土豆NPC维基百科

目录

[二、 介绍 3](#_Toc138062834)

[三、 相关链接 4](#_Toc138062835)

[四、 模组教程 4](#_Toc138062836)

[1、 开始 4](#_Toc138062837)

[2、 NPC行为 6](#_Toc138062838)

[3、 更改行为 7](#_Toc138062839)

[4、 装备 11](#_Toc138062840)

[5、 锁定NPC 13](#_Toc138062841)

[6、 信息 14](#_Toc138062842)

[7、 移动 18](#_Toc138062843)

[8、 名称标签 21](#_Toc138062844)

[9、 路径 22](#_Toc138062845)

[10、 NPC姿势 24](#_Toc138062846)

[11、 NPC预设 25](#_Toc138062847)

[12、 对话演示-制作任务 26](#_Toc138062848)

[13、 更改皮肤 27](#_Toc138062849)

[14、 更改声音 30](#_Toc138062850)

[15、 刷怪蛋 36](#_Toc138062851)

[16、 实体类型 37](#_Toc138062852)

[17、 指令动作 39](#_Toc138062853)

[18、 跨服操作 41](#_Toc138062854)

[19、 新增指令操作 43](#_Toc138062855)

[20、 编辑动作 44](#_Toc138062856)

[21、 NPC指令 45](#_Toc138062857)

[22、 模组指令 48](#_Toc138062858)

[五、 职业 49](#_Toc138062859)

[1、 职业指令 49](#_Toc138062860)

[2、 铁匠职业 50](#_Toc138062861)

[3、 地毯商人职业 52](#_Toc138062862)

[4、 商人职业 54](#_Toc138062863)

[六、 配置文件 55](#_Toc138062864)

[七、 常见问题 58](#_Toc138062865)

[1、 我在创建NPC时它为什么提示我没有权限？ 58](#_Toc138062866)

[2、 如何以最简单的方式获取到NPC的UUID？ 58](#_Toc138062867)

[3、 我设置了NPC的行为方式是敌对，但是为什么这个NPC它无法去攻击？ 58](#_Toc138062868)

[4、 NPC的移动方式有哪些？它们分别是什么作用？ 59](#_Toc138062869)

[5、 我为什么无法更改NPC的皮肤？ 59](#_Toc138062870)

[6、 为什么我右键NPC时NPC无法执行给予指令？ 59](#_Toc138062871)

[7、 我如果想让我的NPC给予物品时不是随机选择而是指定选择目标，我应该怎么做？ 59](#_Toc138062872)

[8、 NPC执行指令的方式是每次右键执行一条吗？ 60](#_Toc138062873)

[9、 NPC可以自定义交易吗？是否需要安装前置？ 60](#_Toc138062874)

# 介绍

土豆NPC是一个可使用NPC来执行一定操作的模组，例如：与玩家聊天、让NPC与方块交互、让NPC行走到指定坐标、更改NPC的模式到“敌对模式、防御模式、友善模式、被动模式”、允许NPC穿戴装备、更改NPC的移动行为到“自由模式、跟随模式、指定模式”、隐藏NPC的名称标签、设置NPC的姿势、导出或加载NPC预设、更改玩家模型的NPC皮肤、更改NPC的声音、将NPC添加到刷怪蛋中、更改NPC的实体类型、允许玩家右键NPC时运行指令、允许玩家通过NPC跨服、允许NPC拥有职业等等操作。

# 相关链接

Forge-Curseforge：[[点击前往](https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/taterzens-forge)]

Fabric-Curseforge：[[点击前往](https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/taterzens-forge)]

Modrinth：[[点击前往](https://modrinth.com/mod/taterzens)]

官方GitHub：[[点击前往](https://github.com/samolego/Taterzens)]

中/英WIKI：[[点击前往](https://samolego.github.io/Taterzens/1.11.6/)]

GitHub wiki中文版：[[点击前往](https://github.com/Annijang/Taterzens/wiki)]

GitHub汉化仓库：[[点击前往](https://github.com/Annijang/Annijang-Modpack)]

Discord：[[点击前往](https://discord.gg/9PAesuHFnp)]

Paypal：[[点击前往](https://www.paypal.com/donate/?hosted_button_id=W8NZ8FJQDX4SY&item_name=Taterzens&cmd=_s-xclick)]

# 模组教程

## 开始

1. **模组简介**

本模组可创建一个**非玩家**实体的NPC，可执行一些操作。

可输入“/npc create <NPC名称>”指令来召唤一个默认的NPC。

如果你喜欢使用GUI界面的话，可以输入/npc指令然后点击左上角的create按钮即可创建一名NPC。



1. **GUI指南**

想打开GUI界面，请输入/npc指令，GUI界面是由指令打开的，因此，也拥有与原版指令一样的子命令GUI界面。（GUI界面仅支持Fabric版本，本模组的Forge版本无GUI）

在GUI界面中，在执行创建NPC等操作时，都是引用的原版铁砧的GUI界面。

·要想跳过确认直接执行操作，需要在GUI界面中将鼠标对着该项目然后按下**鼠标右键**，例如：对着“create”按下右键，可直接生成一名名称为玩家ID的NPC。

* 如果想进入子GUI界面，需要在GUI界面中将鼠标对着该项目然后按下**鼠标左键**，例如：想为NPC穿戴装备，在GUI界面中找到“edit”然后按下鼠标左键即可进入子GUI界面，然后在右侧找到“equipment”项目即可设置NPC的装备。

https://www.bilibili.com/video/BV12o4y1A7dQ/

## NPC行为

1. **介绍**

本模组的NPC目前可以与玩家一样执行某些操作，目前可执行的操作如下：

* 与方块进行交互，也就是对方块执行右键操作。
* 行走到预定的坐标。

1. **方块交互**

如果想让NPC与方块交互，请使用以下指令：

/npc action interact <x> <y> <z>

上述指令中的x、y、z为方块坐标。

1. **行走到指定坐标**

如果想让NPC行走到方块上，请使用以下指令：

/npc action goto <x> <y> <z>

上述指令中的x、y、z为方块坐标。

https://www.bilibili.com/video/BV1dX4y147GY/

## 更改行为

1. **行为编辑**

"获取UUID"：获取NPC的UUID最简单的方式是在输入指令时将鼠标准心对着NPC然后就可以在聊天栏中找到UUID。



默认的NPC是[被动]模式。

**如果你想更改NPC的行为模式，请继续往下看。**

默认情况下，NPC都是无敌的，如果想开启或者关闭NPC的无敌模式，如果需要请在选中NPC后输入以下指令：

/data merge entity <NPC的UUID> {Invulnerable:1b}

* 1b = true
* 0b = false
* true = 开启，false = 关闭。

1. **NPC的团队**

土豆NPC模组使用了原版的团队系统，有关原版团队的更多信息，请查看[[wiki](https://minecraft.fandom.com/zh/wiki/%E5%91%BD%E4%BB%A4/team)]。

