

About

位置 (-1920,14,-200)

呼び出し元 [時間経過](#)

分岐先 [難易度調整](#)

1分置きに実行されるコマンド群であり、嫌な予感をランダムに実行したりバニラモブの難易度調整などを行う。

コマンド群

No.	コマンド	状態
1	/blockdata -1883 3 ~ {BurnTime:20000s}	
2	/scoreboard players set @a PastorFlag 0	
3	/scoreboard players test #EventTimer Global * 0	
4	/scoreboard players operation #EventTimer Global = @a[c=1] RndMWC	条件付き
5	/scoreboard players tag @a[c=1] add UpdateRandom	条件付き
6	/scoreboard players operation #EventTimer Global %= #30 Const	条件付き
7	/scoreboard players operation #EventTimer Global += #30 Const	条件付き
8	/scoreboard players remove #EventTimer Global 1	
9	/scoreboard players test #EventTimer Global 0 0	
10	/scoreboard players tag @r[c=5] add CauseEvent	条件付き
11	/scoreboard players tag @a add Pray	条件付き
12	/execute @a ~ ~ ~ /playsound block.portal.travel master @a[c=1] ~ ~100 ~ 10 0.5 1	条件付き
13	/worldborder warning distance 20000	条件付き
14	/scoreboard players set #SecCount Global -8	条件付き
15	/scoreboard players add @e[tag=VillagerMeal] Freshness 1	

No.	コマンド	状態
16	/clone -1920 17 ~ -1920 17 ~ -1920 17 ~ filtered force minecraft:command_block 5 ### 難易度調整	

詳細

1. (-1883,3,-200)にあるかまど(1秒クロック用)のBurnTimeを1000秒に設定
2. すべてのプレイヤーのPastorFlagを0に設定
3. #EventTimerのGlobalが0以下の時、以下の事柄を実行
 1. #EventTimerのGlobalに近くの一人的プレイヤーのRndMWCを代入し、そのプレイヤーに UdataRandomを付与
 2. #EventTimerのGlobalに30との剰余を代入し、30を足す
4. #EventTimerのGlobalから1を引く
5. #EventTimerのGlobalが0であるとき、以下の事柄を実行
 1. ランダムにプレイヤーを5人選択し、CauseEventを付与
 2. すべてのプレイヤーにPrayを付与し、効果音を鳴らす
 3. ワールドの境界線へ近づいた際の警告距離を、境界線から20000mに設定(すべてのプレイヤーに警告を出す)
 4. #SecCountのGlobalを-8に設定
6. VillagerMealを持つエンティティのFreshnessに1を足す
7. (-1920,17,-200)にある難易度調整を実行