

# NeigelItems



## 简介

NeigelItems是一个基于TabooLib，使用Kotlin编写的随机物品插件  
功能还行，尚且能用

## 交流

QQ群: 648142579

## 安装

## 需求

1.12.2-1.19 spigot服务端

## 安装NeigelItems

### NeigelItems-自动构建

1. 点击上方链接，通过GitHub下载NeigelItems插件
2. 将文件丢入plugins文件夹
3. 重启服务器

## 注意

! 不要尝试通过Plugman等热重载工具加载NeigelItems

## 默认配置

config.yml



## Main:

```
# MM物品默认保存路径
MMItemsPath: MMItems.yml
# 是否开启debug模式
Debug: false
```

## Messages:

```
# 玩家不在线提示
invalidPlayer: §e[NI] §6玩家不在线或不存在
# 给予成功提示
successInfo: §e[NI] §6成功给予 §f{player} §a{amount} §6个 §f{name}
# 被给予成功提示(设置为""则不进行提示)
givenInfo: §e[NI] §6你得到了 §a{amount} §6个 §f{name}
# 给予成功提示
dropSuccessInfo: §e[NI] §6成功在 §a{world} §6的 §a{x},{y},{z} §6掉落了 §a{i
# 未知物品提示
unknownItem: §e[NI] §6找不到ID为 §a{itemID} §6的物品
# 对应ID物品已存在提示
existedKey: §e[NI] §6已存在ID为 §a{itemID} §6的物品
# 未知解析对象提示
invalidPaser: §e[NI] §6不能针对后台解析物品，请指定一个玩家
# 保存成功提示
successSaveInfo: §e[NI] §6成功将 §f{name} §6以ID §a{itemID} §6保存至 §a{pa
# MM物品转换完毕提示
mMImportSuccessInfo: §e[NI] §6成功将所有MM物品保存至 §a{path}
# 物品列表内，点击获取物品提示
clickGiveMessage: §e点击获取该物品
# 不要保存空气提示
airItem: §e[NI] §6请不要试图保存空气，谢谢合作
# 输入无效数字提示
invalidAmount: §e[NI] §6无效数字
# 输入无效世界提示
invalidWorld: §e[NI] §6无效世界
# 输入无效坐标提示
invalidLocation: §e[NI] §6无效坐标
# 权限不足提示
insufficientPermissions: §e[NI] §6权限不足
# 未发现前置插件提示
invalidPlugin: §e[NI] §6未发现前置插件: {plugin}
# 物品冷却提示
itemCooldown: §e物品冷却中! 请等待{time}秒
# 重载完毕提示
reloadedMessage: §e[NI] §6重载完毕
```



```
# 无效NBT提示
invalidNBT: §6[NI] §cNBT加载失败, 请勿在列表型NBT中混用键值对, 数字及字符串

# 错误物品提示
invalidItem: '§6[NI] §c物品加载失败, 物品可能缺损数据, 物品ID: §6{itemID}'

# 给予失败提示
failureInfo: '§e[NI] §6物品给予失败, 可能原因: 物品未配置材质/玩家已下线'

# 缺少前置插件提示
invalidPlugin: '§e[NI] §6未发现前置插件: {plugin}'

# 未指定物品解析对象提示
invalidParser: §e[NI] §6不能针对后台解析物品, 请指定一个玩家

# 物品冷却提示
itemCooldown: §e物品冷却中! 请等待{time}秒

# 物品列表内, 点击获取物品提示
clickGiveMessage: §e点击获取该物品

# 掉落物归属提示信息
invalidOwnerMessage: §6无法拾取该物品, 该物品的拥有者是 §f{name}

# 帮助信息
helpMessages:
- §6=====§eNeigeItems§6=====
- §6=====[]为必填, ()为选填=====
- §e/ni §flist (页码) §7> 查看所有NI物品
- §e/ni §fget [物品ID] (数量) (是否反复随机) (指向数据) §7> 根据ID获取NI物品
- §e/ni §fgive [玩家ID] [物品ID] (数量) (是否反复随机) (指向数据) §7> 根据ID给
- §e/ni §fgiveAll [物品ID] (数量) (是否反复随机) (指向数据) §7> 根据ID给予所有
- §e/ni §fdrop [物品ID] [数量] [世界名] [X坐标] [Y坐标] [Z坐标] (是否反复随机)
  于指定位置掉落NI物品
- §e/ni §fsave [物品ID] (保存路径) §7> 将手中物品以对应ID保存至对应路径
- §e/ni §fcover [物品ID] (保存路径) §7> 将手中物品以对应ID覆盖至对应路径
- §e/ni §fmm load [物品ID] (保存路径) §7> 将对应ID的MM物品保存为NI物品
- §e/ni §fmm cover [物品ID] (保存路径) §7> 将对应ID的MM物品覆盖为NI物品
- §e/ni §fmm loadAll (保存路径) §7> 将全部MM物品转化为NI物品
- §e/ni §fmm get [物品ID] (数量) §7> 根据ID获取MM物品
- §e/ni §fmm give [玩家ID] [物品ID] (数量) §7> 根据ID给予MM物品
- §e/ni §fmm giveAll [物品ID] (数量) §7> 根据ID给予所有人MM物品
- §e/ni §freload §7> 重新加载NI物品
- §e/ni §fhelp §7> 查看帮助信息
- §6=====

# 物品列表格式
ItemList:
Prefix: §6=====§eNeigeItems§6=====
Suffix: §6=====<< §e{prev} §f{current}§e/§f{total} §e{next} §6>>=====
ItemAmount: 10
ItemFormat: §6{index}. §a{ID} §6- §f{name}
```



## GlobalSections/ExampleSection.yml

```
global-strings-1:
  # 随机字符节点
  type: strings
  values:
    - test1
    - test2
global-number-1:
  # 随机数节点
  type: number
  # 随机数最小值
  min: 1
  # 随机数最大值
  max: 2
  # 小数保留位数
  fixed: 3
global-calculation-1:
  # 公式节点
  type: calculation
  # 计算公式
  formula: 1+2+3<global-number-1>
  # 公式结果最小值
  min: 1
  # 公式结果最大值
  max: 100
  # 小数保留位数
  fixed: 3
global-weight-1:
  # 权重字符串节点
  type: weight
  values:
    # 权重::字符串内容
    - 5::第一行
    - 1::第二行
global-js-1:
  # JavaScript节点
```

```
type: js
# 脚本路径
path: ExampleScript.js::main
```



## Items/ExampleItem.yml

ExampleItem:

```
# 物品材质
material: LEATHER_HELMET

# 物品CustomModelData(适用于1.14+)
custommodeldata: 1

# 物品损伤值
damage: 1

# 物品名
name: §6一件皮革甲

# 物品Lore
lore:
- 'PAPI变量测试: %player_level%'
- '16进制颜色测试: <#ABCDEF>好耶'
- '私有简单节点测试: <simple-1>'
- '私有字符串节点测试: <strings-1>'
- '私有随机数节点测试: <number-1>'
- '私有公式节点测试: <calculation-1>'
- '私有权重节点测试: <weight-1>'
- '私有JavaScript节点测试: <js-1>'
- '即时声明字符串节点测试: <strings::number-1_weight-1>'
- '即时声明随机数节点测试: <number::0_10_0>'
- '即时声明公式节点测试: <calculation::1+1+3+<number-1>_2>'
- '即时声明权重节点测试: <weight::5::权重文本1_1::权重文本2>'
- '即时声明papi节点测试: <papi::<papiString-1><papiString-2>>'
- '即时声明JavaScript节点测试: <js::ExampleScript.js::main>'
- '全局节点调用测试: <global-strings-1>'
- '嵌套识别测试: <<strings-1>>'
- '文本中小于号请添加反斜杠, 防止错误识别'
- '形如: \<\<\<\>\>\>'
- '请尽量避免使用即时声明节点'
- "换行符测试\n换行符测试"

# 物品附魔
enchancements:
  ARROW_DAMAGE: 1
```



```
ARROW_KNOCKBACK: 1
# 物品隐藏标识
hideflags:
- HIDE_ATTRIBUTES
- HIDE_DESTROYS
# 物品颜色(适用于药水/皮革装备)
color: 65535
# 额外选项
options:
  charge: 10
  color: GOLD
# 物品NBT
nbt:
  # NBT中也可以随机调用节点
  <strings::文本1_文本2_文本3_文本4>: 114514
  # 可以在NBT中编辑物品的原版属性
  AttributeModifiers:
    - Amount: 10
      AttributeName: minecraft:generic.max_health
      Operation: 0
      UUID:
        - 0
        - 31453
        - 0
        - 59664
      Name: generic.maxHealth
# 引用的全局节点
globalsections:
# 这种直接填写文件名的方式可以直接调用文件内的全部全局节点
# - ExampleSection.yml
- global-strings-1
- global-number-1
# 物品私有节点
sections:
  simple-1: <strings::text1_text2_text3>
  strings-1:
    type: strings
    values:
      - 测试文本1
      - 测试文本2
  number-1:
    type: number
    min: 1
    max: 2
```



```
        fixed: 3
calculation-1:
  type: calculation
  formula: 1+2+3<number-1>+<number-1>
  min: 1
  max: 100
  fixed: 3
weight-1:
  type: weight
  values:
    - 5::第一行
    - 1::第二行
js-1:
  type: js
  path: ExampleScript.js::main
papiString-1:
  type: strings
  values:
    - "player_"
papiString-2:
  type: strings
  values:
    - "name"
ExampleItem2:
  material: STONE
ExampleItem3:
  material: STONE
ExampleItem4:
  material: STONE
  name: "&f%neigeitems_nbt_NeigeItems.id%"
  lore:
    - '&f物品使用次数: %neigeitems_charge%/%neigeitems_maxCharge%'
  options:
    charge: 10

# 一个测试模板
template1:
  material: IRON_SWORD
  lore:
    - "&e攻击伤害: &f<damage>"
  nbt:
    MMOITEMS_ATTACK_DAMAGE: (Double) <damage>

# 一个测试模板
template2:
```

material: DIAMOND\_SWORD



# 一个全局继承测试，它继承了"template1"的所有内容

templateItem1:

```
inherit: template1
name: §f物品继承测试
sections:
```

```
    damage: 100
```

# 一个部分继承测试，它继承了"template1"的lore，以及"template2"的material

templateItem2:

```
inherit:
  lore: template1
  material: template2
name: §f物品继承测试
sections:
```

```
    damage: 100
```

# 一个顺序继承测试，它将按顺序进行节点继承。先继承"template1"的所有内容，再继承"template2"的所有内容

templateItem3:

```
inherit:
- template1
- template2
name: §f物品继承测试
sections:
  damage: 100'
```

inheritSectionTest:

```
material: STONE
lore:
- <templateTest>
- <inheritTest>
- <inherit::templateTest>
sections:
  templateTest: <strings::text1_text2_text3>
  inheritTest:
    type: inherit
    template: templateTest
```

actionTest:

```
material: STONE
name: <test>
nbt:
  test1: "666"
  test2:
    test3: "777"
  test4:
```





```
- "888"
- "999"
sections:
  test: "yeah"
customSection:
  material: STONE
  lore:
    - '自定义节点测试: <test-1>'
    - '自定义节点测试: <test::test_test_test>'
sections:
  test-1:
    type: test
    values:
      - test
      - test
      - test
      - test
eatTest:
  material: APPLE
eatTest2:
  material: APPLE
  options:
    charge: 10
dropTest:
  material: STONE
dropTest2:
  material: STONE
  options:
    charge: 3
ownerTest:
  material: STONE
  name: 你捡我啊
  options:
    # 通过 /ni drop或击杀MM怪物掉落该物品, 该物品首次拾取只能由Neige完成
    # 你可以在此处填写%player_name%, 这样就是谁击杀就属于谁了
    # 首次拾取后将不再有掉落物归属效果
    # 服务器重启后效果重置(掉了, 关服了, 再次开服, 谁都能捡)
    owner: Neige
CustomAction:
  all:
    - "test"

# 物品时限测试
itemTimeTest:
```



```
material: STONE
name: 限时物品-到期时间-<js::ItemTime.js::main_<itemtime>>
options:
  itemtime: <itemtime>
sections:
  itemtime: 60
```

# join节点测试

JoinTest1:

```
material: STONE
lore:
  # 结果: 1, 2, 3, 4, 5
  - 'join节点: <test>'
sections:
  test:
    type: join
    # 待操作的列表
    list:
      - 1
      - 2
      - 3
      - 4
      - 5
```

JoinTest2:

```
material: STONE
lore:
  # 结果: 1-2-3-4-5
  - 'join节点: <test>'
sections:
  test:
    type: join
    list:
      - 1
      - 2
      - 3
      - 4
      - 5
    # 分隔符(默认为", ")
    separator: "-"
```

JoinTest3:

```
material: STONE
lore:
  # 结果: <1, 2, 3, 4, 5>
  - 'join节点: <test>'
```



```
sections:
  test:
    type: join
    list:
      - 1
      - 2
      - 3
      - 4
      - 5
    # 前缀
    prefix: "<"
    # 后缀
    postfix: ">"
```

```
JoinTest4:
  material: STONE
  lore:
    # 结果: 1, 2, 3
    - 'join节点: <test>'
  sections:
    test:
      type: join
      list:
        - 1
        - 2
        - 3
        - 4
        - 5
      # 限制长度
      limit: 3
```

```
JoinTest5:
  material: STONE
  lore:
    # 结果: 1, 2, 3, ...
    - 'join节点: <test>'
  sections:
    test:
      type: join
      list:
        - 1
        - 2
        - 3
        - 4
        - 5
      limit: 3
```

# 超过长度的部分用该符号代替

truncated: "..."