如果想将NPC添加到一个团队中，请输入以下指令：

/team add teamName

/team join teamName <NPC的UUID>

同一个团队的NPC**不会攻击同团队中的其他生物或者实体**，但是如果你不在该NPC的团队中，请务必注意安全！

https://www.bilibili.com/video/BV1Fo4y1E7xY/

1. **敌对行为**

**今天是个好日子，直到我输入以下指令：**

/npc edit behaviour HOSTILE

需要选中NPC后在聊天栏中输入。

成功输入后该NPC将会攻击非本队伍的生物，为了安全请务必快速远离，否则我可能会成为他们的猎物，**请不要犯傻**，否则你可能会付出血的教训…

https://www.bilibili.com/video/BV1Zz4y1e7DT/

1. **防御行为**

防御行为指的是谁攻击了该NPC，那么该NPC将会还击，如果需要请在选中NPC后输入以下指令：

/npc edit behaviour DEFENSIVE

https://www.bilibili.com/video/BV1kh4y137Bs/

1. **友善行为**

拥有友善行为的NPC会攻击任何靠近的怪物，友善行为指的是对玩家友善，如果需要请在选中NPC后输入以下指令：

/npc edit behaviour FRIENDLY

https://www.bilibili.com/video/BV1pk4y1M7Ed/

1. **被动行为**

NPC在生成时默认为被动模式，如果你需要将NPC切换为被动模式请在选中NPC后输入以下指令：

/npc edit behaviour PASSIVE

被动模式的NPC不会攻击任何生物，不会产生任何的攻击行为。

## 装备

**武装NPC！**

输入以下指令进入该NPC的装备编辑模式：

/npc edit equipment

进入装备编辑模式后可执行以下操作：

\* 手持装备/武器对着NPC右键即可让NPC手持或者穿戴。

\* 对着NPC左键即可交换NPC主副手上的物品。

\* 手持装备对着NPC按住Shift键+右键可让NPC手持装备。

\* 空手对着NPC然后按下Shift键+右键可清空NPC身上所有的装备。

https://www.bilibili.com/video/BV1Gh4y197XG/

如果想让NPC的装备在死亡时掉落而不是**直接清除**，请输入以下指令：

/npc edit equipment allowEquipmentDrops true

## 锁定NPC

1. **默认**

每个NPC在生成时都会默认锁定在特定的玩家上。如果想禁用此操作，请在[config]文件中修改。

/taterzens config edit lockAfterCreation false

1. **锁定有什么作用？**

管理员可能需要一个权限等级为4的NPC，希望该NPC能够执行所有[管理员指令]。但是也希望玩家拥有属于自己的NPC，并且能够编辑该NPC。

如果不锁定的话，那么这就意味着如果在NPC上添加了/stop指令，那么哪怕没有权限的玩家也能通过右键该NPC来关闭服务器。

1. **解锁**

如果想让NPC对每个玩家都可以编辑的话，请在选中NPC后输入以下指令：

/npc unlock

1. **锁定NPC**

如果想为NPC上锁，请在选中NPC后输入以下指令：

/npc lock

## 信息

1. **允许NPC说话！**

NPC是一种简单的生物，当你进入NPC的信息编辑模式时，在聊天栏发送的所有信息NPC都可以记住且保存它们。

你可以随时查看这些信息，如果不喜欢某条信息也可以点击信息右侧的X来删除。

输入以下指令可以查看目前已选择的NPC会发送的所有信息：

/npc edit messages list

1. **聊天编辑**

* 向NPC添加信息

选中NPC后输入以下指令：

/npc edit messages

会通过聊天栏告诉你以下信息：

你已进入<NPC名称>的信息编辑界面，请输入相同的指令或者点击本文本退出编辑。

此时在聊天栏中发送信息，<NPC名称>将会重复发送当前已设置的信息。

你可以发送普通的文本，也可以使用基于/tellraw指令的JSON颜色文本。

此时在聊天栏中发送的任何信息都会被添加到NPC的即将发送信息的列表中。

* 设置彩色信息！

NPC的信息列表可以设置带有彩色文本的信息！

同时也支持[[tellraw的json文本](https://minecraft.fandom.com/zh/wiki/%E5%91%BD%E4%BB%A4/tellraw)]格式。

1、使用文本生成tellraw指令！

有一些工具可以制作此功能，推荐使用[[MCStacker](https://mcstacker.net/)]。

例如：

/tellraw @p {"text":"Discord的邀请！","color":"gold","bold":true,"italic":true,"clickEvent":{"action":"open\_url","value":"https://discord.gg/9PAesuHFnp"}}

将会发送一个以下类似的文本：

Discord的邀请！

2、将所有文本从第一个 { 开始复制到最后。

{"text":"Discord的邀请！","color":"gold","bold":true,"italic":true,"clickEvent":{"action":"open\_url","value":"https://discord.gg/9PAesuHFnp"}}

