我的世界指令整理 必修一

A.语法

**Minecraft PE（PC）指令整合**

第一部分 指令基本概念

1.目标选择器

简称选择器 基本形式是@a/@s/@p等

全称叫做目标选择器**变量**

大部分指令的基础来自此概念

目标选择器后面可以加入**选择器参数**

**基本格式是@a[]/@a []**

方括号内是符合语法定义的参数（值）参数与参数值间用等号连接

数值以数据标签键值数据类型为参考值

2.坐标

很多命令可以使用[波浪号](http://en.wikipedia.org/wiki/zh:%E6%B3%A2%E6%B5%AA%E5%8F%B7 \\o wikipedia:zh:波浪号 )（~）来指定*相对*坐标。在波浪号后方的数字是个*偏移量*而不是绝对坐标。数字的正负号表示以坐标轴的正或负方向偏移。一个单独的波浪号~是~0的简写。

举例来说，/tp 0 64 0 将会移动使用者到坐标(0, 64, 0)，而tp ~3 ~ ~-3会使使用者往x轴移动3米（东方），保持原本高度，并在z轴移动-3米(北方)。

通常绝对坐标和相对坐标可以混合使用。举例来说，/[tp](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tp \\o 命令 ) ~ 64 ~会保持使用者的x轴和z轴坐标，但是传送使用者到绝对高度64。

偏移量的基准点由命令本身决定。举例来说，/[tp](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tp \\o 命令 )的偏移是从起始位置来算[*[1.13前](/1.13 \\o 1.13 )*]。一般以命令的执行位置为基准点。

**插入符[*[将在1.13到来](/1.13 \\o 1.13 )*]（表示坐标新方式）**

很多命令可以使用[插入符](http://en.wikipedia.org/wiki/zh:%E8%84%B1%E5%AD%97%E7%AC%A6 \\o wikipedia:zh:脱字符 )（^）来指定*局部*坐标。局部坐标即以**执行位置**为基准点，执行者**左、上、前**为坐标轴，计算目标坐标。

在插入符后方的数字是指定方向的*偏移量*而不是绝对坐标。数字的正负号表示以坐标轴的正或负方向偏移。一个单独的插入符^是^0的简写。

举例来说，setblock ^ ^ ^3 stone 会在执行者前方第三格放置一块石头。

注意，局部坐标不可与绝对或相对坐标混合使用。

3.NBT

**数据标签**是一段文字序列，描述[键值对](http://en.wikipedia.org/wiki/attribute-value_pair \\o wikipedia:attribute-value pair )组成的数据结构。数据标签用于PC版的命令中，用于指定玩家、实体和一些方块的较为复杂的数据。

数据标签由零个或以上、用逗号分隔的键值对组成，且用大括号括住。每个键值对包含键名和键值，用冒号分开。但是，有些键值可以继续包含键值对，因此数据标签可以用来描述层次结构。

*例：* {name1:123,name2:"sometext",name3:{subname1:456,subname2:789}}

这些数据标签所采用的数据结构与*Minecraft*世界存档相同。这种数据结构在其它条目中有详细描述。命令使用的数据标签中键名有严格的限定 (区分大小写)：

|  |  |
| --- | --- |
| **数据结构规范链接** | |
| **对象** | **例子** |
| [方块](/%E5%8C%BA%E5%9D%97%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\l .E6.96.B9.E5.9D.97.E5.AE.9E.E4.BD.93.E5.80.BC.E6.A0.BC.E5.BC.8F \\o 区块格式 ) | 箱子、熔炉、命令方块、刷怪蛋、告示牌等 |
| [物品](/Player.dat%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\l .E7.89.A9.E5.93.81.E6.A0.BC.E5.BC.8F \\o Player.dat格式 ) | 物品栏中的物品 (包括附魔、自定义名称等) |
| [物品实体](/%E5%8C%BA%E5%9D%97%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\o 区块格式 ) | 在地上的物品 |
| [生物](/%E5%8C%BA%E5%9D%97%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\l .E7.94.9F.E7.89.A9 \\o 区块格式 ) | 爬行者、牛、村民等 |
| [弹射物](/%E5%8C%BA%E5%9D%97%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\l .E5.BC.B9.E5.B0.84.E7.89.A9 \\o 区块格式 ) | 弓箭、火球、喷溅药水等 |
| [交通工具](/%E5%8C%BA%E5%9D%97%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\l .E4.BA.A4.E9.80.9A.E5.B7.A5.E5.85.B7 \\o 区块格式 ) | 船、矿车等 |
| [动态方块](/%E5%8C%BA%E5%9D%97%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\l .E5.8A.A8.E6.80.81.E6.96.B9.E5.9D.97 \\o 区块格式 ) | 引燃的TNT、正在掉落的沙子、沙砾、铁砧 |
| [其它实体](/%E5%8C%BA%E5%9D%97%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\l .E5.85.B6.E5.AE.83 \\o 区块格式 ) | 烟花火箭、画和物品展示框 |

指定键名的键值也必须符合数据类型要求。

（PE中nbt可加于replaceitem/give指令 支持CanPlaceOn和CanDestroy）

4.JSON（选修）

/[tellraw](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tellraw \\o 命令 )和/[title](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l title \\o 命令 )命令使用严格的JSON语法。

在[告示牌](/%E5%91%8A%E7%A4%BA%E7%89%8C \\o 告示牌 )被放置或修改时，或在一本[成书](/%E6%88%90%E4%B9%A6 \\o 成书 )被“翻开”（书写后第一次打开）时，记分板分数和目标选择器会被解析成具体的值。这些结果不再更新，使用NBT编辑器修改已存在的告示牌或已翻开的书也不会起作用。解析的结果无法在告示牌上换行，或在书上换页，超出的文字只会直接消失。

JSON文本的格式支持以下（大多是可选的）元素的JSON对象：

•   
基础聊天组件对象

•   
**text**：字符串，存储在聊天框中直接出现的纯文字。注意像是“@a”和“@p”的选择器并不会转译成玩家名字；必须使用**selector**代替。使用转义字符“\n”换行（回车）。

•   
**keybind**：显示用于执行特定操作的按键键位。例如，key.inventory会向玩家显示打开物品栏的按键，若玩家使用默认设置，则会显示“E”。

•   
**extra**：附加对象的列表，格式与基础对象相同。

•   
与基础对象格式相同的附加对象（递归的）。注意所有对象的属性都会被其子对象所继承，除了**text**、**extra**、**translate**、**with**和**score**。这表意味着子对象会保留与父对象相同的格式和事件，除非子对象明确声明将其覆盖。

•   
**color**：渲染文字时使用的颜色。有效值有：“black”，“dark\_blue”，“dark\_green”，“dark\_aqua”，“dark\_red”，“dark\_purple”，“gold”，“gray”，“dark\_gray”，“blue”，“green”，“aqua”，“red”，“light\_purple”，“yellow”，“white”和“reset”（取消父对象使用的颜色效果）。技术上来说，“bold” （粗体）、“underline”（下划线）、“italic”（斜体）、“strikethrough”（删除线）和“obfuscated”（模糊处理）都是可接受的，不过建议使用下文提到的标签来实现。

•   
**bold**：布尔值（true/false） - 是否将文字渲染为粗体，默认为false。

•   
**underlined**：布尔值（true/false） - 是否为文字添加下划线，默认为false。

•   
**italic**：布尔值（true/false） - 是否将文字渲染为斜体，默认为false。

•   
**strikethrough**：布尔值（true/false） - 是否为文字添加删除线，默认为false。

•   
**obfuscated**：布尔值（true/false） - 是否将文字模糊处理，默认为false。

•   
**insertion**：当玩家按住⇧ Shift并点击文字时，此字符串会自动填入聊天编辑框中。不会覆盖原有的文字。

•   
**clickEvent**：当玩家点击文字时产生的事件。

•   
**action**：当点击文字时所触发的行为。有效值为“open\_url”（在玩家的默认浏览器中打开**value**中的URL地址），“run\_command”（以玩家的身份在聊天框中输入**value**值并提交。可以用来执行命令，但是如果玩家没有所需的权限，命令会失败），“change\_page”（只能用在成书中，如果该**value**页存在，翻至该页）和“suggest\_command”（和“run\_command”相似，但是文本只会出现在玩家的聊天输入栏，并不会自动提交。与**insertion**不同，这会直接取代原先在聊天输入框中的内容）。“open\_file”和“twitch\_user\_info”用于游戏自动生成的信息中（如截图时显示的信息），不能在命令和告示牌中使用。

•   
**value**：前述指定的**action**使用到的URL地址、聊天内容或命令。注意，命令之前一定要加上“/”斜杠。

•   
**hoverEvent**：当玩家将鼠标指针悬浮在文字之上时显示的说明提示。

•   
**action**：说明提示的类型。有效值为“show\_text”（显示JSON文本）、“show\_item”（显示一个可带NBT标签的物品）、“show\_achievement”（显示成就描述或统计数据。普通成就显示为绿色，终极成就显示为深紫色，统计数据名称显示为灰色。成就的显示会附加描述）和“show\_entity”（显示实体的名称，还可能显示其类型和UUID）。

•   
**value**：此标签的格式取决于**action**。注意，“show\_text”是唯一接受对象作为value值的action；其它action对应的value值都是字符串，所以必须用引号包含。

• *"show\_text"*：可以是字符串，或是与基础对象格式相同的一个对象。注意，此对象的**clickEvent**和**hoverEvent**在说明提示中不会生效，但是它的格式和**extra**标签仍然有效。

• *"show\_item"*：与物品NBT标签格式相同的的*字符串*。包含“id”标签，和可选的“Damage”标签和“tag”标签（和/[give](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l give \\o 命令 )命令所使用的“dataTag”标签中的组合相同）。

• *"show\_achievement"*：成就或统计数据的名称。其格式与成就、统计数据[记分板对象判据](/%E8%AE%B0%E5%88%86%E6%9D%BF \\l .E5.AF.B9.E8.B1.A1 \\o 记分板 )以及/[achievement](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l achievement \\o 命令 )命令相同。

• *"show\_entity"*：描述一个组合的*字符串*，包含字符串值“type”（例如“Zombie”）、“name”和“id”（要求为实体UUID，但接受任意字符串）。

•   
**translate**：显示文本的翻译标识符，用于将文本翻译至玩家使用的语言。此标识符与assets文件夹或资源包中的标识符一致。翻译文本只会在**text**字符串*未*被使用时显示。

•   
**with**：**translate**所使用的聊天对象参数列表和/或字符串参数。

• 该参数为当前语言翻译文本中出现的参数赋值，参数依序排列（例如，列表中的第一个元素将会取代翻译文本中的“%1$s”）。

•   
**score**： 一个玩家在一个记分板目标里的分数。若该玩家没有被该记分板目标追踪，则什么都不显示。此参数存在时完全忽略**text**和**translate**。

•   
**name**：要被显示分数的玩家的名字。可使用选择器（例如@p），以及记分板系统中存在的虚拟玩家名称。另外，如果名称为“\*”，会显示读者自己的分数（例如，/tellraw @a {score:{name:"\*",objective:"obj"}}将给每个在线玩家显示他们自己在“obj”目标里的分数）。

•   
**objective**：要显示分数的记分板目标。

•   
**value**：可选。如果存在，将以此覆盖目标原先的分数。

•   
**selector**：一个包含了一个选择器（@p、@a、@r或@e）的字符串以及可选的选择器参数。不像**text**，此处的选择器将会被解析为正确的玩家/实体名。如果多于一个玩家/实体符合条件，其将会被以例如'名字1和名字2'或'名字1,名字2,名字3,和名字4'的形式显示。此参数存在时完全忽略**text**、**translate**和**score**。在/[tellraw](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tellraw \\o 命令 )命令中使用此标签时，点击结果中的玩家名称会出现私信该玩家的命令建议；按住⇧ Shift点击玩家名称会将名称填入聊天框中；按住⇧ Shift点击非玩家实体的名称会将其UUID填入聊天框中。

由于**extra**标签的存在，以上格式可递归地嵌套成非常复杂与多功能的字符串。然而，JSON文本不必弄得如此复杂：几乎所有的属性都可选或会被忽略。

为了确保有效，每一个对象至少应该包含以下至少一个元素：**text**、**translate**、**score**或**selector**（其余的元素都是可选的）。为使用方便，整个对象可以只用一个字符串表示。此时，将这个字符串赋作**text**的值即可。例如，"This is raw text"和{"text":"This is raw text"}是等价的。这种写法在任何需要使用JSON文本的地方都是有效的（包括/[tellraw](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tellraw \\o 命令 )里面所用到的<*raw json message*>参数，**extra**列表中的元素，以及“show\_text”**hover\_event**中的**value**值）。

JSON文本也接受一个对象或字串的数组，数组与extra的处理方式大致相同（首个元素视作其后元素的父元素，继承文字样式）。它甚至接受多层嵌套的数组树，并以深度优先遍历。例如：

/tellraw @a ["Hello there, ",{"selector":"@p"},"."]  
/tellraw @a [[[["The "],[["quick ","brown "],[{"selector":"@p"}," jumps "],"over "],"the "],["lazy ","dog."]]]

5.命令大全及解析

命令一览

（BE=PE版 EE=教育版 JE=PC版 OP等级=需要权限 MP=多人游戏

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **命令概述** | | | | | | | | | | |
| **命令** | **描述** | **BE** | **EE** | **JE** | **OP等级** | **仅限MP** |  |  |  |  |
| /[ability](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l ability \\o 命令 ) | 赋予或剥夺玩家的能力。 | — | 是 | — | 2 | — | — | — |  | — |
| /[advancement](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l advancement \\o 命令 ) | 添加、移除或查询玩家的进度。 | — | — | 是 | 2 | — | — | — |  | — |
| /[ban](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l ban \\o 命令 ) | 将玩家加入封禁列表。 | — | — | 是 | 3 | MP | — | — |  | — |
| /[ban-ip](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l ban-ip \\o 命令 ) | 将IP地址加入封禁列表。 | — | — | 是 | 3 | MP | — | — |  | — |
| /[banlist](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l banlist \\o 命令 ) | 显示封禁列表。 | — | — | 是 | 3 | MP | — | — |  | — |
| /[blockdata](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l blockdata \\o 命令 ) | 编辑方块的数据标签。 | — | — | 是 | 2 | — |  | — | — | — |
| /[clear](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l clear \\o 命令 ) | 从玩家物品栏中删除物品。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — | — |  | — |
| /[clone](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l clone \\o 命令 ) | 将特定区域的方块复制到另一处。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — |  | — | — | — |
| /[debug](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l debug \\o 命令 ) | 开始或结束调试会话。 | — | — | 是 | 3 | — | — | — | — | — |
| /[defaultgamemode](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l defaultgamemode \\o 命令 ) | 更改默认的[游戏模式](/%E6%B8%B8%E6%88%8F%E6%A8%A1%E5%BC%8F \\o 游戏模式 )。 | — | — | 是 | 2 | — | — | — | — |  |
| /[deop](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l deop \\o 命令 ) | 撤销玩家的管理员权限。 | 是 | 是 | 是 | 3 | MP | — | — |  | — |
| /[difficulty](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l difficulty \\o 命令 ) | 设置[难度](/%E9%9A%BE%E5%BA%A6 \\o 难度 )等级。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — | — |  | — |
| /[effect](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l effect \\o 命令 ) | 添加或移除[状态效果](/%E7%8A%B6%E6%80%81%E6%95%88%E6%9E%9C \\o 状态效果 )。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — |  |  | — |
| /[enchant](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l enchant \\o 命令 ) | 附魔玩家的物品。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — | — |  | — |
| /[entitydata](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l entitydata \\o 命令 ) | 编辑实体的数据标签。 | — | — | 是 | 2 | — | — |  | — | — |
| /[execute](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l execute \\o 命令 ) | 执行另一命令。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — | — | — | — |
| /[fill](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l fill \\o 命令 ) | 将某个区域填满特定方块。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — |  | — | — | — |
| /[function](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l function \\o 命令 ) | 运行一个[函数](/%E5%87%BD%E6%95%B0 \\o 函数 )。 | — | — | 是 | 2 | — | — | — | — | — |
| /[gamemode](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l gamemode \\o 命令 ) | 更改玩家的[游戏模式](/%E6%B8%B8%E6%88%8F%E6%A8%A1%E5%BC%8F \\o 游戏模式 )。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — | — |  | — |
| /[gamerule](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l gamerule \\o 命令 ) | 更改或查询游戏规则值。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — | — | — |  |
| /[give](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l give \\o 命令 ) | 给予玩家物品。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — | — |  | — |
| /[help](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l help \\o 命令 ) | 提供命令使用帮助。 | 是 | 是 | 是 | 0 | — | — | — | — | — |
| /[kick](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l kick \\o 命令 ) | 将玩家踢出服务器。 | — | — | 是 | 3 | MP | — | — |  | — |
| /[kill](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l kill \\o 命令 ) | 杀死实体（玩家、生物、物品等）。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — |  |  | — |
| /[list](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l list \\o 命令 ) | 列出服务器中的玩家。 | 是 | 是 | 是 | 0 | MP | — | — |  | — |
| /[locate](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l locate \\o 命令 ) | 显示给定结构的最近坐标。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — | — | — |  |
| /[me](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l me \\o 命令 ) | 显示一条关于自己的信息。 | 是 | 是 | 是 | 0 | — | — | — |  | — |
| /[op](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l op \\o 命令 ) | 授予玩家管理员权限。 | 是 | 是 | 是 | 3 | MP | — | — |  | — |
| /[pardon](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l pardon \\o 命令 ) | 从封禁列表中移除项目。 | — | — | 是 | 3 | MP | — | — |  | — |
| /[particle](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l particle \\o 命令 ) | 创建颗粒。 | — | — | 是 | 2 | — | — | — |  | — |
| /[playsound](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l playsound \\o 命令 ) | 播放音效。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — | — |  | — |
| /[publish](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l publish \\o 命令 ) | 向局域网开放单人游戏世界。 | — | — | 是 | 4 | 仅限SP | — | — | — |  |
| /[recipe](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l recipe \\o 命令 ) | 解锁或锁定合成配方。 | — | — | 是 | 2 | — | — | — |  | — |
| /[reload](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l reload \\o 命令 ) | 从硬盘中重新加载战利品表、进度和函数。 | — | — | 是 | 4 | — | — | — | — |  |
| /[replaceitem](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l replaceitem \\o 命令 ) | 替换物品栏中的物品。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — |  |  |  | — |
| /[save-all](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l save-all \\o 命令 ) | 将服务器保存到硬盘。 | — | — | 是 | 4 | MP | — | — | — |  |
| /[save-off](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l save-off \\o 命令 ) | 关闭服务器自动保存。 | — | — | 是 | 4 | MP | — | — | — |  |
| /[save-on](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l save-on \\o 命令 ) | 开启服务器自动保存。 | — | — | 是 | 4 | MP | — | — | — |  |
| /[say](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l say \\o 命令 ) | 向多个玩家发送消息。 | 是 | 是 | 是 | 1 | — | — | — | — | — |
| /[scoreboard](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l scoreboard \\o 命令 ) | 管理记分板目标、玩家、队伍与标签。 | — | — | 是 | 2 | — | — |  |  | — |
| /[seed](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l seed \\o 命令 ) | 显示世界[种子](/%E7%A7%8D%E5%AD%90%EF%BC%88%E4%B8%96%E7%95%8C%E7%94%9F%E6%88%90%EF%BC%89 \\o 种子（世界生成） )。 | — | — | 是 | 2 | — | — | — | — |  |
| /[setblock](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l setblock \\o 命令 ) | 将方块替换为其它方块。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — |  | — | — | — |
| /[setidletimeout](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l setidletimeout \\o 命令 ) | 设置无操作玩家被踢出的延时。 | — | — | 是 | 3 | MP | — | — |  | — |
| /[setmaxplayers](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l setmaxplayers \\o 命令 ) | 设置可加入游戏的玩家数量上限。 | 是 | 是 | — | 0 | — | — | — |  | — |
| /[setworldspawn](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l setworldspawn \\o 命令 ) | 设置[世界出生点](/%E7%94%9F%E6%88%90 \\l .E7.8E.A9.E5.AE.B6.E7.9A.84.E7.94.9F.E6.88.90 \\o 生成 )。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — | — | — |  |
| /[spawnpoint](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l spawnpoint \\o 命令 ) | 为玩家设置出生点。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — | — |  | — |
| /[spreadplayers](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l spreadplayers \\o 命令 ) | 将实体传送到随机位置。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — |  |  | — |
| /[stats](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l stats \\o 命令 ) | 根据命令结果更新记分板目标。 | — | — | 是 | 2 | — |  |  |  | — |
| /[stop](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l stop \\o 命令 ) | 关闭服务器。 | — | — | 是 | 4 | MP | — | — | — |  |
| /[stopsound](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l stopsound \\o 命令 ) | 停止音效。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — | — |  | — |
| /[summon](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l summon \\o 命令 ) | 生成实体。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — |  | — | — |
| /[teleport](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l teleport \\o 命令 ) | 传送实体。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — |  |  | — |
| /[tell](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tell \\o 命令 ) | 向另一玩家发送私信。 | 是 | 是 | 是 | 0 | — | — | — |  | — |
| /[tellraw](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tellraw \\o 命令 ) | 向玩家显示JSON消息。 | — | — | 是 | 2 | — | — | — |  | — |
| /[testfor](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l testfor \\o 命令 ) | 统计符合给定条件的实体。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — |  |  | — |
| /[testforblock](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l testforblock \\o 命令 ) | 测定某方块是否在某位置。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — |  | — | — | — |
| /[testforblocks](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l testforblocks \\o 命令 ) | 测定两个区域中的方块是否相同。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — |  | — | — | — |
| /[tickingarea](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tickingarea \\o 命令 ) | 添加、删除或列出常加载区域。 | 是 | 是 | — | 0 | — | — | — | — |  |
| /[time](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l time \\o 命令 ) | 更改或查询游戏中的世界时间。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — | — | — |  |
| /[title](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l title \\o 命令 ) | 管理屏幕上的标题。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — | — |  | — |
| /[toggledownfall](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l toggledownfall \\o 命令 ) | 切换天气。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — | — | — |  |
| /[tp](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tp \\o 命令 ) | 传送实体。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — |  |  | — |
| /[transferserver](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l transferserver \\o 命令 ) | 将玩家转送至另一服务器。 | 是 | 是 | — | 0 | — | — | — | — | — |
| /[trigger](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l trigger \\o 命令 ) | 设置一个触发器。 | — | — | 是 | 0 | — | — | — |  | — |
| /[weather](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l weather \\o 命令 ) | 设置天气。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — | — | — |  |
| /[whitelist](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l whitelist \\o 命令 ) | 管理服务器白名单。 | — | — | 是 | 3 | MP | — | — |  | — |
| /[worldborder](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l worldborder \\o 命令 ) | 管理[世界边界](/%E4%B8%96%E7%95%8C%E8%BE%B9%E7%95%8C \\o 世界边界 )。 | — | — | 是 | 2 | — | — | — | — |  |
| /[wsserver](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l wsserver \\o 命令 ) | 连接至WebSocket服务器。 | 是 | 是 | — | 0 | — | — | — | — | — |
| /[xp](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l xp \\o 命令 ) | 增加或减少[经验](/%E7%BB%8F%E9%AA%8C \\o 经验 )。 | 是 | 是 | 是 | 2 | — | — | — |  | — |

命令解析

**成功条件**

只有情况符合命令的成功条件时游戏才会认为命令执行成功。成功与否本身会产生许多影响，例如接受[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )红石信号的[红石比较器](/%E7%BA%A2%E7%9F%B3%E6%AF%94%E8%BE%83%E5%99%A8 \\o 红石比较器 )的输出会有所变化。请注意，并非所有的“成功”的命令都会使世界有所改变，“失败”的命令也不意味着命令什么也没有做。

**限制条件**

描述该命令的执行者与执行条件要求。

▪ *无：*此命令可以由任何玩家在任何世界执行。下列命令没有限制条件：/[help](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l help \\o 命令 )、/[me](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l me \\o 命令 )、/[tell](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tell \\o 命令 )和/[trigger](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l trigger \\o 命令 )。

▪ *是管理员：*此命令只能由[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 )或在启用作弊的单人游戏执行。在多人联机服务器中，这类命令的结果会向所有在线管理员通报。

▪ *仅多人联机：*此命令只能在多人联机服务器中执行。下列命令只能在多人联机服务器中执行：/[ban](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l ban \\o 命令 )、/[ban-ip](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l ban-ip \\o 命令 )、/[banlist](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l banlist \\o 命令 )、/[deop](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l deop \\o 命令 )、/[kick](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l kick \\o 命令 )、/[list](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l list \\o 命令 )、/[op](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l op \\o 命令 )、/[pardon](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l pardon \\o 命令 )、/[pardon-ip](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l pardon-ip \\o 命令 )、/[save-all](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l save-all \\o 命令 )、/[save-off](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l save-off \\o 命令 )、/[save-on](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l save-on \\o 命令 )、/[setidletimeout](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l setidletimeout \\o 命令 )、/[stop](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l stop \\o 命令 )和/[whitelist](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l whitelist \\o 命令 )。

所有多人联机限定的命令都不允许参数中有目标选择器。

除了/[list](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l list \\o 命令 )所有的任何多人联机命令都不能由[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )执行。

许多这类命令都可以对从未进入服务器甚至非*Minecraft*注册账号的玩家使用。

▪ *不在[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )上执行：*此命令的执行者不能是命令方块。

**命令列表**

**advancement**

**advancement**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.12](/1.12 \\o 1.12 )（[17w13a](/17w13a \\o 17w13a ) ） |

给予或移除玩家的进度，或者检测玩家是否有某进度。

**语法**

advancement <grant|revoke> <*玩家*> <only|until|from|through> <*进度*> [*条件*]

advancement <grant|revoke> <*玩家*> everything

advancement test <*玩家*> <*进度*> [*条件*]

**参数**

*玩家*

必须为玩家名或目标选择器。

only

仅操作玩家的指定进度。

until

操作玩家的指定进度及其全部上游进度，从根进度“直到（until）”指定的进度。进度的遍历顺序是“指定进度”>“父进度”>“父进度的父进度”>……>“起始进度”。

from

操作玩家的指定进度及其全部下游进度，“自（from）”指定进度开始的全部子进度。进度的遍历顺序是“指定进度”>“子进度”>“子进度的子进度”>……，以深度优先遍历（即优先枚举节点的子节点，而后才枚举节点的兄弟节点）。由于具体的进度树取决于操作系统读取文件的方式，因此在不同操作系统上具体的遍历顺序不尽相同。

through

效果等同于until和from的混合，所有“经由（through）”指定进度，任何上下游进度。进度的遍历顺序是until和from的结合，首先进行until，然后进行from。

everything

操作全部玩家的已载入进度。

*进度*

指定要给予、移除或检测的进度。必须是有效[进度](/%E8%BF%9B%E5%BA%A6 \\o 进度 )识别串。

*条件*（可选）

指定要操作的进度的条件。必须是有效[进度](/%E8%BF%9B%E5%BA%A6 \\o 进度 )条件识别串。

若指定，命令只会遵循该完成条件，而不是全部进度。

若留空，命令会在全进度中寻找。

**效果**

若参数没有正确定义或*玩家*未能指定一个及以上的在线玩家，则命令失败。

成功时，添加或移除指定玩家的进度（且添加或删除该进度的前置需求或后续依赖）。

**示例**

要测试自己是否有拥有“Obtain armor”进度的“Iron leggings”完成条件：advancement test @p minecraft:story/obtain\_armor iron\_leggings

给自己授予“Shiny gear”进度：advancement grant @p minecraft:story/shiny\_gear

**ban**

这类命令能控制服务器的封禁列表或黑名单。黑名单是不被允许连接到服务器的玩家名称或者IP地址列表。封禁操作将取消已有的白名单。

*另见：[/whitelist](" \l "whitelist )*

**ban**

**ban**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 仅[多人联机](/%E5%A4%9A%E4%BA%BA%E8%81%94%E6%9C%BA \\o 多人联机 ) 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) 不在[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )上执行 |
| **加入版本** | [Alpha 1.0.16](/Alpha_1.0.16 \\o Alpha 1.0.16 ) |

将玩家列入黑名单。

**语法**

ban <*名称*> [*理由…*]

**参数**

*名称*

需要封禁的玩家名。该玩家*无需*在线，甚至不需要实际存在。

*理由*（可选）

与封禁信息一同显示，展示给其他服务器中的[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 )以及记录在服务器日志中的文本。

**效果**

永远成功。指定的玩家名称被列入服务器黑名单，任何此名的玩家都无法再进入服务器。

**ban-ip**

**ban-ip**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 仅[多人联机](/%E5%A4%9A%E4%BA%BA%E8%81%94%E6%9C%BA \\o 多人联机 ) 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) 不在[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )上执行 |
| **加入版本** | [Alpha 1.0.16](/Alpha_1.0.16 \\o Alpha 1.0.16 ) |

将IP地址列入黑名单。

**语法**

ban-ip <*地址*|*名称*> [*理由…*]

**参数**

*地址|名称*

IP地址或者当前在线的玩家。

*理由*（可选）

与封禁信息一同显示，展示给其他服务器中的[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 )以及记录在服务器日志中的文本。

**效果**

如果*地址|名称*既不是有效IP地址也不是在线玩家的名称，则失败。

成功时，IP地址（指定在线玩家的或输入的）被加入服务器黑名单，任何使用此地址的玩家都无法再进入服务器。

**banlist**

**banlist**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 仅[多人联机](/%E5%A4%9A%E4%BA%BA%E8%81%94%E6%9C%BA \\o 多人联机 ) 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) 不在[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )上执行 |
| **加入版本** | [Alpha 1.0.16](/Alpha_1.0.16 \\o Alpha 1.0.16 ) |

显示服务器封禁列表。

**语法**

banlist ips

banlist players

**效果**

永远成功，显示封禁的IP地址或玩家列表。

**blockdata**

**blockdata**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.8](/1.8 \\o 1.8 )（[14w02a](/14w02a \\o 14w02a ) ） |

修改一个方块的数据标签。

**语法**

blockdata <*x*> <*y*> <*z*> <*数据标签*>

**参数**

*x y z*

指定要修改的方块的坐标。可以含有[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )代表与命令执行处的相对坐标。

*数据标签*

指定要添加或修改的方块[数据标签](" \l ".E6.95.B0.E6.8D.AE.E6.A0.87.E7.AD.BE )元素。必须是[NBT标签](/NBT%E6%A0%87%E7%AD%BE \\o NBT标签 )组合（示例：{CustomName:Fred}）。

**效果**

若参数没有正确指定或目标方块不是“存有数据的方块”，则失败。未与[方块实体值](/%E6%96%B9%E5%9D%97%E5%AE%9E%E4%BD%93%E5%80%BC \\o 方块实体值 )关联的方块没有数据。

成功时，编辑目标方块的数据标签。

**示例**

将位于(0,64,0)的[信标](/%E4%BF%A1%E6%A0%87 \\o 信标 )的主效果改为[急迫](/%E7%8A%B6%E6%80%81%E6%95%88%E6%9E%9C \\l .E6.80.A5.E8.BF.AB \\o 状态效果 ):

blockdata 0 64 0 {Primary:3}

**另见**

▪ [方块实体值格式](/%E5%8C%BA%E5%9D%97%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\l .E6.96.B9.E5.9D.97.E5.AE.9E.E4.BD.93.E5.80.BC.E6.A0.BC.E5.BC.8F \\o 区块格式 ) — 定义方块实体值方块的数据标签

▪ /[entitydata](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l entitydata \\o 命令 ) — 更改实体的数据标签

▪ /[replaceitem](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l replaceitem \\o 命令 ) — 替换方块物品栏中的物品

▪ /[setblock](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l setblock \\o 命令 ) – 在一个位置放置一个新方块

▪ /[stats](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l stats \\o 命令 ) — 对方块的命令统计进行设置

**clear**

**clear**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.4.2](/1.4.2 \\o 1.4.2 )（[12w37a](/12w37a \\o 12w37a ) ） |

清空玩家物品栏的物品。

**语法**

▪ **PC版**

clear [*玩家*] [*物品*] [*数据*] [*最大数量*] [*数据标签*]

▪ **基岩版**

clear [*玩家：目标*] [*物品名：字符串*] [*数据：整数*] [*最大数量：整数*]

**参数**

*玩家*（基岩版：*玩家：目标*）（可选）

必须是玩家名或[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。若未定义则默认为命令执行者。在命令方块中为必需参数。

*物品*（基岩版：*物品名：字符串*）（可选）

指定将被清除的物品的[ID](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC \\o 数据值 )。若未定义则清除物品栏中所有物品。

*数据*（基岩版：*数据：整数*）（可选）

指定将被清除的物品的[数据值](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC \\o 数据值 )。若未指定或定义为-1，则所有符合*物品*值的物品会被清除而不考虑物品数据。

*最大数量*（基岩版：*最大数量：整数*）（可选）

指定物品将被清除的最大数量。若未指定或定义为-1，则所有符合*物品*与*数据*值的物品会被清除。若定义为0，则不会清除任何物品，但会成功执行并返回是否有物品本应该被清除（用来检测物品但不清除物品）。

*数据标签*（可选）[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]

指定将被清除的物品的数据标签（只有符合数据标签的物品会被清除；没有数据标签的物品不会被考虑）。必须为[NBT标签](/NBT%E6%A0%87%E7%AD%BE \\o NBT标签 )组合（示例：{display:{Name:Fred}}）。

**效果**

若参数没有被正确指定，*玩家*没能指定一个或更多的在线玩家或者没有移除任何物品（除了*最大数量*为0的情况），则失败。

成功时，移除指定玩家的物品。

**示例**

清除自己的所有物品：clear

清除Alice的所有物品：clear Alice

清除Alice的所有羊毛：clear Alice minecraft:wool

清除所有玩家的橙色羊毛：clear @a minecraft:wool 1

清除最近玩家的带有“锋利 I”附魔的金剑，不论剑的损害值：

clear @p minecraft:golden\_sword -1 -1 {ench:[{id:16s,lvl:1s}]}

**另见**

/[blockdata](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l blockdata \\o 命令 ) — 更改或移除方块物品栏内的物品

/[entitydata](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l entitydata \\o 命令 ) — 更改或移除实体物品栏内的物品

/[give](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l give \\o 命令 ) — 给予玩家物品

/[kill](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l kill \\o 命令 ) — 清除物品实体

/[replaceitem](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l replaceitem \\o 命令 ) — 替换方块或实体的物品栏中的物品

**clone**

**clone**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.8](/1.8 \\o 1.8 )（[14w03a](/14w03a \\o 14w03a ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

在区域之间复制方块结构。

**语法**

▪ **PC版**

clone <*x1*> <*y1*> <*z1*> <*x2*> <*y2*> <*z2*> <*x*> <*y*> <*z*> [*遮罩模式*] [*复制模式*] [*方块名*] [*数据值|方块状态*]

▪ **基岩版**

clone <*begin: x y z*> <*end: x y z*> <*destination: x y z*> [*遮罩模式：字符串*] [*复制模式：字符串*] [*方块名：字符串*] [*方块数据：整数*]

*上方的背景色是为了方便阅读。游戏内clone命令的帮助信息中没有最后一个参数：*方块名*，此处是为了后续讨论而设。*

**参数**

*x1 y1 z1*与*x2 y2 z2*（基岩版：*begin: x y z*与*end: x y z*）

定义源区域的两组对角方块坐标。可以使用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )来指定命令执行地的相对距离。

构成边角的方块在此方块的坐标正方向上延伸。因此，各轴上较小的坐标将会正好贴合区域边界，但较大的坐标将会超过边界1方块，源区域的体积则为(x大 - x小 + 1) × (y大 - y小 + 1) × (z大 - z小 + 1)。例如：0 0 0 0 0 0的体积为1方块，0 0 0 1 1 1与1 1 1 0 0 0都指定同一块8方块大小的区域。

*x y z*（基岩版：*destination: x y z*）

定义目标区域的西北方向较低（即在各轴上坐标较小）的角。可以使用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )来指定命令执行地的相对距离。

*遮罩模式*（基岩版：*遮罩模式：字符串*）（可选）

指定是否过滤被复制方块。必须为下列之一：

▪ filtered — 仅复制方块ID符合*方块名*定义的方块。

▪ masked — 仅复制非空气方块。会保持目的区域中原本会被替换为空气的方块不变。

▪ replace — 复制所有方块，用源区域的方块覆盖目标区域中的*所有*方块。

若未定义，默认为replace。

*复制模式*（基岩版：*复制模式：字符串*）（可选）

指定对源区域的操作。必须为下列之一：

▪ force — 强制复制，即使源区域与目标区域有重叠。

▪ move — 将源区域复制到目标区域，并将源区域替换为空气。在filtered遮罩模式下，只有被复制的方块才会被替换为空气。

▪ normal — 不执行force与move。

若未指定，默认为normal。

*方块名*（基岩版：*方块名：字符串*）（可选）

指定当*遮罩模式*设置为filtered时要复制的方块ID（示例：minecraft:stone）。在filtered模式下为必需参数。

*数据值*（可选）

指定复制时需要符合的方块数据值。必须在0到15之间（含）。

*方块状态*（可选）[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]

指定复制时需要符合的方块状态值。必须对于*方块名*中指定的方块有效。

**效果**

若参数没有被正确指定，或源区域的方块体积大于32768（足够复制8个区块的区域），或源区域与目标区域重合（除非使用了force复制模式），或者源区域与目标区域尚未被渲染时，则失败。

成功时，将目标区域用源区域的方块覆盖，源区域不变（除非使用了move复制模式）。

**另见**

/[fill](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l fill \\o 命令 ) — 用一类方块填充整个区域

**data[*[将在1.13到来](/1.13 \\o 1.13 )*]**

**data**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.13](/1.13 \\o 1.13 )（[17w45a](/17w45a \\o 17w45a ) ） |

允许[玩家](/%E7%8E%A9%E5%AE%B6 \\o 玩家 )获取、合并或是移除[实体](/%E5%AE%9E%E4%BD%93 \\o 实体 )或[方块](/%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 方块 )的[数据标签](" \l ".E6.95.B0.E6.8D.AE.E6.A0.87.E7.AD.BE )。

**语法**

data get block <*方位*> [*<路径>*] [*<比例>*]

data get entity <*目标*> [*<路径>*] [*<比例>*]

data merge block <*方位*> <*nbt*>

data merge entity <*目标*> <*nbt*>

data remove block <*方位*> <*路径*>

data remove entity <*目标*> <*路径*>

**参数**

*方位*

指定方块所在的位置。

*目标*

指定目标实体。

*路径*（可选）

指定目标NBT所位于的路径。

路径的表述为：foo.bar[0]."A [crazy name]".baz。

▪ foo.bar意为foo的子标签bar。

▪ foo[0]意为foo的第0个元素。

▪ 如果一个键的名称需要被转义，则用引号将其包括，如："quoted strings"。

*比例*（可选）

缩放通过get获得的NBT具体数值。

*nbt*

指定将被合并/移除的NBT标签。

**效果**

当参数没有被正确指定时失败。

若成功:

▪ get — 返回指定*位置*的方块或单个*目标*实体的NBT数据。可以指定一个*路径*来检索指定的数值型NBT数据。可选参数*比例*可以缩放检索到的数值数据。

▪ merge — 合并指定*位置*的方块或单个*目标*实体的NBT数据与提供的NBT数据。

▪ remove — 移除指定*位置*的方块或单个*目标*实体指定*路径*的NBT数据。无法移除玩家的NBT数据。

**datapack[*[将在1.13到来](/1.13 \\o 1.13 )*]**

**datapack**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.13](/1.13 \\o 1.13 )（[17w46a](/17w46a \\o 17w46a ) ） |

控制加载的[数据包](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%8C%85 \\o 数据包 )。

**语法**

datapack disable <*名称*>

datapack enable <*名称*> [*first|last*]

datapack enable <*名称*> [*before|after*] <*已存在数据包*>

datapack list [*available|enabled*]

**参数**

*名称*

指定数据包名称。

*已存在数据包*

指定一个已经存在并加载的数据包名称。

**效果**

当参数没有被正确指定时失败。

若成功：

▪ disable — 将禁用指定数据包。

▪ enable — 将启用指定数据包。

• first — 将启用指定数据包，并将它置于所有数据包之前（即优先级最低）。

• last — 将启用指定数据包，并将它置于所有数据包之后（即优先级最高）。

• before — 将启用指定数据包，并将它置于指定*已存在数据包*之前（优先级低于之）。

• after — 将启用指定数据包，并将它置于指定*已存在数据包*之后（优先级高于之）。

▪ list — 将列出所有数据包，或仅列出可用/已启用的数据包。将鼠标悬停于数据包名上将显示它们于pack.mcmeta中的描述。

**debug**

**debug**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) 不在[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )上执行 |
| **加入版本** | [1.3.1](/1.3.1 \\o 1.3.1 )（[12w27a](/12w27a \\o 12w27a ) ） |

开始或结束调试会话。

**语法**

debug <start|stop>

**参数**

start

开始新的调试分析会话。

stop

结束现有调试分析会话。

**效果**

若在已有活动的调试会话时尝试开始调试会话，或在没有时尝试结束，则失败，

若成功，开始或结束调试会话。调试会话活动时，将潜在性能瓶颈的提醒记录于控制台。停止时，在“debug”文件夹中创建一份分析结果。

**defaultgamemode**

**defaultgamemode**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.3.1](/1.3.1 \\o 1.3.1 )（[12w22a](/12w22a \\o 12w22a ) ） |

设置新玩家进入服务器时默认的[游戏模式](/%E6%B8%B8%E6%88%8F%E6%A8%A1%E5%BC%8F \\o 游戏模式 )（生存、创造等）。

**语法**

defaultgamemode <*模式*>

**参数**

*模式*

定义新玩家的默认游戏模式。必须为下列之一：

▪ survival（可简写为s或0）表示[生存模式](/%E7%94%9F%E5%AD%98%E6%A8%A1%E5%BC%8F \\o 生存模式 )

▪ creative（可简写为c或1）表示[创造模式](/%E5%88%9B%E9%80%A0%E6%A8%A1%E5%BC%8F \\o 创造模式 )

▪ adventure（可简写为a或2）表示[冒险模式](/%E5%86%92%E9%99%A9%E6%A8%A1%E5%BC%8F \\o 冒险模式 )

▪ spectator（可简写为sp或3）表示[旁观模式](/%E6%97%81%E8%A7%82%E6%A8%A1%E5%BC%8F \\o 旁观模式 )

**效果**

参数没有被正确指定时失败。

成功时，更改显示在世界选择菜单的默认游戏模式。新进入世界的玩家会被设为该默认游戏模式。

**示例**

将默认游戏模式设为生存模式：defaultgamemode survival、defaultgamemode s或defaultgamemode 0

**另见**

/[gamemode](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l gamemode \\o 命令 ) – 更改玩家的游戏模式

**deop**

**deop**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 仅[多人联机](/%E5%A4%9A%E4%BA%BA%E8%81%94%E6%9C%BA \\o 多人联机 ) 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) 不在[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )上执行 |
| **加入版本** | [Alpha 1.0.16](/Alpha_1.0.16 \\o Alpha 1.0.16 ) [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

撤销玩家的[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 )身份。

**语法**

▪ **PC版**

deop <*玩家*>

▪ **基岩版**

deop <*玩家：目标*>

**参数**

*玩家*（基岩版：*玩家：目标*）

指定一个玩家从管理员列表中移除。 可以是玩家名或目标选择器，但目标选择器不会被解析；只有明确指定的玩家才能会产生有效结果。

**效果**

若条件满足，则永远成功。如果*玩家*处于管理员名单中，则会被除名，所有使用该名称的玩家都不再拥有管理员权限。

**示例**

将Alice从管理员列表中移除: deop Alice

**difficulty**

**difficulty**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.4.2](/1.4.2 \\o 1.4.2 )（[12w32a](/12w32a \\o 12w32a ) ） [PE 1.0.5](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5 \\o 携带版1.0.5 )（[PE 1.0.5 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5_build_1 \\o 携带版1.0.5 build 1 ) ） |

设定难度等级(和平、简单，等等)。

**语法**

▪ **PC版**

difficulty <*难度*>

▪ **基岩版**

difficulty <*难度：整数*>

difficulty <*难度：字符串*>

**参数**

*难度*（基岩版：*难度：整数*或*难度：字符串*）

新的游戏难度。必须为以下之一：

▪ peaceful (可被简写为p或0)为[和平](/%E9%9A%BE%E5%BA%A6 \\o 难度 )难度

▪ easy (可被简写为e或1)为[简单](/%E9%9A%BE%E5%BA%A6 \\o 难度 )难度

▪ normal (可被简写为n或2)为[普通](/%E9%9A%BE%E5%BA%A6 \\o 难度 )难度

▪ hard (可被简写为h或3)为[困难](/%E9%9A%BE%E5%BA%A6 \\o 难度 )难度

**效果**

若参数指定不正确则失败。

若成功，更改游戏的[难度](/%E9%9A%BE%E5%BA%A6 \\o 难度 )。在多人服务器中原有难度会持续至服务器重启——重启后服务器将从server.properties读取新的难度。

**示例**

更改难度为困难: difficulty hard、difficulty h或difficulty 3

**另见**

/[gamemode](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l gamemode \\o 命令 ) – 更改一位玩家的游戏模式(创造、生存，等等)

**effect**

**effect**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.5](/1.5 \\o 1.5 )（[13w09b](/13w09b \\o 13w09b ) ） [PE 1.0.5](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5 \\o 携带版1.0.5 )（[PE 1.0.5 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5_build_1 \\o 携带版1.0.5 build 1 ) ） |

**effect**命令管理玩家及其它实体上的[状态效果](/%E7%8A%B6%E6%80%81%E6%95%88%E6%9E%9C \\o 状态效果 )。

**语法**

▪ **PC版**

effect <*玩家*> clear（移除所有效果）

effect <*玩家*> <*效果*> [*秒数*] [*强度*] [*隐藏颗粒*]（给予一种效果）

▪ **基岩版**

effect <*玩家：目标*> clear （移除所有效果）

effect <*玩家：目标*> <*效果：字符串*> [*秒数：整数*] [*强度：整数*] [*隐藏颗粒：布尔值*]（给予一种效果）

**参数**

*玩家*（基岩版：*玩家：目标*）

指定目标。必须是一位玩家的名字或[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )（允许使用@e选择非玩家实体）。

*效果*（基岩版：*效果：字符串*）

指定给予的效果。必须是一个[状态效果ID](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC \\l .E7.8A.B6.E6.80.81.E6.95.88.E6.9E.9C \\o 数据值 )（例如，1或minecraft:speed）。

