

位置 (-1920,4,-192)

呼び出し元 初期化処理, 村人像

分岐先 [初回ログイン時処理](#), [ログイン時処理](#), [ジョブチェンジ先判定](#), [ジョブセーブ](#), [ジョブロード](#), [ステータス表示](#), [攻略率表示](#), [ワープ処理_ジョブ島/通常世界](#), [KeepInventory確認](#), [満腹度修正](#), [経験値取得処理](#), [レベルアップ処理](#), [最大HP調整処理](#), [島攻略処理](#)

毎tick実行するコマンド群の1つであり、TUSBにログインした際にジョブやHP、満腹度修正など、様々な処理への分岐を行う。

No.	コマンド	コメント	状態
1	/scoreboard players reset @a[score_MPCconsumption_min=0] MPCconsumption		条件付き
2	/scoreboard players reset @a[score_ActivatedSkill_min=0] ActivatedSkill		
3	/scoreboard players tag @a[tag=Sneaking] remove Sneaking		条件付き
4	/execute @a[team=,c=1] ~ ~ ~ /execute 0-0-1-0-1 ~ 8 -192 /clone ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ filtered force minecraft:command_block 5 ###初回ログイン時	初回ログイン時 最低限の初期設定 team=	
5	/execute @a[score_LeaveGame_min=1,c=1] ~ ~ ~ /execute 0-0-1-0-1 ~ 9 -192 /clone ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ filtered force minecraft:command_block 5 ###ログイン時	ログイン時 LeaveGame ≥ 1	
6	/execute @a[score_PickupPaper_min=1] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] TradedVillager > < @a[c=1] PickupPaper	職業申請処理他 JobChangeタグ TradedVillager PickupPaper	
7	scoreboard players reset @a[score_TradedVillager_min=1] TradedVillager		
8	/clone -1920 10 ~ -1920 10 ~ -1920 10 ~ filtered force minecraft:command_block 5 ###ジョブチェンジ		条件付き

No.	コマンド	コメント	状態
9	/execute @a[tag=ShowStatus] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] SaveJob = @a[c=1] Job	セーブ・ロード・表示 SaveJobスコア LoadJobスコア ShowStatusタグ	
10	/execute @a[score_LoadJob_min=0] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] SaveJob = @a[c=1] Job		
11	/execute @a[score_SaveJob_min=0,c=1] ~ ~ ~ /execute 0-0-1-0-1 ~ 11 -192 /clone ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ filtered force minecraft:command_block 5 ###セーブ		
12	/execute @a[score_LoadJob_min=0,c=1] ~ ~ ~ /execute 0-0-1-0-1 ~ 12 -192 /clone ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ filtered force minecraft:command_block 5 ###ロード		
13	/execute @a[tag=ShowStatus,c=1] ~ ~ ~ /execute 0-0-1-0-1 ~ 14 -192 /clone ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ filtered force minecraft:command_block 5 ###ステータス表示		
14	/execute @a[tag=ShowConquest,c=1] ~ ~ ~ /execute 0-0-1-0-1 ~ 18 -192 /clone ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ filtered force minecraft:command_block 5 ###攻略率表示	エリア攻略表示 タグ ShowConquest	
15	/scoreboard players tag @a[-1755,98,-153,dx=32,dy=9,dz=32] add WarpByJob	初期ゲートやブラジルからの職業有無によるTP処理 WarpByJobタグ	
16	/clone -1920 15 ~ -1920 15 ~ -1920 15 ~ filtered force minecraft:command_block 5 ###ジョブ別ワープ処理		条件付き
17	/execute @a[score_HP=0,score_Hunger=-1] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] Hunger = @a[c=1] Food	リスボ満腹度維持処理	
18	/clone -1920 16 ~ -1920 16 ~ -1920 16 ~ filtered force minecraft:command_block 5 ###keepInventoryチェック		条件付き
19	/execute @a[score_HP_min=1,score_Hunger_min=0,c=1] ~ ~ ~ /execute 0-0-1-0-1 ~ 17 -192 /clone ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ filtered force minecraft:command_block 5 ### 満腹度修正		
20	/scoreboard players set @a[score_HP_min=1] GotExpFlag -1 {Inventory: [{id:"minecraft:nether_star"}]}	経験値取得処理	ガラスあり

