

## About

位置 (-1920,11,-200)

呼び出し元 [毎tick実行するコマンド群1](#)

分岐先 [風切更新](#), [狩人レーダーヴィジョン終了処理](#), [約1分処理](#), [Tick停止飛翔物削除](#), [敵スキル実行](#), [嫌な予感実行](#), [トカルト処理](#), [動物誘導イベント](#)

スキルやイベント、トカルトコルデなどでの時間経過により変化するものの処理、分岐を行っている。

## コマンド群

No.	コマンド	コメント	状態
1	/scoreboard players remove @a[score_ManaRefresh_min=0] ManaRefresh 1	時間経過マナリフレッシュ	
2	/tellraw @a[score_ManaRefresh=-1] {"text":"マナリフレッシュの効果が切れた。","color":"gold"}		条件付き
3	/scoreboard players reset @a[score_ManaRefresh=-1] ManaRefresh		条件付き
4	/scoreboard players remove @a[score_WindWall_min=0] WindWall 1	時間経過ウィンドウォール	
5	/tellraw @a[score_WindWall=-1] {"text":"ウィンドウォールの効果が切れた。","color":"gold"}		条件付き
6	/scoreboard players reset @a[score_WindWall=-1] WindWall		条件付き
7	/execute @a[score_WindWall_min=0] ~ ~ ~ /playsound block.fire.extinguish master @a[r=16] ~ ~-100 ~ 0 0.5 0.1		
8	/scoreboard players remove @a[score_NinjaTime_min=0] NinjaTime 1	時間経過連舞跳躍	
9	/scoreboard players set @a[score_NinjaTime=-1] Tsuremai 0		条件付き

No.	コマンド	コメント	状態
10	/scoreboard players set @a[score_NinjaTime=-1] Choyaku 0		条件付き
11	/scoreboard players reset @a[score_NinjaTime=-1] NinjaTime		条件付き
12	/effect @a[tag=MagicShield] minecraft:resistance 15 4 true	マジックシールド継続	
13	/effect @a[tag=Mokuso] minecraft:regeneration 15 1 true	瞑想継続	
14	/effect @a[tag=Mokuso,score_Level_min=43] minecraft:regeneration 15 2 true		条件付き
15	/scoreboard players remove @a[score_Kazakiri_min=0] Kazakiri 1	風切	
16	/clone -1920 ~ ~2 -1920 ~ ~2 -1920 ~ ~2 filtered force minecraft:command_block 5 ### 風切更新		条件付き
17	/scoreboard players remove @a[score_RadarVision_min=0] RadarVision 1	時間経過レーダーヴィジョン	
18	/scoreboard players tag @a[score_RadarVision=-1] add RadarEnd		条件付き
19	/tp @a[score_RadarVision=-1] ~ ~15 ~		条件付き
20	/scoreboard players reset @a[score_RadarVision=-1] RadarVision		条件付き
21	/execute 0-0-1-0-1 ~ 12 -166 /clone ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ filtered force minecraft:command_block 5 ###レーダーヴィジョン終了処理予約		条件付き

No.	コマンド	コメント	状態
22	/scoreboard players add #SecCount Global 1	約1分処理イベント時伸びる	
23	/scoreboard players test #SecCount Global 0 0		
24	/worldborder warning distance 0		条件付き
25	/scoreboard players test #SecCount Global 61 *		
26	/clone -1920 14 ~ -1920 14 ~ -1920 14 ~ filtered force minecraft:command_block 5 ### 1分クロック		条件付き
27	/scoreboard players tag @e[tag=FlyingObject] add TestingTick {inTile:"minecraft:air"}	Tick停止飛翔物判定	
28	/entitydata @e[tag=TestingTick] {PortalCooldown:1}		条件付き
29	/clone -1920 15 ~ -1920 15 ~ -1920 15 ~ filtered force minecraft:command_block 5 ###tick停止判定予約		条件付き
30	/execute @e[tag=CanSpin] ~-0.5 ~ ~-0.5 /fill ~ ~ ~ ~1 ~1 minecraft:web 0 keep	毒蜘蛛蜘蛛の巣設置 タグ CanSpin	
31	/scoreboard players tag @e[tag=Freeze] add Melt {PortalCooldown:0}	NoAI解除 Freeze Melt	
32	/entitydata @e[tag=Melt] {:,NoAI:false}		条件付き
33	/scoreboard players tag @e[tag=Melt] remove Freeze		条件付き
34	/scoreboard players tag @e[tag=Melt] remove Melt		条件付き

No.	コマンド	コメント	状態
35	/scoreboard players add @e[tag=SkillMob] MobCastTime 20	敵スキル SkillMob CastingMob MobCastTime	
36	/execute @r[type=!Player,tag=SkillMob,c=1] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @e[dx=0,tag=SkillMob,score_MobCastTime_min=400,c=1] MobCastTime %= #20 Const		条件付き
37	/clone -1920 ~3 ~3 -1920 ~3 ~3 -1920 ~3 ~3 filtered force minecraft:command_block 5 ###敵スキル実行		条件付き ガラスあり
38	/testfor @a[tag=CauseEvent,score_USBDimension_min=0,score_USBDimension=0]	嫌な予感実行	
39	/scoreboard players test #SecCount Global 0 *		条件付き
40	/clone -1920 ~ ~3 -1920 ~ ~3 -1920 ~ ~3 filtered force minecraft:command_block 5 ### 嫌な予感実行		条件付き
41	/tp 0-0-2-0-2 ~ 10 ~	クロック正常 入力	
42	/scoreboard players tag @a[score_USBDimension_min=13,score_USBDimension=13,tag=!SaveTorch,m=!spectator] add RemoveTorch	トカルト処理	
43	/clone -1920 ~1 ~3 -1920 ~1 ~3 -1920 ~1 ~3 filtered force minecraft:command_block 5 ###トカルト処理		条件付き
44	/scoreboard players tag @a[tag=SaveTorch] remove SaveTorch		
45	/execute 0-0-1-0-3 ~ ~ ~ /scoreboard players operation @e[r=5,tag=VillagerMeal] Freshness *= #-1 Const	動物誘導イベント	
46	/clone -1920 ~2 ~3 -1920 ~2 ~3 -1920 ~2 ~3 filtered force minecraft:command_block 5 ###動物誘導イベント		条件付き