JoinTest6:

material: STONE

lore:

# 结果: 2, 3, 4, 5, 6

- 'join节点: <test>'

sections:

test:

type: join

list:

- 1

- 2

- 3

- 4

- 5

# 对列表中的每个元素进行一定操作

# this.it代表当前元素

# this.index代表当前序号(0代表第一个, 1代表第二个, 以此类推)

# this.player代表玩家

# this.vars(String string)用于解析节点

# List<String> this.list代表节点中的list

transform: |-

// 尝试将当前元素转换为整数, 并加一, 然后保留整数

return (parseInt(this.it) + 1).toFixed(0)

JoinTest7:

material: STONE

lore:

# 等同于:

# - 第一行

# - 第二行

# - 第三行

#

# 这个节点应该单独占据一行

# 不要在这行写其他文本(比如'join节点: <test>')

# 具体请自行测试

- '<test>'

sections:

test:

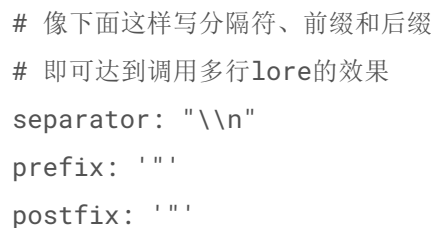
type: join

list:

- 第一行

- 第二行

- 第三行



```
material: STONE
```

- '随机数: <test>'

```
# <gaussian::基础数值_浮动单位_浮动范围上限_取整位数(默认为1, 可省略)_数值下限(可
```

- '随机数: <gaussian::100\_0.1\_0.5\_1>'

```
sections:
```

```
type: gaussian
```

## # 基础数值

base: 100

# 浮动单位

spread: 0.1

# 浮动范围上限

maxSpread: 0.5

# 取整位数(默认为1)

fixed: 1

# 数值下限

min: 0

# 数值上限

max: 10000

## # 不使用js的操作形式

RepeatTest1:

material: STONE

lore:

# 结果：形似&4|||||&f|，&f出现的位置随机

- 'repeat节点: &4<repeat1>&f<repeat2>'

```
sections:
```

```
repeat1:
```

```
type: repeat
```

```
content: "|"
```

repeat: <number>

```
repeat2:
```

```
type: repeat
```

```
content: "|"
```

```
repeat: <calculation::20-<number>>
```

number :



```
    type: number
    min: 0
    max: 20
    fixed: 0
# 使用js的操作形式
RepeatTest2:
  material: STONE
  lore:
    # 结果：形似&4||||||||||||&f|||||，&f出现的位置随机
    - 'repeat节点: <repeat>'
  sections:
    repeat:
      type: repeat
      content: "|"
      repeat: 20
      prefix: "$4"
      # 对列表中的每个元素进行一定操作
      # this.it代表content
      # this.index代表当前序号(0代表第一个，1代表第二个，以此类推)
      # this.player代表玩家
      # this.vars(String string)用于解析节点
      transform: |-
        if (this.index == this.vars("<number>")) {
          return "$f" + this.it
        } else {
          return this.it
        }
    number:
      type: number
      min: 0
      max: 20
      fixed: 0
RepeatTest3:
  material: STONE
  lore:
    # 随机1-4行"&4&l<红宝石槽>"
    - '<repeat>'
  sections:
    repeat:
      type: repeat
      content: '&4&l<红宝石槽>'
      repeat: <number::1_4_0>
      # 像下面这样写分隔符、前缀和后缀
      # 即可达到调用多行lore的效果
```



```
        separator: "\\n"
        prefix: ''
        postfix: ''
RepeatTest4:
  material: STONE
  lore:
    # 形似"$4$l<★>-$4$l<★>-$4$l<★>", 随机1-4个
    - '<repeat>'
  sections:
    repeat:
      type: repeat
      content: '$4$l<★>'
      repeat: <number::1_4_0>
      separator: "-"
```

## Scripts/ExampleScript.js

```
function main() {
    if (typeof this.player != "undefined") {
        return this.vars("<strings-1>") + this.player.getName()
    } else {
        return this.vars("<strings-1>")
    }
}
```

## ItemActions/ExampleAction.yml

```
# 物品ID
ExampleItem:
  # 消耗选项
  consume:
    # 冷却时间(单位是ms)
    cooldown: 3000
    # 冷却组, 同一冷却组的物品共享冷却时间
    group: test1
    # 每次消耗物品数量
    amount: 1
```



```
# 左键行为是否消耗物品
left: true
# 右键行为是否消耗物品
right: true
# 左键执行指令
left:
# 后台执行
- "console: say He's name is %player_name%"
# 玩家执行
- "command: say My name is %player_name%"
# 右键执行指令
right:
- "console: say He's name is %player_name%"
- "command: say My name is %player_name%"
# 左/右键都会执行的指令
all:
- "console: say He's name is %player_name%"
- "command: say My name is %player_name%"
ExampleItem2:
consume:
  cooldown: 3000
  amount: 10
  left: true
  right: true
all:
- "console: say He's name is %player_name%"
- "command: say My name is %player_name%"
ExampleItem3:
# 物品使用冷却
cooldown: 3000
# 冷却组，同一冷却组的物品共享冷却时间
group: test2
all:
- "console: say He's name is %player_name%"
- "command: say My name is %player_name%"
ExampleItem4:
consume:
  cooldown: 3000
  amount: 1
  left: true
  right: true
all:
- "console: say He's name is %player_name%"
- "command: say My name is %player_name%"
```





```
actionTest:
  all:
    - "console: say 名为test1的NBT的值为: <nbt::test1>"
    - "console: say 名为test2.test3的NBT的值为: <nbt::test2.test3>"
    - "console: say 名为test4.0的NBT的值为: <nbt::test4.0>"
    - "console: say 名为test4.1的NBT的值为: <nbt::test4.1>"
    - "console: say 名为test的节点的值为: <data::test>"
    - "console: say 随机数尝试: <number::0_10_2>"
eatTest:
  eat:
    - "giveFood: 5"
    - "giveHealth: 5"
eatTest2:
  consume:
    cooldown: 3000
    amount: 1
    eat: true
  eat:
    - "giveFood: 5"
    - "giveHealth: 5"
dropTest:
  drop:
    - "castSkill: SkillTest"
dropTest2:
  consume:
    cooldown: 3000
    amount: 1
    drop: true
  drop:
    - "castSkill: SkillTest"
CustomAction:
  material: STONE
```

## CustomSection/CustomSection.js

```
// 文件名不重要，写成啥都行
// main函数会自动执行
function main() {
  // 导入相应的类，这两行看不懂的话直接抄就行
  const SectionManager = Packages.pers.neige.neigeitems.manager.SectionM
```

```
const CustomSection = Packages.pers.neige.neigeitems.section.impl.Cust
const SectionUtils = Packages.pers.neige.neigeitems.utils.SectionUtils
```

```
// 创建自定义节点
```

```
const customSection = new CustomSection(
    // 节点id
    "test",
    /**
     * 用于私有节点解析
     * @param data ConfigurationSection 节点内容
     * @param cache HashMap<String, String>? 解析值缓存
     * @param player OfflinePlayer? 待解析玩家
     * @param sections ConfigurationSection? 节点池
     * @return 解析值
     */
    function(data, cache, player, sections) {
        if (data.contains("values")) {
            // SectionUtils.parseSection("待解析字符串", cache, player,
            return SectionUtils.parseSection("<number::0_1_2>", cache,
        }
        return null
    },
    /**
     * 用于即时节点解析
     * @param args List<String> 节点参数
     * @param cache HashMap<String, String>? 解析值缓存
     * @param player OfflinePlayer? 待解析玩家
     * @param sections ConfigurationSection? 节点池
     * @return 解析值
     */
    function(args, cache, player, sections) {
        return SectionUtils.parseSection("<number::0_1_2>", cache, pla
    })
// 节点注册
SectionManager.loadParser(customSection)
}
```

## CustomActions/CustomAction.js



```
// 文件名不重要，写成啥都行
// main函数会自动执行
function main() {
    // 导入相应的类，这两行看不懂的话直接抄就行
    const ActionManager = Packages.pers.neige.neigeitems.manager.ActionMan
    const SectionUtils = Packages.pers.neige.neigeitems.utils.SectionUtils

    // 插入新的自定义动作
    ActionManager.addAction(
        // 动作名称
        "test",
        // 动作内容(一般是异步调用的，所以需要同步执行的内容需要自行同步)
        function(player, string) {
            // 调用动作
            ActionManager.runAction(player, "tell: 123")
            ActionManager.runAction(player, "tell: 456")
            player.sendMessage(SectionUtils.parseSection("<number::0_10_2>
            // 每个动作都一定要返回一个布尔量(true或false)，返回false相当于终止一
            return true
        })
    }
}
```

## CustomItemEditors/CustomItemEditor.js

```
// 文件名不重要，写成啥都行
// main函数会自动执行
function main() {
    // 导入相应的类，这两行看不懂的话直接抄就行
    const ItemEditorManager = Packages.pers.neige.neigeitems.manager.ItemE

    // 这是我写这段代码用到的类，不是每次添加自定义物品编辑函数都要用到
    const ArrayList = Packages.java.util.ArrayList
    const ChatColor = Packages.org.bukkit.ChatColor
    const Material = Packages.org.bukkit.Material

    // 添加自定义物品编辑函数
    // 这里我添加了一个名为"test"的物品编辑函数，但实际上它的功能与addLore函数相同
    ItemEditorManager.addItemEditor(
        // 函数名
```



```
"test",
/**
 * 物品编辑函数
 * @param player Player 物品拥有者
 * @param itemStack ItemStack 待编辑物品
 * @param content String 传入的文本
 */
function(player, itemStack, content) {
    // 判断是不是空气
    if (itemStack.type != Material.AIR) {
        // 获取itemMeta
        const itemMeta = itemStack.itemMeta
        if (itemMeta != null) {
            // 获取并设置lore
            let lore = itemMeta.lore
            if (lore == null) lore = new ArrayList()
            lore.addAll(ChatColor.translateAlternateColorCodes('&'
            itemMeta.lore = lore
            // 将改动完成的itemMeta设置回去
            itemStack.setItemMeta(itemMeta)
            // 物品编辑都需要返回一个布尔量，判断你是否编辑成功
            return true
        }
    }
    // 物品编辑都需要返回一个布尔量，判断你是否编辑成功
    return false
}
)
```

