

位置 (-1870,4-194)~(-1870,4,-158)

## About

(-1870,4-194)から(-1870,4,-158)の壁沿いに並んでいるコマンド群であり、X回路区域やスコアボードなど、様々な初期化処理を行う。

{% include note.html content="ここにあるコマンド群はその名の通り、初期化処理を行うので基本的に1度しか起動されない。" %}

## コマンド群

### メインクロックON

No.	コマンド	状態
1	(空白)	何も書かれていない
2	/clone -1924 4 -200 -1924 4 -111 -1920 4 -200 filtered force minecraft:command_block 5	
3	/summon ArmorStand -1870 10 -197 {Invulnerable:true,Tags:[SystemEntity,TypeChecked],Rotation:[90f,0f],CustomNameVisible:true,CustomName:"SystemKeeper",UUIDMost:2l,UUIDLeast:2l}	条件付き

### 初期化装置停止

No.	コマンド
1	/fill -1896 117 -137 -1896 117 -137 minecraft:lapis_block 0 replace minecraft:redstone_block
2	/blockdata -1883 3 -200 {BurnTime:20000s}
3	/blockdata -1872 5 -203 {Items:[{id:"minecraft:cactus",Damage:0s,Count:127b,Slot:0b},{id:"minecraft:coal",Damage:0s,Count:127b,Slot:1b}],CookTimeTotal:200s,CookTime:0s}

### Const

No.	コマンド
1	/scoreboard objectives add Const dummy
2	/scoreboard players set #0 Const 0
3	/scoreboard players set #-1 Const -1
4	/scoreboard players set #2 Const 2
5	/scoreboard players set #3 Const 3

**No. コマンド**

6	/scoreboard players set #5 Const 5
7	/scoreboard players set #8 Const 8
8	/scoreboard players set #9 Const 9
9	/scoreboard players set #10 Const 10
10	/scoreboard players set #15 Const 15
11	/scoreboard players set #20 Const 20
12	/scoreboard players set #30 Const 30
13	/scoreboard players set #50 Const 50
14	/scoreboard players set #60 Const 60
15	/scoreboard players set #100 Const 100
16	/scoreboard players set #1000 Const 1000
17	/scoreboard players set #12000 Const 12000
18	/scoreboard players set #18000 Const 18000
19	/scoreboard players set #24000 Const 24000
20	/scoreboard players set #ExpMul Const 7
21	/scoreboard players set #ConquerMax Const 50
22	/scoreboard players set #AddStuffSpan Const 4
23	/scoreboard players set #MWCMultiplier Const 31743
24	/scoreboard players set #MWCBASE Const 65536
25	/scoreboard players set #LegacyWeight Const 7

## Setting

**No. コマンド**

1	/scoreboard objectives add Settings dummy 設定
2	/scoreboard players set Sightseeing Settings 0
3	/scoreboard players set ForceNight Settings 1
4	/scoreboard players set Debug Settings 0
5	/scoreboard players set Prayable Settings 0
6	/scoreboard players set MobGriefing Settings 0
7	/scoreboard players set Difficulty Settings 0

## Global

No.	コマンド	備考
1	/scoreboard objectives add Global dummy	
2	/scoreboard players set #ConquerCount Global 0	
3	/scoreboard players set #ConquerPctInt Global 0	
4	/scoreboard players set #ConquerPctDec Global 0	
5	/scoreboard players set #ConqCntSkylands Global 0	
6	/scoreboard players set #ConqCntNether Global 0	
7	/scoreboard players set #ConqCntEnd Global 0	
8	/scoreboard players set #ConqCntUnderworld Global 0	
9	/scoreboard players set #ConqCntCloudia Global 0	
10	/scoreboard players set #ConqCntMtTable Global 0	
11	/scoreboard players set #ConqCntGLand Global 0	
12	/scoreboard players set #ConqCntIce Global 0	
13	/scoreboard players set #GameTime Global 0	
14	/scoreboard players set #Random Global 0	
15	/scoreboard players set #ProjectileUpdate Global 0	
16	/scoreboard players set #PastorMax Global 8	
17	/scoreboard players set #StartTime Global 0	
18	/time query gametime	補足あり
19	/scoreboard players set #ConqTimeSec Global 0	
20	/scoreboard players set #EntityCount Global 0	
21	/scoreboard players set #BlockCount Global 0	
22	/scoreboard players set #SkillTargetCount Global 0	
23	/scoreboard players set #NetherBossWaitCount Global 36	

