

## About

位置 (-1920,17,-191),(-1920,18,-191)

呼び出し元 [毎tick実行するコマンド群2](#)

分岐先 [時計島](#)

島攻略時の演出や、攻略率による時計島の形態変化への分岐、月島の処理、製作者村人の出現などの処理を行う。

## コマンド群

(-1920,17,-191)にあるコマンド群 (島攻略処理という看板がついているもの)

No.	コマンド	状態
1	/scoreboard players tag @a[score_UseEnderEye_min=1,c=1] add Conquer	
2	/scoreboard players reset @a[tag=Conquer] UseEnderEye	
3	/execute @a[tag=Conquer,score_USBDimension=-1] ~ ~ ~ /scoreboard players add #ConqCntNether Global 1	
4	/execute @a[tag=Conquer,score_USBDimension_min=100] ~ ~ ~ /scoreboard players add #ConqCntEnd Global 1	
5	/execute @a[tag=Conquer,score_USBDimension_min=0,score_USBDimension=0] ~ ~ ~ /scoreboard players add #ConqCntSkylands Global 1	
6	/execute @a[tag=Conquer,score_USBDimension_min=1,score_USBDimension=1] ~ ~ ~ /scoreboard players add #ConqCntUnderworld Global 1	
7	/execute @a[tag=Conquer,score_USBDimension_min=10,score_USBDimension=10] ~ ~ ~ /scoreboard players add #ConqCntCloudia Global 1	
8	/execute @a[tag=Conquer,score_USBDimension_min=11,score_USBDimension=11] ~ ~ ~ /scoreboard players add #ConqCntMtTable Global 1	
9	/execute @a[tag=Conquer,score_USBDimension_min=12,score_USBDimension=12] ~ ~ ~ /scoreboard players add #ConqCntGLand Global 1	
10	/execute @a[tag=Conquer,score_USBDimension_min=13,score_USBDimension=13] ~ ~ ~ /scoreboard players add #ConqCntIce Global 1	
11	/scoreboard players tag @a[tag=Conquer] remove Conquer	
12	/scoreboard players add #ConquerCount Global 1	
13	/scoreboard players operation #ConquerPctInt Global = #ConquerCount Global	
14	/scoreboard players operation #ConquerPctInt Global *= #1000 Const	

No.	コマンド	状態
15	/scoreboard players operation #ConquerPctInt Global /= #ConquerMax Const	
16	/scoreboard players operation #ConquerPctDec Global = #ConquerPctInt Global	
17	/scoreboard players operation #ConquerPctInt Global /= #10 Const	
18	/scoreboard players operation #ConquerPctDec Global %= #10 Const	
19	/scoreboard players operation #ConquerCountResidue Global = #ConquerCount Global	
20	/scoreboard players operation #ConquerCountResidue Global %= #AddStuffSpan Const	
21	/execute @a ~ ~ ~ /playsound entity.enderdragon.death master @a[c=1] ~ ~ ~ 0.3 2 0.3	
22	/execute @a ~ ~ ~ /particle happyVillager ~ ~ ~ 1 1 1 0 30 normal	
23	/execute @a ~ ~ ~ /particle instantSpell ~ ~1 ~ 1 1 1 0.1 90 normal	
24	/execute @a ~ ~1 ~ /summon FireworksRocketEntity ~ ~ ~ {LifeTime:10,FireworksItem: {id:minecraft:fireworks,Count:1b,tag:{Fireworks:{Explosions: [{Type:1b,Flicker:true,Trail:true,Colors:[16774552],FadeColors:[16777215]}, {Type:0b,Flicker:false,Trail:false,Colors:[65407,16777215,16777215],FadeColors:[16777215]}]}}}	
25	/title @a times 5 150 20	
26	/title @a subtitle {"translate":"攻略率 : %1\$s/%2\$s (%3\$s.%4\$s%)", "italic":true, "color":"white", "with":[{"score": {"name":"#ConquerCount", "objective":"Global"}, {"bold":true, "italic":false}, {"score": {"name":"#ConquerMax", "objective":"Const"}}, {"score": {"name":"#ConquerPctInt", "objective":"Global"}}, {"score": {"name":"#ConquerPctDec", "objective":"Global"}}]}	
27	/title @a title {"text":"島を攻略した！", "color":"gold", "bold":true}	
28	/effect @a minecraft:instant_health 1 6 true	
29	/effect @a minecraft:saturation 1 19 true	
30	/scoreboard players test Sightseeing Settings * 0	
31	/time query gametime	条件付き [補足] あり

No.	コマンド	状態
32	/scoreboard players operation #ConqTimeSec Global -= #StartTime Global	条件付き
33	/scoreboard players operation #ConqTimeSec Global /= #20 Const	条件付き
34	/scoreboard players operation #ConqTimeMin Global = #ConqTimeSec Global	条件付き
35	/scoreboard players operation #ConqTimeSec Global %= #60 Const	条件付き
36	/scoreboard players operation #ConqTimeMin Global /= #60 Const	条件付き
37	/scoreboard players operation #ConqTimeHour Global = #ConqTimeMin Global	条件付き
38	/scoreboard players operation #ConqTimeMin Global %= #60 Const	条件付き
39	/scoreboard players operation #ConqTimeHour Global /= #60 Const	条件付き
40	<pre>/tellraw @a {"translate":"攻略タイム : %1\$s","italic":true,"bold":true,"color":"white","with": [{"translate":"%1\$s時間%2\$s分%3\$s秒","italic":false,"with":[{"score": {"name":"#ConqTimeHour","objective":"Global"}},{ "score": {"name":"#ConqTimeMin","objective":"Global"}},{ "score": {"name":"#ConqTimeSec","objective":"Global"}]]}]}</pre>	条件付き

