブロック L

衝撃

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=OFF

遅延=0

```
/execute as @a[tag=Eagle] at @s
run tag @e[type=!item,tag=!Eagle,
family=!inanimate,r=30,c=1] add Mark
```

コマンドブロック K で「Mark」タグを検知できなかったとき、「Eagle」の半径30ブロック以内のエンティティ1体に「Mark」タグを付与する。



コマンドブロック M

反復

無条件

レッドストーンが必要

最初のティック=ON

遅延=0

```
/tag @e remove Mark
```

コマンドブロック K で「Mark」タグを検知できたとき、攻撃対象をよりランダムにするため、一旦、すべての「Mark」タグを消去するコマンド。



コマンドブロック N

チェーン

無条件

常にアクティブ

最初のティック=OFF

遅延=0

```
/execute as @a[tag=Eagle] at @s
run tag @e[type=!item,tag=!Eagle,
family=!inanimate,r=30,c=1] add Mark
```

コマンドブロック M でタグを消去したのち、改めて「Mark」タグを付与し直すためのコマンド。

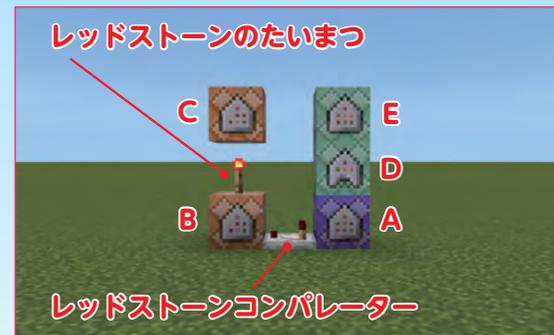
ギミック

その32

すべてを剣で受け流す ソードマスター

ソードマスターは、あらゆる攻撃を受け流す剣術の達人だ。モブの攻撃を無効化し、矢などの飛び道具は自動で軌道がそれて自分には当たらなくなる。ただし、受け流せるのは正面からの攻撃だけなので注意しよう。今回は鉄の剣を持っているときに発動するよう仕込んである。剣を持ったとき、いつもと違う構えになるのでとてもカッコいいぞ。敵の攻撃を受け流しつつ、こちらはザクザクと敵を斬り刻んでいこう！

ブロックの配置



コマンドブロックは反復1つ、衝撃2つ、チェーン2つを使用。レッドストーンコンパレーターとレッドストーンのたいまつを使う。



右手に鉄の剣を持つと、ソードマスターの名に恥じぬカッコいい構えにチェンジする。モブを正面に捉えて攻撃を受け流そう。



コマンドブロック A

反復 無条件 常にアクティブ

最初のティック=ON 遅延=0

```
/testfor @a[name=自分の名前,hasitem={item=iron_sword,location=slot.weapon.mainhand}]
```

自分が右手に鉄の剣を装備したことを検知するコマンドだ。「自分の名前」には自キャラの名前を入力しよう。



コマンドブロック B

衝撃 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/playanimation @a[name=自分の名前] animation.armor_stand.salute_pose x 999
```

鉄の剣を装備したときに特定のポーズをとるようにするためのコマンドだ。



コマンドブロック C

衝撃 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/playanimation @a[name=自分の名前] animation.armor_stand.salute_pose x 0.5
```

こちらは装備を外したときに元のポーズに戻すコマンド。回路で自動的に切り替わるようになっている。



コマンドブロック D

チェーン 条件付き 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/execute as @a[name=自分の名前] at @s as @e[name=!自分の名前,r=2] at @s run tp ^ ^ ^-1.5 facing @a[name=自分の名前] true
```

正面から接近してくるモブをわずかに後ろに下がらせるコマンドだ。これにより打撃を受けなくなる。



コマンドブロック E

チェーン 無条件 常にアクティブ

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/execute at @a[name=自分の名前,hasitem={item=iron_sword,location=slot.weapon.mainhand}] positioned ^ ^ ^2 as @e[family=!mob,name=!自分の名前,r=3] run tp ^ ^ ^-4 facing @a[name=自分の名前]
```