## No.18のコマンドブロックについて

No.18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:"#StartTime",QueryResultObjective:"Global"}
```

## プレイヤー基礎

### No. コマンド

1	/scoreboard objectives add LeaveGame stat.leaveGame
2	/scoreboard objectives add HP dummy
3	/scoreboard objectives add HPChanging health HP変化フラグ
4	/scoreboard objectives add Food dummy
5	/scoreboard objectives add FoodChanging food 満腹度変化フラグ
6	/scoreboard objectives add Hunger dummy 空腹減少量
7	/scoreboard objectives add Armor armor アーマーポイント
8	/scoreboard objectives add HPMax dummy 最大HP
9	/scoreboard objectives add RefreshHPMax stat.useItem.minecraft.milk_bucket 最大HP更新フラグ
10	/scoreboard objectives add HealCount dummy HP回復量
11	/scoreboard objectives add EventRank dummy イベントランク
12	/scoreboard objectives add EventRank2 dummy イベントランク
13	/scoreboard objectives add TutorialRead dummy チュートリアル読んだフラグ
14	/scoreboard objectives add TutorialReading dummy チュートリアル読んでいるフラグ

## MP

### No. コマンド

1	/scoreboard objectives add MP dummy MP
2	/scoreboard objectives add MPMax dummy 最大MP
3	/scoreboard objectives add MPMaxFlag dummy MP回復済フラグ
4	/scoreboard objectives add CoolTickSpan dummy クールティックスパン
5	/scoreboard objectives add CoolTickCounter stat.timeSinceDeath
6	/scoreboard objectives add MPIncrement dummy MP定期回復量
7	/scoreboard objectives add MPConsumption dummy MP消費量

## 乱数

### No. コマンド

1	/scoreboard objectives add Random dummy 乱数
2	/scoreboard objectives add RndMWC dummy lag1MWC乱数X

## No. コマンド

---

3    /scoreboard objectives add RndMWCCarry dummy lag1MWC乱数キャリー

## ディメンション

### No. コマンド

---

1    /scoreboard objectives add USBDimension dummy 今居るエリア

---

2    /scoreboard objectives add AreaTitleFlag dummy エリア名表示フラグ

---

3    /scoreboard objectives add AreaChangeFlag dummy エリア変更フラグ

## ジョブ

### No. コマンド

---

1    /scoreboard objectives add Job dummy 職業

---

2    /scoreboard objectives add SaveJob dummy 職業セーブスロット

---

3    /scoreboard objectives add LoadJob dummy 職業ロードスロット

---

4    /scoreboard objectives add TradedVillager stat.tradedWithVillager

---

5    /scoreboard objectives add PickupPaper stat.pickup.minecraft.paper

## 経験値

### No. コマンド

---

1    /scoreboard objectives add NextExp dummy 必要経験値

---

2    /scoreboard objectives add ExpToLevel dummy 次のレベルアップまでの経験値

---

3    /scoreboard objectives add GotExpFlag dummy 経験値取得フラグ

---

4    /scoreboard objectives add ExpMessageFlag dummy 経験値メッセージフラグ

## レベル 残り経験値

### No. コマンド

---

1    /scoreboard objectives add Level dummy レベル

---

2    /scoreboard objectives add KnightLevel dummy 剣士レベル

---

3    /scoreboard objectives add KnightToLevel dummy 剣士残り必要経験値

---

4    /scoreboard objectives add NinjaLevel dummy 忍者レベル

---

5    /scoreboard objectives add NinjaToLevel dummy 忍者残り必要経験値

---

6    /scoreboard objectives add ArcherLevel dummy 狩人レベル

**No. コマンド**

7	/scoreboard objectives add ArcherToLevel dummy 狩人残り必要経験値
8	/scoreboard objectives add WhiteMageLevel dummy 白魔導士レベル
9	/scoreboard objectives add WhiteMageToLevel dummy 白魔導士残り必要経験値
10	/scoreboard objectives add BlackMageLevel dummy 黒魔導士レベル
11	/scoreboard objectives add BlackMageToLevel dummy 黒魔導士残り必要経験値