*秒数*（基岩版：*秒数：整数*）（可选）

以秒为单位指定效果时长。必须在0至1,000,000之间（含，不输入逗号）。若未指定，默认为30秒。

*强度*（基岩版：*强度：整数*）（可选）

指定效果的额外等级。必须在0至255之间（含）。若未指定，默认为0。注意，状态效果的第一级（如生命恢复 I）对应为0，因此第二级状态效果，如生命回复 II，应指定强度为1。

*隐藏颗粒*（基岩版：*隐藏颗粒：布尔值*）（可选）

指定是否隐藏状态效果的[颗粒](/%E9%A2%97%E7%B2%92 \\o 颗粒 )，以及游戏界面上的状态效果指示图标[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]。必须为true或false。若未指定，默认为false。

**效果**

若参数指定不正确，或当*玩家*不是有效实体（指定名字的玩家必须在线），或当*秒数*被指定为0而目标没有该效果时，或当在clear模式下没有效果被移除时失败。

若成功：

▪ clear — 从目标身上清除所有状态效果。

▪ *效果* — 给目标添加状态效果。如果一个目标已经拥有该状态效果，同等级的新状态效果仅在拥有更长的持续时覆盖旧的持续时间，但更高等级的新状态效果将会覆盖之前的持续时间。如果秒数设为0，则会取消指定的效果。

**示例**

给予最近的玩家一个60秒的速度 II效果：effect @p 1 60 1

给予最近的玩家一个60秒的速度 III效果：effect @p minecraft:speed 60 2

从所有玩家身上清除任何急迫效果：effect @a minecraft:haste 0

清除所有僵尸身上的所有效果：effect @e[type=zombie] clear

**enchant**

**enchant**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.4.4](/1.4.4 \\o 1.4.4 )（[1.4.4-pre](/1.4.4-pre \\o 1.4.4-pre ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 5](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_5 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 5 ) ） |

为一位玩家手持的物品添加[魔咒](/%E9%99%84%E9%AD%94 \\o 附魔 )。受限于[铁砧机制](/%E9%93%81%E7%A0%A7%E6%9C%BA%E5%88%B6 \\o 铁砧机制 )。

**语法**

▪ **PC版**

enchant <*玩家*> <*魔咒ID*> [*等级*]

▪ **基岩版**

enchant <*玩家：目标*> <*魔咒ID：整数*> [*等级：整数*]

可使用魔咒ID的字符串形式：

enchant <*玩家：目标*> <*魔咒ID：字符串*> [*等级：整数*]

**参数**

*玩家*（基岩版：*玩家：目标*）

指定目标。必须是一个玩家名或[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。

*魔咒ID*（基岩版：*魔咒ID：整数*或*魔咒ID：字符串*）

指定添加至玩家手持物品的魔咒。必须是一个有效的[魔咒ID](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC \\l .E9.99.84.E9.AD.94.E6.95.B0.E6.8D.AE.E5.80.BC \\o 数据值 )（例如，16或minecraft:sharpness）。

*等级* （基岩版：*等级：整数*）（可选）

指定魔咒等级。必须至少为1且不大于特定魔咒的[最大等级](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC \\l .E9.99.84.E9.AD.94.E6.95.B0.E6.8D.AE.E5.80.BC \\o 数据值 )。若未指定，默认为1。

**效果**

若参数指定不正确，或当*玩家*未能指定一个或更多的在线玩家，或当魔咒对物品无效或与现有魔咒冲突时则失败（例如，“火焰保护”魔咒无法给予已附魔“保护”的盔甲，而“锋利III”无法给予已附魔“锋利I”的剑）。

若成功，添加指定的魔咒至目标的手持物品。

**示例**

给所有手持弓的玩家附魔无限：enchant @a 51

**备注**

虽然/enchant对魔咒有等级和兼容性限制，但其它命令（如/[give](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l give \\o 命令 )、/[replaceitem](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l replaceitem \\o 命令 )和/[entitydata](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l entitydata \\o 命令 )）可以绕过这些限制。

**entitydata**

**entitydata**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.8](/1.8 \\o 1.8 )（[14w32b](/14w32b \\o 14w32b ) ） |

修改实体的数据标签。

**语法**

entitydata <*实体*> <*数据标签*>

**参数**

*实体*

指定要修改的实体。必须是实体的UUID或@e[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。

*数据标签*

指定实体要被添加或修改的[数据标签](" \l ".E6.95.B0.E6.8D.AE.E6.A0.87.E7.AD.BE )（无法删除数据标签，且字符串参数不能为空/null）。必须是[NBT标签](/NBT%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\o NBT格式 )组合（例如， {CustomName:"Fred"}）。

**效果**

若参数指定不正确，或没有符合*实体*的非玩家实体则失败。（不可修改玩家。）

若成功，修改目标实体的数据标签。

**示例**

阻止所有现有僵尸捡拾物品：

entitydata @e[type=zombie] {CanPickUpLoot:0}

**execute**

**execute**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.8](/1.8 \\o 1.8 )（[14w07a](/14w07a \\o 14w07a ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

使用此命令执行者的权限，以其它玩家或实体的身份执行一条命令。可以添加一个/[testforblock](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l testforblock \\o 命令 )格式的限制条件。

**语法**

▪ **PC版**

execute <*实体*> <*x*> <*y*> <*z*> <*命令…*>

可以限制在指定方块被检测到时才执行命令：

execute <*实体*> <*x*> <*y*> <*z*> detect <*x2*> <*y2*> <*z2*> <*方块*> <*数据|状态*> <*命令…*>

▪ **基岩版**

execute <*执行源：目标*> <*坐标：x y z*> <*命令：字符串*>

可以限制在指定方块被检测到时才执行命令：

execute <*执行源：目标*> <*坐标：x y z*> detect <*测试坐标：x y z*> <*测试方块：字符串*> <*测试数据：整数*> <*命令：字符串*>

*以上文字的颜色是为了便于阅读。*

**参数**

*实体*（基岩版：*执行源：目标*）

指定目标命令执行者。必须为一个玩家名或[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。若多个目标被选中，则每个目标各运行一次指定的命令。

*x y z*（基岩版：*坐标：x y z*）

指定命令运行的位置。*x*和*z*必须在[-30,000,000到30,000,000](/%E4%B8%96%E7%95%8C%E7%95%8C%E9%99%90 \\o 世界界限 )内（含）。使用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )指定的相对坐标的参考点为命令代行者所处位置，而非此命令的执行位置。

*命令*（基岩版：*命令：字符串*）

指定要运行的命令。必须为一个有效命令。

*x2 y2 z2*（基岩版：*测试坐标：x y z*）（仅在detect模式可用）

指定要检测方块的位置。*x2*和*z2*必须在[-30,000,000到30,000,000](/%E4%B8%96%E7%95%8C%E7%95%8C%E9%99%90 \\o 世界界限 )内（含）。可使用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )来指定与(*x*,*y*,*z*)的相对坐标。

*方块*（基岩版：*测试方块：字符串*）（仅在detect模式可用）

指定[方块ID](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC \\l .E6.96.B9.E5.9D.97ID \\o 数据值 )，必须与(*x2*,*y2*,*z2*)处的方块相同，命令才会执行。*方块*必须是有效的方块ID（例如，minecraft:stone）。

*数据*（基岩版：*测试数据：整数*）（仅在detect模式可用）

必须与测试方块的方块数据相等，命令才会执行。设为-1可匹配任意的方块数据。

*状态*（仅在detect模式可用）[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]

必须与测试方块的方块状态相等，命令才会执行。设为\*可匹配任意的方块状态。

**效果**

若参数指定不正确，或*实体*无法解析为一个或多个有效实体（指定名字的玩家必须在线），或检测到的方块ID、数据或状态不匹配，或指定的命令执行失败则失败。

若成功，指定的命令将在指定的坐标位置，使用管理员等级的权限，以目标的身份执行。

**示例**

在每个僵尸的位置生成闪电：

execute @e[type=zombie] ~ ~ ~ summon LightningBolt

在每个站在任意种类沙子上的僵尸的位置生成闪电：

execute @e[type=zombie] ~ ~ ~ detect ~ ~-1 ~ minecraft:sand -1 summon lightning\_bolt

在最近的玩家处召唤10只爬行者（只会在已载入的世界中存在至少10个实体时生效）：

execute @e[c=10] ~ ~ ~ execute @p ~ ~ ~ summon creeper

**另见**

/[testforblock](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l testforblock \\o 命令 ) — 检测一个特定位置的某个方块（包括指定的数据标签）

**fill**

**fill**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.8](/1.8 \\o 1.8 )（[14w03a](/14w03a \\o 14w03a ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

用特定方块填充一个区域的全部或部分。

**语法**

▪ **PC版**

fill <*x1*> <*y1*> <*z1*> <*x2*> <*y2*> <*z2*> <*方块名*> [*数据|状态*] [*原有方块处理方式*] [*数据标签*]

使用replace参数时的语法：

fill <*x1*> <*y1*> <*z1*> <*x2*> <*y2*> <*z2*> <*方块名*> <*数据|状态*> replace [*替换方块名*] [*替换方块数据*]

▪ **基岩版**

fill <*自：x y z*> <*至：x y z*> <*方块名：字符串*> [*方块数据：整数*] [*原有方块处理方式：字符串*] [*替换方块名：字符串*] [*替换方块数据：整数*]

*以上文字的颜色是为了便于阅读。*

**参数**

*x1 y1 z1*与*x2 y2 z2*（基岩版：*自：x y z*与*至：x y z*）

定义填充区域的两组对角方块坐标。可使用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )来指定与命令执行处的相对距离。

构成边角的方块在此方块的坐标正方向上延伸。因此，各轴上较小的坐标将会正好贴合区域边界，但较大的坐标将会超过边界1方块，源区域的体积则为(x大 - x小 + 1) × (y大 - y小 + 1) × (z大 - z小 + 1)。例如：0 0 0 0 0 0的体积为1方块，0 0 0 1 1 1与1 1 1 0 0 0都指定同一块8方块大小的区域。

*方块名*

指定用于填充该区域的方块。必须为一个[方块ID](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC \\l .E6.96.B9.E5.9D.97ID \\o 数据值 )（例如,minecraft:stone）。

*数据*（可选）

指定用于填充方块的方块数据。必须在0到15间（含）。

*状态*（可选）[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]

指定用于填充方块的方块状态。必须对于*方块名*指定的方块有效。

*原有方块处理方式*（可选）

必须为其中之一：

▪ destroy - 用指定方块替换填充区域内所有方块（包括空气），原有方块视为被无魔咒的钻石[锹](/%E9%94%B9 \\o 锹 )或[镐](/%E9%95%90 \\o 镐 )采掘而掉落对应的实体形式。（只能被[剪刀](/%E5%89%AA%E5%88%80 \\o 剪刀 )采集的方块，如[藤蔓](/%E8%97%A4%E8%94%93 \\o 藤蔓 )，不会掉落；流体方块同理。）

▪ hollow - 仅用指定方块替换填充区域外层的方块。内部方块被替换为空气，掉落被替换方块可能拥有的内容物，但方块自身不会掉落。若被填充的区域没有内部（长、宽、高至少一个不足3方格）时，与replace效果相似。

▪ keep - 仅用指定方块替换填充区域内的空气方块。

▪ outline - 仅用指定方块替换填充区域外层的方块。内部方块不受影响。若被填充的区域没有内部（长、宽、高至少一个不足3方格）时，与replace效果相似。

▪ replace - 用指定方块替换填充区域内所有方块（包括空气），而不以实体形式掉落被替换的方块和方块内容物。可选地，不指定替换后方块的数据标签，而是指定方块ID和数据值，用于限制被替换的方块类型（见下*替换方块名*和*替换方块数据*）

若未指定，默认为replace。

*数据标签*（可选）[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]

指定用于填充方块的数据标签（例如，一个箱子的内容物，一面旗帜上的图案等）。必须为一个[NBT格式](/NBT%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\o NBT格式 )组合（例如{CustomName:Fred}）。不能与*替换方块名*和*替换方块数据*参数同时使用。

*替换方块名*与*替换方块数据*（基岩版：*替换方块名：字符串*与*替换方块数据：整数*）（可选）

仅当*原有方块处理方式*为replace时可用的参数。不能与*数据标签*参数同时使用。

限定填充区域内将被替换方块的方块名及方块数据。若*替换方块数据*未指定，则此条件被忽略。若两个参数均未指定，替换填充区域内所有方块。

**效果**

若参数指定不正确、填充区域未被载入、或填充区域的方格体积大于32768、*数据*或*数据标签*对于指定方块ID无效，或没有方块被改动时失败。

若成功，将填充区域内的方块更改为特定方块。

**示例**

/fill [52 63 -1516](tel:52%2063%20-1516%2033%2073 ) [33 73](tel:52%2063%20-1516%2033%2073 ) -1536 minecraft:gold\_block 0 replace minecraft:stained\_hardened\_clay 1

将指定区域内的所有橙色陶瓦替换成金块。

/fill ~-3 ~-3 ~-3 ~3 ~-1 ~3 minecraft:water 0

将玩家脚下为顶面中心7×3×3的区域替换为水。

/fill ~-3 ~ ~-4 ~3 ~4 ~4 minecraft:planks 2 hollow

在玩家四周生成一个普通房间大小的盒子，并将内部替换为空气。

**function**

**function**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.12](/1.12 \\o 1.12 )（[1.12-pre1](/1.12-pre1 \\o 1.12-pre1 ) ） |

运行一个[函数](/%E5%87%BD%E6%95%B0 \\o 函数 )。

**语法**

▪ **PC版**

function <*函数名*> [if|unless] [*选择器*]

**参数**

*函数名*

必须为命名空间:指向函数文件的路径格式。

if

在*选择器*选中至少1个实体时执行函数。

unless

在*选择器*没有选中实体时执行函数。

*选择器*

与if和unless配合使用，指定控制函数执行的实体。

**效果**

若参数未正确指定、if模式*选择器*找不到实体、unless模式下*选择器*找到实体时，命令失败。

成功时，以实体或命令方块的身份运行指定的函数。

**示例**

运行路径“data/functions/custom/example/test.mcfunction”中的函数：/function custom:example/test

方圆2米内存在羊时运行函数：/function custom:example/test if @e[type=sheep,r=2]

执行者不是玩家时，运行函数：/function custom:example/test unless @s[type=player]

**另见**

[游戏规则gameLoopFunction](" \l "gamerule ) – 每一游戏刻均运行的函数

**gamemode**

**gamemode**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.3.1](/1.3.1 \\o 1.3.1 )（[12w16a](/12w16a \\o 12w16a ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

设置一个玩家的[游戏模式](/%E6%B8%B8%E6%88%8F%E6%A8%A1%E5%BC%8F \\o 游戏模式 )。

**语法**

▪ **PC版**

gamemode <*模式*> [*玩家*]

▪ **基岩版**

gamemode <*模式：字符串*> [*玩家：目标*]

通过数字而非名称指定游戏模式：

gamemode <*模式：整数*> [*玩家：目标*]

**参数**

*模式*（基岩版：*模式：字符串*或*模式：整数*）

必须为其中之一：

▪ survival（可简写为s或0）为[生存模式](/%E7%94%9F%E5%AD%98%E6%A8%A1%E5%BC%8F \\o 生存模式 )

▪ creative（可简写为c或1）为[创造模式](/%E5%88%9B%E9%80%A0%E6%A8%A1%E5%BC%8F \\o 创造模式 )

▪ adventure（可简写为a或2）为[冒险模式](/%E5%86%92%E9%99%A9%E6%A8%A1%E5%BC%8F \\o 冒险模式 )

▪ spectator（可简写为sp或3）为[旁观模式](/%E6%97%81%E8%A7%82%E6%A8%A1%E5%BC%8F \\o 旁观模式 )[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]

“[极限模式](/%E6%9E%81%E9%99%90%E6%A8%A1%E5%BC%8F \\o 极限模式 )”不是一个有效的*模式*参数选项，因其技术上不是一个游戏模式。

*玩家*（基岩版：*玩家：目标*）（可选）

若指定，必须是一个玩家名或一个[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。若未指定，默认为使用命令的玩家。当在命令方块中执行时，*玩家*为必需参数。

**效果**

若参数指定不正确，或*玩家*无法解析为一个或多个在线玩家，则失败。

若成功，更改默认玩家或指定玩家的游戏模式。

**示例**

使自己进入创造模式：gamemode creative，gamemode c，或gamemode 1

使所有玩家进入生存模式：gamemode 0 @a

**另见**

[defaultgamemode](" \l "defaultgamemode ) – 设置加入世界玩家的初始游戏模式

**gamerule**

**gamerule**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.4.2](/1.4.2 \\o 1.4.2 )（[12w32a](/12w32a \\o 12w32a ) ） [PE 1.0.5](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5 \\o 携带版1.0.5 )（[PE 1.0.5 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5_build_1 \\o 携带版1.0.5 build 1 ) ） |

设置或查询一条游戏规则。

**语法**

▪ **PC版**

gamerule <*规则*> [*值*]

▪ **基岩版**

gamerule <*规则：字符串*> <*值：布尔值*>

gamerule <*规则：字符串*> <*值：整数*>

gamerule [*规则：字符串*]

**参数**

*规则*（基岩版：*规则：字符串*）

指定要设置或查询的游戏规则。可为*任何*值，但只有某些预设的游戏规则会影响游戏玩法（见下*预设游戏规则*）。

*值*（基岩版：*值：布尔值*或*值：整数*）（可选）

指定将游戏规则设置的值。可为*任何*值，但只有true或false指定预设的游戏规则会真正影响游戏玩法，除maxEntityCramming、randomTickSpeed和spawnRadius以外，任何0或以上的整数都会影响游戏玩法（见下*预设游戏规则*）。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **预设游戏规则** | | | | |
| **规则名** | **描述** | **默认值** | **PC版** | **基岩版** |
| announceAdvancements | 是否在聊天框中公告玩家[进度](/%E8%BF%9B%E5%BA%A6 \\o 进度 )的达成 | true | 是 | 否 |
| commandBlockOutput （基岩版：commandblockoutput） | [命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )执行命令时是否通报管理员 | true | 是 | 是 |
| disableElytraMovementCheck | 是否让服务器停止检查使用[鞘翅](/%E9%9E%98%E7%BF%85 \\o 鞘翅 )玩家的移动速度。有助于减轻因服务器延迟而导致的飞行卡顿，但有可能导致生存模式下玩家飞行过快（作弊）。 | false | 是 | 否 |
| doDaylightCycle （基岩版：dodaylightcycle） | 是否进行[日夜交替](/%E6%97%A5%E5%A4%9C%E4%BA%A4%E6%9B%BF \\o 日夜交替 )和[月](/%E6%9C%88%E4%BA%AE \\o 月亮 )相变化 | true | 是 | 是 |
| doEntityDrops （基岩版：doentitydrops） | 非生物实体是否掉落物品 | true | 是 | 是 |
| doFireTick （基岩版：dofiretick） | 火是否传播及自然熄灭 | true | 是 | 是 |
| doLimitedCrafting | 玩家的合成配方是否需要解锁才能使用 | false | 是 | 否 |
| doMobLoot （基岩版：domobloot） | 生物是否掉落物品 | true | 是 | 是 |
| doMobSpawning （基岩版：domobspawning） | 生物是否[自然生成](/%E7%94%9F%E6%88%90 \\l .E7.94.9F.E6.88.90.E5.91.A8.E6.9C.9F \\o 生成 )。不影响[刷怪箱](/%E5%88%B7%E6%80%AA%E7%AE%B1 \\o 刷怪箱 )。 | true | 是 | 是 |
| doTileDrops （基岩版：dotiledrops） | 方块被破坏时是否掉落物品 | true | 是 | 是 |
| doWeatherCycle （基岩版：doweathercycle） | 天气是否变化 | true | 是 | 是 |
| drowningdamage | 玩家是否承受窒息伤害 | true | 否 | 是 |
| falldamage | 玩家是否承受跌落伤害 | true | 否 | 是 |
| firedamage | 玩家是否承受火焰伤害 | true | 否 | 是 |
| gameLoopFunction | 游戏每刻所运行的函数 | - | 是 | 否 |
| keepInventory （基岩版：keepinventory） | 玩家死亡后是否保留物品栏物品 | false | 是 | 是 |
| logAdminCommands | 是否在服务器日志中记录管理员使用过的命令 | true | 是 | 否 |
| maxCommandChainLength | 指定工作在连锁模式的命令方块的总数量 | 65536 | 是 | 否 |
| maxEntityCramming | 玩家或生物能同时推动其它可推动实体的数量，超过此数量时将承受每半秒3（）的[窒息](/%E7%AA%92%E6%81%AF \\o 窒息 )伤害。设置成0可以停用这个规则。此规则影响生存模式和冒险模式的玩家，以及除蝙蝠外的所有生物。可推动实体包括非旁观模式玩家、除蝙蝠外的所有生物、船和矿车。 | 24 | 是 | 否 |
| mobGriefing （基岩版：mobgriefing） | [爬行者](/%E7%88%AC%E8%A1%8C%E8%80%85 \\o 爬行者 )、[僵尸](/%E5%83%B5%E5%B0%B8 \\o 僵尸 )、[末影人](/%E6%9C%AB%E5%BD%B1%E4%BA%BA \\o 末影人 )、[恶魂](/%E6%81%B6%E9%AD%82 \\o 恶魂 )、[凋灵](/%E5%87%8B%E7%81%B5 \\o 凋灵 )、[兔子](/%E5%85%94%E5%AD%90 \\o 兔子 )、[羊](/%E7%BE%8A \\o 羊 )和[村民](/%E6%9D%91%E6%B0%91 \\o 村民 )是否能改变、破坏方块，以及村民、僵尸、[骷髅](/%E9%AA%B7%E9%AB%85 \\o 骷髅 )和[僵尸猪人](/%E5%83%B5%E5%B0%B8%E7%8C%AA%E4%BA%BA \\o 僵尸猪人 )是否能捡拾物品 | true | 是 | 是 |
| naturalRegeneration | 玩家是否能在饥饿值足够时自然恢复生命值（不影响外部治疗效果，如[金苹果](/%E9%87%91%E8%8B%B9%E6%9E%9C \\o 金苹果 )、[生命恢复](/%E7%94%9F%E5%91%BD%E6%81%A2%E5%A4%8D \\o 生命恢复 )状态效果等） | true | 是 | 否 |
| pvp | 玩家之间能否造成伤害 | true | 否 | 是 |
| randomTickSpeed | 每游戏刻每区块中随机的[方块刻](/%E6%96%B9%E5%9D%97%E5%88%BB \\o 方块刻 )发生的频率（例如植物生长，树叶腐烂等）。为0时禁用随机刻，较高的数字将增大随机刻频率。 | 3 | 是 | 否 |
| reducedDebugInfo | [调试屏幕](/%E8%B0%83%E8%AF%95%E5%B1%8F%E5%B9%95 \\o 调试屏幕 )是否简化而非显示详细信息；同时影响F3+B（实体碰撞箱）和F3+G（区块边界）效果的显示。 | false | 是 | 否 |
| showcoordinates | 是否显示玩家坐标 | false | 否 | 是 |
| sendCommandFeedback （基岩版：sendcommandfeedback） | 玩家执行命令的返回信息是否在聊天框中显示。同时影响命令方块是否保存命令输出文本 | true | 是 | 是 |
| showDeathMessages | 是否在聊天框中显示玩家以及驯养宠物（[狼](/%E7%8B%BC \\o 狼 )、[豹猫](/%E8%B1%B9%E7%8C%AB \\o 豹猫 )和[鹦鹉](/%E9%B9%A6%E9%B9%89 \\o 鹦鹉 )）的死亡信息。 | true | 是 | 否 |
| spawnRadius | 首次进入服务器的玩家和没有重生点的死亡玩家在重生时与世界重生点坐标的距离 | 10 | 是 | 否 |
| spectatorsGenerateChunks | 是否允许[旁观模式](/%E6%97%81%E8%A7%82%E6%A8%A1%E5%BC%8F \\o 旁观模式 )的玩家生成区块 | true | 是 | 否 |
| tntexplodes | TNT是否会爆炸 | true | 否 | 是 |

**效果**

当*规则*未指定且*值*未指定（例如，尝试询问一条未定义的游戏规则）时失败。

成功时，返回游戏规则的值（若*值*未指定）或将游戏规则设为指定的值（若指定*值*）。

可定义新游戏规则且对其赋值（指定规则值）或查询（不指定规则值）。

**示例**

停止日夜交替：gamerule doDaylightCycle false

停止生命自然恢复：gamerule naturalRegeneration false

定义一条myNewRule的新游戏规则并将其值设为10：gamerule myNewRule 10

**give**

**give**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.3.1](/1.3.1 \\o 1.3.1 )（[12w16a](/12w16a \\o 12w16a ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

给予玩家一种物品。

**语法**

▪ **PC版**

give <*玩家*> <*物品名*> [*数量*] [*数据*] [*数据标签*]

▪ **基岩版**

give <*玩家：目标*> <*物品名：字符串*> [*数量：整数*] [*数据：整数*] [*成分：成分*]

**参数**

*玩家*（基岩版：*玩家：目标*）

指定给予物品的目标。必须为一个玩家名或[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。

*物品名*（基岩版：*物品名：字符串*）

指定给予的物品。必须为一个有效的[物品ID](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC \\l .E7.89.A9.E5.93.81ID \\o 数据值 )（例如，minecraft:iron\_shovel），或为一个存在物品形态的有效的[方块ID](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC \\l .E6.96.B9.E5.9D.97ID \\o 数据值 )。不支持数字ID。

*数量*（基岩版：*数量：整数*）

指定给予的物品数量。必须在1和64间（含），但64超过该物品一组的数量时仍然有效。若未指定，默认为1。

无视特定物品的堆叠限制，例如：/[give](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l give \\o 命令 ) @p minecraft:iron\_sword 5会给予1组5把铁剑，但正常情况下铁剑应为1组1把。一组最少1个物品、最多64个物品的限制仍然有效。

*数据*（基岩版：*数据：整数*）（可选）

指定所给予物品的[物品数据](/Player.dat%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\l .E7.89.A9.E5.93.81.E6.A0.BC.E5.BC.8F \\o Player.dat格式 )。必须为一个介于-2,147,483,648和2,147,483,647之间的整数（含，不输入逗号），但是当数据值对于指定的物品ID无效时，会被重置为0。若未指定，默认为0。

*数据标签*（可选）[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]

指定给予物品的数据标签。必须是[NBT标签](/NBT%E6%A0%87%E7%AD%BE \\o NBT标签 )组合（例如，{display:{Name:Fred}}）。

*成分：成分*（可选）[*仅[基岩](/%E5%9F%BA%E5%B2%A9%E7%89%88 \\o 基岩版 )版*]

与数据标签类似，但仅支持CanPlaceOn和CanDestroy标签。（譬如： give @p iron\_shovel 1 0 {"minecraft:can\_destroy":{"blocks":["grass"]}}）

**效果**

若参数指定不正确，或*玩家*无法解析为一个或多个在线玩家时则失败。

若成功，在目标所处的位置上生成指定的物品。如果*玩家*指定了多个目标，每个目标都会收到指定数量的物品。生成物品的[物品实体](/%E5%8C%BA%E5%9D%97%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\l .E7.89.A9.E5.93.81 \\o 区块格式 )中的Owner（所有者）标签会被设为物品给予的目标，且PickupDelay（捡拾延时）标签被设为0[*[需要验证](/Talk:%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\o Talk:命令 )*]，使得物品能够立即进入目标的物品栏中，在物品栏未满的情况下。

**示例**

在John所处位置生成30个云杉木板，物品附加描述“Wooden planks”：

give John minecraft:planks 30 1 {display:{Lore:["Wooden planks"]}}

在John所处位置生成一瓶夜视药水：

give John potion 1 0 {Potion:"minecraft:night\_vision"}

给予一块在冒险模式中能够放置在泥土上且能够摧毁石英块的钻石块：

give John minecraft:diamond\_block 1 0 {CanPlaceOn:["minecraft:dirt"],CanDestroy:["minecraft:quartz\_block"]}

**另见**

/[summon](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l summon \\o 命令 ) — 在任意位置生成任何实体

**help**

**help**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 无 |
| **加入版本** | [1.3.1](/1.3.1 \\o 1.3.1 )（[12w17a](/12w17a \\o 12w17a ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

提供命令列表或单个命令的帮助信息。

**语法**

▪ **PC版**

help [*页码*|*命令名*]

亦可写成：

? [*页码*|*命令名*]

▪ **基岩版**

help <*命令名：字符串*>

help [*页码：整数*]

亦可写成：

? <*命令名：字符串*>

? [*页码：整数*]

**参数**

*页码|命令名*（基岩版：*命令名：字符串*或*页码：整数*）（可选）

指定命令列表的页码或需要提供帮助信息的命令。若未指定，默认为1（命令列表的第一页）。

**效果**

若*页码*无效，或当*命令名*不是一个可用命令名时失败。在指定了有效的命令名，正常给出了命令的用法时，这个命令在技术上仍然返回失败状态。

若该命令通过[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )运行，则将一条以“Searge says: ”（Searge说：）为开头的随机消息显示在命令方块界面“上一个输出”中，包括：“Yolo”、“/achievement take achievement.understandCommands @p”、“Ask for help on twitter”（去推特求助）、“/deop @p”、“Scoreboard deleted, commands blocked”（检测到记分板，命令已被屏蔽）、“Contact helpdesk for help”（去服务台求助）、“/testfornoob @p”、“/trigger warning”、“Oh my god, it's full of stats”（我的妈呀，全是数据）、“/kill @p[name=!Searge]”、“Have you tried turning it off and on again?”（你试过把它关掉再开没？）和“Sorry, no help today”（不好意思，今天没有帮助）。

**示例**

显示命令列表的第1页：?或help

显示命令列表的第3页：? 3

显示命令help的用法：help help

**kick**

**kick**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 仅[多人联机](/%E5%A4%9A%E4%BA%BA%E8%81%94%E6%9C%BA \\o 多人联机 ) 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) 不在[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )上执行 |
| **加入版本** | [Alpha 1.0.16](/Alpha_1.0.16 \\o Alpha 1.0.16 ) |

将一位玩家踢出服务器。

**语法**

kick <*玩家*> [*原因…*]

**描述**

使服务器强制断开*玩家*的连接，且向他们显示一条可选的*原因*信息。

**成功条件**

指定玩家必须在线。

**kill**

**kill**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.3.1](/1.3.1 \\o 1.3.1 )（[12w16a](/12w16a \\o 12w16a ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

杀死/清除实体（玩家，生物，物品等）。

**语法**

▪ **PC版**

kill [*玩家*|*实体*]

▪ **基岩版**

kill [*目标：目标*]

**参数**

*玩家|实体*（基岩版：*目标：目标*）（可选）

指定要杀死/清除的目标（包括非生物实体，例如物品，交通工具等）。必须为一个玩家名或一个[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。若未指定，默认为命令执行者。在命令方块中为必需项。

**效果**

如果*玩家|实体*无法解析为一个或多个实体（如果是玩家名则必须在线）则失败。

如果命令执行成功，则直接清除非生物实体，同时对生物实体造成3.4×1038的虚空伤害，杀死包括处于创造模式的和受高等伤害抗性[状态效果](/%E7%8A%B6%E6%80%81%E6%95%88%E6%9E%9C \\o 状态效果 )保护的玩家，且显示适当的[死亡信息](/%E6%AD%BB%E4%BA%A1%E4%BF%A1%E6%81%AF \\o 死亡信息 )。通过此方式杀死的玩家和生物会掉落物品，不是最小尺寸的[史莱姆](/%E5%8F%B2%E8%8E%B1%E5%A7%86 \\o 史莱姆 )和[岩浆怪](/%E5%B2%A9%E6%B5%86%E6%80%AA \\o 岩浆怪 )则会分裂成更小尺寸。被指定的[船](/%E8%88%B9 \\o 船 )、[矿车](/%E7%9F%BF%E8%BD%A6 \\o 矿车 )、[掉落物](/%E7%89%A9%E5%93%81%EF%BC%88%E5%AE%9E%E4%BD%93%EF%BC%89 \\o 物品（实体） )、[经验球](/%E7%BB%8F%E9%AA%8C%E7%90%83 \\o 经验球 )会被直接破坏。

**示例**

自杀：kill

杀死Bob：kill Bob

清除所有掉落物：kill @e[type=item]

杀死所有已加载区块内的生物，包括自己：kill @e

杀灭除玩家外的其它实体（物品实体、动物等）：kill @e[type=!player]

**list**

**list**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 仅[多人联机](/%E5%A4%9A%E4%BA%BA%E8%81%94%E6%9C%BA \\o 多人联机 ) 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [Alpha 1.0.16\_02](/Alpha_1.0.16_02 \\o Alpha 1.0.16 02 ) （[PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )） [PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) |

列出在服务器上的玩家。

**语法**

▪ **PC版**

list [*uuids*]

▪ **基岩版**

list

listd [*详细信息：字符串*]（隐藏命令）

**描述**

显示所有当前连接的玩家的名字（与按下Tab ↹相同）。

**参数**

*uuids*（基岩版：*详细信息：字符串*）（可选）

若被指定，则玩家的UUID会与其名称一同显示。

在基岩版中，必须为其中之一：

▪ ids

▪ stats

▪ uuids

**成功条件**

永远成功，甚至在命令方块中。

**locate**

**locate**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.11](/1.11 \\o 1.11 )（[16w39a](/16w39a \\o 16w39a ) ） [PE 1.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0 \\o 携带版1.0 )（[PE 1.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0_build_1 \\o 携带版1.0 build 1 ) ） |

在聊天框中为命令执行者显示给定类型结构的最近坐标。

**语法**

▪ **PC版**

locate <*结构类型*>

▪ **基岩版**

locate <*特性：字符串*>

**参数**

*结构类型*（基岩版：*特性：字符串*）

指定要定位的结构。必须是以下之一：

▪ EndCity（基岩版：endcity）（[末地城](/%E6%9C%AB%E5%9C%B0%E5%9F%8E \\o 末地城 )）

▪ Fortress（基岩版：fortress）（[下界要塞](/%E4%B8%8B%E7%95%8C%E8%A6%81%E5%A1%9E \\o 下界要塞 )）

▪ Mansion（基岩版：mansion）（[林地府邸](/%E6%9E%97%E5%9C%B0%E5%BA%9C%E9%82%B8 \\o 林地府邸 )）

▪ Mineshaft（基岩版：mineshaft）（[废弃矿井](/%E5%BA%9F%E5%BC%83%E7%9F%BF%E4%BA%95 \\o 废弃矿井 )）

▪ Monument（基岩版：monument）（[海底遗迹](/%E6%B5%B7%E5%BA%95%E9%81%97%E8%BF%B9 \\o 海底遗迹 )）

▪ Stronghold（基岩版：stronghold）（[要塞](/%E8%A6%81%E5%A1%9E \\o 要塞 )）

▪ Temple（基岩版：temple）（[沙漠神殿](/%E6%B2%99%E6%BC%A0%E7%A5%9E%E6%AE%BF \\o 沙漠神殿 )、[丛林神庙](/%E4%B8%9B%E6%9E%97%E7%A5%9E%E5%BA%99 \\o 丛林神庙 )、[沼泽小屋](/%E6%B2%BC%E6%B3%BD%E5%B0%8F%E5%B1%8B \\o 沼泽小屋 )、[雪屋](/%E9%9B%AA%E5%B1%8B \\o 雪屋 )）

▪ Village（基岩版：village）（[村庄](/%E6%9D%91%E5%BA%84 \\o 村庄 )）

结构类型区分大小写。

**效果**

如果参数未正确指定或无法找到所请求的*结构类型*（例如，在不同的维度中），则失败。

如果成功，则显示距离命令执行者最近的指定结构的坐标。某些结构的Y轴坐标会显示为(y?)。

**示例**

获得最近的[林地府邸](/%E6%9E%97%E5%9C%B0%E5%BA%9C%E9%82%B8 \\o 林地府邸 )的坐标： locate Mansion

**me**

**me**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 无 |
| **加入版本** | [Classic 0.0.15a\_03](/Java%E7%89%88%E7%89%88%E6%9C%AC%E8%AE%B0%E5%BD%95/Classic \\l 0.0.15a_03 \\o Java版版本记录/Classic ) （[PE 1.0.5](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5 \\o 携带版1.0.5 )） [PE 1.0.5 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5_build_1 \\o 携带版1.0.5 build 1 ) |

显示一条关于你自己的信息。

**语法**

▪ **PC版**

me <*动作…*>

▪ **基岩版**

me <*动作：字符串*>

**效果**

若目标选择器无法解析为一个或多个在线玩家，或以名称指定的玩家不在线，则失败。

成功时，以“\**你的名字* *动作*”（例如“\* Alice打喷嚏。”或“\* Alice爆炸了。”）的格式发送一条旁白信息给其他玩家。若*动作*中使用的目标选择器指定了多个玩家（例如@a），则玩家名单的格式为或“名字1和名字2”，或“名字1, 名字2……名字N”。

**mixer**

**mixer**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 无 |
| **加入版本** | [基岩版1.2.5](/%E5%9F%BA%E5%B2%A9%E7%89%881.2.5 \\o 基岩版1.2.5 ) |

Mixer交互性控制。（需要安装Mixer）

**语法**

mixer scene <*场景名：字符串*>

mixer start <*版本ID：整数*> [*分享码：字符串*]

mixer stop

**参数**

*场景名*

指定场景名称。

*版本ID*

指定版本ID。

*分享码*

指定分享码。

**效果**

当参数没有被正确指定，或分享码不存在时，命令失败。

成功时，开始向Mixer推流。

**op**

**op**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 仅[多人联机](/%E5%A4%9A%E4%BA%BA%E8%81%94%E6%9C%BA \\o 多人联机 ) 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) 不在[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )上执行 |
| **加入版本** | [Alpha 1.0.16](/Alpha_1.0.16 \\o Alpha 1.0.16 ) [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

给予一位玩家管理员身份。

**语法**

▪ **PC版**

op <*玩家*>

▪ **基岩版**

op <*玩家：目标*>

**效果**

永远成功。给予*玩家*服务器[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 )身份。

**pardon**

**pardon, pardon-ip**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 仅[多人联机](/%E5%A4%9A%E4%BA%BA%E8%81%94%E6%9C%BA \\o 多人联机 ) 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) 不在[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )上执行 |
| **加入版本** | [Alpha 1.0.16](/Alpha_1.0.16 \\o Alpha 1.0.16 ) |

从黑名单上移除项目。

**语法**

pardon <*名字*>

pardon-ip <*地址*>

**参数**

*名字*

指定自黑名单移除的名字。

*地址*

指定自黑名单移除的IP地址。必须为一个有效的IP地址。

**效果**

当参数未正确指定时失败。

成功时，若该名字或该IP地址在黑名单上，它会被移除，允许任何人使用该名字或从该IP地址连接至服务器。

**particle**

**particle**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.8](/1.8 \\o 1.8 )（[14w04a](/14w04a \\o 14w04a ) ） |

创造颗粒。

**语法**

particle <*粒子名称*> <*x*> <*y*> <*z*> <*xd*> <*yd*> <*zd*> <*飞行速度*> [*粒子数量*] [*显示模式*] [*目标玩家*] [*额外参数…*]

*上方的背景色是为了方便阅读。*

**参数**

*粒子名称*

指定要创造的颗粒类型。必须为一个[颗粒名称](/%E9%A2%97%E7%B2%92 \\l .E7.B1.BB.E5.9E.8B \\o 颗粒 )（例如，explode）。

*x y z*

指定创造颗粒的位置。所有值（包括*y*）必须在[-30,000,000和30,000,000](/%E4%B8%96%E7%95%8C%E8%BE%B9%E7%95%8C \\o 世界边界 )之间（含，不输入逗号）。可使用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )来指定一个相对于命令执行处的位置。

*xd yd zd*

指定颗粒生成的区域，以三维立方尺寸表示，此立方体中心位于*x y z*处。实际尺寸为此处定义尺寸的约8倍（1 1 1定义一个约8×8×8的区域）。

*特例*：当*粒子名称*为reddust、mobSpell或mobSpellAmbient，如果*速度*不为0、*数量*为0或未指定时，此参数将变更为定义指定颗粒颜色的RGB通道值，通道值范围从0到1。在这种用法中，*速度*参数变更为对此处RGB通道值的倍率。对于这些颗粒，若*数量*参数大于0，则*xd yd zd*参数被正常视为三维立方尺寸而非颜色值，而颗粒的颜色变为随机。

配合mobSpell或mobSpellAmbient时，0 0 0产生纯黑色颗粒，0 1 0产生纯绿色颗粒，0 0 0.5产生蓝黑色颗粒，等等。

reddust颗粒的RGB通道设置更不相同：

|  |
| --- |
| **reddust** |
| 若*xd*被设为0，则会被视为1。  *xd yd zd*参数的取值范围可以超过0-1；程序通过取模计算来将数值修正到正确的范围内。  每个RGB通道的数值会先被乘以各自独立的随机倍率，范围为0.8-1.0，然后再被乘以一个共同的随机倍率，范围为0.6-1.0。  随后每个通道的数值会被各自转换成一个字节。舍弃小数部分。  红色通道的特殊行为可通过将其通道值设置为0.001来绕过：   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **设置值** | **等效值** | **颜色** | | 0 0 0或1 0 0 | 1 0 0 | 红色 | | 0 1 0或1 1 0 | 1 1 0 | 黄色 | | 0 0.5 0或1 0.5 0 | 1 0.5 0 | 橙色 | | 0 0 1或1 0 1 | 1 0 1 | 紫色 | | 0 1 1或1 1 1 | 1 1 1 | 白色 | | 0.001 0 0 | 0.001 0 0 | 黑色 | | 0.001 1 0 | 0.001 1 0 | 绿色 | | 0.001 0 1 | 0.001 0 1 | 蓝色 |   其余的异常特性由以下伪代码解释（英文）：   |  | | --- | | **伪代码** | | Set Red = xd, Green = yd, Blue = zd Multiply each (Red, Green, Blue) by speed If Red = 0 then set Red = 1 Set AllChannelMultiplier = RandomBetween(0.6, 1.0) For each channel (Red, Green, Blue): ## Multiply (so that we step towards the range of a Byte) Multiply channel by 256 ## Randomize (note that this causes a triangular distribution ## such that 0.74 is the mean net multiplier) Multiply channel by RandomBetween(0.8, 1.0) Multiply channel by AllChannelMultiplier ## Convert (to an actual Byte value) Round channel toward zero, to the nearest integer Set channel = channel Mod 256 Return color of this particle as (Red, Green, Blue) |   为了更清楚地解释此过程，以下考虑几种通道值，这些通道值在任意的*xd yd zd*中影响其对应的颜色通道（除xd = Red = 0外）。   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **输入** | **# 设定倍率** | **# 随机倍率** | **# 数值转换** | **结果** | | 0 | 0 | 0 | 0 | 倍率没有任何效果，此通道值会保持为0。注意这种情况在红色通道中不会发生。 | | 0.001 | 0.256 | 0.12288至0.256 | 0 | 由于所有可能值都小于1，此通道值在转换成字节后会变成0，对于红色通道亦是如此。在输入小于1 / 256时，这种情况便会发生。 | | 0.99 | 253.44 | 121.65至253.44 | 121至253 | 这种情况可以产生线性范围最广的随机字节值。输入值等效上限为0.99。 | | -0.01 | -2.56 | -2.56至-1.2288 | 254或255 | 这种情况下只会产生亮度最大的两个字节值。输入值等效下限为0.99。 | | -0.006 | -1.536 | -1.536至-0.73728 | 255或0 | 与上述类似。注意如果计算随机倍率以后的数值大于-1，则会被舍弃小数部分变为0。这种情况导致一些颗粒通道值为255，而另一些的通道值为0（效果为一些是黑的一些是亮的。）更靠近0的值最终会产生更多的黑色颗粒，更远离0的值最终会产生更多的亮色颗粒。 | | 2 | 512 | 245.76至512 | 245至255，及  0至255 | 这种情况可以产生所有可能的字节值。然而，由于数值范围重叠（例如，245.76和501.76 = (245.76 + 256)在取模后结果相等）且二重随机倍率造成的三角分布的影响，某些字节值出现的概率会更高。 | | 1.921 | 491.776 | 236.05248至491.776 | 236至255，及  0至235 | 这种情况涵盖了字节值的全部取值范围且没有重叠区域，因此概率分布近似为三角分布（363.91424是概率最高的取值，转换为字节值为107）。注意1.921 ~ 1 / (1 - 0.48)。 | |

*飞行速度*

指定颗粒的速度。必须至少为0。

*颗粒数量*（可选）

指定创造的颗粒效果的数量。必须至少为0（产生1个颗粒）。

*显示模式*（可选）

指定显示模式。可为任意值，但仅force为有效值：将颗粒的可视距离强制设置为256米，包括将颗粒效果可视距离降至最低的玩家。

*目标玩家* (optional)

将可以指定特定的玩家才能观测到此粒子效果，而非任何人都可观测。

*额外参数*（可选）

用于为blockdust、iconcrack、fallingdust和blockcrack颗粒定义显示的依据方块或物品。iconcrack接受2个额外参数。

对于blockdust、blockcrack和fallingdust，*额外参数*使用一个数字来同时指定一个[方块数字ID](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC/%E6%96%B9%E5%9D%97ID \\o 数据值/方块ID )和一个数据值，(ID+(数据值×4096))。

对于iconcrack，2个*额外参数*分别指定数字ID（[方块ID](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC/%E6%96%B9%E5%9D%97ID \\o 数据值/方块ID )或[物品ID](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC/%E7%89%A9%E5%93%81ID \\o 数据值/物品ID )）和数据值。

**效果**

当参数未正确指定时失败。

成功时，创造指定颗粒。

**示例**

在向东10米处创造一个静止的巨型爆炸颗粒：

particle hugeexplosion ~10 ~ ~ 0 0 0 0

**playsound**

**playsound**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.6.1](/1.6.1 \\o 1.6.1 )（[1.6.1-pre](/1.6.1-pre \\o 1.6.1-pre ) ） [PE 1.0.5](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5 \\o 携带版1.0.5 )（[PE 1.0.5 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5_build_1 \\o 携带版1.0.5 build 1 ) ） |

播放一段声音。

**语法**

▪ **PC版**

playsound <*声音*> <*来源*> <*玩家*> [*x*] [*y*] [*z*] [*音量*] [*音调*] [*最小音量*]

▪ **基岩版**

playsound <*声音：字符串*> <*玩家：目标*> [*方位：x y z*] [*音量：浮点数*] [*音调：浮点数*] [*最小音量：浮点数*]

