

## About

## コマンド群

No.	コマンド	状態
1	/execute @a[score_TalkToVillager_min=1] ~ ~ ~ /tp @e[r=3,type=Item,tag=!SystemEntity] @a[c=1]	
2	/execute 0-0-1-0-2 ~ ~ ~ /execute @e[r=24,type=Villager,tag=Pastor,c=1] ~ ~ ~ /scoreboard players tag @a[r=5,score_TalkToVillager_min=1] add TalkToPastor	
3	/execute 0-0-1-0-2 ~ ~ ~ /execute @e[r=24,type=Villager,tag=Agent,c=1] ~ ~ ~ /scoreboard players tag @a[r=5,score_TalkToVillager_min=1] add TalkToAgent	
4	/execute 0-0-1-0-2 ~ ~ ~ /execute @e[r=24,type=Villager,tag=Augur,c=1] ~ ~ ~ /scoreboard players tag @a[r=5,score_TalkToVillager_min=1] add TalkToAugur	
5	/scoreboard players reset @a[score_TalkToVillager_min=1] TalkToVillager	
6	/scoreboard players add @a[tag=TalkToPastor] PastorFlag 0	
7	/tellraw @a[tag=TalkToPastor,score_PastorFlag=-1] {"text":"[牧師] どうかお気をつけて。"}  /tellraw @a[tag=TalkToPastor,score_PastorFlag_min=0,score_PastorFlag=0] {"translate":"[牧師] ご存知ですか？ %1\$s / %2\$s","with":[{"text":"はい","color":"aqua","bold":true,"underlined":true,"clickEvent":{"action":"run_command","value":"/trigger PastorFlag set 2"}},{"text":"いいえ","color":"aqua","bold":true,"underlined":true,"clickEvent":{"action":"run_command","value":"/trigger PastorFlag set 1"}}]}	条件付き
8		
9	/scoreboard players enable @a[tag=TalkToPastor,score_PastorFlag_min=0,score_PastorFlag=0] PastorFlag	条件付き
10	/scoreboard players tag @a[tag=TalkToPastor] remove TalkToPastor	
11	/scoreboard players tag @a[tag=TalkToAgent] add TalkToAgent2 {Tags:[AgentOK]}	
12	/scoreboard players tag @a[tag=TalkToAgent2] remove TalkToAgent	条件付き
13	/scoreboard players set @a[tag=TalkToAgent] AgentFlag 0	

No.	コマンド	状態
14	<code>/execute @a[tag=TalkToAgent] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] AgentWarpCost = @a[c=1] Level</code>	条件付き
15	<code>/scoreboard players operation @a[tag=TalkToAgent] AgentWarpCost -= #50 Const</code>	条件付き
16	<code>/execute @a[tag=TalkToAgent] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] AgentWarpCost *= @a[c=1] AgentWarpCost</code>	条件付き
17	<code>/scoreboard players operation @a[tag=TalkToAgent] AgentWarpCost /= #5 Const</code>	条件付き
18	<code>/tellraw @a[tag=TalkToAgent] {"translate":["エージェント] 転職したいか？ 職業島遠いだ口？ \nあんたならエメラルド%1\$s個で送ってやるヨ。どうダ？ %2\$s","with":[{"score":{"name":"*","objective":"AgentWarpCost"},"color":"green","bold":true},{"text":"送っ テ！","color":"aqua","bold":true,"underlined":true,"clickEvent":{"action":"run_command","value":"/trigger AgentFlag set 1"}}]}</code>	条件付き
19	<code>/scoreboard players enable @a[tag=TalkToAgent] AgentFlag</code>	条件付き
20	<code>/scoreboard players tag @a[tag=TalkToAgent] remove TalkToAgent</code>	条件付き
21	<code>/scoreboard players tag @a[tag=TalkToAgent2] add AgentItemRefused {Inventory:{}}</code>	
22	<code>/tellraw @a[tag=AgentItemRefused] {"text":["エージェント] アイテムは運べないんだ。置いてからまた話しかけてくれ。"]}</code>	条件付き
23	<code>/scoreboard players tag @a[tag=AgentItemRefused] remove TalkToAgent2</code>	条件付き

No.	コマンド	状態
24	/scoreboard players tag @a[tag=AgentItemRefused] remove AgentItemRefused	条件付き
25	/tellraw @a[tag=TalkToAgent2,score_CurrentMode_min=1] {"text":"モードスキルが解除された。","color":"gray"}	
26	/scoreboard players set @a[tag=TalkToAgent2,score_CurrentMode_min=1] ModeState 0	条件付き
27	/scoreboard players set @a[tag=TalkToAgent2,score_CurrentMode_min=1] CurrentModeCost 0	条件付き
28	/scoreboard players set @a[tag=TalkToAgent2,score_CurrentMode_min=1] CurrentMode 0	条件付き
29	/scoreboard players tag @a[tag=TalkToAgent2] add RemoveReRaise {Tags:[ReRaise]}	
30	/tellraw @a[tag=RemoveReRaise] {"text":"リレイズの効果が切れた。","color":"gold"}	条件付き
31	/scoreboard players tag @a[tag=RemoveReRaise] remove ReRaise	条件付き
32	/scoreboard players tag @a[tag=RemoveReRaise] remove RemoveReRaise	条件付き
33	/scoreboard players tag @a[tag=TalkToAgent2] remove AgentOK	
34	/tellraw @a[tag=TalkToAgent2] {"text":"[エージェント] それじゃあ送ろう。達者でナ。"}	条件付き

