

- 位置(-1920,17,-191),(-1920,18,-191)

コマンド群

- (-1920,17,-191)にあるコマンド群 (島攻略処理という看板がついているもの)

No.	コマンド	状態
1	/scoreboard players tag @a[score_UseENDEREye_min=1,c=1] add Conquer	
2	/scoreboard players reset @a[tag=Conquer] UseENDEREye	
3	/execute @a[tag=Conquer,score_USBDimension=-1] ~ ~ ~ /scoreboard players add #ConqCntNether Global 1	
4	/execute @a[tag=Conquer,score_USBDimension_min=100] ~ ~ ~ /scoreboard players add #ConqCntEnd Global 1	
5	/execute @a[tag=Conquer,score_USBDimension_min=0,score_USBDimension=0] ~ ~ ~ /scoreboard players add #ConqCntSkylands Global 1	
6	/execute @a[tag=Conquer,score_USBDimension_min=1,score_USBDimension=1] ~ ~ ~ /scoreboard players add #ConqCntUnderworld Global 1	
7	/execute @a[tag=Conquer,score_USBDimension_min=10,score_USBDimension=10] ~ ~ ~ /scoreboard players add #ConqCntCloudia Global 1	
8	/execute @a[tag=Conquer,score_USBDimension_min=11,score_USBDimension=11] ~ ~ ~ /scoreboard players add #ConqCntMtTable Global 1	
9	/execute @a[tag=Conquer,score_USBDimension_min=12,score_USBDimension=12] ~ ~ ~ /scoreboard players add #ConqCntGLand Global 1	
10	/execute @a[tag=Conquer,score_USBDimension_min=13,score_USBDimension=13] ~ ~ ~ /scoreboard players add #ConqCntIce Global 1	
11	/scoreboard players tag @a[tag=Conquer] remove Conquer	
12	/scoreboard players add #ConquerCount Global 1	
13	/scoreboard players operation #ConquerPctInt Global = #ConquerCount Global	
14	/scoreboard players operation #ConquerPctInt Global *= #1000 Const	
15	/scoreboard players operation #ConquerPctInt Global /= #ConquerMax Const	
16	/scoreboard players operation #ConquerPctDec Global = #ConquerPctInt Global	
17	/scoreboard players operation #ConquerPctInt Global /= #10 Const	
18	/scoreboard players operation #ConquerPctDec Global %= #10 Const	
19	/scoreboard players operation #ConquerCountResidue Global = #ConquerCount Global	
20	/scoreboard players operation #ConquerCountResidue Global %= #AddStuffSpan Const	

No.	コマンド	状態
21	/execute @a ~ ~ ~ /playsound entity.enderdragon.death master @a[c=1] ~ ~ ~ 0.3 2 0.3	
22	/execute @a ~ ~ ~ /particle happyVillager ~ ~ ~ 1 1 1 0 30 normal	
23	/execute @a ~ ~ ~ /particle instantSpell ~ ~ 1 ~ 1 1 0.1 90 normal	
24	/execute @a ~ ~ 1 ~ /summon FireworksRocketEntity ~ ~ ~ {LifeTime:10,FireworksItem: {id:minecraft:fireworks,Count:1b,tag:{Fireworks:{Explosions: [{Type:1b,Flicker:true,Trail:true,Colors:[16774552],FadeColors:[16777215]}, {Type:0b,Flicker:false,Trail:false,Colors:[65407,16777215,16777215],FadeColors:[16777215]}]}]}	
25	/title @a times 5 150 20	
26	/title @a subtitle {"translate":"攻略率 : %1\$s/%2\$s (%3\$s.%4\$s%)", "italic":true, "color":"white", "with":[{"score": {"name":"#ConquerCount", "objective":"Global"}, {"bold":true, "italic":false}, {"score": {"name":"#ConquerMax", "objective":"Const"}}, {"score": {"name":"#ConquerPctInt", "objective":"Global"}}, {"score": {"name":"#ConquerPctDec", "objective":"Global"}}]}	
27	/title @a title {"text":"島を攻略した！", "color":"gold", "bold":true}	
28	/effect @a minecraft:instant_health 1 6 true	
29	/effect @a minecraft:saturation 1 19 true	
30	/scoreboard players test Sightseeing Settings * 0	
31	/time query gametime	条件付き
32	/scoreboard players operation #ConqTimeSec Global -= #StartTime Global	条件付き
33	/scoreboard players operation #ConqTimeSec Global /= #20 Const	条件付き
34	/scoreboard players operation #ConqTimeMin Global = #ConqTimeSec Global	条件付き

No.	コマンド	状態
35	/scoreboard players operation #ConqTimeSec Global %= #60 Const	条件付き
36	/scoreboard players operation #ConqTimeMin Global /= #60 Const	条件付き
37	/scoreboard players operation #ConqTimeHour Global = #ConqTimeMin Global	条件付き
38	/scoreboard players operation #ConqTimeMin Global %= #60 Const	条件付き
39	/scoreboard players operation #ConqTimeHour Global /= #60 Const	条件付き
40	<pre>/tellraw @a {"translate":"攻略タイム : %1\$s","italic":true,"bold":true,"color":"white","with": [{"translate":"%1\$s時間%2\$s分%3\$s秒","italic":"false","with":[{"score": {"name":"#ConqTimeHour","objective":"Global"}},{ "score": {"name":"#ConqTimeMin","objective":"Global"}},{ "score": {"name":"#ConqTimeSec","objective":"Global"}}]}}]</pre>	条件付き