**参数**

*声音*（基岩版：*声音：字符串*）

指定要播放的声音。必须为在[sounds.json](/Sounds.json \\l .E5.A3.B0.E9.9F.B3.E4.BA.8B.E4.BB.B6 \\o Sounds.json )中被定义的一个声音项目（例如，mob.pig.say）。

一个声音项目可被多个不同的声音关联，而实际产生的声音为从中随机挑选的结果，被选中的概率由其权重决定，与正常游戏中相同。例如，声音项目mob.pig.say会随机播放多种猪音效之一，因为有多个声音关联于该项目。

[资源包](/%E8%B5%84%E6%BA%90%E5%8C%85 \\o 资源包 )可能会向sounds.json中添加额外的声音项目；此命令可以正常播放这些项目。该命令使用的声音名称*不是*文件名；而是严格使用sounds.json内定义的项目（项目名称可能与实际音频文件的文件名和目录相差甚远），因此资源包在添加新声音时必须为这些音频文件定义声音事件项目（但当资源包替换原有的已被定义的音频文件时，不必为其重新定义）。

*来源*[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]

指定播放声音所属的类别，对应于游戏选项中“音乐和声音”设置的分类。必须为以下之一：master、music、record、weather、block、hostile、neutral、player、ambient或voice。

*玩家*（基岩版：*玩家：目标*）

指定播放声音的目标。必须为一个玩家名或一个[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。

*x y z*（基岩版：*方位：x y z*）（可选）

指定声音发出的方位。可用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )来指定一个相对于目标的位置。

*音量*（基岩版：*音量：浮点数*）（可选）

指定声音能被听见的距离。必须至少为0.0。对小于1.0的值，声音会相对减轻，球状可闻范围会相对小。对大于1.0的值，声音不会实际上增大，但其可闻范围（1.0时半径为16米）会与*音量*相乘。声音总会基于与球体中心的距离逐渐衰减至无声。

*音调*（基岩版：*音调：浮点数*）（可选）

指定声音的音调。必须在0.0至2.0间（含），而小于0.5的值与0.5等价。小于1.0的值降低音调而提升持续时间；大于1.0的值提升音调而降低持续时间。音调值时乘在声音频率上的一个倍率，因此若将0.5-1.0（含）区间内的音调值乘以2，所得的新音调便会高一个八度。（如果您是一位音乐家，希望将其他音符转换为音调数值，请参阅 [音符盒](/%E9%9F%B3%E7%AC%A6%E7%9B%92 \\l .E7.94.A8.E9.80.94 \\o 音符盒 )。但请注意1.0的音调值对于每种声音并不一定都是F♯。）若未指定，默认为1.0。

*最小音量*（基岩版：*最小音量：浮点数*）（可选）

指定在声音可闻范围外的目标能听到的音量。若目标在可闻范围外，作为补偿，声源会被放置在距离目标较近的位置（距离小于4格），而*最小音量*会决定补偿声源的音量。必须在0.0至1.0间（含）。

**效果**

当参数未正确指定，当*玩家*无法解析到一个或多个在线玩家时，或当目标无法从声源处听见声音时，命令失败。

成功时，为目标玩家播放一段声音。

**另见**

/[stopsound](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l stopsound \\o 命令 ) — 停止一段声音。

**publish**

**publish**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) 不在[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )上执行 |
| **加入版本** | [1.3.1](/1.3.1 \\o 1.3.1 )（[12w24a](/12w24a \\o 12w24a ) ） |

向局域网开放单人游戏世界。

**语法**

publish

**描述**

开放单人游戏世界，让处于局域网中的好友能够加入游戏。该命令出现在单人作弊命令中。

**成功条件**

无法在命令方块中使用。

无法在多人联机服务器中使用，在已经公开到局域网的游戏中使用时亦会失败。

**recipe**

**recipe**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.12](/1.12 \\o 1.12 )（[17w13a](/17w13a \\o 17w13a ) ） |

给予或剥夺（解锁或锁定）玩家的合成配方。

**语法**

recipe <*give|take*> [*玩家*] <*配方名称|\**>

**参数**

*give|take*

若为*give*，则对玩家给予（解锁）指定的合成配方；若为*take*，则对玩家剥夺（锁定）指定的合成配方。

*玩家*

指定给予或剥夺合成配方的对象。可以是玩家名或[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。

*配方名称*

合成配方的物品ID。若指定为\*，则玩家会被给予或剥夺全部合成配方。

**效果**

若参数设置不正确、*玩家*无法解析为一个或多个在线玩家，或没有实际予夺合成配方时，命令失败。

成功时，返回受予夺的合成配方数量。

**reload**

**reload**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) 不在[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )上执行 |
| **加入版本** | [1.12](/1.12 \\o 1.12 )（[17w18a](/17w18a \\o 17w18a ) ） |

从硬盘中重新加载战利品表、进度和函数。

**语法**

reload

**效果**

永远成功。针对战利品表、进度和函数的改动会被*Minecraft*读取并识别。

**replaceitem**

**replaceitem**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.8](/1.8 \\o 1.8 )（[14w26a](/14w26a \\o 14w26a ) ） [PE 1.0.5](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5 \\o 携带版1.0.5 )（[PE 1.0.5 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5_build_1 \\o 携带版1.0.5 build 1 ) ） |

替换方块（箱子，熔炉等）或实体（玩家或生物）物品栏内的物品。

**语法**

▪ **PC版**

replaceitem block <*x*> <*y*> <*z*> <*栏位*> <*物品名*> [*数量*] [*数据*] [*数据标签*]

replaceitem entity <*选择器*> <*栏位*> <*物品*> [*数量名*] [*数据*] [*数据标签*]

▪ **基岩版**

replaceitem block <*位置：x y z*> <*栏位类型：字符串*> <*栏位ID：整数*> <*物品名：字符串*> [*数量：整数*] [*数据值：整数*]

replaceitem entity <*目标：目标*> <*栏位类型：字符串*> <*栏位ID：整数*> <*物品名：字符串*> [*数量：整数*] [*数据值：整数*]

**参数**

*x y z*（基岩版：*位置：x y z*）（仅block模式）

指定要改变的方块的位置。可用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )来指定一个相对于命令执行处的位置。

*选择器*（基岩版：*目标：目标*）（仅entity模式）

指定要改变的实体。必须为一个玩家名或[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。

*栏位*（基岩版：*栏位类型：字符串*和*栏位ID：整数*）

指定要改变的物品栏栏位。有效值取决于要改变的方块或实体。

对于方块，必须为slot.container.*栏位编号*，其中*栏位编号*用具体的栏位编号数值代替。

▪ [箱子](/%E7%AE%B1%E5%AD%90 \\o 箱子 )、[发射器](/%E5%8F%91%E5%B0%84%E5%99%A8 \\o 发射器 )、[投掷器](/%E6%8A%95%E6%8E%B7%E5%99%A8 \\o 投掷器 )、[漏斗](/%E6%BC%8F%E6%96%97 \\o 漏斗 )和[陷阱箱](/%E9%99%B7%E9%98%B1%E7%AE%B1 \\o 陷阱箱 )左上角的栏位被编号为0，而后从左到右、从上到下递增（例如，箱子的第一行栏位被从左至右编号为0至8）。大型箱子与大型陷阱箱被视为两个独立的容器方块。

▪ [酿造台](/%E9%85%BF%E9%80%A0%E5%8F%B0 \\o 酿造台 )底部栏位从左至右编号为0至2，而其顶部栏位为3。

▪ [熔炉](/%E7%86%94%E7%82%89 \\o 熔炉 )的栏位中输入栏位编号为0，燃料栏位为1，而输出栏位为2。

其它能容纳物品但不拥有物品栏界面的方块（[花盆](/%E8%8A%B1%E7%9B%86 \\o 花盆 )与[唱片机](/%E5%94%B1%E7%89%87%E6%9C%BA \\o 唱片机 )）的物品仅能被/[blockdata](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l blockdata \\o 命令 )命令改变。

对于实体，必须为下列之一，其中*栏位编号*用具体的栏位编号数值代替：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **栏位** | **栏位编号** | **限制** |
| slot.armor.chest |  | 仅[盔甲架](/%E7%9B%94%E7%94%B2%E6%9E%B6 \\o 盔甲架 )、[生物](/%E7%94%9F%E7%89%A9 \\o 生物 )及[玩家](/%E7%8E%A9%E5%AE%B6 \\o 玩家 )（虽然并非所有生物会显示或利用这些物品） |
| slot.armor.feet |  |  |
| slot.armor.head |  |  |
| slot.armor.legs |  |  |
| slot.weapon.mainhand |  | 对[盔甲架](/%E7%9B%94%E7%94%B2%E6%9E%B6 \\o 盔甲架 )和[生物](/%E7%94%9F%E7%89%A9 \\o 生物 )有效（虽然并非所有生物会显示或利用这些物品）。 |
| slot.weapon.offhand |  |  |
| slot.enderchest.*栏位编号* | 0至26 | 仅[玩家](/%E7%8E%A9%E5%AE%B6 \\o 玩家 ) |
| slot.hotbar.*栏位编号* | 0至8 |  |
| slot.inventory.*栏位编号* | 0至26 |  |
| slot.horse.saddle |  | 仅[马](/%E9%A9%AC \\o 马 )、驴和骡；*物品名*必须为[鞍](/%E9%9E%8D \\o 鞍 ) |
| slot.horse.armor |  | 仅[马](/%E9%A9%AC \\o 马 )和[羊驼](/%E7%BE%8A%E9%A9%BC \\o 羊驼 )；*物品名*必须属于[马铠](/%E9%A9%AC%E9%93%A0 \\o 马铠 )（马）或[地毯](/%E5%9C%B0%E6%AF%AF \\o 地毯 )（羊驼） |
| slot.horse.chest.*栏位编号* | 2至16 | 仅驮箱子的驴和骡 |
| slot.villager.*栏位编号* | 0至7 | 仅[村民](/%E6%9D%91%E6%B0%91 \\o 村民 ) |

[物品展示框](/%E7%89%A9%E5%93%81%E5%B1%95%E7%A4%BA%E6%A1%86 \\o 物品展示框 )内的物品仅能被用/[entitydata](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l entitydata \\o 命令 )改变。

*物品名*（基岩版：*物品名：字符串*）

指定被放置于方块或实体的物品栏栏位内的物品。必须为[物品ID](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC \\l .E7.89.A9.E5.93.81ID \\o 数据值 )，或具有物品形态的[方块的ID](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC \\l .E6.96.B9.E5.9D.97ID \\o 数据值 )（例如，minecraft:golden\_sword）。

*数量*（基岩版：*数量：整数*）（可选）

指定被放置物品的数量。必须在1至64间（含），可以突破物品的堆叠限制。

*数据*（基岩版：*数据：整数*）（可选）

指定被放置物品的物品数据。必须为一个在-2,147,483,648至2,147,483,647间（含，不输入逗号）的整数，且在对指定物品无效时被重置为0。若未指定，默认为0。

*数据标签*（可选）[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]

指定被放置物品的[数据标签](" \l ".E6.95.B0.E6.8D.AE.E6.A0.87.E7.AD.BE )。必须为一个[NBT格式](/NBT%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\o NBT格式 )组合（例如，{display:{Name:Fred}}）。

**效果**

当参数指定不正确、指定方块不是一个容器时，或当*选择器* 无法解析为一个或多个实体（以名称指定的玩家必须在线），或当目标实体没有指定的栏位时（例如，僵尸没有slot.horse.armor），命令失败。

成功时，将指定栏位内的物品替换成指定的物品（原有的物品丢失）。

**示例**

将1米上方的一个小型箱子右下角栏位内的物品替换成4棵云杉树苗:

replaceitem block ~ ~1 ~ slot.container.26 minecraft:sapling 4 1

将最近玩家的快捷栏最右栏位内的物品替换成4棵云杉树苗:

replaceitem entity @p slot.hotbar.8 minecraft:sapling 4 1

**另见**

/[blockdata](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l blockdata \\o 命令 ) — 也能替换一个容器中的物品

/[entitydata](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l entitydata \\o 命令 ) — 也能替换一个生物物品栏中的物品，或改变盔甲与武器的掉落率

/[give](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l give \\o 命令 ) — 不指定具体栏位、不覆盖原有物品地给予玩家物品

**save**

**save**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 仅[多人联机](/%E5%A4%9A%E4%BA%BA%E8%81%94%E6%9C%BA \\o 多人联机 ) 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) 不在[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )上执行 |
| **加入版本** | [Alpha 1.0.16\_01](/Alpha_1.0.16_01 \\o Alpha 1.0.16 01 ) |

这些命令管理服务器的存档。

**save-all**

将服务器保存至硬盘。

**语法**

save-all [flush]

**描述**

使服务器将所有区块和玩家数据标记为待保存。这些数据会随时间陆续保存进硬盘。

若给出“flush”作为命令的唯一参数，则服务器会立即保存所有的区块数据，并造成服务器临时冻结。

**成功条件**

若世界被成功保存时，命令成功。若途中出现错误（如硬盘空间已满、另一个*Minecraft*实例正在打开同一个世界），则命令失败。

**save-off**

禁用服务器的自动保存。

**语法**

save-off

**描述**

禁用服务器编辑世界存档。所有的更改将会暂时进入队列。

**成功条件**

总是成功，除非自动保存已被禁止。

**save-on**

启用服务器的自动保存。

**格式**

save-on

**描述**

启用服务器编辑世界存档。这是默认行为。

**成功条件**

总是成功，除非自动保存已被启用。

**say**

**say**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [Classic 0.0.16a\_01](/Java%E7%89%88%E7%89%88%E6%9C%AC%E8%AE%B0%E5%BD%95/Classic \\l 0.0.16a_01 \\o Java版版本记录/Classic ) [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

通过聊天框向多个玩家发送消息。

**语法**

▪ **PC版**

say <*消息…*>

▪ **基岩版**

say <*消息：字符串*>

**效果**

若目标选择器无法解析为一个或多个在线玩家，或以名称指定的玩家不在线。

成功时，向所有在线玩家广播*消息*。若*消息*中使用的[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )指定了多个玩家（例如@a），则玩家名单的格式为或“名字1和名字2”，或“名字1, 名字2……名字N”。在基岩版中，消息中的目标选择器不被解析。

**scoreboard**

**scoreboard**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.5](/1.5 \\o 1.5 )（[13w04a](/13w04a \\o 13w04a ) ） |

这些命令管理记分板的目标、玩家和队伍。

**语法**

scoreboard <objectives|players|teams> …

详见[记分板#命令列表](/%E8%AE%B0%E5%88%86%E6%9D%BF \\l .E5.91.BD.E4.BB.A4.E5.88.97.E8.A1.A8 \\o 记分板 )。

**seed**

**seed**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.3.1](/1.3.1 \\o 1.3.1 )（[12w21a](/12w21a \\o 12w21a ) ） |

显示[世界种子](/%E7%A7%8D%E5%AD%90%EF%BC%88%E4%B8%96%E7%95%8C%E7%94%9F%E6%88%90%EF%BC%89 \\o 种子（世界生成） )。

**格式**

seed

**效果**

总是成功。此命令可在作弊或非作弊的单人模式下使用。

**setblock**

**setblock**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.7.2](/1.7.2 \\o 1.7.2 )（[13w37a](/13w37a \\o 13w37a ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

将一个方块更改为另一个方块。

**语法**

▪ **PC版**

setblock <*x*> <*y*> <*z*> <*方块名*> [*数据值|状态*] [*原方块处理方式*] [*数据标签*]

▪ **基岩版**

setblock <*坐标：x y z*> <*方块名：字符串*> [*方块数据：整数*] [*原方块处理方式：字符串*]

**参数**

*x y z*（基岩版：*坐标：x y z*）

指定要更改的方块坐标。可使用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )来指定一个相对于命令执行处的位置。

*方块名*（基岩版：*方块名：字符串*）

指定新的方块。必须为一个[方块ID](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC \\l .E6.96.B9.E5.9D.97ID \\o 数据值 )（例如，minecraft:stone）。

*数据值*（基岩版：*方块数据：整数*）（可选）

指定新方块的方块数据。必须在0到15之间（含）。如果没有指定，默认为0。

*状态*（可选）[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]

指定新方块的状态。必须对于*方块名*所指定的方块有效。

*原方块处理方式*（基岩版：*原方块处理方式：字符串*）（可选）

指定方块更改的处理方式。必须为其中之一：

▪ destroy — 原方块掉落本身与其内容物（如同被一个玩家破坏），播放方块碎裂的声音。

▪ keep — 只有空气方块会被改变（非空气方块将被保留下来）。

▪ replace — 旧方块不掉落本身与其内容物，没有声音。

如果没有指定，默认为replace。

*数据标签*（可选）[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]

指定新方块的[数据标签](" \l ".E6.95.B0.E6.8D.AE.E6.A0.87.E7.AD.BE )。必须是一个[NBT格式](/NBT%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\o NBT格式 )组合（例如，{CustomName:Fred}）。

**效果**

若没有正确指定参数，或在keep模式下尝试去更换一个非空气方块，或使用keep或replace模式时新方块和旧方块相同，或坐标指定位置的区块尚未加载时，命令失败。

若成功，则更改指定位置处的方块。

**另见**

▪ /[blockdata](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l blockdata \\o 命令 ) — 修改一个方块的数据值

▪ /[clone](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l clone \\o 命令 ) — 将一个区域的方块复制到另一区域

▪ /[fill](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l fill \\o 命令 ) — 用方块填充一个区域

**setidletimeout**

**setidletimeout**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 仅[多人联机](/%E5%A4%9A%E4%BA%BA%E8%81%94%E6%9C%BA \\o 多人联机 ) 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) 不在[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )上执行 |
| **加入版本** | [Classic 0.0.15a\_03](/Java%E7%89%88%E7%89%88%E6%9C%AC%E8%AE%B0%E5%BD%95/Classic \\l 0.0.15a_03 \\o Java版版本记录/Classic ) |

设置踢出空闲不动玩家的时间。

**语法**

setidletimeout <*空闲分钟数*>

**描述**

设置踢出空闲玩家的计时器，当玩家空闲时间超过*空闲分钟数*后会被踢出服务器。

**成功条件**

总是成功。

**setmaxplayers**

**setmaxplayers**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 无 |
| **加入版本** | [PE 1.1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.1 \\o 携带版1.1 ) |

设置可加入多人联机游戏的玩家数量上限。

**语法**

setmaxplayers <*玩家数量：整数*>

**参数**

*玩家数量*

指定要设置的玩家数量上限值。若此值比当前在线玩家总数要小，或者比服务器容许的最大连接数要大，则此值会被修正至上述约束范围内。

**效果**

*玩家数量*参数不存在或不是整数时，命令失败。

成功时，在聊天框中显示新设置的在线玩家数量上限。若上限值被修正至约束范围内，会有额外提示信息。

备注：此命令可以在单人游戏中执行，但在将世界开放至多人联机模式后才会产生效果。

**setworldspawn**

**setworldspawn**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.7.2](/1.7.2 \\o 1.7.2 )（[13w43a](/13w43a \\o 13w43a ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

设置[世界出生点](/%E7%94%9F%E6%88%90 \\l .E7.8E.A9.E5.AE.B6.E7.9A.84.E7.94.9F.E6.88.90 \\o 生成 )。

**语法**

▪ **PC版**

setworldspawn

setworldspawn <*x*> <*y*> <*z*>

▪ **基岩版**

setworldspawn [*出生点：x y z*]

**参数**

*x y z*（基岩版：*出生点：x y z*）（可选）

指定玩家的[出生点](/%E7%94%9F%E6%88%90 \\l .E7.8E.A9.E5.AE.B6.E7.9A.84.E7.94.9F.E6.88.90 \\o 生成 )。*x*和*z*必须在[-30,000,000到30,000,000](/%E4%B8%96%E7%95%8C%E8%BE%B9%E7%95%8C \\o 世界边界 )之间（含）。*y*必须为0到256之间（含）的整数。可以使用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )来指定基于命令执行位置的相对坐标。若没有指定，默认为命令执行位置。在命令方块中为必需参数。

如果服务器不处于[冒险模式](/%E5%86%92%E9%99%A9%E6%A8%A1%E5%BC%8F \\o 冒险模式 )，玩家会出生在(*x*,*z*)附近的最高的方块上 — *y*会被无视。如果服务器处于冒险模式，那么新的出生点精确为给定的坐标，包括*y*坐标（无论是在地下或者根本没有方块）- 如果*y*处并没有空间让玩家出生，那么出生点将会向上移动，直至有空间，最高移动到第256层。

虽然[出生点区块](/%E5%87%BA%E7%94%9F%E7%82%B9%E5%8C%BA%E5%9D%97 \\o 出生点区块 )一般会保持加载状态，然而新设置的出生点区块需要等待玩家走到其附近才会开始加载。在此之前，[指南针](/%E6%8C%87%E5%8D%97%E9%92%88 \\o 指南针 )（在*Minecraft*里指向生成点而不是指向北方）的方位在重新加载世界前也不会发生变化。

**效果**

若没有正确指定参数，则失败。

成功时，把出生点设置到指定的坐标。

**spawnpoint**

**spawnpoint**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.4.2](/1.4.2 \\o 1.4.2 ) （ [12w32a](/12w32a \\o 12w32a ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 ) （ [PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

为特定玩家设置出生点。

**语法**

▪ **PC版**

spawnpoint

spawnpoint <*玩家*>

spawnpoint <*玩家*> <*x*> <*y*> <*z*>

▪ **基岩版**

spawnpoint [*玩家：目标*] [*出生坐标：x y z*]

**参数**

*玩家*（基岩版：*玩家：目标*）（可选）

指定被更改出生点的玩家。必须是一个玩家名或[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。如果没有指定，默认为命令执行者。在命令方块中为必需参数。

*x y z*（基岩版：*出生坐标：x y z*）（可选）

指定玩家新的出生点的坐标。*x*和*z*必须在[-30,000,000到30,000,000](/%E4%B8%96%E7%95%8C%E8%BE%B9%E7%95%8C \\o 世界边界 )之间（含）。*y*必须为0到256之间（含）的整数。可以使用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )来指定基于命令执行位置的相对坐标。若没有指定，默认为目标玩家的当前位置。

**效果**

若没有正确指定参数，或*玩家*无法解析为一个或多个在线玩家时，命令失败。

成功时，把指定玩家的出生点设置到指定坐标。

**spreadplayers**

**spreadplayers**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.6.1](/1.6.1 \\o 1.6.1 )（[13w23a](/13w23a \\o 13w23a ) ） [PE 1.0.5](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5 \\o 携带版1.0.5 )（[PE 1.0.5 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5_build_1 \\o 携带版1.0.5 build 1 ) ） |

把[实体](/%E5%AE%9E%E4%BD%93 \\o 实体 )（如[玩家](/%E7%8E%A9%E5%AE%B6 \\o 玩家 )、[生物](/%E7%94%9F%E7%89%A9 \\o 生物 )、[物品](/%E7%89%A9%E5%93%81 \\o 物品 )等）随机传送到区域内地表的某个位置。

**语法**

▪ **PC版**

spreadplayers <*x*> <*z*> <*分散间距*> <*最大范围*> <*考虑队伍*> <*传送目标…*>

▪ **基岩版**

spreadplayers <*x：坐标*> <*z：坐标*> <*分散间距：浮点数*> <*最大范围：浮点数*> <*传送目标：目标*>

**参数**

*x z*（基岩版：*x：坐标*和*z：坐标*）

指定传送目的地区域的中心。*x* 和 *z*必须是在[-30,000,000和30,000,000](/%E4%B8%96%E7%95%8C%E8%BE%B9%E7%95%8C \\o 世界边界 )之间（含，不输入逗号）的整数。可以使用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )来指定基于命令执行位置的相对坐标。

*分散间距*（基岩版：*分散间距：浮点数*）

指定传送目标之间的最小间距。最小值为0.0。

*最大范围*（基岩版：*最大范围：浮点数*）

指定目标区域边界与区域中心在*x*和*z*轴上的距离（因此区域是正方形而不是圆形）。必须比*分散间距*大，且最小值为1.0。

*考虑队伍*[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]

同队成员在传送后会不会出现在一起。必须是true或false。如果为true，同队的目标会被传送到同一个位置。

*传送目标*（基岩版：*传送目标：目标*）

指定需要随机传送的目标。必须为一个或多个玩家名，和/或[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )，使用空格分隔（使用@e可以指定玩家以外的实体）。

**效果**

若没有正确指定参数，或因目标数太多导致*分散间距*无法在指定区域内满足，或者有目标将要传送到[世界边界](/%E4%B8%96%E7%95%8C%E8%BE%B9%E7%95%8C \\o 世界边界 )以外时，命令失败。

成功时，目标会随机传送到区域内表面的某个位置。目标一定会被传送到选定区域最高的方块上，且不会在[熔岩](/%E7%86%94%E5%B2%A9 \\o 熔岩 )上。

**示例**

传送所有玩家到以(0,0)为中心，大小为1,000×1,000的区域中的一个随机的地点，同队的玩家聚集在一起，且每队之间最小的间隔为200格：

spreadplayers 0 0 200 500 true @a

从三个队伍（Red、Blue、Green）中各随机选取一名玩家，再加上Alice和Bob，传送至以(0,0)为中心，大小为200×200的区域中，且玩家之间最小的间隔为50格：

spreadplayers 0 0 50 100 false @r[team=Red] @r[team=Blue] @r[team=Green] Alice Bob

**另见**

/[tp](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tp \\o 命令 )与/[teleport](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l teleport \\o 命令 ) — 传送一个玩家或实体到一个指定的位置（甚至到地下）

**stats**

**stats**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.8](/1.8 \\o 1.8 )（[14w28a](/14w28a \\o 14w28a ) ） |

管理通过其他命令的结果来更新的记分牌目标。

一些命令可被方块（具体是[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )和[告示牌](/%E5%91%8A%E7%A4%BA%E7%89%8C \\o 告示牌 )）或实体（玩家执行命令、其它实体通过/[execute](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l execute \\o 命令 )间接成为命令执行者）执行。当一个命令被执行后，会返回一个或多个“命令统计”：成功计数、影响的方块数、影响的实体数、影响的物品数、和/或命令的查询结果（比如/[time](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l time \\o 命令 ) query daytime）。

stats命令可以在指定方块或实体所拥有的特定命令统计处设置“选择器”和“目标”。选择器（比如@e）在设置后会先被原样保存，不会被立即解析；当该方块或实体随后执行一个命令时，预先保存的选择器就会被解析并选取（其它）实体作为目标，然后使用这个命令所产生的命令统计来更新被选中目标的[记分板](/%E8%AE%B0%E5%88%86%E6%9D%BF \\o 记分板 )目标。这些记分板数据与其它记分板数据一样，可以被正常显示或处理。

命令方块的命令成功计数也可以使用[红石比较器](/%E7%BA%A2%E7%9F%B3%E6%AF%94%E8%BE%83%E5%99%A8 \\o 红石比较器 )获取，但其上限为15；而记分板目标可以保存从-2,147,483,648到2,147,483,647的任意值。命令成功计数和查询结果也通常在聊天框中显示。

*另见：[教程/命令统计](/index.php?title=%E6%95%99%E7%A8%8B/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E7%BB%9F%E8%AE%A1&action=edit&redlink=1 \\o 教程/命令统计（页面不存在） )*

**语法**

stats block <*x*> <*y*> <*z*> clear <*统计*>

stats block <*x*> <*y*> <*z*> set <*统计*> <*选择器*> <*目标*>

stats entity <*选择器2*> clear <*统计*>

stats entity <*选择器2*> set <*统计*> <*选择器*> <*目标*>

**参数**

*x y z*（仅block模式）

指定命令统计数据的来源方块所处位置。*x* 和 *z*必须是在[-30,000,000和30,000,000](/%E4%B8%96%E7%95%8C%E8%BE%B9%E7%95%8C \\o 世界边界 )之间（含，不输入逗号）的整数。可以使用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )来指定基于命令执行位置的相对坐标。

*选择器2*（仅在entity模式中可用）

指定发送命令统计的实体。必须为一个玩家名称或[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。

*统计*

指定将要被设置或清除选择器和目标的命令统计。必须为以下之一：

▪ AffectedBlocks — 返回受命令影响的方块的数量。

▪ AffectedEntities — 返回受命令影响的实体的数量。

▪ AffectedItems —返回受命令影响的物品的数量。

▪ QueryResult — 返回命令的查询结果。

▪ SuccessCount — 返回一个命令成功执行的次数。

*选择器*（仅set模式）

指定一个目标选择器，会在方块或实体执行一个命令后得到解析，此时被指定的实体的记分板目标会根据*统计*得到更新。由于前述的非即时解析的特性，此处可以输入任何内容，但只有玩家名字或[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )能够产生有意义的结果（不过，玩家名可以是虚假的，即使是该玩家真实存在，也不需要在线）。

*目标* （仅set模式）

指定要被*统计*数据更新的记分板目标名称。由于前述的非即时解析的特性，此处可以输入任何内容，但只有已定义的记分板目标名称能够产生有意义的结果。

**效果**

当参数设置不正确，或指定的方块无法追踪命令统计（也就是说，指定的方块不是命令方块或告示牌），或*选择器2*无法解析为一个或多个有效实体（以名称指定的玩家必须在线）时，命令失败。

成功时，向*统计*所指定的命令统计处设置或清除选择器和目标。

**示例**

将(0,64,0)处方块执行命令的所有查询结果更新至最近玩家的记分板目标MyObj：

stats block 0 64 0 set QueryResult @p MyObj

阻止(0,64,0)处方块的命令成功计数被更新到任何一个记分板目标上：

stats block 0 64 0 clear SuccessCount

将距离最近的[凋灵骷髅头颅](/%E5%87%8B%E7%81%B5%E9%AA%B7%E9%AB%85%E5%A4%B4%E9%A2%85 \\o 凋灵骷髅头颅 )的命令影响方块数量统计更新到虚拟玩家#FakePlayer的记分板目标NumBlocks处：

stats entity @e[type=wither\_skull,c=1] set AffectedBlocks #FakePlayer NumBlocks

**另见**

/[blockdata](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l blockdata \\o 命令 ) — 可通过直接修改方块的数据标签来变更选择器和目标

/[entitydata](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l entitydata \\o 命令 ) — 可通过直接修改实体的数据标签来变更选择器和目标

**stop**

**stop**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 仅[多人联机](/%E5%A4%9A%E4%BA%BA%E8%81%94%E6%9C%BA \\o 多人联机 ) 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) 不在[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )上执行 |
| **加入版本** | [Alpha 1.0.16](/Alpha_1.0.16 \\o Alpha 1.0.16 ) |

停止服务端。

**格式**

stop

**效果**

总是成功。把所有的更改保存到硬盘，然后退出服务端。

**stopsound**

**stopsound**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.9.3](/1.9.3 \\o 1.9.3 )（[1.9.3-pre2](/1.9.3-pre2 \\o 1.9.3-pre2 ) ） [PE 1.0.5](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5 \\o 携带版1.0.5 )（[PE 1.0.5 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5_build_1 \\o 携带版1.0.5 build 1 ) ） |

停止声音播放。

**语法**

▪ **PC版**

stopsound <*玩家*> [*来源*] [*声音*]

▪ **基岩版**

stopsound <*玩家：目标*> [*声音：字符串*]

**参数**

*玩家*（基岩版：*玩家：目标*）

指定声音的接收者。必须是玩家名称或[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。

*来源*（可选）[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]

指定要停止的声音所属的类别，对应于游戏选项中“音乐和声音”设置的分类。必须为以下之一：master、music、record、weather、block、hostile、neutral、player、ambient或voice。

*声音*（基岩版：*声音：字符串*）（可选）

指定要停止的声音。必须为在[sounds.json](/Sounds.json \\l .E5.A3.B0.E9.9F.B3.E4.BA.8B.E4.BB.B6 \\o Sounds.json )中被定义的一个声音项目（例如，mob.pig.say）。若未指定，则停止所有声音。

**效果**

若参数设置不正确，或*玩家*无法解析为一个或多个在线玩家时，命令失败。

成功时，为指定玩家停止指定的声音播放。

**summon**

**summon**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.7.2](/1.7.2 \\o 1.7.2 )（[13w36a](/13w36a \\o 13w36a ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

召唤一个[实体](/%E5%AE%9E%E4%BD%93 \\o 实体 )（生物、弹射物、物品、载具等）。

**语法**

▪ **PC版**

summon <*实体名*> [*x*] [*y*] [*z*] [*数据标签*]

▪ **基岩版**

summon <*实体类型：字符串*> [*生成坐标：x y z*]

**参数**

*实体名*（基岩版：*实体类型：字符串*）

指定要召唤的实体。必须是一个[实体ID](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC \\l .E5.AE.9E.E4.BD.93ID \\o 数据值 )（例如bat、horse、wither\_skull、xp\_orb、tnt等等）或 lightning\_bolt。

*x y z*（基岩版：*生成坐标：x y z*）（可选[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]）

指定实体要出现的位置坐标。*x* 和 *z*必须是在[-30,000,000和30,000,000](/%E4%B8%96%E7%95%8C%E8%BE%B9%E7%95%8C \\o 世界边界 )之间（含，不输入逗号）的整数，且*y*必须大于0。可以使用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )来指定基于命令执行位置的相对坐标。若未指定，则默认为命令执行处。

*数据标签*（可选）[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]

指定实体的[数据标签](" \l ".E6.95.B0.E6.8D.AE.E6.A0.87.E7.AD.BE )。必须是一个[NBT格式](/NBT%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\o NBT格式 )组合（例如{CustomName:Fred}）。 闪电没有任何可以指定的数据标签。

**效果**

当参数未正确指定时命令失败。

成功时，在指定的位置创建指定的实体。

**示例**

在当前的位置召唤一个名为“Powered Creeper”的高压爬行者：

summon creeper ~ ~ ~ {powered:1,CustomName:Powered Creeper}

在当前位置往西面10格处召唤出一个闪电：

summon lightning\_bolt ~-10 ~ ~

在当前位置召唤一个挂有骷髅头颅、持有熔岩桶的盔甲架：

summon armor\_stand ~ ~ ~ {ArmorItems:[{},{},{},{id:skull,Count:1b}],HandItems:[{id:lava\_bucket,Count:1b},{}]}

**tag[*[将在1.13到来](/1.13 \\o 1.13 )*]**

**tag**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.13](/1.13 \\o 1.13 )（[17w45a](/17w45a \\o 17w45a ) ） |

取代了/[scoreboard](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l scoreboard \\o 命令 ) players tag。

**语法**

tag <*目标*> add <*名称*>

tag <*目标*> list

tag <*目标*> remove <*名称*>

**参数**

*目标*

选择将修改标签的玩家或实体。

*名称*

选择将被从目标上添加或移除的标签名称。

**效果**

当参数未被正确指定时命令失败。

若成功:

▪ add — 为该实体创建一个新的标签。

▪ list — 列出该实体拥有的全部标签。

▪ remove — 移除该实体所拥有的一个标签。

**另见**

▪ /[scoreboard](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l scoreboard \\o 命令 ) — 管理记分板目标与玩家

▪ /[team](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l team \\o 命令 )

**team[*[将在1.13到来](/1.13 \\o 1.13 )*]**

**team**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.13](/1.13 \\o 1.13 )（[17w45a](/17w45a \\o 17w45a ) ） |

取代了/[scoreboard](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l scoreboard \\o 命令 ) teams。

**语法**

team add <*队伍*> [*显示名*]

team empty <*队伍*>

team join <*队伍*> [*成员*]

team leave <*成员*>

team list [*队伍*]

team option <*队伍*> <*选项*> <*值*>

**参数**

*队伍*

指定目标队伍的名称。

*显示名*（可选）

指定目标队伍所显示的名称。

*成员*

指定需要入队或离队的目标实体。

*选项*

指定队伍选项。

*值*

指定目标*选项*将被设定的具体值。

**效果**

当参数未被正确指定时命令失败。

若成功：

▪ add — 创建一个新队伍。

▪ empty — 移除目标队伍中所有的成员。

▪ join — 使目标玩家或实体加入队伍。

▪ leave — 使目标玩家或实体离开队伍。

▪ list — 列出所有队伍。当*队伍*名指定时，列出属于该队伍的所有成员。

▪ option — 将目标队伍*选项*的值修改为指定值。

**另见**

▪ /[scoreboard](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l scoreboard \\o 命令 ) — 管理记分板目标与玩家

▪ /[tag](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tag \\o 命令 )

**teleport**

**teleport**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.10](/1.10 \\o 1.10 )（[1.10-pre1](/1.10-pre1 \\o 1.10-pre1 ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

传送实体（玩家、生物、物品等）。

在PC版中，此命令和/[tp](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tp \\o 命令 )命令之间的主要区别是，/[teleport](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l teleport \\o 命令 )使用基于命令执行位置的相对坐标，而/[tp](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tp \\o 命令 )使用基于传送目标当前位置的相对坐标。

大多数命令只能影响已经生成的区块，但是/[teleport](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l teleport \\o 命令 )可以将实体传送到尚未生成的区块中。若被传送的目标是玩家，则传送后玩家所在的区块及附近的区块会自动开始生成。

在[基岩版](/%E5%9F%BA%E5%B2%A9%E7%89%88 \\o 基岩版 )中，此命令的效果与/[tp](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tp \\o 命令 )完全一样。

**语法**

▪ **PC版**

teleport <*目标实体*> <*x*> <*y*> <*z*> [<*y-旋转角度*> <*x-旋转角度*>]

▪ **基岩版**

teleport <*目的地：目标*>

teleport <*目的地：x y z*> [*y-旋转角度：角度*] [*x-旋转角度：角度*]

teleport <*传送目标：目标*> <*目的地：目标*>

teleport <*传送目标：目标*> <*目的地：x y z*> [*y-旋转角度：角度*] [*x-旋转角度：角度*]

**参数**

*目标实体*（基岩版：*传送目标：目标*）

指定要传送的实体。必须是玩家名称或[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。

*x y z*（基岩版：*目的地：x y z*）

指定传送的目的地坐标。*x* 和 *z*必须是在[-30,000,000和30,000,000](/%E4%B8%96%E7%95%8C%E8%BE%B9%E7%95%8C \\o 世界边界 )之间（含，不输入逗号）的整数，且*y*必须在-4096和4096之间（含）。可以使用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )来指定基于命令执行位置的相对坐标（使用/[tp](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tp \\o 命令 )或/[execute](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l execute \\o 命令 )来进行基于传送目标当前位置的传送）。

*目的地：目标* [*仅[基岩](/%E5%9F%BA%E5%B2%A9%E7%89%88 \\o 基岩版 )版*]

指定传送的目的地实体。必须为一个玩家名或[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。

*y-旋转角度*（基岩版：*y-旋转角度：角度*）（可选）

指定水平旋转角度（正北方为-180.0，正东为-90.0，正南为0.0，正西为90.0，正北以西为179.9，之后回到-180.0）。可使用波浪号指定基于当前旋转角度的相对偏移。

*x-旋转角度*（基岩版：*x-旋转角度：角度*）（可选）

指定垂直旋转角度（竖直上方为-90.0，至竖直下方90.0）。可使用波浪号指定基于当前旋转角度的相对偏移。

**效果**

如果参数未正确指定，或*目标实体*无法解析为一个或多个实体（以名称指定的玩家必须在线）时，命令失败。[*[需要验证](/Talk:%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\o Talk:命令 )*]

成功时，将目标传送到指定的目的地。

**tell**

**tell**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 无 |
| **加入版本** | [Alpha 1.0.16\_02](/Alpha_1.0.16_02 \\o Alpha 1.0.16 02 ) [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

将一条私聊信息发送给一个或多个玩家。

**语法**

▪ **PC版**

tell <*玩家*> <*信息…*>

msg <*玩家*> <*信息…*>

w <*玩家*> <*信息…*>

▪ **基岩版**

tell <*收信者：目标*> <*信息：字符串*>

msg <*收信者：目标*> <*信息：字符串*>

w <*收信者：目标*> <*信息：字符串*>

**参数**

*玩家*（基岩版：*收信者：目标*）

指定私聊信息的接收玩家。必须是一个玩家的名字（或一个[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )，仅管理员可以使用）。

*信息*（基岩版：*信息：字符串*）

指定要发送的信息，可以包括空格；在服务器控制台中执行时还能使用[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。通过/[execute](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l execute \\o 命令 )执行此命令时亦可使用目标选择器。

**效果**

当参数设置不正确，或任意一个目标选择器无法解析为至少一个在线玩家，或以名称指定的玩家不在线时、命令执行失败。

成功时, 只有指定的目标玩家能在聊天框里看到这条私聊信息。若*信息*中使用的[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )指定了多个玩家（例如@a），则玩家名单的格式为或“名字1和名字2”，或“名字1, 名字2……名字N”。在基岩版中，消息中的目标选择器不被解析。

**示例**

私信告诉Alice：“Start the mission!”: tell Alice Start the mission!