12	/scoreboard objectives add SummonerLevel dummy 召喚士レベル
13	/scoreboard objectives add SummonerToLevel dummy 召喚士残り必要経験値

## 即時(サポートスキル)

**No. コマンド**

1	/scoreboard objectives add InstantSkillA dummy 即時スキルA
2	/scoreboard objectives add InstantCostA dummy 即時スキルAコスト
3	/scoreboard objectives add InstantChangeA
4	/scoreboard objectives add InstantSkillB dummy 即時スキルB
5	/scoreboard objectives add InstantCostB dummy 即時スキルBコスト
6	/scoreboard objectives add InstantChangeB trigger 即時スキルB変更フラグ

## モード(モードスキル)

**No. コマンド**

1	/scoreboard objectives add ModeSkillA dummy モードスキルA
2	/scoreboard objectives add ModeCostA dummy モードスキルAコスト
3	/scoreboard objectives add ModeChangeA trigger モードスキルA変更フラグ
4	/scoreboard objectives add ModeSkillB dummy モードスキルB
5	/scoreboard objectives add ModeCostB dummy モードスキルBコスト
6	/scoreboard objectives add ModeChangeB trigger モードスキルB変更フラグ
7	/scoreboard objectives add CurrentMode dummy 選択中のモードスキル
8	/scoreboard objectives add CurrentModeCost dummy 選択中モードスキルコスト
9	/scoreboard objectives add ModeState dummy モード状態

## スキル全般

**No. コマンド**

**No. コマンド**

1	/scoreboard objectives add ActivatedSkill dummy 発動スキル
2	/scoreboard objectives add ChangeSkill dummy 変更先スキル
3	/scoreboard objectives add ChangeSkillCost dummy 変更先スキルコスト
4	/scoreboard objectives add ShowSkillSlot dummy 表示スキルスロット
5	/scoreboard objectives add ShowSkill dummy 表示スキル
6	/scoreboard objectives add MPCost dummy スキル消費MP

## 剣士MP

**No. コマンド**

1	/scoreboard players set #100 MPCost 20
2	/scoreboard players set #101 MPCost 20
3	/scoreboard players set #102 MPCost 15
4	/scoreboard players set #103 MPCost 10
5	/scoreboard players set #104 MPCost 10
6	/scoreboard players set #120 MPCost 5
7	/scoreboard players set #121 MPCost 10
8	/scoreboard players set #122 MPCost 5
9	/scoreboard players set #123 MPCost 10
10	/scoreboard players set #123 MPCost 10
11	/scoreboard players set #125 MPCost 100

## 忍者MP

**No. コマンド**

1	/scoreboard players set #200 MPCost 5
2	/scoreboard players set #201 MPCost 10
3	/scoreboard players set #202 MPCost 15
4	/scoreboard players set #203 MPCost 50
5	/scoreboard players set #204 MPCost 25
6	/scoreboard players set #205 MPCost 15
7	/scoreboard players set #206 MPCost 25

**No. コマンド**

8	/scoreboard players set #207 MPCost 20
9	/scoreboard players set #208 MPCost 20
10	/scoreboard players set #220 MPCost 2
11	/scoreboard players set #221 MPCost 3
12	/scoreboard players set #222 MPCost 3
13	/scoreboard players set #223 MPCost 10
14	/scoreboard players set #224 MPCost 100

## 狩人MP

**No. コマンド**

1	/scoreboard players set #300 MPCost 20
2	/scoreboard players set #301 MPCost 25
3	/scoreboard players set #302 MPCost 20
4	/scoreboard players set #303 MPCost 5
5	/scoreboard players set #304 MPCost 5
6	/scoreboard players set #305 MPCost 80
7	/scoreboard players set #306 MPCost 10
8	/scoreboard players set #307 MPCost 40
9	/scoreboard players set #320 MPCost 7
10	/scoreboard players set #321 MPCost 15
11	/scoreboard players set #322 MPCost 10
12	/scoreboard players set #323 MPCost 5
13	/scoreboard players set #324 MPCost 5
14	/scoreboard players set #325 MPCost 7
15	/scoreboard players set #326 MPCost 100

