

CONTENTS

KCDK について	1
導入方法	2
本体の説明	3
本体の操作方法	4
コマンドの設定	4
スコアボードの説明	7
その他	7
トラブルシューティング	8
コマンドチェックリスト	8

※本説明ではバージョン表記をa10として進めます。
使用するバージョンに合わせて適宜読み替えてください。

本説明で使用したシンタックスハイライト: Marshal Command Code

KCDK について

KCDK / Kojosen Command Development Kit / 攻城戦コマンド開発キットは
攻城戦(攻守に分かれて戦うゲーム)を簡単に作成する目的で作られたコマンドセットです。

- 1～2チームに対応しています。
- 多様な試合形式に対応しているため、可変性と拡張性が高いのが特徴です。

導入方法

1. 「KCDK a10.zip」を解凍して中にある「data」と「structures」フォルダを
〈 minecraft/saves/<world>/ 〉に入れてください。
2. セットアップを行うために以下のコマンドを実行してください。セットアップはKCDKを使用する
ための前準備です。

セットアップの詳細については〈 KCDK a10/data/functions/kcdk/ 〉の
「setup.mcfuction」をご覧ください。

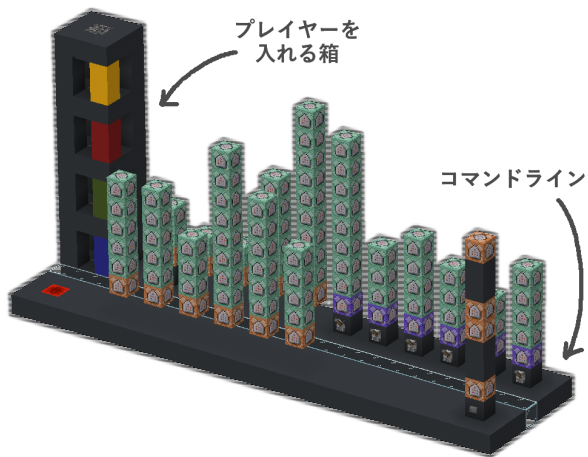
```
1. function kcdk:setup
```

- **キットの入手:**
ストラクチャブロックのストラクチャ名に「kcdk/a10」と入力するか
以下のコマンドを実行することでキットを入手することができます。

繰り返しになりますが、本説明ではバージョン表記をa10として進めます。
使用するバージョンに合わせて適宜読み替えてください。

```
1. function kcdk:get
```

本体の説明



- ストラクチャブロックから KCDK の本体を読み込みましょう。
左の図が KCDK の本体です。この基板上でコマンドの設定と実行を行います。

- **プレイヤーケージ:**
図の左、直方体状の構造物はプレイヤーを待機させておくためのケージです。デフォルトでは各チームのプレイヤーを同じ色の箱の中に配置するように設定しています。(赤チームは赤色の箱に入れられる)プレイヤーの配置方法については『コマンドの設定』で説明します。

- **コマンドライン:**
ガラスブロックで区切られた長方形の土台のことを、コマンドラインと呼んでいます。奥のラインにはシステム関連のコマンドが配置されていて、手前のラインにはプレイヤー関連のコマンドが配置されています。

tips: 複雑なコマンドを組んだり規模の大きいゲームを作ると、コマンドの量も増えていきコマンドを置くスペースが無くなっていきます。そんな時はこのラインを増やしましょう。ラインは奥より手前に増やしたほうがキレイに見えます。



- **コマンドの後ろの看板:**
コマンドブロックの後ろに、上の図のような看板が設置されていると思います。これは中のコマンドがどのフェーズに実行されるかを示しています。フェーズはゲームの進行状況と同じ意味です。
表示が「phase:2」なら「フェーズが2の時に実行される」という意味です。「^1」の表示は「上のコマンドも同じフェーズに実行される」という意味です。フェーズの詳細については『スコアボードの説明』で説明します。
- **コマンドタワー:**
縦に積み上げられたコマンドブロックの連なりを、コマンドタワーと呼んでいます。コマンドタワー正面の根本に付いている看板で処理の概要(名前)を確認できます。

本体の操作方法

※『～』はコマンドタワーの名前を指しています。「～」は名前以外の看板を指しています。ゲームを開始する前にリポートコマンドブロックのレバーを下げてください。

ゲームの開始	『start/end game』のボタンを押します。
ゲームの終了	『start/end game』のボタンをもう一度押します。

チームの割り振り	『assign teams』のボタンを押します。
チームの入れ替え	『change teams』のボタンを押します。
チームを空にする	『empty teams』のボタンを押します。

ゲーム開始前のプレイヤーの配置:

『set players』を手動実行¹します。ゲーム開始時のプレイヤーの配置は自動で実行されます。

キットの削除:

『remove kit』を実行して『click to remove』の看板を右クリックします。

コマンドの設定

この章では以下の項目の設定方法を解説します。

1. 制限時間の設定
2. 経過時間の設定
3. 勝利条件
4. プレイヤーの配置
5. 死亡時の処理
6. アイテムの設定
7. エフェクトの設定
8. 役職の設定
9. 勝利時のsubtitle表示

※『～』はコマンドタワーの名前を指しています。「～」は名前以外の看板を指しています。フェーズについては次の章の『スコアボードの説明』で説明します。

¹ 手動実行: コマンドタワーに直接信号を与えて実行すること。コマンドタワーの真下にレッドストーンブロックを設置することを指す。

1. 制限時間の設定:

『set timer』の「timer_s」「timer_m」に秒分を入力してください。
制限時間を設定する場合は『time』のレバーを上げたままにしてください。

2. 経過時間の設定:

『time』のレバーを下げてください。
「timer_s」「timer_m」の秒分は0から変更しないでください。

3. 勝利条件の設定:

『victory conditions』の「<team> condition」に勝利条件を記述してください。
`scoreboard players set victory kcdk.control <数字>` で勝利を判定します。
1が青、2が赤の勝利判定です。

本体右端に勝利条件のテンプレートを用意しております。コピーしてお使いください。

```
1. scoreboard players test red kcdk.players 0 0
2. scoreboard players set victory kcdk.control 1
```

解説: 赤チームの人数が0になった時、青チームを勝利させます。

3. プレイヤーの配置:

『set deploy』『set spawnpoint』の `@a[team=<team>] <xyz座標>` に、配置する座標を入力してください。「<team> deploy/spawnpoint in advance」がゲーム開始前の設定で、「<team> deploy/spawnpoint」がゲーム開始時の設定です。間違えないように注意してください。

```
1. teleport @a[team=blue] 10 4 20
```

解説: 青チームを 10, 4, 20 に配置します。

4. 死亡時の処理:

『death』で死亡したプレイヤーをスペクテイターモード(観戦)に変更させます。
`score kcdk.death min=<死亡回数>` で観戦までの死亡回数を調整できます。

スペクテイターモードへの変更を無効化する場合はコマンドブロック自体を破壊するか、コマンドの末尾に「!」など、構文に反する文字を差し込んでください。

```
1. gamemode spectator @a[team=blue,score_kcdk.death_min=5]
```

解説: 5回死亡した青チームのプレイヤーを観戦させます。

5. アイテムの設定:

『set items』でゲーム開始時に配布されるアイテムを設定します。
ゲーム開始前に配布するアイテムは『set general settings』に設定してください。

```
1. give @a[score_kcdk.role_min=0] minecraft:stone_sword
```

解説: kcdk.role 0 以上のプレイヤーに石の剣を与えます。※『set items』の処理。

```
2. scoreboard players test phase kcdk.control 0 0
3. clear @a[score_kcdk.role_min=0]
4. give @a[score_kcdk.role_min=0] minecraft:cooked_beef 64
```

解説: kcdk.role 0 以上のプレイヤーにステーキを与えます。※『set general settings』の処理。

6. エフェクトの設定:

『set effects』でゲーム開始前、ゲーム開始時およびゲーム終了時に付与または除去するエフェクトを設定します。

```
1. scoreboard players test phase kcdk.control 3 3
2. effect @a[score_kcdk.role_min=0] minecraft:resistance 120 4
   true
```

解説: ゲーム終了時に kcdk.role 0 以上のプレイヤーへ耐性エフェクトを付与します。

7. 役職の設定:

『set role』で役職を設定します。役職は配布するアイテムをグループごとに分けたり、一部のプレイヤーに特殊効果を付与するときなどに使用します。

```
1. scoreboard players set @a[team=blue] kcdk.role 0
```

解説: 青チームの役職を 0 に設定します。

8. 勝利時の subtitle 表示:

『announce start/end』の「<team> subtitle」に任意のテキストを入力してください。

```
1. scoreboard players test victory kcdk.control 1 1
2. ...
3. title @a subtitle {"text":"test"}
```

解説: 青チームが勝利したときに「test」と表示させます。

tips: デフォルトではゲーム中のゲームモードはアドベンチャーモードに設定されています。ゲームモードの設定コマンドは『set general settings』に配置されています。

スコアボードの説明

※『～』は『スコアボードオブジェクト名:変数名』を指しています。〈～〉はディレクトリを指しています。

『kcdk.control: phase』

ゲームの進行状況を管理しています。

phase: 0	ゲーム開始前
phase: 1	カウントダウン
phase: 2	ゲーム中
phase: 3	ゲーム終了

『kcdk.control: victory』

勝利の判定をしています。

victory: 1	青チームの勝利
victory: 2	赤チームの勝利

『kcdk.control: time / timer』

経過時間および制限時間を管理しています。変数末尾の「_t」「_s」「_m」はそれぞれ tick、秒、分の意味です。

『kcdk.role』

プレイヤーの役職を設定します。役職の設定方法は『コマンドの設定』の『役職の設定』をご覧ください。

『kcdk.death』

deathCountオブジェクトです。プレイヤーの死亡回数を管理しています。

『kcdk.players』

プレイヤーの人数を格納しています。

スコアボードの詳細は〈 KCDK a10/data/functions/kcdk 〉の「setup.mcfunction」をご覧ください。

その他

tips: ビーコン戦²の際に『start/end game』にビーコン設置コマンドを置いておくことでビーコンの設置し忘れを防止することができます。

² ビーコン戦: 特定のブロック(ビーコン)の破壊が勝利条件のゲーム形式のこと。

トラブルシューティング

- リスポーン地点が設定できない:
リスポーン地点が塞がれている可能性があります。ブロック等で塞がれていないか確認してください。水中にリスポーン地点を設定することはできませんのでご注意ください。

コマンドチェックリスト

コマンドのミスをなるべく減らすために、設定した項目をもう一度確認しましょう。

設定	コマンドの場所	備考
制限時間の設定	set timer	
勝利条件の設定	victory conditions	条件の記述ミスと勝利判定の書き忘れに注意。
プレイヤーの配置	set deploy	配置地点に水があるとリスポーン出来なくなるので注意。
アイテムの設定	set items	ビーコン戦でのピッケルの配布し忘れに注意。
エフェクトの設定	set effects	
死亡時の設定	death	
役職の設定	set role	
終了時の subtitle 表示	announce start/end	