No.	コマンド	コメント	状態
47	/scoreboard players tag @a add ReduceCurse {ActiveEffects:[{Id:4b,Amplifier:2b}]}	ガーディアン 呪い短縮	
48	/effect @a[tag=ReduceCurse] minecraft:mining_fatigue 15 3		条件付き
49	/effect @a[tag=ReduceCurse] minecraft:weakness 15 3		条件付き
50	/effect @a[tag=ReduceCurse] minecraft:hunger 15 3		条件付き
51	/scoreboard players tag @a[tag=ReduceCurse] remove ReduceCurse		条件付き

## 詳細

1. **ManaRefresh**が0以上であるプレイヤーが存在したら、**ManaRefresh**を1に設定し、以下の事柄を実行
  1. **ManaRefresh**が-1以下であるプレイヤーにマナリフレッシュが切れたメッセージを送る
  2. **ManaRefresh**が-1以下であるプレイヤーの**ManaRefresh**を0に設定
2. **WindWall**が0以上であるプレイヤーが存在したら、**WindWall**から1を引き、以下の事柄を実行
  1. **WindWall**が-1以上であるプレイヤーにウィンドウォールが切れたというメッセージを送る
  2. **WindWall**が-1以上であるプレイヤーの**WindWall**を0に設定
3. **WindWall**が0以上であるプレイヤーのいる座標で効果音を鳴らす。
4. **NinjaTime**が0以上であるプレイヤーが存在したら、**NinjaTime**から1を引いて以下の事柄を実行
  - **NinjaTime**が-1以下であるとき**Tsuremai**と**Choyaku**、**NinjaTime**をそれぞれ0に設定
5. **MagicShield**を持つプレイヤーに耐性Lv.4を15秒間付与
6. **Mokuso**を持つプレイヤーが存在したら、再生能力Lv.1を15秒間付与し、**Level**が43以上だったら再生能力Lv.2を15秒間付与
7. **Kazakiri**を持つプレイヤーが存在したら、**Kazakiri**から1を引き、(-1920,11,-198)にある**風切更新**を実行
8. **RadarVision**が0以上であるプレイヤーが存在したら、**RadarVision**から1を引き、以下の事柄を実行
  1. **RadarVision**が-1以下であるプレイヤーに**RadarEnd**を付与し、15m下に移動、**RadarVision**を0に設定
  2. (-1920,12,-166)にある**狩人レーダーヴィジョン終了処理**を実行
9. **#SecCount**の**Global**に1を足す
10. **#SecCount**の**Global**が0であるとき、ワールドの境界線から0m近づいたとき警告を出す
11. **#SecCount**の**Global**が61以上であるとき、(-1920,14,-200)にある**約1分処理**を実行
12. **FlyingObject**を持ち、空中で停止している飛翔物が存在したら、それに**TestingTick**を付与し以下の事柄を実行
  1. **TestingTick**を持つエンティティの**PortalCooldown**を1に設定
  2. (-1920,15,-200)にある**Tick停止飛翔物削除**を実行
13. **CanSpin**を持つエンティティを中心として一辺2mの範囲に蜘蛛の巣を設置
14. **Freeze**を持ち、**PortalCooldown**が0であるエンティティが存在したら、**Melt**を付与し以下の事柄を実行

- **Melt**を持つエンティティの**NoAI**をfalseにし、**Freeze**と**Melt**を削除
- 15. **SkillMob**を持つエンティティが存在したら、**MobCastTime**に20を足し、以下の事柄を実行
  - 1. **SkillMob**を持ち、プレイヤーでないエンティティを一人ランダムに選び、**MobCastTime**が400以上であるとき**MobCastTime**に20との剰余を代入
  - 2. (-1920,14,-197)にある**敵スキル実行**を実行
- 16. **CauseEvent**を持ち、**USBDimension**が0であるプレイヤーが存在する時、以下の事柄を実行
  - **#SecCount**の**Global**が0以上であるとき、(-1920,11,-197)にある**嫌な予感実行**を実行
- 17. **SystemKeeper**を今の座標からy=10へ移動
- 18. **USBDimension**が13であり、**SaveTorch**を持ってなく、スペクターモードでないプレイヤーが存在したら、**RemoveTorch**を付与し(-1920,12,-197)にある**トカルト処理**を実行
- 19. **SaveTouch**を持つプレイヤーから**SaveTouch**を消去
- 20. UUIDが0-0-1-0-3であるエンティティから5m以内で**VillagerMeal**を持つエンティティが存在したら、その**Freshness**の符号を反転し、(-1920,13,-197)にある**動物誘導イベント**を実行
- 21. 採掘速度低下Lv.3を持つプレイヤーが存在したら、**ReduceCurse**を付与し、以下の事柄を実行
  - 1. **ReduceCurse**を持つプレイヤーに採掘速度低下Lv.3を15秒間、弱体化Lv.3を15秒間、空腹Lv.3を15秒間付与
  - 2. **ReduceCurse**を持つプレイヤーから**ResuceCurce**を削除