## 白魔導士MP

**No. コマンド**

1	/scoreboard players set #400 MPCost 10
2	/scoreboard players set #401 MPCost 40



**No. コマンド**

3	/scoreboard players set #402 MPCost 60
4	/scoreboard players set #403 MPCost 40
5	/scoreboard players set #404 MPCost 50
6	/scoreboard players set #405 MPCost 80
7	/scoreboard players set #420 MPCost 10
8	/scoreboard players set #421 MPCost 10
9	/scoreboard players set #422 MPCost 20
10	/scoreboard players set #423 MPCost 100

**黒魔導士MP****No. コマンド**

1	/scoreboard players set #500 MPCost 15
2	/scoreboard players set #501 MPCost 30
3	/scoreboard players set #502 MPCost 60
4	/scoreboard players set #503 MPCost 60
5	/scoreboard players set #504 MPCost 40
6	/scoreboard players set #505 MPCost 5
7	/scoreboard players set #506 MPCost 50
8	/scoreboard players set #507 MPCost 90
9	/scoreboard players set #508 MPCost 40
10	/scoreboard players set #509 MPCost 80
11	/scoreboard players set #509 MPCost 80
12	/scoreboard players set #521 MPCost 10
13	/scoreboard players set #522 MPCost 20
14	/scoreboard players set #523 MPCost 20
15	/scoreboard players set #524 MPCost 25
16	/scoreboard players set #525 MPCost 100

**召喚士MP****No. コマンド**

**No. コマンド**

1	/scoreboard players set #600 MPCost 25
2	/scoreboard players set #601 MPCost 30
3	/scoreboard players set #602 MPCost 10
4	/scoreboard players set #603 MPCost 35
5	/scoreboard players set #604 MPCost 40
6	/scoreboard players set #605 MPCost 45
7	/scoreboard players set #606 MPCost 50
8	/scoreboard players set #607 MPCost 55
9	/scoreboard players set #608 MPCost 60
10	/scoreboard players set #620 MPCost 30
11	/scoreboard players set #621 MPCost 5
12	/scoreboard players set #622 MPCost 20
13	/scoreboard players set #623 MPCost 10
14	/scoreboard players set #624 MPCost 10
15	/scoreboard players set #625 MPCost 10
16	/scoreboard players set #626 MPCost 20
17	/scoreboard players set #627 MPCost 10
18	/scoreboard players set #628 MPCost 40
19	/scoreboard players set #629 MPCost 15
20	/scoreboard players set #630 MPCost 100

## 村人会話

**No. コマンド**

1	/scoreboard objectives add TalkToVillager stat.talkedToVillager
2	/scoreboard objectives add PastorFlag trigger 牧師会話フラグ
3	/scoreboard objectives add AgentFlag trigger エージェント会話フラグ
4	/scoreboard objectives add AugurFlag trigger 占い師会話フラグ
5	/scoreboard objectives add AgentWarpCost dummy エージェント利用価格
6	/scoreboard objectives add Payment dummy エメラルド支払い残額

## 一般

**No. コマンド**

1	/scoreboard objectives add DenySightSeeing trigger 観光モード拒否フラグ
2	/scoreboard objectives add kill trigger 個人killフラグ
3	/scoreboard objectives add UseEnderEye stat.useItem.minecraft.ender_eye
4	/scoreboard objectives add SleepInBed stat.sleepInBed
5	/scoreboard objectives add MineNetherrack stat.mineBlock.minecraft.netherrack
6	/scoreboard objectives add ItemCount dummy 特定アイテム数
7	/scoreboard objectives add UseSpawnEgg stat.useItem.minecraft.spawn_egg
8	/scoreboard objectives add UseArmorStand stat.useItem.minecraft.armor_stand
9	/scoreboard objectives add Freshness dummy 誘導羊鮮度
10	/scoreboard objectives add MobCastTime dummy 敵キャストタイム
11	/scoreboard objectives add EnderChestOpened stat.enderchestOpened
