

- 位置(-1920,16,-192)

## 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