

About

位置 (-1920,4,-200)

呼び出し元 [初期化处理](#), [村人像](#), [毎tick実行するコマンド群1](#)

分岐先 [エリア侵入記録](#), [エリア処理](#), [時間経過](#), [AEC維持](#)

毎tick実行するコマンド群の一部であり、方角の関係から必ず最初に実行されるコマンド群である。また、このコマンド群自身がセルフクロックを行っている。

{% include tip.html content="x,y,z軸と平行な直線上にあるコマンドブロックを同時に実行すると、その直線と平行な軸の座標の要素の値が小さい所にあるコマンドブロックから実行される。(例えば、A(0,0,0)とB(5,0,0)にあるコマンドブロックを同時に実行すると、x_A < x_B なのでA、Bの順で実行される。)" %}

コマンド群

No.	コマンド	コメント	状態
1	/clone ~-4 ~ ~ ~-4 ~ ~ ~ ~ filtered force minecraft:command_block 5 ###セルフクロック		
2	/scoreboard players tag @e[tag=FloatingRequired] add Garbage {OnGround:true}	接地削除処理 FloatingRequired	
3	/scoreboard players tag @e[tag=CooldownRequired] add Garbage {PortalCooldown:0}	時間削除処理 CooldownRequired PortalCooldown=0 なら削除	
4	/scoreboard players tag @e[tag=Slimy] add Garbage {AbsorptionAmount:0f}	自然スライム系削除	
5	/entitydata @e[tag=Garbage] {Size:0}		条件付き
6	/entitydata @e[type=LavaSlime,tag=Garbage,name=!] {Size:1,CustomName:,CustomNameVisible:false}		条件付き
7	/entitydata @e[tag=Garbage] {Health:0f,DeathTime:19s,Silent:true}	不要エンティティ 削除 タグGarbage	
8	/kill @e[tag=Garbage]		条件付き
9	/scoreboard players set @a[score_USBDimension_min=0] AreaChangeFlag -100 {Dimension:-1}	エリア変更処理 範囲と USBDimension 変更は必ず0tickで表示はAreaTitleFlag	
10	/scoreboard players set @a[score_USBDimension=99] AreaChangeFlag 110 {Dimension:1}		
11	/scoreboard players set @a[rm=0,score_USBDimension=-1] AreaChangeFlag 0		
12	/scoreboard players set @a[rm=0,score_USBDimension_min=100] AreaChangeFlag 0		

No.	コマンド	コメント	状態
13	<pre> /scoreboard players set @a[x=-192,y=-200,z=-288,dx=511,dy=600,dz=511,score_USBDimension_min=1,SKYLANDS] AreaChangeFlag 0 </pre>		
14	<pre> /scoreboard players set @a[x=752,y=-200,z=-320,dx=1439,dy=600,dz=703,score_USBDimension=0,UNDERWORLD] AreaChangeFlag 1 </pre>		
15	<pre> /scoreboard players set @a[x=752,y=-200,z=-320,dx=1439,dy=600,dz=703,score_USBDimension_min=2,UNDERWORLD] AreaChangeFlag 1 </pre>		
16	<pre> /scoreboard players set @a[x=-3072,y=-200,z=-656,dx=1727,dy=600,dz=1103,score_USBDimension=9,CLOUDIA] AreaChangeFlag 10 </pre>		
17	<pre> /scoreboard players set @a[x=-3072,y=-200,z=-656,dx=1727,dy=600,dz=1103,score_USBDimension_min=11,CLOUDIA] AreaChangeFlag 10 </pre>		
18	<pre> /scoreboard players set @a[x=-288,y=-200,z=-2672,dx=639,dy=600,dz=1311,score_USBDimension=10,TABLE_MOUNTAIN] AreaChangeFlag 11 </pre>		
19	<pre> /scoreboard players set @a[x=-288,y=-200,z=-2672,dx=639,dy=600,dz=1311,score_USBDimension_min=12,TABLE_MOUNTAIN] AreaChangeFlag 11 </pre>		
20	<pre> /scoreboard players set @a[x=-240,y=-200,z=448,dx=559,dy=600,dz=575,score_USBDimension=11,GULLIVERS_LAND] AreaChangeFlag 12 </pre>		
21	<pre> /scoreboard players set @a[x=-240,y=-200,z=448,dx=559,dy=600,dz=575,score_USBDimension_min=13,GULLIVERS_LAND] AreaChangeFlag 12 </pre>		
22	<pre> /scoreboard players set @a[x=752,y=-200,z=1024,dx=2063,dy=600,dz=2095,score_USBDimension=12,ICE_SHEET_FLOAT] AreaChangeFlag 13 </pre>		
23	<pre> /scoreboard players set @a[x=752,y=-200,z=1024,dx=2063,dy=600,dz=2095,score_USBDimension_min=14,ICE_SHEET_FLOAT] AreaChangeFlag 13 </pre>		
24	<pre> /execute @a[score_USBDimension=-1,c=1] ~ ~ ~ /scoreboard players set @a[x=-640,y=-200,z=-832,dx=1207,dy=600,dz=991,score_USBDimension_min=-99,NETHER] AreaChangeFlag -100 {Dimension:-1} </pre>		
25	<pre> /execute @a[score_USBDimension=-1,c=1] ~ ~ ~ /scoreboard players set @a[x=-624,y=-200,z=672,dx=1375,dy=600,dz=943,score_USBDimension=-91,NETHER_TRIAL] AreaChangeFlag -90 {Dimension:-1} </pre>		
26	<pre> /execute @a[score_USBDimension=-1,c=1] ~ ~ ~ /scoreboard players set @a[x=-624,y=-200,z=672,dx=1375,dy=600,dz=943,score_USBDimension_min=-89,NETHER_TRIAL] AreaChangeFlag -90 {Dimension:-1} </pre>		
27	<pre> /execute @a[score_USBDimension=-1,c=1] ~ ~ ~ /scoreboard players set @a[x=-624,y=-200,z=672,dx=1375,dy=600,dz=943,score_USBDimension_min=-89,NETHER_TRIAL] AreaChangeFlag -90 {Dimension:-1} </pre>		
28	<pre> /execute @a[score_AreaChangeFlag_min=-100] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] USBDimension = @a[c=1] AreaChangeFlag </pre>		