12	/scoreboard objectives add ISFEncount dummy トカルトエンカウント
13	/scoreboard objectives add UseChorus stat.useItem.minecraft.chorus_fruit
14	/scoreboard objectives add Deaths stat.deaths

## 個人ロッカー

**No. コマンド**

1	/scoreboard objectives add PersonalLocker dummy 個人ロッカー番号
2	/scoreboard players set #NextLocker PersonalLocker 100
3	/scoreboard players set 29269ff6-872d-4327-9ab5-9a1807e69292 PersonalLocker 100
4	/scoreboard players set b913fae5-35f1-468e-9f52-b9ad40938ea6 PersonalLocker 99
5	/scoreboard players set 21c17454-ba43-4f07-822f-5fa9899b9ded PersonalLocker 98
6	/scoreboard players set 5965dc9d-88b2-43f1-8998-7f5dab48c5e1 PersonalLocker 97

## スキル発動条件

**No. コマンド**

1	/scoreboard objectives add UseBow stat.useItem.minecraft.bow
2	/scoreboard objectives add UseSnowball stat.useItem.minecraft.snowball
3	/scoreboard objectives add UseCarrotStick stat.useItem.minecraft.carrot_on_a_stick
4	/scoreboard objectives add DropGunpowder stat.drop.minecraft.gunpowder

**No. コマンド**

5	/scoreboard objectives add DropBone stat.drop.minecraft.bone
6	/scoreboard objectives add DropRottenFlesh stat.drop.minecraft.rotten_flesh
7	/scoreboard objectives add DamageDealt stat.damageDealt
8	/scoreboard objectives add DamageTaken stat.damageTaken
9	/scoreboard objectives add SneakTime stat.sneakTime
10	/scoreboard objectives add Sneaking stat.sneakTime
11	/scoreboard objectives add WalkOneCm stat.walkOneCm
12	/scoreboard objectives add CrouchOneCm stat.crouchOneCm
13	/scoreboard objectives add SprintOneCm stat.sprintOneCm
14	/scoreboard objectives add FlyOneCm stat.flyOneCm
15	/scoreboard objectives add Jump stat.jump
16	/scoreboard objectives add PigOneCm stat.pigOneCm

## スキル状態管理

**No. コマンド**

1	/scoreboard objectives add IronWill dummy ノックバック軽減機会ポイント
2	/scoreboard objectives add NinjaTime dummy 連舞・跳躍効果時間
3	/scoreboard objectives add Tsuremai dummy 連舞レベル
4	/scoreboard objectives add Choyaku dummy 跳躍レベル
5	/scoreboard objectives add Kazakiri dummy 風切効果時間
6	/scoreboard objectives add CookingState dummy ワイルドクッキング成否状態
7	/scoreboard objectives add WildHealing dummy ワイルドヒーリング満腹度変化量
8	/scoreboard objectives add EnChase dummy エンチェイスレベル
9	/scoreboard objectives add EnAspir dummy エンアスピルレベル
10	/scoreboard objectives add ManaRefresh dummy MP回復量上昇時間
11	/scoreboard objectives add WindWall dummy ウインドウォール効果時間
12	/scoreboard objectives add OrderType dummy つんつん命令タイプ
13	/scoreboard objectives add Doom dummy 死の宣告カウント
14	/scoreboard objectives add DoomSecond dummy 死の宣告進行秒管理

## スキル同期管理

**No. コマンド**

1	/scoreboard objectives add TacticalHealBase dummy タクティカルヒール発動時BaseDamageTaken
2	/scoreboard objectives add AspirBase dummy アスピル時BaseDamageDealt
3	/scoreboard objectives add ThunderBolt dummy サンダーボルト
4	/scoreboard objectives add RadarVision dummy レーダーヴィジョン効果時間
5	/scoreboard objectives add RadarSyncCount dummy レーダーサイト同期カウント
6	/scoreboard objectives add RadarAreaCheck dummy レーダーヴィジョンUSBDimensionチェック
7	/scoreboard objectives add RaiseSyncCount dummy レイズ同期カウント
8	/scoreboard objectives add RaisedArea dummy レイズ付与時USBDimension

## スキル判定

**No. コマンド**

1	/scoreboard objectives add TargetCheck dummy ターゲットチェッカー