3. 最后在聊天栏中发送该信息，NPC会解析该内容！

1. **"聊天"和"GUI"**

https://www.bilibili.com/video/BV16N41167Yp/

1. **然后呢？**

当一切设置完毕后，NPC会尝试在NPC附近一定范围内的任何玩家发送该信息，信息拥有一定的延时，可以在配置文件中更改，寻找有关messageDelay的选项即可。

1. **编辑信息**

哦不，我不小心打错字了！我应该如何才能修改它呢？

1. 可以输入以下指令来查看信息的ID：

/npc edit messages list

NPC<NPC名称>会在聊天栏中发送以下信息：

1-> Discord的邀请！ X

2-> 第二条信息。 X

3-> 第三条信息... X

2. 点击想要编辑信息后输入以下指令：

/npc edit messages <id>

3. 在聊天栏中输入新的信息后重新发送即可完成修改。

1. **删除信息**

在聊天栏中输入以下指令：

/npc edit messages <id> delete

输入上述指令后会删除<id>内的信息，如果不想输入指令也可以在聊天栏中点击信息旁边的 X 来删除。

如果想删除该NPC的所有信息，请在聊天栏中输入以下指令：

/npc edit messages clear

## 移动

1. **寻路NPC**

因为本模组拓展了原版的PathfinderMob，所以本模组的NPC将可以设置成自动寻路。

目前NPC的寻路方式分为以下三种：

* [自由模式]：四处游荡，随机行走。
* [跟随模式]：不停地跟随和观察玩家。
* [指定模式]：自定义设置寻路路径。

如果你不希望NPC可以行走的话，请输入以下指令来禁用：

/npc edit movement NONE （默认）

1. **观察和行走模式**

* **观察玩家**

NPC会看着4格内的一个玩家：

/npc edit movement FORCED\_LOOK

https://www.bilibili.com/video/BV1qX4y147tH/

* **始终行走**

始终遵循在[路径]里设置的路径，不会停下来休息：

/npc edit movement FORCED\_PATH

1. **跟随模式**

1. 设置跟随类型：

/npc edit movement FOLLOW <跟随类型>

2. 设置跟随类型为UUID：

/npc edit movement FOLLOW UUID <需要跟随目标的UUID>

3. 示例

① 跟随生物：/npc edit movement follow MOBS

② 禁用跟随模式：/npc edit movement follow NONE

③ 跟随玩家：/npc edit movement follow PLAYERS <玩家ID>

④ 跟随指定UUID的生物：/npc edit movement follow UUID <指定生物的UUID>

https://www.bilibili.com/video/BV1YX4y147Lz/

1. **自由模式**

1. 如果你已经为NPC设置一个自由活动的区域，可以使用以下指令：

/npc edit movement FREE

当输入该指令后，NPC将会自由活动，没有任何限制。因此，也有可能会找不到该NPC，务必将活动区域圈起来！

2. 当在[路径]里设置完成路径后，如果想让NPC在行走时也可以**长时间休息**且观望四周的话，请输入以下指令：

/npc edit movement PATH

## 名称标签

**·显示或隐藏NPC的名称**

想要将NPC的名称设置为隐藏吗？目前有以下几种选择：

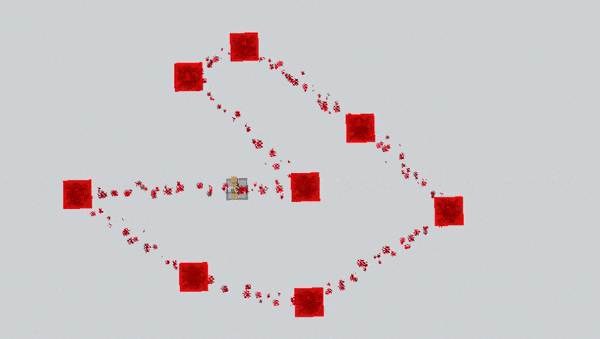
\* 将NPC添加到团队中，然后设置该团队的名称显示规则。

\* 使用指令更改显示规则。（此操作将无法更改NPC的[姿势](poses.md)）

/npc edit tags showCustomName false

## 路径

1. **路径**



1. **设置路径节点**

路径节点控制者NPC的行走方向，如果想编辑路径节点，请输入以下指令进入路径的编辑模式：

只有当设置完成路径之后，移动模式里的“PATH”模式才会生效。

/npc edit path

(要想退出编辑模式，请再次输入相同的指令即可)

* 1. 添加方块

要想添加一个方块坐标到路径里，只需要左键点击，该方块将会暂时地转为红石块。

* 2. 删除方块

要想将方块坐标从路径中删除，只需要右键点击，即可删除该方块的坐标。

1. **清除所有路径**

要想清除所有路径，只需要输入以下指令：

/npc edit path clear

你也许也可以将它的运动方式设置为NONE。

https://www.bilibili.com/video/BV1UM4y1n7qV/

## NPC姿势

1. **自定义姿势**

本模组允许自定义NPC的各种姿势，输入以下指令：

/npc edit pose <姿势ID>

当[实体类型]设置为PLAYER时，工作姿势将被设置为

\* 站立（standing）（默认）

\* 游泳（swimming）

\* 鬼鬼祟祟 / 潜行（crouching）

\* 睡觉（sleeping）

其他的姿势只是更改了名称的显示位置，在视觉上没有任何区别。

https://www.bilibili.com/video/BV11X4y147dA/

## NPC预设

1. **什么是预设？**

预设指的是允许你将某些NPC以及其身上穿戴的装备、皮肤、路径设置、指令、动作等内容导出到文件里,可以与朋友分享这些NPC的预设或者从文件中加载NPC预设。

* 导出预设

/npc preset save <预设名称>

输入上述指令后，预设将会导出到.minecraft\config\Taterzens\presets/<预设名称>.json中。

* 加载预设

/npc preset load <预设名称>

输入上述指令后，游戏将会从.minecraft\config\Taterzens\presets/<预设名称>.json路径中加载预设的NPC。

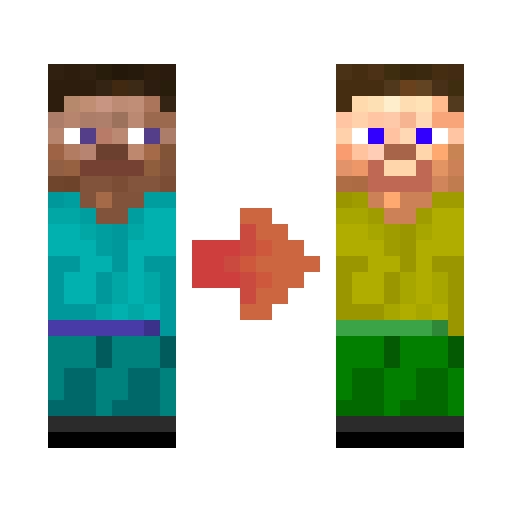
https://www.bilibili.com/video/BV1Kh411M7VL/

## 对话演示-制作任务

在下面的视频里有一个简单的对话任务视频，如果你对该视频感兴趣，请下载视频里的这个[[世界](https://github.com/samolego/Taterzens/files/8781906/dialogue_world.zip)]来查看如何制作的。

https://www.bilibili.com/video/BV1th4y1u7Mw/

## 更改皮肤



1. **默认游戏内置皮肤切换**

* 根据玩家名称。

本模组允许为NPC设置自定义的皮肤，如果实体[类型]被设置为玩家PLAYER，所有皮肤在设置后都会被**缓存**，这意味着哪怕皮肤被更改，NPC的皮肤也会始终保持不变，可以使用以下方法来设置任何我的世界玩家的皮肤：