## No.31のコマンドブロックについて

No.31 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:"#ConqTimeSec",QueryResultObjective:"Global"}
```

(-1920,18,-191)にあるコマンド群 (島攻略処理という看板がついているものの上のやつ)

No.	コマンド	状態
1	/scoreboard players test #ConquerCountResidue Global 0 0	
2	/entitydata @r[-1899,3,-82,dx=20,dy=2,dz=2,type=Villager,tag=!ShopStaff,c=1] {NoAI:false,Silent:false,Tags:[ShopStaff,TypeChecked]}	条件 付き
3	/scoreboard players test Prayable Settings * 0	
4	/testforblock -70 15 32 minecraft:end_portal_frame 7	条件 付き
5	/scoreboard players set Prayable Settings 1	条件 付き
6	/scoreboard players test ForceNight Settings * 0	
7	/execute 0-0-1-0-1 -1920 4 -96 /clone ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ filtered force minecraft:command_block 5 ###時計島	条件 付き
8	/scoreboard players test ForceNight Settings 1 *	
9	/testforblock 3 77 87 minecraft:end_portal_frame 4	条件 付き
10	/time set day	条件 付き
11	/gamerule doDaylightCycle true	条件 付き
12	/scoreboard players remove #PastorMax Global 2	条件 付き
13	/scoreboard players set ForceNight Settings 0	条件 付き

## 詳細

(-1920,17,-191)にあるコマンド群 (島攻略処理という看板がついているもの)

1. UseEnderEyeが1以上であるプレイヤーを一人選択し、Conquerを付与
2. Conquerを持つプレイヤーのUseEnderEyeを0に設定
3. Conquerを持ち、USBDimensionが-1以下であるプレイヤーがいるとき、#ConqCntNetherのGlobalを1を加算する

4. Conquerを持ち、USBDimensionが100以上であるプレイヤーがいるとき、#ConqCntEndのGlobalを1を加算する
5. Conquerを持ち、USBDimensionが0であるプレイヤーがいるとき、#ConqCntSkylandsのGlobalを1を加算する
6. Conquerを持ち、USBDimensionが1であるプレイヤーがいるとき、#ConqCntUnderworldのGlobalを1を加算する
7. Conquerを持ち、USBDimensionが10であるプレイヤーがいるとき、#ConqCntCloudiaのGlobalを1を加算する
8. Conquerを持ち、USBDimensionが11であるプレイヤーがいるとき、#ConqCntMtTableのGlobalを1を加算する
9. Conquerを持ち、USBDimensionが12であるプレイヤーがいるとき、#ConqCntGLandのGlobalを1を加算する
10. Conquerを持ち、USBDimensionが13であるプレイヤーがいるとき、#ConqCntIceのGlobalを1を加算する
11. Conquerを持つプレイヤーからConquerを消去
12. #ConquerCountのGlobalに1を足す
13. #ConquerPctIntのGlobalに#ConquerCountのGlobalを代入し、1000を掛け、#ConquerMaxのConst = 50で割る
14. #ConquerPctDecのGlobalに#ConquerPctIntのGlobalを代入
15. #ConquerPctIntのGlobalを10で割る
16. #ConquerPctDecのGlobalを10との剰余を代入
  - #ConquerPctInt's Global = ConquerCount's Global \* 1000 / 50 / 10 = ConquerCount'sGlobal \* 2
  - #ConquerPctDec's Global = #ConquerPctInt's Global % 10
  - #ConquerPctIntのGlobalが攻略率の整数部、#ConquerPctDecのGlobalが攻略率の小数部
17. #ConquerCountResidueのGlobalに#ConquerCountのGlobalを代入し、#AddStuffSpanのConst=4で割る
  - #ConquerCountResidue's Global = #ConquerCount's Global / 4
18. すべてのプレイヤーの座標で演出を実行し、即時回復Lv.6を1秒間、満腹Lv.19を1秒間付与
19. SightseeingのSettingが0以下の時、以下の事柄を実行
  1. ワールドが作られてからの時間をConqTimeSecに代入
  2. StartTimeから攻略時間を計算し、ConqTimeSec、ConqTimeMin、ConqTimeHourにそれぞれに対応する値を代入
  3. 攻略タイムの表示

(-1920,18,-191)にあるコマンド群 (島攻略処理という看板がついているものの上のやつ)

1. #ConquerCountResidueのGlobalが0の時、以下の事柄を実行
  - (-1899,3,-82)付近にいる製作者村人に{NoAI:false,Silent:false,Tags:[ShopStaff,TypeChecked]}を付与
2. PrayableのSettingsが0以下の時、以下の事柄を実行
  - (-70,15,32)(交易島)の東向きでエンダーアイがはめられているエンドポータルフレームが存在する時、PrayableのSettingsを1に設定
3. ForceNightのSettingsが0以下の時、以下の事柄を実行
  - CommonGMが(-1920,4,-96)にある時計島を実行
4. ForceNightのSettingsが1以上であり、(3,77,87)にある南向きでエンダーアイがはめられたエンドポータルフレーム(月島のエンドポータルフレーム)が存在する時、以下の事柄を実行
  1. 時間をdayに設定し、doDaylightCycleをtrueに変更

2. #PastorMaxのGlobalから2引く
3. ForceNightのSettingsを0に設定