

### 1. トイレしないと死んでしまうプラグイン

---

制作：天才ペヤングさん

---

#### 1. クエストについて

- + 一定期間に一度、クエストが發布されます。
- + 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。

#### 1. 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。

#### 1. 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。
- 

### 1. ToiletPlugin - 管理者向け

#### 1. トイレ設置の方法/目安 (ワールド準備手順)

##### 1. 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。

##### 1. 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。

##### 1. 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。

##### 1. 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。

##### 1. 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。

## 1. クエスト

### 1. 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

### 1. クエスト => スケジューラ

+ `autoScheduleOnJoin`：プレイヤー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`：プレイヤー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`：プレイヤー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

### 1. 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`：プレイヤー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`：プレイヤー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

## 1. プレイヤ

### 1. プレイヤ => ロジック

+ `playerCooldownEnable`：プレイヤー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`：プレイヤー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`：リスポーンまでの時間  
+ 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

#### 1. プレイヤ => 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の発光  
+ 型：真偽  
+ デフォルト：true  
+ `glowingOnQuestingColorEnable`：クエスト中のプレイヤ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：コンプラ的にまずい場合は`false`にセットしてください。

#### 1. プレイヤ => 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

#### 1. トイレ

##### 1. トイレ => ロジック

+ `toiletCooldownEnable`：プレイヤの排便後の\*\*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

##### 1. 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

##### 1. 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

#### 1. 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

#### 1. バランス調整

##### 1. バランス調整の方法

##### 1. 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。

##### 1. 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。

##### 1. 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。

#### 1. 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|セレクト: 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|セレクト: 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|セレクト: 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。

#### 1. 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にしており、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。

#### 1. 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。