

About

位置 (-1920,16,-192)

呼び出し元 [毎tick実行するコマンド群2](#)

観光モード関係の処理と思われるが、確証がまだ得られていない。

コマンド群

No.	コマンド	状態
1	/scoreboard players test Sightseeing Settings * 0	
2	/gamerule keepInventory false	条件付き
3	/clear @a[score_HP=0]	条件付き
4	/scoreboard players tag @a[score_HP=0,score_USBDimension_min=-90,score_USBDimension=-90] add Raise	
5	/scoreboard players set @a[score_HP=0,score_USBDimension_min=-90,score_USBDimension=-90] RaisedArea -90	条件付き
6	/scoreboard players set @a[score_HP=0,score_USBDimension_min=-90,score_USBDimension=-90] Hunger 21	条件付き
7	/gamemode spectator @a[score_HP=0,score_USBDimension_min=-90,score_USBDimension=-90]	条件付き
8	/scoreboard players tag @a[score_HP=0,score_USBDimension_min=-90,score_USBDimension=-90] add TrialItemClear {Inventory:[{tag:{TrialItem:true}}]}	
9	/clear @a[tag=TrialItemClear]	条件付き
10	/scoreboard players tag @a[tag=TrialItemClear] remove TrialItemClear	条件付き
11	/scoreboard players tag @a[score_HP=0,tag=Doom] remove Doom	
12	/scoreboard players tag @a[tag=ReRaise,score_HP=0] add CastRaise	
13	/scoreboard players tag @a[tag=ReRaise,score_HP=0] remove ReRaise	条件付き
14	/scoreboard players reset @a[score_Deaths_min=1,score_HP=0] Deaths	

詳細

1. `Sightseeing`の`Settings`が0以下の時、`keepInventory`を`false`にし、HPが0以下のプレイヤーのインベントリ内アイテムを消去する
2. HPが0以下、`USBDimension`が-90であるプレイヤーに`Raise`を付与、`Raisearea`を-90に設定、`Hunger`を21に設定、スペクターモードに切り替える。
3. HPが0以下、`USBDimension`が-90であり、尚且つインベントリ内に`TrialItem:true`を持つプレイヤーに`TrialItemClear`を付与し、インベントリ内アイテムを消去、`TrialItemClear`を消去
4. HPが0以下、`Doom`を持つプレイヤーから`Doom`を消去
5. HPが0以下、`ReRaise`を持つプレイヤーに`CastRaise`を付与し、`ReRaise`を消去
6. `Deaths`が1以上、HPが0以下であるプレイヤーの`Deaths`を0に設定