2	/scoreboard objectives add ProjectileSkill dummy 投擲物に付与したスキルとレベル
3	/scoreboard objectives add PotentialSkill dummy Mobに発動する可能性のあるスキル

## チーム

**No. コマンド**

1	/scoreboard teams add FriendlyTeam
2	/scoreboard teams option FriendlyTeam friendlyfire false
3	/scoreboard teams option FriendlyTeam seeFriendlyInvisibles true
4	/scoreboard teams option FriendlyTeam collisionRule never
5	/scoreboard teams option FriendlyTeam deathMessageVisibility always
6	/scoreboard teams option FriendlyTeam deathMessageVisibility always
7	/scoreboard teams option FriendlyTeam nametagVisibility always
8	/scoreboard teams add Yellow
9	/scoreboard teams option Yellow color yellow
10	/scoreboard teams option Yellow collisionRule never

## ゲームルール

**No. コマンド**

1	/gamerule logAdminCommands false
---	----------------------------------

**No. コマンド**

2	/gamerule commandBlockOutput false
3	/gamerule sendCommandFeedback false
4	/gamerule reducedDebugInfo true
5	/gamerule naturalRegeneration false
6	/gamerule doDaylightCycle false
7	/gamerule doEntityDrops true
8	/gamerule doFireTick true
9	/gamerule doMobLoot true
10	/gamerule doMobSpawning true
11	/gamerule doTileDrops true
12	/gamerule keepInventory false
13	/gamerule randomTickSpeed 3
14	/gamerule showDeathMessages true
15	/gamerule showDeathMessages true
16	/gamerule spawnRadius 5

**setdisplay****No. コマンド**

1	/scoreboard objectives setdisplay list Level
2	/scoreboard objectives setdisplay sidebar MP
3	/scoreboard objectives setdisplay belowName HP
4	/gamerule disableElytraMovementCheck true

**ワールド初期設定****No. コマンド**

1	/difficulty hard
2	/defaultgamemode adventure
3	/worldborder center 0 0
4	/worldborder set 7000
5	/time set 14000

## No. コマンド

6	/weather rain 15
7	/scoreboard players tag @e[-1920,6,-197,dz=4,tag=Enter] remove Enter

## 詳細

### メインクロックON

1. 毎tick実行されるコマンド群を実行
2. SystemKeeper君を(-1870,10,-197)に召喚し、メインクロックを作動させる

### 初期化装置停止

1. (-1896,117,-137)にあるレッドストーンブロックをラピスラズリブロックに置き換えて、初期化装置を停止
2. (-1883,3,-200)にある、1秒クロックのためのかまどの燃料がなくなるまでの時間を1000秒に設定
3. (-1872,5,-203)にあるスポンチャंक読み込みのためのかまどにサボテンと石炭を投入し、これを稼働させる

### Const

- Const (定数)を作成し、以下のような値を代入していく
- #N(Nは整数)というフェイクプレイヤーのConstにはNが代入される
- その他の定数は以下ようになる

フェイクプレイヤー	値	コメント
#ExpMul	7	経験値取得時に使用する定数
#ConquerMax	50	エンドポータルフレームの数
#AddStaffSpan	4	製作者村人が追加される間隔
#MWCMultiplier	31743	詳しくはキャリー付き乗算を参照
#MWCBASE	65536	同上
#LegacyWeight	7	レガシーアイテムの破壊されるかの重み

### Setting

- Settingsを作成し、以下のような値を代入していく

| (フェイク)プレイヤー?|初期値|コメント| |:-| |Sightseeing|0| |ForceNight|1| |Debug|0| |Prayable|0|  
|MobGriefing|0| |Difficulty|0|

### Global

- Globalを作成し、以下のような値を代入していく

フェイクプレイヤー	初期値	コメント
#ConquerCount	0	攻略した島の数
#ConquerPctInt	0	攻略率の整数部
#ConquerPctDec	0	攻略率の小数部
#ConquerSkylands	0	通常世界の攻略数
#ConquerNether	0	ネザーの攻略数
#ConquerEnd	0	エンドの攻略数
#ConquerUnderworld	0	地下世界の攻略数
#ConquerCloudia	0	クラウドディアの攻略数
#ConquerMtTable	0	テーブルマウンテンの攻略数
#ConquerGland	0	ガリバーランドの攻略数
#ConquerCntIce	0	トカルトコルデの攻略数
#GameTime	0	
#Random	0	
#ProjectileUpdate	0	
#PastorMax	8	
#StartTime	(ワールド作成時からのゲーム内時間)	
#ConquerTimeSec	0	
#EntityCount	0	
#BlockCount	0	
#SkillTargetCount	0	
#NeterBossWaitCount	36	

## プレイヤー基礎

タグの名前	初期値	コメント
LeaveGame	(stat.leaveGame)	ゲームを終了した回数
