

競馬アシスタント

説明書 v4.2.0



競馬アシスタント
説明書

目次

はじめに	6
この本を読む際の注意事項	7
1. 導入方法	9
2. 使い方	11
2.0. 注意	11
2.1. 前準備	12
2.1.1. (オプション)ゲートを作成する	12
2.1.2. プレイヤー用の看板を設置	14
2.1.3. ゴール設定	16
2.1.4. (オプション)進入禁止区域の設定	16

2.1.5. (オプション)コマンド本の取得	17
2.1.6. (オプション)鞭の使用可能回数の変更	17
2.2. レース開始	18
2.2.1. 鞭を取得する	18
2.2.2. スタート	18
2.2.3. ゴール	20
2.2.4. 終了	20
2.3. アップデート	21
2.4. アンインストール	22
3. 困ったときは	23
3.1. リセットがうまくいかない	23
3.2. すべてをリセットしたい	23

3.3.	鞭を受け取ったはずなのに無い	23
3.4.	鞭を他のプレイヤーに取られてしまった	24
3.5.	ボートまたはトロツコに乗っているとなぜ か加速せず、タイマーが止まらない	24
3.6.	原因がわからないけどバグっている ..	25
3.7.	テクスチャがおかしい	25
3.8.	他のリソースパックとまとめて サーバー リソースパックにしたい	26
4.	付録	28
4.1.	ユーザーコマンド一覧	28
4.1.1.	通常利用コマンド	28
4.1.2.	特殊利用コマンド	30

4.2.	小ネタという名の仕様	31
4.3.	利用テクスチャ	33

はじめに

まずは、この「競馬アシスタント説明書 v4.2.0」を手にとっていただき、ありがとうございます。拙い文章ではありますが最後までお読みいただき、競馬アシスタントデータパックを利用される際にご活用いただければ幸いです。

また、v4.0.0 以前と以降でファイル構成やシステムが大きく変わっていますので、ファイルを解析する場合はその点に留意して解析してください。

この本を読む際の注意事項

- タイトル通り v4.2.0 の競馬アシスタントを利用する方向けの説明書です。他のバージョンだと異なる部分があるため、ご注意ください。
- コマンドを実行していただくものがある際に一部、「(文字)」の形式で表す部分がありますが、その部分はそのまま入力せずカッコ内の文字に適したものに置き換えてお読みください。
- 一人で制作およびテストをしているので、もしかすると大人数で使用情况した場合不具合が起こる場合があります。その際、よろしければ GitHub 内の Issues でお知らせいただければ、できる限り修正いたします。

しかし、どうしても GitHub を使いたくない場合は、
お問い合わせフォーム¹、メール²または Twitter³の DM
でも対応します。⁴

- もし本書を読んでもわからないところがある場合は GitHub 内の Discussions または上記の連絡先にお書きください。
- ライセンスはリポジトリ、利用規約は Project TDM のトップページにある README.md に記載しておりますので、利用の際はそちらをご覧ください。

¹ <https://forms.gle/V5LdEX9E3QA43z2dA>

² tunacanirim@gmail.com

³ <https://twitter.com/tunakaniriPSA>

⁴ ただし、導入方法の説明等基礎的なことにはお答えしません。

1. 導入方法

1.1.(前提)このデータパックは Java 版の 1.19.3 のバニラまたは optifine が動作保証対象内です。

1.2.GitHub 内データパックページの Releases を開いてください。⁵

1.3.v4.2.0 内の Assets にある「keiba_assistant.zip」をクリックし、ダウンロードしたファイルを「(ゲームディレクトリ)\saves\ワールド名\datapacks」の中に移動します⁶。

1.4.ワールドを開くと導入完了メッセージまたはアップデート完了メッセージが出ます。ただし、サーバーに導

⁵ <https://github.com/ProjectTDM/keiba-assistant/releases>

⁶ 表示されていない場合は Assets 左の▶をクリック

入している場合はサーバーにログインしている状態かつ、手動でデータパックを有効化しない限り、このメッセージを見ることはできません。

1.5.(前提リソースパックの導入)文字や鞭のテクスチャを表示するため、Release 内の

Required tunakan-resourcepack v5.2.0

をクリック(v以降の数字はバージョンによって異なります)して、対応するリソースパックをダウンロードして「(ゲームディレクトリ)\resourcepacks」の中に移動してください。

