

位置 (-1920,8,-191)

## About

ネザースターの取得時の処理や、マルチプレイ時の距離による経験値取得制限を行う。

## コマンド群

No.	コマンド
1	<code>/scoreboard players set @a[score_GotExpFlag_min=1] GotExpFlag 0</code>
2	<code>/clear @a[score_GotExpFlag=-1] minecraft:nether_star</code>
3	<code>/execute @a[score_GotExpFlag_min=1] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] ExpMessageFlag = @a[r=50,score_HP_min=1,score_Level_min=1,c=1] Level</code>
4	<code>/execute @a[score_GotExpFlag_min=1,score_ExpMessageFlag_min=1] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[r=50,score_HP_min=1,score_Level_min=1] ExpToLevel -= @a[c=1] GotExpFlag</code>
5	<code>/execute @a[score_GotExpFlag_min=1,score_ExpMessageFlag_min=1] ~ ~ ~ /tellraw @a { "translate": "%1\$sは%2\$sEXPの経験値を得た。", "color": "yellow", "with": [{"selector": "@a[r=50,score_HP_min=1,score_Level_min=1]"}, {"score": {"name": "@a[c=1]", "objective": "GotExpFlag"}, {"color": "white", "bold": "true"}]}</code>
6	<code>/scoreboard players reset @a[score_ExpMessageFlag_min=1] ExpMessageFlag</code>
7	<code>/execute @a[score_GotExpFlag_min=1] ~ ~ ~ /scoreboard players operation @a[c=1] ExpMessageFlag = @a[r=50,score_HP_min=1,score_Level_min=1,c=1] Level</code>
8	<code>/execute @a[score_GotExpFlag_min=1,score_ExpMessageFlag_min=1] ~ ~ ~ /tellraw @a { "translate": "%1\$sは離れ過ぎていたため、経験値を得られなかった。", "color": "red", "with": [{"selector": "@a[r=50,score_HP_min=1,score_Level_min=1]}]}</code>
9	<code>/execute @a[score_GotExpFlag_min=1] ~ ~ ~ /execute @a[r=50,score_HP_min=1,score_Level_min=1] ~ ~ ~ /playsound entity.player.levelup master @a[c=1] ~ ~ ~ 0.3 2</code>
10	<code>/scoreboard players reset @a[score_ExpMessageFlag_min=1] ExpMessageFlag</code>

## 詳細

1. **GotExpFlag**が1以上であるプレイヤーの**GotExpFlag**を0に設定
2. **GotExpFlag**が-1以下であるプレイヤーのインベントリ内のネザースターを消去し、**ExpMessageFlag**に半径50m以内、**HP**が1以上、**Level**が1以上であるプレイヤーの**Level**を代入
3. **GotExpFlag**が1以上、**ExpMessageFlag**が1以上であるプレイヤーから半径50m以内、**HP**が1以上、**Level**が1以上であるプレイヤーの**ExpToLevel**から**GotExpFlag**を引く
4. **GotExpFlag**が1以上、**ExpMessageFlag**が1以上であるプレイヤーに経験値取得時のメッセージを出す
5. **ExpMessageFlag**が1以上であるプレイヤーの**ExpMessageFlag**を0に設定
6. **GotExpFlag**が1以上であるプレイヤーの**ExpMessageFlag**から半径50m以上離れていて、**HP**が1以上、**Level**が1以上であるプレイヤーの**Level**を引く

7. `GotExpFlag`が1以上で`ExpMessageFlag`が1以上であるプレイヤーに経験値取得失敗時のメッセージを表示
8. `GotExpFlag`が1以上であるプレイヤーから半径50m以内、`HP`が1以上、`Level`が1以上であるプレイヤーいる座標で音を鳴らす
9. `ExpMessageFlag`が1以上であるプレイヤーの`ExpMessageFlag`を0に設定