HP	0	
HPChangeing	(health)HP変化フラグ	
Food	0	
FoodChangeing	(food)	満腹度変化フラグ
Hunger	0	空腹減少量



タグの名前	初期値	コメント
Aarmor	(armor)	アーマーポイント
HPMax	0	最大HP
RefreshHPMax	(tat.useItem.minecraft.milk_bucket)	最大HP更新フラグ
HealCount	0	HP回復量
EventRank	0	イベントランク
EventRank2	0	イベントランク
TutorialRead	0	チュートリアルを読んだフラグ
TutorialReading	0	チュートリアルを読んでいるフラグ

## MP

タグの名前	初期値	コメント
MP	0	MP
MPMax	0	最大MP
MPMaxFlag	0	MP回復フラグ
CoolTickSpan	0	クールスティックスパン
CoolTickCounter	(stat.timeSinceDeath)	
MPIncrement	0	MP定期回復量
MPConsumption	0	MP消費量

## 乱数

タグの名前	初期値	コメント
Random	0	乱数
RndMWC	0	lag1MWC乱数X
RndMWCCarry	0	lag1MWC乱数キャリー

## ディメンション

タグの名前	初期値	コメント
USBDimension	0	今いるエリア
AreaTitleFlag	0	エリア名表示フラグ
AreaChangeFlag	0	エリア変更フラグ

## ジョブ

タグの名称	初期値	コメント
Job	0	職業
SaveJob	0	職業セーブスロット
LoadJob	0	職業ロードスロット
TradedVillager	(tat.tradedWithVillager)	
PickPaper	(stat.pickup.minecraft.paper)	

## 経験値

タグの名称	初期値	コメント
NextExp	0	必要経験値
ExpToLevel	0	次のレベルアップまでの経験値
GotExpFlag	0	経験値取得フラグ
ExpMessageFlag	0	経験値メッセージフラグ

## レベル 残り経験値

タグの名称	初期値	コメント
Level	0	レベル
KnightLevel	0	剣士レベル
KnightToLevel	0	剣士残り必要経験値
NinjaLevel	0	忍者レベル
NinjaToLevel	0	忍者残り必要経験値
ArcherLevel	0	狩人レベル
ArcherToLevel	0	狩人残り必要経験値
WhiteMageLevel	0	白魔導士レベル
WhiteMageToLevel	0	白魔導士残り必要経験値
BlackMageLevel	0	黒魔導士レベル
BlackMageToLevel	0	黒魔導士残り必要経験値
SummonerLevel	0	召喚士レベル
SummonerToLevel	0	召喚士残り必要経験値

## 即時(サポートスキル)

タグの名称	初期値	コメント
-------	-----	------

タグの名前	初期値	コメント
InstantSkillA	0	即時スキルA
InstantCostA	0	即時スキルAコスト
InstantChangeA	0	即時スキルA変更フラグ(triger)
InstantSkillB	0	即時スキルB
InstantCostB	0	即時スキルBコスト
InstantChangeB	0	即時スキルB変更フラグ(triger)

## モード(モードスキル)

タグの名前	初期値	コメント
ModeSkillA	0	モードスキルA
ModeCostA	0	モードスキルAコスト
ModeChangeA	0	モードスキルA変更フラグ(triger)
ModeSkillB	0	モードスキルB
ModeCostB	0	モードスキルBコスト
ModeChangeB	0	モードスキルB変更フラグ(triger)
CurrentMode	0	選択中のモードスキル
CurrentModeCost	0	選択中モードスキルコスト
ModeState	0	モード状態

## スキル全般

タグの名前	初期値	コメント
ActivatedSkill	0	発動スキル
ChangeSkill	0	変更先スキル
ChangeSkillCost	0	変更先スキルコスト
ShowSkillSlot	0	表示スキルスロット
ShowSkill	0	表示スキル
MPCost	0	スキル消費MP

## 剣士MP

フェイクプレイヤー	MPCostの値
#100	20

フェイクプレイヤー	MPCostの値
#101	20
#102	15
#103	10
#104	10
#120	5
#121	10
#122	5
#123	10
#123	10
#125	100

## 忍者MP

フェイクプレイヤー	MPCostの値
#200	5
#201	10
#202	15
#203	50
#204	25
#205	15
#206	25
#207	20
#208	20
#220	2
#221	3
#222	3
#223	10
#224	100

## 狩人MP

フェイクプレイヤー	MPCostの値
-----------	----------

フェイクプレイヤー	MPCostの値
#300	20
#301	25
#302	20
#303	5
#304	5
#305	80
#306	10
#307	40
#320	7
#321	15
#322	10
#323	5
#324	5
#325	7
#326	100

### 白魔導士MP

フェイクプレイヤー	MPCostの値
#400	10
#401	40
#402	60
#403	40
#404	50
#405	80
#420	10
#421	10
#422	20
#423	100

### 黒魔導士MP

フェイクプレイヤー	MPCostの値
#500	15
#501	30
#502	60
#503	60
#504	40
#505	5
#506	50
#507	90
#508	40
#509	80
#509	80
#521	10
#522	20
#523	20
#524	25
#525	100

## 召喚士MP

フェイクプレイヤー	MPCostの値
#600	25
#601	30
#602	10
#603	35
#604	40
#605	45
#606	50
#607	55
#608	60
#620	30
#621	5

フェイクプレイヤー	MPCostの値
#622	20
#623	10
#624	10
#625	10
#626	20
#627	10
#628	40
#629	15
#630	100

## 村人会話

タグの名前	初期値	コメント
TalkToVillager	(stat.talkedToVillager)	
PastorFlag	0	牧師会話フラグ(trigger)
AgentFlag	0	エージェント会話フラグ(trigger)
AugurFlag	0	占い師会話フラグ(trigger)
AgentWarpCost	0	エージェント利用価格
Payment	0	エメラルド支払い残額

