

SANKA GATA KIDS - トイレしないと死んでしまうプラグイン - # 2

1. トイレしないと死んでしまうプラグイン

制作：天才ペヤんぐさん

1. クエストについて

- + 一定期間に一度、クエストが発表されます。
- + 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いくつか点にし、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

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

1. プレイヤ

1. プレイヤ => 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|セレクトタ: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|セレクトタ: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。

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。