No.	コマンド	状態
35	/give @a[tag=TalkToAgent2] minecraft:wool 32 0	条件付き
36	/tp @a[tag=TalkToAgent2] -1786 113 -137 -90 0	条件付き
37	/scoreboard players tag @a[tag=TalkToAgent2] remove TalkToAgent2	条件付き
38	<pre>/tellraw @a[tag=TalkToAugur] {"translate":["占い師 占いの館へようこそ。エメラルド%1\$s個 あなたの運勢を占います。\\n占いますか？ %2\$s","with": [{"text":" 1 ","color":"green","bold":true}, {"text":"(は い","color":"aqua","bold":true,"underlined":true,"clickEvent": {"action":"run_command","value":"/trigger AugurFlag set 1"}]}}</pre>	
39	/scoreboard players enable @a[tag=TalkToAugur] AugurFlag	条件付き
40	/scoreboard players tag @a[tag=TalkToAugur] remove TalkToAugur	条件付き

## 詳細

1. **TalkToVillager**が1以上であるすべてのプレイヤーの座標から半径3m以内にある**SystemEntity**を持っていないアイテムの所に最も近くのプレイヤー一人を移動させる
2. **ShopGM**から半径24m以内の**Pastor**を持つ村人一人(牧師)が存在し、その村人から半径5m以内の**TalkToVillager**が1以上であるすべてのプレイヤーに**TalkToPastor**を付与し、**Agent**(エージェント)、**Augur**(占い師)も同様に実行
3. **TalkToVillager**が1以上であるプレイヤーの**TalkToVillager**を0に設定
4. **TalkToPastor**を持ち、**PastorFlag**が-1以下であるすべてのプレイヤーに「[牧師] どうかお気をつけて。」とのメッセージを表示
5. **TalkToPastor**を持ち、**PastorFlag**が0であるすべてのプレイヤーに「[牧師] ご存知ですか？」とのメッセージと選択肢を表示し、**PastorFlag**への書き込みを許可
  - 「はい」を選択した際は**PastorFlag**を2に設定
  - 「いいえ」を選択した際は**PastorFlag**を1に設定
6. **TalkToPastor**を持つすべてのプレイヤーから**TalkToPastor**を消去

7. **TalkToAgent**と**AgentOK**を持つすべてのプレイヤーに**TalkToAgent2**を付与し、**TalkToAgent**を削除
8. **TalkToAgent**を持つプレイヤーが存在するとき、**AgentFlag**を0に設定し、以下の事柄を実行
  1. 以下の計算を実行
    - $\text{AgentWarpCost} = (\text{Level} - 50)^{2/5}$
  2. 「[エージェント] 転職したいか？」とのメッセージを表示
  3. **AgentFlag**への書き込みを許可
  4. **TalkToAgent**を削除
9. **TalkToAgent2**を持ち、インベントリ内に何かしらのアイテムを持っているプレイヤーが存在するとき、**AgentItemRefused**を付与し、以下の事柄を実行
  1. 「[エージェント] アイテムは運べないんだ。置いてからまた話しかけてくれ。」とのメッセージを表示
  2. **TalkToAgent2**と**AgentItemRefused**を削除
10. **TalkToAgent2**を持ち、**CurrentMode**が1以上であるプレイヤーが存在するとき、「モードスキルが解除された。」とのメッセージを表示し、以下の事柄を実行
  - **ModeState**、**CurrentModeCost**、**CurrentMode**を0に設定
11. **TalkToAgent2**と**ReRaise**を持つプレイヤーが存在するとき、**RemoveReRaise**を付与し、以下の事柄を実行
  1. 「リレイズの効果が切れた。」とのメッセージを表示
  2. **ReRaise**と**RemoveReRaise**を削除
12. **TalkToAgent**を持つプレイヤーが存在するとき、**AgentOK**を削除し、以下の事柄を実行
  1. 「[エージェント] それじゃあ送ろう。達者です。」とのメッセージを表示
  2. 32個の羊毛を与える
  3. (-1786,113,-137)へ移動(職業島前)
  4. **TalkToAgent2**を削除
13. **TalkToAugur**を持つプレイヤーが存在するとき、「[占い師] 占いの館へようこそ。」とのメッセージを表示し、以下の事柄を実行
  1. **AugurFlag**への書き込みを許可
  2. **TalkToAugur**を削除