

トイレしないと死んでしまうプラグイン

制作：天才ペヤんぐさん

クエストについて

- 一定期間に一度、クエストが発布されます。
- 一分～三分程度の制限時間が設けられ、制限時間以内にトイレ(排便)を行う必要があります。
- クエストに失敗すると死亡し、一定期間ないしは無期限の間スペクテイタになります。
- クエストを完了すると一定期間トイレに閉じ込められます。

トイレ(構造物)について

- トイレはワールドの中にいくつか点在し、他プレイヤーが使用中の場合は使用できません。
- クエスト中以外はトイレに入れません。
- トイレの外にはインジケータがあり、トイレの状態を見られます。

トイレ(排便)について

- 一度のクエストで、排便は一回～五回程度する必要があります。
 - 排便はシフトを連打して行う方式と、シフトを押し続けて行う方法があります。
 - 上記を行うとパワーがたまります。
 - パワーを一定まで貯め、一定時間維持する必要があります。
 - パワーが限界値(100)を超過すると爆発する可能性があります。
-

ToiletPlugin - 管理者向け

トイレ設置の方法/目安(ワールド準備手順)

トイレの設置方法

- `/toilet tool <トイレ名>` コマンドを使用して、トイレ生成のためのツールを入手します。
- そのツールを、置きたいトイレの扉の方向に向けて設置し、右クリックします。
注意：設置場所周辺に 鉄のドア/大釜がある場合、生成がバグる可能性があります。必ず、それらから5ブロック以上離れた場所で行ってください。

トイレの除去方法

- 除去したいトイレの 鉄のドア/大釜 手動で破壊します。
- チャットにトイレに関する情報が表示されます。
- そのメッセージの削除ボタンをクリックします。
- トイレのインジケータなどのエンティティが除去されます。
- あとは適当に手動で除去します。

トイレの設置目安

- トイレの間は200ブロック程度離すことが望ましい。
- トイレの数はプレイヤー数の1/3程度が望ましい。

トイレのモデルの作成方法

- `/toilet tool toiletplugin:toilet_build_guideline_1.5x` コマンドを実行し、アイテムを入手します。
- 入手したアイテムを設置し、右クリックします。
- 看板の指示の通りに建築をします。
- 岩盤の指示のとおりストラクチャーブロックを設置し、保存します。

- /toilet reloadmodel コマンドを実行します。
- 保存したトイレは、 /toilet tool <ストラクチャ名> コマンドを使用し生成します。

設定一覧

- 範囲指定について：
範囲指定のある設定は、最小~最大, 最小~, ~最大の書式で設定する必要があり、この一覧でも同じように記載されます。
また、範囲指定がある場合は、その範囲の中からランダムで選択されます。

クエスト

クエスト => 時間

- questTime : クエストの制限時間
 - 型 : 整数
 - 範囲 : (1~)-(2~)
 - デフォルト : 30-180
- scheduleTime : クエストを実行するまでの時間(スケジュール)
 - 型 : 整数
 - 範囲 : (1~)-(1~)
 - デフォルト : 30-180

クエスト => スケジューラ

- autoScheduleOnJoin : プレイヤがゲームに参加したときにクエストを自動スケジュール
 - 型 : 真偽
 - デフォルト : false
- autoRescheduleOnRespawn : プレイヤがリスポーンしたときにクエストを自動スケジュール
 - 型 : 真偽
 - デフォルト : true
- autoRescheduleOnSuccess : プレイヤがクエストを完了したときにクエストを自動スケジュール
 - 型 : 真偽
 - デフォルト : true

クエスト => クエスト中

- poopAmount : 1度のクエストで行う必要のある便の数
 - 型 : 整数
 - 範囲 : (1-5)-(2-6)
 - デフォルト : 1-3
- placeLavaOnFail : プレイヤがクエストを失敗したとき、その位置に溶岩を設置します。
 - 型 : 真偽
 - デフォルト : false
- spreadPoopOnFail : プレイヤがクエストを失敗したとき、周囲に便をばらまきます。
 - 型 : 真偽
 - デフォルト : true
- spreadPoopAmount : ばらまく便の数です。
 - 型 : 整数
 - デフォルト : 6
- spreadPoopDistanceMax : ばらまく便の最大の強さです。(Velocity)
 - 型 : 倍精度浮動小数点数
 - デフォルト : 0.6