**tellraw**

**tellraw**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.7.2](/1.7.2 \\o 1.7.2 )（[13w37a](/13w37a \\o 13w37a ) ） |

玩家发送一条JSON文本消息。

**语法**

tellraw <*玩家*> <*JSON文本*>

**参数**

*玩家*

指定该消息的接收玩家。必须是一个玩家的名字或[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。

*原始JSON消息*

指定要发送的消息。必须是有效的[JSON文本](" \l "JSON.E6.96.87.E6.9C.AC )。（例如，{"text":"Hi there!","bold":true}）。

**效果**

如果参数指定不正确, 或者当 *玩家* 无法解析到一个或多个在线玩家时，命令失败。

成功时，目标玩家在自己的聊天框接收到指定的JSON格式消息。

**另见**

/[say](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l say \\o 命令 ) — 向所有玩家发送一条简单的消息

/[tell](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tell \\o 命令 ) — 向指定玩家发送一条简单的消息

**testfor**

**testfor**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.5](/1.5 \\o 1.5 )（[13w03a](/13w03a \\o 13w03a ) ） [PE 1.0.5](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5 \\o 携带版1.0.5 )（[PE 1.0.5 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5_build_1 \\o 携带版1.0.5 build 1 ) ） |

检测并统计符合指定条件的实体（玩家、生物、物品等）。

**语法**

▪ **PC版**

testfor <*玩家*> [*数据标签*]

▪ **基岩版**

testfor <*检测目标：目标*>

**参数**

*玩家*（基岩版：*检测目标：目标*）

指定计数的目标。必须是一个玩家名称或一个目标选择器（可以使用@e来指定非玩家实体）。

*数据标签*（可选）[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]

指定需要匹配的数据标签，拥有该数据标签的实体才会被计入。必须是一个[NBT标签](/NBT%E6%A0%87%E7%AD%BE \\o NBT标签 )组合（例如{XpLevel:3}）。

**效果**

若参数设置不正确，或*玩家*无法解析为一个或多个实体（以名称指定的玩家必须在线）时，命令失败。

成功时，将命令成功计数设置为匹配目标数量，可以通过朝外的靠着命令方块的[红石比较器](/%E7%BA%A2%E7%9F%B3%E6%AF%94%E8%BE%83%E5%99%A8 \\o 红石比较器 )测量。

**示例**

探测Alice是否在线: testfor Alice

统计圆心为(0,64,0)、半径为3米的区域内的玩家数量：testfor @a[0,64,0,3,m=0]

统计圆心为(0,64,0)、半径为20米的区域内的僵尸数量: testfor @e[0,64,0,20,type=zombie]

统计处于飞行的玩家的数量：testfor @a {abilities:{flying:1b}}

检查一个方块是否插有箭：testfor @e[type=arrow] {inGround:1b}

**testforblock**

**testforblock**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.7.2](/1.7.2 \\o 1.7.2 )（[13w37a](/13w37a \\o 13w37a ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

探测某个方块是否在特定位置。

**语法**

▪ **PC版**

testforblock <*x*> <*y*> <*z*> <*方块名*> [*数据值|状态*] [*数据标签*]

▪ **基岩版**

testforblock <*位置：x y z*> <*方块名：字符串*> [*数据值：整数*]

**参数**

*x y z*（基岩版：*位置：x y z*）

指定待探测的方块的坐标。*x* 和 *z*必须是在[-30,000,000和30,000,000](/%E4%B8%96%E7%95%8C%E8%BE%B9%E7%95%8C \\o 世界边界 )之间（含，不输入逗号）的整数，且*y*必须在0和255之间（含）。可以使用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )来指定基于命令执行位置的相对坐标。

*方块名*（基岩版：*方块名：字符串*）

指定要探测的方块类型。必须是有效的[方块ID](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC \\l .E6.96.B9.E5.9D.97ID \\o 数据值 )（例如minecraft:stone）。

*数据值*（基岩版：*数据值：整数*）（可选）

指定要探测的[方块数据](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC \\l .E6.96.B9.E5.9D.97ID \\o 数据值 )。*数据值*必须在-1和15之间（含)。如果未指定或为-1，则*数据值*匹配任意的数据值。

*状态*（可选）[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]

指定要探测的[方块状态](/%E6%96%B9%E5%9D%97%E7%8A%B6%E6%80%81 \\o 方块状态 )。必须对于*方块名*所指定的方块有效。若未指定或为\*，则*状态*匹配所有的方块状态。

*数据标签*（可选）[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]

指定要探测的[数据标签](" \l ".E6.95.B0.E6.8D.AE.E6.A0.87.E7.AD.BE )。必须是一个[NBT标签](/NBT%E6%A0%87%E7%AD%BE \\o NBT标签 )组合（例如，{CustomName:Fred}）。如果未指定，*数据标签*匹配任意的数据标签。

**效果**

如果没有正确指定参数，或指定位置的方块不匹配指定的方块ID、方块数据或数据标签（*数据标签*的内容不需要与被测方块的数据标签完全一致；命令参数中未定义数据标签项目也不会造成失败）时，命令失败。

成功时，返回命令成功计数1。

**示例**

检测坐标(0,64,0)处是否为任意颜色的[羊毛](/%E7%BE%8A%E6%AF%9B \\o 羊毛 )：

testforblock 0 64 0 minecraft:wool

testforblock 0 64 0 minecraft:wool -1

检测坐标(0,64,0)处是否为橙色羊毛：

testforblock 0 64 0 minecraft:wool 1

检测下方方块是否为插有[唱片](/%E5%94%B1%E7%89%87 \\o 唱片 )“mall”的[唱片机](/%E5%94%B1%E7%89%87%E6%9C%BA \\o 唱片机 )：

testforblock ~ ~-1 ~ minecraft:jukebox -1 {RecordItem:{id:"minecraft:record\_mall"}}

**testforblocks**

**testforblocks**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.8](/1.8 \\o 1.8 )（[14w07a](/14w07a \\o 14w07a ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

测试两个区域中的方块是否相同。

**语法**

▪ **PC版**

testforblocks <*x1*> <*y1*> <*z1*> <*x2*> <*y2*> <*z2*> <*x*> <*y*> <*z*> [*模式*]

▪ **基岩版**

testforblocks <*源区域起始：x y z*> <*源区域终止：x y z*> <*目标区域基点：x y z*> [*模式：字符串*]

*以上的背景色是为了方便阅读。*

**参数**

*x1 y1 z1*与*x2 y2 z2*（基岩版：<*源区域起始：x y z*>与<*源区域终止：x y z*>）

指定作为样式基准的区域（源区域）的两个对角方块。*x1*、*z1*、*x2*及*z2*必须在[-30,000,000和30,000,000](/%E4%B8%96%E7%95%8C%E8%BE%B9%E7%95%8C \\o 世界边界 )之间（含，不输入逗号），且*y1*及*y2*必须在0和255之间（含）。可以使用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )来指定基于命令执行位置的相对坐标。源区域中的方块数量不能超过524,288个。

*x y z*（基岩版：*目标区域基点：x y z*）

指定待检查区域（目标区域）的下西北角（具有最小坐标值的边角）。*x*和*z*必须在[-30,000,000和30,000,000](/%E4%B8%96%E7%95%8C%E8%BE%B9%E7%95%8C \\o 世界边界 )之间（含，不输入逗号），且*y*必须在0和255之间（含）。可以使用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )来指定基于命令执行位置的相对坐标。源区域和目标区域可以重叠。

*模式*（基岩版：*模式：字符串*）（可选）

指定测试模式。必须为下列其中之一：

▪ all — 两个区域的所有方块必须完全相同。

▪ masked — 源区域的[空气](/%E7%A9%BA%E6%B0%94 \\o 空气 )方块可匹配目标区域的任意方块。

若未指定，默认为all。

**效果**

如果参数未正确指定，或源区域和目标区域不匹配，则失败。

成功时，返回匹配方块的总数量（all模式下所有方块的数量，或masked模式下的源区域非空气方块的数量）。

**tickingarea**

**tickingarea**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [基岩版1.2](/%E5%9F%BA%E5%B2%A9%E7%89%881.2 \\o 基岩版1.2 ) （[基岩版1.2 build 1](/%E5%9F%BA%E5%B2%A9%E7%89%881.2_build_1 \\o 基岩版1.2 build 1 ) ） |

添加、删除或列出常加载区域。同时最多可以定义10个常加载区域。

**语法**

tickingarea add <*自：x y z*> <*至：x y z*> [*名称：字符串*]

tickingarea add circle <*中心：x y z*> <*半径：整数*> [*名称：字符串*]

tickingarea remove <*位置：x y z*>

tickingarea remove <*名称：字符串*>

tickingarea remove\_all

tickingarea list [*所有维度*]

*以上的背景色是为了方便阅读。*

**参数**

Y坐标在识别区块的时候实际上并不需要，因为区块跨越整个世界的垂直高度。但是必须在下面的参数中显示的地方输入Y坐标，它可以是任意值，但总是被储存为0。

*自：x y z*与*至：x y z*

指定用于定义矩形常加载区域的两个对角坐标。

*中心：x y z*

指定用于定义圆形常加载区域的圆心的坐标。

*半径：整数*

指定圆形常加载区域的半径作为从中心到圆周的区块数。它只能是从1到4的整数。

*名称：字符串*

指定常加载区域的可选名称。包含空格的值必须用英文双引号括起来。该名称显示在常加载区域列表中，可用于删除特定区域。

*所有维度*

仅有一个值all-dimensions

**效果**

若参数没有被正确指定、尝试添加第11个常加载区域、尝试添加大于100个区块的常加载区域或半径小于1或大于4个区块的圆形常加载区域，或尝试添加重复名称的常加载区域时，命令失败。

成功时：

▪ add - 添加与矩形区域有重叠部分的所有区块组成的常加载区域。

▪ add circle - 添加与圆形区域有重叠部分的所有区块组成的常加载区域。

▪ remove - 删除常加载区域。如果指定了名称，则只会删除具有该名称的常加载区域。如果指定了位置，则删除包含这些坐标点的所有常加载区域。

▪ remove\_all - 删除所有已定义的常加载区域。

▪ list - 显示当前维度中的常加载区域。如果指定了可选的所有维度参数，则列出已定义的所有常加载区域。注意，列表中显示的坐标在矩形的情况下被调整为区块的边界，在圆的情况下被调整为区块的中心。

**time**

**time**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.3.1](/1.3.1 \\o 1.3.1 )（[12w16a](/12w16a \\o 12w16a ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

更改或查询世界的游戏[时间](/%E6%97%B6%E9%97%B4 \\o 时间 )。在[基岩版](/%E5%9F%BA%E5%B2%A9%E7%89%88 \\o 基岩版 )中，time add、time query、time set是3个独立的命令。

**语法**

▪ **PC版**

time <add|query|set> <*时间值*>

▪ **基岩版**

time add <*时间值：整数*>

time query <*时间：字符串*>

time set <*时间值：整数*>

**参数**

*时间值*（基岩版：*时间值：整数*或*时间：字符串*）

要增加或设置的时间值，或要查询的时间类型：

▪ add - 必须为介于0和2,147,483,647之间（含，不输入逗号）的整数。

▪ query - 必须为daytime、gametime或day。

▪ set - 必须为介于0和2,147,483,647之间（含，不输入逗号）的整数，或为day或night。

**效果**

如果参数没有被正确指定，则命令失败。

成功时：

▪ add - 世界时间增加*时间值*数值。

▪ query daytime - 返回自当天日出后流逝的游戏刻数。

▪ query gametime - 返回世界总共流逝的游戏刻数。

▪ query day - 返回已流逝的游戏天数（与调试屏幕显示的数据相符）。

▪ set - 世界时间被设置为*数值*（day = 1000，night = 13000）。

**示例**

设置时间为1,000：time set 1000或time set day

将世界时间增加一天：time add 24000

**title**

**title**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.8](/1.8 \\o 1.8 )（[14w20a](/14w20a \\o 14w20a ) ） [PE 1.0.5](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5 \\o 携带版1.0.5 )（[PE 1.0.5 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.5_build_1 \\o 携带版1.0.5 build 1 ) ） |

控制屏幕标题。

屏幕标题会以一行粗体大号文字的形式出现在玩家屏幕的中央，并且可以附加第二行作为副标题。标题和副标题均可使用[高级文字格式](" \l "JSON.E6.96.87.E6.9C.AC )。屏幕标题可以设置为淡入淡出过渡，而显示持续时间同样可以设定。屏幕标题的大小取决于[界面尺寸设置](/%E9%80%89%E9%A1%B9 \\l .E8.A7.86.E9.A2.91.E8.AE.BE.E7.BD.AE \\o 选项 )，而过长的标题不会自动换行（只会溢出屏幕之外）。

**语法**

此命令有6个变种，参数各不相同。

▪ **PC版**

title <*玩家*> clear（移除屏幕标题）

title <*玩家*> reset（将各选项复位至默认值）

title <*玩家*> title <*JSON文本标题*>（将文字显示为主标题）

title <*玩家*> subtitle <*JSON文本标题*>（将文字显示为副标题）

title <*玩家*> actionbar <*JSON文本标题*>（在快捷栏上方显示的标题）

title <*玩家*> times <*渐入*> <*保持*> <*渐出*>（设置渐入、保持和渐出的持续时间）

▪ **基岩版**

title <*玩家：目标*> clear（移除屏幕标题）

title <*玩家：目标*> reset（将各选项复位至默认值）

title <*玩家：目标*> title <*标题文字：字符串*>（将文字显示为主标题）

title <*玩家：目标*> subtitle <*标题文字：字符串*>（将文字显示为副标题）

title <*玩家：目标*> actionbar <*标题文字：字符串*>（在快捷栏上方显示的标题）

title <*玩家：目标*> times <*渐入：整数*> <*保持：整数*> <*渐出：整数*>（设置渐入、保持和渐出的持续时间）

**参数**

*玩家*（基岩版：*玩家：目标*）

指定显示标题的目标玩家，必须为一个玩家名或是[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。

*JSON文本标题*（基岩版：*标题文字：字符串*）（仅限subtitle、title和actionbar模式）

指定标题、副标题或快捷栏标题的内容。必须为有效的[JSON文本](" \l "JSON.E6.96.87.E6.9C.AC )。（例如{"text":"Chapter I","bold":true}）。

*渐入*、*保持*和*渐出*（基岩版：*渐入：整数*、*保持：整数*和*渐出：整数*）（仅限times模式）

指定标题的淡入、保持和淡出时间，以[游戏刻](/%E5%88%BB \\o 刻 )（1/20秒）为单位。所有数值必须在-2147483648和[2147483647](tel:2147483647 )之间（含），但负数会被视为0。如果没有指定（被重置后），默认值分别是10（0.5秒）、70（3.5秒）和20（1 秒）。

**效果**

/[title](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l title \\o 命令 )命令的执行示例。

若参数没有被正确指定，或是*玩家*无法被解析为一个或多个在线玩家时，命令失败。

成功时：

▪ clear — 清除指定玩家屏幕显示的标题。如果当前没有显示屏幕标题，则不会产生效果。

▪ reset — 将指定玩家的标题设置复位为默认值：清空标题内容、将淡入、保持和淡出时间复位为默认值。

▪ subtitle — 如果玩家屏幕正在显示标题，将会将当前显示的副标题置换为指定的文本；否则，指定玩家屏幕下一次显示标题时的副标题文本。

▪ times — 设置玩家当前及以后显示标题的淡入、保持和淡出时间。

▪ title — 对指定玩家显示指定的标题文本，或者更改当前所显示的标题为新的文本。在淡出之后，会将副标题的文本清空，但不会重置淡入、保持和淡出时间。

▪ actionbar — 在指定玩家的快捷栏上方显示指定的标题文本，或者更改当前显示在快捷栏上方的标题为新的文本。

**示例**

显示主标题为粗体的“Chapter I”，副标题为灰色斜体“The story begins…”的标题给所有玩家：

1. title @a subtitle {"text":"The story begins…","color":"gray","italic":true}

2. title @a title {"text":"Chapter I","bold":true}

**toggledownfall**

**toggledownfall**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.3.1](/1.3.1 \\o 1.3.1 )（[12w16a](/12w16a \\o 12w16a ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

切换天气。

**语法**

toggledownfall

**结果**

总是成功。若当前天气晴朗，则会开始下雨或下雪；若当前天气为雨、雪或雷暴雨，便会转晴。可被/[weather](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l weather \\o 命令 )命令覆盖。

**tp**

**tp**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [Alpha 1.0.16\_01](/Alpha_1.0.16_01 \\o Alpha 1.0.16 01 ) [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

传送实体（玩家、生物、物品等）。

在PC版中，此命令和/[teleport](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l teleport \\o 命令 )命令之间的主要区别是，/[tp](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tp \\o 命令 )使用基于传送目标当前位置的相对坐标，而/[teleport](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l teleport \\o 命令 )使用基于命令执行位置的相对坐标。在[基岩版](/%E5%9F%BA%E5%B2%A9%E7%89%88 \\o 基岩版 )中，/[teleport](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l teleport \\o 命令 )命令的效果与/[tp](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tp \\o 命令 )完全一样。

大多数命令只能影响已经生成的区块，但是/[tp](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tp \\o 命令 )可以将实体传送到尚未生成的区块中。若被传送的目标是玩家，则传送后玩家所在的区块及附近的区块会自动开始生成。

**语法**

▪ **PC版**

tp [*传送目标*] <*目的地目标*>

tp [*传送目标*] <*x*> <*y*> <*z*> [<*y-旋转角度*> <*x-旋转角度*>]

▪ **基岩版**

tp <*目的地：目标*>

tp <*目的地：x y z*> [*y-旋转角度：角度*] [*y-旋转角度：角度*]

tp <*传送目标：目标*> <*目的地：目标*>

tp <*传送目标：目标*> <*目的地：x y z*> [*y-旋转角度：角度*] [*y-旋转角度：角度*]

**参数**

*传送目标*（基岩版：*传送目标：目标*）（可选）

指定要传送的实体。必须是玩家名称或[目标选择器](" \l ".E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 )。若未指定，则默认为命令的使用者。在命令方块中使用时为必需参数。

*目的地目标*（基岩版：*目的地：目标*）

指定传送的目的地实体。必须是一个玩家的名字或一个目标选择器。

*x y z*（基岩版：*目的地：x y z*）

传送目标至指定坐标。*x* 和 *z*必须是在[-30,000,000和30,000,000](/%E4%B8%96%E7%95%8C%E8%BE%B9%E7%95%8C \\o 世界边界 )之间（含，不输入逗号）的整数，且*y*必须在-4096和4096之间（含）。可以使用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )来指定基于传送目标当前位置的相对坐标[*仅[Java](/Java%E7%89%88 \\o Java版 )版*]——这是波浪号的一种特殊使用情况，正常情况下波浪号指基于命令执行位置的相对坐标。使用/[teleport](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l teleport \\o 命令 )来进行基于命令执行位置的传送。

*y-旋转角度*（基岩版：*y-旋转角度：角度*）（可选）

指定水平旋转角度（正北方为-180.0，正东为-90.0，正南为0.0，正西为90.0，正北以西为179.9，之后回到-180.0）。可使用波浪号指定基于当前旋转角度的相对偏移。

*x-旋转角度*（基岩版：*x-旋转角度：角度*）（可选）

指定垂直旋转角度（竖直上方为-90.0，至竖直下方90.0）。可使用波浪号指定基于当前旋转角度的相对偏移。

**效果**

当参数没有被正确指定，或*传送目标*无法被解析为一个或多个实体（以名称指定的玩家必须在线），或*目的地目标*无法被解析为单个实体（以名称指定的玩家必须在线）时，命令失败。若被指定的待传送玩家之中，存在所处维度与目的地处世界维度不相同的情况，则这一部分玩家的传送会失败，其余玩家传送成功。

成功时，将目标传送到指定的目的地。

**示例**

将自己传送到Alice的位置： tp Alice

将所有玩家传送到自己的位置： tp @a @p

将自己传送到x=100、z=100处，高度比目前位置高3米：tp 100 ~3 100

将最近的玩家在其当前位置处向右旋转10度：tp @p ~ ~ ~ ~10 ~

**transferserver**

**transferserver**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 无 |
| **加入版本** | [PE 1.0.3](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.3 \\o 携带版1.0.3 )（[PE 1.0.3 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%881.0.3_build_1 \\o 携带版1.0.3 build 1 ) ） |

将玩家转送至另一服务器。

**语法**

transferserver <*服务器：字符串*> <*端口：整数*>

**参数**

*服务器：字符串*

输入转送目标服务器的地址。数字形式的IP地址必须使用双引号括住，例如"123.456.78.9"。

*端口：整数*

输入目标服务器的端口号。

**效果**

若无网络连接、服务器地址无效、服务器版本不符，或服务器当前离线时，命令失败。

成功时，玩家会离开当前服务器并连接指定的服务器地址。

**trigger**

**trigger**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 无 |
| **加入版本** | [1.8](/1.8 \\o 1.8 )（[14w06a](/14w06a \\o 14w06a ) ） |

修改一个准则为“触发器”的记分板目标。

**语法**

trigger <*目标*> <add|set> <*新值*>

**描述**

配合/[tellraw](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tellraw \\o 命令 )使用，使普通玩家能够激活管理员或地图制作者设计的系统。

**参数**

*目标*

指定一个被启用的、准则为“触发器”的记分板目标。

*add|set*

▪ *add* – 将*新值*追加到当前*目标*值上。

▪ *set* – 将*目标*的当前值重设为*新值*。

**效果**

当参数没有被正确指定，或选择的记分板目标准则不为“触发器”，或是命令执行者没有权限修改*目标*时，命令失败。

成功时，*目标*的值将会被命令执行者修改。

**weather**

**weather**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.4.2](/1.4.2 \\o 1.4.2 )（[12w32a](/12w32a \\o 12w32a ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

更改游戏中的天气。

**语法**

▪ **PC版**

weather <clear|rain|thunder> [*持续时间*]

▪ **基岩版**

weather <*类型：字符串*> [*持续时间：整数*]

**参数**

*clear|rain|thunder*（基岩版：*类型：字符串*）

▪ clear - 将天气设为晴天。

▪ rain - 将天气设为雨天（寒冷的生物群系会下雪）。

▪ thunder - 将天气设为雷暴雨（寒冷的生物群系会下雷暴雪）。

*持续时间*（基岩版：*持续时间：整数*）（可选）

指定以秒为单位的天气持续时间。必须在1和1,000,000之间（含，不输入逗号）。若*持续时间*未指定，天气的持续时间会设为6,000刻和18,000刻之间的随机值。

**效果**

如果参数未正确指定，则失败。

成功时，在数秒内将天气更改为指定持续时间的天气。

**示例**

将天气改为晴天，持续一个*Minecraft*天：weather clear 1200

将天气改为下雨，且让其自行结束：weather rain

**whitelist**

**whitelist**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 仅[多人联机](/%E5%A4%9A%E4%BA%BA%E8%81%94%E6%9C%BA \\o 多人联机 ) 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) 不在[命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )上执行 |
| **加入版本** | [Beta 1.3](/Beta_1.3 \\o Beta 1.3 ) |

管理服务器白名单。

服务器的管理员*永远*能够登录开启白名单验证的服务器，无论他们的名字是不是在白名单上。

**语法**

此命令有6个变种。

whitelist add <*玩家*>

whitelist list

whitelist off

whitelist on

whitelist reload

whitelist remove <*玩家*>

**参数**

*玩家*（仅在add和remove模式下）

指定要从白名单中添加或删除的玩家。

**效果**

当参数设置不正确，或*玩家*不存在时失败。

成功时：

▪ add — 将玩家名添加到白名单。该玩家不需要在线。

▪ list — 列出白名单中的玩家名。

▪ off — 在此服务器上禁用白名单验证。

▪ on — 在此服务器上启用白名单验证。

▪ reload — 从硬盘中重新读取white-list.txt（1.7.5及以前）或whitelist.json（1.7.6及以后）中的白名单列表（当white-list.txt或whitelist.json在*Minecraft*外被修改时使用）。

▪ remove — 将玩家名从白名单中移除。改玩家不需要在线。

**worldborder**

**worldborder**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.8](/1.8 \\o 1.8 )（[14w17a](/14w17a \\o 14w17a ) ） |

此命令管理[世界边界](/%E4%B8%96%E7%95%8C%E8%BE%B9%E7%95%8C \\o 世界边界 )。

**语法**

该命令有8个变种，参数各不相同：

worldborder add <*距离*> [*时间*]（增减世界边界的直径，即正方形边长）

worldborder center <*x*> <*z*>（设置世界边界的中心）

worldborder damage amount <*每方格伤害值*>（指定世界边界外伤害速度）

worldborder damage buffer <*距离*>（指定世界边界伤害缓冲区距离）

worldborder get（返回世界边界的当前直径）

worldborder set <*距离*> [*时间*]（设置世界边界的直径大小）

worldborder warning distance <*距离*>（指定世界边界出现警告的距离）

worldborder warning time <*时间*>（指定世界边界的警告时间）

**参数**

*距离*（仅add、damage buffer、set和warning distance模式）

指定以方格数表示的距离：

▪ add — 指定世界边界直径的加数。

▪ damage buffer — 指定玩家超出边界后受到伤害前的缓冲区方格数。必须至少为0.0。初始值为5.0。

▪ set — 设定新的世界边界的直径。必须介于1.0和60,000,000之间（含，不输入逗号）。

▪ warning distance – 指定在世界边界内开始向玩家显示靠近边界警告信息时与世界边界的距离。必须至少为0。初始值为5。

*时间*（仅add、set和warning time模式）

以秒为单位指定时间：

▪ add – 指定原世界边界变化至新边界的秒数。必须至少为0。若未指定，默认为0。

▪ set – 指定原世界边界变化至新边界的秒数。必须至少为0。若未指定，默认为0。

▪ warning time – 指定在世界边界内的玩家在其当前位置即将被移动的世界边界越过前显示警告的秒数。必须至少为0。若未指定，默认为15。

*x z*（仅center模式）

指定世界中心的水平坐标。必须介于[-30,000,000和30,000,000](/%E4%B8%96%E7%95%8C%E7%95%8C%E9%99%90 \\o 世界界限 )之间（含）。可以使用[波浪号](" \l ".E6.B3.A2.E6.B5.AA.E5.8F.B7 )表示与命令执行处的相对坐标。

*每方格伤害值*（仅damage amount模式）

指定玩家在越过世界边界外缓冲区后每秒受到的伤害。例如，如果*每方格伤害值*是0.1，则处于缓冲区5方格外的玩家每秒会受到0.5点伤害（伤害少于半颗心可能不会改变生命条的视觉效果，但仍会累积）。必须至少为0.0。预设为0.2。

**效果**

若参数指定不正确，或指定的世界边界大小小于1.0或大于60,000,000时，命令失败。

成功时：

▪ add — 世界边界的直径开始根据指定值变化。若*距离*为正，则世界边界变为绿色且开始扩增；若为负，世界边界变为红色且开始缩减。若*时间*为0或未指定，则世界边界的变化会立即完成，否则边界每秒增减速率为（*距离*/2)/*时间*）方格每秒。

▪ center — 世界边界中心会立刻更改为指定值。

▪ damage amount — 设定世界边界外造成的伤害量至指定值。任何超出世界边界外缓冲区的玩家每超出一方格每秒会受到此数值的伤害。

▪ damage buffer — 设定玩家允许超出边界的距离。玩家在超出此范围前不会受到伤害。

▪ get — 在聊天框中显示当前的世界边界直径大小。

▪ set — 开始增减世界边界的直径。若*距离*比当前半径大，则世界边界变绿色且开始扩增；若比当前的半径小，世界边界变红色且开始缩减。若*时间*为0或未指定，则世界边界的变化会立即完成，否则边界每秒增减速率为（*距离*/2)/*时间*）方格每秒。

▪ warning distance — 设定世界边界的警告距离。

▪ warning time — 设定世界边界的警告时间。

**wsserver**

**wsserver**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 无 |
| **加入版本** | [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

“wsserver”指“WebSocket Server”。此命令用于连接WebSocket服务器，WebSocket服务器使用命令信息与客户端交互。主要用于[教育版](/%E6%95%99%E8%82%B2%E7%89%88 \\o 教育版 )中。

亦可使用/[connect](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l connect \\o 命令 )实现相同功能。

**语法**

wsserver <*服务器Uri：字符串*>

connect <*服务器Uri：字符串*>

**参数**

*服务器Uri：字符串*

指向WebSocket服务器的URI。

**效果**

若无法连接至指定的WebSocket服务器，则命令失败。

**xp**

**xp**

|  |  |
| --- | --- |
| **限制条件** | 是[管理员](/%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%91%98 \\o 管理员 ) |
| **加入版本** | [1.3.1](/1.3.1 \\o 1.3.1 )（[12w16a](/12w16a \\o 12w16a ) ） [PE Alpha 0.16.0](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0 \\o 携带版Alpha 0.16.0 )（[PE Alpha 0.16.0 build 1](/%E6%90%BA%E5%B8%A6%E7%89%88Alpha_0.16.0_build_1 \\o 携带版Alpha 0.16.0 build 1 ) ） |

将[经验值](/%E7%BB%8F%E9%AA%8C%E5%80%BC \\o 经验值 )给予一个玩家。

**语法**

▪ **PC版**

xp <*数量*> [*玩家名*]

xp <*数量*>L [*玩家名*]

▪ **基岩版**

xp <*数量：整数*> [*玩家：目标*]

xp <*数量：整数*>L [*玩家：目标*]

**参数**

*数量*（基岩版：*数量：整数*）

指定给予玩家的经验值数量。必须在0和2,147,483,647之间（含，不输入逗号）。

若出现字符L作为后缀，则改为提升玩家的经验等级。等级数量必须在-2,147,483,648和2,147,483,647之间（含）——负的等级数量将会扣除玩家等级。

*玩家*（基岩版：*玩家：目标*）

指定命令作用的目标。若没有指定，则默认为命令执行者。对命令方块而言，此为必需参数。

**效果**

若参数未正确设置，或*玩家*无法解析为一个或多个在线玩家，则命令执行失败。

成功时，指定目标获得指定经验值，或被提升/扣除经验等级。扣除操作不会使总经验值和等级低于0。

**示例**

为自己增加7点经验值：xp 7

将 Alice 的等级提升3级：xp 3L Alice

将所有玩家的等级归零：xp -2147483648L @a

附录

附录1 选择器参数汇总

|  |  |
| --- | --- |
| **目标选择器参数汇总** | |
| **通过坐标** | |
| **参数** | **选择标准** |
| x, y, z | [坐标](" \l ".E6.8C.87.E5.AE.9A.E5.9F.BA.E5.87.86.E7.82.B9 ) |
| r, rm[*[1.13前](/1.13 \\o 1.13 )*] | [距离](" \l ".E9.80.9A.E8.BF.87.E8.B7.9D.E7.A6.BB.E9.80.89.E6.8B.A9.E7.9B.AE.E6.A0.87 ) |
| dx, dy, dz | [体积尺寸](" \l ".E9.80.9A.E8.BF.87.E4.BD.93.E7.A7.AF.E5.B0.BA.E5.AF.B8.E9.80.89.E6.8B.A9.E7.9B.AE.E6.A0.87 ) |
| **通过记分板参数** | |
| **参数** | **选择标准** |
| score\_*name* | [最高分数](" \l ".E9.80.9A.E8.BF.87.E5.88.86.E6.95.B0.E9.80.89.E6.8B.A9.E7.9B.AE.E6.A0.87 ) |
| score\_*name*\_min | [最低分数](" \l ".E9.80.9A.E8.BF.87.E5.88.86.E6.95.B0.E9.80.89.E6.8B.A9.E7.9B.AE.E6.A0.87 ) |
| tag | [记分板标签](" \l ".E9.80.9A.E8.BF.87.E6.A0.87.E7.AD.BE.E9.80.89.E6.8B.A9.E7.9B.AE.E6.A0.87 ) |
| team | [队伍名称](" \l ".E9.80.9A.E8.BF.87.E9.98.9F.E4.BC.8D.E9.80.89.E6.8B.A9.E7.9B.AE.E6.A0.87 ) |
| **通过其它特性** | |
| **参数** | **选择标准** |
| c | [数量](" \l ".E9.80.9A.E8.BF.87.E6.95.B0.E9.87.8F.E9.80.89.E6.8B.A9.E7.9B.AE.E6.A0.87 ) |
| l, lm | [经验等级（最高，最低）](" \l ".E9.80.9A.E8.BF.87.E7.BB.8F.E9.AA.8C.E7.AD.89.E7.BA.A7.E9.80.89.E6.8B.A9.E7.9B.AE.E6.A0.87 ) |
| m | [游戏模式](" \l ".E9.80.9A.E8.BF.87.E6.B8.B8.E6.88.8F.E6.A8.A1.E5.BC.8F.E9.80.89.E6.8B.A9.E7.9B.AE.E6.A0.87 ) |
| name | [实体名称](" \l ".E9.80.9A.E8.BF.87.E5.90.8D.E7.A7.B0.E9.80.89.E6.8B.A9.E7.9B.AE.E6.A0.87 ) |
| rx, rxm | [垂直旋转角度（最大，最小）](" \l ".E9.80.9A.E8.BF.87.E5.9E.82.E7.9B.B4.E6.97.8B.E8.BD.AC.E9.80.89.E6.8B.A9.E7.9B.AE.E6.A0.87 ) |
| ry, rym | [水平旋转角度（最大，最小）](" \l ".E9.80.9A.E8.BF.87.E6.B0.B4.E5.B9.B3.E6.97.8B.E8.BD.AC.E9.80.89.E6.8B.A9.E7.9B.AE.E6.A0.87 ) |
| type | [实体类型](" \l ".E9.80.9A.E8.BF.87.E5.AE.9E.E4.BD.93.E7.B1.BB.E5.9E.8B.E9.80.89.E6.8B.A9.E7.9B.AE.E6.A0.87 ) |

附录2 数据结构规范链接 键值类型

|  |  |
| --- | --- |
| **数据结构规范链接** | |
| **对象** | **例子** |
| [方块](/%E5%8C%BA%E5%9D%97%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\l .E6.96.B9.E5.9D.97.E5.AE.9E.E4.BD.93.E5.80.BC.E6.A0.BC.E5.BC.8F \\o 区块格式 ) | 箱子、熔炉、命令方块、刷怪蛋、告示牌等 |
| [物品](/Player.dat%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\l .E7.89.A9.E5.93.81.E6.A0.BC.E5.BC.8F \\o Player.dat格式 ) | 物品栏中的物品 (包括附魔、自定义名称等) |
| [物品实体](/%E5%8C%BA%E5%9D%97%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\o 区块格式 ) | 在地上的物品 |
| [生物](/%E5%8C%BA%E5%9D%97%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\l .E7.94.9F.E7.89.A9 \\o 区块格式 ) | 爬行者、牛、村民等 |
| [弹射物](/%E5%8C%BA%E5%9D%97%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\l .E5.BC.B9.E5.B0.84.E7.89.A9 \\o 区块格式 ) | 弓箭、火球、喷溅药水等 |
| [交通工具](/%E5%8C%BA%E5%9D%97%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\l .E4.BA.A4.E9.80.9A.E5.B7.A5.E5.85.B7 \\o 区块格式 ) | 船、矿车等 |
| [动态方块](/%E5%8C%BA%E5%9D%97%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\l .E5.8A.A8.E6.80.81.E6.96.B9.E5.9D.97 \\o 区块格式 ) | 引燃的TNT、正在掉落的沙子、沙砾、铁砧 |
| [其它实体](/%E5%8C%BA%E5%9D%97%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\l .E5.85.B6.E5.AE.83 \\o 区块格式 ) | 烟花火箭、画和物品展示框 |

指定键名的键值也必须符合数据类型要求。

|  |  |
| --- | --- |
| **数据标签键值数据类型** | |
| **类型** | **说明** |
| **字节** | 介于-128和127之间（包含）的整数。 |
| **短整型** | 介于-32768和32767之间（包含）的整数。 |
| **整型** | 介于-2147483648和[2147483647](tel:2147483647 )之间（包含）的整数。 |
| **长整型** | 介于-9,223,372,036,854,775,808和9,223,372,036,854,775,807之间（包含）的整数。 |
| **单精度浮点型**  **双精度浮点型** | Float - 32位单精度浮点数，*例：*3.1415926  Double - 64位双精度浮点数，*例：*3.141592653589793  详见[IEEE二进制浮点数算术标准](http://en.wikipedia.org/wiki/zh:IEEE_754 \\o wikipedia:zh:IEEE 754 )。 |
| **字符串** | 一串字符，如果内容包含不在 a-z A-Z 0-9 \_ .（不包括空格）的字符则需要在整个字符串前后加上双引号并将内容转义。  转义方式为，在 " 及 \ 号前加上 \。  *例：*"Call me \"Ishmael\"" |
| **列表** | 值的序列，用逗号分隔并用方括号包含。所有值的数据类型必须统一——数据类型标准由列表的第一个元素决定。  *例：*[3.2,64,129.5]  检测的时候仅检测是否拥有特定物品，不在乎顺序及整个列表是否一样。 |
| **数组** | 数组可能为字节数组(Byte-array)、整型数组(Int-array)及长整形数组(Long-array)。  用逗号分隔内容并用方括号包含，首个元素前方需要加入类型标识，字节则为B;，整形则为I;，长整形则为L;（注意大小写）。  *例：*[I;1,2,3]  检测时需要检测整个数组是否一致，包括顺序。 |
| **复合标签** | 键值对的序列，用逗号分隔并用花括号包含。  *例：*{X:3,Y:64,Z:129}  每个数据标签的内容本身就是一个复合标签。  检测时仅检测特定名称的元素是否一致。 |
| **布尔型** | 一种数据类型，只有“true”和“false”两种取值。由于程序通常使用 **字节**存储布尔值，布尔型只会在JSON格式中出现。  *例：*{doFoo:true} |

**字节数组**类型无法用于命令。

某些命令要求明确指明某些数值的数据类型，这可以通过在数值后附加限定字符（B、S、L、F、D）来实现。举例来说， 3s表示短整型，3.2f 表示单精度浮点，等等。（字符I不能限定整型。）限定字符不区分大小写。在不加限定字符，且*Minecraft*无法根据上下文来确定数据类型或需要比对数据标签时，会将数据类型假定为双精度浮点型（数值有小数部分时）、整型（数值没有小数点，且在整型取值范围内）或字符串（若前述情况均不符合）。被方括号包含的集合中，被逗号分隔的元素若全为整型，则会将数据类型假定为整型数组；否则会假定为列表。但有以下特例：[]是一个空列表，而[,]是一个空整型数组。

如果用/[testfor](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l testfor \\o 命令 )、/[testforblock](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l testforblock \\o 命令 )、/[clear](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l clear \\o 命令 ) 等命令来查找数据标签，这些命令只会检查目标实体/方块/物品是否存在此标签。这意味着一个符合条件的实体/方块/物品可能同时还拥有其他标签。这对列表和数组同样成立：只要列表或数组中包含待查找的所有元素，就会成功匹配，既不考虑元素的排列顺序，也不考虑是否有多余的元素存在。

数据标签的数据结构是[JSON](http://en.wikipedia.org/wiki/JSON \\o wikipedia:JSON )的[lenient](https://static.javadoc.io/com.google.code.gson/gson/2.7/com/google/gson/stream/JsonReader.html \\l setLenient-boolean- \\t _self )形式。

附录3 命令格式

**格式**

|  |  |
| --- | --- |
| **显示** | **则** |
| 普通文本 | **直接输入该文本**，应完全一致。 |
| *斜体* | 以合适的值**替换斜体部分**。 |
| <*尖括号*> | 这是**必需参数**。 |
| [*方括号*] | 这是**可选参数**。 |
| x|y | 在多个选项当中**选择一个**。  候选字符用竖线隔开：|。 |
| 省略号 … | 此参数可能是含有空格的多个单词。 |
| x：整数 | 此参数需要输入**数字**。 |
| y：字符串 | 此参数可输入多个单词，且**允许**包含空格。 |

附录4 命令术语

**[记分板](/%E8%AE%B0%E5%88%86%E6%9D%BF \\o 记分板 ) （简写：SCB）**

**NBT[编辑](/index.php?title=%E5%91%BD%E4%BB%A4/%E6%9C%AF%E8%AF%AD%E5%88%97%E8%A1%A8&action=edit&section=2 \\o 编辑小节：NBT )**

|  |  |
| --- | --- |
| **名称** | **解释** |
| [NBT 文件](/NBT%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\o NBT格式 )  **注**: 讨论命令时指的 NBT 大多是指数据标签，见下 | 仅在 Minecraft 内使用的二进制文件，用作储存地图、玩家资料。需要使用特殊软件开启。 |
| [数据标签](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l .E6.95.B0.E6.8D.AE.E6.A0.87.E7.AD.BE \\o 命令 ) | 命令中用作修改、比对[实体](/%E5%AE%9E%E4%BD%93 \\o 实体 )及[方块实体值](/%E6%96%B9%E5%9D%97%E5%AE%9E%E4%BD%93%E5%80%BC \\o 方块实体值 )的 NBT 数据的类 JSON 格式。  [命令进阶——NBT标签](http://mc-command.oschina.io/command-tutorial/output/common-format/nbt/nbt.html \\t _self ) |
| NBT 标签 | 包括**标签名称**及**数值**的数据。 |
| 复合标签 (Compound tag) | NBT 数值类型之一，为标签的**无序集合**（其子标签不能出现相同名称）。 |
| 列表标签 (List tag) | NBT 数值类型之一，为**特定类型**的**无名**标签的**有序合集**。 |
| 数组标签 (Array tag) | NBT 数值类型之一，为**特定数字类型**的**无名**标签的**有序合集**。  与列表标签类似，但在检查标签内容的方式不同：列表标签为检查列表内是否有指定标签，不顾顺序和重复；数组标签则为检查整个数组是否相同，长度或任意位置的标签不同则当作不同。 |
| 根标签 (Root tag) | 命令中数据标签最外围无名的复合标签，视乎命令的不同该根标签会有不同意思，如物品参数里的数据标签的根标签为物品里的tag标签。 |
| 类型后缀 | 标示该数值的类型，如 test:1b 代表test这标签是一个字节(Byte)标签。  在比对标签时必须加入，否则可能会因类型不相同而出现错误。 |
| [区块格式](/%E5%8C%BA%E5%9D%97%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\o 区块格式 ) | 实体及方块实体 NBT 数据的参考页面。 |
| [Player.dat格式](/Player.dat%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\o Player.dat格式 ) | 玩家及物品 NBT 数据的参考页面。 |

**游戏机制[编辑](/index.php?title=%E5%91%BD%E4%BB%A4/%E6%9C%AF%E8%AF%AD%E5%88%97%E8%A1%A8&action=edit&section=3 \\o 编辑小节：游戏机制 )**

|  |  |
| --- | --- |
| **名称** | **解释** |
| [游戏刻(game tick)](/%E5%88%BB \\l .E6.B8.B8.E6.88.8F.E5.88.BB \\o 刻 )  简写：gt | 游戏最小时间单位，一般为 0.05秒，卡顿时可能变得更长。 |
| 微观延迟 | 在同一游戏刻内执行的先后次序。  注：由于游戏大部分逻辑都是在同一线程执行，故此一定会有先后之分，不存在真正的同时执行。 |
| 方块更新 | 方块ID在作出改变时，会激发旁边 6 个方块进行检测决定是否也需要更新（因为性能所限游戏不可能无时无刻都给所有方块进行检测），那检测至更新就是方块更新。  注：使用命令改变、放置多个方块也会造成方块更新。只能透过第三方软件修改地图，以在不造成方块更新前提下的修改方块。 |
| [随机方块刻](/%E5%88%BB \\l .E6.96.B9.E5.9D.97.E5.88.BB \\o 刻 ) | 游戏内随机对方块作出检测，有机会进行改变，如农作物生长等。  注：链接中的**方块刻**是以特定坐标的方块为出发点理解，故此过了一段长时间就会有一方块刻。但从宏观角度出发，随机方块刻只是每游戏刻给随机几个方块一个更新罢了。 |
| 计划刻(scheduled tick) | 预定在将来某个时间（几个游戏刻之后）对该方块进行更新。  一般是被方块更新触发，设置计划刻，一段时间之后进行该更新。  如红石延时、脉冲命令方块执行等都是以计划刻实现的更新。 |
| [区块](/%E5%8C%BA%E5%9D%97 \\o 区块 ) | 区块是游戏世界的组成部分。每个区块的大小为16\*256\*16，长16格，宽16格，高256格（y=0到y=255）。  地图加载时会一个一个区块的进行加载，也就是说如果一个区块被加载了，里面所有的方块都会被加载。 |
| 区块加载、卸载 | 为了节省内存，游戏只会加载出生点区块、玩家附近的区块或因特殊原因需要被加载的区块（如实体通过地狱门后出现的区域）。  当区块被加载，实体及方块都会被加载，可以正常在该区域进行操作。当区块被卸载，实体及方块都会被卸载，玩家无法检测到那部分的实体及方块，也无法在该位置放置方块。  实体如果被移动到已卸载区域，它将会于一段时间后卸载，除非它离开了该位置或令该区块被加载。 |
| [出生点区块](/%E5%87%BA%E7%94%9F%E7%82%B9%E5%8C%BA%E5%9D%97 \\o 出生点区块 ) | 世界出生点附近的区块，游戏运行时不会被卸载。 |
| UUID | 全称：[Universally Unique IDentifier](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%80%9A%E7%94%A8%E5%94%AF%E4%B8%80%E8%AF%86%E5%88%AB%E7%A0%81 \\t _self )  用途为为每个玩家、实体，或[属性修饰符](/%E5%B1%9E%E6%80%A7 \\l .E4.BF.AE.E9.A5.B0.E7.AC.A6 \\o 属性 ) 等东西加上一个“识别符”(ID)，以识别不同的对象。  如果出现冲突（即多个实体/属性修饰符拥有同一UUID），则可能会导致游戏出现异常。但一般来说不需要担心，因为 UUID 出现冲突的几率是十分低的。 |
| [方块元数据(Metadata)](/Java%E7%89%88%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC \\l .E6.95.B0.E6.8D.AE \\o Java版数据值 )[*[1.13前](/1.13 \\o 1.13 )*] | 定义方块一些属性的数值，不建议使用。（并且将会在 1.13 废弃） |
| [方块状态](/%E6%96%B9%E5%9D%97%E7%8A%B6%E6%80%81 \\o 方块状态 ) | 定义方块的不同属性，如一些方块的朝向、开关状态等等。 |
| 物品数据值[*[1.13前](/1.13 \\o 1.13 )*] | 与方块元数据类似，用作储存物品的类型。 |
| 工具损伤值 | 用作标示工具受到多少损伤，0 为无损伤。  1.13 前工具损伤值以物品数据值形式储存，1.13 则储存在物品的 tag.damage NBT 标签内。 |

**游戏文件[编辑](/index.php?title=%E5%91%BD%E4%BB%A4/%E6%9C%AF%E8%AF%AD%E5%88%97%E8%A1%A8&action=edit&section=4 \\o 编辑小节：游戏文件 )**

|  |  |
| --- | --- |
| **名称** | **解释** |
| [scoreboard.dat](/%E8%AE%B0%E5%88%86%E6%9D%BF \\l NBT_.E6.A0.BC.E5.BC.8F \\o 记分板 ) | 储存地图记分板中的记分项及队伍数据的 NBT 文件。 |
| Log | 游戏日志，可以于 .minecraft/logs/latest.log 阅读最近一次（或是当前）游戏的输出日志。  输出日志有不少有用信息，如玩家聊天信息、执行命令（如果 gamerule 没被设置为不记录命令输出）等。 |
| [资源包](/%E8%B5%84%E6%BA%90%E5%8C%85 \\o 资源包 ) | 可以修改客户端材质、方块模型、音乐等游戏资源的文件 |
| [数据包](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%8C%85 \\o 数据包 )[*[将在1.13到来](/1.13 \\o 1.13 )*] | 可以定义[进度](/%E8%BF%9B%E5%BA%A6 \\o 进度 )、[函数](/%E5%87%BD%E6%95%B0 \\o 函数 )、[配方](/%E9%85%8D%E6%96%B9 \\o 配方 )等服务端资源的文件。 |

**命令格式[编辑](/index.php?title=%E5%91%BD%E4%BB%A4/%E6%9C%AF%E8%AF%AD%E5%88%97%E8%A1%A8&action=edit&section=5 \\o 编辑小节：命令格式 )**

|  |  |
| --- | --- |
| **名称** | **解释** |
| 绝对坐标 | 一般从[调试屏幕](/%E8%B0%83%E8%AF%95%E5%B1%8F%E5%B9%95 \\o 调试屏幕 )获取到的坐标，同一位置只会有一个绝对坐标。 |
| 相对坐标 | 以特定位置作基准点，世界的 X Y Z 作坐标轴（1米为1单位），得出的坐标。  故同一位置在以不同坐标为基准点可以有不同的相对坐标。 |
| 局部坐标 [*[将在1.13到来](/1.13 \\o 1.13 )*] | 以特定位置作基准点，执行者的 左、上、前 为坐标轴（1米为1单位），得出的坐标。  与执行者的朝向有关。同一局部坐标及基准点，若朝向不同，可以得出不同的位置。 |
| [目标选择器](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l .E7.9B.AE.E6.A0.87.E9.80.89.E6.8B.A9.E5.99.A8 \\o 命令 ) | 用以选择一个或一群玩家/实体作为命令的参数。  [1.13 的目标选择器更新（在较下部分）](/1.13 \\l .E5.91.BD.E4.BB.A4 \\o 1.13 ) |
| 物品参数[*[将在1.13到来](/1.13 \\o 1.13 )*] | 指定物品及其 NBT 供设置或检测之用。  [1.13 的物品参数更新（在较下部分）](/1.13 \\l .E5.91.BD.E4.BB.A4 \\o 1.13 ) |
| 方块参数[*[将在1.13到来](/1.13 \\o 1.13 )*] | 指定方块、方块状态及其 NBT 供设置或检测之用。  [1.13 的方块参数更新（在较下部分）](/1.13 \\l .E5.91.BD.E4.BB.A4 \\o 1.13 ) |
| [JSON 文本](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l JSON.E6.96.87.E6.9C.AC \\o 命令 ) | 在/[tellraw](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tellraw \\o 命令 )、/[title](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l title \\o 命令 )等命令中及一些文件中，用于定义文本样式的 JSON 格式。 |
| 资源路径 (Resource Location) | 指定数据包特定文件，如函数、进度等，使用的标识。  格式为 [*命名空间*]:<*文件路径*>。如果省略命名空间，则默认为minecraft。 文件路径为从命名空间开始的相对路径（但不需要开始的./），目录间以/作间隔，最后不需要文件的后缀。  例子：test:a/b 就是在 *test* 里的 *a* 里的 *b* 文件。 |
| NBT 路径[*[将在1.13到来](/1.13 \\o 1.13 )*] | /[data](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l data \\o 命令 ) get 及 /[execute](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l execute \\o 命令 ) 的 store 子命令需要使用，用作标示特定 NBT 标签路径的格式。  格式十分简单  ▪ 如果是**复合标签**的子标签，则在路径加上 .*子标签名称*。（根标签，即最外面无名复合标签，内的标签则不需要以.开始）  ▪ 如果是**列表标签**的子标签，则在路径加上 [*子标签索引*]，索引即在那列表里，该标签属第几个子标签，从0开始计算。  如我们要指定红色高亮的标签：{test:{list:[{a:b}]}} ，我们可以这么写：test.list[0].a。 |