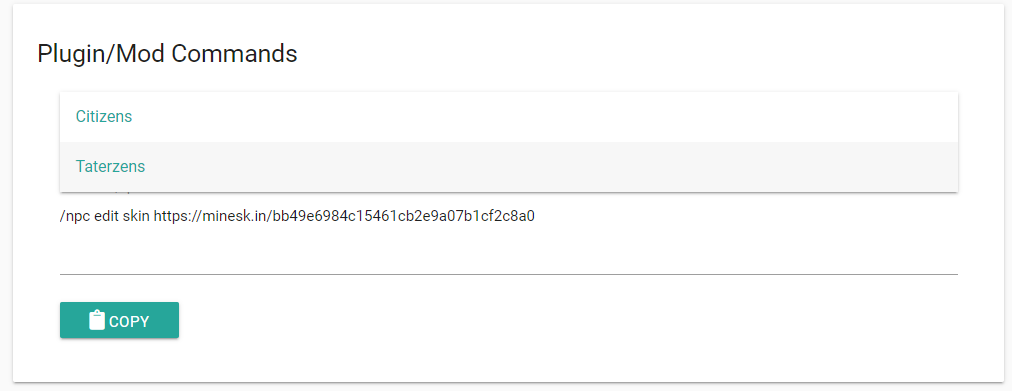
/npc edit skin <我的世界玩家名称>

* 前往[[mineskin](https://www.mineskin.org)]。

1. 查看[[mineskin.org](https://www.mineskin.org)]。

2. 在此网站上上传一个想要的NPC皮肤。

3. 点击生成的URL并复制，或者使用鼠标滚轮向下滑并找到Taterzens后点击复制指令。



4. 输入指令。

/npc edit skin <mineskin网站上的URL>

例如：

/npc edit skin https://www.mineskin.org/1234

1. **皮肤层**

想要将NPC的皮肤设置成自己的，在选中NPC后输入以下指令：

/npc edit skin

会将你的皮肤设置为该NPC的皮肤。

1. **自定义皮肤**

需要搭配mineskin网站使用。

为了使用此功能，需要安装安装“离线皮肤切换”[[Fabric Tailor](https://www.mcmod.cn/class/4879.html)]模组。当安装了该模组后，你将允许自定义\*选择\*并切换NPC皮肤，经过测试，只有玩家模型可以自定义皮肤，如果生物类型不是玩家，那么将无法自定义生物皮肤。

当安装了“离线皮肤切换”[[Fabric Tailor](https://www.mcmod.cn/class/4879.html)]模组后，只需要使用该模组的[[/skin](https://github.com/samolego/FabricTailor/wiki)]指令即可。

/skin set <follow the wiki or brigadier suggestions>

https://www.bilibili.com/video/BV1KN411r7f9/

## 更改声音

1. **烦人的声音**

想要彻底关闭NPC的声音吗？只需要输入以下指令：

/npc edit tags allowSounds false

NPC将会彻底静音！

1. **更改默认声音**

需要打开配置文件，配置文件的路径是.minecraft/config/Taterzens/config.json。

使用任意文本编辑器打开配置文件都可以，只不过我这边推荐使用“Visual Studio Code”。

"death\_sounds": [

"my.custom.sound",

"another.custom.sound"

],

"hurt\_sounds": [

"entity.player.hurt"

],

"ambient\_sounds": []

设置为[]代表没有任何声音，如果存在多种声音，那么将会随机选择其中一种。

这些都是本模组的默认声音，你完全可以随时单独或者完全删除声音，详细请参考[更改单个声音]。

1. **更改单个声音**

如果你觉得默认的声音不好听，或者说NPC宠物的声音听起来好像村民，那么可以试试使用一下三种办法来编辑声音，降低听觉痛苦：

类型：

- 环境声音（ambient）：NPC会偶尔发出环境的随机声音。

- 受伤声音（hurt）：当NPC受到攻击时，NPC会发出的声音。

- 死亡声音（death）：当NPC死亡时会发出的声音。

要想编辑单个NPC的声音，需要先选择NPC，然后可以在该NPC的声音编辑界面中修改该NPC的环境声音、受伤声音、死亡声音。

* **查看当前NPC已设置的声音**

查看当前NPC已设置的声音：

/npc edit sounds list <all|ambient|hurt|death>

如果想一次性查看该NPC的三种声音（环境声音、受伤声音、死亡声音），只需要输入以下指令：

/npc edit sounds list all

如果只是想查看该NPC的单种声音，例如受伤声音，那么只需要输入以下指令：

/npc edit sounds list hurt

* NPC添加单种声音

可以使用一下指令来为NPC添加单种声音，指令如下：

/npc edit sounds add <ambient|hurt|death> <resource>

请确保设置的声音资源路径是正确的，否则NPC将不会发出任何声音。如果遇到了错误也请不要担心，错误的声音资源路径是可逆的，可以使用正确的指令来覆盖掉错误的指令即可。

可以使用带有标签的声音来完成，会显示更加清除的路径来避免发送错误。

例如：如果想让你的NPC的声音听起来像是一只鸡的话，请输入以下指令：

/npc edit sounds add ambient entity.chicken.ambient

也可以加上命名空间来让路径更清楚，避免引用了错误的声音资源路径。

/npc edit sounds add ambient minecraft:entity.chicken.ambient

* 删除NPC的单种声音

如果想更改或者设置错了声音资源路径，那么也可以使用指令来删除NPC的单种声音或者所有声音。

删除声音的指令如下：

/npc edit sounds remove all|<<ambient|hurt|death> all|<<index|resource> <identifier>>>