プレイヤー

プレイヤー => ロジック

- playerCooldownEnable : プレイヤのトイレ後のクールダウン有効化
 - 型 : 真偽
 - デフォルト : true
- playerCooldownTime : プレイヤのトイレ後のクールダウンの時間
 - 型 : 整数
 - 範囲 : (1~)-(1~)
 - デフォルト : 30-31
- respawnEnable : リスポーンの有効化
 - 型 : 真偽

- デフォルト : true
- respawnTime : リスボーンまでの時間
 - 型 : 整数
 - 範囲 : (1~)-(1~)
 - デフォルト : 5-30
- broadcastOnQuestStart : クエスト開始時にその内容をブロードキャストします。
 - 型 : 真偽
 - デフォルト : true

プレイヤー => 効果

- questingOppressiveSoundEnable : クエスト中の緊迫感のある音の再生
 - 型 : 真偽
 - デフォルト : true
- glowingOnQuesting : クエスト中のプレイヤーの発光
 - 型 : 真偽
 - デフォルト : true
- glowingOnQuestingColorEnable : クエスト中のプレイヤーの発光を紅色にします。
 - 型 : 真偽
 - デフォルト : true
 - メモ : Bukkitのチーム機能を使用する場合、正常に動作しない可能性があります。
- explicitExpressionEnable : 露骨な表現の有効化
 - 型 : 真偽
 - デフォルト : true
 - メモ : コンプラの的にまずい場合はfalseにセットしてください。

プレイヤー => アシスト

- giveToiletMap : クエスト開始時に地図を与えます。
 - 型 : 真偽
 - デフォルト : true

トイレ

トイレ => ロジック

- toiletCooldownEnable : プレイヤーの排便後のトイレのクールダウン
 - 型 : 真偽
 - デフォルト : true
- toiletCooldownTime : トイレのクールダウンの時間
 - 型 : 整数
 - 範囲 : (1~)-(1~)
 - デフォルト : 30-31

トイレ => ロジック => 排便

- defecationType : 排便の方法
 - 型 : 列挙
 - 使用可能 : SHIFT_HOLD, SHIFT_MASH
 - デフォルト : SHIFT_HOLD
 - メモ : SHIFT_HOLD は、シフトを押し続けます。 SHIFT_MASHはシフトを連打します。
- strictDefecation : 排便時に大釜の中に必要があるか
 - 型 : 真偽
 - デフォルト : false

トイレ => ロジック => 排便 => パワー

- powerKeepCountSeconds : 排便時にパワーを維持する必要がある時間
 - 型 : 整数
 - 有効 : 0-10
 - デフォルト : 5
- powerGainAmount : スニークで与えるパワー
 - 型 : 整数
 - 有効 : 1-10
 - デフォルト : 10
 - メモ : SHIFT_HOLDの場合は1クロックに与えるパワー、SHIFT_MASHの場合は1回で与えるパワーです。
- powerLossOnSecAmount : 1クロックで剥奪するパワー

- 型：整数
- 有効：1-99
- デフォルト：20
- defecationNeedPower：排便時に必要なパワー
 - 型：整数
 - 有効：1-100
 - デフォルト：80
- powerLossOnUnnecessaryActionAmount：余計な動きをしたときに剥奪するパワー
 - 型：整数
 - 有効：0~
 - デフォルト：10

トイレ => ロジック => その他

- enablePowerBurst：パワーが最大に達したときの爆発
 - 型：真偽
 - デフォルト:true
- stopTimerOnToilet：トイレに入った瞬間にタイマーをとめます。
 - 型：真偽
 - デフォルト：false