**命令执行[编辑](/index.php?title=%E5%91%BD%E4%BB%A4/%E6%9C%AF%E8%AF%AD%E5%88%97%E8%A1%A8&action=edit&section=6 \\o 编辑小节：命令执行 )**

|  |  |
| --- | --- |
| **名称** | **解释** |
| 执行位置 | 命令执行的位置，默认为执行者的位置，可以透过/[execute](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l execute \\o 命令 )命令修改子命令的执行位置。影响其他如相对坐标、局部坐标、目标选择器的行为。 |
| 执行者 | 执行命令的实体/方块或其他东西（如服务器后端、因minecraft:tick标签执行的函数的虚拟执行者等）。可以透过/[execute](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l execute \\o 命令 )命令修改子命令的执行者。影响命令执行位置及@s目标选择器选择到的实体。 |
| 执行朝向 | 命令执行者的朝向，影响局部坐标的坐标轴选择。可以透过/[execute](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l execute \\o 命令 )命令修改子命令的执行朝向，注意函数不会继承修改后的执行朝向，里面的命令的执行朝向是根据执行者的朝向决定。 |
| 执行结果 | 命令执行的结果，可以设置于记分板内进行其他处理，或赋值于 NBT 标签或 Boss 栏的当前值及最大值 [*[将在1.13到来](/1.13 \\o 1.13 )*]。 |
| 执行权限 | 指定什么对象可以执行特定命令。  不同命令需要的执行权限或许会有不同：  ▪ /[tell](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l tell \\o 命令 )等可供一般玩家使用的命令的权限为1  ▪ /[setblock](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l setblock \\o 命令 )等可供管理员及命令方块执行的命令的权限为2  ▪ /[op](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l op \\o 命令 )等需要较高级管理员权限才可以执行的命令的权限为3  ▪ /[stop](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l stop \\o 命令 )等只应由服主执行的命令的权限为4 |

**其他[编辑](/index.php?title=%E5%91%BD%E4%BB%A4/%E6%9C%AF%E8%AF%AD%E5%88%97%E8%A1%A8&action=edit&section=7 \\o 编辑小节：其他 )**

|  |  |
| --- | --- |
| **名称** | **解释** |
| [实体标签](/%E8%AE%B0%E5%88%86%E6%9D%BF \\o 记分板 ) | 用作标记、分类的标签，只能被命令修改、检测。  标签是储存在实体的 NBT 标签里的，但玩家死去也不会消除这标签。 |
| [命令方块](/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E6%96%B9%E5%9D%97 \\o 命令方块 )（简写：CB）  ▪ 脉冲命令方块（简写：ICB）  ▪ 连锁命令方块（简写：CCB）  ▪ 循环命令方块（简写：RCB） | 可以储存并执行单条命令的方块。  详细机制可以参考 [命令进阶——命令方块](http://mc-command.oschina.io/command-tutorial/output/command/cb.html \\t _self ) |
| 标记实体 (Marker) | 以实体标记坐标或储存数据，供其他命令使用。  可以参考 [命令进阶——标记实体](http://mc-command.oschina.io/command-tutorial/output/logic/marker.html \\t _self ) |
| 穷举 | 把可能情况列举出来然后逐一处理，一般代表重复执行类似命令，只是修改几个命令的参数。  由于不是所有命令的参数都可以套用计算出来的结果，部分十分直观的东西或许也需要穷举。（1.13 可以把分数赋值为 NBT 数值及 NBT 数值赋值为分数，故此能减少大量穷举）  可以参考 [命令进阶——穷举](http://mc-command.oschina.io/command-tutorial/output/logic/enum.html \\t _self ) |
| 高频 | 每游戏刻执行一次一些命令，以不断进行某些操作及检测一些数值改变。  可以参考 [命令进阶——事件](http://mc-command.oschina.io/command-tutorial/output/logic/event.html \\t _self ) |

附录5 NBT详解

在13w36a快照之后，NBT标签（数据标签）可以在/[give](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l give \\o 命令 )和/[summon](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l summon \\o 命令 )等命令用作设定物品和生物的属性。每个标签的格式是<标签名称>:<数值>；并以逗号来分隔多个标签（比如{ench:[],display:{}}）。List标签的数值是在[]符号里面的（比如direction:[0d,0d,0d]）。Compound标签是在{}符号里面的（比如tag:{display:{}}就是两个Compound）需要留意的是，整个数据标签都是一个Compound标签（因为整个都是在{}里面）。标签的名称是对大小写敏感的，同时空白符号会被忽略。

如果想看关于实体的数据标签，请到[区块格式](/%E5%8C%BA%E5%9D%97%E6%A0%BC%E5%BC%8F \\o 区块格式 )，或对应实体的页面。这个页面同时有一些数据标签的基本资料。

如果那个标签名字是无，那么这个标签可以直接放在数据标签的开头。

**物品**

这些标签能够用在 /[give](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l give \\o 命令 ) 、/[replaceitem](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l replaceitem \\o 命令 ) 和 /[clear](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l clear \\o 命令 )命令里。如果是/[summon](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l summon \\o 命令 ) 或 /[setblock](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l setblock \\o 命令 ),请把它们放在tag标签里，比如:{id:"stone",Count:3 ...,tag:{Name:"你的名字"...}} 这些标签只能用在物品上

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **数据标签** | **描述** | **容许有的子标签** | **必须有的子标签** | **格式** |
| Item | 物品的id就是它的种类（可以是数字id或者是文字id，但在1.8开始，所有探测类的命令需要的都是"minecraft:名字"，而不能直接输入名字或者是数字id，就算他们在一般情况是能被接纳的），Damage就是数据值，当那个物品没有Count（数量），它就不能被捡起。 | id, Damage, Count, tag | id | {Item:{id:#,Damage:#,Count:#,tag:{“物品的数据标签”}}} |
| ench | 使那个物品被[附魔](/%E9%99%84%E9%AD%94 \\o 附魔 )。有那个附魔的id以及附魔的等级(lvl)。能够制定只有1个附魔还是多个附魔。 | id, lvl | 所有 | {ench:[{id:#,lvl:#},{id:#,lvl:#}]} |
| display | Name:用作增加自定义的名称，color:颜色（皮革装备），Lore:以及为物品提供描述。能够有多行描述  Color 是一个6位16进制的颜色数值，转换成十进制。可用红色RGB数值(0~255)乘65536，加上绿色RGB数值乘256，再加上蓝色RGB数值，得Color参数。  网上的转换器可以在这里找到：  RGB 换为十六进制: [http://www.yellowpipe.com/yis/tools/hex-to-rgb/color-converter.php](http://www.yellowpipe.com/yis/tools/hex-to-rgb/color-converter.php \\t _self )  十六进制转为十进制: [http://www.statman.info/conversions/hexadecimal.html](http://www.statman.info/conversions/hexadecimal.html \\t _self ) | Name, color, Lore | 至少一个 | {display:{Name:"物品名字",color:,Lore:["第一行","第二行（如此类推）"]}} |
| AttributeModifiers | 能够为生物以及物品增加属性 | 属性名称，名称（属性），数量，操作，UUID最小，UUID最大 | 所有 | AttributeModifiers:[0:{AttributeName,Name,Amount,Operation}, 1:{AttributeName,Name,Amount,Operation,UUIDLeast,UUIDMost}] |
| Unbreakable | 令工具的耐久度不会下降 | Unbreakable | 所有 | {Unbreakable:1/0} (1 = 真, 0 = 假) |
| SkullOwner | 用来得到玩家的头颅 | SkullOwner | 所有 | {SkullOwner:"玩家名称"} |
| HideFlags ([1.8](/1.8 \\o 1.8 )) | 用作隐藏那个物品的某些资料，比如附魔、能否破坏、能放在的方块等  如果要隐藏多个标签，你需要把那些标签的数值加起来。比如你想把附魔和属性修改器的资料隐藏，你需要写3（1+2） | HideFlags | 所有 | {HideFlags:1-32} (1 = 附魔, 2 = 属性修改器（Attribute modifier）, 4 = 不能破坏, 8 = 能破坏的方块, 16 = 能放在的方块, 32 = 其他, 比如药水效果)[[1]](" \l "cite_note-1 ) |
| CanDestroy ([1.8](/1.8 \\o 1.8 )) | 和CanPlaceOn类似。这个标签是在冒险模式的地图里使用，以令某个工具/物品能够摧毁一个方块。这个标签是给物品/工具使用的。 | 一组的字符，每个都是方块的id | 至少有一个 | {CanDestroy:["minecraft:stone","minecraft:stonebrick"]} |
| PickupDelay ([1.8](/1.8 \\o 1.8 )) | 那个掉落物需要等多久才能被捡起（0.05秒为1单位，单位为游戏刻） | 任何数值。32767的话就永远都不能被捡起 | 所有 | {PickupDelay:#} |
| Age ([1.8](/1.8 \\o 1.8 )) | 那个掉落物需要多久才会消失（0.05秒为1单位，单位为游戏刻） | 任何数值。-32768就永远不会消失。预设是6000（5分钟） | 所有 | {Age:#} |
| generation (1[.8](/1.8 \\o 1.8 )) | 用来分辨那本书是“原作”(0)、“原作的副本”(1)还是“副本的副本”(2) | 0/1/2 | 至少一个 | {generation:#} |

一下这个表格对之前的子标签提供一些细节

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **标签名称** | **描述** | **母标签** | **数值类型** | **容许的数值** |
| id | 附魔的ID。请查看[附魔](/%E9%99%84%E9%AD%94 \\o 附魔 )，那里有各个附魔的ID | ench | 数值 | 0 - 62 |
| lvl | 决定附魔的等级。1至10的等级会正常的显示。但是，任何更大的等级会显示“enchantment.level.等级” | ench | 数值 | 0 - 32767 |
| Name | 物品的显示名称。如果是容器的方块（比如箱子和发射器），它们视窗里的名字并不会因而改变。如果是用在命令方块上，它执行命令时的名字会改变（能够以/[say](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l say \\o 命令 )看见） | display | 字符串 | 所有Minecraft能够显示的字符（大部分在你键盘上的字符） |
| Lore | 在物品名称底下的文字。需要使用第三方NBT修改器来更改那个描述的颜色 | display | 字符串 | 所有Minecraft能够显示的字符（大部分在你键盘上的字符） |

**方块**

这些标签是用在物品状态的方块上的

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **标签名称** | **描述** | **数值种类** | **格式** |
| CanPlaceOn | 和CanDestroy类似。这个标签是在冒险模式的地图里使用，以令方块能放在某种方块上。这个标签是给方块使用的。 | 一组的字符，每个都是方块的id | {CanPlaceOn:["minecraft:stone","minecraft:stonebrick"]} |
| BlockEntityTag | 这个标签是给方块实体标签，用作储存他们方块形态时的资料 | 不同的方块都有不同的子标签，下方的方块部分有更多的资料 | BlockEntityTag:{标签名称:"标签数值"} |

**实体**

这些标签是用在/[summon](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l summon \\o 命令 ) 命令去生成[实体](/%E5%AE%9E%E4%BD%93 \\o 实体 ) 或是 /[entitydata](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l entitydata \\o 命令 ) 命令去更改实体的数据标签

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **标签名称** | **描述** | **容许的子标签** | **必须的子标签** | **格式** |
| TileEntityData | （掉落沙使用）用来储存方块的数据（方块实体）。 | CustomName, Items, Command, Levels, Primary, Secondary, Delay, MaxNearbyEntities, MaxSpawnDelay, MinSpawnDelay, RequiredPlayerRange, SpawnCount, SpawnRange, EntityID  (自定义名称，物品，命令，级别，初级，中级，延迟，最大邻近实体，最大重生延迟，最小重生延迟，要求玩家范围，重生计数，重生范围，实体ID) | 没有 | TileEntityData:{} |
| direction | 和motion类似，用作分辨部分实体（火球、小火球和凋灵之首）的方向以及速度。必须是以double的格式输入（数值后方要有d/必须有小数点），比如: {direction:[0.0,1.0,0.0]}和{direction:[0d,1d,0d]} ，生成一个向上飞（速度为1.0）。这个标签只是分辨那个实体飞行的速度以及方向，而不会影响他的面向 | X, Y, Z | 所有 | direction:[X,Y,Z] |
| Motion | 和direction类似，分辨大部分实体的面向（除了火球、小火球和凋灵之首）。 必须是以double的格式输入（数值后方要有d/必须有小数点），比如{Motion:[0.0,1.0,0.0]} 或 {Motion:[0d,1d,0d]}生成一个向上移动的实体（速度为1） | X, Y, Z | 所有 | Motion:[X,Y,Z] |
| ActiveEffects | 设定那个生物的药水效果（然而如果那个效果和Attribute有关，比如速度，就需要同时更改他的Attribute，**否则就是没有用**） | Id, Duration, Amplifier, Ambient | 所有 | ActiveEffects:[{Id:,Duration:,Amplifier:,Ambient:},{Id:,Duration:,Amplifier:,Ambient:}] |
| rewardExp | 控制那个村民会不会在交易之后给玩家经验 |  | 1（会）/0（不会） | {rewardExp:1/0} |
| Riding(1.8)或  Passengers(1.9) | 设定骑乘中的实体的资料（下方或上方的实体） #这个标签不能被/[entitydata](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l entitydata \\o 命令 )更改 | id,Riding/Passengers,CustomName, ActiveEffects | id | Riding:{id:}  Passengers:[{id:}]  Passengers:[{id:},{id:}] |
| Equipment(1.8)  HandItems,ArmorItems(1.9) | Equipmet是JavaScript数组与连续的值:手上拿的，靴子，护腿，胸甲和帽子.任何插槽可以是空白表示没有物品。头盔可以是一个方块，它将显示在实体头上。HandItems和ArmorItems分别是手上的和身上的物品，ArmorItems中0,1,2,3分别对应靴子，护腿，胸甲和帽子；HandItems中0,1分别对应副手和主手。 | Item | Item | Equipment:[{id:"",Count:,tag:{}...},{id:,Count:...},{id:...},{id:},{id:}]  HandItems：[0:{id:"",Count:,tag:{}...},1:{id:...}] ArmorItems:[0:{id:"",Count:,tag:{}...},1:{id:...},2:{id:},3:{id:}] |
| DropChances(1.8)  HandDropChances,ArmorDropChances(1.9) | 确定一个实体掉落持有或穿戴项目的可能性有多大。装备标签中的数量必须是1或更大的才能掉落物品。HandDropChances和ArmorDropChances的用法和上面一样。 | 5个独立的浮动值（每个插槽）。0.0f-1.0f决定的可能性上升，但它是随机的。任何大于1.0f将使它总是落满耐久性。 | 因为它是一个浮动值，它必须被诠释为“x.yf”。 | {DropChances:[0.1f,2.0f,1.0f,1.1f,0.0f]}  {HandDropChances:[0.1f,2.0f]} {ArmorDropChances:[0.1f,2.0f,1.0f,1.1f]} |
| NoAI | 使怪物没有智力。 |  | 1 / 0 | {NoAI:0} or {NoAI:1} |
| Fire | 确定实体被火烧灼的时间。 |  |  | {Fire:1} to {Fire:32767} |
| Attributes | 设置实体的属性，详情请见[属性](/%E5%B1%9E%E6%80%A7 \\o 属性 ) 。 | name：访问[属性](/%E5%B1%9E%E6%80%A7 \\o 属性 )。Amount：更改属性的程度。Modifiers：它的数值是多还是少，以及如何它应该如何不同。包含值的名字有Amount、Operation、UUIDMost和UUIDLeast。 | Name,Base | {Attributes:[{Name:"generic.maxHealth",Base:40,Modifiers:[{Name:generic.maxHealth, Amount:7,Operation:0,UUIDMost:4000,UUIDLeast:8000}] |

下表提供了在NBT标签添加信息的标签名。这些标签用于 /[summon](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l summon \\o 命令 )

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **标签名称** | **描述** | **使用于** | **类型** | **允许的值** |
| Type | 像不同种类的马一样改变生物种类。设置为4可以召唤一只骷髅马。 | 马 | 生成 | 1 - 无限 |
| Saddle | 用来使猪或者马背上有鞍。 | 猪和马 | 生成 | true / false 或 1 / 0 |
| Tame | 用来生成被驯服的马或者狼。 | 马和狼 | 生成 | true / false or 1 / 0 |
| Variant | 改变马的变异种类。不设置或设置不正确的变异会生成普通的白色马。关于马的变种列表，详见[马的变种](/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC \\l .E9.A9.AC.E7.9A.84.E5.8F.98.E7.A7.8D \\o 数据值 )。 | 马 | 生成 | 1 - 1030 |
| Size | 改变一个史莱姆的大小。 比255大则生成255大小。比0小则生成0大小。大于32会导致延迟。 | 史莱姆 | 史莱姆的大小 | 0 - 255 |
| Block | 确定fallingsand的方块。使用数据值来找出每个块的标签。你也可以使用F3 + H展示物品的游戏ID。 | 掉落中的方块 | 方块ID {Block:"minecraft:redstone\_block"} | 1 - 173 |
| Time | 不管方块在接触地面消失。如果设置成1方块将正常的掉落，如果设置成1以下就会被设置成0。如果设置成0方块将立刻消失。把这个数值保持在1是被推荐的，-1将永远不会消失。 | 掉落中的方块 | 数值 | -1 - 127 |
| DropItem | 方块是否在无法放置的情况下掉落自身，如果为0则不掉落，如果为1则掉落。 | 掉落中的方块 | 数值 | 0 或 1 |
| id | 确定被其他实体骑上的实体。 | 所有实体 | 存档ID | 任意一个实体的存档ID |
| Fuse | 确定一个被点燃的TNT和爬行者距离爆炸的时间。 | TNT和爬行者 | 数值 | 0 - 383 |
| ExplosionPower | 设置火球的爆炸威力。 | 火球 | 数值 | 0-127 |

**[村民](/%E6%9D%91%E6%B0%91 \\o 村民 )**

这些标签用于生成村民.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **标签名称** | **描述** | **数值类型** | **格式** |
| Profession | 确定村民的材质，即身上穿的衣服 | 数值，0~5 | {Profession:#} |
| Offers | 自定义村民交易项目 | 字符串 | {Offers:{Recipes:[{maxUses:1,buy:{id:264,Count:8},sell:{id:311,Count:1}}]}} |

**[盔甲架](/%E7%9B%94%E7%94%B2%E6%9E%B6 \\o 盔甲架 )**

这些标签被使用于召唤[盔甲架](/%E7%9B%94%E7%94%B2%E6%9E%B6 \\o 盔甲架 )时。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NBT标签** | **描述** | **数值类型** | **格式** |
| ShowArms | 控制那个盔甲架是否显示手臂。 | 数值，0或1（0是false，1是true） | {ShowArms:#} |
| NoGravity | 控制那个盔甲架是否受重力影响。 | 数值，0或1（0是false，1是true） | {NoGravity:#} |
| NoBasePlate | 控制那个盔甲架是否有底盘。 | 数值，0或1（0是false，1是true） | {NoBasePlate:#} |
| Small | 控制那个盔甲架是否为小型。 | 数值，0或1（0是false，1是true） | {Small:#} |
| Rotation | 改变盔甲架的旋转角度。 | 数值，0或1（0是false，1是true） | {Rotation:[#f,#f]} |
| Marker | 决定盔甲架是否为小碰撞箱。 | 数值，0或1（0是false，1是true） | {Marker:#} |
| Pose | 改变盔甲架身体部分的姿势  注意：对于这个标签来说你只能使用一个姿势子标签（格式上粗体显示的字） | 数值 | {Pose:{**Head**,**Body**,**LeftArm**,**RightArm**,**LeftLeg**,**RightLeg**:[#f,#f,#f]}} |
| Invisible | 决定盔甲架是否可见。 | 数值，0或1（0是false，1是true） | {Invisible:#} |

**提示：** Equipment标签在盔甲架上同样可用。

**药水云**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **标签名称** | **描述** | **数值类型** | **格式** |
| Duration | 控制那个药水云消失的时间点(命令生成默认为0，当Age≥Duration时消失) | int整形数 | {Duration:#} |
| Age | 控制那个药水云存在的时间段(生成时默认从0开始算，每个游戏刻+1) | int整形数 | {Age:#} |

**方块**

这些标签能够用在 /[setblock](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l setblock \\o 命令 ) 和 /[fill](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l fill \\o 命令 ) 命令里

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **标签名称** | **描述** | **数值类型** | **格式** |
| Command | 使用在命令方块上,用来编辑命令方块的命令 | 字符串 | {Command:"desired command"} |

**容器**

这些标签可以在大多数的容器里使用。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **标签名称** | **描述** | **数值类型** | **格式** |
| CustomName | 用来确定打开容器后在上方看到容器的名字 | 一个字符串 | {CustomName:"名字"} |
| Lock | 使用该NBT会使容器上锁，需要拿着指定名字的物品来打开箱子 | 一个字符串 | {Lock:"钥匙的名字"} |

**[信标](/%E4%BF%A1%E6%A0%87 \\o 信标 )**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **标签名称** | **描述** | **数值类型** | **格式** |
| Primary | .用来设置信标的主效果,默认状态效果强度为1. | 一个效果ID. | {Primary:num} |
| Secondary | 用来设置信标的辅助效果,辅助效果会增加同名主效果的等级,如果没有同名主效果则会将辅助效果强度变为1. | 一个效果ID. | {Secondary:num} |

**刷怪箱**

这些标签在 /[setblock](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l setblock \\o 命令 ) 或 /[summon](/%E5%91%BD%E4%BB%A4 \\l summon \\o 命令 ) (刷怪箱矿车)创造自定义刷怪箱时使用。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **标签名称** | **描述** | **数值类型** | **格式** |
| EntityId | 指定刷怪箱生成的实体种类 | 字符串 | {EntityId:"EntityName"} |
| SpawnData | 指定刷怪箱生成实体的NBT标签 | NBT参数 | {SpawnData:{NBT tag}} |
| SpawnCount | 指定刷怪箱一次可以生成多少个实体 | 数字 | {SpawnCount:#} |
| SpawnRange | 确定以刷怪箱为中心，半径多少米内生成实体 | 数字 | {SpawnRange:#} |
| RequiredPlayerRange | 确定以刷怪箱为中心，在半径多少米内搜索到玩家则开始生成实体 | 数字 | {RequiredPlayerRange:#} |
| Delay | 指定刷怪箱每两次生成实体的基础间隔时间【单位：游戏刻】(1 游戏刻=0.05 秒) | 数字 | {Delay:#} |
| MinSpawnDelay | 指定刷怪箱每两次生成实体的最小间隔时间【单位：游戏刻】 | 数字 | {MinSpawnDelay:#} |
| MaxSpawnDelay | 指定刷怪箱每两次生成实体的最大间隔时间【单位：游戏刻】 | 数字 | {MaxSpawnDelay:#} |
| MaxNearbyEntities | 指定刷怪箱在生成范围内生成实体数量的上限 | 数字 | {MaxNearbyEntities:#} |
| SpawnPotentials | 设置生成另一种实体 | 字符串 | {SpawnPotentials:[{Type:"EntityName",Weight:#,Properties:{NBT tag}}]} |
| Weight | 在SpawnPotentials标签作为比的基础项(后项) | 数字 | {Weight:#} |

以下标签作为SpawnPotentials标签的子标签.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **标签名称** | **描述** | **数值类型** | **格式** |
| Type | 指定刷怪箱生成别的实体的种类 | 一个字串。 | {SpawnPotentials:[{Type:"EntityName"}]} |
| Weight | 作为比的特殊项(前项)，比上基础项(后项)，得到的比值为生成基础实体概率的系数。如生成基础实体的Weight=3，生成该种特殊实体的Weight=2，则生成基础实体与生成特殊实体的概率比为3:2。 | 一个数字。 | {SpawnPotentials:[{Weight:#}]} |
| Properties | 指定刷怪箱生成别的实体的NBT标签 | 一个NBT命令标签。 | {SpawnPotentials:[{Properties:{NBT tag}}]} |

我的世界指令整理 必修二

A.物品ID

a.指令获取

a.\*特殊获取

b.原生方块

B.生成

C.函数,粒子效果,声音效果

D.粒子效果(2)

E. 1.16全实体动画

A.物品ID

a.指令获取

/give @s command\_block

/give @s chain\_command\_block

/give @s repeating\_command\_block

/give @s command\_block\_minecart

/give @s allow

/give @s deny

/give @s structure\_block

/give @s structure\_void

/give @s barrier

/give @s border\_block

/give @s light\_block 15 15 指令意思:给予 自己 光明方块x15

/give @s jigsaw 指令意思:给予 自己 线锯方块

/give @s spawn\_egg 1 51 指令意思:给予 自己 npc蛋

/give @s spawn\_egg 1 56 指令意思:给予 自己 吉祥物蛋

a\*特殊获取

/give @s snowball 1 2 {"minecraft:item\_lock":{"mode":"lock\_in\_inventory"}} 黄标雪球

/give @s snowball 1 0 {"item\_lock":{"mode":"lock\_in\_slot"}}红标雪球

/replaceitem entity @a slot.hotbar 0 snowball 7 0 {"minecraft:item\_lock":{"mode":"lock\_in\_inventory"}}固定黄标雪球

/replaceitem entity @a slot.hotbar 0 snowball 7 0 固定红标雪球

A.物品ID

b.原生方块

石头 STONE 1

草块 GRASS 2

泥土 DIRT 3

圆石 COBBLESTONE 4

橡木木板 WOOD 5

云杉木板 WOOD:1 5:1

桦木木板 WOOD:2 5:2

丛林木板 WOOD:3 5:3

橡树树苗 SAPLING 6

云杉树苗 SAPLING:1 6:1

桦木树苗 SAPLING:2 6:2

丛林树苗 SAPLING:3 6:3

沙子 SAND 12

沙硕 GRAVEL 13

金矿石 GOLD\_ORE 14

铁矿石 IRON\_ORE 15

煤矿石 COAL\_ORE 16

橡木 LOG 17

云杉木 LOG:1 17:1

白桦木 LOG:2 17:2

丛林木 LOG:3 17:3

橡木树叶 LEAVES 18

云杉树叶 LEAVES:1 18:1

白桦树叶 LEAVES:2 18:2

丛林树叶 LEAVES:3 18:3

玻璃 GLASS 20

青金石矿石 LAPIS\_ORE 21

青金石块 LAPIS\_BLOCK 22

发射器 DISPENSER 23

沙石 SANDSTONE 24

錾制沙石 SANDSTONE:1 24:1

平滑沙石 SANDSTONE:2 24:2

音符盒 NOTE\_BLOCK 25

动力铁轨 POWERED\_RAIL 27

探测铁轨 DETECTOR\_RAIL 28

粘性活塞 PISTON\_STICKY\_BASE 29

灌木 LONG\_GRASS 31

枯死的灌木 DEAD\_BUSH 32

活塞 PISTON\_BASE 33

白色羊毛 WOOL 35

橙色羊毛 WOOL:1 35:1

红色羊毛 WOOL:2 35:2

蓝色羊毛 WOOL:3 35:3

黄色羊毛 WOOL:4 35:4

灰色羊毛 WOOL:5 35:5

粉色羊毛 WOOL:6 35:6

灰色羊毛 WOOL:7 35:7

淡灰色羊毛 WOOL:8 35:8

青色羊毛 WOOL:9 35:9

紫色羊毛 WOOL:10 35:10

蓝色羊毛 WOOL:11 35:11

棕色羊毛 WOOL:12 35:12

深绿色羊毛 WOOL:13 35:13

红色羊毛 WOOL:14 35:14

黑色羊毛 WOOL:15 35:15

蒲公英 YELLOW\_FLOWER 37

玫瑰 RED\_ROSE 38

棕色蘑菇 BROWN\_MUSHROOM 39

红色蘑菇 RED\_MUSHROOM 40

金块 GOLD\_BLOCK 41

铁块 IRON\_BLOCK 42

石台阶 STEP 44

沙石台阶 STEP:1 44:1

木台阶 STEP:2 44:2

圆石台阶 STEP:3 44:3

砖台阶 STEP:4 44:4

石砖台阶 STEP:5 44:5

红砖 BRICK 45

TNT TNT 46

书架 BOOKSHELF 47

苔石 MOSSY\_COBBLESTONE 48

黑曜石 OBSIDIAN 49

火把 TORCH 50

橡木楼梯 WOOD\_STAIRS 53

箱子 CHEST 54

钻石矿石 DIAMOND\_ORE 56

钻石块 DIAMOND\_BLOCK 57

工作台 WORKBENCH 58

熔炉 FURNACE 61

梯子 LADDER 65

铁轨 RAILS 66

石楼梯 COBBLESTONE\_STAIRS 67

拉杆 LEVER 69

石压力板 STONE\_PLATE 70

木压力板 WOOD\_PLATE 72

红石矿石 REDSTONE\_ORE 73

红石火把 REDSTONE\_TORCH\_ON 76

石按钮 STONE\_BUTTON 77

冰 ICE 79

雪 SNOW\_BLOCK 80

仙人掌 CACTUS 81

粘土 CLAY 82

唱片机 JUKEBOX 84

栅栏 FENCE 85

南瓜 PUMPKIN 86

地狱岩 NETHERRACK 87

灵魂沙 SOUL\_SAND 88

萤石 GLOWSTONE 89

南瓜灯 JACK\_O\_LANTERN 91

活板门 TRAP\_DOOR 96

石砖 SMOOTH\_BRICK 98

苔石砖 SMOOTH\_BRICK:1 98:1

裂石砖 SMOOTH\_BRICK:2 98:2

錾制石砖 SMOOTH\_BRICK:3 98:3

蘑菇 HUGE\_MUSHROOM\_1 99

蘑菇 HUGE\_MUSHROOM\_2 100

铁栅栏 IRON\_FENCE 101

玻璃板 THIN\_GLASS 102

西瓜 MELON\_BLOCK 103

藤蔓 VINE 106

栅栏门 FENCE\_GATE 107

砖楼梯 BRICK\_STAIRS 108

石楼梯 SMOOTH\_STAIRS 109

菌丝 MYCEL 110

睡莲 WATER\_LILY 111

地狱砖块 NETHER\_BRICK 112

地狱砖栅栏 NETHER\_FENCE 113

地狱砖楼梯 NETHER\_BRICK\_STAIRS 114

附魔台 ENCHANTMENT\_TABLE 116

末地石 ENDER\_STON 121

龙蛋 DRAGON\_EGG 122

红石灯 REDSTONE\_LAMP\_OFF 123

橡木台阶 WOOD\_STEP 126

云杉台阶 WOOD\_STEP:1 126:1

桦木台阶 WOOD\_STEP:2 126:2

丛林台阶 WOOD\_STEP:3 126:3

沙石楼梯 SANDSTONE\_STAIRS 128

绿宝石矿石 EMERALD\_ORE 129

末影箱 ENDER\_CHEST 130

拌线钩 TRIPWIRE\_HOOK 131

绿宝石矿石 EMERALD\_BLOCK 133

云杉木楼梯 SPRUCE\_WOOD\_STAIRS 134

桦木楼梯 BIRCH\_WOOD\_STAIRS 135

丛林木楼梯 JUNGLE\_WOOD\_STAIRS 136

更多在下方!

武器/工具

物品名称 物品英文ID 物品数字ID

铁铲子 IRON\_SPADE 256

铁镐 IRON\_PICKAXE 257

铁斧 IRON\_AXE 258

打火石 FLINT\_AND\_STEEL 259

弓 BOW 261

铁剑 IRON\_SWORD 267

木剑 WOOD\_SWORD 268

木铲 WOOD\_SPADE 269

木镐 WOOD\_PICKAXE 270

木斧 WOOD\_AXE 271

石剑 STONE\_SWORD 272

石铲 STONE\_SPADE 273

石镐 STONE\_PICKAXE 274

石斧 STONE\_AXE 275

金剑 GOLD\_SWORD 283

金铲 GOLD\_SPADE 284

金镐 GOLD\_PICKAXE 285

金斧 GOLD\_AXE 286

木锄 WOOD\_HOE 290

石锄 STONE\_HOE 291

铁锄 IRON\_HOE 292

钻石锄 DIAMOND\_HOE 293

金锄 GOLD\_HOE 294

钻石剑 DIAMOND\_SWORD 276

钻石铲 DIAMOND\_SPADE 277

钻石镐 DIAMOND\_PICKAXE 278

钻石斧 DIAMOND\_AXE 279

桶 BUCKET 325

水桶 WATER\_BUCKET 326

岩浆桶 LAVA\_BUCKET 327

指南针 COMPASS 345

钓鱼竿 FISHING\_ROD 346

钟 WATCH 347

空地图 MAP 358

剪刀 SHEARS 359

火焰弹 FIREBALL 385

更多在下方!

粮食和种子

物品名称 物品英文ID 物品数字ID

苹果 APPLE 260

碗 BOWL 281

炖蘑菇 MUSHROOM\_SOUP 282

小麦种子 SEEDS 295

小麦 WHEAT 296

面包 BREAD 297

生猪排 PORK 319

熟猪排 GRILLED\_PORK 320

金苹果 GOLDEN\_APPLE 322

牛奶 MILK\_BUCKET 335

生鱼 RAW\_FISH 349

熟鱼 COOKED\_FISH 350

糖 SUGAR 353

蛋糕 CAKE 354

曲奇 COOKIE 357

西瓜 MELON 360

南瓜种子 PUMPKIN\_SEEDS 361

西瓜种子 MELON\_SEEDS 362

生牛肉 RAW\_BEEF 363

牛排 COOKED\_BEEF 364

生鸡肉 RAW\_CHICKEN 365

熟鸡肉 COOKED\_CHICKEN 366

更多在下方!

衣服

物品名称 物品英文ID 物品数字ID

皮革帽子 LEATHER\_HELMET 298

皮革外衣 LEATHER\_CHESTPLATE 299

皮革裤子 LEATHER\_LEGGINGS 300

皮靴 LEATHER\_BOOTS 301

铁头盔 IRON\_HELMET 306

铁盔甲 IRON\_CHESTPLATE 307

铁护腿 IRON\_LEGGINGS 308

铁靴 IRON\_BOOTS 309

钻石头盔 DIAMOND\_HELMET 310

钻石胸甲 DIAMOND\_CHESTPLATE 311

钻石护腿 DIAMOND\_LEGGINGS 312

钻石靴 DIAMOND\_BOOTS 313

金头盔 GOLD\_HELMET 314

金护甲 GOLD\_CHESTPLATE 315

金护腿 GOLD\_LEGGINGS 316

金靴子 GOLD\_BOOTS 317

更多见下方!

运输

物品名称 物品英文ID 物品数字ID

矿车 MINECART 328

鞍 SADDLE 329

船 BOAT 330

运输矿车 STORAGE\_MINECART 342

动力矿车 POWERED\_MINECART 343

更多见下方!

矿石和锭

物品名称 物品英文ID 物品数字ID

煤炭 COAL 263

木炭 COAL:1 263:1

钻石 DIAMOND 264

铁锭 IRON\_INGOT 265

金锭 GOLD\_INGOT 266

青金石 INK\_SACK:4 351:4

更多见下方!

炼药

物品名称 物品英文ID 物品数字ID

萤石粉 GLOWSTONE\_DUST 348

水瓶 POTION 373

恶魂之泪 GHAST\_TEAR 370

金粒~~~~~ GOLD\_NUGGET 371

地狱庞 NETHER\_STALK 372

玻璃瓶 GLASS\_BOTTLE 374

蜘蛛眼 SPIDER\_EYE 375

发酵的蜘蛛眼 FERMENTED\_SPIDER\_EYE 376

烈焰粉 BLAZE\_POWDER 377

岩浆膏 MAGMA\_CREAM 378

末影之眼 EYE\_OF\_ENDER 381

闪烁的西瓜 SPECKLED\_MELON 382

更多见下方!

装饰

物品名称 物品英文ID 物品数字ID

画 PAINTING 321

告示牌 SIGN 323

木门 WOOD\_DOOR 324

铁门 IRON\_DOOR 330

红砖 CLAY\_BRICK 336

粘土 CLAY\_BALL 337

床 BED 355

酿造台 BREWING\_STAND\_ITEM 379

炼药锅 CAULDRON\_ITEM 380

绿宝石 EMERALD 388

更多见下方!

染料

物品名称 物品英文ID 物品数字ID

墨囊 INK\_SACK 351

红色玫瑰 INK\_SACK:1 351:1

仙人掌绿 INK\_SACK:2 351:2

可可豆 INK\_SACK:3 351:3

青金石 INK\_SACK:4 351:4

紫色的染料 INK\_SACK:5 351:5

青色的染料 INK\_SACK:6 351:6

浅灰色的染料 INK\_SACK:7 351:7

灰色的染料 INK\_SACK:8 351:8

粉红色染料 INK\_SACK:9 351:9

黄绿色染料 INK\_SACK:10 351:10

蒲公英黄 INK\_SACK:11 351:11

浅蓝色的染料 INK\_SACK:12 351:12

品红染料 INK\_SACK:13 351:13

橙色染料 INK\_SACK:14 351:14

骨粉 INK\_SACK:15 351:15

更多在下方!

光盘

物品名称 物品英文ID 物品数字ID

唱片C418-13 GOLD\_RECORD 2256

唱片C418-cat GREEN\_RECORD 2257

唱片C418-blocks RECORD\_3 2258

唱片C418-chirp RECORD\_4 2259

唱片C418-far RECORD\_5 2260

唱片C418-mall RECORD\_6 2261

唱片C418-mellohi RECORD\_7 2262

唱片C418-satl RECORD\_8 2263

唱片C418-strad RECORD\_9 2264

唱片C418-ward RECORD\_10 2265

唱片C418-11 RECORD\_11 2266

唱片C418-wait RECORD\_12 2267

更多见下方!

[spoiler]

杂物

[spoiler]

物品名称 物品英文ID 物品数字ID

箭 ARROW 262

木棍 STICK 280

线 STRING 287

羽毛 FEATHER 288

火药 SULPHUR 289

燧石 FLINT 318

雪球 SNOW\_BALL 332

皮革 LEATHER 334

甘蔗 SUGAR\_CANE 338

纸 PAPER 339

书 BOOK 340

粘液球 SLIME\_BALL 341

鸡蛋 EGG 344

骨头 BONE 352

腐肉 ROTTEN\_FLESH 367

末影珍珠 ENDER\_PEARL 368

火焰棒 BLAZE\_ROD 369

书与笔 BOOK\_AND\_QUILL 386

成书 WRITTEN\_BOOK 387

更多见下方!

红石

物品名称 物品英文ID 物品数字ID

红石 REDSTONE 331

红石中继器 DIODE 356

红石比较器 0404

summon指令大全(可 萌)

sum m on 生 成 一 个 实 体 m inecraft:arm or\_stand 盔 甲 架 ~10 ~ ~ 生 成 位 置

格式:summonminecraft:armor\_stand~10~~

minecraft:armor\_stand-盔甲架 minecraft:arow-箭

minecraft:bat-蝙蝠 minecraft:blaze-烈焰人

minecraft:boat-船

minecraft:cat-猫 minecraft:cave\_spider-洞穴蜘蛛 minecraft:chest\_minecart-运输矿车 minecraft:chicken-鸡

minecraft:cod-鲤鱼 minecraft:command\_block\_minecart-命令 方块矿车

minecraft:cow-牛

minecraft:creeper-爬行者 minecraft:dolphin-海豚 minecraft:donkey-驴 minecraft:drowned-溺尸 minecraft:egg-丢出的鸡蛋 minecraft:elder\_guardian-远古守卫者 minecraft:ender\_crystal-末影水晶 minecraft:ender\_dragon-末影龙 minecraft:enderman\_末影人 minecraft:endermite-末影 minecraft:evocation\_fang-唤魔者尖牙 minecraft:evocation\_ilager-唤魔者 minecraft:fireworks\_rocket-烟花火箭 minecraft:ghast-恶魂 minecraft:guardian-守卫者 minecraft:hopper\_minecart-漏斗矿车 minecraft:horse-马 minecraft:husk-尸壳 minecraft:iron\_golem-铁僵 minecraft:leash\_knot-栓绳结 minecraft:lightning\_bolt-闪电 minecraft:lama-羊驼

minecraft:magma\_cube-岩浆怪 minecraft:minecart-矿车 minecraft:mooshroom-咋菇 minecraft:mule-骤 minecraft:ocelot-豹猫 minecraft:panda-熊猫 minecraft:parot-鹅 minecraft:phantom-幻翼 minecraft:pig-猪 minecraft:pilager-掠夺者 minecraft:polar\_bear-北极熊 minecraft:puferfish-河豚 minecraft:rabbit-兔子 minecraft:ravager-劫掠兽 minecraft:salmon-鲜鱼 minecraft:sheep-羊 minecraft:shulker-潜影贝 minecraft:silverfish-蠢虫 minecraft:skeleton-勝 minecraft:thrown\_trident-掷出的三叉戟 minecraft:tnt-已激活的 TNT minecraft:tnt\_minecart-TNT矿车

minecraft:tropicalfish-热带鱼

CA

minecraft:turtle-海龟 minecraft:vex-恼鬼 minecraft:vilager-村民 minecraft:vilager\_v2-村民(v2) minecraft:vindicator-卫道士 minecraft:wandering\_trader-流浪商人 minecraft:witch-女巫 minecraft:wither-调灵 minecraft:wither\_skeleton-週灵勝 minecraft:wolf-狼 minecraft:xp\_botle-丢出的附魔之瓶 minecraft:xp\_orb-经验球 minecraft:zombie-僵尸 minecraft:zombie\_horse-僵尸马 minecraft:zombie\_pigman-僵尸猪人 minecraft:zombie\_vilager-僵尸村民 minecraft:zombie\_vilager\_v2-僵尸村民

风雨原创作品,严禁私自转发

**「[Minecraft](https://minecraft-zh.gamepedia.com/Minecraft_Wiki )」**

**-----------------------------------『bedrock command Function』-----------------------------------**

**[著者：洛欣懿]    [邮箱：**[fengyuo7s@outlook.com](mailto:fengyuo7s@outlook.com )**]    [QQ：536405335]    [更新：0713]    [日期：2019-10-27]**

**[命令：56函数]    [测试：1.13.0.2]    [期码：05]    [涵盖：Java部分 BE PE全部]**

**注：网络链接状态下单击’MCWiKi’即可快速访问’中文Minecraft维基百科’并转到该条命令函数相对应的页面**

**MCWiKi : WiKi中不存在**

**使用WPS 或Microsoft office Word Android打开即可畅享本文档预设功能及完全体验**

**■ 命令函数 :**

■ **#01-函数 : /?  [command : commandName]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/help )**

**#01-函数 : /?  <page : int>**

■ **A02-函数 : /alwadsday  [true : false]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/gamerule )**

■ **C03-函数 : /clear  [player : target]  [itemName : Item]  [data : int]  [maxCount:int]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/clear )**

■ **C04-函数 : /clone  <begin : x y z>  <end : x y z>  <destination : x y z>  [replace : masked]  [normal ; force ; move]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/clone )**

**C04-函数 : /clone  <begin : x y z>  <end : x y z>  <destination : x y z>  firtered  [normal ; force ; move]  <tileName : Block>  <tileData : int>**

■ **C05-函数 : /connect  <serverUri : text>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/wsserver )**

■ **D06-函数 : /daylock  [true : false]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/gamerule )**

■ **D07-函数 : /deop  <player : target>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/deop )**

■ **D08-函数 : /difficulty  <difficulty : Difficulty>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/difficulty )**

**D08-函数 : /difficulty  <difficulty : int>**

■ **E09-函数 : /[effect](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E7%8A%B6%E6%80%81%E6%95%88%E6%9E%9C )  <player : target>  clear    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/effect )**

**E09-函数 : /effect  <player : target>  <effect : Effect>  [seconds : int]  [amplifier : int]  [true : false]**

■ **E10-函数 : /enchant  <player : target>  <enchantmentName : Enchant>  [lever : int]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/enchant )**

**E10-函数 : /enchant  <player : target>  <enchantmentId : int>  [lever : int]**

■ **E11-函数 : /excute  <origin : target>  <position : x y z>  <command : command>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/execute )**

**E11-函数 : /excute  <origin : target>  <position : x y z>  detect  <detectPos : x y z>  <block : Block>  <data : int>  <command : command>**

■ **F12-函数 : /fill  <from : x y z>  <to : x y z>  <tileName : Block>  [tileData : int]  [outline ; hollow ; destroy ; keep]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/fill )**

**F12-函数 : /fill  <from : x y z>  <to : x y z>  <tileName : Block>  [tileData : int]  replace  [replacetileName : Block]  [replaceDataValue : int]**

■ **F13-函数 : /function  <name : filepate>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/function )**

**F13-函数 : /function  <name : string>**

■ **G14-函数 : /gamemode  <gameMode : GameMode>  [player : target]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/gamemode )**

**G14-函数 : /gamemode  <gameMode : int>  [player : target]**

■ **G15-函数 : /gamerule    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/gamerule )**

**G15-函数 : /gamerule  <rule : BoolGameRule>  [true : false]**

**G15-函数 : /gamerule  <rule : IntGameRule>  [Value : int]**

■ **G16-函数 : /give  <player : target>  <itemName : Item>  [amount : int]  [data : int]  [components : json]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/give )**

■ **H17-函数 : /help  [command : commandName]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/help )**

**H17-函数 : /help  <page : int>**

■ **K18-函数 : /kill  [target]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/kill )**

■ **L19-函数 : /list    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/list )**

■ **L20-函数 : /locate  <featrue : Featrue>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/locate )**

■ **M21-函数 : /me  <message : message>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/me )**

■ **M22-函数 : /mixer  <stop : string>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/mixer )**

**M22-函数 : /mixer  <scene : string>  <sceneName : string>**

**M22-函数 : /mixer  <scene : string>  <version : int>  [shareCode : string]**

■ **M23-函数 : /mobevent  <minecraft : pillager\_patrols\_event ; minecraft : wandering\_trader\_event ; events\_enabled>  [true : false]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/mobevent )**

■ **M24-函数 : /msg  <target>  <message : message>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/msg )**

■ **O25-函数 : /op  <player : target>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/op )**

■ **P26-函数 : /particle  <effect : string>  <position : x y z>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/particle )**

■ **P27-函数 : /play[sound](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%A3%B0%E9%9F%B3 )  <sound : string>  [player : target]  [position : x y z]  [Volume : float]  [pitoh : float]  [minimumVolume : float]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/playsound )**

■ **R28-函数 : /reload    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/reload )**

■ **R29-函数 : /replaceitem  block  <position : x y z>  slot.container  <slotId : int>  <itemName : Item>  [amount : int]  [data : int]  [components : json]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/replaceitem )**

**R29-函数 : /replaceitem  entity  <target>  <slotType : EntityEquipmentSlot>  <slotId : int>  <itemName : Item>  [amount : int]  [data : int]  [components : json]**

■ **S30-函数 : /say  <message : message>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/say )**

■ **S31-函数 : /[scoreboard](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E8%AE%B0%E5%88%86%E6%9D%BF )  objectives  add  <objective : string>  dummy  [displayName : string]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/scoreboard )**

**S31-函数 : /scoreboard  objectives  remove  <objective : string>**

**S31-函数 : /scoreboard  objectives  list**

**S31-函数 : /scoreboard  objectives  setdisplay  <list : sidebar>  [objective : string]  [ascending : decending]**

**S31-函数 : /scoreboard  objectives  setdisplay  belowname  [objective : string]**

**S31-函数 : /scoreboard  players  list  [playername : target]**

**S31-函数 : /scoreboard  players  reset  <player : target>  [objective : string]**

**S31-函数 : /scoreboard  players  test  <player : target>  <objective : string>  <min : wildward int>  <max : wildward int>**