看起来也许有点复杂，但是不如把它们分解出来讲解，使其更加可视化。

只需要稍微分解一下，就可以得到该指令的树状结构，如下图所示：

/npc edit sounds remove all

|

-- <ambient|hurt|death> all

|

-- <index|resource> <identifier>

在该结构里，只有竖线“|”是向下选择，以横线“--”为开头的是可选项，可以在竖线“|”的右侧来选择可选项中的一种选项。

还是不懂吗？那我们不如列举一些例子：

假如说想在特定的NPC中删除所有类型中的所有声音，那么只需要输入以下这条指令：

/npc edit sounds remove all

如果想在特定的声音类型中删除特定类型中的所有指定声音，例如：删除NPC的死亡类型中的所有声音，那么可以使用以下指令来完成该操作：

/npc edit sounds remove death all

考虑到另外一种情况，想从特定的声音类型中删除一个特定的声音，那么有两种情况：

/npc edit sounds list all

目前设置的环境声音：

1. minecraft:entity.chicken.ambient

2. minecraft:entity.villager.ambient

目前设置的受伤声音：无

目前设置的死亡声音：无

如果想删除村民的环境声音，那么可以使用特定的列表条目中的编号来删除声音：

/npc edit sounds remove ambient index 2

如果想根据名称来删除村民的环境声音：

/npc edit sounds remove ambient resource minecraft:entity.villager.ambient

不使用命名空间也是可以正常删除村民的环境声音：

/npc edit sounds remove ambient resource entity.villager.ambient

如果想根据索引来处理声音的话，需要在声音的类型中添加索引的关键字，不使用关键词将无法删除声音，从技术上来说这指的是声音资源路径，详细请参考[[我的世界wiki](https://minecraft.fandom.com/wiki/Resource_location)]。

提示：使用Tab键来补全指令会让操作更简单！

## 刷怪蛋

1. **代替指令刷怪**

NPC也可以通过指令来生成，最主要的是也可以将预设与刷怪笼互相搭配！

注意：如果是通过刷怪笼生成的NPC，NPC默认不会被选中。

**·基础生成**

/give @s chicken\_spawn\_egg{EntityTag:{id:"taterzens:npc"}} 1

**·根据预设生成**

假如我们有一个名称为my\_npc的NPC预设文件，使用下述指令可以获得一个包含该NPC的[预设NPC]刷怪蛋。

/give @s chicken\_spawn\_egg{EntityTag:{id:"taterzens:npc", PresetOverride:"my\_npc"}} 1

如果想要使用其他NPC的预设，只需要编辑上述指令中的PresetOverride更换为其他的预设NPC文件名即可。

https://www.bilibili.com/video/BV1gW4y1X7Ac/

## 实体类型

1. **更改实体类型**

**要想执行此操作，需要安装“[**[**DisguiseLib**](https://modrinth.com/mod/disguiselib/versions)**]”模组**。

实体类型理论来讲支持所有原版的实体，除了部分特殊的实体，例如：船、恶魂的火球、被激活的TNT、末地水晶等等。

理论来讲，其他模组的实体**应该**也支持。

想要更改实体类型，只需要在选中NPC后输入以下指令：

/npc edit type <实体类型>

1. **添加自定义NBT**

DisguiseLib模组支持使用nbt来为生物进行伪装，要想使用伪装，请在实体类型右侧输入nbt数据：

/npc edit type <实体类型> <nbt>

1. **示例**

"获得自定义NBT"

前往[[mcstacker](https://mcstacker.net/)]上然后选择summon类型。设置实体并且添加自己想要的NBT之后，将{}之间的内容复制，包括括号，最后将复制的内容添加到上述指令中实体类型右侧的<nbt>栏中。

* 沙漠村民

/npc edit type minecraft:villager {VillagerData:{profession:"minecraft:armorer",type:"minecraft:desert"}}

* 小鸡

/npc edit type minecraft:chicken {Age:-1}

* 自定义盔甲架

"轻松地自定义盔甲架"

玩家Patbox做了一个很酷的盔甲架编辑器，同时也支持Disguise里的实体，更多信息请查看[[盔甲架编辑器](https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/armor-stand-editor)]页面。

/npc edit type minecraft:armor\_stand {HasVisualFire:1b,Glowing:0b,ShowArms:1b,Small:1b,NoBasePlate:1b}

https://www.bilibili.com/video/BV1XW4y1Q71n/

## 指令动作

1. **右键点击动作**

从0.3.0版本开始，NPC可在右键时执行多条指令。

可以是攻击的指令，给予物品的指令，也可以是针对NPC本身、随机玩家、所有玩家的指令等等。

NPC甚至可以通过执行指令来编辑自身！更多信息请查看下方视频中的例子。

如果想查看NPC在右键时会执行的指令，请输入以下指令查看：

/npc edit commands list

1. **权限等级**

**(啊？为什么我的指令不生效？)**

新生成的NPC权限等级可以在[config]文件中查看。

如果想设置一名NPC执行非管理员指令，可以输入以下指令来设置指定NPC的权限等级：

/npc edit commands setPermissionLevel 0

如果想让该NPC执行op指令，请将该NPC的权限等级设置为4，指令如下：

/npc edit commands setPermissionLevel 4

1. **目标选择器**

在大多数情况下，你可能只是想让NPC执行右键操作，正常情况下你可以使用原版的@p选择器，而@p选择的是最近玩家，而有时最近的玩家可能并不是想与NPC互动的玩家，如果使用@s选择器，而生效实体只会是NPC本身而不是玩家。

你可以使用--clicker--来替换默认的@s目标选择器，本模组在执行指令时将选择器指向指定的玩家而不是随机玩家。

给予点击的玩家一个金锭：

/npc edit commands add minecraft give --clicker-- gold\_ingot

让点击的玩家向上传送10格：

/npc edit commands add minecraft execute at --clicker-- run tp --clicker-- ~ ~10 ~

https://www.bilibili.com/video/BV1FP411q7aE/

## 跨服操作

1. **设置**

1. 请确保在[config]文件中将"bungee" -> "enable\_commands"设置为true。

(/taterzens config edit bungee enableCommands true)

2. 也可以使用以下方式来添加一个bungee/velocity指令。

/npc edit commands add bungee <cmd> <player> <parameter>

说明：

\* cmd - bungee的指令，见下文。

\* player - 执行操作的玩家

\* parameter - 参数，如果有指令需求的话。

1. **可用指令**

\* server - 将玩家传送到另外一个服务器上。（参数：服务器名称）

\* message - 向玩家发送的信息。

\* message\_raw - 以[[tellraw](https://minecraft.fandom.com/wiki/Raw_JSON_text_format)]格式向玩家发送信息。

