

位置 (-1920,4,-189)

呼び出し元 初期化処理, メインクロック処理

分岐先 [ベッド処理](#), [お祈りkill](#), [村人会話処理](#), [牧師会話選択時処理](#), [エージェント会話選択時処理](#), [占い師会話選択時処理](#), [エメラルド支払い](#), [設定スキル表示](#), [観光モード提案開始](#), [ネザーラック破壊時火山噴火処理](#), [タイプ設定](#), [透明化&エーテル処理](#)

村人関係の処理やそれぞれのディメンションでの特殊処理(ネザーラック破壊時の処理など)などへの分岐を行う。

[illegible]1 / 2

No. コマンド

21	/scoreboard players tag @e[type=!FallingSand,tag=!TypeChecked] add TypeCheck
22	/clone -1920 14 ~1 -1920 14 ~1 -1920 14 ~1 filtered force minecraft:command_block 5 ###タイプ設定
23	/scoreboard players tag @e[tag=Arrow] add InGround {inGround:true}
24	/entitydata @e[tag=InGround] {Tags:[TypeChecked]}
25	/scoreboard players tag @a add Invisible {ActiveEffects:[{Id:14b}]}
26	/clone -1920 17 ~1 -1920 17 ~1 -1920 17 ~1 filtered force minecraft:command_block 5 ###エーテル処理
27	/execute @e[tag=AbyssWarp] ~ -1 ~ /tp @e[dy=-29,tag=AbyssWarp] @a[r=80,c=1]
28	/execute @a ~ -30 ~ /tp @a[dy=32] ~ ~ ~
29	/entitydata @e[tag=Freeze] {Motion:[0d,0d,0d]}

詳細

1. **SleepInBed**が1以上のプレイヤーを一人選択し、(-1920,8,-189)にある**ベッド処理**を実行
2. **kill**が1以上であるプレイヤーを一人選択し、(-1920,9,-189)にある**お祈りkill**を実行
3. (-55,14,8)にある岩盤(交易島のドラッグストアの下辺り)が存在するとき、そこから25m外側に**ShopStaff**を持つ村人(-54,24,9)にいる**ShopHomePoint**を持つアーマースタンドの所に移動 (つまり、岩盤がなければ村人はTPされない)
4. **TalkToVillager**が1以上であるプレイヤーを一人選択し、(-1920,10,-189)にある**村人会話処理**を実行
5. **PastorFlag**が1以上であるプレイヤーを一人選択し、(-1920,11,-189)にある**牧師会話選択時処理**を実行
6. **AgentFlag**が1以上であるプレイヤーを一人選択し、(-1920,12,-189)にある**エージェント会話選択時処理**を実行
7. **AugurFlag**が1以上であるプレイヤーを一人選択し、(-1920,13,-189)にある**占い師会話選択時処理**を実行
8. **Payment**が1以上であるすべてのプレイヤーのインベントリ内にエメラルドが存在するとき、(-1920,14,-189)にある**エメラルド支払い**を実行
9. **ShowSkillSlot**が1以上であるプレイヤーを一人選択し、(-1920,16,-189)にある**設定スキル表示**を実行し、**#ReserveShowSkill**の**Global**を1に設定
10. **SuggestSightseeing**を持つプレイヤーを一人選択し、(-1920,8,-188)にある**観光モード提案開始**を実行
11. (-2827,57,-410)からdx=9,dy=123,dz=9の範囲(個人ロッカー内)にある鉄のトラップドアの座標上にアドベンチャーモードであるプレイヤーが存在するとき、1m下に移動させる
12. (-6,65,-2148)からdx=64,dy=135,dz=48の範囲(テーブルマウンテンの滝)にアドベンチャーモードであるプレイヤーがいるとき、「不思議な力で押し戻された」とのメッセージを流し、y=37に移動させる
13. **MineNetherack**が1以上であるプレイヤーを一人選択し、(-1920,13,-188)にある**ネザーラック破壊時火山噴火処理**を実行
14. (39,6,67)が空気ブロックであり、(39,7,67)がシミ入り石ブロックであるとき、(39,7,67)にお知らせのスポンサーを設置し、以下の事柄を実行
 - **Debug**の**Setting**が0以下であるとき(8,26,4)に着火されたTNTと炎をまき散らすスポンサー付きマインカーを乗せたコウモリを召喚
15. (39,6,67)がチェストであるとき(39,7,67)にシミ入り石ブロックを設置
16. **FallingSand**と**TypeChecked**を持っていないすべてのエンティティに**TypeCheck**を付与し、(-1920,14,-188)にある**タイプ設定**を実行
17. **Arrow**を持ち、**inGround**がtrueであるすべてのエンティティ(矢)に**InGround**と**TypeChecked**を付与
18. 透明化を付与されているすべてのプレイヤーに**Invisible**を付与し、(-1920,17,-188)にある**透明化&エーテル処理**を実行
19. **AbyssWarp**を持つエンティティの1m下から29m下いる**AbyssWarp**を持つエンティティを80m以内にいる一人のプレイヤーの座標に移動し、すべてのプレイヤーから30m下を起点として32m上までの範囲にいるすべてのプレイヤーをその場に移動
20. **Freeze**を持つエンティの**Motion**を[0,0,0]に設定