**S31-函数 : /scoreboard  players  random  <player : target>  <objective : string>  <min : int>  <max : int>**

**S31-函数 : /scoreboard  players  <set : add : remove>  <player : target>  <objective : string>  <count : int>**

**S31-函数 : /scoreboard  players  operation  <targetName : target>  <targetObjective : string>  <operation : operaton>  <selector : target>  <objective : string>**

■ **S32-函数 : /setblock  <position : x y z>  <tileName : Block>  [tileData : int]  [replace : destroy : keep]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/setblock )**

■ **S33-函数 : /setmaxplayers  <maxPlayers : int>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/setmaxplayers )**

■ **S34-函数 : /setworldspawn  [spawnPoint : x y z]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/setworldspawn )**

■ **S35-函数 : /spawnpoint  [player : target]  [spawnPos : x y z]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/spawnpoint )**

■ **S36-函数 : /spreadplayers  <x : value>  <y : value>  <z : value>  <spreadDistance : float>  <maxRange : float>  <victim : target>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/spreadplayers )**

■ **S37-函数 : /playsound  <player : target>  [sound : string]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/playsound )**

■ **S38-函数 : /summon  <entityType : EntityType>  [spawnPos : x y z]  [spawnEvent : string]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/summon )**

■ **T39-函数 : /tag  <entity : target>  <add : remove>  <name : string>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/tag )**

**T39-函数 : /tag  <entity : target>  list**

■ **T40-函数 : /teleport  <destination : x y z>  [yRot : value]  [xRot : value]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/teleport )**

**T40-函数 : /teleport  <destination : x y z>  facing  <lookAtPosition : x y z>**

**T40-函数 : /teleport  <destination : x y z>  facing  <lookAtEntity : target>**

**T40-函数 : /teleport  <victim : target>  <destination : x y z>  [yRot : value]  [xRot : value]**

**T40-函数 : /teleport  <victim : target>  <destination : x y z>  facing  <lookAtPosition : x y z>**

**T40-函数 : /teleport  <victim : target>  <destination : x y z>  facing  <lookAtEntity : target>**

**T40-函数 : /teleport  <destination : x y z>**

**T40-函数 : /teleport  <victim : target>  <destination : target>**

■ **T41-函数 : /tell  <target>  <message : message>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/tell )**

■ **T42-函数 : /[tellraw](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%9F%BA%E5%B2%A9%E7%89%88%E5%8E%9F%E5%A7%8BJSON%E6%96%87%E6%9C%AC%E6%A0%BC%E5%BC%8F )  <target>  <raw json message : json>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/tellraw )**

■ **T43-函数 : /testfor  <victim : target>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/testfor )**

■ **T44-函数 : /testforblock  <position : x y z>  <tileName : Block>  [dataValue : int]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/testforblock )**

■ **T45-函数 : /testforblocks  <begin : x y z>  <end : x y z>  <destination : x y z>  [masked : all]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/testforblocks )**

■ **T46-函数 : /tickingarea  add  <from : x y z>  <to : x y z>  [name : string]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/tickingarea )**

**T46-函数 : /tickingarea  add  circle  <center : x y z>  <radius : int>  [name : string]**

**T46-函数 : /tickingarea  remove  <position : x y z>**

**T46-函数 : /tickingarea  remove  <name : string>**

**T46-函数 : /tickingarea  remove\_all**

**T46-函数 : /tickingarea  list  [all-dimensions]**

■ **T47-函数 : /[time](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%88%BB )  add  <amount : int>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/time )**

**T47-函数 : /time  set  <amount : int>**

**T47-函数 : /time  set  <time : TimeSpec>**

**T47-函数 : /time  query  <daytime : gametime : day>**

■ **T48-函数 : /title  <player : target>  clear    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/title )**

**T48-函数 : /title  <player : target>  reset**

**T48-函数 : /title  <player : target>  <title : subtitle : actionbar>  <titleTest : message>**

**T48-函数 : /title  <player : target>  times  <fadeIn : int>  <stay : int>  <fadeOut : int>**

■ **T49-函数 : /titleraw  <player : target>  clear    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/titleraw )**

**T49-函数 : /titleraw  <player : target>  reset**

**T49-函数 : /titleraw  <player : target>  <title : subtitle : actionbar>  <raw json titleText : json>**

**T49-函数 : /titleraw  <player : target>  times  <fadeIn : int>  <stay : int>  <fadeOut : int>**

■ **T50-函数 : /toggledownfall    MCWiKi**

■ **T51-函数 : /tp  <destination : x y z>  [yRot : value]  [xRot : value]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/tp )**

**T51-函数 : /tp  <destination : x y z>  facing  <lookAtPosition : x y z>**

**T51-函数 : /tp  <destination : x y z>  facing  <lookAtEntity : target>**

**T51-函数 : /tp  <victim : target>  <destination : x y z>  [yRot : value]  [xRot : value]**

**T51-函数 : /tp  <victim : target>  <destination : x y z>  facing  <lookAtPosition : x y z>**

**T51-函数 : /tp  <victim : target>  <destination : x y z>  facing  <lookAtEntity : target>**

**T51-函数 : /tp  <destination : target**

**T51-函数 : /tp  <victim : target>  <destination : target>**

■ **V52-函数 : /videostream  <serverUri : string>  <screenShotFrequency : value>    MCWiKi**

**V52-函数 : /videostream  <serverUri : string>  <screenShotFrequency : value>  <desiredResolutionX : int>  <desiredResolutionY : int>**

**V52-函数 : /videostream  <none : close>**

■ **W53-函数 : /w  <target>  <message : message>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/w )**

■ **W54-函数 : /weather  <clear : rain : thunder>  [duration : int]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/weather )**

**W54-函数 : /weather  query**

■ **W55-函数 : /wsserver  <serverUri : text>    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/wsserver )**

■ **X56-函数 : /[xp](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E7%BB%8F%E9%AA%8C%E5%80%BC )  <amount : int>  [player : target]    [MCWiKi](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E5%91%BD%E4%BB%A4/xp )**

**X56-函数 : /xp  <amount : int>L  [player : target]**

**■ 附表Ⅰ :**

■ **[恶意破坏形成及防范途径](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E6%95%99%E7%A8%8B/%E6%81%B6%E6%84%8F%E7%A0%B4%E5%9D%8F )**

■ **[挖掘属性](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E6%8C%96%E6%8E%98 )**

■ **[新手生存模式指引](https://minecraft-zh.gamepedia.com/%E6%95%99%E7%A8%8B/%E8%8F%9C%E9%B8%9F%E6%89%8B%E5%86%8C )**

**■ 附表Ⅱ :**

■ **ambient.weather.thunder  = =  打雷声**

■ **ambient.weather.lightning.impact  = =  打雷声（爆炸）**

■ **ambient.weather.rain  = =  雨声**

■ **block.false\_permissions  = =  禁止方块效果声**

■ **block.end\_portal.spawn  = =  生成末地传送门声**

■ **block.end\_portal\_frame.fill  = =  填充末地传送门框架声**

■ **block.itemframe.add\_item  = =  展示框放上物品声**

■ **block.itemframe.break  = =  破坏展示框声**

■ **block.itemframe.place  = =  放置展示框声**

■ **block.itemframe.remove\_item  = =  拿取展示框中的展示物品声**

■ **block.itemframe.rotate\_item  = =  转动展示框中的展示物品声**

■ **block.chorusflower.death  = =  紫颂花死亡声**

■ **block.chorusflower.grow  = =  紫颂花长高声**

■ **bucket.empty\_lava  = =  桶放置岩浆声**

■ **bucket.empty\_water  = =  桶放置水声**

■ **bucket.fill\_lava  = =  桶装岩浆声**

■ **bucket.fill\_water  = =  桶装水声**

■ **bottle.dragonbreath  = =  获取龙息声**

■ **cauldron.explode  = =  炼药锅爆炸声**

■ **cauldron.dyearmor  = =  炼药锅着色装备声**

■ **cauldron.cleanarmor  = =  炼药锅洗清装备声**

■ **cauldron.cleanbanner  = =  炼药锅清洗旗帜声**

■ **cauldron.fillpotion  = =  炼药锅放满药水声**

■ **cauldron.takepotion  = =  炼药锅拿取药水声**

■ **cauldron.fillwater  = =  炼药锅放满水声**

■ **cauldron.takewater  = =  炼药锅拿取水声**

■ **cauldron.adddye  = =  炼药锅染色水声**

■ **damage.fallbig  = =  长高度落伤害声**

■ **damage.fallsmall  = =  短高度掉落伤害**

■ **elytra.loop  = =  鞘翅飞翔声**

■ **game.player.attack.nodamage  = =  玩家无伤害攻击声**

■ **game.player.attack.strong  = =  玩家暴击声**

■ **game.player.hurt  = =  玩家受伤声**

■ **game.player.die  = =  玩家死亡声**

■ **dig.cloth  = =  挖掘羊毛声**

■ **dig.grass  = =  挖掘草地声**

■ **dig.gravel  = =  挖掘沙砾声**

■ **dig.sand  = =  挖掘沙子声**

■ **dig.snow  = =  挖掘雪地声**

■ **dig.stone  = =  挖掘石头声**

■ **dig.wood  = =  挖掘木头声**

■ **tile.piston.in  = =  活塞拉回声**

■ **tile.piston.out  = =  活塞推出声**

■ **fire.fire  = =  着火声**

■ **fire.ignite  = =  点火声/点燃苦力怕声**

■ **leashknot.break  = =  拴绳结破坏声**

■ **leashknot.place  = =  拴绳结放置声**

■ **firework.blast  = =  烟花爆炸声**

■ **firework.large\_blast  = =  烟花爆炸声（大型）**

■ **firework.launch  = =  烟花发射声**

■ **firework.shoot  = =  发射烟花声（发射器）**

■ **firework.twinkle  = =  烟花闪烁声**

■ **armor.equip\_chain  = =  装备锁链盔甲声**

■ **armor.equip\_diamond  = =  装备钻石盔甲声**

■ **armor.equip\_generic  = =  装备盔甲声**

■ **armor.equip\_gold  = =  装备金甲声**

■ **armor.equip\_iron  = =  装备铁甲声**

■ **armor.equip\_leather  = =  装备皮革盔甲声**

■ **liquid.lava  = =  流动岩浆声**

■ **liquid.lavapop  = =  流动岩浆产生声**

■ **liquid.water  = =  流动水声**

■ **minecart.base  = =  矿车行驶声**

■ **minecart.inside  = =  矿车驾驶声**

■ **furnace.lit  = =  熔炉点燃声**

■ **mob.armor\_stand.break  = =  盔甲架破坏声**

■ **mob.armor\_stand.hit  = =  盔甲架破坏声**

■ **mob.armor\_stand.land  = =  盔甲架落地声**

■ **mob.armor\_stand.place  = =  盔甲架放置声**

■ **mob.bat.death  = =  蝙蝠死亡声**

■ **mob.bat.hurt  = =  蝙蝠受伤声**

■ **mob.bat.idle  = =  蝙蝠叫声**

■ **mob.bat.takeoff  = =  蝙蝠飞起声/降落声**

■ **mob.blaze.breathe  = =  烈焰人叫声**

■ **mob.blaze.death  = =  烈焰人死亡声**

■ **mob.blaze.hit  = =  烈焰人受伤声**

■ **mob.blaze.shoot  = =  烈焰人发射声**

■ **mob.chicken.hurt  = =  鸡受伤声**

■ **mob.chicken.plop  = =  鸡下蛋声**

■ **mob.chicken.say  = =  鸡叫声**

■ **mob.chicken.step  = =  鸡走路声**

■ **mob.cow.hurt  = =  牛受伤声**

■ **mob.cow.say  = =  牛叫声**

■ **mob.cow.step  = =  牛走路声**

■ **mob.cow.milk  = =  牛挤奶声**

■ **mob.creeper.death  = =  苦力怕死亡声**

■ **mob.creeper.say  = =  苦力怕叫/受伤声**

■ **mob.endermen.death  = =  末影人死亡声**

■ **mob.endermen.hit  = =  末影人受伤声**

■ **mob.endermen.idle  = =  末影人叫声**

■ **mob.endermen.portal  = =  末影人传送声**

■ **mob.endermen.scream  = =  末影人愤怒声**

■ **mob.endermen.stare  = =  末影人激怒声**

■ **mob.enderdragon.death  = =  末影龙死亡声**

■ **mob.enderdragon.hit  = =  末影龙受伤声**

■ **mob.enderdragon.flap  = =  末影龙扇翅声**

■ **mob.enderdragon.growl  = =  末影龙嘶吼声**

■ **mob.ghast.affectionate\_scream  = =  恶魂深情的呐喊声**

■ **mob.ghast.charge  = =  恶魂将要发射火球声**

■ **mob.ghast.death  = =  恶魂死亡声**

■ **mob.ghast.fireball  = =  恶魂/发射器发射火球声**

■ **mob.ghast.moan  = =  恶魂叫声**

■ **mob.ghast.scream  = =  恶魂受伤声**

■ **mob.guardian.ambient  = =**

■ **mob.guardian.attack\_loop  = =  守卫者攻击声**

■ **mob.elderguardian.curse  = =  远古守卫者诅咒声**

■ **mob.elderguardian.death  = =  远古守卫者死亡声**

■ **mob.elderguardian.hit  = =**

■ **mob.elderguardian.idle  = =  远古守卫者叫声**

■ **mob.guardian.flop  = =  守卫者扑通声**

■ **mob.guardian.death  = =  守卫者死亡声（海里）**

■ **mob.guardian.hit  = =**

■ **mob.guardian.land\_death  = =  守卫者死亡声（陆地上）**

■ **mob.guardian.land\_hit  = =**

■ **mob.guardian.land\_idle  = =  守卫者叫声（陆地）**

■ **mob.llama.angry  = =  羊驼愤怒声**

■ **mob.llama.death  = =  羊驼死亡声**

■ **mob.llama.idle  = =  羊驼叫声**

■ **mob.llama.spit  = =  羊驼吐唾沫声**

■ **mob.llama.hurt  = =  羊驼受伤声**

■ **mob.llama.eat  = =  羊驼吃东西声**

■ **mob.llama.step  = =  羊驼走路声**

■ **mob.llama.swag  = =**

■ **mob.horse.angry  = =  马生气声**

■ **mob.horse.armor  = =  替马上装备声**

■ **mob.horse.breathe  = =  马跑声**

■ **mob.horse.death  = =  马死亡声**

■ **mob.horse.donkey.angry  = =  驴生气/被马摔下声**

■ **mob.horse.donkey.death  = =  驴死亡声**

■ **mob.horse.donkey.hit  = =  驴受伤声**

■ **mob.horse.donkey.idle  = =  驴叫声**

■ **mob.horse.eat  = =  马吃东西声**

■ **mob.horse.gallop  = =  马飞奔声**

■ **mob.horse.hit  = =  马受伤声**

■ **mob.horse.idle  = =  马叫声**

■ **mob.horse.jump  = =  马跳跃声**

■ **mob.horse.land  = =  马落地声**

■ **mob.horse.leather  = =  马/猪上鞍声**

■ **mob.horse.skeleton.death  = =  骷髅马死亡声**

■ **mob.horse.skeleton.hit  = =  骷髅马受伤声**

■ **mob.horse.skeleton.idle  = =  骷髅马叫声**

■ **mob.horse.soft  = =  未驯服的马走路声**

■ **mob.horse.wood  = =  马被玩家骑乘声**

■ **mob.horse.zombie.death  = =  僵尸马死亡声**

■ **mob.horse.zombie.hit  = =  僵尸马受伤声**

■ **mob.horse.zombie.idle  = =  僵尸马叫声**

■ **mob.husk.ambient  = =**

■ **mob.husk.death  = =  尸壳死亡声**

■ **mob.husk.hurt  = =  尸壳受伤声**

■ **mob.husk.step  = =  尸壳走路声**

■ **mob.irongolem.throw  = =  铁傀儡攻击声**

■ **mob.irongolem.death  = =  铁傀儡死亡声**

■ **mob.irongolem.hit  = =  铁傀儡受伤声**

■ **mob.irongolem.walk  = =  铁傀儡走路声**

■ **mob.shulker.ambient  = =**

■ **mob.shulker.close  = =  潜影贝外壳关闭声**

■ **mob.shulker.death  = =  潜影贝死亡声**

■ **mob.shulker.close.hurt  = =  潜影贝受伤声（外壳）**

■ **mob.shulker.hurt  = =  潜影贝受伤声（核心）**

■ **mob.shulker.open  = =  潜影贝外壳打开声**

■ **mob.shulker.shoot  = =  潜影贝射击声**

■ **mob.shulker.teleport  = =  潜影贝传送声**

■ **mob.shulker.bullet.hit  = =  潜影贝导弹击中声**

■ **mob.magmacube.big  = =  大型岩浆怪死亡声**

■ **mob.magmacube.jump  = =  岩浆怪跳动声**

■ **mob.magmacube.small  = =  小型岩浆怪死亡声**

■ **mob.parrot.idle  = =  鹦鹉叫声**

■ **mob.parrot.hurt  = =  鹦鹉受伤声**

■ **mob.parrot.death  = =  鹦鹉死亡声**

■ **mob.parrot.step  = =  鹦鹉走路声**

■ **mob.parrot.eat  = =  鹦鹉吃东西声**

■ **mob.parrot.fly  = =  鹦鹉飞翔声**

■ **mob.pig.death  = =  猪死亡声**

■ **mob.pig.boost  = =  猪加速声**

■ **mob.pig.say  = =  猪叫声**

■ **mob.pig.step  = =  猪走路声**

■ **mob.rabbit.hurt  = =  兔受伤声**

■ **mob.rabbit.idle  = =  兔叫声**

■ **mob.rabbit.hop  = =  兔跳跃声**

■ **mob.rabbit.death  = =  兔死亡声**

■ **mob.sheep.say  = =  羊叫声**

■ **mob.sheep.shear  = =  羊剪毛声**

■ **mob.sheep.step  = =  羊走路声**

■ **mob.silverfish.hit  = =  蠹虫受伤声**

■ **mob.silverfish.kill  = =  蠹虫攻击声**

■ **mob.silverfish.say  = =  蠹虫叫声**

■ **mob.silverfish.step  = =  蠹虫走路声**

■ **mob.endermite.hit  = =  末影螨受伤声**

■ **mob.endermite.kill  = =  末影螨死亡声**

■ **mob.endermite.say  = =  末影螨叫声**

■ **mob.endermite.step  = =  末影螨走路声**

■ **mob.skeleton.death  = =  骷髅死亡声**

■ **mob.skeleton.hurt  = =  骷髅受伤声**

■ **mob.skeleton.say  = =  骷髅叫声**

■ **mob.skeleton.step  = =  骷髅走路声**

■ **mob.slime.big  = =  大型史莱姆跳跃声**

■ **mob.slime.small  = =  小型史莱姆跳跃声**

■ **mob.slime.attack  = =  史莱姆攻击声**

■ **mob.slime.death  = =  史莱姆死亡声**

■ **mob.slime.hurt  = =  史莱姆受伤声**

■ **mob.slime.jump  = =  史莱姆跳跃声**

■ **mob.slime.squish  = =  史莱姆落地声**

■ **mob.snowgolem.death  = =  雪傀儡死亡声**

■ **mob.snowgolem.hurt  = =  雪傀儡受伤声**

■ **mob.snowgolem.shoot  = =  雪傀儡射击声**

■ **mob.spider.death  = =  蜘蛛死亡声**

■ **mob.spider.say  = =  蜘蛛叫声**

■ **mob.spider.step  = =  蜘蛛走路声**

■ **mob.squid.ambient  = =**

■ **mob.squid.death  = =  鱿鱼死亡声**

■ **mob.squid.hurt  = =  鱿鱼受伤声**

■ **mob.stray.ambient  = =**

■ **mob.stray.death  = =  尸壳死亡声**

■ **mob.stray.hurt  = =  流髑受伤声**

■ **mob.stray.step  = =  流髑走路声**

■ **mob.villager.death  = =  村民死亡声**

■ **mob.villager.haggle  = =  村民争论声**

■ **mob.villager.hit  = =  村民受伤声**

■ **mob.villager.idle  = =  村民叫声**

■ **mob.villager.no  = =  村民否定声**

■ **mob.villager.yes  = =  村民肯定声**

■ **mob.vindicator.death  = =  卫道士死亡声**

■ **mob.vindicator.hurt  = =  卫道士受伤声**

■ **mob.vindicator.idle  = =  卫道士叫声**

■ **mob.evocation\_fangs.attack  = =  尖牙咬合声**

■ **mob.evocation\_illager.ambient  = =**

■ **mob.evocation\_illager.cast\_spell  = =  唤魔者施法声**

■ **mob.evocation\_illager.death  = =  唤魔者死亡声**

■ **mob.evocation\_illager.hurt  = =  唤魔者受伤声**

■ **mob.evocation\_illager.prepare\_attack  = =  唤魔者召唤尖牙声**

■ **mob.evocation\_illager.prepare\_summon  = =  唤魔者召唤恼鬼声**

■ **mob.evocation\_illager.prepare\_wololo  = =  唤魔者呜噜噜声**

■ **mob.vex.ambient  = =**

■ **mob.vex.death  = =  恼鬼死亡声**

■ **mob.vex.hurt  = =  恼鬼受伤声**

■ **mob.vex.charge  = =  恼鬼冲刺声**

■ **item.trident.hit\_ground  = =  三叉戟击中方块声**

■ **item.trident.hit  = =  三叉戟击中实体声**

■ **item.trident.return  = =  三叉戟返回声**

■ **item.trident.riptide\_1  = =  三叉戟激流I效果声**

■ **item.trident.riptide\_2  = =  三叉戟激流II效果声**

■ **item.trident.riptide\_3  = =  三叉戟激流III效果声**

■ **item.trident.throw  = =  三叉戟掷出声**

■ **item.trident.thunder  = =  三叉戟引雷效果声**

■ **mob.witch.ambient  = =  女巫讥笑声**

■ **mob.witch.death  = =  女巫死亡声**

■ **mob.witch.hurt  = =  女巫受伤声**

■ **mob.witch.drink  = =  女巫喝药水声**

■ **mob.witch.throw  = =  女巫丢掷药水声**

■ **mob.wither.ambient  = =**

■ **mob.wither.break\_block  = =  凋灵破坏方块声**

■ **mob.wither.death  = =  凋灵死亡声**

■ **mob.wither.hurt  = =  凋灵受伤声**

■ **mob.wither.shoot  = =  凋灵射击声**

■ **mob.wither.spawn  = =  凋灵生成声**

■ **mob.wolf.bark  = =  狼叫声**

■ **mob.wolf.death  = =  狼死亡声**

■ **mob.wolf.growl  = =  狼嘶吼声**

■ **mob.wolf.hurt  = =  狼受伤声**

■ **mob.wolf.panting  = =  平静的狼气喘声**

■ **mob.wolf.shake  = =  狼抖干身体声**

■ **mob.wolf.step  = =  狼走路声**

■ **mob.wolf.whine  = =  血量低的狼气喘声**

■ **mob.cat.hiss  = =  猫嘶声**

■ **mob.cat.hit  = =  猫受伤声**

■ **mob.cat.meow  = =  猫叫声**

■ **mob.cat.purr  = =  猫驯服声**

■ **mob.cat.purreow  = =  被驯服的猫叫声**

■ **mob.polarbear\_baby.idle  = =  北极熊崽叫声**

■ **mob.polarbear.idle  = =  北极熊叫声**

■ **mob.polarbear.step  = =  北极熊走路声**

■ **mob.polarbear.warning  = =  北极熊愤怒声**

■ **mob.polarbear.hurt  = =  北极熊受伤声**

■ **mob.polarbear.death  = =  北极熊死亡声**

■ **mob.zombie.death  = =  僵尸死亡声**

■ **mob.zombie.hurt  = =  僵尸受伤声**

■ **mob.zombie.remedy  = =  喂食虚弱僵尸村民金苹果声**

■ **mob.zombie.unfect  = =  僵尸村民解除感染声**

■ **mob.zombie.say  = =  僵尸叫声**

■ **mob.zombie.step  = =  僵尸走路声**

■ **mob.zombie.wood  = =  僵尸撞门声**

■ **mob.zombie.woodbreak  = =  僵尸破门声**

■ **mob.zombiepig.zpig  = =  僵尸猪人叫声**

■ **mob.zombiepig.zpigangry  = =  僵尸猪人生气声**

■ **mob.zombiepig.zpigdeath  = =  僵尸猪人死亡声**

■ **mob.zombiepig.zpighurt  = =  僵尸猪人受伤声**

■ **mob.zombie\_villager.say  = =  僵尸村民叫声**

■ **mob.zombie\_villager.death  = =  僵尸村民死亡声**

■ **mob.zombie\_villager.hurt  = =  僵尸村民受伤声**

■ **note.bass  = =  音符盒低音声**

■ **note.bassattack  = =  音符盒木质音调声**

■ **note.bd  = =  音符盒石质音调声**

■ **note.harp  = =  音符盒竖琴声**

■ **note.hat  = =  音符盒玻璃质音调声**

■ **note.pling  = =  音符盒未知声(未确认)**

■ **note.snare  = =  音符盒沙质音调声**

■ **portal.portal  = =  下界传送门噪音声**

■ **portal.travel  = =  下界/末地传送门传送声**

■ **portal.trigger  = =  下界传送门方块穿过/离开声**

■ **random.anvil\_break  = =  铁砧破坏声**

■ **random.anvil\_land  = =  铁砧放置声**

■ **random.anvil\_use  = =  铁砧使用声**

■ **random.bow  = =  投掷器投掷声/发射器发射声/射箭声**

■ **random.bowhit  = =  箭射中方块或实体/剪刀剪掉绊线/激活的绊线钩破坏声**

■ **random.break  = =  玩家工具用坏声**

■ **random.burp  = =  玩家吃喝完声**

■ **random.chestclosed  = =  箱子关闭声**

■ **random.chestopen  = =  箱子打开声**

■ **random.shulkerboxclosed  = =  潜影箱关闭声**

■ **random.shulkerboxopen  = =  潜影箱打开声**

■ **random.enderchestopen  = =  末影箱打开声**

■ **random.enderchestclosed  = =  末影箱关闭声**

■ **random.potion.brewed  = =  药水酿造声**

■ **random.click  = =  按纽状态更新/投掷器或发射器或红石中继器激活/两个绊线钩连接声**

■ **random.door\_close  = =  关门声**

■ **random.door\_open  = =  开门声**

■ **random.drink  = =  持续喝东西声**

■ **random.eat  = =  持续吃东西声**

■ **random.explode  = =  爆炸声**

■ **random.fizz  = =  火扑灭/物品或经验球被烧毁/岩浆被水扑灭变成黑曜石/岩浆摧毁非固体方块/红石火把破坏声**

■ **random.fuse  = =  融化声(未确认)**

■ **random.glass  = =  玻璃声(未确认)**

■ **random.levelup  = =  玩家升级声**

■ **random.orb  = =  获得经验声**

■ **random.pop  = =  捡起物品声**

■ **random.pop2  = =  捡起物品声**

■ **random.screenshot  = =  截屏声**

■ **random.splash  = =  水花声**

■ **random.swim  = =  游泳声**

■ **random.hurt  = =  受伤声**

■ **random.toast  = =  提示栏声**

■ **random.totem  = =  不死图腾生效声**

■ **camera.take\_picture  = =  照相机拍照声**

■ **use.ladder  = =**

■ **hit.ladder  = =**

■ **fall.ladder  = =**

■ **step.ladder  = =  梯子攀爬声**

■ **use.cloth  = =**

■ **hit.cloth  = =**

■ **fall.cloth  = =**

■ **step.cloth  = =  羊毛行走声**

■ **use.grass  = =**

■ **hit.grass  = =**

■ **fall.grass  = =**

■ **step.grass  = =  草地行走声**

■ **use.gravel  = =**

■ **hit.gravel  = =**

■ **fall.gravel  = =**

■ **step.gravel  = =  沙砾行走声**

■ **use.sand  = =**

■ **hit.sand  = =**

■ **fall.sand  = =**

■ **step.sand  = =  沙子行走声**

■ **use.slime  = =**

■ **hit.slime  = =**

■ **fall.slime  = =**

■ **step.slime  = =  史莱姆方块行走声**

■ **use.snow  = =**

■ **hit.snow  = =**

■ **fall.snow  = =**

■ **step.snow  = =  雪地行走声**

■ **use.stone  = =**

■ **hit.stone  = =**

■ **fall.stone  = =**

■ **step.stone  = =  石头行走声**

■ **use.wood  = =**

■ **hit.wood  = =**

■ **fall.wood  = =**

■ **step.wood  = =  木头行走声**

■ **jump.cloth  = =  跳动羊毛声**

■ **jump.grass  = =  跳动草地声**

■ **jump.gravel  = =  跳动沙砾声**

■ **jump.sand  = =  跳动沙子声**

■ **jump.snow  = =  跳动雪地声**

■ **jump.stone  = =  跳动石头声**

■ **jump.wood  = =  跳动木头声**

■ **jump.slime  = =  粘液块跳跃声**

■ **land.cloth  = =  鞘翅着陆在羊毛声**

■ **land.grass  = =  鞘翅着陆在草地声**

■ **land.gravel  = =  鞘翅着陆在沙砾声**

■ **land.sand  = =  鞘翅着陆在沙子声**

■ **land.snow  = =  鞘翅着陆在雪地声**

■ **land.stone  = =  鞘翅着陆在石头声**

■ **land.wood  = =  鞘翅着陆在木头声**

■ **land.slime  = =  鞘翅着陆在粘液块声**

■ **vr.stutterturn  = =  虚拟现实未知声(未确认)**

■ **record.13  = =  13唱片音乐**

■ **record.cat  = =  cat唱片音乐**

■ **record.blocks  = =  blocks唱片音乐**

■ **record.chirp  = =  chirp唱片音乐**

■ **record.far  = =  far唱片音乐**

■ **record.mall  = =  mall唱片音乐**

■ **record.mellohi  = =  mellohi唱片音乐**

■ **record.stal  = =  stal唱片音乐**

■ **record.strad  = =  strad唱片音乐**

■ **record.ward  = =  ward唱片音乐**

■ **record.11  = =  11唱片音乐**

■ **record.wait  = =  wait唱片音乐**

■ **music.menu  = =  主界面背景音乐**

■ **music.game  = =  生存模式背景音乐**

■ **music.game.creative  = =  创造模式背景音乐**

■ **music.game.end  = =  末地背景音乐**

■ **music.game.endboss  = =  末影龙主题乐**

■ **music.game.nether  = =  下界背景音乐**

■ **music.game.credits  = =  制作人员名单背景音乐**

**■ 附表Ⅲ :**

■ **/particle minecraft:arrow\_spell\_emitter**

■ **/particle minecraft:balloon\_gas\_particle**

■ **/particle minecraft:basic\_bubble\_particle**

■ **/particle minecraft:basic\_crit\_particle**

■ **/particle minecraft:basic\_flame\_particle**

■ **/particle minecraft:basic\_portal\_particle**

■ **/particle minecraft:basic\_smoke\_particle**

■ **/particle minecraft:block\_destruct**

■ **/particle minecraft:bubble\_column\_bubble**

■ **/particle minecraft:bubble\_column\_up\_particle**

■ **/particle minecraft:bleach**

■ **/particle minecraft:campfire\_smoke\_particle**

■ **/particle minecraft:bubble\_column\_down\_particle**

■ **/particle minecraft:campfire\_tall\_smoke\_particle**

■ **/particle minecraft:cauldron\_bubble\_particle**

■ **/particle minecraft:cauldron\_explosion\_emitter**

■ **/particle minecraft:cauldron\_spell\_emitter**

■ **/particle minecraft:cauldron\_splash\_particle**

■ **/particle minecraft:crit\_emitter**

■ **/particle minecraft:death\_explosion\_emitter**

■ **/particle minecraft:dolphin\_move\_particle**

■ **/particle minecraft:egg\_destroy\_emitter**

■ **/particle minecraft:elephant\_tooth\_paste\_vapor\_particle**

■ **/particle minecraft:end\_chest**

■ **/particle minecraft:endrod**

■ **/particle minecraft:evocation\_fang\_particle**

■ **/particle minecraft:evoker\_spell**

■ **/particle minecraft:example\_beziercurve**

■ **/particle minecraft:example\_bounce**

■ **/particle minecraft:example\_catmullromcurve**

■ **/particle minecraft:example\_colorcurve**

■ **/particle minecraft:example\_colorcurve2**

■ **/particle minecraft:example\_combocurve**

■ **/particle minecraft:example\_directional\_sphere**

■ **/particle minecraft:example\_entity\_sparkle\_aabb**

■ **/particle minecraft:example\_highrestitution**

■ **/particle minecraft:example\_entity\_sparkle\_box**

■ **/particle minecraft:example\_linearcurve**

■ **/particle minecraft:example\_spiral**

■ **/particle minecraft:example\_flipbook**

■ **/particle minecraft:example\_vertexrandom**

■ **/particle minecraft:example\_smoke\_puff**

■ **/particle minecraft:eye\_of\_ender\_bubble\_particle**

■ **/particle minecraft:example\_watertest**

■ **/particle minecraft:eyeofender\_death\_explode\_particle**

■ **/particle minecraft:fish\_pos\_particle**

■ **/particle minecraft:explosion\_particle**

■ **/particle minecraft:heart\_particle**

■ **/particle minecraft:guardian\_attack\_particle**

■ **/particle minecraft:ice\_evaporation\_emitter**

■ **/particle minecraft:fish\_hook\_particle**

■ **/particle minecraft:ink\_emitter**

■ **/particle minecraft:knockback\_roar\_particle**

■ **/particle minecraft:guardian\_water\_move\_particle**

■ **/particle minecraft:lava\_drip\_particle**

■ **/particle minecraft:magnesium\_salts\_emitter**

■ **/particle minecraft:misc\_fire\_vapor\_particle**

■ **/particle minecraft:mob\_block\_spawn\_emitter**

■ **/particle minecraft:mobflame\_emitter**

■ **/particle minecraft:mob\_portal**

■ **/particle minecraft:portal\_north\_south**

■ **/particle minecraft:mobspell\_emitter**

■ **/particle minecraft:rain\_splash\_particle**

■ **/particle minecraft:note\_particle**

■ **/particle minecraft:shulker\_bullet**

■ **/particle minecraft:portal\_directional**

■ **/particle minecraft:splash\_spell\_emitter**

■ **/particle minecraft:silverfish\_grief\_emitter**

■ **/particle minecraft:squid\_flee\_particle**

■ **/particle minecraft:squid\_ink\_bubble**

■ **/particle minecraft:squid\_move\_particle**

■ **/particle minecraft:sponge\_absorb\_water\_particle**

■ **/particle minecraft:stunned\_emitter**

■ **/particle minecraft:underwater\_torch\_particle**

■ **/particle minecraft:villager\_happy**

■ **/particle minecraft:totem\_particle**

■ **/particle minecraft:water\_evaporation\_bucket\_emitter**

■ **/particle minecraft:water\_evaporation\_actor\_emitter**

■ **/particle minecraft:water\_splash\_particle**

■ **/particle minecraft:villager\_angry**

■ **/particle minecraft:water\_wake\_particle**

■ **/particle minecraft:wither\_boss\_invulnerable**

**■ 附表Ⅳ :**

**记分板是Minecraft内部的一个复杂游戏机制。它可以储存分数，侦测事件，计算数字。简而言之，它就是Minecraft里的变量。**

**记分板里存储了记分项和每个对象(之后会讲述)的记分项的分数。每个记分项由名称、显示名称、准则组成。**

**名称就是用于区分记分项的唯一ID，区分大小写并且不允许包含空格。**

**显示名称则用于向用户表示这个记分项的用途，或者实现其他特殊功能。**

**准则描述了这个记分项的行为，例如何时增加分数，能否修改分数等。**

**对象是记分板命令作用的目标，包括任何玩家，任何实体，甚至是不在线或不存在的玩家。**

**记分板的分数范围可正可负，范围很大，且全都是整数。**

**在Java版中，记分板支持统计玩家死亡次数、血量、击杀数量、移动距离等。但是目前在基岩版1.13.0.2及以下仅支持虚拟型(dummy)准则，只允许通过命令来修改分数。**

**有了记分板，我们可以：**

**- 动态对实体进行标记**

**- 统计某种事件发生的次数**

**- 计时**

**- 计数（例如实体数量或者方块数量）**

**- 实现某些需要复杂数学运算机制**

**N种…**

**■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■**

**01期结尾，多多支持**

**编写不易，部分信息录入可能有误，欢迎投稿反馈**

**若录入信息与WIKI相悖或不否，则以WIKI为准**

**■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■**

Minecraft基岩版1.14.3可用的73种粒子效果中英文对照表

粒子效果指令语法：

/particle <粒子效果英文id> <x y z>

1.minecraft:balloon\_gas\_particle -圆形白色粒子（潜影贝子弹尾迹）

2.minecraft:basic\_crit\_particle -暴击粒子

2.minecraft:basic\_flame\_particle -小型火焰🔥子

4.minecraft:basic\_portal\_particle -传送门粒子

5.minecraft:basic\_smoke\_particle -向上烟雾粒子

6.minecraft:bleach -村民愤怒粒子

7.minecraft:bubble\_column\_bubble -白色气泡粒子(需要在水中才能显示)

8.minecraft:bubble\_column\_down\_particle -向下气泡粒子(需要在水中才能显示)

9.minecraft:bubble\_column\_up\_particle -向上气泡粒子(需要在水中才能显示)

10.minecraft:basic\_bubble\_particle\_manual -气泡粒子(需要在水中才能显示)

11.minecraft:camera\_shoot\_explosion -相机爆炸粒子

12.minecraft:campfire\_smoke\_particle -营火粒子(短)

13.minecraft:campfire\_tall\_smoke\_particle -营火粒子(长)

14.minecraft:cauldron\_bubble\_particle -气泡粒子2(需要在水中才能显示)

15.minecraft:cauldron\_splash\_particle -黑色颗粒(需要在水中才能显示)

16.minecraft:conduit\_particle -潮涌能量粒子(无法正常显示)

17.minecraft:conduit\_attack\_emitter -潮涌核心粒子(无法正常显示)

18.minecraft:critical\_hit\_emitter -大型暴击粒子

19.minecraft:dolphin\_move\_particle -气泡粒子3(需要在水中才能显示)

20.minecraft:dragon\_breath\_fire -向上龙息粒子

21.minecraft:dragon\_breath\_lingering -向上龙息粒子(稍大)

22.minecraft:dragon\_breath\_trail -龙息粒子(末影龙火球粒子)

23.minecraft:dragon\_death\_explosion\_emitter -末影龙死亡爆炸粒子

24.minecraft:dragon\_destroy\_block -末影龙破坏方块粒子

25.minecraft:dragon\_dying\_explosion -龙死前爆炸？粒子

26.minecraft:enchanting\_table\_particle -附魔台符文粒子

27.minecraft:lava\_drip\_particle -岩浆滴落粒子

28.minecraft:mobflame\_emitter -一束火焰🔥(必须退出存档才能清除)

29.minecraft:end\_chest -末影箱粒子

30.minecraft:basic\_bubble\_particle -通用气泡粒子

31.minecraft:evocation\_fang\_particle -幻魔者尖牙粒子（向下）

32.minecraft:evoker\_spell -长时间黑色气泡

33.minecraft:cauldron\_explosion\_emitter -白色烟雾粒子

34.minecraft:egg\_destroy\_emitter -鸡蛋碎裂？粒子

35.minecraft:eyeofender\_death\_explode\_particle -末影之眼碎裂粒子

36.minecraft:misc\_fire\_vapor\_particle -蒸汽发生器？粒子

37.minecraft:explosion\_particle -爆炸粒子(其实就是小型烟雾)

38.minecraft:fish\_hook\_particle -鱼钩粒子(需要在水中才能显示)

39.minecraft:fish\_pos\_particle -气泡粒子4 (需要在水中才能显示)

40.minecraft:guardian\_attack\_particle -守卫者攻击粒子(需要在水中才能显示)

41.minecraft:ice\_evaporation\_emitter -冰蒸发粒子

42.minecraft:knockback\_roar\_particle -击退震慑?粒子

43.minecraft:magnesium\_salts\_emitter -白色颗粒效果

44.minecraft:mob\_block\_spawn\_emitter -怪物砖激活粒子

45.minecraft:mob\_portal -传送门粒子2(与之前不同)

46.minecraft:mobspell\_emitter -黑色颗粒效果

47.minecraft:portal\_directional -传送门粒子3

48.minecraft:silverfish\_grief\_emitter -白色烟雾

49.minecraft:splash\_spell\_emitter -大型黑色颗粒效果

50.minecraft:sponge\_absorb\_water\_particle -气泡粒子5 (需要在水中才能显示)

51.minecraft:squid\_flee\_particle -气泡粒子6 (需要在水中才能显示)

52.minecraft:squid\_ink\_bubble -小型蓝色气泡粒子(不明显)(需要在水中才能显示)

53.minecraft:squid\_move\_particle -蓝色气泡粒子(需要在水中才能显示)

54.minecraft:stunned\_emitter -眩晕？粒子(必须退出存档才能清除)

55.minecraft:totem\_particle -不死图腾触发粒子

56.minecraft:water\_evaporation\_actor\_emitter -水蒸发粒子

57.minecraft:water\_evaporation\_bucket\_emitter -水蒸发粒子2

58.minecraft:water\_splash\_particle -水粒子

59.minecraft:water\_wake\_particle -向上水粒子

60.minecraft:wither\_boss\_invulnerable -凋灵粒子(向上)

61.minecraft:underwater\_torch\_particle -水下火把粒子(需要在水中才能显示)

62.minecraft:note\_particle -彩色音符粒子(无法正常显示)

63.minecraft:conduit\_absorb\_particle -潮涌能量粒子2(无法正常显示)

64.minecraft:redstone\_wire\_dust\_particle -红石粒子

65.minecraft:falling\_dust\_red\_sand\_particle -红沙粒子

66.minecraft:falling\_dust -掉落方块粒子?