## ItemPacks/ExampleItemPack.yml

Example1:

Items:

# 支持解析即时声明节点

# [物品ID] (数量(或随机最小数量-随机最大数量)) (生成概率) (是否反复随机) (指向数据

- ExampleItem 1-5 0.5

- test

FancyDrop:

# 偏移量



```

offset:
  # 横向偏移量(或随机最小偏移量-随机最大偏移量)
  x: 0.1
  # 纵向偏移量(或随机最小偏移量-随机最大偏移量)
  y: 0.8
angle:
  # 抛射类型(round/random)
  type: round
Example2:
Items:
- <test>
FancyDrop:
  offset:
    x: 0.1
    y: 0.8
  angle:
    type: round
# 引用的全局节点
globalsections:
# 这种直接填写文件名的方式可以直接调用文件内的全部全局节点
# - ExampleSection.yml
- global-strings-1
- global-number-1
# 物品私有节点
sections:
  test:
    type: strings
    values:
      - ExampleItem 5 1
      - ExampleItem 10 1

```

## Scripts/ItemTime.js

```

function main(time) {
  const date = new Date()
  date.setTime(date.getTime() + (Number(time) * 1000))
  return date.getFullYear() + "年" + (date.getMonth() + 1) + "月" + date.
}

```

# 物品动作



全部命令需要OP权限/后台执行, []为必填, ()为选填

## action

/ni action [玩家ID] [动作内容] > 执行NI物品动作

- [玩家ID] 在线的玩家ID
- [动作内容] 要执行的动作内容(支持即时声明节点)

如: `tell: hello`

如: `giveMoney: <number::1_1000>`

## 物品列表

全部命令需要OP权限/后台执行, []为必填, ()为选填

## list

/ni list (页码) > 查看所有NI物品

- (页码) 打开对应页的物品列表(默认为1)

## 物品获取

全部命令需要OP权限/后台执行, []为必填, ()为选填

## get

/ni get [物品ID] (数量) (是否反复随机) (指向数据) > 根据ID获取NI物品

- [物品ID] NI物品ID



- (数量) 获取的数量 (默认为1)
- (是否反复随机) 默认为true
- (指向数据) 字符串化JSON文本

形如 `{"string-1":"文本文本文本"}` 这样物品生成时 `string-1` 的值将变为 文本文本文本

## give

`/ni give [玩家ID] [物品ID] (数量) (是否反复随机) (指向数据) > 根据ID给予NI物品`

- [玩家ID] 待给予玩家的ID
- [物品ID] NI物品ID
- (数量) 获取的数量 (默认为1)
- (是否反复随机) 默认为true
- (指向数据) 字符串化JSON文本

形如 `{"string-1":"文本文本文本"}`

这样物品生成时 `string-1` 的值将变为 文本文本文本

## giveAll

`/ni giveAll [物品ID] (数量) (是否反复随机) (指向数据) > 根据ID给予所有人NI物品`

- [物品ID] NI物品ID
- (数量) 获取的数量 (默认为1)
- (是否反复随机) 默认为true
- (指向数据) 字符串化JSON文本

形如 `{"string-1":"文本文本文本"}`

这样物品生成时 `string-1` 的值将变为 文本文本文本



`/ni givePack [玩家ID] [物品包ID] (数量) > 根据ID给予NI物品包`

- `[玩家ID]` 待给予玩家的ID
- `[物品包ID]` NI物品包ID
- `(数量)` 获取的数量 (默认为1)

## mm get

`/ni mm get [物品ID] (数量) > 根据ID获取MM物品`

- `[物品ID]` MM物品ID
- `(数量)` 获取的数量 (默认为1)

相较于MM自带的物品给予，优势在于满背包将自动掉落至地上，且消息文本可自定义。

## mm give

`/ni mm give [玩家ID] [物品ID] (数量) > 根据ID给予MM物品`

- `[玩家ID]` 待给予玩家的ID
- `[物品ID]` MM物品ID
- `(数量)` 获取的数量 (默认为1)

相较于MM自带的物品给予，优势在于满背包将自动掉落至地上，且消息文本可自定义。

## mm giveAll

`/ni mm giveAll [物品ID] (数量) > 根据ID给予所有人MM物品`

- `[物品ID]` MM物品ID
- `(数量)` 获取的数量 (默认为1)

相较于MM自带的物品给予，优势在于满背包将自动掉落至地上，且消息文本可自定义。



# 物品掉落



全部命令需要OP权限/后台执行, []为必填, ()为选填

## drop

`/ni drop [物品ID] [数量] [世界名] [X坐标] [Y坐标] [Z坐标] [是否反复随机] [物品解析对象]`  
(指向数据) > 于指定位置掉落NI物品

- `[物品ID]` NI物品ID
- `[数量]` 获取的数量，默认为1
- `[世界名]` 物品掉落世界的名称
- `[X坐标]` 物品掉落世界的X轴坐标
- `[Y坐标]` 物品掉落世界的Y轴坐标
- `[Z坐标]` 物品掉落世界的Z轴坐标
- `(是否反复随机)` 默认为true
- `(物品解析对象)` 用于物品解析的玩家ID

用于解析物品内的PAPI变量及随机节点

- `(指向数据)` 字符串化JSON文本

形如 `{"string-1":"文本文本文本"}`

这样物品生成时 `string-1` 的值将变为 文本文本文本

如果你想让MM怪物被玩家击杀后掉落NI物品，你可以直接查看：[NI物品掉落](#)

## dropPack

`/ni dropPack [物品包ID] (数量) [世界名] [X坐标] [Y坐标] [Z坐标] (物品解析对象)` > 于指定位置掉落NI物品包



- **[物品ID]** NI物品包ID
- **[数量]** 获取的数量，默认为1
- **[世界名]** 物品掉落世界的名称
- **[X坐标]** 物品掉落世界的X轴坐标
- **[Y坐标]** 物品掉落世界的Y轴坐标
- **[Z坐标]** 物品掉落世界的Z轴坐标
- **(物品解析对象)** 用于物品解析的玩家ID

用于解析物品内的PAPI变量及随机节点

## 物品保存

全部命令需要OP权限/后台执行, []为必填, ()为选填

### save

**/ni save [物品ID] (保存路径) >** 将手中物品以对应ID保存至对应路径

- **[物品ID]** 保存后的NI物品ID
- **(保存路径)** 物品存储的文件路径

形如 **test.yml** , 将存储于 **plugins/NeigeItems/Items/test.yml**

! 如果物品ID重复(已存在对应ID的NI物品), 将保存失败并收到提示。

### cover

**/ni cover [物品ID] (保存路径) >** 将手中物品以对应ID覆盖至对应路径

- **[物品ID]** 保存后的NI物品ID
- **(保存路径)** 物品存储的文件路径

形如 `test.yml`，将存储于 `plugins/NeigeItems/Items/test.yml`



! 如果物品ID重复(已存在对应ID的NI物品)，将直接覆盖原物品，强行保存。

## mm load

/ni mm load [物品ID] (保存路径) > 将对应ID的MM物品保存为NI物品

- [物品ID] 待转换的MM物品ID
- (保存路径) 物品存储的文件路径，默认为配置文件中的Main.MMItemsPath

形如 `test.yml`，将存储于 `plugins/NeigeItems/Items/test.yml`

! 如果物品ID重复(已存在对应ID的NI物品)，将保存失败并收到提示。

## mm cover

/ni mm cover [物品ID] (保存路径) > 将对应ID的MM物品覆盖为NI物品

- [物品ID] 待转换的MM物品ID
- (保存路径) 物品存储的文件路径，默认为配置文件中的Main.MMItemsPath

形如 `test.yml`，将存储于 `plugins/NeigeItems/Items/test.yml`

! 如果物品ID重复(已存在对应ID的NI物品)，将直接覆盖原物品，强行保存。

## mm loadAll

/ni mm loadAll > 将全部MM物品转化为NI物品

- (保存路径) 物品存储的文件路径，默认为配置文件中的Main.MMItemsPath 形如 `test.yml`，将存储于 `plugins/NeigeItems/Items/test.yml`

! 如果物品ID重复(已存在对应ID的NI物品)，将保存失败并收到提示。



# 物品编辑

全部命令需要OP权限/后台执行, []为必填, ()为选填

## edithand

/ni edithand [玩家ID] [物品编辑函数ID] [函数内容] > 通过对应编辑函数编辑主手物品

- [玩家ID] 待操作玩家的ID
- [物品编辑函数ID] 待调用物品编辑函数的ID
- [函数内容] 物品编辑函数的内容

## editoffhand

/ni editoffhand [玩家ID] [物品编辑函数ID] [函数内容] > 通过对应编辑函数编辑副手物品

- [玩家ID] 待操作玩家的ID
- [物品编辑函数ID] 待调用物品编辑函数的ID
- [函数内容] 物品编辑函数的内容

## editslot

/ni editslot [玩家ID] [对应槽位] [物品编辑函数ID] [函数内容] > 通过对应编辑函数编辑对应槽位物品

- [玩家ID] 待操作玩家的ID
- [对应槽位] 对应物品槽位, 如图
- [物品编辑函数ID] 待调用物品编辑函数的ID
- [函数内容] 物品编辑函数的内容

## 杂项



## help

`/ni help` > 查看帮助信息

## reload

`/ni reload` > 重新加载NI物品

物品配置

## 路径

所有物品配置文件应存放于 `plugins/NeigeItems/Items` 文件夹

重复 ID 的物品仍然会被加载，但可能互相覆盖

最后哪个物品活下来。。。随缘了属于是

## 配置

详见[默认配置](#)

## 编写你的物品

### `/ni save`是万物起源

遇事不决，`/ni save`。如果不行，就`/ni cover`。这是最简单最便捷的快速生成物品配置的方法

[物品保存指令](#)

[物品覆盖指令](#)

某人不看配置不进游戏，草草看过两遍wiki，声称wiki看不懂，被众群友嘲笑良久。

# ID

所有物品都应该有一个ID，如下格式：

物品ID：

```
# 具体的配置项，以物品材质为例
material: STONE
```

## 材质

即，物品是石头还是木头还是钻石剑

物品1：

```
# 这个物品是石头
material: STONE
```

物品2：

```
# 这个物品是钻石
material: DIAMOND
```

ID都有哪些，见下方链接

<https://hub.spigotmc.org/javadocs/spigot/org/bukkit/Material.html>

如果你看着 ID 不知道它对应什么物品。。。

一般来讲，你可以在游戏中同时按下 F3+H，启用高级显示框，这样物品下方就会出现对应的ID。

如上图所示， `minecraft:stone` 对应 `STONE`

对于 mod 物品，前缀不能省略。

比如一个名称为 `mod:test` 的物品，对应的 ID 应为 `MOD_TEST`

是啊但是，你有没有看上面啊？

/ni save是万物起源。别搁这儿看ID了，保存一下什么都有了，看个锤子看。

# 物品名



具体配置如下

有名字的铁剑：

```
material: IRON_SWORD
name: 我有名字
```

## 物品Lore

具体配置如下

有Lore的铁剑：

```
material: IRON_SWORD
lore:
- 我有lore
- 我真有lore
- 信我
```

你可以通过换行符 `\n` 换行, 在一行中书写多行lore

值得一提的是, 在yaml语法中, 双引号包裹的 `"\n"` 才代表换行符

单引号包裹的 `'\n'` 只代表一段形似 `\n` 的字符

例:

有Lore的铁剑：

```
material: IRON_SWORD
lore:
- "我有lore\n我真有lore\n信我"
```

## 子ID/损伤值

在 1.12.2 及以下的版本中, 某些物品存在“子ID”。

比如 WOOL 是白色羊毛, 而子ID为 1 的 WOOL 是橙色羊毛。



对应配置方法如下

白色羊毛：

```
material: WOOL
```

橙色羊毛：

```
material: WOOL
```

```
# 子ID为1
```

```
damage: 1
```

而对于有耐久的物品，**damage**对应损伤值，即，物品消耗了几点耐久。

铁剑：

```
material: IRON_SWORD
```

用了一下的铁剑：

```
material: IRON_SWORD
```

```
# 消耗了1点耐久
```

```
damage: 1
```

## CustomModelData

对于 1.14+ 的服务器，物品有了一个新的属性，CustomModelData。

一般人们用它搭配材质包制作自定义材质物品。

对应配置方法如下

铁剑：

```
material: IRON_SWORD
```

```
# CustomModelData 为 1
```

```
custommodeldata: 1
```

## 附魔

附魔名称列表，应前往[以下链接查看](#)





具体配置方法如下

有附魔的铁剑：

```
material: IRON_SWORD
enchantments:
  # 锋利5
  DAMAGE_ALL: 5
```

啥？你说全是英文你根本看不懂哪个对哪个？

/ni save干什么用的

## 无法破坏

具体配置如下

无法破坏的铁剑：

```
material: IRON_SWORD
unbreakable: true
```

## 隐藏属性

有的物品明明无法破坏，物品信息里却看不到。

有的物品明明有附魔，物品信息里却看不到。

具体配置方法如下

啥都看不到的铁剑：

```
material: IRON_SWORD
hideflags:
  # 隐藏物品属性
  - HIDE_ATTRIBUTES
  # 隐藏物品可破坏方块
  - HIDE_DESTROYS
  # 隐藏物品染料颜色
```



- HIDE\_DYE
- # 隐藏物品附魔
- HIDE\_ENCHANTS
- # 隐藏物品可放置方块
- HIDE\_PLACED\_ON
- # 隐藏物品药水效果
- HIDE\_POTION\_EFFECTS
- # 隐藏物品无法破坏
- HIDE\_UNBREAKABLE

## 物品颜色

药水和皮革护甲可以拥有自定义颜色，具体配置方法如下

有颜色的皮革头盔1：

```
material: LEATHER_HELMET
color: 'ABCDEF'
```

有颜色的皮革头盔2：

```
material: LEATHER_HELMET
color: 666666
```

如上所示，你可以用十进制和十六进制两种方式配置物品颜色。

如果你想要以十进制表示颜色，那么color必须配置一个数字（不被引号包裹）

如果你想要以十六进制表示颜色，那么color必须是一个字符串（被引号包裹）

比如， `color: '666666'` 表示的是十六进制，等价于 `color: 6710886`

## 自定义NBT

许多插件会向物品中插入一些自定义NBT，用来记录某些信息。

Neigeltems也允许你这样做。

你可以通过插入自定义NBT，兼容一些基于NBT的插件，比如

超猛镐子：

```
material: IRON_PICKAXE
```

nbt:

MMOITEMS\_ATTACK\_DAMAGE: (Double) 1000000



如果你装了MMOItems，那这个镐子现在应该有100万攻击力了。

你可能注意到，1000000前面有一个 (Double) 。

这个前缀代表，生成这条NBT的时候，会以 Double 类型生成（写的时候不要忘记括号后面的空格）。

如果你不写的话，生成时这条NBT很有可能就变成了Int类型或者Long类型。

这种用于转换类型的前缀应该应用于数值类型的NBT

具体有以下类型可以选择

```
# Byte 类型的 1
(Byte) 1
# Short 类型的 1
(Short) 1
# Int 类型的 1
(Int) 1
# Long 类型的 1
(Long) 1
# Float 类型的 1
(Float) 1
# Double 类型的 1
(Double) 1
```

使用类型转换前缀，一定要加空格

是啊但是，别搁这儿看了，你直接/ni save一下，自动就都出来了。

## 额外选项

使用次数，物品光效，掉落技能什么的，都属于额外选项。

具体配置如下



嗯叠BUFF的铁剑：

```
material: IRON_SWORD
options:
  charge: 10
  color: GOLD
```

options下面的就是额外选项。

具体内容请查看[额外选项](#)

## 模板继承

你可以让一个配置继承其他配置的部分或全部内容

具体内容请查看[模板继承](#)

## 随机节点

私有节点应直接配置与物品下方，比如

随机名称的铁剑：

```
material: IRON_SWORD
name: <weight-1>
sections:
  weight-1:
    type: weight
    values:
      - 5::名字1
      - 4::名字2
      - 3::名字3
      - 2::名字4
      - 1::名字5
```

有关私有节点各个类型，具体请查看[私有/全局节点](#)

## 全局节点引用

你可以在物品配置中引用全局节点。

插件会在初始化的时候检查各个物品是否引用全局节点，如果引用了，就将所有引用到的节点加载到物品配置中，当做私有节点解析和调用。（当然，这个过程不会反应到物品配置上）



具体调用方式如下

铁剑：

```
material: IRON_SWORD
globalsections:
# 引用 ExampleSection.yml 文件中的全部全局节点
- ExampleSection.yml
# 引用名为 global-strings-1 的全局节点
- global-strings-1
```

## 模板继承

## 配置

以默认指令配置为例

```
# 一个测试模板
template1:
  material: IRON_SWORD
  lore:
    - "&e攻击伤害: &f<damage>"
  nbt:
    MMOITEMS_ATTACK_DAMAGE: (Double) <damage>
# 一个测试模板
template2:
  material: DIAMOND_SWORD

# 一个全局继承测试，它继承了"template1"的所有内容
templateItem1:
  inherit: template1
  name: §f物品继承测试
  sections:
    damage: 100
# 一个部分继承测试，它继承了"template1"的lore，以及"template2"的material
templateItem2:
  inherit:
```



```
    lore: template1
    material: template2
name: §f物品继承测试
sections:
    damage: 100
# 一个顺序继承测试，它将按顺序进行节点继承。先继承"template1"的所有内容，再继承"tem
templateItem3:
    inherit:
    - template1
    - template2
name: §f物品继承测试
sections:
    damage: 100
```

可以看到，我们可以通过在物品配置中添加"inherit"来继承其他物品的配置。

```
inherit: template1
```

代表这个物品将继承"template1"的全部内容

```
inherit:
    lore: template1
    material: template2
```

代表这个物品将继承"template1"的"lore"配置项，以及"template2"的"material"配置项

```
inherit:
- template1
- template2
```

代表这个物品将先继承"template1"的所有配置项，再继承"template2"的所有配置项。

因此对于重复的项，后者会对前者进行覆盖。

## 物品动作



通过左键/右键、食用/饮用、丢弃/捡起物品，触发一系列物品动作（支持papi变量）  
可自定义每次是否消耗物品、消耗的物品数量、物品冷却、触发方式

## 路径

所有物品动作配置文件应存放于 `plugins/NeigeItems/ItemActions` 文件夹  
重复配置同一 ID 的物品不会导致报错，但可能互相覆盖  
最后哪套动作活下来。。。随缘了属于是

## 配置

以默认指令配置为例

```
ExampleItem:
  consume:
    cooldown: 3000
    amount: 1
    left: true
    right: true
  left:
    - "console: say He's name is %player_name%"
    - "command: say My name is %player_name%"
  right:
    - "console: say He's name is %player_name%"
    - "command: say My name is %player_name%"
  all:
    - "console: say He's name is %player_name%"
    - "command: say My name is %player_name%"
ExampleItem3:
  cooldown: 3000
  all:
    - "console: say He's name is %player_name%"
    - "command: say My name is %player_name%"
```

- ExampleItem 即物品ID，对应ID的物品交互后将触发下列指令组
  - cooldown 代表物品使用冷却（不消耗）
  - consume 代表物品使用后将消耗



- `cooldown` 物品消耗冷却时间
- `amount` 每次消耗几个物品（大于这个数量才可以消耗并触发动作）
- `left` 左键点击物品是否消耗
- `right` 右键点击物品是否消耗
- `all` 左右键点击物品是否消耗
- `eat` 食用/引用物品是否消耗
- `drop` 丢弃物品是否消耗
- `pick` 捡起物品是否消耗
- `left` 左键行为将触发下方动作组
  - 物品动作
- `leftSync` 左键行为将同步触发下方动作组
  - 物品动作
- `right` 右键行为将触发下方动作组
  - 物品动作
- `rightSync` 右键行为将同步触发下方动作组
  - 物品动作
- `all` 左/右键行为都将触发下方动作组
  - 物品动作
- `allSync` 左/右键行为都将同步触发下方动作组
  - 物品动作
- `eat` 食用/引用行为将触发下方动作组
  - 物品动作
- `eatSync` 食用/引用行为将同步触发下方动作组
  - 物品动作
- `drop` 丢弃行为都将触发下方动作组
  - 物品动作
- `dropSync` 丢弃行为都将同步触发下方动作组
  - 物品动作
- `pick` 捡起行为都将触发下方动作组
  - 物品动作
- `pickSync` 捡起行为都将同步触发下方动作组
  - 物品动作
- `cooldown` 代表物品使用冷却（不消耗）

!

如果同时配置消耗冷却(`consume.cooldown`)和使用冷却(`cooldown`)，后者将被前者覆盖。

!

Q: 什么是“同步触发”? `Sync`后缀意味着什么?

A: “同步触发”意味着全程在主线程进行（默认异步进行）。如果你在编写自定义动作



时有某些特定需求，需要保证线程安全，你可能会用到该功能。正常情况下，你不需要添加Sync后缀，不需要理解什么是“同步触发”。



## 动作类型

全部动作支持papi变量, 不区分大小写

## 发送文本

向玩家发送一条消息(可使用&作为颜色符号)

```
- 'tell: &eHello'
```

yaml

## 发送文本

向玩家发送一条消息(不将&解析为颜色符号)

```
- 'tellNoColor: §eHello, can you see "&"?'
```

yaml

## 强制聊天

强制玩家发送一条消息(不将&解析为颜色符号)

```
- 'chat: see, I can send "&"!'
```

yaml

## 强制聊天

强制玩家发送一条消息(可使用&作为颜色符号)



yaml

```
- 'chatWithColor: &eHello'
```

## 执行指令(玩家)

强制玩家执行一条指令(可使用&作为颜色符号)

yaml

```
- 'command: say Hello'
- 'player: say Hello'
```

## 执行指令(玩家)

强制玩家执行一条指令(不将&解析为颜色符号)

yaml

```
- 'commandNoColor: say Hello'
```

## 执行指令(后台)

后台执行一条指令(可使用&作为颜色符号)

yaml

```
- 'console: say Hello'
```

## 执行指令(后台)

后台执行一条指令(不将&解析为颜色符号)



```
- 'consoleNoColor: say Hello'
```

## 给予金币(Vault)

给予玩家一定数量金币

yaml

```
- 'giveMoney: 100'
```

## 扣除金币(Vault)

扣除玩家一定数量金币

yaml

```
- 'takeMoney: 100'
```

## 给予经验

给予玩家一定数量经验

yaml

```
- 'giveExp: 100'
```

## 扣除经验

扣除玩家一定数量经验

yaml

```
- 'takeExp: 100'
```



# 设置经验

设置玩家当前经验

```
- 'setExp: 100'
```

yaml

# 给予经验等级

给予玩家一定数量经验等级

```
- 'giveLevel: 100'
```

yaml

# 扣除经验等级

扣除玩家一定数量经验等级

```
- 'takeLevel: 100'
```

yaml

# 设置经验等级

设置玩家当前经验等级

```
- 'setLevel: 100'
```

yaml

# 给予饱食度



给予玩家一定数量饱食度

```
- 'giveFood: 5'
```

yaml

# 扣除饱食度

扣除玩家一定数量饱食度

```
- 'takeFood: 5'
```

yaml

# 设置饱食度

设置玩家当前饱食度

```
- 'setFood: 20'
```

yaml

# 给予生命值

给予玩家一定数量生命值

```
- 'giveHealth: 5'
```

yaml

# 扣除生命值

扣除玩家一定数量生命值



yaml

```
- 'takeHealth: 5'
```

## 设置生命值

设置玩家当前生命值

yaml

```
- 'setHealth: 20'
```

## 释放MM技能

释放MM技能, 对创造模式玩家无效

yaml

```
- 'castSkill: 技能名称'
```

## 延时

延迟动作执行(单位是tick)

yaml

```
- 'delay: 10'
```

## 终止

终止动作执行



- 'return'