No.	コマンド	コメント	状態
21	/clone -1920 8 ~1 -1920 8 ~1 -1920 8 ~1 filtered force minecraft:command_block 5 ###経験値取得		条件付き
22	/execute @a[score_ExpToLevel=0,c=1] ~ ~ ~ /execute 0-0-1-0-1 ~ 9 -191 /clone ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ filtered force minecraft:command_block 5 ###レベルアップ	レベルアップ処理	
23	/execute @a[score_RefreshHPMax_min=1,c=1] ~ ~ ~ /execute 0-0-1-0-1 ~ 16 -191 /clone ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ filtered force minecraft:command_block 5 ###最大HP設定	最大HP調整処理	
24	/execute @a[score_CoolTickCounter_min=1,score_MPMMaxFlag=0,score_ManaRefresh_min=0] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] MP += @a[c=1] MPIncrement	マナリフレッシュ MP回復 ManaRefresh	
25	/execute @a[score_CoolTickCounter_min=1,score_MPMMaxFlag=0] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] MP += @a[c=1] MPIncrement	MP自然回復 CoolTickCounter MP/MPMaxFlag	
26	/execute @a[score_CoolTickCounter_min=1,score_MPMMaxFlag=0] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] MP -= @a[c=1] MPMMax		条件付き
27	/execute @a[score_CoolTickCounter_min=1,score_MPMMaxFlag=0,score_MP_min=0] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] MP = @a[c=1] MPMMax		条件付き
28	/scoreboard players set @a[score_CoolTickCounter_min=1,score_MPMMaxFlag=0,score_MP_min=0] MPMaxFlag 1		条件付き
29	/execute @a[score_CoolTickCounter_min=1,score_MPMMaxFlag=0] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] MP += @a[c=1] MPMMax		
30	/execute @a[score_CoolTickCounter_min=1,score_MPMMaxFlag=0] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] CoolTickCounter = @a[c=1] CoolTickSpan		条件付き
31	/execute @a[score_UseEnderEye_min=1,c=1] ~ ~ ~ /execute 0-0-1-0-1 ~ 17 -191 /clone ~ ~ ~ ~ ~1 ~ ~ ~ ~ filtered force minecraft:command_block 5 ###島攻略	島攻略処理 村人 追加スキップ防 止のため一人ず つ処理 UseEnderEye ≥ 1	

No.	コマンド	コメント	状態
32	/scoreboard players tag @a[score_UseChorus_min=1] add Pray	コーラスフルーツ	
33	/tp @a[-2827,57,-410,dx=9,dy=123,dz=9,score_UseChorus_min=1] -2811 75 -396 -53 0		条件付き
34	/execute @a[score_UseChorus_min=1] ~ ~ ~ /summon Endermite ~ ~ ~ {CustomName:"コーラスマイト",Health:200f,Lifetime:1900,Attributes: [{Name:"generic.maxHealth",Base:200d}, {Name:"generic.movementSpeed",Base:0.3d}, {Name:"generic.attackDamage",Base:1d}, {Name:"generic.knockbackResistance",Base:0.3d}, {Name:"generic.followRange",Base:32d}],HandItems:[{tag:{ench: [{id:19s,lvl:20s}],id:"minecraft:iron_sword",Count:0b,Damage:0s},{}]}		
35	/scoreboard players reset @a[score_UseChorus_min=1] UseChorus		条件付き
36	/effect @a[score_Deaths_min=1,score_HP_min=1] clear	緩衝付き死亡修正	