67.minecraft:falling\_dust\_sand\_particle -沙子粒子

68.minecraft:water\_drip\_particle -滴落的水粒子

69.minecraft:heart\_particle -爱心❤️粒子

70.minecraft:lab\_table\_heatblock\_dust\_particle -元素构造器粒子

71.minecraft:mobflame\_single -火焰🔥粒子

72.minecraft:falling\_border\_dust\_particle -类似于瞬间治疗粒子

73.minecraft:lava\_particle -飞溅岩浆粒子

74.minecraft:rain\_splash\_particle -雨点水花粒子

75.minecraft:water\_drip\_particle -水从天花板滴落粒子

particle1.农作物催熟：/particle minecraft:crop\_growth\_emitter ~ ~1 ~2.灵魂疾走：/particle minecraft:soul\_particle ~ ~1 ~3.重生锚粒子：/particle minecraft:portal\_reverse\_particle ~ ~1 ~4.小黑烟：/particle minecraft:mobspell\_emitter ~ ~1 ~5.龙息：/particle minecraft:dragon\_breath\_lingering ~ ~1 ~6.末影之眼破碎：/particle minecraft:eyeofender\_dearh\_explode\_particle ~ ~1 ~7.哭泣的黑曜石：/particle minecraft:obsidian\_tear\_particle ~ ~1 ~8.蜂蜜粒子：/particle minecraft:honey\_drip\_particle ~ ~1 ~9.白色粒子掉落(退出游戏重进后可消失)：/particle minecraft:nectar\_drip\_particle ~ ~1 ~10.黑色药水团：/particle minecraft:splash\_spell\_emitter ~ ~1 ~11.鬼火：/particle minecraft:blue\_flame\_particle ~ ~1 ~

PS:

1.这只是目前版本可以用的73种粒子，并不是目前版本的全部粒子。

2.可能有打错的，但是绝对没有重复的。

3.版本1.14.3，其他版本可能有些用不了，而且1.14.0删掉了一些粒子效果。

4.这里并没有对这些粒子效果详细地翻译，因为有些翻译之后实在太奇怪了。

5有的粒子效太奇怪了，所以打上了“?”。

 : 57600 / 小鸡腿

 : 57601 / 胸甲

 : 57602 / 硬币

1.16.100.52+全实体动画表

/playanimation命令执行，请自己尝试

有些作者并不知道的动画，或可能漏写的动画

可以自己补充

吉祥物

animation.agent.move 摆手幅度大增

animation.agent.swing\_arms \*

箭

animation.arrow.move 身体缩小（头不缩小）

animation.armor.boots.offset \*

盔甲架 （身体僵硬）

animation.armor\_stand.athena\_pose 轻抬右手

animation.armor\_stand.brandish\_pose

animation.armor\_stand.cancan\_a\_pose 芭蕾舞

animation.armor\_stand.cancan\_b\_pose

animation.armor\_stand.default\_pose

animation.armor\_stand.entertain\_pose 要抱抱

animation.armor\_stand.hero\_pose 指向右边，看向右边

animation.armor\_stand.honor\_pose

animation.armor\_stand.no\_pose 石化

animation.armor\_stand.riposte\_pose

animation.armor\_stand.salute\_pose 抬右手

animation.armor\_stand.solemn\_pose

animation.armor\_stand.wiggle

animation.armor\_stand.zombie\_pose

蝙蝠

animation.bat.flying

animation.bat.resting 倒吊人（恐怖）

烈焰人

animation.blaze.move \*

猫

animation.cat.baby\_transform 大头

animation.cat.lie\_down

animation.cat.sit

animation.cat.sneak

animation.cat.sprint

animation.cat.walk

鸡

animation.chicken.general.v1.0

animation.chicken.baby\_transform

animation.chicken.general

animation.chicken.move

鳕鱼

animation.cod.flop \*

animation.cod.swim

牛

animation.cow.baby\_transform

animation.cow.setup

animation.cow.setup.v1.0

爬行者

animation.creeper.legs

animation.creeper.swelling 上半身缩小，npc会隐身

演员宣传？

animation.actor.billboard 上半身逐渐风骚

海豚

animation.dolphin.move 身体黏在头低下

溺尸

animation.drowned.attack.rotations

animation.drowned.attack.rotations.v1.0

animation.drowned.swimming.v1.0

鞘翅

animation.elytra.defaultanimation.actor.billboard

animation.elytra.gliding

animation.elytra.sneaking

animation.elytra.sleeping

animation.elytra.swimming

末影人

animation.enderman.arms\_legs

animation.enderman.base\_pose

animation.enderman.carrying 轻抬双手

animation.enderman.scary\_face 吓人

animation.enderman.base\_pose\_v1.0

animation.enderman.scary\_face\_v1.0

末影螨

animation.endermite.move \*

唤魔者尖牙

animation.evocation\_fang.bite

唤魔者

animation.evoker.casting

animation.evoker.casting.v1.0

animation.evoker.general 变成苦力怕

animation.evoker.general.v1.0

烟花火箭

animation.fireworks\_rocket.move 上半身缩小

狐狸

animation.fox.baby\_transform

animation.fox.crouch

animation.fox.pounce

animation.fox.setup

animation.fox.sit

animation.fox.sleep 上半身垂直90度（纵向）

animation.fox.stuck

animation.fox.wiggle

恶魂

animation.ghast.move \*

animation.ghast.scale 极巨化（仅限身体和手臂）

守卫者

animation.guardian.move\_eye

animation.guardian.setup

animation.guardian.spikes

animation.guardian.swim

animation.guardian.move\_eye.v1.0

animation.guardian.spikes.v1.0

机器人

animation.humanoid.attack.rotations

animation.humanoid.base\_pose

animation.humanoid.big\_head

animation.humanoid.bob

animation.humanoid.bow\_and\_arrow 拉弓

animation.humanoid.brandish\_spear

animation.humanoid.celebrating 双手举高高，好耶！

animation.humanoid.charging

animation.humanoid.damage\_nearby\_mobs 保持走路姿势

animation.humanoid.holding

animation.humanoid.look\_at\_target.default

animation.humanoid.look\_at\_target.gliding

animation.humanoid.look\_at\_target.swimming

animation.humanoid.move

animation.humanoid.riding.arms

animation.humanoid.riding.legs

animation.humanoid.sneaking 双手往后抬，腰斩

animation.humanoid.swimming

animation.humanoid.use\_item\_progress

铁傀儡

animation.iron\_golem.attack

animation.iron\_golem.flower

animation.iron\_golem.move

animation.iron\_golem.walk

羊驼

animation.llama.baby\_transform

animation.llama.baby\_transform.v1.0

animation.llama.setup

animation.llama.setup.v1.0

羊驼口水

animation.llama\_spit.setup 屏蔽

通用

animation.common.look\_at\_target

岩浆怪

animation.magma\_cube.move

矿车

animation.minecart.move

animation.minecart.move.v1.0

哞菇

animation.mooshroom.baby\_transform

animation.mooshroom.setup

animation.mooshroom.setup.v1.0

NPC\*

animation.npc.baby\_transform

animation.npc.general

animation.npc.get\_in\_bed \*

animation.npc.move

animation.npc.raise\_arms

豹猫

animation.ocelot.baby\_transform

animation.ocelot.sit 挺起肚子（物理）

animation.ocelot.sneak

animation.ocelot.sprint

animation.ocelot.walk

（v1.0不写出来了）

animation.panda.baby\_transform

animation.panda.lying 腿长头上

animation.panda.rolling 紫屎羊

animation.panda.sitting

animation.panda.sneezing

animation.panda.unhappy 摇头娃娃

鹦鹉

animation.parrot.base

animation.parrot.dance 腰斩

animation.parrot.flying \*

animation.parrot.moving

animation.parrot.sitting

animation.parrot.standing

幻翼

animation.phantom.base\_pose从矮人长高高

animation.phantom.move短时间=点头 长时间=腰斩

猪

animation.pig.baby\_transform

animation.pig.setup

animation.pig.setup.v1.0

掠夺者

animation.pillager.crossbow.charge

animation.pillager.crossbow.hold 轻抬双手

玩家

animation.player.attack.positions

animation.player.attack.rotations

animation.player.base\_pose.upside\_down 上半身上下颠倒

animation.player.bob \*

animation.player.bob.stationary

animation.player.bow\_equipped

animation.player.cape \*

animation.player.crossbow\_equipped

animation.player.crossbow\_hold

animation.player.glide 四肢摆动幅度增强

animation.player.holding \*

animation.player.holding.zombie

animation.player.look\_at\_target.inverted

animation.player.look\_at\_target.ui头部幅度大增

animation.player.move.arms 手幅度变大

animation.player.move.arms.single 只动一只手（残疾

animation.player.move.arms.stationary \*

animation.player.move.arms.statue\_of\_liberty 高举右手

animation.player.move.arms.zombie 变僵尸

animation.player.move.legs 腿幅度变大

animation.player.move.legs.inverted 腿上下颠倒

animation.player.move.legs.single 只动一只腿（残疾

animation.player.move.legs.stationary

animation.player.riding.arms 双手轻抬

animation.player.riding.arms.zombie 双手往后抬

animation.player.riding.legs 坐（浮空

animation.player.shield\_block\_main\_hand 右手放胸前持盾（拿着武器会变自刎

animation.player.shield\_block\_off\_hand 左手放胸前持盾（拿着武器会变自刎

animation.player.sleeping 躺平（其它生物会低着头

animation.player.sneaking 蹲

animation.player.sneaking.inverted 后仰（不要高频）

animation.player.swim 伸懒腰（奇行种

animation.player.swim.legs 腿不动（平移

animation.player.swim.legs.single 腿不动（平移

animation.player.swim.legs.stationary \*

animation.player.first\_person.attack\_rotation 右手进攻的时候成精

animation.player.first\_person.base\_pose

animation.player.first\_person.crossbow\_equipped 左手变得很小

animation.player.first\_person.empty\_hand

animation.player.first\_person.map\_hold 两手在身体后下方，很怪，怪物会高抬双手

animation.player.first\_person.map\_hold\_attack 火影忍者跑

animation.player.first\_person.map\_hold\_main\_hand

animation.player.first\_person.map\_hold\_off\_hand

animation.player.first\_person.swap\_item 变成苦力怕，自己看不见

animation.player.first\_person.vr\_attack\_rotation 右手成精

animation.player.first\_person.walk 走路的时候手臂左右移

北极熊

animation.polarbear.baby\_transform 大头+颈椎病

animation.polarbear.move

河豚

animation.pufferfish.flop \*

animation.pufferfish.swim

四足动物行走

animation.quadruped.walk

免子

animation.rabbit.baby\_transform

animation.rabbit.move

劫掠兽

animation.ravager.biting

animation.ravager.idle\_mouth

animation.ravager.roaring \*

animation.ravager.stunned

animation.ravager.walk

鲑鱼

animation.salmon.flop

animation.salmon.swim

羊

animation.sheep.baby\_transform

animation.sheep.grazing 低声下气

animation.sheep.setup

潜影贝

animation.shulker.facing

animation.shulker.move 接头手术

潜影贝导弹

animation.shulker\_bullet.move 街舞

蠹虫

animation.silverfish.move \*

骷髅

animation.skeleton.attack

雪傀儡

animation.snowgolem.move.v1.8 \*

蜘蛛

animation.spider.default\_leg\_pose

animation.spider.look\_at\_target

animation.spider.walk 动物四腿岔开

鱿鱼

animation.squid.move

animation.squid.rotate 身体扭曲

相机

animation.tripod\_camera.neutral 纯属变矮

热带鱼

animation.tropicalfish.flop \*

animation.tropicalfish.swim \*

海龟

animation.turtle.general

animation.turtle.ground\_move

animation.turtle.move

恼鬼

animation.vex.attack.rotations.v1.0 \*

animation.vex.move

村民

animation.villager.baby\_transform

animation.villager.general

animation.villager.general.v1.0

animation.villager.get\_in\_bed

animation.villager.move

animation.villager.raise\_arms

卫道士

animation.vindicator.attack 高抬右手

animation.vindicator.base

animation.vindicator.riding.arms 轻抬左手

animation.vindicator.riding.legs

animation.vindicator.walk

女巫

animation.witch.general \*

凋灵

animation.wither\_boss.look\_at\_target

animation.wither\_boss.move

animation.wither\_boss.scale \*

凋灵骷髅

animation.wither\_skeleton.attack 变僵尸

凋灵之首

animation.wither\_skull.move 头只能上下转动

狼

animation.wolf.angry \*

animation.wolf.baby\_scaling

animation.wolf.head\_rot\_z \*

animation.wolf.leg\_default

animation.wolf.setup

animation.wolf.shaking

animation.wolf.sitting

animation.wolf.tail\_default

僵尸

animation.zombie.attack\_bare\_hand

animation.zombie.swimming

其它

animation.react\_bored\_1伸懒腰

我的世界指令整理 必修三

A.从0开服

B.防挂

C.函数,粒子效果,声音效果

D.粒子效果(2)

E. 附魔

附录II

附录III

附录V

首先为主城选址，我选择中心区域，因为以后打算分成四个区域，所就以原点为中心，所以我先使用/fill -25 66 -25 ~50 ~20 ~50 air 这个指令来弄出一块边长50的空地

然后换上红色羊毛毯。

接着要以这里为出生区块，打指令/setworldspawn （这个指令要在区域中央打）。

然后需要找个放命令方块的地方，我就在下面40格高的地方选了块地方，用指令

/fill -25 40 -25 25 45 25 air。然后头上放灯/fill -25 46 -25 25 46 25 sea\_lantern。

接下来就是指令部分了。

⦁ 基础指令

先是游戏规则方面

/gamerule commandblockoutput false 即将命令方块的输出结果不显示在聊天栏

/gamerule dofiretick false 防治火蔓延，就是防治熊孩子打火石或岩浆破坏了

/gamerule mobgriefing false 即可以让苦力怕不破坏方块，但也有副作用，村民不繁殖了

/gamerule keeping inventory true 即死亡不掉落

随机传送点

找个合适的位置，放上命令方块，输入内容/summon Armor\_Stand ~ ~1.7 ~ {CustomName:开始生存,CustomNameVisible:1,Invisible:1,Marker:1,NoGravity:1} 即召唤字，让玩家去生存的提示。

然后把命令方块的内容换成/summon Item ~ ~2 ~ {Item:{id:iron\_sword,Count:1},PickupDelay:32767,Age:-32768,NoGravity:1} 就会召唤出个浮空铁剑。

然后在下面这样放置两个方块

第一指令是 /gamemode 0 @p 先让玩家变成生存模式

第二个是 /spreadplayers ~ ~ 2500 5000 false @p 让玩家在半径2500到5000范围内随机传送。

最后装饰下，就可以了

然后是主城区块保护指令，需要用到命令方块

三个都是保持开启，循环执行模式，分别内容是

/effect @a[r=200] 6 3 5 两百米范围内所有玩家有加血效果，防治熊孩子杀人，后面6 3 5 分别代表效果种类，持续时间，效果强度

/gamemode 2 @a[r=300,m=0] 主城300米范围内所有生存模式玩家变成冒险模式，防治主城被破坏，以及不影响创造模式玩家，也就是op(@a后面的中括号内容相当于选择器，选择300内，游戏模式为生存模式，在这个指令当中)。

/gamemode 0 @a[rm=301,r=350,m=2] 所有离主城300米至350米的冒险模式玩家变回生存模式，方便走出去切换模式，rm代表最小半径，r代表最大半径。

然后是禁止部分

/kill @e[type=tnt] 循环保持开启，禁止tnt（e代表实体，所以方块形式的tnt不会被清除，只有在点燃时才会被清除）

/clear @a[m=!c] minecraft:redstone clear是只清除玩家身上的东西，选择器的内容翻译过来就是除创造模式外的玩家。直接的结果就是玩家没法获得红石。

下面的部分稍微有些进阶了，大家要注意看

接着上面，很可能有人会想，为什么要禁止红石呢？我想做个红石农场都不行了。原因是这样的，红石很容易被熊孩子利用来卡服，所以禁止了。那你又问：那正常玩家怎么办？接下来就是这个问题的解决办法。先上图

中间部分有三个连续放在一起的三个命令方块，分别是保持开启循环执行和两个保持开启条件制约，连锁执行。其内容分别是：

/testfor @e[type=endermite,name=redstone] 检测是否有名字是redstone的末影螨（endermite）存在，如果存在，则会向下一个命令方块发出信号。

/execute @e[type=endermite,name=redstone] ~ ~ ~ clone -15 40 -24 -15 40 -24 ~ ~ ~ 这是个比较重要的部分 这个代码分为两个部分，execute和clone指令，execute指令即在名叫redstone的末影螨所在的位置（第一个~ ~ ~代表执行位置的相对位置）为标点执行clone指令。Clone指令把南瓜灯前面的那个红石粉克隆在叫redstone的末影螨的当前位置上，在放置完红石粉后，立即杀死这个末影螨。

/kill @e[type=endermite,name=redstone] 杀死那个叫endermite的末影螨。

三个综合起来的效果就是redstone的末影螨代替了玩家放置红石粉。这样以后玩家只能通过此方式来放置红石粉，如果我在商店里卖名叫redstone的末影螨的刷怪蛋的话，这将是玩家放置红石粉的唯一途径，就是到商店买。（有人可能会问，为什么不用计分板的方式？这个问题我会在开设商店篇给予解释）。

⦁ 商店部分

商店部分我打算分为四块，红石器件购买区，动物蛋购买区，装备方面购买区，和其他物品。

为了方便，就在主城上方设立。差不多这样分为四个区域

下面的部分比较复杂

先如图这样摆放

羊是要卡在玻璃里面的，作为展示，然后命令方块里面输入

/setblock ~ ~1 ~ minecraft:wall\_sign 3 replace {Text1:"{\"text\":\"50软妹币\",\"color\":\"green\",\"bold\":true,\"clickEvent\":{\"action\":\"run\_command\",\"value\":\"/give @p[score\_货币\_min=50,r=3] minecraft:spawn\_egg 1 0 {EntityTag:{id:minecraft:sheep}}\"}}",Text2:"{\"text\":\"↓\",\"bold\":true}",Text3:"{\"text\":\"↓\",\"bold\":true}",Text4:"{\"text\":\"羊蛋一个\",\"color\":\"red\",\"bold\":true,\"clickEvent\":{\"action\":\"run\_command\",\"value\":\"/scoreboard players remove @p[score\_货币\_min=50,r=3] 货币 50\"}}"}

代码很多，我就只捡着需要改变的地方说了，首先是设置一个贴在墙上的告示牌（wall\_sign），后面的数字是告示牌的朝向，后面大括号是其文本内容，由于告示牌有四行，所以后text1234这样，里面有\"clickEvent\":{\"action\":\"run\_command\代表可以点击执行命令，而value后面就是点击所执行的命令，比较厉害的是，告示牌是可以点击一下然后按着顺序执行4个命令的。（注意，有效范围为3，也就是r=3那个，不要忘了加哦，我总是忘）

这样总体效果就是，我点击一下，如果我货币有超过50，就先给我一个羊蛋，然后再扣除我50,如果不足50，则两条指令都不会被执行。这里留个问题，如果上面两个点击执行的指令倒过来放会怎样？会不会出问题？

其他的动物蛋也如法炮制。

武器区域我打算用经验值购买

浮空物品在之前已经说了，这里不再赘述。

下面的命令方块指令为

/setblock ~ ~1 ~ minecraft:wall\_sign 4 replace {Text1:"{\"text\":\"5级等级\",\"color\":\"green\",\"bold\":true,\"clickEvent\":{\"action\":\"run\_command\",\"value\":\"/give @p[lm=5,r=3] minecraft:iron\_sword 1 0 {ench:[{id:16,lvl:3},{id:19,lvl:2}]}\"}}",Text2:"{\"text\":\"↓\",\"bold\":true}",Text3:"{\"text\":\"↓\",\"bold\":true}",Text4:"{\"text\":\"铁剑一把\",\"color\":\"red\",\"bold\":true,\"clickEvent\":{\"action\":\"run\_command\",\"value\":\"/xp -5l @p[lm=5,r=3]\"}}"}

这里主要看两个点击指令的变化，可以注意到，选择器的内容只是从货币大于50换成了经验等级大于5。其结果的效果就是，点击时如果你经验等级大于5，就会扣除经验，并给你一把锋利3，击退2的铁剑。（经验扣除只能扣除等级，不能扣除值，负号即是扣除的意思，注意数字后面加‘L’）。

此区域其他部分如法炮制

下面是红石器械区

先上下面的命令方块代码

/setblock ~ ~1 ~ minecraft:wall\_sign 3 replace {Text1:"{\"text\":\"1软妹币\",\"color\":\"green\",\"bold\":true,\"clickEvent\":{\"action\":\"run\_command\",\"value\":\"/give @p[score\_红石权限\_min=1,score\_货币\_min=1,r=3] minecraft:repeater 1 0\"}}",Text2:"{\"text\":\"↓\",\"bold\":true}",Text3:"{\"text\":\"↓\",\"bold\":true}",Text4:"{\"text\":\"比较器1个\",\"color\":\"red\",\"bold\":true,\"clickEvent\":{\"action\":\"run\_command\",\"value\":\"/scoreboard players remove @p[score\_红石权限\_min=1,score\_货币\_min=1,r=4] 货币 1\"}}"}

和前面的类似，不同在于选择器里多了一个score\_红石权限\_min=1条件，这就和之前的地方联系起来了，红石权限是为了尽量区别熊孩子和正常玩家的，（刚进来玩家红石权限值为0，通过后面会介绍的红石考试来获得红石权限值为1，从而可以购买红石器械）。

这里就可以回答前面的问题了，为什么不用计分板来区别红石玩家和熊孩子。一般情况下，别的服务器都是用/clear @a[m=!1] minecraft:redstone 来禁止玩家获得红石，其中有部分服会添加/clear @a[m=!1,score\_红石权限\_min=0] minecraft:redstone 来区别，但这个问题是如果玩家获得了红石权限，他就可以开采红石矿获得红石了，这使得其他红石原件也可以自己合成了，而我的这个服希望加强交易系统的作用，所以只要是需要红石的原件都只能通过购买来获得，所以我采用了之前介绍的办法。

普通区域就更容易了，和动物区域是一样的。

但是有个把货币取出来的交易需要说一下。

因为有些玩家有私下交易的欲望，所以需要实物货币，所以需要添加把钱换成纸钞的地方。所以，添加的下面区域

左边的两个指令分别是（从上往下）

/clear @p[r=3] minecraft:paper 0 1 {display:{Name:"10软妹币",Lore:["货币"]},ench:[{id:34,lvl:1}]} 清除玩家身上的货币1张(名字叫10软妹币，署名是货币)，后面的附魔是为了让纸币更好看。

/scoreboard players add @p[r=4] 货币 10 给予玩家银行账户加10软妹币。

右边的是

/give @p[score\_货币\_min=10,r=3] minecraft:paper 1 0 {display:{Name:"10软妹币",Lore:["货币"]},ench:[{id:34,lvl:1}]} 如果玩家银行账户大于10块，先给予一张上面的那种纸币。

/scoreboard players remove @p[score\_货币\_min=10,r=4] 货币 10 然后从银行账户上扣除10软妹币。

这里留个问题，为什么不用告示牌来做存取系统？感兴趣的可以自己试验一下。

⦁ 货币系统

首先做个能挂机加钱的系统，先做个计时器，如图

然后红石火把的周围都可以放置命令方块来达到定时触发的效果，我把漏斗里放满物品，相当于每256秒执行一次，差不多5分钟

然后这样摆放

两个指令分别是

/scoreboard players add @a 货币 2 所有玩家货币加2

/scoreboard players remove @a[team=] 货币 1 所有没有队伍的玩家货币减1

加起来的效果就是有队伍的玩家差不多每5分钟货币加2，没有队伍的玩家则是1。

然后我希望加入利率，于是添加了下面的部分。

首先需要召唤一个名字为1小时的盔甲架，也就是左边那个（因为是隐形的所以看不到，但是是存在的实体，代码参照浮空字）。然后给这个盔甲架添加计分板变量，首先添加一个名叫计时的计分板变量/scoreboard objectives add 计时 dummy。然后/scoreboard players set @e[type=armor\_stand,name=1小时] 计时 0 给这个盔甲架设置计时变量，初始值为0。

接着在漏斗计时器那块上面再添加一个命令方块，内容为：

/scoreboard players add @e[type=armor\_stand,name=1小时] 计时 1 就是每差不多5分钟（准确是256秒）给这个盔甲架的计时变量加1分。

然后是出于中间位置的四个命令方块，从上往下分别是：

/testfor @e[score\_计时\_min=14,name=1小时] 检测那个盔甲架的计时变量有没有到达14（因为14乘以256秒约等于1小时）

/scoreboard players add @a[score\_货币\_min=100,score\_货币=999] 货币 2 给予货币量在三位数的玩家2块钱。

/scoreboard players add @a[score\_货币\_min=1000,score\_货币=9999] 货币 20 给予货币四位数的玩家20块钱。

/scoreboard players set @e[type=armor\_stand,name=1小时,score\_计时\_min=14] 计时 0

将盔甲架的计时变量重置为0

总体的效果就类似有2%的利率对于玩家（如果想更精确可以延长中间的命令方块，划分更小的货币值区域）每小时发放一次，然后计时重置。

思考题：中间的命令方块为什么这样摆放？（提示：了解命令方块不同种类的不同属性）

回到商店，我在商店又添加了实物可以换取货币的交易，为了丰富货币系统，分别是1绿宝石换2软妹币，1钻石换5软妹币（因为绿宝石可以村民交易获得，可以替代很多其他物品，是很好的一般等价物，而钻石很稀有，但到后期多了也没什么用，可以这样奖励玩家）。命令方块部分如同纸币与货币交换，代码作为作业。

接下来继续丰富货币获得方式。我打算通过杀敌数，杀死凋零，杀死末影龙成就来加钱，以及开采石头来加钱。

首先做杀敌数：

/scoreboard objectives add 杀敌数 totalKillCount 创建杀敌数计分板（totalkillcount为杀敌数这个变量的计分板属性，当你杀死一个怪物后这个计分自动加1）

然后如图

从上到下分别为：

/testfor @a[score\_杀敌数\_min=10] 检测杀敌数分数超过10的玩家

/scoreboard players add @a[score\_杀敌数\_min=10] 货币 1 将这个玩家加1块钱

/scoreboard players set @a[score\_杀敌数\_min=10] 杀敌数 0 重置这个玩家的杀敌数计分。

石头计分同样原理，我就不上图了，只上代码：

/scoreboard objectives add 石头破坏 stat.mineBlock.minecraft.stone 添加计算破坏石头的计分变量

然后同样放置三个命令方块，写上代码：

/testfor @a[score\_石头破坏\_min=256] 检测挖了256个石头的玩家

/scoreboard players add @a[score\_石头破坏\_min=256] 货币 1 给他一块钱

/scoreboard players set @a[score\_石头破坏\_min=256] 石头破坏 0 把计分重置0

然后是杀死凋零，和杀死末影龙的成就：

/scoreboard objectives add 杀死凋零 achievement.killWither 添加杀死凋零计分变量（原理一样，只是最后是achievement，意思为成就，是游戏自带的成就）

然后三个命令方块：

/testfor @a[score\_杀死凋零\_min=1] 检测杀死凋零

/scoreboard players add @a[score\_杀死凋零\_min=1] 货币 50 给50块

/scoreboard players set @a[score\_杀死凋零\_min=1] 杀死凋零 0 重置0

好了，下面作业，做个杀死末影龙的计分（末影龙成就变量类型为achievement,theend2）。

有点要注意的是，计分变量都需要给玩家初始化的，所以我会在做传送书的部分告诉大家怎么给玩家初始化。

再添加个死亡时如果钱多余50，则会扣除玩家5块钱：

下图按顺序指令为：（首先要创建死亡计分板/scoreboard objectives add 死亡 deathcount）

/testfor @a[score\_死亡\_min=1] 检测玩家有无死亡

/scoreboard players remove @a[score\_死亡\_min=1,score\_货币\_min=50] 货币 5 如果玩家钱数够50，扣5块。

/scoreboard players set @a 死亡 0 将死亡计分板重置为0.

4．队伍

首先腾出四块空地，为不同队伍的主场

首先创建4个队伍：

/scoreboard teams add 红队（蓝队，黄队，原谅队一样）

然后创建积分变量，为专门代表队伍的计分：

/scoreboard objectives add 队伍积分 dummy

然后创建4个虚拟玩家，只给这四个虚拟玩家赋值队伍积分变量，初始值为0

/scoreboard players set 红队 队伍积分 0 （其他一样，为了方便，虚拟玩家的名字就起队伍名）

然后显示在侧边栏上：

/scoreboard objectives setdisplay sidebar 队伍积分 就会像上图那样显示每个队伍的积分了。

再添加一个代理积分积分板：/scoreboard objectives add 代理积分 dummy

然后再添加个计分变量：/scoreboard objectives add 队伍人数 dummy

然后需要设置四个浮空字盔甲架，名字分别为黄队代理，红队代理，蓝队代理，原谅队代理：

然后每个队伍区域都设置个献祭台，用来给相应的队伍加队伍积分，然后如图

上面的方块指令为：

/clear @p[r=5,team=黄队] minecraft:chicken 0 16 检测半径5，队伍是黄队的玩家，清除他身上的16个生鸡肉。

下面为：

/scoreboard players add @e[type=armor\_stand,name=黄队代理] 代理积分 32 为那个名家黄队代理的盔甲架的代理积分加32。

其他的也以此类推，我打算加入生牛肉，生羊肉，生猪肉，生猪排，发酵蜘蛛眼，蛛丝，腐肉，末影眼，附魔金苹果，龙首。

然后的部分比较麻烦，需要注意看

先如图摆放命令方块：

注意，每行都有四个，都是分别处理相应队伍的，我只拿黄队做说明，其他队如法炮制。

最上面的指令是：

/title @a[team=黄队] actionbar {"text":"队伍：黄队","color":"gold"} 也就是在物品栏上方那一行显示玩家所处的队伍。

中间那个：

/scoreboard players operation 黄队 队伍积分 = @e[type=armor\_stand,name=黄队代理] 代理积分 让“黄队”这个虚拟玩家名的队伍积分始终等于那个黄队代理盔甲架的代理积分

下面靠在墙角的指令为：

/testfor @e[score\_代理积分\_min=10000,name=黄队代理] 检测黄队代理的代理积分有没有到达10000

然后连着它的红色方块里的内容是：

/scoreboard players add @a[team=黄队] 货币 200 所有黄队玩家货币加200。

然后接下来连着如图：

靠近根部的红色命令方块内容是：

/scoreboard players set @e[type=armor\_stand] 代理积分 0 重置所有代理积分为0

接下来4个：

/scoreboard teams empty 黄队（红，蓝，原谅队都来一遍） 移除所有队伍里的玩家

倒数第二个：

/tellraw @a {"text":"本回合队伍比赛已结束，所有玩家已移除队伍，请重新选择队伍开始下一回合","color":"green","bold":true} 告知所有玩家，此回合队伍比赛结束，重新选队，开始下一回合。

最后一个:

/scoreboard players set @e[type=armor\_stand] 队伍人数 0 将所有队伍代理盔甲的队伍人数计分变量重置为0，这个变量是为了限制每个队伍的人数上限，在下面的部分会进一步说明。

到这里队伍设置的后台部分就已经弄好了，下面是前台部分，首先选择块场地，如图：

凹陷的部分里放了按钮，用来激发后面的命令方块群，首先上面部分，按顺序是：

/testfor @e[type=armor\_stand,name=红队代理,score\_队伍人数=14] 检测红队代理盔甲架的队伍人数计分变量有没有超过14，没超过则触发下面的命令

/clear @p[r=5,team=] minecraft:carpet 14 1 {display:{Name:"选队卡",Lore:["选择队伍用"]},ench:[{id:32,lvl:1}]} 如果玩家还没有队伍，则清除玩家的选队卡（选队卡内容在后面）

/scoreboard teams join 红队 @p[r=6] 然后将此玩家加入红队

/title @p[r=7] title {"text":"你选择了红队","color":"red","bold":true} 给玩家发出消息，说他已加入红队。

/scoreboard players add @e[type=armor\_stand,name=红队代理] 队伍人数 1 将红队代理盔甲架的队伍人数计分变量加1，代表红队人数加1。这样当人数加到15的时候，第一个指令将无法触发，从而控制队伍人数。

下面的两个命令方块按顺序是：

/testfor @e[type=armor\_stand,name=红队代理,score\_队伍人数\_min=15] 检测红队人数有没有到达15人

/title @p[r=5,team=] title {"text":"红队人数满了，还是换个队吧","color":"red","bold":true} 告诉玩家人数已满，换个队伍。

然后是买选队卡部分，如图：

前面：

后面：

按顺序三个命令是：

/give @p[r=8,team=,score\_货币\_min=25] minecraft:carpet 1 14 {display:{Name:"选队卡",Lore:["选择队伍用"]},ench:[{id:32,lvl:1}]} 当还没有队伍的玩家货币超过25元时，给予玩家一个名叫选队卡的附魔过的红色毛毯（附魔只是为了好看，还有容易区别）。

/scoreboard players remove @p[r=9,score\_货币\_min=25,team=] 货币 25 扣掉25元

/title @p[r=10] title {"text":"已购买选队卡，请去选择队伍，不要多买哦","color":"white","bold":true} 告诉玩家赶紧选队，不要多买。多买只能留着下次用了。

⦁ 领地

首先建议建个房产局，如图：

标明每块领地的坐标位置以及门牌号（也就是相应的领地分值），然后挑选合适的地方，可以是不同生存点的附近，搭建如图的命令方块群：

最下面的命令是：

/tp @a[dx=32,dy=50,dz=32,score\_领地=1，score\_领地\_min=3] ~-1 ~ ~-1 将所有非此地权限玩家tp走，只有领地计分为2的玩家才可进入。这块领地大小为32\*32\*50

然后由上面开始依次顺序为：

/scoreboard players set @p[r=5,score\_领地=0,score\_货币\_min=100] 领地 2 如果这个玩家有超过100块钱并且这个玩家之前没有买过土地（因为选择器内容为领地计分为0，如果买过了就不会是0了），把这个玩家的领地计分设为2，从而他就可以进入这个领地。

/scoreboard players remove @p[r=6,score\_货币\_min=100] 货币 100 扣除这个玩家100块

/title @p[r=10] title {"text":"你已购买领地，门牌号2，记住哦","color":"white","bold":true} 告知这个玩家已买这块地了，并让他记住门牌号。

/fill ~ ~-5 ~ ~32 ~-5 ~32 minecraft:stone\_slab

/fill ~1 ~-6 ~1 ~31 ~-6 ~31 air 两个加起来就是把这块地的边界用板砖围起来

/fill ~ ~ ~ ~ ~-5 ~ air 最后清除这些命令方块，防治别人购买，同时也避免影响美观。

好！下面就是测试阶段了！让我测试一下！

Yes!!It worked!! 一次成功！我就不上图了。大家脑补。

为了方便扩展多处领地，可以把这群命令方块先用结构方块保存下来，以后选中地方直接加载，然后改下相应的参数就可以了。只是坐标需要自己手动记忆。

⦁ 红石考试

先添加计分变量:/scoreboard objectives add 红石考试 dummy

先做一块场地，需要密闭的房间（我为了便于说明就没有密封）：

下面的图例中，有四个红石机械ABCD，需要玩家题目内容，在墙面的四个选项中做出选择，选择后无论对不对都会传送至下一个考点进行下一题（相当于单选题），如果选对了就会给红石考试计分变量加1。

后面是实现上述功能的摆放方法：

靠近左边的命令方块是正确选项后面的，指令为：

/scoreboard players add @p[r=10] 红石考试 1 就是答对了，给玩家加一分。

其他选错了不加分，直接跳转到后面的指令：

/tp @p[r=15] 0 110 45 即把玩家传送到下一个考试房间。

假设玩家想中途退场，需要设个放弃考试区域，如图：

踏板下面的两个命令按顺序分别为：

/scoreboard players set @p[r=10] 红石考试 0 把玩家的考试分数重置为0

/tp @p[r=10] 0 66 0 把玩家传送回主城。

然后最后一道题，选项后面不要再加自动传送了，而是弄快提交考卷的地方：

左边那块三个命令分别是：

/scoreboard players set @p[score\_红石考试=5] 红石考试 0 加起来分数不够及格的（低于6分），把玩家分数重置0

/title @p[r=5] title {"text":"很遗憾，没有通过，再接再厉吧！","color":"white"} 告诉玩家挂科了。

/tp @p[r=7] 0 66 0 把玩家传回主城

右边的四个是：

/scoreboard players set @p[r=5,score\_红石考试\_min=6] 红石权限 1 分数够了，给予玩家红石权限，可以购买红石原件了，妈妈再也不怕熊孩子了。

/title @p[r=5] title {"text":"恭喜你通过红石考试，解锁红石权限","color":"white"} 发消息恭喜玩家通过

/scoreboard players set @p[score\_红石考试\_min=6,r=7] 红石考试 -1 把考过去的玩家分数置为-1,，为什么是-1？下面会有解释。

/tp @p[r=10] 0 66 0 把玩家传走。

然后再摆个通往考试的入口：

两个命令依次是：

/scoreboard players remove @p[r=6,score\_红石考试=0,score\_红石考试\_min=0,score\_货币\_min=25] 货币 25 选择器内容是如果玩家考试分数是0，则可以去考试，这个通过考试的玩家就没法再去了（因为通过的玩家分数是-1），然后身上钱要够。然后扣除25软妹币

/tp @p[r=7,score\_红石考试=0，score\_红石考试\_min=0] 1 104 43 然后把他送到考场。

⦁ 传送书及新手礼包及计分变量初始化

首先要创建个计分变量：/scoreboard objectives add 新手礼包 trigger 注意是trigger型的。

/scoreboard objectives add book trigger 也是trigger型

然后如图：

有五个命令方块群，依次是：

第一个：

/scoreboard players enable @a book 一直让玩家对book计分能点击执行

第二个：

/testfor @a[score\_book=1,score\_book\_min=1] 检测玩家book计分为1

/tp @a[score\_book=1,score\_book\_min=1] 0 66 0 把这个book为1的玩家传送至主城

/scoreboard players set @a[score\_book=1,score\_book\_min=1] book 0 然后将这个玩家book重置为0.

第三个：

/testfor @a[score\_book=2,score\_book\_min=2] 检测玩家book为2

/tp @a[score\_book=2,score\_book\_min=2] 0 75 0 将玩家传送商城

/scoreboard players set @a[score\_book=2,score\_book\_min=2] book 0 book分数重置

第四个：

/testfor @a[score\_book=3,score\_book\_min=3] 检测玩家book为3

/kill @a[score\_book=3,score\_book\_min=3] 将玩家杀死以回重生点

/scoreboard players add @a[score\_book=3,score\_book\_min=3] 货币 5 给玩家加5块钱，对应前面的死掉扣钱，这样让玩家这种死亡并不扣钱。

/scoreboard players set @a[score\_book=3,score\_book\_min=3] book 0 重置

第五个：

/testfor @a[score\_book=4,score\_book\_min=4] 检测玩家分数为4

/spawnpoint @a[score\_book=4,score\_book\_min=4] 设置此玩家的重生点

/scoreboard players set @a[score\_book=4,score\_book\_min=4] book 0 重置

然后是好友传送指令，我添加了传送需要双方扣2块钱，钱不够则无法传送，而且只有发送方同意了，传送才成功。做法如图：

如图为发出放区域，上面三个分别是：

/testfor @a[score\_book=5,score\_book\_min=5,score\_货币=1,c=1] 检测有无玩家点击发出邀请但钱不够。

/tellraw @a[c=1,score\_book\_min=5,score\_book=5,score\_货币=1] {"text":"你的软妹币不够发起传送邀请","color":"red","bold":true} 给这个玩家说，你的钱不够使用。

/scoreboard players set @a[score\_book=5,score\_book\_min=5] book 0 把book分置0

下面比较近的两个是：

/testfor @a[score\_book=5,score\_book\_min=5,score\_货币\_min=2,c=1] 检测玩家发出邀请并且钱够

/tellraw @a {"text":"","extra":[{"text":"【系统公告】","color":"red"},{"text":"\n ","color":"red"},{"selector":"@p[score\_book=5,score\_book\_min=5,c=1]"},{"text":"发起了传送邀请","color":"dark\_aqua"},{"text":"\n 传送费用","color":"dark\_aqua","bold":"true"},{"text":"20软妹币","color":"yellow","bold":"true"},{"text":"\n 想前往的玩家请点击以下链接,需要5秒之内点击才有效","color":"dark\_aqua","hold":"true"},{"text":"\n 接受传送邀请","color":"green","underlined":"true","clickEvent":{"action":"run\_command","value":"/trigger book set 6"}}]} 发公告，告知其他玩家，如果谁点击那个“接受传送邀请”则吧点击这个的玩家book分数置为 6

最远处的那个是：

/scoreboard players set @a[score\_book=8,score\_book\_min=5] book 0 把所有想要相互传送的玩家book分值0，防止长时间无人应答。

然后是点击玩家命令方块群：

上面三个和前面原理一样，改下参数即可，不再赘述。

下面是：

/testfor @a[score\_book=6,score\_book\_min=6,score\_货币\_min=2,c=1] 检测玩家有无接受邀请。

/tellraw @a[score\_book=5,score\_book\_min=5,c=1] [{"text":"\n ","color":"red"},{"selector":"@p[score\_book=6,score\_book\_min=6,c=1]"},{"text":"想去你那儿","color":"dark\_aqua"},{"text":"\n"},{"text":"点击接受","color":"green","underlined":"true","clickEvent":{"action":"run\_command","value":"/trigger book set 7"}},{"text":" "},{"text":"点击拒绝","color":"green","underlined":"true","clickEvent":{"action":"run\_command","value":"/trigger book set 8"}}]} 给那个发送邀请的玩家看是否这个同意的玩家是不是自己想要拉的，是的话点同意，不是点拒绝。点同意把此玩家book分置为7，不同意置为8

远处的那个和前面远处的那个内容一样。

然后是第三部分：

右边拒绝的三个是：

/testfor @a[score\_book=8,score\_book\_min=8] 检测发起的玩家book分是否是8，是的话说明拒绝了。

/tellraw @a[score\_book\_min=8,score\_book=8] {"text":"对方拒绝你去他那儿","color":"white"} 给那个点接受的玩家说人家拒绝你了。

/scoreboard players set @a[score\_book=8,score\_book\_min=5] book 0 然后把这些玩家分数重置为0

左边同意部分是：

/testfor @a[score\_book=7,score\_book\_min=7] 检测玩家同意了。

/tp @a[score\_book=6,score\_book\_min=6,c=1] @a[score\_book=7,score\_book\_min=7,c=1] 把同意的玩家传送到邀请的玩家那。

/scoreboard players remove @a[score\_book=7,score\_book\_min=6,c=2] 货币 2 将这两个玩家软妹币减2

/scoreboard players set @a[score\_book=8,score\_book\_min=5] book 0 将玩家分数重置0

好了，接下来是新手礼包部分，首先看计分变量有哪些：

这些变量当中需要为新手玩家初始化的有红石权限，红石考试，book，领地。

所以如下建立新手礼包命令方块群：

命令依次是：

/testfor @a[score\_新手礼包\_min=1] 检测谁的新手礼包计分为1.

/give @a[score\_新手礼包\_min=1] minecraft:iron\_pickaxe 1 0 给玩家个铁镐，然后后面第3,4分别是给牛排16个，潜影盒1个。

第5个（核心指令）：

/give @a[score\_新手礼包\_min=1] minecraft:written\_book 1 0 {display:{Name:"多功能书",Lore:["gatzbylee"]},title:"",author:"",pages:["{\"text\":\"--新游戏模式服--\",\"color\":\"blue\",\"bold\":true,\"extra\":[{\"text\":\"有商店，红石考试，队伍比赛，货币系统，领地等功能，详情请到主城了解-----\",\"color\":\"black\",\"bold\":false},{\"text\":\"【传送主城】\",\"color\":\"red\",\"bold\":true,\"underlined\":true,\"clickEvent\":{\"action\":\"run\_command\",\"value\":\"/trigger book set 1 \"}},{\"text\":\"【传送商店】\",\"color\":\"red\",\"bold\":true,\"underlined\":true,\"clickEvent\":{\"action\":\"run\_command\",\"value\":\"/trigger book set 2\"}},{\"text\":\"【自杀返回重生点】\",\"color\":\"red\",\"bold\":true,\"underlined\":true,\"clickEvent\":{\"action\":\"run\_command\",\"value\":\"/trigger book set 3\"}},{\"text\":\"【设置重生点】\",\"color\":\"red\",\"bold\":true,\"underlined\":true,\"clickEvent\":{\"action\":\"run\_command\",\"value\":\"/trigger book set 4\"}},{\"text\":\"【发送好友召唤】\",\"color\":\"red\",\"bold\":true,\"underlined\":true,\"clickEvent\":{\"action\":\"run\_command\",\"value\":\"/trigger book set 5\"}}]}"]}

给予玩家功能书，分别有前面对应的功能，点击分别触发相应的功能。

接下来第6个：

/scoreboard players set @a[score\_新手礼包\_min=1] 红石权限 0 把新手玩家红石权限初始化，接下来第789个分别初始化红石考试，book，领地

最后一个：

/scoreboard players set @a[score\_新手礼包\_min=1] 新手礼包 0 将新手礼包计分变量重置0

然后是点击领取新手礼包部分：

在主城摆放，其中里面的命令为：

/setblock ~ ~2 ~ minecraft:standing\_sign 4 replace {Text1:"{\"text\":\"=============\",\"color\":\"black\"}",Text2:"{\"text\":\"新手礼包\",\"color\":\"black\",\"clickEvent\":{\"action\":\"run\_command\",\"value\":\"/scoreboard players set @p[r=5] 新手礼包 0\"}}",Text3:"{\"text\":\"【点击领取】\",\"color\":\"red\",\"bold\":true,\"underlined\":true,\"clickEvent\":{\"action\":\"run\_command\",\"value\":\"/trigger 新手礼包 set 1\"}}",Text4:"{\"text\":\"=============\",\"color\":\"black\"}"}

就是设置上面的那个告示牌，其中点击会触发两个命令：

/scoreboard players set @p[r=5] 新手礼包 0 初始化新手玩家新手礼包为0

/trigger 新手礼包 set 1 新手玩家自己执行将自已的新手礼包计分设为1，因为新手礼包属于trigger类型，如果不给玩家重新赋权则只能有效点击一次，防止玩家重复领取。

这样新手玩家点击告示牌，就能领取新手礼包拉！

⦁ 杂项小游戏

HIM来袭！

在检测1小时计时（货币系统部分）的命令方块旁加上如图两个指令：

两个命令依次是：

/execute @r ~ ~ ~ summon vindication\_illager ~3 ~ ~3 {CustomName:"HIM",Health:70f,ArmorItems:[{},{},{},{id:"minecraft:paper",Count:1b,tag:{display:{Name:"10软妹币",Lore:["货币"]},ench:[{id:34,lvl:1}]}}],ArmorDropChances:[0.85F,0.85F,0.85F,1.0F],Attributes:[{Name:generic.maxHealth,Base:70}]} 此命令是在随机一名玩家旁边召唤一个名叫HIM的卫道士，生命值70，杀死后会固定掉落10软妹币纸币。\*—\*

/playsound entity.vindication\_illager.ambient hostile @a 向所有玩家发出音效，提示HIM来了！

连上计时效果就是一小时触发一次。

凋零攻城！

这个可以在腐竹或op在的时候随机发动：

三个命令是：

/summon wither ~0 ~67 ~0 召唤凋零在主城

/title @a title {"text":"警告，主城遭遇凋零袭击，请速回保护","color":"red","bold":true} 向所有玩家发出呼救

/playsound entity.wither.ambient hostile @a 发出音效

至此，所有主要部分就已经说完了！大伙看看怎么样？这样开服不？

防飞行

聊天栏

/scoreboardobjectivesadd防

飞行 dummy

命令方块重复无条件保持开启

execute@a~~~detect~~-1

~air0execute@s~~~detect

~~-2~air0execute@s~~~

detect~~-3~air0execute

@s~~~ detect~-1~-1~air

0execute@s~~~detect~1

~-1~air0execute@s~~~

detect~~-1~-1air0execute

@s~~~detect~~-1~1air0

execute@s~~~detect~-1

~-1~1air0execute@s~~~

detect~1~-1~1air0execute

@s~~~detect~1~-1~-1air

0execute@s~~~detect~-1

~-1~-1air0scoreboard

playersadd@s[m=!1]防飞行 1

命令方块重复无条件保持开启

延迟为 183

/scoreboardplayersreset@a

防飞行

命令方块重复无条件保持开启 execute@a[scores={防飞行

=180..}]~~~tag@sadd确定

为挂

连锁有条件保持开启

execute@a[scores={防飞行

=180..}]~~~say§l§e玩家

@s数据异常！

重复无条件保持开启

tp@a[tag=确定为挂]~~~1

~999

防刷蛋

重复无条件保持开启 tag@radd检测挂

连锁无条件保持开启

clear@a[tag=检测挂]

spawn\_egg

连锁有条件保持开启

tag@a[tag=检测挂]add确定

为挂

连锁有条件保持开启

execute@a[tag=确定为挂]~~

~say§l§e玩家 @s数据异常！

连锁无条件保持开启

tag@a[tag=检测挂]remove检

测挂

E.