- (-1920,18,-191)にあるコマンド群 (島攻略処理という看板がついているものの上のやつ)

No.	コマンド	状態
1	/scoreboard players test #ConquerCountResidue Global 0 0	
2	<pre>/entitydata @r[-1899,3,-82,dx=20,dy=2,dz=2,type=Villager,tag=!ShopStaff,c=1] {NoAI:false,Silent:false,Tags:[ShopStaff,TypeChecked]}</pre>	条件付き
3	/scoreboard players test Prayable Settings * 0	
4	/testforblock -70 15 32 minecraft:end_portal_frame 7	条件付き
5	/scoreboard players set Prayable Settings 1	条件付き
6	/scoreboard players test ForceNight Settings * 0	

No.	コマンド	状態
7	/execute 0-0-1-0-1 -1920 4 -96 /clone ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ filtered force minecraft:command_block 5 ###時計島	条件 付き
8	/scoreboard players test ForceNight Settings 1 *	
9	/testforblock 3 77 87 minecraft:end_portal_frame 4	条件 付き
10	/time set day	条件 付き
11	/gamerule doDaylightCycle true	条件 付き
12	/scoreboard players remove #PastorMax Global 2	条件 付き
13	/scoreboard players set ForceNight Settings 0	条件 付き

詳細

- (-1920,17,-191)にあるコマンド群 (島攻略処理という看板がついているもの)
 1. UseEnderEyeが1以上であるプレイヤーを一人選択し、Conquerを付与
 2. Conquerを持つプレイヤーのUseEnderEyeを0に設定
 3. Conquerを持ち、USBDimensionが-1以下であるプレイヤーがいるとき、#ConqCntNetherのGlobalを1に設定
 4. Conquerを持ち、USBDimensionが100以上であるプレイヤーがいるとき、#ConqCntEndのGlobalを1に設定
 5. Conquerを持ち、USBDimensionが0であるプレイヤーがいるとき、#ConqCntSkylandsのGlobalを1に設定
 6. Conquerを持ち、USBDimensionが1であるプレイヤーがいるとき、#ConqCntUnderworldのGlobalを1に設定
 7. Conquerを持ち、USBDimensionが10であるプレイヤーがいるとき、#ConqCntCloudiaのGlobalを1に設定
 8. Conquerを持ち、USBDimensionが11であるプレイヤーがいるとき、#ConqCntMtTableのGlobalを1に設定
 9. Conquerを持ち、USBDimensionが12であるプレイヤーがいるとき、#ConqCntGLandのGlobalを1に設定
 10. Conquerを持ち、USBDimensionが13であるプレイヤーがいるとき、#ConqCntIceのGlobalを1に設定
 11. Conquerを持つプレイヤーからConquerを消去
 12. #ConquerCountのGlobalに1を足す
 13. #ConquerPctIntのGlobalに#ConquerCountのGlobalを代入し、1000を掛け、#ConquerMaxのConst = 50で割る
 14. #ConquerPctDecのGlobalに#ConquerPctIntのGlobalを代入
 15. #ConquerPctIntのGlobalを10で割る
 16. #ConquerPctDecのGlobalを10との剰余を代入

- $\#ConquerPctInt's\ Global = ConquerCount's\ Global \times 1000 / 50 / 10 = ConquerCount's\ Global \times 2$
- $\#ConquerPctDec's\ Global = \#ConquerPctInt's\ Global \% 10$
- $\#ConquerPctInt$ のGlobalが攻略率の整数部、 $\#ConquerPctDec$ のGlobalが攻略率の小数部
- 17. $\#ConquerCountResidue$ のGlobalに $\#ConquerCount$ のGlobalを代入し、 $\#AddStuffSpan$ のConst=4で割る
 - $\#ConquerCountResidue's\ Global = \#ConquerCount's\ Global / 4$
- 18. すべてのプレイヤーの座標で演出を実行し、即時回復Lv.6を1秒間、満腹Lv.19を1秒間付与
- 19. $Sightseeing$ のSettingが0以下の時、以下の事柄を実行
 1. ワールドが作られてからの時間を表示
 2. $StartTime$ から攻略時間を計算し、 $ConqTimeSec$ 、 $ConqTimeMin$ 、 $ConqTimeHour$ にそれぞれに対応する値を代入
 3. 攻略タイムの表示
- (-1920,18,-191)にあるコマンド群 (島攻略処理という看板がついているものの上のやつ)
 1. $\#ConquerCountResidue$ のGlobalが0の時、以下の事柄を実行
 - (-1899,3,-82)付近にいる製作者村人に{NoAI:false,Silent:false,Tags:[ShopStaff,TypeChecked]}を付与
 2. $Prayable$ のSettingsが0以下の時、以下の事柄を実行
 - (-70,15,32)(交易島)の東向きでエンダーアイがはめられているエンドポータルフレームが存在する時、 $Prayable$ のSettingsを1に設定
 3. $ForceNight$ のSettingsが0以下の時、以下の事柄を実行
 - [CommonGM]が(-1920,4,-96)にある[時計島]を実行
 4. $ForceNight$ のSettingsが1以上であり、(3,77,87)にある南向きでエンダーアイがはめられたエンドポータルフレームが存在する時、以下の事柄を実行
 1. 時間をdayに設定し、 $doDaylightCycle$ をtrueに変更
 2. $\#PastorMax$ のGlobalから2引く
 3. $ForceNight$ のSettingsを0に設定