2. 使い方

2.0. 注意

このデータパックはウマやラバ、ブタなどの動物に乗って鞭を打つことやプレイヤーが自分に鞭を打ちながら走ることは対応していますが、ボートやトロッコなどの無機物には対応していません⁷。

⁷ スピードエフェクトを与えてもスピードが変化しない仕様やゴール判定用の鉄ブロックを地面から2マス下に埋め込まないとゴール判定を取れないため

2.1. 前準備

2.1.1.(オプション)ゲートを作成する

I. とりあえずゲートを作る

「【全マイクラ対応】動いて使える！ウマ娘や競馬に出てくる出走ゲートの作り方【半生ゆっくり実況】」⁸を見てゲートを作ります。

II. ゲートが開くまでの遅延調節

真ん中のレッドストーンリピーターに4遅延⁹を2個、2遅延¹⁰を1個追加しレッドストーンでつなぎ、以下の写真のようにします。

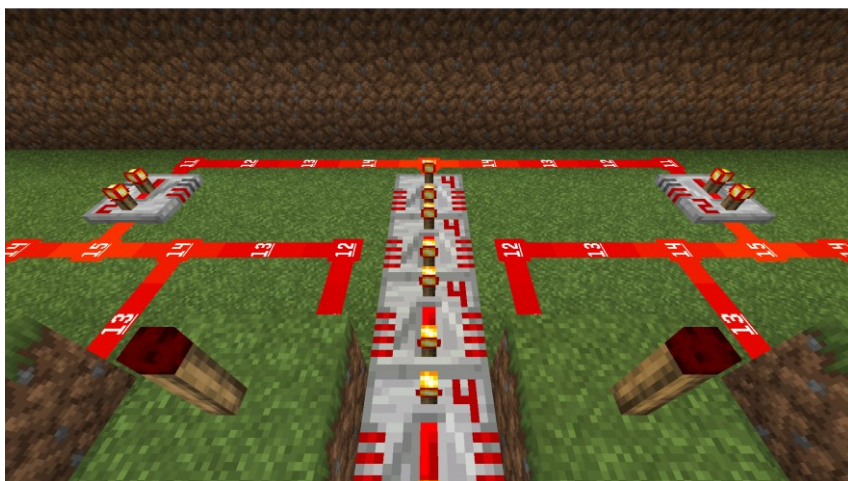
⁸ <https://youtu.be/j7yZfmRx50>

⁹ レッドストーンコンパレーターを設置し3回右クリックする。

¹⁰ レッドストーンコンパレーターを設置し1回右クリックする。



また、端まで動力が伝わらない場合は以下のように最後のリピーターを配置することで隅にまで動力が伝わるようになります。



III. スタートの設定

音符ブロックを1つ「インパルス/無条件/動力が必要」のコマンドブロックに置換し、配置したコマンドブロックに「function #keiba_assistant:sys/countdown」と入力して完了を押します。残りの音符ブロック及びそれらを鳴らす用のレッドストーントーチは撤去してください。

2.1.2. プレイヤー用の看板を設置

「/function #keiba_assistant:sys/sign」を実行して看板を3種類¹¹取得して、クリエイティブモードで¹²プレイヤーが気づきやすい位置に設置してください。

¹¹ リセット看板、鞭取得看板、鞭返却看板の3種類

¹² クリエイティブモード以外だと看板の持つNBTデータが削除されるため。

誰かがこの看板をクリックすることで看板に書かれた内容が実行されます。

ただし、何かしらの理由でプレイヤーに看板を使わせたくない管理者向けに対処策を以下に書きます。

A. リセット看板

リセット看板を使わせたくない場合はコマンド本の中のリセットボタンや、「/function #keiba_assistant:reset/」を実行してください。

B. 鞭取得看板

鞭取得看板を使わせたくない場合は、「/loot give @s loot keiba_assistant:whip」で鞭本体を取得し、手動で「/tag (利用者の MCID) add keibahave」を実行してください。

C. 鞭返却看板

鞭返却看板を使わせたくない場合は、「/clear (回収対象者の MCID) carrot_on_a_stick{tag:keibawhip}」を実行してください。