## 动作变量

在物品动作中，你可以使用即时声明节点，并通过特殊的物品节点调用物品的nbt及节点缓存。

以默认配置为例：

```
actionTest:
  material: STONE
  nbt:
    test1: "666"
    test2:
      test3: "777"
    test4:
      - "888"
      - "999"
  sections:
    test: "000"
```

```
actionTest:
  all:
    - "console: say 名为test1的NBT的值为: <nbt::test1>"
    - "console: say 名为test2.test3的NBT的值为: <nbt::test2.test3>"
    - "console: say 名为test4.0的NBT的值为: <nbt::test4.0>"
    - "console: say 名为test4.1的NBT的值为: <nbt::test4.1>"
    - "console: say 名为test的节点的值为: <data::test>"
    - "console: say 随机数尝试: <number::0_10_2>"
```

后台返回值如下

```
[Server] 名为test1的NBT的值为: 666
[Server] 名为test2.test3的NBT的值为: 777
[Server] 名为test4.0的NBT的值为: 888
[Server] 名为test4.1的NBT的值为: 999
```

[Server] 名为test的节点的值为：000

[Server] 随机数尝试：0.74



用法类似于即时声明节点，data表示调用节点，nbt表示调用物品nbt。

一层一层id以小数点"."分隔

## 自定义动作

自定义动作需要一定的 javascript 和 java 基础。

自定义动作文件存放于 NeigeItems/CustomSections 文件夹

下面是示例配置

```
// 文件名不重要，写成啥都行
// main函数会自动执行
function main() {
    // 导入相应的类，这两行看不懂的话直接抄就行
    const ActionManager = Packages.pers.neige.neigeitems.manager.ActionMan
    const SectionUtils = Packages.pers.neige.neigeitems.utils.SectionUtils

    // 插入新的自定义动作
    ActionManager.addAction(
        // 动作名称
        "test",
        // 动作内容(一般是异步调用的，所以需要同步执行的内容需要自行同步)
        function(player, string) {
            // 调用动作
            ActionManager.runAction(player, "tell: 123")
            ActionManager.runAction(player, "tell: 456")
            player.sendMessage(SectionUtils.parseSection("<number::0_10_2>
            // 每个动作都一定要返回一个布尔量(true或false)
            return true
        })
    }
}
```

## 冷却组

物品动作可以配置冷却组，同组物品共享冷却。





```
test1:
  # 消耗选项
  consume:
    # 冷却时间(单位是ms)
    cooldown: 3000
    # 冷却组，同一冷却组的物品共享冷却时间
    group: g1
test2:
  # 物品使用冷却
  cooldown: 3000
  # 冷却组，同一冷却组的物品共享冷却时间
  group: g1
```

需要注意的是，消耗冷却组和不消耗冷却组是区分开来的，二者互相独立

以上述配置为例，`test1`和`test2`配置的冷却组都叫`g1`，但他们并不在同一个冷却组里

因为`test1`会消耗，`test2`不会

## 物品编辑函数

通过 `/ni edithand``/ni editoffhand``/ni editslot` 指令编辑你手中的物品。详见[函数类型](#)

## 函数类型

动作ID不区分大小写

## 材质

给物品设置材质

函数ID: `setMaterial`

函数参数: 材质的Bukkit英文ID

参数示例: `STONE`

示例解析: 待设置物品材质将变为石头



所有ID可查看: <https://hub.spigotmc.org/javadocs/spigot/org/bukkit/Material.html>

但Neige更加推荐: 使用 `/ni save` 指令保存对应物品, 然后前往物品配置查看material

## 材质(解析papi变量)

给物品设置材质

函数ID: `setMaterialPapi`

函数参数: 材质的Bukkit英文ID

参数示例: `%player_name%`

示例解析: 如果你的ID是STONE, 那么待设置物品材质将变为石头

很明显, 解析papi变量会消耗额外的性能, 所以没有特殊需求可以使用setMaterial函数

## 材质(解析即时声明节点)

给物品设置材质

函数ID: `setMaterialSection`

函数参数: 材质的Bukkit英文ID

参数示例: `<strings::STONE_SUGAR>`

示例解析: 待设置物品将随机变为石头或糖

很明显, 解析随机节点会消耗更多的性能, 所以没有特殊需求可以使用setMaterial或setMaterialPapi函数

当前函数中的papi变量可以通过 `papi::变量内容` 表示, 形如 `papi::player_name`

## 设置数量

给物品设置数量

函数ID: `setAmount`

函数参数: 目标数量

参数示例: `1`

示例解析: 待设置物品数量将变为`1`

目标数量无法超过物品最大堆叠数, 无法小于`0`, 等于`0`将销毁物品

## 设置数量(解析papi变量)

给物品设置数量

函数ID: `setAmountPapi`

函数参数: 目标数量

参数示例: `%player_level%`

示例解析: 假设我的等级是`10`, 那么待设置物品数量将变为`10`

目标数量无法超过物品最大堆叠数, 无法小于`0`, 等于`0`将销毁物品

## 设置数量(解析即时声明节点)

给物品设置数量

函数ID: `setAmountSection`

函数参数: 目标数量

参数示例: `<number::1_10>`

示例解析: 待设置物品数量将随机变为`1-10`

目标数量无法超过物品最大堆叠数, 无法小于`0`, 等于`0`将销毁物品

## 添加数量



函数ID: `addAmount`

函数参数: `添加数量`

参数示例: `1`

示例解析: `待设置物品数量将增加1`

目标数量无法超过物品最大堆叠数, 无法小于0, 等于0将销毁物品  
这只影响当前物品, 不会对玩家背包其他物品造成影响, `addAmount`一万不会给予玩家  
10000个物品, 只会让当前物品达到堆叠上限

## 添加数量(解析papi变量)

给物品添加数量

函数ID: `addAmountPapi`

函数参数: `添加数量`

参数示例: `%player_level%`

示例解析: `假设我的等级是10, 那么待设置物品数量将增加10`

目标数量无法超过物品最大堆叠数, 无法小于0, 等于0将销毁物品  
这只影响当前物品, 不会对玩家背包其他物品造成影响, `addAmount`一万不会给予玩家  
10000个物品, 只会让当前物品达到堆叠上限

## 添加数量(解析即时声明节点)

给物品添加数量

函数ID: `addAmountSection`

函数参数: `添加数量`

参数示例: `<number::1_10>`

示例解析: 待设置物品数量将随机增加1-10



目标数量无法超过物品最大堆叠数, 无法小于0, 等于0将销毁物品  
这只影响当前物品, 不会对玩家背包其他物品造成影响, **addAmount**一万不会给予玩家10000个物品, 只会让当前物品达到堆叠上限

## 扣除数量

给物品扣除数量

函数ID: **takeAmount**

函数参数: 扣除数量

参数示例: 1

示例解析: 待设置物品数量将减少1

目标数量无法超过物品最大堆叠数, 无法小于0, 等于0将销毁物品  
这只影响当前物品, 不会对玩家背包其他物品造成影响, **takeAmount**一万不会扣除玩家背包所有物品, 只会让当前物品消失

## 扣除数量(解析papi变量)

给物品扣除数量

函数ID: **takeAmountPapi**

函数参数: 扣除数量

参数示例: **%player\_level%**

示例解析: 假设我的等级是10, 那么待设置物品数量将减少10

目标数量无法超过物品最大堆叠数, 无法小于0, 等于0将销毁物品  
这只影响当前物品, 不会对玩家背包其他物品造成影响, **takeAmount**一万不会扣除玩家背包所有物品, 只会让当前物品消失

# 扣除数量(解析即时声明节点)



给物品扣除数量

函数ID: `takeAmountSection`

函数参数: 扣除数量

参数示例: `<number::1_10>`

示例解析: 待设置物品数量将随机减少1-10

目标数量无法超过物品最大堆叠数, 无法小于0, 等于0将销毁物品  
这只影响当前物品, 不会对玩家背包其他物品造成影响, `takeAmount`一万不会扣除玩家背包所有物品, 只会让当前物品消失

## 显示名

给物品设置显示名称

函数ID: `setName`

函数参数: 待设置显示名称

参数示例: `&e测试物品`

示例解析: 待设置物品的显示名称将变为`Se测试物品`

文本中的`&`将被自动替换为颜色符号`s`

## 显示名(解析papi变量)

给物品设置显示名称

函数ID: `setNamePapi`

函数参数: 待设置显示名称

参数示例: `&e%player_name%`

示例解析: 我的玩家ID是Neige, 所以待设置物品的显示名称将变为§eNeige



文本中的&将被自动替换为颜色符号§

## 显示名(解析即时声明节点)

给物品设置显示名称

函数ID: setNameSection

函数参数: 待设置显示名称

参数示例: &e<strings::测试物品1\_测试物品2>

示例解析: 待设置物品的显示名称将变为§e测试物品1或§e测试物品2

文本中的&将被自动替换为颜色符号§

## 显示名前缀

为物品显示名称添加前缀

函数ID: addNamePrefix

函数参数: 待添加前缀

参数示例: &4史诗-

示例解析: 假设原先物品的显示名为§e测试物品, 函数执行后将变为§4史诗-§e测试物品

文本中的&将被自动替换为颜色符号§

## 显示名前缀(解析papi变量)

为物品显示名称添加前缀

函数ID: addNamePrefixPapi

函数参数: 待添加前缀

参数示例: &4%player\_name%的-

示例解析: 我的玩家ID是Neige, 假设原先物品的显示名为Se测试物品, 那么物品的显示名称将变为S4Neige的-Se测试物品

文本中的&将被自动替换为颜色符号\$

## 显示名前缀(解析即时声明节点)

为物品显示名称添加前缀

函数ID: addNamePrefixSection

函数参数: 待添加前缀

参数示例: &e<strings::&4史诗-&f垃圾->

示例解析: 假设原先物品的显示名为Se测试物品, 函数执行后将随机变为&4史诗-Se测试物品或&f垃圾-Se测试物品

文本中的&将被自动替换为颜色符号\$

## 显示名后缀

为物品显示名称添加后缀

函数ID: addNamePostfix

函数参数: 待添加后缀

参数示例: -后缀

示例解析: 假设原先物品的显示名为Se测试物品, 函数执行后将变为Se测试物品-后缀

文本中的&将被自动替换为颜色符号\$



# 显示名后缀(解析papi变量)



为物品显示名称添加后缀

函数ID: `addNamePostfixPapi`

函数参数: 待添加后缀

参数示例: `-%player_name%`

示例解析: 我的玩家ID是Neige, 假设原先物品的显示名为§e测试物品, 那么物品的显示名称将变为§e测试物品-Neige

文本中的&将被自动替换为颜色符号§

## 显示名后缀(解析即时声明节点)

为物品显示名称添加后缀

函数ID: `addNamePostfixSection`

函数参数: 待添加后缀

参数示例: `&e<strings::-后缀1_-后缀2>`

示例解析: 假设原先物品的显示名为§e测试物品, 函数执行后将随机变为§e测试物品-后缀1或§e测试物品-后缀2

文本中的&将被自动替换为颜色符号§

## 替换显示名(替换一次)

替换物品显示名中的对应文本(只替换一次)

函数ID: `replaceName`

函数参数: json形式的"待替换文本":"替换文本"

参数示例: `{"A":"B","C":"D"}`

示例解析: 假设物品原先名为"AACC", 替换后将变为"BADC"



文本中的&将被自动替换为颜色符号§

## 替换显示名(替换一次, 解析papi变量)

替换物品显示名中的对应文本(只替换一次)

函数ID: `replaceNamePapi`

函数参数: json形式的"待替换文本":"替换文本"

参数示例: `{"玩家名":"%player_name%"}`

示例解析: 假设物品原先名为"玩家名的物品", 我的玩家ID是Neige, 替换后名称将变为"Neige的物品"

