

## About

様々な設定を管理しているスコアである。

Objective	Criterion
Setting	dummy
Target	初期値
Sightseeing	0
ForceNight	1
Debug	0
Prayable	0
MobGriefing	0
Diffuculty	0

### Sightseeing

観光モードの適応状況を示すスコア。当然だが観光モードをONにすると、書き換えられる。詳しくは[観光モード提案開始](#)

値	説明
0(初期値)	観光モードOFF
1	観光モードON

### ForceNight

強制的に夜にするかどうかを示すスコア。月島のエンドポータルフレームにエンダーアイをはめることにより、書き換えられる。詳しくは[島攻略処理](#)

値	説明
0	通常のサイクル
1(初期値)	常に夜

### Debug

デバッグ時のスコアであり、通常は変化することはない

値	説明
0(初期値)	デバッグモードOFF
1	デバッグモードON

Prayable

お祈りができるか、管理するスコア。交易島の教会内にあるエンドポータルフレームにエンダーアイをはめることにより、書き換えられる。詳しくは[島攻略処理](#)

値	説明
0(初期値)	お祈り不可
1	お祈り許可

MobGriefing

ゲームルールのmobGriefingの値を保存するスコア。 [毎tick実行するコマンド群1](#)で書き換えられる。

値	説明
0(初期値)	Mobによる地形破壊を許可

Difficulty

攻略率による難易度を数値化したもの。 [TypeCheck](#)を持つエンティティ(すべての敵Mob)へのバフのレベルに影響を与える。詳しくは[難易度調整](#)と[タイプ設定](#)

\$\$ Difficult = (PlayerNum)^2+ConquerPctInt\ ConquerPctInt: 攻略率の整数部 \$\$

上記の計算をTUSBログイン時と1分おきに行う。

値	説明	バフ1	バフ2
0(初期値)~29	強化1段階目	スピードLv.0 1秒間	耐性Lv.0 1秒間
30~69	強化2段階目	スピードLv.0 1000000秒間	耐性Lv.0 1000000秒間
70~109	強化3段階目	スピードLv.1 1000000秒間	耐性Lv.1 1000000秒間
110~149	強化4段階目	スピードLv.2 1000000秒間	耐性Lv.1 1000000秒間
150~189	強化5段階目	スピードLv.3 1000000秒間	耐性Lv.2 1000000秒間
190~	強化6段階目	スピードLv.4 1000000秒間	耐性Lv.2 1000000秒間

- 例1: プレイヤーが1人の時

Difficultyの値	島攻略数	強化段階
1,3,...,27,29	0~14	1
31,33,...,67,69	15~34	2
71,73,...,99,101	35~50	3

- 例2: プレイヤーが10人の時

Difficultyの値	島攻略数	強化段階
--------------	------	------

Difficultyの値	島攻略数	強化段階
100,102,...,106,108	0~4	3
110,112,...,146,148	5~24	4
150,152,...,186,188	25~44	5
190,192,...,198,200	45~50	6