\* kick - 踢出玩家（参数：踢出原因）

1. **服务器切换**

https://www.bilibili.com/video/BV1tV4y117Pj/

## 新增指令操作

1. **NPC新增指令**

这个操作很简单，就跟使用以下指令一样：

/npc edit commands add minecraft <command>

注意：当NPC添加了右键指令后，所有同一个权限组的指令在右键时都会**一次性**全部执行。

所有的指令都是只会在玩家右键NPC时执行。

当玩家第二次右键时，会执行第二个权限组里的指令，以此类推，每右键一次都会执行新的权限组里的指令。

1. **我想针对与我的NPC互动的玩家！**

没有比这更容易了！有了模组内置的目标选择器，只需要将指令自带的目标选择器@a、@s等换成--clicker--目标选择器即可。当玩家右键该NPC时，将会把目标选择到右键NPC的玩家。

假如有一名叫samo\_lego的玩家想与NPC做出交互，只需要添加以下几个指令：

/npc edit commands add minecraft give --clicker-- sunflower{display:{Name:'{"text":"--clicker--'s coin"}'}}

NPC的执行指令会更改为以下内容：

/give samo\_lego sunflower{display:{Name:'{"text":"samo\_lego's coin"}'}} 1

玩家将会获得一个向日葵”物品，但是名字是“samo\_lego的硬币”。

https://www.bilibili.com/video/BV1FP411q7aE/

## 编辑动作

1. **哦不，我不喜欢再有这条指令了！**

1. 使用以下指令来查看NPC目前的指令列表：

/npc edit commands list

NPC<NPC名称>将在玩家右键时执行以下指令：

1-> give @r diamond X

2-> tp -\-clicker-\- ~ ~10 ~ X

3-> msg @a I'm broke now! X

选择想要删除的指令，然后查看指令的左边这个数字ID，然后在聊天栏中点击需要删除的指令或者输入以下指令：

/npc edit commands group id <指令组id> remove <指令id>

1. **删除所有指令**

如果想删除NPC添加的**所有**指令，需要输入以下指令：

/npc edit commands clear

## NPC指令

1. **这些指令的作用是什么？**

更好的帮助你管理你名下的NPC。

在编辑NPC之前请确保已经选择了一名NPC，指令是：/npc select

* **生成**

/npc create <NPC名称> - 生成一名NPC，同时默认选择该NPC。

* **删除**

/npc remove - 删除**已选择**NPC。

* **传送**

/npc tp <目的地> - 将指定的NPC传送到指定的坐标。

<目的地>： 目的地可以是指定实体，也可以是指定坐标。

* **NPC列表**

/npc list - 列出所有名下已加载的NPC。

* **选择**

可以通过NPC的ID、名称、UUID或者面前的方式来选择NPC。

注意：ID指的是输入/npc list指令时的NPC列表的对应NPC左侧的数字，例如：1、2、3、4、5这种的数字ID。UUID是我的世界默认区分生物的唯一识别码，有关UUID的内容，请查看[[我的世界Wiki](https://minecraft.fandom.com/zh/wiki/%E9%80%9A%E7%94%A8%E5%94%AF%E4%B8%80%E8%AF%86%E5%88%AB%E7%A0%81)]。

·**ID**

1. 输入/npc list指令可查看目前已加载区块中的NPC的ID。

2. 输入/npc select id <ID>指令来选择对应ID的NPC。

·**UUID**

1. 输入/npc list指令可查看目前已加载区块中的NPC。

2. 在聊天栏中使用鼠标指向NPC的右侧的(UUID)栏即可查看该NPC的UUID。

3. 点击列表中的(UUID)文本。

4. 使用“Ctrl+a”和“Ctrl+c”组合快捷键将NPC的UUID复制到电脑的剪切板中。

5. 输入/npc select uuid <UUID>指令后使用“Ctrl+v”快捷键将刚刚复制到的<UUID>粘贴到刚刚复制的<UUID>栏中。

6. 一切顺利的话那么将会根据UUID来选择该NPC。

·**名称**

1. 输入/npc list指令可查看目前已加载区块中的NPC。

2. 输入/npc select name <名称>指令，根据NPC列表中的NPC名称来选择该NPC。

注意：如果你的NPC名称里包含空格（例如：史 蒂 夫），请确保使用名称来选择NPC时将NPC的名称使用引号全部圈起来了。在该例子中使用的指令是/npc select name "史 蒂 夫"，如果没有引号，那么NPC将不会被选中。

注意：如果在附近存在多个重名的NPC，那么会选择失败然后弹出一个错误信息。

·**近距离选择**

1. 面向要选择的NPC。

2. 输入/npc select指令即可选择该NPC。

·**编辑**

你可以更改NPC的多种功能，例如：实体类型、皮肤、姿势、名称、聊天信息、右键动作等。

## 模组指令

**它的作用是什么？**

该指令仅适用于管理员。

该指令允许重载或者编辑[config]文件。

# 职业

## 职业指令

1. **为NPC分配职业**

/npc edit professions add <职业id>

职业ID在给予NPC职业时会自动生成，默认情况下都没有对应职业的生物模型，但这个操作也许在未来可能会实现。 :)

1. **查看职业列表**

/npc edit professions list

使用该指令可以将所有的职业都以列表的形式在聊天栏中显示，你可以点击聊天栏中的 X 来删除该NPC的职业。

1. **删除职业**

综上所述，你可以点击聊天栏中的职业列表右侧的 X 来删除该职业，也可以使用以下指令：

/npc edit professions remove <职业id>

## 铁匠职业

该模组为游戏内添加了一个铁匠职业来修复玩家的工具，铁匠可以修复武器装备的耐久，也可以设置每次消修复需要消耗多少金额或者每次修复的耐久等。

1. **相关链接**

Curseforge：[[点击前往](https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/blacksmiths)]

GitHub：[[点击前往](https://github.com/samolego/Blacksmiths)]

https://www.bilibili.com/video/BV1xh4y13718/

1. **使用方式**

请确保你将blacksmiths:blacksmith铁匠职业[分配]给了NPC，然后只需要右键铁匠即可打开铁匠的GUI界面。

https://www.bilibili.com/video/BV1Qo4y1A72x/

1. **定价**

如果你正好安装了[[Grand Economy](https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/grand-economy)]模组，那么你可以使用该模组来设置每次修复需要的价格，否则你可以设置成物品和它的“worth”。

https://www.bilibili.com/video/BV1Do4y1A7p3/

1. **NPC耐久修复设置**

你想让玩家拥有不同的修复耐久数量的NPC吗？那么请使用以下指令：

/profession blacksmith <规则>

你可以使用以下规则：

\* costPerDurabilityPoint - 设置修复1点耐久消耗的金额数量

\* durabilityPerSecond - 每秒可以修复多少耐久，数字可以小于1.