No.	コマンド	コメント	状態
29	/execute @a[score_AreaChangeFlag_min=-100] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] AreaTitleFlag > < @a[c=1] AreaChangeFlag		条件付き
30	/clone -1920 8 ~ -1920 9 ~ -1920 8 ~ filtered force minecraft:command_block 5 ### エリアタイトル表示		条件付き
31	/tellraw @a[m=adventure,tag=!Adv,team=!] {"text":"ブロックの設置・破壊制限が解除された。","color":"dark_aqua"}	ゲームモード変更 タグ有無 Adv	
32	/gamemode survival @a[m=adventure,tag=!Adv,team=!]		条件付き
33	/tellraw @a[m=survival,tag=Adv] {"text":"ブロックの設置・破壊が制限された。","color":"red"}		
34	/gamemode adventure @a[m=survival,tag=Adv]		条件付き
35	/scoreboard players test #SkillTargetCount Global 1 *	SkillTarger位置復元	
36	/tp @e[tag=SkillTarget] ~ ~ -0.4 ~		条件付き
37	/scoreboard players tag @e[tag=SkillTarget] remove SkillTarget		条件付き
38	/blockdata ~ ~ -1 ~ {Items:[{id:minecraft:porkchop,Count:1b,Slot:0b,Damage:0s}],CookTimeTotal:20s}	1秒クロック	
39	/clone -1920 11 ~ -1920 12 ~ -1920 11 ~ filtered force minecraft:command_block 5 ### 1秒毎処理		条件付き
40	/gamerule mobGriefing	mobGriefing修正 補足あり	
41	/scoreboard players test MobGriefing Settings * 0		
42	/gamerule mobGriefing true		条件付き
43	/difficulty hard		条件付き
44	/scoreboard players tag @e[type=FallingSand] add Garbage {FallDistance:0f}	砂バグ対策	

No.	コマンド	コメント	状態
45	/scoreboard players tag @e[type=FallingSand,tag=Garbage] remove Garbage {Time:0}		条件付き
46	/testforblock -1875 5 -198 minecraft:stone_pressure_plate 0		
47	/summon ArmorStand -1875 5 -198 {Health:0f,DeathTime:19s}		条件付き
48	/tellraw AiAkaishi {"score":{"name":"*","objective":"CoolTickCounter"}}}		条件付き

No.40のコマンドブロックについて

No.40 のコマンドブロックには、以下のデータタグが付与されている。

```
CommandStats:{QueryResultName:"MobGriefing",QueryResultObjective:"Settings"}
```