附魔 名称 数字ID

保护 protection 0

火焰保护 fire\_protection 1

摔落保护 feather\_falling 2

爆炸保护 blast\_protection 3

弹射物保护 projectile\_protection 4

荆棘 thorns 5

水下呼吸 respiration 6

深海探索者 depth\_strider 7

水下速掘 aqua\_affinity 8

锋利 sharpness 9

亡灵杀手 smite 10

节肢杀手 bane\_of\_arthropods 11

击退 knockback 12

火焰附加 fire\_aspect 13

抢夺 looting 14

效率 efficiency 15

精准采集 silk\_touch 16

耐久 unbreaking 17

时运 fortune 18

力量 power 19

冲击 punch 20

火矢 flame 21

无限 infinity 22

海之眷顾 luck\_of\_the\_sea 23

饵钓 lure 24

冰霜行者 frost\_walker 25

经验修补 mending 26

绑定诅咒 binding\_curse 27

消失诅咒 vanishing\_curse 28

穿刺 impaling 29

激流 riptide 30

忠诚 loyalty 31

引雷 channeling 32

多重射击 multishot 33

穿透 piercing 34

快速装填 quick\_charge 35

灵魂疾行 soul\_speed 36

黑人抬棺音乐

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 0.60

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 0.60

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 0.60

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 0.60

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 0.75

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 0.75

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 0.75

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 0.75

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 0.67

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 0.67

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 0.67

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 0.67

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 0.9

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 0.9

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 0.9

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 0.9

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 1

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 1

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 1

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 1

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 1

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 1

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 1

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 1

execute @a ~~~ playsound note.harp @a ~~~ 1 1

-----------------------------

延迟都是4[除了第一个]

Blocks服务器出品

粒子翅膀

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^-0.6 ^0.5 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^-0.6 ^0.2 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^-0.3 ^1.4 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^-0.6 ^1.4 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^-0.9 ^1.4 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^-0.6 ^1.7 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^-0.9 ^1.7 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^-1.2 ^1.7 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^-1 ^2 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^-0.7 ^2 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^-0.3 ^0.5 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^-0.6 ^1.1 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^-0.3 ^0.8 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^-0.3 ^1.1 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^0.7 ^2 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^1 ^2 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^1.2 ^1.7 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^0.9 ^1.7 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^0.6 ^1.7 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^0.9 ^1.4 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^ ^0.8 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^ ^1.1 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^0.3 ^1.1 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^0.3 ^0.8 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^0.6 ^1.1 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^0.3 ^0.5 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^0.6 ^0.5 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^0.6 ^0.2 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^0.3 ^1.4 ^-0.5

execute @a ~ ~ ~ particle minecraft:balloon\_gas\_particle ^0.6 ^1.4 ^-0.5

六芒星粒子法阵

指令-by

Minecraft麒麟-CB组912620395

夜瞳V诺诺

/effect @e[name=vv1] invisibility 1 1 true

/effect @e[name=vv2] invisibility 1 1 true

/execute @e[tag=vv] ~~~ tp @e[name=vv1] ~~200~

/execute @e[name=vv1] ~~~ tp @e[name=vv2] ^^^2

/execute @e[name=vv1] ~~~ tp @s ~~~~-5

/execute @e[name=vv2] ~~~ tp @s ~~~~10

/execute @e[name=vv2] ~~~ particle minecraft:lava\_drip\_particle ^^-198^0.6

/execute @e[name=vv2] ~~~ particle minecraft:lava\_drip\_particle ^^-198^-0.6

/execute @e[name=vv1] ~~~ particle minecraft:lava\_drip\_particle ^^-198^2.6

/execute @e[name=vv1] ~~~ particle minecraft:water\_drip\_particle ^^-198^-2.6

特殊生物

Boat - 船

　　MinecartRideable - 普通矿车

　　MinecartHopper - 漏斗矿车

　　MinecartFurnace - 熔炉矿车

　　MinecartCommandBlock - 指令方块矿车

　　MinecartChest - 箱子矿车

　　MinecartSpawner - 刷怪笼矿车

　　SmallFireball - 小型火球（烈焰人发出的）

　　Fireball - 火球（恶魂发出的）

　　Item - 物品

　　LeashKnot - 绳子结

　　Painting - 画

　　LightningBolt - 雷电

　　ThrownExpBottle - 已扔出的XP瓶子

　　WitherSkull - 凋零骷髅头（凋零Boss发出的骷髅头）

　　EnderCrystal - 末影水晶

　　FireworksRocketEntity - 已发出的烟火

　　Arrow - 已射出的箭

　　ThrownPotion - 已扔出的药

　　ThrownEnderpearl - 已扔出的末影珍珠

　　EyeOfEnderSignal - 末影之眼的信号

　　PrimedTnt - 已点燃的TNT

　　FallingSand - 掉落沙属性

　　ItemFrame - 物品显示

　　ArmorStand - 装甲站

　　XPOrb - 经验球

药水效果

我的世界药水效果ID，整理者铁钻，请放心使用【部分效果没有效果提示栏但仍会造成效果{如饱和，瞬间伤害，瞬间治疗等}】

效果 ID 命名空间ID

速度 1 speed

缓慢 2 slowness

急迫 3 haste

挖掘疲劳 4 mining\_fatigue

力量 5 strength

瞬间治疗 6 instant\_health

瞬间伤害 7 instant\_damage

跳跃提升 8 jump\_boost

反胃 9 nausea

生命恢复 10 regeneration

抗性提升 11 resistance

防火 12 fire\_resistance

水下呼吸 13 water\_breathing

隐身 14 invisibility

失明 15 blindness

夜视 16 night\_vision

饥饿 17 hunger

虚弱 18 weakness

中毒 19 poison

凋零 20 wither

生命提升 21 health\_boost

伤害吸收 22 absorption

饱和 23 saturation

飘浮 24 levitation

中毒（致命） 25 fatal\_poison

潮涌能量 26 conduit\_power

缓降 27 slow\_falling

不祥之兆 28 bad\_omen

村庄英雄 29 village\_hero

增强游戏难度2：苦力怕

原作者：菜菜

作者：白羽wf



1,循环，无条件，保持开启（延迟可自定义）

execute @r ~ ~ ~ tp @s @e[type=minecraft:creeper]

2,连锁，有条件，保持开启

execute @e[type=minecraft:creeper] ~ ~ ~ title @p actionbar §4瞬闪

3,循环，无条件，保持开启

effect @e[type=minecraft:creeper] resistance 200 1 true

boss

普通

summon husk 重甲兵 x y z

关于副手的指令:不死图腾

replaceitem entity @e[name=重甲兵] slot.weapon.offhand 1 totem\_of\_undying 循无开

关于武器（主手）的指令:铁斧

replaceitem entity @e[name=重甲兵] slot.weapon.mainhand 1 iron\_axe循无开

关于头部的指令:铁头

replaceitem entity @e[name=重甲兵] slot.armor.head 1 iron\_helmet循无开

关于身体的指令:铁甲

replaceitem entity @e[name=重甲兵] slot.armor.chest 1 iron\_chestplate循无开

关于腿部的指令:铁裤

replaceitem entity @e[name=重甲兵] slot.armor.legs 1 iron\_leggings循无开

关于脚部的指令:铁鞋

replaceitem entity @e[name=重甲兵] slot.armor.feet 1 iron\_boots循无开

给予BOSS生命提升40级99999秒

effect @e[name=重甲兵] instant\_health 99999 40 true循无开

给予BOSS抗性提升5级99999秒

effect @e[name=重甲兵] resistance 99999 5循无开

简单

summon zombie 无畏铁骑 x y z

关于副手的指令:不死图腾

replaceitem entity @e[name=无畏铁骑] slot.weapon.offhand 1 totem\_of\_undying循无开

关于武器（主手）的指令:铁剑

replaceitem entity @e[name=无畏铁骑] slot.weapon.mainhand 1 iron\_sword循无开

关于头部的指令:铁头

replaceitem entity @e[name=无畏铁骑] slot.armor.head 1 iron\_helmet循无开

关于身体的指令:铁甲

replaceitem entity @e[name=无畏铁骑] slot.armor.chest 1 iron\_chestplate循无开

关于腿部的指令:铁裤

replaceitem entity @e[name=无畏铁骑] slot.armor.legs 1 iron\_leggings循无开

关于脚部的指令:铁鞋

replaceitem entity @e[name=无畏铁骑] slot.armor.feet 1 iron\_boots循无开

给予BOSS生命提升20级99999秒

effect @e[name=无畏铁骑] instant\_health 99999 20 true循无开

给予BOSS抗性提升1级99999秒

effect @e[name=无畏铁骑] resistance 99999 1循无开

给予BOSS力量1级99999秒

effect @e[name=无畏铁骑] strength 99999 1循无开

给予BOSS速度2级99999秒

effect @e[name=无畏铁骑] speed 99999 2循无开

困难

summon wither\_skeleton 死灵骑士 x y z

关于副手的指令:不死图腾

replaceitem entity @e[name=死灵骑士] slot.weapon.offhand 1 totem\_of\_undying循无开

关于武器（主手）的指令:下界合金斧

replaceitem entity @e[name=死灵骑士] slot.weapon.mainhand 1 netherite\_axe循无开

关于头部的指令:下界合金头

replaceitem entity @e[name=死灵骑士] slot.armor.head 1 netherite\_helmet循无开

关于身体的指令:下界合金甲

replaceitem entity @e[name=死灵骑士] slot.armor.chest 1 netherite\_chestplate循无开

关于腿部的指令:下界合金裤

replaceitem entity @e[name=死灵骑士] slot.armor.legs 1 netherite\_leggings循无开

关于脚部的指令:下界合金鞋

replaceitem entity @e[name=死灵骑士] slot.armor.feet 1 netherite\_boots循无开

给予BOSS生命提升30级99999秒

effect @e[name=死灵骑士] instant\_health 99999 30 true 循无开

给予BOSS抗性提升3级99999秒

effect @e[name=死灵骑士] resistance 99999 3循无开

给予BOOS力量3级99999秒

effect @e[name=死灵骑士] strength 99999 3循无开

给予BOSS速度2级99999秒

effect @e[name=死灵骑士] speed 99999 2循无开

**不会的找我私聊，有错误请跟我讲**

**已修正，将effect指令中“tag”改为“name”**

EC倒计时

12

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.529732

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.667742

/title @a title §a12

11

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.529732

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.667742

/title @a title §a11

10

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.529732

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.667742

/title @a title §a10

9

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.667742

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.529732

/title @a title §a9

8

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.529732

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.667742

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.79701

/title @a title §a8

7

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.529732

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.667742

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.79701

/title @a title §a7

6

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.529732

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.667742

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.79701

/title @a title §a6

/title @a subtitle §e§l游戏即将开始...

5

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.529732

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.667742

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.79701

/title @a title §a5

/title @a subtitle §e§l游戏即将开始...

4

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.529732

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.667742

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.79701

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 1.059463

/title @a title §a4

/title @a subtitle §e§l游戏即将开始...

3

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.529732

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.667742

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.79701

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 1.059463

/title @a title §a3

/title @a subtitle §e§l游戏即将开始...

2

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.529732

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.667742

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.79701

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 1.059463

/title @a title §a2

/title @a subtitle §e§l游戏即将开始...

1

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.529732

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.667742

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.79701

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 1.059463

/title @a title §a1

/title @a subtitle §e§l游戏即将开始...

0

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.529732

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.667742

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 0.79701

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 1.059463

execute @a ~~~ playsound note.pling @s ~~~ 1 2.123456

/title @a title §a0

/title @a subtitle §e§l游戏即将开始...

请支持ec，抵制盗版

指令来自： 我的世界中国版PC端联机大厅起床空岛战争V1.6-联机

请不要拿去干坏事

可以拿去装B awa

烟雾

整理者铁钻，暂无中英对照，请谅解

minecraft:fog\_bamboo\_jungle

minecraft:fog\_bamboo\_jungle\_hills

minecraft:fog\_basalt\_deltas

minecraft:fog\_beach

minecraft:fog\_birch\_forest

minecraft:fog\_birch\_forest\_hills

minecraft:fog\_cold\_beach

minecraft:fog\_cold\_ocean

minecraft:fog\_cold\_taiga

minecraft:fog\_cold\_taiga\_hills

minecraft:fog\_cold\_taiga\_mutated

minecraft:fog\_crimson\_forest

minecraft:fog\_deep\_cold\_ocean

minecraft:fog\_deep\_frozen\_ocean

minecraft:fog\_deep\_lukewarm\_ocean

minecraft:fog\_deep\_ocean

minecraft:fog\_deep\_warm\_ocean

minecraft:fog\_default

minecraft:fog\_desert

minecraft:fog\_desert\_hills

minecraft:fog\_extreme\_hills

minecraft:fog\_extreme\_hills\_edge

minecraft:fog\_extreme\_hills\_mutated

minecraft:fog\_extreme\_hills\_plus\_trees

minecraft:fog\_extreme\_hills\_plus\_trees\_mutated

minecraft:fog\_flower\_forest

minecraft:fog\_forest

minecraft:fog\_forest\_hills

minecraft:fog\_frozen\_ocean

minecraft:fog\_frozen\_river

minecraft:fog\_hell

minecraft:fog\_ice\_mountains

minecraft:fog\_ice\_plains

minecraft:fog\_ice\_plains\_spikes

minecraft:fog\_jungle

minecraft:fog\_jungle\_edge

minecraft:fog\_jungle\_hills

minecraft:fog\_jungle\_mutated

minecraft:fog\_lukewarm\_ocean

minecraft:fog\_mega\_spruce\_taiga

minecraft:fog\_mega\_spruse\_taiga\_mutated

minecraft:fog\_mega\_taiga

minecraft:fog\_mega\_taiga\_hills

minecraft:fog\_mega\_taiga\_mutated

minecraft:fog\_mesa

minecraft:fog\_mesa\_bryce

minecraft:fog\_mesa\_mutated

minecraft:fog\_mesa\_plateau

minecraft:fog\_mushroom\_island

minecraft:fog\_mushroom\_island\_shore

minecraft:fog\_ocean minecraft:fog\_plains

minecraft:fog\_river

minecraft:fog\_roofed\_forest

minecraft:fog\_savanna

minecraft:fog\_savanna\_mutated

minecraft:fog\_savanna\_plateau

minecraft:fog\_soulsand\_valley

minecraft:fog\_stone\_beach

minecraft:fog\_sunflower\_plains

minecraft:fog\_swampland

minecraft:fog\_swampland\_mutated

minecraft:fog\_taiga

minecraft:fog\_taiga\_hills

minecraft:fog\_taiga\_mutated

minecraft:fog\_the\_end

minecraft:fog\_warm\_ocean

minecraft:fog\_warped\_forest

群系 ID

| **群系名称** | **群系 ID** |
| --- | --- |
| 海洋 | ocean |
| 平原 | plains |
| 沙漠 | desert |
| 山地 | mountains |
| 森林 | forest |
| 针叶林 | taiga |
| 沼泽 | swamp |
| 河流 | river |
| 下界荒地 | nether\_wastes |
| 末地 | the\_end |
| 冻洋 | frozen\_ocean |
| 冻河 | frozen\_river |
| 积雪冻原 | snowy\_tundra |
| 雪山 | snowy\_mountains |
| 蘑菇岛 | mushroom\_fields |
| 蘑菇岛岸 | mushroom\_field\_shore |
| 沙漠丘陵 | desert\_hills |
| 繁茂丘陵 | wooded\_hills |
| 针叶林丘陵 | taiga\_hills |
| 山地边缘 | mountain\_edge |
| 丛林 | jungle |
| 丛林丘陵 | jungle\_hills |
| 丛林边缘 | jungle\_edge |
| 深海 | deep\_ocean |
| 石岸 | stone\_store |
| 积雪沙滩 | snowy\_beach |
| 桦木森林 | birch\_forest |
| 桦木丘陵森林 | birch\_forest\_hills |
| 黑森林 | dark\_forest |
| 积雪针叶林 | snowy\_taiga |
| 积雪针叶林丘陵 | snowy\_taiga\_hills |
| 巨型针叶林 | giant\_tree\_taiga |
| 巨型针叶林丘陵 | giant\_tree\_taiga\_hills |
| 繁茂山地 | wooded\_mountains |
| 热带草原 | savanna |
| 恶地 | savanna\_plateau |
| 繁茂恶地高原 | badlands |
| 恶地高原 | wooded\_badlands\_plateau |
| 末地小型岛屿 | small\_end\_islands |
| 末地中型岛屿 | end\_midlands |
| 末地高岛屿 | end\_highlands |
| 末地荒岛 | end\_barrens |
| 暖水海洋 | warm\_ocean |
| 温水海洋 | lukewarm\_ocean |
| 冷水海洋 | cold\_ocean |
| 暖水深海 | deep\_warm\_ocean |
| 温水深海 | deep\_lukewarm\_ocean |
| 冷水深海 | deep\_cold\_ocean |
| 封冻深海 | deep\_frozen\_ocean |
| 虚空 | the\_void |
| 向日葵平原 | sunflower\_plains |
| 沙漠湖泊 | desert\_lakes |
| 沙砾山地 | gravelly\_mountains |
| 繁花森林 | flower\_forest |
| 针叶林山地 | taiga\_mountains |
| 沼泽山丘 | swamp\_hills |
| 冰刺平原 | ice\_spikes |
| 丛林变种 | modified\_jungle |
| 丛林边缘变种 | modified\_jungle\_edge |
| 高白桦森林 | tall\_birch\_forest |
| 高白桦丘陵 | tall\_birch\_hills |
| 黑森林丘陵 | dark\_forest\_hills |
| 覆雪针叶林山地 | snowy\_taiga\_mountains |
| 巨型云杉针叶林 | giant\_spruce\_taiga |
| 巨型云杉针叶林丘陵 | giant\_spruce\_taiga\_hills |
| 沙砾山地变种 | modiifed\_gravelly\_mountains |
| 破热草原 | shattred\_savana |
| 破热高原 | shattred\_savana\_plateau |
| 风蚀恶地 | eroded\_badlands |
| 繁茂恶地高原变种 | modified\_wooded\_badlands\_plateau |
| 恶地高原变种 | modified\_badlands\_plateau |
| 竹林 | bamboo\_jungle |
| 竹林丘陵 | bamboo\_jungle\_hills |
| 灵魂沙峡谷 | soul\_sand\_valley |
| 绯红森林 | crimson\_forest |
| 诡异森林 | warped\_forest |
| 玄武岩三角洲 | basalt\_deltas |
| 樱花树林 | cherry\_grove |

伤害ID

| **伤害类型** | **ID** |
| --- | --- |
| 任意伤害 | all |
| 铁砧砸中 | anvil |
| 方块爆炸 | block\_explosion |
| 物品或实体蓄力 | charging |
| 刺中(仙人掌或甜浆果) | contact |
| 溺水 | drowning |
| 实体近战攻击 | entity\_attack |
| 实体爆炸 | entity\_explosion |
| 摔落或末影珍珠 | fall |
| 下落的方块 | falling\_block |
| 火焰 | fire |
| 连续着火 | fire\_tick |
| 烟花火箭 | fireworks |
| 撞墙(感受到了动能) | fly\_into\_wall |
| 冰冻 | freezing |
| 熔岩 | lava |
| 闪电 | lightning |
| 魔法(药水/龙息/尖刺) | magic |
| 岩浆块 | magma |
| 无 | none |
| 直接覆写生命值 | override |
| 活塞 | piston |
| 弹射物击中 | projectile |
| 钟乳石 | stalactite |
| 石笋 | stalagmite |
| 饥饿 | starve |
| 窒息 | suffocation |
| 自杀(kill命令) | suicide |
| 极端温度(雪傀儡) | temperature |
| 荆棘 | thorns |
| 虚空伤害 | void |
| 凋零 | wither |

规则ID

| **规则名称** | **规则ID** | **值类型** | **默认值** |
| --- | --- | --- | --- |
| 是否在聊天栏内提示玩家完成指定进度(成就) | announceAdvancements | 布尔值 | true | 仅 Java 版 |
| 方块爆炸时是否根据中心远近随机掉落物 | blockExplotionDropDecay | 布尔值 | true | 仅 Java 版 1.19.3+ |
| 是否启用命令方块 | commandBlocksEnabled | 布尔值 | true | 仅基岩版 |
| 命令方块执行时是否在聊天栏向管理员显示反馈 | commandBlockOutput | 布尔值 | true |  |
| clone/fill/fillbiome 命令单次最大可更改的方块数量 | commandModificationBlockLimit | 整数 | 32768 | 仅 Java 版 1.19.4+ |
| 服务器是否停止检查使用鞘翅的玩家的移速 | disableElytraMovementCheck | 布尔值 | false | 仅 Java 版 |
| 是否禁用袭击 | disableRaids | 布尔值 | false | 仅 Java 版 |
| 是否进行日月交替、月相变化 | doDaylightCycle | 布尔值 | true |  |
| 非生物实体是否掉落物品(掉落物) | doEntityDrops | 布尔值 | true |  |
| 火焰是否自然蔓延和熄灭(火焰蔓延) | doFireTick | 布尔值 | true |  |
| 幻翼是否在夜晚生成 | doInsomnia | 布尔值 | true |  |
| 玩家死亡时是否直接重生(立即重生) | doImmediateRespawn | 布尔值 | false |  |
| 玩家的合成配方是否需要解锁后才可使用 | doLimitedCrafting | 布尔值 | false | 仅 Java 版 |
| 生物死亡时是否掉落物品 | doMobLoot | 布尔值 | true |  |
| 生物是否自然生成(不影响刷怪笼) | doMobSpawning | 布尔值 | true |  |
| 是否生成灾厄巡逻队 | doPatrolSpawing | 布尔值 | true | 仅 Java 版 |
| 方块被破坏时是否掉落物品 | doTileDrops | 布尔值 | true |  |
| 是否生成流浪商人 | doTraderSpawning | 布尔值 | true | 仅 Java 版 |
| 是否生成监守者(循声守卫) | doWardenSpawning | 布尔值 | true | 仅 Java 版 1.19+ |
| 天气是否变化 | doWeatherCycle | 布尔值 | true |  |
| 玩家是否承受窒息伤害 | drowningDamage | 布尔值 | true |  |
| 玩家是否承受跌落伤害 | fallDamage | 布尔值 | true |  |
| 玩家是否承受火焰伤害 | fireDamage | 布尔值 | true |  |
| 玩家是否承受冰冻伤害 | freezeDamage | 布尔值 | true | 仅1.17.0+ |
| 激怒中立生物的玩家死亡后该生物是否恢复中立 | forgiveDeadPlayers | 布尔值 | true |  |
| function指令可执行的最大命令数量 | functionCommandLimit | 整数 | 10000 | 仅基岩版 |
| 每游戏刻执行一次的函数的名称 | gameLoopFunction | 函数名 | 无默认值 | 仅 Java 版 1.12 |
| 玩家是否可以听到无视距离播放的特定音效 | globalSOundEvents | 布尔值 | true | 仅 Java 版 1.19.3+ |
| 玩家死亡后是否保留物品栏、经验 | keepInventory | 布尔值 | false |  |
| 流动的熔岩 (岩浆) 是否可以产生熔岩源 | lavaSourceConversion | 布尔值 | false | 仅 Java 版 1.19.3+ |
| 是否在服务器日志内记录管理员使用的命令 | logAdminCommands | 布尔值 | true | 仅 Java 版 |
| 连锁命令方块最多连锁执行的次数 | maxCommandChainLength | 整数 | 65536 |  |
| 玩家或生物可最多同时推动的实体的数量 | maxEntityCramming | 整数 | 24 | 仅 Java 版 |
| 实体爆炸时是否根据中心远近随机掉落物 | mobExplosionDropDecay | 布尔值 | true | 仅 Java 版 1.19.3+ |
| 生物是否可以破坏方块(同时影响村民繁殖) | mobGriefing | 布尔值 | true |  |
| 玩家是否可在饱食度足够时自动恢复生命值 | naturalRegeneration | 布尔值 | true |  |
| 多人游戏时多少玩家睡觉才能跳过夜晚的百分比 | playersSleepingPercentage | 整数 | 100 | 基岩版仅 1.20.20+ |
| 玩家间是否能造成伤害 | pvp | 布尔值 | true | 仅基岩版 |
| 每游戏刻中随机方块刻发生频率(随机刻速度) | randomTickSpeed | 整数 | Java 版：3 基岩版：1 |  |
| 调试界面是否简化 | reducedDebugInfo | 布尔值 | false | 仅 Java 版 |
| 非主世界用床或非下界用重生锚是否爆炸 | respawnblocksexplode | 布尔值 | true | 仅基岩版1.17.30+ |
| 玩家执行命令反馈信息是否显示至聊天栏 | sendCommandFeedback | 布尔值 | true |  |
| 边界方块是否发出红色粒子 | showBorderEffect | 布尔值 | true | 仅基岩版 |
| 是否在聊天栏持续显示玩家实时坐标 | showCoordinates | 布尔值 | false | 仅基岩版 |
| 是否显示玩家死亡信息 | showDeathMessagess | 布尔值 | true |  |
| 下雪时可在单个方块内堆积的雪的最高层数 | snowAccumulationHeight | 整数 | 1 | 仅 Java 版 1.19.3+ |
| 重生半径 | spawnRadius | 整数 | Java 版：10 基岩版：5 |  |
| 是否允许旁观模式玩家生成区块 | spectatorsGenerateChunks | 布尔值 | true | 仅 Java 版 |
| 点燃TNT方块后是否爆炸 | tntExplodes | 布尔值 | true |  |
| TNT 爆炸时是否根据中心远近随机掉落物 | tntExplosionDropDecay | 布尔值 | false | 仅 Java 版 1.19.3+ |
| 是否展示该物品可破坏/放置的方块列表 | showTags | 布尔值 | true |  |
| 被激怒的中立生物是否攻击其周围任意玩家 | universalAnger | 布尔值 | false |  |
| 流动的水是否可以产生水源 | waterSourceConversion | 布尔值 | true | 仅 Java 版 1.19.3+ |

家族ID

| **家族名称** | **家族 ID** | **包含的实体** |
| --- | --- | --- |
| **村民** | villager | 所有村民 |
| **务农村民** | peasant | 职业为农民,渔夫,制箭师,牧羊人,傻子,失业的村民 |
| **农民** | farmer | 职业为农民的村民、职业为农民的僵尸村民 |
| **渔夫** | fisherman | 职业为渔夫的村民、职业为渔夫的僵尸村民 |
| **牧羊人** | shepherd | 职业为牧羊人的村民、职业为牧羊人的僵尸村民 |
| **制箭师** | fletcher | 职业为制箭师的村民、职业为制箭师的僵尸村民 |
| **图书管理员** | librarian | 职业为图书管理员的村民、职业为图书管理员的僵尸村民 |
| **制图师** | cartographer | 职业为制图师的村民、职业为制图师的僵尸村民 |
| **牧师村民** | priest | 职业为牧师的村民 |
| **牧师** | cleric | 职业为牧师的村民、职业为牧师的僵尸村民 |
| **铁匠村民** | blacksmith | 职业为盔甲匠,工具匠,武器匠的村民 |
| **盔甲匠** | armorer | 职业为盔甲匠的村民、职业为盔甲匠的僵尸村民 |
| **武器匠** | weaponsmith | 职业为武器匠的村民、职业为武器匠的僵尸村民 |
| **工具匠** | toolsmith | 职业为工具匠的村民、职业为工具匠的僵尸村民 |
| **工匠村民** | artisan | 职业为屠夫,皮匠,石匠的村民 |
| **屠夫** | butcher | 职业为屠夫的村民、职业为屠夫的僵尸村民 |
| **皮匠** | leatherworker | 职业为皮匠的村民、职业为皮匠的僵尸村民 |
| **石匠** | stone\_mason | 职业为石匠的村民、职业为石匠的僵尸村民 |
| **傻子村民** | nitwit | 职业为傻子的村民、职业为傻子的僵尸村民 |
| **僵尸** | zombie | 僵尸、僵尸村民、溺尸、尸壳 |
| **亡灵生物** | undead | 溺尸、尸壳、幻翼、骷髅、骷髅马、流浪者、凋灵、凋灵骷髅、僵尸疣猪兽、僵尸、僵尸马、僵尸猪灵、僵尸村民 |
| **怪物** | monster | 烈焰人、洞穴蜘蛛、苦力怕、溺尸、远古守卫者、末影人、末影螨、唤魔者、恶魂、守卫者、尸壳、岩浆怪、幻翼、猪灵、猪灵蛮兵、掠夺者、劫掠兽、潜影贝、蠹虫、骷髅、史莱姆、蜘蛛、流浪者、恼鬼、卫道士、女巫、凋灵、凋灵骷髅、僵尸、僵尸猪灵、僵尸村民 |
| **失业村民** | unskilled | 职业为失业的村民 |
| **僵尸村民** | zombie\_villager | 僵尸村民 |
| **石匠僵尸村民** | mason | 职业为石匠的僵尸村民 |
| **盔甲架** | armor\_stand | 盔甲架 |
| **非生物** | inanimate | 盔甲架、船、运输矿车、命令方块矿车、漏斗矿车、矿车、TNT、TNT矿车、相机 |
| **生物** | mob | 盔甲架、美西螈、蝙蝠、蜜蜂、烈焰人、猫、洞穴蜘蛛、鸡、牛、苦力怕、海豚、驴、溺尸、远古守卫者、末影龙、末影人、末影螨、唤魔者、狐狸、恶魂、发光鱿鱼、守卫者、疣猪兽、马、尸壳、铁傀儡、羊驼、岩浆怪、哞菇、骡、NPC、豹猫、熊猫、鹦鹉、幻翼、猪、掠夺者、北极熊、兔子、劫掠兽、羊、潜影贝、蠹虫、骷髅、骷髅马、史莱姆、雪傀儡、蜘蛛、鱿鱼、流浪者、炽足兽、相机、海龟、恼鬼、村民、卫道士、流浪商人、女巫、凋灵、凋灵骷髅、狼、僵尸疣猪兽、僵尸、僵尸马、僵尸猪灵、僵尸村民 |
| **蝙蝠** | bat | 蝙蝠 |
| **烈焰人** | blaze | 烈焰人 |
| **船** | boat | 船 |
| **猫** | cat | 猫 |
| **洞穴蜘蛛** | cave\_spider | 洞穴蜘蛛 |
| **节肢生物** | arthropod | 蜜蜂、洞穴蜘蛛、末影螨、蠹虫、蜘蛛 |
| **矿车** | minecart | 矿车、运输矿车、漏斗矿车、TNT矿车、命令方块矿车 |
| **鸡** | chicken |  |
| **牛** | cow |  |
| **苦力怕** | creeper | 苦力怕 |
| **海豚** | dolphin | 海豚 |
| **驴** | donkey | 驴 |
| **溺尸** | drowned | 溺尸 |
| **远古守卫者** | guardian\_elder | 远古守卫者 |
| **末影龙** | dragon | 末影龙 |
| **末影人** | enderman | 末影人 |
| **末影螨** | endermite | 末影螨 |
| **唤魔者** | evocation\_illager | 唤魔者 |
| **灾厄村民** | illager | 唤魔者、掠夺者、劫掠兽、卫道士 |
| **鳕鱼** | cod | 鳕鱼 |
| **鱼** | fish | 鳕鱼、鲑鱼、热带鱼、海豚 |
| **狐狸** | fox | 狐狸 |
| **恶魂** | ghast | 恶魂 |
| **守卫者** | guardian | 守卫者 |
| **马** | horse | 马 |
| **尸壳** | husk | 尸壳 |
| **铁傀儡** | irongolem | 铁傀儡 |
| **闪电** | lightning | 闪电 |
| **羊驼** | llama | 羊驼 |
| **岩浆怪** | magmacube | 岩浆怪 |
| **哞菇** | mushroomcow | 哞菇 |
| **骡** | mule | 骡 |
| **NPC** | npc | NPC |
| **豹猫** | ocelot | 豹猫 |
| **熊猫** | panda | 熊猫 |
| **好斗的熊猫** | panda\_aggressive | 好斗的熊猫 |
| **野生鹦鹉** | parrot\_wild | 野生鹦鹉 |
| **被驯服的鹦鹉** | parrot\_tame | 被驯服的鹦鹉 |
| **幻翼** | phantom | 幻翼 |
| **猪** | pig | 猪 |
| **掠夺者** | pillager | 掠夺者 |
| **玩家** | player | 玩家 |
| **北极熊** | polarbear | 北极熊 |
| **河豚** | pufferfish | 河豚 |
| **兔子** | rabbit | 兔子 |
| **劫掠者** | ravager | 劫掠兽 |
| **鲑鱼** | salmon | 鲑鱼 |
| **羊** | sheep | 羊 |
| **潜影贝** | shulker | 潜影贝 |
| **蠹虫** | silverfish | 蠹虫 |
| **骷髅** | skeleton | 骷髅、流浪者、凋灵、凋灵骷髅 |
| **骷髅马** | skeletonhorse | 骷髅马 |
| **史莱姆** | slime | 史莱姆 |
| **雪傀儡** | snowgolem | 雪傀儡 |
| **蜘蛛** | spider | 蜘蛛 |
| **鱿鱼** | squid | 鱿鱼、发光鱿鱼 |
| **流浪者** | stray | 流浪者 |
| **TNT** | tnt | TNT |
| **相机** | tripodcamera | 相机 |
| **热带鱼** | tropicalfish | 热带鱼 |
| **海龟** | turtle | 海龟 |
| **幼年海龟** | baby\_turtle | 幼年的海龟 |
| **恼鬼** | vex | 恼鬼 |
| **卫道士** | vindicator | 卫道士 |
| **流浪商人** | wandering\_trader | 流浪商人 |
| **即将消失的流浪商人** | wandering\_trader\_despawning | 即将消失的流浪商人 |
| **女巫** | witch | 女巫 |
| **凋零的尸体** | wither | 凋灵、凋灵骷髅 |
| **狼** | wolf | 狼 |
| **僵尸马** | zombiehorse | 僵尸马 |
| **僵尸猪人** | zombie\_pigman | 僵尸猪人 |
| **蜜蜂** | bee | 蜜蜂 |
| **失去螫针的蜜蜂** | pacified | 失去螫针的蜜蜂 |
| **疣猪兽** | hoglin | 疣猪兽 |
| **幼年的疣猪兽** | hoglin\_baby | 幼年的疣猪兽 |
| **成年的疣猪兽** | hoglin\_adult | 成年的疣猪兽 |
| **将被猪灵猎杀的疣猪兽** | hoglin\_huntable | 将被猪灵猎杀的疣猪兽 |
| **猪灵** | piglin | 猪灵、猪灵蛮兵 |
| **会猎杀疣猪兽的猪灵** | piglin\_hunter | 会猎杀疣猪兽的猪灵 |
| **成年的猪灵** | piglin\_adult | 成年的猪灵 |
| **猪灵蛮兵** | piglin\_brute | 猪灵蛮兵 |
| **炽足兽** | strider | 炽足兽 |
| **幼年的炽足兽** | strider\_baby | 幼年的炽足兽 |
| **成年的炽足兽** | strider\_adult | 成年的炽足兽 |
| **僵尸疣猪兽** | zoglin | 僵尸疣猪兽 |
| **幼年的僵尸疣猪兽** | zoglin\_baby | 幼年的僵尸疣猪兽 |
| **成年的僵尸疣猪兽** | zoglin\_adult | 成年的僵尸疣猪兽 |
| **美西螈** | axolotl | 美西螈 |
| **轻型生物** | lightweight | 末影螨、狐狸、兔子、蠹虫 |
| **山羊** | goat | 山羊 |
| **动物** | animal | 所有动物 |

## Java 版 1.13+ 粒子 ID

| **粒子名称** | **粒子 ID** |
| --- | --- |
| 黑色圆圈 | ambient\_entity\_effect |
| 村民生气 | angry\_villager |
| 黑色灰尘 | ash |
| 方块被破坏掉落的颗粒 | block <方块ID[选填方块状态]> |
| 方块顶部材质 | block\_marker <方块ID[选填方块状态]> |
| 气泡 | bubble |
| 向上气泡 | bubble\_column\_up |
| 破碎的气泡 | bubble\_pop |
| 篝火大烟团 | campfire\_cosy\_smoke |
| 篝火小烟团 | campfire\_signal\_smoke |
| 白色烟雾 | cloud |
| 绿色火花 | composter |
| 向上飞的淡红色粒子 | crimson\_spore |
| 攻击的棕色叉号 | crit |
| 向下气泡 | current\_down |
| 黑心 | damage\_indicator |
| 海豚(蓝色水滴) | dolphin |
| 龙息(紫色烟雾) | dragon\_breath |
| 钟乳石下滴落的熔岩 | dripping\_dripstone\_lava |
| 钟乳石下滴落的水 | dripping\_dripstone\_water |
| 滴落的蜂蜜 | dripping\_honey |
| 滴落的熔岩 | dripping\_lava |
| 哭泣的黑曜石眼泪 | dripping\_obsidian\_tear |
| 灰尘 | dust <rgb红色><rgb绿色><rgb蓝色><大小> |
| 渐变颜色灰尘 | dust\_color\_transition <起始RGB> <结束RGB> <大小> |
| 药水气泡 | effect |
| 远古守卫者屏幕前划过 | elder\_guardian |
| 白色火花 | electric\_spark |
| 附魔台周围字符 | enchant |
| 攻击的深绿色叉号 | enchanted\_hit |
| 末地烛白色小球 | end\_rod |
| 黑色药水气泡 | entity\_effect |
| 单个爆炸白圈 | explosion |
| 多个爆炸白圈 | explosion\_emitter |
| 钟乳石下落下的熔岩 | falling\_dripstone\_lava |
| 钟乳石下落下的水 | falling\_dripstone\_water |
| 落下的灰尘 | falling\_dust |
| 落下的蜂蜜 | falling\_honey |
| 落下的熔岩 | falling\_lava |
| 落下的花蜜 | falling\_nectar |
| 落下的哭泣黑曜石眼泪 | falling\_obsidian\_tear |
| 落下的开花孢子 | falling\_spore\_blossom |
| 落下的水滴 | falling\_water |
| 烟花尾部白烟 | firework |
| 深蓝色火花 | glow |
| 发光鱿鱼墨汁 | glow\_squid\_ink |
| 村民开心 | happy\_villager |
| 红心 | heart |
| 上升的药水气泡 | instant\_effect |
| 物品材质对应的粒子 | item <物品ID> |
| 史莱姆跳跃 | item\_slime |
| 雪球击中破碎 | snowball |
| 落地蜂蜜 | landing\_honey |
| 落地熔岩 | landing\_lava |
| 落地哭泣的黑曜石眼泪 | landing\_obsidian\_tear |
| 大片黑烟 | large\_smoke |
| 熔岩迸出 | lava |
| 菌丝灰色 | mycelium |
| 海洋之心下降 | nautilus |
| 音符 | note |
| 白色烟团 | poof |
| 下界传送门紫色烟雾 | portal |
| 雨滴地面溅起 | rain |
| 反向下界传送门紫色烟雾 | reverse\_portal |
| 淡绿色火花 | scrape |
| 小型火焰 | small\_flame |
| 灰色烟雾 | smoke |
| 绿色烟雾 | sneeze |
| 白色雪花 | snowflake |
| 灵魂出现、转圈并消失 | soul |
| 小型灵魂火焰 | soul\_fire\_flame |
| 白色烟雾 | spit |
| 飞动的水滴 | splash |
| 空气中的开花孢子 | spore\_blossom\_air |
| 鱿鱼墨汁 | squid\_ink |
| 横扫攻击轨迹 | sweep\_attack |
| 不死图腾绿色小球 | totem\_of\_undying |
| 水下 | underwater |
| 震动 | vibration <大小> |
| 扭曲的孢子 | warped\_spore |
| 浅紫色火花 | wax\_off |
| 橙色火花 | wax\_on |
| 白色小型灰尘颗粒 | white\_ash |
| 紫色火花 | witch |
| 洒落的樱花树叶 | dripping\_cherry\_leaves |
| 下落的樱花树叶 | falling\_cherry\_leaves |
| 降落的樱花树叶 | landing\_cherry\_leaves |

## 基岩版粒子 ID

部分由 instruction 提供，最近更新于 2022/07。

| **粒子名称** | **粒子 ID** |
| --- | --- |
| 潮涌核心吸收[大] | minecraft:conduit\_attack\_emitter |
| 潮涌核心吸收 | minecraft:conduit\_absorb\_particle |
| 水中黑色粒子 | minecraft:cauldron\_splash\_particle |
| 炼药锅药物冲突 | minecraft:cauldron\_explosion\_emitter |
| 锅泡 | minecraft:cauldron\_bubble\_particle |
| 篝火烟雾[高-缓] | minecraft:campfire\_tall\_smoke\_particle |
| 篝火烟雾[短-急] | minecraft:campfire\_smoke\_particle |
| 大爆炸粒子 | minecraft:camera\_shoot\_explosion |
| 向上的气泡 | minecraft:bubble\_column\_up\_particle |
| 向下的气泡 | minecraft:bubble\_column\_down\_particle |
| 水中气泡 | minecraft:bubble\_column\_bubble |
| 村民生气粒子 | minecraft:bleach |
| 箭矢尾迹粒子 | minecraft:arrow\_spell\_emitter |
| 末地烛光粒子 | minecraft:balloon\_gas\_particle |
| 攻击暴击粒子 | minecraft:basic\_crit\_particle |
| 小火焰粒子 | minecraft:basic\_flame\_particle |
| 末地传送门粒子 | minecraft:basic\_portal\_particle |
| 潮涌核心基本粒子 | minecraft:conduit\_particle |
| 暴击绽放粒子 | minecraft:critical\_hit\_emitter |
| 死亡后白色粒子 | minecraft:death\_explosion\_emitter |
| 水中溅起的气泡 | minecraft:dolphin\_move\_particle |
| 龙息[普通] | minecraft:dragon\_breath\_fire |
| 向上的龙息[缓慢] | minecraft:dragon\_breath\_lingering |
| 龙息[固定不动] | minecraft:dragon\_breath\_trail |
| 龙死后大爆炸效果 | minecraft:dragon\_death\_explosion\_emitter |
| 鸡蛋被破坏粒子 | minecraft:egg\_destroy\_emitter |
| 烟雾[着火后入水] | minecraft:elephant\_tooth\_paste\_vapor\_particle |
| 附魔台书文粒子 | minecraft:enchanting\_table\_particle |
| 末影箱紫色粒子 | minecraft:end\_chest |
| 潜影弹后缀 | minecraft:endrod |
| 唤魔尖刺夹击 | minecraft:evocation\_fang\_particle |
| 唤魔者施咒粒子 | minecraft:evoker\_spell |
| 引爆瞬间粒子 | minecraft:explosion\_manual |
| 爆炸瞬间粒子 | minecraft:explosion\_particle |
| 末影眼进水里气泡 | minecraft:eye\_of\_ender\_bubble\_particle |
| 末影眼空中消失 | minecraft:eyeofender\_death\_explode\_particle |
| 红色下落粒子 | minecraft:falling\_border\_dust\_particle |
| 黑色下落粒子 | minecraft:falling\_dust |
| 红沙下落粒子 | minecraft:falling\_dust\_red\_sand\_particle |
| 沙砾下落粒子[黑] | minecraft:falling\_dust\_gravel\_particle |
| 手脚架下落粒子 | minecraft:falling\_dust\_scaffolding\_particle |
| 顶层雪下落粒子 | minecraft:falling\_dust\_top\_snow\_particle |
| 鱼钩抛钩气泡 | minecraft:fish\_hook\_particle |
| 鱼咬钩瞬间气泡 | minecraft:fish\_pos\_particle |
| 守卫者攻击气泡 | minecraft:guardian\_attack\_particle |
| 守卫者水下移动 | minecraft:guardian\_water\_move\_particle |
| 爱心粒子 | minecraft:heart\_particle |
| 大范围爆炸粒子 | minecraft:huge\_explosion\_emitter |
| 巨大爆炸粒子 | minecraft:huge\_explosion\_lab\_misc\_emitter |
| 冰融化粒子 | minecraft:ice\_evaporation\_emitter |
| 鱿鱼吐墨粒子 | minecraft:ink\_emitter |
| 击退怒吼 | minecraft:knockback\_roar\_particle |
| 工作台积灰 | minecraft:lab\_table\_heatblock\_dust\_particle |
| 工作台密集积灰 | minecraft:lab\_table\_misc\_mystical\_particle |
| 大爆炸粒子 | minecraft:large\_explosion |
| 岩浆滴粒子 | minecraft:lava\_drip\_particle |
| 岩浆喷射粒子 | minecraft:lava\_particle |
| 羊驼吐口水粒子 | minecraft:llama\_spit\_smoke |
| 白色向上气泡 | minecraft:magnesium\_salts\_emitter |
| 水火混合的蒸汽 | minecraft:misc\_fire\_vapor\_particle |
| 生物生成浓烟粒子 | minecraft:mob\_block\_spawn\_emitter |
| 末影小粒子[锥形] | minecraft:mob\_portal |
| 长久的火焰 | minecraft:mobflame\_emitter |
| 短暂的火焰 | minecraft:mobflame\_single |
| 药水箭矢气泡 | minecraft:mobspell\_emitter |
| 灰色沉淀小粒子 | minecraft:mycelium\_dust\_particle |
| 音符粒子 | minecraft:note\_particle |
| 红石激活粒子 | minecraft:obsidian\_glow\_dust\_particle |
| 沉淀粒子[小] | minecraft:phantom\_trail\_particle |
| 末地门粒子[竖直] | minecraft:portal\_directional |
| 雨溅粒子 | minecraft:rain\_splash\_particle |
| 红石激活[急-散] | minecraft:redstone\_ore\_dust\_particle |
| 红石中继器粒子 | minecraft:redstone\_repeater\_dust\_particle |
| 红石矿被触碰粒子 | minecraft:redstone\_torch\_dust\_particle |
| 红石激活发散粒子 | minecraft:redstone\_wire\_dust\_particle |
| 蠹虫出生粒子 | minecraft:silverfish\_grief\_emitter |
| 烟火起飞遗留粒子 | minecraft:sparkler\_emitter |
| 上空扔下喷溅药水 | minecraft:splash\_spell\_emitter |
| 水中中等气泡 | minecraft:sponge\_absorb\_water\_particle |
| 极小水下气泡 | minecraft:squid\_flee\_particle |
| 水下蓝气泡 | minecraft:squid\_ink\_bubble |
| 水下移动蓝气泡 | minecraft:squid\_move\_particle |
| 灰色喷溅药水气泡 | minecraft:stunned\_emitter |
| 图腾复活粒子 | minecraft:totem\_manual |
| 图腾复活粒子[大] | minecraft:totem\_particle |
| 水下触碰气泡效果 | minecraft:underwater\_torch\_particle |
| 村民开心粒子[绿] | minecraft:villager\_happy |
| 水被蒸发粒子 | minecraft:water\_evaporation\_actor\_emitter |
| 地狱倒水蒸发瞬间 | minecraft:water\_evaporation\_bucket\_emitter |
| 水溅粒子 | minecraft:water\_splash\_particle |
| 水尾迹粒子 | minecraft:water\_wake\_particle |
| 凋零药水气泡效果 | minecraft:wither\_boss\_invulnerable |
| 幽匿充能效果[1.19+] | minecraft:sculk\_charge\_particle |
| 跳动的幽匿充能粒子[1.19+] | minecraft:sculk\_charge\_pop\_particle |
| 幽匿灵魂粒子[1.19+] | minecraft:sculk\_soul\_particle |
| 尖叫粒子[1.19+] | minecraft:shriek\_particle |
| 声波爆炸[1.19+] | minecraft:sonic\_explosion |
| 监守者挖掘粒子[1.19+] | minecraft:warden\_dig |

附录IV

免费开服器：https://aternos.org/worlds/

ID查询：https://ca.projectxero.top/idlist/

蓝天工作室ID查询：https://bsc.meteormc.cn/

感谢蓝天工作室。。。其余作者提供

本教材不可传播，谢谢。

还未整理完善，请谅解