文本中的&将被自动替换为颜色符号§

## 替换显示名(替换一次, 解析即时声明节点)

替换物品显示名中的对应文本(只替换一次)

函数ID: `replaceNameSection`

函数参数: json形式的"待替换文本":"替换文本"

参数示例: `{"品质":"<strings::普通_精良>"}`

示例解析: 假设物品原先名为"品质 长剑", 替换后名称将随机变为"普通 长剑"或"精良 长剑"

文本中的&将被自动替换为颜色符号§

## 替换显示名(替换全部)

替换物品显示名中的对应文本(替换全部)

函数ID: `replaceAllName`

函数参数: json形式的"待替换文本":"替换文本"

参数示例: {"A":"B","C":"D"}

示例解析: 假设物品原先名为"AACC", 替换后将变为"BBDD"

文本中的&将被自动替换为颜色符号§

## 替换显示名(替换全部, 解析papi变量)

替换物品显示名中的对应文本(替换全部)

函数ID: replaceAllNamePapi

函数参数: json形式的"待替换文本":"替换文本"

参数示例: {"玩家名":"%player\_name%"}

示例解析: 假设物品原先名为"玩家名的物品", 我的玩家ID是Neige, 替换后名称将变为"Neige的物品"

文本中的&将被自动替换为颜色符号§

## 替换显示名(替换全部, 解析即时声明节点)

替换物品显示名中的对应文本(替换全部)

函数ID: replaceAllNameSection

函数参数: json形式的"待替换文本":"替换文本"

参数示例: {"品质":"<strings::普通\_精良>"}

示例解析: 假设物品原先名为"品质 长剑", 替换后名称将随机变为"普通 长剑"或"精良 长剑"

文本中的&将被自动替换为颜色符号§

## 添加Lore



函数ID: `addLore`

函数参数: 待添加Lore

参数示例: 描述1\n描述2

示例解析: 原物品将被添加2行Lore: 描述1、描述2

文本中的&将被自动替换为颜色符号\$, \n代表换行

## 添加Lore(解析papi变量)

为物品添加Lore

函数ID: `addLorePapi`

函数参数: 待添加Lore

参数示例: 拥有者: %player\_name%

示例解析: 我的玩家ID是Neige, 所以原物品将被添加1行Lore: 拥有者: Neige

文本中的&将被自动替换为颜色符号\$, \n代表换行

## 添加Lore(解析其中的即时声明节点)

为物品添加Lore

函数ID: `addLoreSection`

函数参数: 待添加Lore

参数示例: <strings::描述1\_描述2>

示例解析: 原物品将被添加1行Lore: 描述1或描述2

文本中的&将被自动替换为颜色符号\$, \n代表换行

# 设置Lore



为物品设置Lore, 原先的Lore将被移除

函数ID: `setLore`

函数参数: 待设置Lore

参数示例: 描述1\n描述2

示例解析: 原物品的Lore将被设置为: 描述1、描述2

文本中的&将被自动替换为颜色符号\$, \n代表换行

## 设置Lore(解析papi变量)

为物品设置Lore, 原先的Lore将被移除

函数ID: `setLorePapi`

函数参数: 待设置Lore

参数示例: 拥有者: %player\_name%

示例解析: 我的玩家ID是Neige, 所以原物品的Lore将被设置为: 拥有者: Neige

文本中的&将被自动替换为颜色符号\$, \n代表换行

## 设置Lore(解析即时声明节点)

为物品设置Lore, 原先的Lore将被移除

函数ID: `setLoreSection`

函数参数: 待设置Lore

参数示例: <strings::描述1\_描述2>

示例解析: 原物品的Lore将被设置为: 描述1或描述2



## 替换Lore(替换一次)

替换物品Lore中的对应文本(只替换一次)

函数ID: `replaceLore`

函数参数: `json`形式的"待替换文本":"替换文本"

参数示例: `{"红宝石槽":"已镶嵌 红宝石\n物理伤害: 100"}`

示例解析: 假设原先物品Lore为

红宝石槽

红宝石槽

替换后将变为

已镶嵌 红宝石

物理伤害: 100

红宝石槽

文本中的&将被自动替换为颜色符号\$, \n代表换行

## 替换Lore(替换一次, 解析papi变量)

替换物品Lore中的对应文本(只替换一次)

函数ID: `replaceLorePapi`

函数参数: `json`形式的"待替换文本":"替换文本"

参数示例: `{"玩家名":"%player_name%"}`

示例解析: 假设原先物品Lore为

XXXXXXX

拥有者：玩家名

我的ID是Neige，替换后将变为

XXXXXXX

拥有者：Neige

文本中的&将被自动替换为颜色符号\$, \n代表换行

## 替换Lore(替换一次, 解析即时声明节点)

替换物品Lore中的对应文本(只替换一次)

函数ID: `replaceLoreSection`

函数参数: json形式的"待替换文本":"替换文本"

参数示例: `{"<品质>":"<strings::普通_精良>"}`

示例解析: 假设原先物品Lore为

品质：<品质>

替换后将随机变为

品质：普通

或

品质：精良



## 替换Lore(替换全部)

替换物品Lore中的对应文本(替换全部)

函数ID: `replaceAllLore`

函数参数: `json`形式的"待替换文本":"替换文本"

参数示例: `{"红宝石槽":"已镶嵌 红宝石\n物理伤害: 100"}`

示例解析: 假设原先物品Lore为

红宝石槽

红宝石槽

替换后将变为

已镶嵌 红宝石

物理伤害: 100

已镶嵌 红宝石

物理伤害: 100

文本中的&将被自动替换为颜色符号\$, \n代表换行

## 替换Lore(替换全部, 解析papi变量)

替换物品Lore中的对应文本(替换全部)

函数ID: `replaceAllLorePapi`

函数参数: `json`形式的"待替换文本":"替换文本"

参数示例: `{"玩家名":"%player_name%"}`



示例解析: 假设原先物品Lore为

XXXXXXX

拥有者: 玩家名

我的ID是Neige, 替换后将变为

XXXXXXX

拥有者: Neige

文本中的&将被自动替换为颜色符号\$, \n代表换行

## 替换Lore(替换全部, 解析即时声明节点)

替换物品Lore中的对应文本(替换全部)

函数ID: `replaceAllLoreSection`

函数参数: `json`形式的"待替换文本": "替换文本"

参数示例: `{"<品质>": "<strings::普通_精良>"}`

示例解析: 假设原先物品Lore为

品质: <品质>

替换后将随机变为

品质: 普通

或

品质: 精良

文本中的&将被自动替换为颜色符号\$, \n代表换行

## 设置子ID/损伤值

为物品设置子ID/损伤值

函数ID: `setDamage`

函数参数: 待设置子ID/损伤值

参数示例: `1`

示例解析: 假设原物品为石剑(满耐久131), 设置后耐久将变为130

! 对于有耐久的物品, 损伤值超过耐久上限将销毁物品  
例如石剑的耐久上限为131, 设置损伤值为132将导致物品损坏(数量变为0)

## 设置子ID/损伤值(解析papi变量)

为物品设置子ID/损伤值

函数ID: `setDamagePapi`

函数参数: 待设置子ID/损伤值

参数示例: `%player_level%`

示例解析: 假设原物品为石剑(满耐久131), 我的等级是10, 设置后耐久将变为121

! 对于有耐久的物品, 损伤值超过耐久上限将销毁物品  
例如石剑的耐久上限为131, 设置损伤值为132将导致物品损坏(数量变为0)

## 设置子ID/损伤值(解析即时声明节点)



函数ID: `setDamageSection`

函数参数: 待设置子ID/损伤值

参数示例: `<number::1_10>`

示例解析: 假设原物品为石剑(满耐久131), 设置后耐久将随机变为121-130

! 对于有耐久的物品, 损伤值超过耐久上限将销毁物品  
例如石剑的耐久上限为131, 设置损伤值为132将导致物品损坏(数量变为0)

## 增加子ID/损伤值

为物品增加子ID/损伤值

函数ID: `addDamage`

函数参数: 待增加子ID/损伤值

参数示例: `1`

示例解析: 假设原物品为石剑, 设置后耐久将减1(耐久为-1即销毁)

! 对于有耐久的物品, 损伤值超过耐久上限将销毁物品  
例如石剑的耐久上限为131, 当前耐久为130, 增加131点损伤值将导致物品损坏(数量变为0)

## 增加子ID/损伤值(解析papi变量)

为物品增加子ID/损伤值

函数ID: `addDamagePapi`

函数参数: 待增加子ID/损伤值

参数示例: `%player_level%`

示例解析: 假设原物品为石剑, 我的等级是10, 设置后耐久将减10(耐久为-1即销毁)



! 对于有耐久的物品, 损伤值超过耐久上限将销毁物品  
例如石剑的耐久上限为131, 当前耐久为130, 增加131点损伤值将导致物品损坏(数量变为0)

## 增加子ID/损伤值(解析即时声明节点)

为物品增加子ID/损伤值

函数ID: `addDamageSection`

函数参数: 待增加子ID/损伤值

参数示例: `<number::1_10>`

示例解析: 假设原物品为石剑, 设置后耐久将随机减去1到10(耐久为-1即销毁)

! 对于有耐久的物品, 损伤值超过耐久上限将销毁物品  
例如石剑的耐久上限为131, 当前耐久为130, 增加131点损伤值将导致物品损坏(数量变为0)

## 减少子ID/损伤值

为物品减少子ID/损伤值

函数ID: `takeDamage`

函数参数: 待减少子ID/损伤值

参数示例: `1`

示例解析: 假设原物品为石剑, 当前耐久为130, 设置后耐久将变为131(损伤值减少了1)

! 对于有耐久的物品, 损伤值超过耐久上限将销毁物品  
例如石剑的耐久上限为131, 当前耐久为130, 减少-131点损伤值将导致物品损坏(数量变为0)



## 减少子ID/损伤值(解析papi变量)

为物品减少子ID/损伤值

函数ID: `takeDamagePapi`

函数参数: 待减少子ID/损伤值

参数示例: `%player_level%`

示例解析: 假设原物品为石剑, 当前耐久为120, 我的等级是10, 设置后耐久将变为130(损伤值减少了10)

! 对于有耐久的物品, 损伤值超过耐久上限将销毁物品  
例如石剑的耐久上限为131, 当前耐久为130, 减少-131点损伤值将导致物品损坏(数量变为0)

## 减少子ID/损伤值(解析即时声明节点)

为物品减少子ID/损伤值

函数ID: `takeDamageSection`

函数参数: 待减少子ID/损伤值

参数示例: `<number::1_10>`

示例解析: 假设原物品为石剑, 当前耐久为120, 设置后耐久将随机恢复1到10

! 对于有耐久的物品, 损伤值超过耐久上限将销毁物品  
例如石剑的耐久上限为131, 当前耐久为130, 减少-131点损伤值将导致物品损坏(数量变为0)



函数ID: `setCustomModelData`

函数参数: 待设置CustomModelData

参数示例: `1`

示例解析: 假设原物品的CustomModelData将被设置为1

适用于1.14+版本

## CustomModelData(解析papi变量)

为物品设置CustomModelData

函数ID: `setCustomModelDataPapi`

函数参数: 待设置CustomModelData

参数示例: `%player_level%`

示例解析: 假设我的等级是10，设置后原物品的CustomModelData将被设置为1

适用于1.14+版本

## CustomModelData(解析即时声明节点)

为物品设置CustomModelData

函数ID: `setCustomModelDataSection`

函数参数: 待设置CustomModelData

参数示例: `<number::1_10>`

示例解析: 原物品的CustomModelData将随机变为1-10

适用于1.14+版本

# 无法破坏



为物品设置无法破坏

函数ID: `setUnbreakable`

函数参数: `true/false`

参数示例: `true`

示例解析: 待设置物品将变为无法破坏

## 无法破坏(解析papi变量)

为物品设置无法破坏

函数ID: `setUnbreakablePapi`

函数参数: `true/false`

参数示例: `%player_name%`

示例解析: 假设玩家ID为`true`, 设置后物品将变为无法破坏

## 无法破坏(解析即时声明节点)

为物品设置无法破坏

函数ID: `setUnbreakableSection`

函数参数: `true/false`

参数示例: `<strings::true_false>`

示例解析: 待设置物品将随机变为无法破坏/可破坏状态

## 设置附魔

为物品设置附魔(移除原有附魔)