\* workInUnloadedChunks - NPC是否可以在未加载的区块里工作。

1. **等等...未加载的区块？**

是的，你没有看错，由于每个服务器的延迟都不一样，而本模组使用了特殊的技术允许NPC在未加载的区块里持续修复工具，只要服务器一直开启的话那么工具可以始终进行修复

## 地毯商人职业

注意：该功能仅支持Fabric加载器。

注意：你需要安装[[CarpetMod](https://github.com/gnembon/fabric-carpet/releases/latest)]模组才能使用该功能。

1. **安装脚本职业**

1. 下载所需要的职业脚本，然后将它们安装在minecraft-folder/world/scripts。

2. 启动服务器或者单人游戏。

3. 确保脚本已经加载（/script load <脚本名称>）。（加载脚本请使用指令：/carpet setDefault scriptsAutoload true）

4. 给予NPCtaterzens:scarpet\_profession（/npc edit professions add taterzens:scarpet\_profession）。

1. **新建商人**

下载[[商人脚本](https://github.com/samolego/TaterzenScarpetProfessions/blob/master/scripts/merchant.sc)]后根据上面的安装步骤使用它。

https://www.bilibili.com/video/BV1fo4y177RU/

**现在可以与该NPC交易：**

16个橡木原木 -> 3个绿宝石

32个石头 -> 2个金锭

1. **修改脚本**

你想在上面的实力中添加自己的交易吗？只需要在[[global\_item\_map](https://github.com/samolego/TaterzenScarpetProfessions/blob/e4d5888b321bb9a3d4a6e130c79a5e185dea8a8d/scripts/merchant.sc#L20-L34)]里添加新的物品即可。

global\_item\_map = {

// Takes 32 stone and gives 2 gold

'stone' -> {

'take\_count'-> 32,

'trade\_item'-> 'gold',

'trade\_count'-> 2

},

// Takes 16 oak\_log(s) and gives 3 emerald(s)

'oak\_log' -> {

'take\_count'-> 16,

'trade\_item'-> 'emerald',

'trade\_count'-> 3

- }

+ },

+ // Takes 1 dirt and gives 64 diamond. Stonks!

+ 'dirt' -> {

+ 'take\_count'-> 1,

+ 'trade\_item'-> 'diamond',

+ 'trade\_count'-> 64

}

};

你也可以查看[[地毯wiki](https://github.com/gnembon/fabric-carpet/wiki/Scarpet)]和[[文档](https://github.com/gnembon/fabric-carpet/blob/master/docs/scarpet/Documentation.md)]来获得自定义脚本的相关指南。

## 商人职业

一个交易的模组，为NPC添加了一个可以自定义交易物品的GUI界面，商人NPC模组允许你非常轻松地制作那些可以自定义交易的商人，同时拥有一个GUI界面来很轻松地添加新的交易或者删除现有的交易，玩家可以右键商人来与该商人进行无限次的交易。

1. **相关链接**

CurseForge：[[点击前往](https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/tradernpcs)]

GitHub：[[点击前往](https://github.com/samolego/TraderNPCs)]

1. **使用**

请确保将tradernpcs:trader职业[分配]给NPC之后，只需要输入以下指令来编辑交易：

/profession trader edit

1. **将类型更改为村民**

更多信息请查看[实体类型]。

https://www.bilibili.com/video/BV1Xz4y1e7pi/

# 配置文件

配置文件路径：“.minecraft”->“config”->“Taterzens”->“config.json”

{

  "// 设置模组使用的语言文件，客户端无效，如果需要替换请自行替换模组内的data文件夹里的en\_us.json文件。": "",

  "language": "en\_us",

  "// 设置多少tick后，NPC会从玩家列表中清除。": "",

  "// 需要设置一定的延迟，否则客户端就无法获取到NPC的皮肤。": "",

  "// 如果想让NPC始终保留在按下Tab键时的玩家列表中，请将该值设置为-1.": "",

  "taterzen\_tablist\_timeout": 30,

  "// 如果设置为true，那么当安装了“离线皮肤切换”模组后，": "",

  "// 本模组会提醒“离线皮肤切换”模组拥有一些NPC的皮肤切换功能。": "",

  "post\_fabrictailor\_advert": false,

  "// 是否取消向OPS发送NPC已执行的指令信息。": "",

  "hide\_ops\_message": true,

  "// 如果设置为true，那么NPC在生成后会默认锁定。": "",

  "lock\_after\_creation": true,

  "// 如果设置为true，那么当NPC的名称在玩家列表上可见时，会忽略它们。": true,

  "// 新生成的NPC默认信息。": "",

  "defaults": {

    "name": "Taterzen",

    "leashable": false,

    "pushable": false,

    "// 设置每次与NPC交互执行指令后再次执行需要等待多少Tick。": "",

    "minimum\_interaction\_time": 0,

    "// 设置向玩家发送信息的间隔时间，同时支持翻译。": "",

    "command\_cooldown\_message": "taterzens.npc.interact.cooldown",

    "// 设置NPC默认的权限等级。": "",

    "command\_permission\_level": 4,

    "// 设置NPC的默认声音，如果想使其静音可设置为“[]”。": "",

    "death\_sounds": [

      "entity.player.death"

    ],

    "hurt\_sounds": [

      "entity.player.hurt"