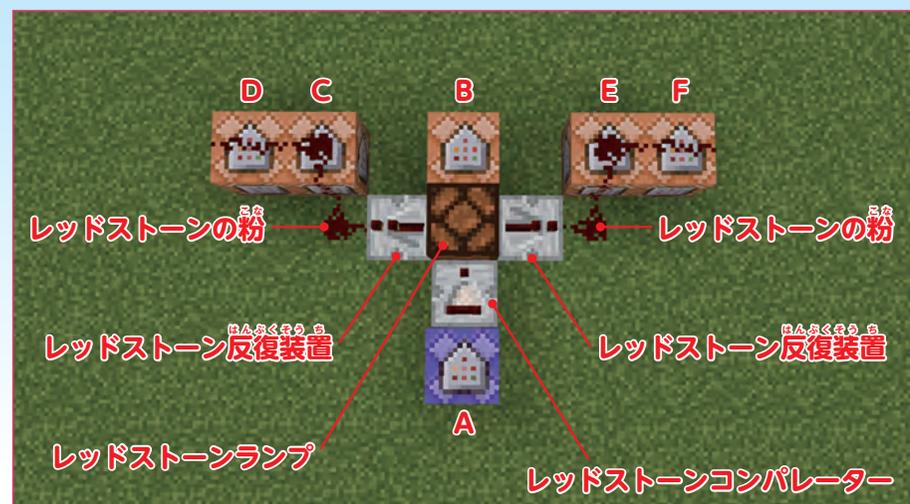
こちらは弓などの飛び道具を自分の後ろに逸らすコマンド。長いので間違えないよう入力しよう。

広範囲を一気に掘る マイニングボウ

マイニングボウは、矢を当てた場所を爆破して瞬時に大穴を掘るという便利な弓だ。しかも、各ブロックは爆発によって消失せずにアイテム化する

ため、さまざまな鉱石を簡単に集められる。効果音やエフェクトも設定してあるので爽快感もマシマシだ。ぜひ一度試してみよう。

ブロックの配置



設置するコマンドブロックは反復1つ、衝撃5つだ。他にはレッドストーンコンパレーター、レッドストーンランプ、レッドストーン反復装置、レッドストーンの粉を使って回路を組む。



レッドストーン反復装置の遅延は設置したときの状態でOKだ。レッドストーンの粉を3つ使って回路を組む。画面はC～D側だが、E～F側も同じように作ろう。



掘りたい場所に矢を射ると、ご覧の通りポッカリと穴が開き、土や丸石などがアイテム化しているのがわかる。石炭などを掘ったときに出る経験値オーブなども回収可能だ。



数秒で地下深くまで掘り進められる。マイニングボウに慣れると、ツルハシでの作業には戻れない身体になるぞ。



山肌も一瞬で吹き飛ばす。長いトンネルだって簡単に作れてしまうのだ。



コマンドブロック A

反復 無条件 常にアクティブ

最初のティック=ON 遅延=30

```
/testfor @e[type=arrow,rm=10]
```

矢を検知するコマンド。矢がすぐに爆発しないよう遅延を30ティックにし、装置が爆発に巻き込まれないよう10ブロック以上離れた矢だけを検知する。



コマンドブロック B

衝撃 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/execute as @e[type=arrow] at @s  
run fill ~-4 ~-4 ~-4 ~4 ~4 ~4 air 0 destroy
```

矢が当たった場所から半径4ブロック以内を破壊しつつ空気に置換するコマンドだ。



コマンドブロック C

衝撃 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/execute as @e[type=arrow] at @s  
run playsound cauldron.explode @a[r=25]
```

矢が当たった場所から半径25マス以内にいるプレイヤーに爆発音を鳴らすコマンドだ。



コマンドブロック D

衝撃 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/execute as @e[type=arrow] at @s  
run particle minecraft:huge_explosion_emitter ~ ~ ~
```

矢が当たった場所に巨大な爆発のパーティクルを出現させるコマンドだ。これにより、爆発したように見える。



コマンドブロック E

衝撃 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/execute as @e[type=arrow] at @s  
run damage @e[r=4,type=!item,type=!xp_orb]  
15 block_explosion
```

矢がヒットした場所から半径4ブロック以内にいるエンティティに15ダメージを与える。アイテムや経験値オーブは保護されるぞ。



コマンドブロック F

衝撃 無条件 レッドストーンが必要

最初のティック=OFF 遅延=0

```
/kill @e[type=arrow]
```

放った矢を消滅させるコマンドだ。