バランス調整

バランス調整の方法

トイレ中にクエスト制限時間が来て、死んでしまう

以下の方法をそれぞれお試しください。

- stopTimerOnJoinToiletを有効にする。
- poopAmountを低い値にする。
- questTimeを延ばす。
- powerGainAmountを増やす。
- defecationNeedPowerを減らす。
- powerKeepCountSecondsを減らす。

頻繁にクエストが来てしまい、サバイバルが行えない

- scheduleTime を延ばす。

クエストが簡単すぎる

- poopAmountを高い値にする。
- questTimeを減らす
- defecationNeedPowerを増やす。
- giveToiletMapを無効にする。
- strictDefecationを有効にする。
- powerLossOnUnnecessaryActionAmountを増やす。

コマンド

すべてのコマンドは/toiletないしは/poopのサブコマンドです。

- config [<設定名:string> [値:any]]
 - 設定を変更します。第二引数を省略した場合、現在の値が表示されます。
 - 第一引数を省略した場合、設定の一覧と型が表示されます。
- help [コマンド名:string]
 - コマンドのリストを表示します。
 - 第一引数を指定した場合、そのコマンドのサブコマンド一覧が表示されます。
- quest [<サブコマンド名:string> [引数:any...]]
 - クエストに関する操作を実行します。
 - 第一引数を省略した場合、サブコマンド一覧が表示されます。
 - サブコマンド：
 - cancel <プレイヤー名|セクタ:string>
 - プレイヤのクエストをキャンセルします。

- そのプレイヤーのクエストが進行中でないとキャンセルできません。
- schedule <プレイヤー名|セクタ:string> [時間:秒:int]
 - プレイヤのクエストをスケジュールします。
 - 第二引数を省略した場合、設定からランダムな時間が設定されます。
- start <プレイヤー名|セクタ:string> [時間:秒:int]
 - プレイヤのクエストを強制開始します。
 - すでにそのプレイヤーのクエストが開始している場合は使用できません。
 - 第二引数を省略した場合、設定からランダムな時間が設定されます。
- status <プレイヤー名|セクタ:string>
 - プレイヤのステータスを表示します。
- unschedule <プレイヤー名|セクタ:string>
 - プレイヤのクエストのスケジュールを削除します。
- reloadmodel
 - トイレのモデルを再読み込みします。
 - ストラクチャを新たに保存したり、plugin/ToiletPlugin/assetsを変更した場合は実行してください。
- tool <アセット名|ストラクチャ名>
 - トイレを生成するためのツールを与えます。

コマンド(本番環境での使用は非推奨)

- debug [<サブコマンド名:string> [引数:any...]]
 - デバッグ用のコマンドです。
 - 第一引数を省略した場合、サブコマンド一覧が表示されます。
 - サブコマンド：
 - changeToiletCooldown <toiletName:toilet> <maxSeconds:秒:int> [remainingTime:秒:int] [state:State]
 - トイレのクールダウンを変更します。
 - changeToiletState <toiletName:toilet> <state:State>
 - トイレの状態を変更します。
 - createHD [entity:UUID] [text:string]
 - プレイヤまたはエンティティの上にホログラムを作成します。
 - このコマンドはコードを変更しながら使用することを目的としており、本番環境では絶対に使用しないでください。
 - killPassengers
 - 実行者にマウントしているエンティティをすべて殺します。
 - playSound <sound:GameSound> <area:SoundArea> [volume:float] [pitch:float]
 - 列挙型 GameSound に定義されている音を再生します。
 - VolumeまたはPitchを省略した場合、GameSound の定義通りに再生されます。
 - purgeToiletLocalData <toiletName:toilet>
 - トイレのすべてのデータを削除します。

API

- PlayerRespawnEvent
 - プレイヤがリスポーンしたときに呼び出されます。
- PlayerToiletJoinEvent
 - プレイヤがトイレに入ったときに呼び出されます。
- PlayerToiletQuitEvent
 - プレイヤがトイレから離れたときに呼び出されます。