2.1.3.ゴール設定

ゴールにする地面 1 マス下に鉄ブロックを埋めてください。飛び越えられないように 5 マスぐらいの幅があるとほぼ確実に判定が取れます。

2.1.4.(オプション)進入禁止区域の設定

入ってほしくない範囲の地面 1 マス下に jigsaw ブロック¹³(右図)を置いてください。



¹³ 「/give @s minecraft:jigsaw」で取得可能

2.1.5.(オプション)コマンド本の取得

ゲートを作らずに手動スタートする場合や、緊急用リセットを用いたり、鞭の取得状況を確認したりしたい場合は「/function #keiba_assistant:commandbook」を実行します。

2.1.6.(オプション)鞭の使用可能回数の変更

初期設定では鞭の使用回数は10回になっていますが、「/scoreboard players set \$keiba keiba.remain (回数)」を実行することで変更することができます。また、マイナスの値を指定することで無限にブーストできるようになります。

2.2. レース開始

2.2.1. 鞭を取得する

ワールド内に設置された鞭取得看板を右クリックすることで鞭が貰えます。

また、返却する際は鞭返却看板を右クリックすることで返却できます。

2.2.2. スタート

A. ゲートを作った場合

ゲートに全員が入った後すぐにカウントダウンが始まり、レースが始まります。

B. ゲートを作っていない場合

スタート準備を確認し次第コマンド本内の手動スタートをクリックすることでカウントダウンが始まりレースが始まります。

※レースがスタートすると、画面左側にレース中の人の M CID とタイム(秒数)が表示されます。

※カウントダウン中はリセットされませんので、カウントダウンが終わってからリセットしてください。

2.2.3.ゴール

ゴールすることで名前と順位がチャット欄に表示され、その人のタイマーが止まります。全員がゴールすると自動でタイム計測システムが終了します。

また、続けてレースをする場合は「リセットせず」にゲームをスタートすることができますが、順位とタイムはリセットされます。

2.2.4.終了

終了する際は、プレイヤーがそれぞれ鞭返却看板をクリックして鞭を返却し、リセット看板またはコマンド本のリセットをクリックしてリセットしてください(コマンド本のステータス表示が待機中になります)。

2.3. アップデート

アップデートする際に特別な操作は必要なく、新しいデータパックをそのまま入れて「/reload」を実行するか、ワールドを開き直したり、サーバーを再起動したりすることで、更新することができます。

しかし、x18(x16)版から v4.2.0 以降のバージョンに移行する場合は一度アンインストールする必要があります。

2.4. アンインストール

「/function #keiba_assistant:sys/uninstall」を実行して、アンインストール完了メッセージがチャット欄に表示されたら完了です。その後は datapack フォルダから削除してもいいですし、しなくてもコマンドでこのデータパックを無効化しているので勝手に有効化されません。

ただし、ログイン中でないレース中のプレイヤーのタグは消えないので、消したい場合は手動で「/tag @a remove keibahave」、「/tag @a remove keibatime」と「/tag @a remove keibaboost」を実行してください(鞭を取得していなかったり、レース中に退出していなかったりした場合はこれらのタグは付与されていないので実行する必要はありません)。

3. 困ったときは

3.1. リセットがうまくいかない

カウントダウン中はリセットすることができません。カウントダウンが終わってから再びリセットしてください。

3.2. すべてをリセットしたい

コマンド本の中にある「デフォルトに戻す」をクリックしてください。

3.3. 鞭を受け取ったはずなのに無い

インベントリに空きがなく受け取れていない可能性があります。インベントリに空きを作って再度看板をクリックしてください。

3.4. 鞭を他のプレイヤーに取られてしまった

他のプレイヤーに鞭を取られてしまっても問題ありません。もう一度鞭を取得してください。

3.5. ボートまたはトロッコに乗っているとなぜか加速せず、タイマーが止まらない

ボートやトロッコでは加速することはできません(マイクラの仕様)。タイマーを止められるようにしたい場合は、鉄ブロックを地面の2マス下に埋めることでボートやトロッコに乗った状態のみでタイマーを止めることができます。

3.6. 原因がわからないけどバグっている

コマンド本内の「デフォルトに戻す」をクリックしてください。それでも解決しない場合は、一度「/function #keiba_assistant:sys/uninstall」でアンインストールを実行した後、「/datapack enable "file/keiba_assistant.zip"」等でデータパックを有効化してください。それでもなお解決しない場合は「[この本を読む際の注意事項](#)」を参考に、開発者や Discussions にいる人に聞いてください。