函数ID: `setEnchantment`

函数参数: `json`形式的"附魔ID":附魔等级

参数示例: `{"DAMAGE_ALL":10,"LOOT_BONUS_MOBS":10}`

示例解析: 物品附魔将变为锋利10、抢夺10

! 物品原有附魔将被移除

## 设置附魔(解析papi变量)

为物品设置附魔(移除原有附魔)

函数ID: `setEnchantmentPapi`

函数参数: `json`形式的"附魔ID":附魔等级

参数示例: `{"%player_name%":10}`

示例解析: 假设你的ID是DAMAGE\_ALL, 设置后物品附魔将变为锋利10

! 物品原有附魔将被移除

## 设置附魔(解析即时声明节点)

为物品设置附魔(移除原有附魔)

函数ID: `setEnchantmentSection`

函数参数: `json`形式的"附魔ID":附魔等级

参数示例: `{"DAMAGE_ALL":<number::1_10>}`

示例解析: 物品附魔将随机变为锋利1-锋利10





## 添加附魔

为物品添加附魔(原有相同附魔将被覆盖)

函数ID: `addEnchantment`

函数参数: `json`形式的"附魔ID":附魔等级

参数示例: `{"DAMAGE_ALL":10,"LOOT_BONUS_MOBS":10}`

示例解析: 物品将获得锋利10、抢夺10的附魔

假设物品原先为锋利100, 我添加一个锋利10, 将导致锋利100变为锋利10

## 添加附魔(解析papi变量)

为物品添加附魔(原有相同附魔将被覆盖)

函数ID: `addEnchantmentPapi`

函数参数: `json`形式的"附魔ID":附魔等级

参数示例: `{"%player_name%":10}`

示例解析: 假设玩家ID为DAMAGE\_ALL, 设置后物品将获得锋利10附魔

假设物品原先为锋利100, 我添加一个锋利10, 将导致锋利100变为锋利10

## 添加附魔(解析即时声明节点)

为物品添加附魔(原有相同附魔将被覆盖)

函数ID: `addEnchantmentSection`

函数参数: json形式的"附魔ID":附魔等级

参数示例: {"DAMAGE\_ALL":<number::1\_10>}

示例解析: 物品将获得锋利1-锋利10的附魔

! 假设物品原先为锋利100, 我添加一个锋利10, 将导致锋利100变为锋利10

## 添加附魔(不覆盖)

为物品添加附魔(原有相同附魔不覆盖)

函数ID: addNotCoverEnchantment

函数参数: json形式的"附魔ID":附魔等级

参数示例: {"DAMAGE\_ALL":10, "LOOT\_BONUS\_MOBS":10}

示例解析: 物品将获得锋利10、抢夺10的附魔(如果原先物品没有锋利、抢夺附魔的话)

! 假设物品原先为锋利100, 我添加一个锋利10, 物品仍为锋利100

## 添加附魔(不覆盖, 解析papi变量)

为物品添加附魔(原有相同附魔不覆盖)

函数ID: addNotCoverEnchantmentPapi

函数参数: json形式的"附魔ID":附魔等级

参数示例: {"%player\_name%":10}

示例解析: 假设玩家ID为DAMAGE\_ALL, 设置后物品将获得锋利10附魔(如果原先物品没有锋利附魔的话)

! 假设物品原先为锋利100, 我添加一个锋利10, 物品仍为锋利100

# 添加附魔(不覆盖, 解析即时声明节点)



为物品添加附魔(原有相同附魔不覆盖)

函数ID: `addNotCoverEnchantmentSection`

函数参数: `json`形式的"附魔ID":附魔等级

参数示例: `{"DAMAGE_ALL":<number::1_10>}`

示例解析: 物品将获得锋利1-锋利10的附魔(如果原先物品没有锋利附魔的话)

! 假设物品原先为锋利100, 我添加一个锋利10, 物品仍为锋利100

## 移除附魔

为物品移除附魔

函数ID: `removeEnchantment`

函数参数: 附魔ID, 以空格间隔

参数示例: `DAMAGE_ALL LOOT_BONUS_MOBS`

示例解析: 将移除物品的锋利、抢夺附魔

## 移除附魔(解析papi变量)

为物品移除附魔

函数ID: `removeEnchantmentPapi`

函数参数: 附魔ID, 以空格间隔

参数示例: `%player_name%`

示例解析: 假设玩家ID为DAMAGE\_ALL, 将移除物品的锋利附魔

# 移除附魔(解析即时声明节点)



为物品移除附魔

函数ID: `removeEnchantmentSection`

函数参数: 附魔ID, 以空格间隔

参数示例: `<strings::DAMAGE\_ALL\_LOOT\_BONUS\_MOBS>`

示例解析: 将随机移除物品的锋利或抢夺附魔

## 附魔升级

为物品附魔升级(目标等级小于0将移除附魔)

函数ID: `levelUpEnchantment`

函数参数: json形式的"附魔ID":附魔等级

参数示例: `{"DAMAGE\_ALL":10,"LOOT\_BONUS\_MOBS":10}`

示例解析: 物品的锋利、抢夺附魔将提升10级

## 附魔升级(解析papi变量)

为物品附魔升级(目标等级小于0将移除附魔)

函数ID: `levelUpEnchantmentPapi`

函数参数: json形式的"附魔ID":附魔等级

参数示例: `{"%player_name%":10}`

示例解析: 假设玩家ID为DAMAGE\_ALL, 物品的锋利附魔将提升10级

## 附魔升级(解析即时声明节点)

为物品附魔升级(目标等级小于0将移除附魔)



函数ID: `levelUpEnchantmentSection`

函数参数: `json`形式的"附魔ID":附魔等级

参数示例: `{"DAMAGE_ALL":<number::1_10>}`

示例解析: 物品的锋利附魔将随机提升1-10级

## 附魔降级

为物品附魔降级(目标等级小于0将移除附魔)

函数ID: `levelDownEnchantment`

函数参数: `json`形式的"附魔ID":附魔等级

参数示例: `{"DAMAGE_ALL":10,"LOOT_BONUS_MOBS":10}`

示例解析: 物品的锋利、抢夺附魔将降低10级(目标等级小于0将移除附魔)

## 附魔降级(解析papi变量)

为物品附魔降级(目标等级小于0将移除附魔)

函数ID: `levelDownEnchantmentPapi`

函数参数: `json`形式的"附魔ID":附魔等级

参数示例: `{"%player_name%":10}`

示例解析: 假设玩家ID为DAMAGE\_ALL, 物品的锋利附魔将降低10级(目标等级小于0将移除附魔)

## 附魔降级(解析即时声明节点)

为物品附魔降级(目标等级小于0将移除附魔)

函数ID: `levelDownEnchantmentSection`

函数参数: json形式的"附魔ID":附魔等级

参数示例: {"DAMAGE\_ALL":<number::1\_10>}

示例解析: 物品的锋利附魔将随机降低1-10级(目标等级小于0将移除附魔)

## 设置属性隐藏

为物品设置属性隐藏(移除原有属性隐藏)

函数ID: `setItemFlag`

函数参数: 属性隐藏ID, 以空格间隔

参数示例: `HIDE_ATTRIBUTES HIDE_DYE`

示例解析: 物品的属性、染料颜色将被隐藏

隐藏物品属性

`HIDE_ATTRIBUTES`

隐藏物品可破坏方块

`HIDE_DESTROYS`

隐藏物品染料颜色

`HIDE_DYE`

隐藏物品附魔

`HIDE_ENCHANTS`

隐藏物品可放置方块

`HIDE_PLACED_ON`

隐藏物品药水效果

`HIDE_POTION_EFFECTS`

隐藏物品无法破坏

`HIDE_UNBREAKABLE`

## 设置属性隐藏(解析papi变量)

为物品设置属性隐藏(移除原有属性隐藏)

函数ID: `setItemFlagPapi`

函数参数: 属性隐藏ID, 以空格间隔

参数示例: %player\_name%

示例解析: 假设玩家ID为HIDE\_DYE, 物品的染料颜色将被隐藏

## 设置属性隐藏(解析即时声明节点)

为物品设置属性隐藏(移除原有属性隐藏)

函数ID: `setItemFlagSection`

函数参数: 属性隐藏ID, 以空格间隔

参数示例: `<strings::HIDE\_ATTRIBUTES\_HIDE\_DYE>`

示例解析: 物品的属性或染料颜色将被隐藏

## 添加属性隐藏

为物品添加属性隐藏

函数ID: `addItemFlag`

函数参数: 属性隐藏ID, 以空格间隔

参数示例: `HIDE\_ATTRIBUTES HIDE\_DYE`

示例解析: 物品的属性、染料颜色将被隐藏

隐藏物品属性

`HIDE\_ATTRIBUTES`

隐藏物品可破坏方块

`HIDE\_DESTROYS`

隐藏物品染料颜色

`HIDE\_DYE`

隐藏物品附魔

`HIDE\_ENCHANTS`

隐藏物品可放置方块

`HIDE\_PLACED\_ON`

隐藏物品药水效果

`HIDE\_POTION\_EFFECTS`



## 添加属性隐藏(解析papi变量)

为物品添加属性隐藏

函数ID: `addItemFlagPapi`

函数参数: 属性隐藏ID, 以空格间隔

参数示例: `%player_name%`

示例解析: 假设玩家ID为HIDE\_DYE, 物品的染料颜色将被隐藏

## 添加属性隐藏(解析即时声明节点)

为物品添加属性隐藏

函数ID: `addItemFlagSection`

函数参数: 属性隐藏ID, 以空格间隔

参数示例: `<strings::HIDE\_ATTRIBUTES\_HIDE\_DYE>`

示例解析: 物品的属性或染料颜色将被隐藏

## 移除属性隐藏

为物品移除属性隐藏

函数ID: `removeItemFlag`

函数参数: 属性隐藏ID, 以空格间隔

参数示例: `HIDE\_ATTRIBUTES HIDE\_DYE`

示例解析: 物品的属性、染料颜色将显示出来



隐藏物品属性

HIDE\_ATTRIBUTES

隐藏物品可破坏方块

HIDE\_DESTROYS

隐藏物品染料颜色

HIDE\_DYE

隐藏物品附魔

HIDE\_ENCHANTS

隐藏物品可放置方块

HIDE\_PLACED\_ON

隐藏物品药水效果

HIDE\_POTION\_EFFECTS

隐藏物品无法破坏

HIDE\_UNBREAKABLE

## 移除属性隐藏(解析papi变量)

为物品移除属性隐藏

函数ID: `removeItemFlagPapi`

函数参数: 属性隐藏ID, 以空格间隔

参数示例: `%player_name%`

示例解析: 假设玩家ID为HIDE\_DYE, 物品的染料颜色将显示出来

## 移除属性隐藏(解析即时声明节点)

为物品移除属性隐藏

函数ID: `removeItemFlagSection`

函数参数: 属性隐藏ID, 以空格间隔

参数示例: `<strings::HIDE\_ATTRIBUTES\_HIDE\_DYE>`

示例解析: 物品的属性或染料颜色将显示出来

# 设置NBT(无法设置列表)



为物品设置NBT(原有设置NBT将被覆盖)

函数ID: `setNBT`

函数参数: `json`形式的"NBT键": "NBT值"

参数示例: `{"test1": "test1", "test2.test3": "test3", "test4": "(Double) 100"}`

示例解析: 别jb解析了, 直接看图

通过.分隔NBTCompound, 数字需要通过前缀指定类型

Byte 类型的 1: (Byte) 1

Short 类型的 1: (Short) 1

Int 类型的 1: (Int) 1

Long 类型的 1: (Long) 1

Float 类型的 1: (Float) 1

Double 类型的 1: (Double) 1

ByteArray: [(Byte) 1,(Byte) 2,(Byte) 3,(Byte) 4]

IntArray: [(Int) 1,(Int) 2,(Int) 3,(Int) 4]

不要忘记括号后面的空格, (Double) 1生效, (Double)1不生效!