詳細

1. **MPConsumption**が0以上のプレイヤーの**MPConsumption**を0とし、**ActivatedSkill**が0以上のプレイヤーの**ActivatedSkill**を0とする。そして**Sneaking**を削除
2. チームに属していないプレイヤー(team=)を一人選択し、**CommonGM**から(~,8,-192)にある**初回ログイン時処理**を実行
3. **LeaveGame**が1以上のプレイヤーを一人選択し、**CommonGM**から(~,9,-192)にある**ログイン時処理**を実行
4. **PickerPaper**が1以上のプレイヤーの**TradedVillager**と**PickerPaper**の値を入れ替える
5. **TradedVillager**が1以上のプレイヤーの**TradedVillager**を0にし、(-1920,10,-192)にある**ジョブチェンジ先判定**を実行
6. **ShowStatus**を持っているプレイヤーを一人選択し、**SaveJob**に**Job**を代入する
7. **LoadJob**が0以上であるプレイヤーを一人選択し、**SaveJob**に**Job**を代入する
8. **SaveJob**が0以上であるプレイヤーを一人選択し、(-1920,11,-192)にある**ジョブセーブ**を実行
9. **LoadJob**が0以上であるプレイヤーを一人選択し、(-1920,12,-192)にある**ジョブロード**を実行
10. **ShowStatus**のプレイヤーを一人選択し、(-1920,14,-192)にある**ステータス表示**を実行
11. **ShowConquest**のプレイヤーを一人選択し、(-1920,18,-192)にある**攻略率表示**を実行
12. (-1755,98,-153)からdx=32,dy=9,dz=32(ブラジル行きの穴)にいるプレイヤーに**WarpByJob**を付与し、(-1920,15,-192)にある**ワープ処理_ジョブ島/通常世界**を実行
13. **HP**が0以下,**Hunger**が-1以下であるプレイヤーを一人選択し、**Hunger**に**Food**を代入し、(-1920,16,-192)にある**KeepInventory確認**を実行
14. **HP**が1以上,**Hunger**が0以上であるプレイヤーを一人選択し、**CommonGM**から(~,17,-192)にある**満腹度修正**を実行

15. HPが1以上かつインベントリにネザースターのあるプレイヤーのGotExpFlagを-1にし、(-1920,8,-191)にある経験値取得処理を実行
16. ExpToLevelが0以下であるプレイヤーを一人選択し、CommonGMから(~,9,-191)にあるレベルアップ処理を実行
17. RefreshHPMaxが1以上であるプレイヤーを一人選択し、CommonGMから(~,16,-191)にある最大HP調整処理を実行
18. CoolTickCounterが1以上,MPMaxFlagが0以下,ManaRefreshが0以上であるプレイヤーを一人選択し、MPにMPIncrementを足し合わせる
19. CoolTickCounterが1以上,MPMaxFlagが0以下であるプレイヤーを一人選択し、MPにMPIncrementを足し合わせ、MPからMPMaxを引く。そして、CoolTickCounterが1以上,MPMaxFlagが0以下,MPが0以上であるプレイヤーを一人選択し、MPにMPMaxを代入し、score_CoolTickCounter_min=1,score_MPMaxFlag=0,score_MP_min=0であるプレイヤーのMPMaxFlagを1にする
20. CoolTickCounterが1以上,MPMaxFlagが0以下であるプレイヤーを一人選択し、MPにMPMaxを足し合わせ、CoolTickCounterが1以上,MPMaxFlagが0以下であるプレイヤーを一人選択し、CoolTickCounterにCoolTickSpanを代入する
21. UseEnderEyeが1以上であるプレイヤーを一人選択し、CommonGMから(~,17,-191)と(~,18,-191)にある島攻略処理を実行
22. UseChorusが1以上であるプレイヤーにPrayを追加。(-2827,57,-410)から(dx=9,dy=123,dz=9)(タワーバンク内)にいてかつUse_Chorusが1以上であるプレイヤーを(-2811,75,-396,-53,0)(タワーバンク入口)に移動させる
23. UseChorusが1以上であるプレイヤーのところにコーラスマイトを出現させ、UseChorusが1以上であるプレイヤーのUseChorusを0にする
24. Deathsが1以上,HPが1以上であるプレイヤーのエフェクトをすべて消去する