3.7. テクスチャがおかしい

競合しているデータパックを外すか tunakan_resource pack より並びを下にしてください。

また、もう一つの解決法を次に示します。

3.8. 他のリソースパックとまとめて サーバーリソースパックにしたい

基本的に、リソースパック内のファイルをすべてコピーしていただければ動くと思いますが、統合先のリソースパックに「assets\minecraft\models\item\carrot_on_a_stick.json」がある場合は、CustomModelData の値をかぶらないように変更する必要がある場合があります。CustomModelData の変更が必要な箇所は、リソースパック内の「carrot_on_a_stick.json」とデータパックフォルダ内の「data\keiba_assistant\loot_tables\whip.json」です。

また、正しく統合されているか確認する際に「/function #keiba_assistant:resoucepack_check」を実行すること

で、文字とアイテムの見た目、音の確認ができます(音は実行した瞬間に流れるので、もし流れなかったら間違っています)。

4. 付録

4.1. ユーザーコマンド一覧

通常、ユーザーがデータを変更するために使うことを想定しているコマンドは基本的に「/scoreboard players set \$keiba」または「/function #keiba_assistant:」から始まるコマンドになっています。

4.1.1. 通常利用コマンド

データパックのバージョン確認

```
/data get storage keiba_assistant: ver
```

鞭の使用可能回数変更

```
/scoreboard players set $keiba keiba.remain (回数)
```

各種プレイヤー利用看板取得

```
/function #keiba_assistant:sys/sign
```

コマンド本取得

```
/function #keiba_assistant:book/command
```

アンインストール

```
/function #keiba_assistant:sys/uninstall
```

リソースパックが正しく適用されているかチェック

```
/function #keiba_assistant:resoucepack_check
```

以下コマンド本でも使えるコマンド

手動スタート

```
/function #keiba_assistant:sys/countdown
```

通常リセット

```
/function #keiba_assistant:reset/
```

初期化

```
/function #keiba_assistant:reset/default
```

4.1.2.特殊利用コマンド

通常の利用では想定していないコマンドですが、問題なく使用できます。

4

鞭手動取得

```
/loot give @s loot keiba_assistant:whip
```

プレイヤーごとの鞭の使用回数の変更¹⁴

```
/scoreboard players set (対象者の MCID) keiba.remai  
n (回数)
```

¹⁴ 開始時にリセットされるため、カウントダウン終了後にコマンドを実行しないと変更されません。

4.2. 小ネタという名の仕様

- 鞭はいつでも取得可能だが、レースできるのはスタートの表示が出るまでに鞭を受け取った人のみ。
- カウントダウン中にリセットしても意味がない。
- レース中に乗り物を変えてもいい。
- 不正を犯しても乗り物は kill されない。
- title コマンドを使う際毎回太字にしているのは「Unicode フォントを強制する」をオンにしている人でも読みやすいようにするため。
- このデータパックのアイテムはアイテムの説明欄に「for 競馬アシスタント」と表示される。
- ブーストを使うときに鞭がびよこびよこするのは鞭の説明欄の「ブースト残数」を更新するため。

- team コマンドを使わないのは、もともと導入していたサーバーで名前の色を team コマンドで変更していたため。
- バニラの動作に影響を与えないため、コマンドを利用しないとアイテムを取得できないようにしている。
- ユーザーが直接 function を実行するものは手打ちでも簡単に実行できるように、フォルダに入れないようにしている。

4.3. 利用テクスチャ

- Faithful¹⁵
- XeKr redstone display¹⁶
- tunakan-resourcepack¹⁷

¹⁵ <https://faithfulpack.net/>

¹⁶ <https://www.curseforge.com/minecraft/texture-packs/xekr-redstone-display>

¹⁷ <https://github.com/ProjectTDM/tunakan-resourcepack>

競馬アシスタント説明書

v4.2.0

初版発行 2023 年 03 月 02 日

著者：ツナ缶入りマザボ

発行：Project TDM

連絡先：tunacanirimb@gmail.com

印刷所：製本直送.com

*本書を無断で複写、転載、転売、オークションでの出品等で金銭を得る行為はご遠慮ください。ただし、配信や動画で内容を表示し本書以外の付加価値(本書を見せながらゲームをプレイする等)を付けた場合に限り広告収入や投げ銭等で収入を受け取って頂いても構いません。