詳細

1. 毎tick実行するコマンド群1を実行 (ここで自身を呼び出すことでセルフクロックを行っている)
2. **FloatationRequired**を持ち、{OnGround:true}であるエンティティと**CoolDownRequired**を持ち、{PortalCooldown:0}であるエンティティに**Garbage**を付与
3. **Slimy**を持ち、{AbsorptionAmount:0f}であるエンティティが存在したら**Garbage**を付与し、以下の事柄を実行
 1. **Garbage**を持つエンティティに{Size:0}を付与
 2. **Garbage**を持ち、nameが無いマグマキューブに{Size:1,CustomName:,CustomNameVisible:false}を付与
4. **Garbage**を持つエンティティに{Health:0f,DeathTime:19s,Silent:true}を付与し、killする
5. **USBDimension**が0以上であり、ネザーにいる(**Dimension:-1**)プレイヤーの**AreaChangeFlag**を-100に設定
6. **USBDimension**が99以下であり、エンドにいる(**Dimension:1**)プレイヤーの**AreaChangeFlag**を110に設定
7. **USBDimension**が-1以下であり、0m以上外側にいる(Overworldにいることの検知?)プレイヤーの**AreaChangeFlag**を0に設定
8. **USBDimension**が100以上であり、0m以上外側にいる(Overworldにいることの検知?)プレイヤーの**AreaChangeFlag**を0に設定
9. 以下の表のようにプレイヤーのいる場所に対する**AreaChangeFlag**を変更
10. **AreaChangeFlag**が-100以上であるプレイヤーがいる場合、一人選択し**USBDimension**に**AreaChangeFlag**を代入して、以下の事柄を実行
 1. **AreaTileFlag**と**AreaChangeFlag**との値を入れ替える
 2. (-1920,9,-200)にある**エリア侵入記録**と(-1920,8,-200)にある**エリア処理**を実行
11. adventureであり、**Adv**がなく、何かしらのteamに所属しているプレイヤーがいる場合、アドベンチャーモード解除の旨のメッセージを出し、survivalに変更
12. survivalであり、**Adv**があるプレイヤーがいる場合、アドベンチャーモードに変更された旨のメッセージを出し、adventureに変更
13. **#SkillTargetCount**の**Global**が1以上である時、以下の事柄を実行
 1. **SkillTarget**を持つエンティティを0.4m下に移動
 2. **SkillTarget**を持つエンティティから**SkillTarget**を消去
14. (-1883,3,-200)にあるかまどに1秒で燃焼する豚肉を入れることができた(要は1秒たった)、(-1920,11,-200)にある**時間経過**と(-1920,12,-200)にある**AEC維持**を実行
15. **mobGriefing**の値を**MobGriefing**に保存
16. **mobGriefing**がfalseの時、**mobGriefing**=trueとし、難易度を**hard**に変更
17. **FallingSand**を持ち、{FallDistance:0f}であるエンティティに**Garbage**を付与し、{Time:0}であるエンティティから**Garbage**を削除
18. (-1875,5,-198)に石の感圧板があるとき、以下の事柄を実行 (恐らくデバッグ用なので無視して構わない)
 - 1tickで死亡するアーマースタンドを(-1875,5,-198)に召喚し、AiAkaishiに**CoolTickCounter**を持つエンティティの名前を送信する

AreaName	プレイヤーの位置	USBDimension	AreaChangeFlag
SKYLANDS	x=-192,y=-200,z=-288,dx=511,dy=600,dz=511	1~	0
UNDERWORLD	x=752,y=-200,z=-320,dx=1439,dy=600,dz=703	~0 or 2~	1
CLOUDIA	x=-3072,y=-200,z=-656,dx=1727,dy=600,dz=1103	~9 or 11~	10
TABLE_MOUNTAIN	x=-288,y=-200,z=-2672,dx=639,dy=600,dz=1311	~10 or 12~	11
GULLIVERS_LAND	x=-240,y=-200,z=448,dx=559,dy=600,dz=575	~11 or 13~	12
ICE_SHEET_FLOAT	x=752,y=-200,z=1024,dx=2063,dy=600,dz=2095	~12 or 14~	13
NETHER	x=-640,y=-200,z=-832,dx=1207,dy=600,dz=991 かつ ネザーにいる	-99~	-100
NETHER_TRIAL	x=-624,y=-200,z=672,dx=1375,dy=600,dz=943 かつ ネザーにいる	~-91 or -89~	-90