

# LittleMonster

版本: v1.7.0-SNAPSHOT

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 但请不要对外出售也不要提供给其他人
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, 所有的帮助信息均在本文件, 其他功能请自行探索
5. 本插件不适合小白使用且不提供任何的帮助, 仅接收bug的反馈, 若有其他求助信息均不理睬

## 指令/lt 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
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

变量	描述	数据类型(效果)
@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
@targetAll	攻击过NPC的所有在线玩家
@damage	伤害最高的玩家