    ],

    "ambient\_sounds": [],

    "// 如果设置为true，那么NPC在生成时默认为无敌模式。": "",

    "invulnerable": true,

    "// 如果设置为true，那么NPC在处于攻击状态时启用跳跃功能。": "",

    "jump\_while\_attacking": true,

    "// 如果设置为true，那么允许NPC飞行。": "",

    "allow\_flight": false,

    "// 如果设置为true，那么NPC可以被船/矿车运输。": "",

    "allow\_riding": false,

    "// 如果设置为true，那么NPC将可以游泳。": "",

    "allow\_swim": true,

    "// 如果设置为true，那么NPC在死亡时会掉落身上的装备。": "",

    "drop\_equipment": false

  },

  "path": {

    "// 设置在路径编辑器中使用的颜色例子，使用RGB值（0-255）。": "",

    "color": {

      "red": 0.0,

      "green": 255.0,

      "blue": 255.0

    }

  },

  "messages": {

    "// 设置每条信息发送的延迟，单位：tick。": "",

    "message\_delay": 100,

    "// 如果设置为true，那么在编辑信息后会退出信息的编辑模式。": "",

    "exit\_editor\_after\_msg\_edit": true,

    "// 设置NPC向玩家发送的信息格式，第一个%s会被替换为NPC的名称，第二个%s会被替换为发送的信息。": "",

    "structure": "%s -> you: %s",

    "// 设置玩家在靠近NPC多少格时才会收到NPC发送的信息。": "（默认：3格）",

    "speak\_distance": 3.0

  },

  "perms": {

    "// 如果设置为true，那么当加载了“LuckPerms”模组后，所有的权限都会保存到“permissions.toml”文件中。": "",

    "save\_permissions\_file": true,

    "// 设置执行“/npc”指令所需要的权限等级。": "",

    "// 只有在未安装“LuckPerms”模组时才会生效。": "",

    "npc\_command\_permission\_level": 2,

    "// 设置执行“/profession”指令所需要的权限等级。": "",

    "profession\_command\_permission\_level": 2,

    "// 设置执行“/taterzens”指令所需要的权限等级。": "",

    "// 同样，只有在未安装“LuckPerms”模组时才会生效。": "",

    "taterzens\_command\_permission\_level": 4,

    "// 如果设置为true，那么允许玩家设置NPC的权限等级，": "",

    "// 小心！玩家可能会使用该NPC来绕过玩家": "",

    "// 本身的权限来运行一些指令！": "",

    "allow\_setting\_higher\_perm\_level": false,

    "// 设置绕过锁定NPC的默认权限等级。": "",

    "select\_bypass\_level": 3

  },

  "bungee": {

    "// 如果设置为true，那么NPC将拥有跨服功能。.": "",

    "enable\_commands": false

  },

  "// 设置在GUI界面中使用的自定义模型数据ID。": "",

  "gui\_item\_model\_data": 257,

  "// 设置进入路径节点的指令，而不是在输入默认的“/npc gui”指令后才能进入子界面。（同时会使节点的左键和右键功能互换）": "",

  "prefer\_execution\_nodes": [

    "npc edit messages swap",

    "npc edit equipment"

  ],

  "// 如果设置为true，那么在和平模式下，NPC也能与玩家战斗。": "",

  "combat\_in\_peaceful": true,

  "// 如果设置为true，那么当玩家选择到NPC时，会给予该NPC发光效果。": "",

  "glow\_selected\_npc": true

}

# 常见问题

## 我在创建NPC时它为什么提示我没有权限？

答：请在本模组的配置文件中寻找“npc\_command\_permission\_level”并将其设置成自己目前的权限等级，其中玩家的默认权限等级为0、函数和、“/execute”执行子命令指令、命令方块/命令方块矿车的权限等级为2、服务器控制台的权限等级为4。

## 如何以最简单的方式获取到NPC的UUID？

答：鼠标指向NPC然后输入“/tp”指令即可在聊天栏中找到NPC的UUID，UUID为一串不规则的英文和数字组成，很容易就能发现，例如：“a5627494-3f84-42b0-84d9-5eeb981ed722”。

## 我设置了NPC的行为方式是敌对，但是为什么这个NPC它无法去攻击？

答：设置了行为方式后还需要设置NPC的移动方式，例如：始终行走的FORCED\_PATH模式。

## NPC的移动方式有哪些？它们分别是什么作用？

答：FREE（行走模式，会随便乱走且无规律，非常地自由）、LOOK（站立模式，会偶尔的会看向4格内的玩家）、NONE（默认，没有任何作用）、PATH（指定模式，会沿着设置好的路径行走，同时也会在行走完一定距离后停下来休息且会四处观望）、TICK（未测试出来功能，看起来貌似和“LOOK”模式一样）、FORCED\_LOOK（站立模式，始终会看向4格内的玩家）、FORCED\_PATH（行走模式，会始终沿着路径行走，不会停下来休息）

## 我为什么无法更改NPC的皮肤？

答：只能更改玩家类型为玩家（PLAYER）的NPC皮肤，而其他类型的NPC皮肤，例如：烈焰人、僵尸、骷髅等，无法更改此类非玩家类型的NPC皮肤，更改皮肤需要安装[[Fabric Tailor](https://www.mcmod.cn/class/4879.html)]模组。

## 为什么我右键NPC时NPC无法执行给予指令？

答：需要检查NPC的权限等级，也可以手动在选择NPC后输入“/npc edit commands setPermissionLevel <权限等级>”指令来设置NPC的权限等级，执行OP指令需要NPC拥有4级的权限等级。

## 我如果想让我的NPC给予物品时不是随机选择而是指定选择目标，我应该怎么做？

答：在我的世界的默认目标选择器里，有“@a”、“@s”等目标选择器，这些默认的目标选择器都无一例外都是要么直接给予所有人，那么随机选择，如果想指定给予某名点击该NPC的玩家物品，默认是无法通过原版的方式来给予。但是本模组添加了一个名为“--clicker--”的新目标选择器，当使用该目标选择器时，每当玩家右键该NPC时，该NPC都会将目标选择为点击该NPC的玩家，通过此方法，可以避免给予所有人或者随机给予最近的玩家。例如：给予金锭（/npc edit commands add minecraft give --clicker-- gold\_ingot）、向上传送10格（/npc edit commands add minecraft execute at --clicker-- run tp --clicker-- ~ ~10 ~）。

## NPC执行指令的方式是每次右键执行一条吗？

答：不，每当玩家右键时，都会执行该指令组里的所有指令，同时也可以为NPC设置多个权限组来允许玩家每次右键执行不同的指令，相关视频请查看上面教程栏里的第17项里的视频。

## NPC可以自定义交易吗？是否需要安装前置？

答：是的，NPC可以通过安装其他模组来获得职业，例如：当安装了铁匠职业后，该NPC将可以获得消耗金币来修复工具的耐久；当安装了地毯商人职业模组后，当玩家给予该NPC一定数量的物品时，该NPC会拾取该物品然后给予一定的物品奖励；当安装了商人职业后，该NPC会获得交易的能力，交易界面与原版的村民类似，可自定义交易内容，同时交易内容也支持NBT标签。