

## 毎tick必ず最初に実行したいコマンド群

- 位置(-1920,4,-200)

### 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		
13	/scoreboard players set @a[x=-192,y=-200,z=-288,dx=511,dy=600,dz=511,score_USBDimension_min=1,SKYLANDS] AreaChangeFlag 0		
14	/scoreboard players set @a[x=752,y=-200,z=-320,dx=1439,dy=600,dz=703,score_USBDimension=0,UNDERWORLD] AreaChangeFlag 1		
15	/scoreboard players set @a[x=752,y=-200,z=-320,dx=1439,dy=600,dz=703,score_USBDimension_min=2,UNDERWORLD] AreaChangeFlag 1		

No.	コマンド	コメント	状態
16	/scoreboard players set @a[x=-3072,y=-200,z=-656,dx=1727,dy=600,dz=1103,score_USBDimension=9,CLOUDIA] AreaChangeFlag 10		
17	/scoreboard players set @a[x=-3072,y=-200,z=-656,dx=1727,dy=600,dz=1103,score_USBDimension_min=11,CLOUDIA] AreaChangeFlag 10		
18	/scoreboard players set @a[x=-288,y=-200,z=-2672,dx=639,dy=600,dz=1311,score_USBDimension=10,TABLE_MOUNTAIN] AreaChangeFlag 11		
19	/scoreboard players set @a[x=-288,y=-200,z=-2672,dx=639,dy=600,dz=1311,score_USBDimension_min=12,TABLE_MOUNTAIN] AreaChangeFlag 11		
20	/scoreboard players set @a[x=-240,y=-200,z=448,dx=559,dy=600,dz=575,score_USBDimension=11,GULLIVERS_LAND] AreaChangeFlag 12		
21	/scoreboard players set @a[x=-240,y=-200,z=448,dx=559,dy=600,dz=575,score_USBDimension_min=13,GULLIVERS_LAND] AreaChangeFlag 12		
22	/scoreboard players set @a[x=752,y=-200,z=1024,dx=2063,dy=600,dz=2095,score_USBDimension=12,ICE_SHEET_FLOAT] AreaChangeFlag 13		
23	/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		
24	/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}		
25	/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}		
26	/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}		
27	/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}		
28	/execute @a[score_AreaChangeFlag_min=-100] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] USBDimension = @a[c=1] AreaChangeFlag		
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

No.	コマンド	コメント	状態
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	
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	
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

No.	コマンド	コメント	状態
48	/tellraw AiAkaishi {"score":{"name":"","objective":"CoolTickCounter"}}		条件付き

## 詳細

1. 毎tick必ず最初に実行したいコマンド群を実行 (ここで自身を呼び出すことでクロックを行っている)
2. **FloationRequired**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**について表示? (よくわからない)
16. **mobGriefing**が0以下(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