

LittleMonster

版本: v1.7.0

感谢您使用LittleMonster副本插件 使用本插件时请阅读如下规则

1. 本插件作者为若水, LT_Name
2. 本插件是免费插件 禁止倒卖
3. 每当本插件加载时 本文件都会生成, 本文件会提供插件的使用方法以及使用规则
4. 使用本插件时, 大部分的帮助信息均在本文件, 其他功能可自行探索
5. 问题反馈: <https://github.com/SmallasWater/LittleMonster/issues>

指令/!t help

怪物配置文件

头部显示: "**\$e{名称} \$c♥\$7[\$a{血量}\$e/\$b{最大血量}\$7]"**

皮肤: "粉蓝双瞳猫耳少女"

是否可移动: **true**

攻击力: **1**

血量: **50**

防御: **0**

大小: **1**

攻击距离: **1.3**

击退距离: **0.8**

视觉距离: **30**

是否攻击友好生物: **false**

是否攻击敌对生物: **true**

是否被动回击生物: **true**

是否主动攻击生物: **true**

攻击速度: **10**

阵营: "光明"

是否攻击相同阵营: **false**

攻击阵营: **[]**

攻击方式: **0**

群体攻击范围: **5**

恢复血量: **5**

恢复间隔: **20**

是否仅脱战恢复: **true**

主动锁定玩家: **true**

移动速度: **1.6**

无敌时间: **30**

是否可击退: **false**

装饰:

手持: "267:0"

副手: "267:0"

帽子: "0:0"

胸甲: "0:0"

护腿: "0:0"

靴子: "0:0"

药水效果:

- "20:1:5"

未锁定时是否移动: **true**

显示伤害榜: **false**

技能:

"20":

- 技能名: "@体型"
效果: 2.0
概率: 100 #概率为0-100 对应0%-100%
- 技能名: "@伤害"
效果: 7
概率: 100
- 技能名: "@生成"
效果: ["a1"]
概率: 100
- 技能名: "@信息"
信息: "触发了"
效果: 1
概率: 100
- 技能名: "@药水"
效果: ["20:1:5"]
概率: 100

死亡掉落:

```
# 若为nbt物品则 id: "保存的名称:数量@nbt"
# 数量可不填 id: "保存的名称@nbt"
# round 为执行概率 可填范围为0-100 对应0%-100%
item:
  - id: "264:0:1@item"
    round: 20 #掉落几率 20%
cmd:
  - cmd: ''
    round: 0 #命令执行概率 0%
```

公告:

击杀:

是否提示: **true**
信息: "&e[&bBOSS提醒 &e] &d{name} 被 {player} 击杀"

是否公告: **true**

死亡:

是否提示: **true**
信息: "&e[&bBOSS &e] {name} 在坐标: x: {x} y: {y} z: {z} 处死亡"

刷怪点配置文件

刷新怪物: a1

刷怪点:

```
x: 0.0
y: 0.0
z: 0.0
level: "world"
```

#以刷怪点为中心随机偏移0-5格，防止怪物死板生成在同一位置

```
#设置为小于等于0的数不启用
刷怪随机偏移： 5
是否刷怪： true
刷怪间隔： 10
刷怪数量： 1
刷怪上限： 1
怪物最大位移距离： -1
刷怪距离： 18
是否显示刷怪点： true
# -1时间为永久 单位为秒
怪物存在时间： -1
公告：
    是否提示： true
    时间：
        - 3600
        - 1800
        - 600
        - 300
    信息： "&e[ &bBOSS提醒 &e] &a{name} 将在 {time} 后复活"
    复活提醒： "&e[ &bBOSS提醒 &e] &a{name} 已复活"
刷怪点标题： "$a>>$l$o LittleMonster $r$a<< "
刷怪点浮空字： |-
    $e>>$a-----$e<<
    $e>>$f{名称} $d的刷怪点 $e<<
    $e>>$f数量： $a{数量} $e/$c {上限} $e<<
    $e>>$f刷新时间： $b{time} 秒 $e<<
    $e>> {name} 努力挑战吧<<
    $e>>$a-----$e<<
```

config.yml 配置文件

```
npcs:
    # 自定生成的时间 20为1秒
    autospawn-tick: 100
    # 自动生成的地图名称
    worlds-spawning: []

# 格式
# autospawn:
# npc名称:
#     maxCount: 20
#     liveTime: 30
autospawn: {}
```

攻击方式

攻击方式	介绍
0	NPC对玩家使用近战
1	NPC对范围内玩家群体攻击
2	NPC向目标发射弓箭

攻击方式	介绍
3	NPC触发EntityInteractEvent事件 (可用于开发者接口调用)

技能列表

变量	描述	数据类型(效果)
@药水	给予目标玩家/生物 药水效果	[] 示例["药水id:等级:时间"]
@群体药水	给予群体攻击范围内玩家/生物 药水效果	[] 示例["药水id:等级:时间"]
@体型	改变NPC体型大小	数值 示例: 1.0
@伤害	设置NPC的伤害	数值 示例: 1
@攻速	设置NPC的攻击速度 20为1秒	数值 示例: 10
@皮肤	设置NPC的皮肤	名称 示例 "皮肤名称"
@群体引燃	给予目标玩家/生物 燃烧效果	数值 示例: 10 引燃10秒
@引燃	给予群体攻击范围内玩家/生物 燃烧效果	数值 示例: 10 引燃10秒
@群体冰冻	给予群体攻击范围内玩家/生物冻结效果	数值 示例: 10 冻结10秒
@冰冻	给予目标玩家/生物 冻结效果	数值 示例: 10 冻结10秒
@范围击退	击退群体攻击范围内玩家/生物	数值 示例: 0.2
@击退	击退目标玩家/生物	数值 示例: 0.2
@信息	给攻击过NPC的玩家发送信息	内容 示例: "这是一段话"
@生成	召唤NPC怪物	[] 示例: ["NPC的文件名称"]

指令信息

```
/lt clear 清除所有实体
/lt create <名字> 创建怪物
/lt del <名字> 删除怪物
/lt pos <名字> <怪物> 创建怪物点
/lt dp <名字> 删除怪物点
/lt spawn <名字> <x> <y> <z> <level> <time(存活时间(秒))> 生成一个怪物
指令可用 /lt spawn 名称 存活时间 指令代替 存活时间可以不写
也可以/lt spawn 名称 ~ ~ ~ 地图名称 存活时间代替 存活时间可以不写
/lt set 修改怪物数据
/lt reload 重新加载配置文件
/lt save <名字> 将手持物品保存在nbtitem.yml
```

死亡执行指令的玩家变量

变量	介绍
@target	NPC锁定的目标玩家/最后一击玩家

变量	介绍
@targetAll	攻击过NPC的所有在线玩家
@damage	伤害最高的玩家