## 一般

タグの名前	初期値	コメント
DenySightSeeing	0	観光モード拒否フラグ(trigger)
kill	0	個人killフラグ(trigger)
UseEnderEye	(stat.useItem.minecraft.ender_eye)	
SleepInBed	(stat.sleepInBed)	
MineNetherrack	(stat.mineBlock.minecraft.netherrack)	
ItemCount	0	特定アイテム数
UseSpawnEgg	(stat.useItem.minecraft.spawn_egg)	
UseArmorStand	(stat.useItem.minecraft.armor_stand)	
Freshness	0	誘導羊鮮度

タグの名前	初期値	コメント
MobCastTime	0	敵キャストタイム
EnderChestOpened	(stat.enderchestOpened)	
ISFEncount	0	トカルトエンカウント
UseChorus	(stat.useItem.minecraft.chorus_fruit)	
Deaths	(stat.deaths)	

## 個人ロッカー

- 個人ロッカー番号を管理する`PersonalLocker`を作成し、以下のエンティティの`PersonalLocker`の値を変更

フェイクプレイヤー/UUID	値
#NextLocker	100
29269ff6-872d-4327-9ab5-9a1807e69292	100
b913fae5-35f1-468e-9f52-b9ad40938ea6	99
21c17454-ba43-4f07-822f-5fa9899b9ded	98
5965dc9d-88b2-43f1-8998-7f5dab48c5e1	97

## スキル発動条件

タグの名前	初期値
UseBow	(stat.useItem.minecraft.bow)
UseSnowball	(stat.useItem.minecraft.snowball)
UseCarrotStick	(stat.useItem.minecraft.carrot_on_a_stick)
DropGunpowder	(stat.drop.minecraft.gunpowder)
DropBone	(stat.drop.minecraft.bone)
DropRottenFlesh	(stat.drop.minecraft.rotten_flesh)
DamageDealt	(stat.damageDealt)
DamageTaken	(stat.damageTaken)
SneakTime	(stat.sneakTime)
Sneaking	(stat.sneakTime)
WalkOneCm	(stat.walkOneCm)
CrouchOneCm	(stat.crouchOneCm)
SprintOneCm	(stat.sprintOneCm)



タグの名称	初期値
FlyOneCm	(stat.flyOneCm)
Jump	(stat.jump)
PigOneCm	(stat.pigOneCm)

## スキル状態管理

タグの名称	初期値	コメント
IronWill	0	ノックバック軽減機会ポイント
NinjaTime	0	連舞・跳躍効果時間
Tsuremai	0	連舞レベル
Choyaku	0	跳躍レベル
Kazakiri	0	風切効果時間
CookingState	0	ワイルドクッキング成否状態
WildHealing	0	ワイルドヒーリング満腹度変化量
EnChase	0	エンチェイスレベル
EnAspir	0	エンアスピルレベル
ManaRefresh	0	MP回復量上昇時間
WindWall	0	ウィンドウォール効果時間
OrderType	0	つんつん命令タイプ
Doom	0	死の宣告カウント
DoomSecond	0	死の宣告進行秒管理

## スキル同期管理

タグの名称	初期値	コメント
TacticalHealBase	0	タクティカルヒール発動時BaseDamageTaken
AspirBase	0	アスピル時BaseDamageDealt
ThunderBolt	0	サンダーボルト
RadarVision	0	レーダーヴィジョン効果時間
RadarSyncCount	0	レーダーサイト同期カウント
RadarAreaCheck	0	レーダーヴィジョンUSBDimensionチェック
RaiseSyncCount	0	レイズ同期カウント

タグの名称	初期値	コメント
RaisedArea	0	レイズ付与時USBDimension

## スキル判定

タグの名称	初期値	コメント
TargetCheck	0	ターゲットチェッカー
ProjectileSkill	0	投擲物に付与したスキルとレベル
PotentialSkill	0	Mobに発動する可能性のあるスキル

## チーム

- **FriendlyTeam**と**Yellow**を作成し、以下のように設定を行う

### FriendlyTeam

設定名	値	コメント
friendlyfire	false	
seeFriendlyInvisibles	true	
collisionRule	never	
deathMessageVisibility	always	
deathMessageVisibility	always	
nametagVisibility	always	

### Yellow

設定名	値	コメント
color	yellow	
collisionRule	never	

## ゲームルール

- gameruleを以下のように設定

ルール名	値
logAdminCommands	false
commandBlockOutput	false
sendCommandFeedback	false

ルール名	値
reducedDebugInfo	true
naturalRegeneration	false
doDaylightCycle	false
doEntityDrops	true
doFireTick	true
doMobLoot	true
doMobSpawning	true
doTileDrops	true
keepInventory	false
randomTickSpeed	3
showDeathMessages	true
showDeathMessages	true
spawnRadius	5

## setdisplay

- listにLevel、sidebarにMP、belowNameにHPをそれぞれ表示し、disableElytraMovementCheckをtrueに変更

## ワールド初期設定

1. 難易度をハードに、デフォルトのゲームモードをアドベンチャーモードにそれぞれ変更
2. ワールドの境界線を(0,0)を中心とし、7000mを一辺の長さとした矩形として構成
3. 時間を14000に設定
4. 15秒間雨を降らせる
5. (-1920,6,-197)付近にいる地下世界、クラウド、テーブルマウンテン、ガリバーランド、トカルトコルデからEnterを消去