## 设置NBT(无法设置列表, 解析papi变量)

为物品设置NBT(原有设置NBT将被覆盖)

函数ID: `setNBTPapi`

函数参数: `json`形式的"NBT键": "NBT值"

参数示例: `{"myName": "%player_name%"}`

示例解析: 我的玩家ID为Neige, 看图

## 设置NBT(无法设置列表, 解析即时声明节点)

为物品设置NBT(原有设置NBT将被覆盖)



函数ID: `setNBSection`

函数参数: `json`形式的"NBT键": "NBT值"

参数示例: `{"test": "<strings::test1_test2>"}`

示例解析: `test`的值随机为`test1`或`test2`, 看图

## 设置NBT

为物品设置NBT(原有设置NBT将被覆盖)

函数ID: `setNBWithList`

函数参数: `json`形式的"NBT键": "NBT值"

参数示例: `{"test.0.test": "test2", "test.1.test": "test3"}`

示例解析:

原有NBT:

设置后NBT:

通过.分隔NBTCCompound、List、ByteArray与IntArray, List、ByteArray与IntArray中的NBT键即为相应索引, 以索引(数字)代替, 数字需要通过前缀指定类型

Byte 类型的 1: (Byte) 1

Short 类型的 1: (Short) 1

Int 类型的 1: (Int) 1

Long 类型的 1: (Long) 1

Float 类型的 1: (Float) 1

Double 类型的 1: (Double) 1

ByteArray: [(Byte) 1,(Byte) 2,(Byte) 3,(Byte) 4]

IntArray: [(Int) 1,(Int) 2,(Int) 3,(Int) 4]

不要忘记括号后面的空格, (Double) 1生效, (Double)1不生效!



## 设置NBT(解析papi变量)

为物品设置NBT(原有设置NBT将被覆盖)

函数ID: `setNBWithListPapi`

函数参数: `json`形式的"NBT键": "NBT值"

参数示例: `{"myName": "%player_name%"}`

示例解析: 我的玩家ID为Neige, 看图

## 设置NBT(解析即时声明节点)

为物品设置NBT(原有设置NBT将被覆盖)

函数ID: `setNBWithListSection`

函数参数: `json`形式的"NBT键": "NBT值"

参数示例: `{"test": "<strings::test1_test2>"}`

示例解析: `test`的值随机为`test1`或`test2`, 看图

## 自定义函数

自定义函数需要一定的 javascript 和 java 基础。

自定义函数文件存放于 `NeigeItems/CustomItemEditors` 文件夹

下面是示例配置



```
// 文件名不重要，写成啥都行
// main函数会自动执行
function main() {
    // 导入相应的类，这两行看不懂的话直接抄就行
    const ItemEditorManager = Packages.pers.neige.neigeitems.manager.ItemE

    // 这是我写这段代码用到的类，不是每次添加自定义物品编辑函数都要用到
    const ArrayList = Packages.java.util.ArrayList
    const ChatColor = Packages.org.bukkit.ChatColor
    const Material = Packages.org.bukkit.Material

    // 添加自定义物品编辑函数
    // 这里我添加了一个名为"test"的物品编辑函数，但实际上它的功能与addLore函数相同
    ItemEditorManager.addItemEditor(
        // 函数名
        "test",
        /**
         * 物品编辑函数
         * @param player Player 物品拥有者
         * @param itemStack ItemStack 待编辑物品
         * @param content String 传入的文本
         */
        function(player, itemStack, content) {
            // 判断是不是空气
            if (itemStack.type != Material.AIR) {
                // 获取itemMeta
                const itemMeta = itemStack.itemMeta
                if (itemMeta != null) {
                    // 获取并设置lore
                    let lore = itemMeta.lore
                    if (itemMeta == null) lore = new ArrayList()
                    lore.addAll(ChatColor.translateAlternateColorCodes('&'
                    itemMeta.lore = lore
                    // 将改动完成的itemMeta设置回去
                    itemStack.setItemMeta(itemMeta)
                    // 物品编辑都需要返回一个布尔量，判断你是否编辑成功
                    return true
                }
            }
            // 物品编辑都需要返回一个布尔量，判断你是否编辑成功
            return false
        }
    }
```

```
)  
}
```



## 额外选项

以默认配置为例:

```
ExampleItem4:  
  material: STONE  
  lore:  
    - '物品使用次数: %neigeitems_charge%/%neigeitems_maxCharge%'  
  options:  
    charge: 10
```

options下的所有配置项, 即为"额外选项"

## 使用次数

```
ExampleItem4:  
  material: STONE  
  lore:  
    - '物品使用次数: %neigeitems_charge%/%neigeitems_maxCharge%'  
  options:  
    charge: 10
```

**charge** 该物品可使用的次数 (可触发物品动作的次数)



配置使用次数后, 物品动作中的 **consume.amount** 项将失去作用

## 物品光效

```
ExampleItem:  
  material: STONE
```

```
options:  
  color: GOLD
```



此选项可以使掉落物产生发光效果

可用颜色有：

- AQUA
- BLACK
- BLUE
- DARK\_AQUA
- DARK\_BLUE
- DARK\_GRAY
- DARK\_GREEN
- DARK\_PURPLE
- DARK\_RED
- GOLD
- GRAY
- GREEN
- LIGHT\_PURPLE
- RED
- WHITE
- YELLOW

## 掉落技能

```
ExampleItem:  
  material: STONE  
  options:  
    dropskill: SkillTest
```

如图所示，此选项可使物品在掉落时触发MM技能。

只有通过/nl drop指令，以及通过击杀MM怪物掉落的NI物品才会触发，玩家主动丢弃不会。

作者并没有图中所示技能的版权，因此不在此处具体写出该技能。

# 掉落物归属



以默认配置为例

```
ownerTest:
  material: STONE
  name: 你捡我啊
  options:
    owner: Neige
```

上述物品通过/`ni drop`或击杀MM怪物掉落该物品, 该物品首次拾取只能由Neige完成

你可以将owner填写为%player\_name%, 这样就是谁击杀就属于谁了

首次拾取后将不再有掉落物归属效果

服务器重启后效果重置 (掉了, 关服了, 再次开服, 谁都能捡)

!

通过/`ni get`或/`ni give`直接获取拥有掉落物归属的物品

物品将包含特殊nbt (用于记录归属人)

但通过/`ni drop`或击杀MM怪物掉落的物品将不包含该nbt (掉落的时候移除了)

## 物品时限

```
物品ID:
  material: STONE
  options:
    itemtime: 物品时限(单位是秒)
```

以默认配置为例

```
itemTimeTest:
  material: STONE
  name: 限时物品-到期时间-<js::ItemTime.js::main_<itemtime>>
  options:
    itemtime: <itemtime>
```



```
sections:  
  itemtime: 60
```



搭配默认脚本

```
function main(time) {  
  const date = new Date()  
  date.setTime(date.getTime() + (Number(time) * 1000))  
  return date.getFullYear() + "年" + (date.getMonth() + 1) + "月" + date.  
}
```

可以生成形如 **限时物品-到期时间-2022年8月11日21时59分5秒** 的物品，物品到期即自动删除并提示信息。

如默认配置所示，你可以在对应位置放置一个节点，然后通过指向数据给予物品时自定义时长。

例如: `/ni give Neige itemTimeTest 1 true {"itemtime":"120"}`将给予玩家一个剩余时间120秒的默认物品

## 物品变量

### 简介

你可以在物品的名称/Lore中添加某些占位符

这些占位符将根据当前物品的nbt被发包装替换

该功能仅对于生存模式的玩家生效

### 变量列表

- **%neigeitems\_charge%** 物品当前剩余使用次数
- **%neigeitems\_maxCharge%** 物品最大使用次数
- **%neigeitems\_nbt\_XXXXX%** 物品对应NBT的值

例: **%neigeitems\_nbt\_NeigeItems.id%**

- `%neigeitems_nbtnumber_保留小数位数_XXXXXX%` 物品对应NBT的值(进行取整)

例: `%neigeitems_nbtnumber_0_NeigeItems.hashCode%`

# 物品包

## 路径

所有物品包配置文件应存放于 `plugins/NeigeItems/ItemPacks` 文件夹

重复 ID 的物品包仍然会被加载, 但可能互相覆盖

最后哪个物品包活下来。。。随缘了属于是

## 格式

物品包ID:

# 类似物品lore, 物品包的Items可以通过换行符"\n"换行

Items:

- 物品ID 随机最低数量-随机最高数量 生成概率 是否重复随机 指向数据

FancyDrop:

offset:

x: 横向偏移

y: 纵向偏移

angle:

type: 旋转方式

globalsections:

- 引用的全局节点ID或者引用的全局节点文件路径

sections:

在此处声明私有节点, 就像物品配置一样

物品ID可以是NI物品ID或者MM物品ID, 优先检测NI物品

随机最低数量-随机最高数量 可以直接写数量

生成概率 不写的话默认为1

是否重复随机 默认重复随机(对于MM物品, 这个配置项不代表是否随机生成, 代表物品是否合并)

指向数据 想写的话正常写就行

横向偏移表示物品向四周弹射的力度

纵向偏移表示物品向空中弹射的力度

旋转方式决定物品的弹射角度，是一个个绕一圈弹出去，还是随机弹出去

同时可以像物品配置一样引用全局节点、声明私有节点、调用私有节点

以默认配置为例

Example1:

Items:

```
# 支持解析即时声明节点
# [物品ID] (数量(或随机最小数量-随机最大数量)) (生成概率) (是否反复随机) (指向类)
- ExampleItem 1-5 0.5
- test
```

FancyDrop:

```
# 偏移量
offset:
  # 横向偏移量(或随机最小偏移量-随机最大偏移量)
  x: 0.1
  # 纵向偏移量(或随机最小偏移量-随机最大偏移量)
  y: 0.8
angle:
  # 抛射类型(round/random)
  type: round
```

Example2:

Items:

```
- <test>
```

FancyDrop:

```
offset:
  x: 0.1
  y: 0.8
angle:
  type: round
```

# 引用的全局节点

globalsections:

```
# 这种直接填写文件名的方式可以直接调用文件内的全部全局节点
# - ExampleSection.yml
- global-strings-1
- global-number-1
```

# 物品私有节点

sections:

```
test:
  type: strings
  values:
    - ExampleItem 5 1
    - ExampleItem 10 1
```

具体调用指令如下

[givePack](#)

[dropPack](#)

## 全局/私有节点

节点配置内全面支持节点调用/**PAPI**调用

## 路径

所有全局节点配置文件应存放于 **plugins/NeigeItems/GlobalSections** 文件夹

重复 ID 的节点仍然会被加载，但可能互相覆盖

最后哪个节点活下来。。。随缘了属于是

## 字符串节点

```
节点ID:
type: strings
values:
  - test1
  - test2
```

结果将在values中随机获取一个值

每个值被选中的几率相等

## 随机数节点



节点ID:

```
type: number
min: 1
max: 2
fixed: 3
```

- **min** 随机数的最小值
- **max** 随机数的最大值
- **fixed** 小数保留位数

## Gaussian节点

节点ID:

```
type: gaussian
base: 100
spread: 0.1
maxSpread: 0.5
fixed: 1
min: 0
max: 10000
```

简介: 类似MMOItems的, 符合正态分布的随机数, 随机数大概率在base附近, 小概率出现极大或极小的数值

- **spread** 基础数值
- **spread** 浮动单位
- **maxSpread** 浮动范围上限
- **fixed** 小数保留位数 (默认为1)
- **min** 随机数的最小值
- **max** 随机数的最大值

详细介绍:

- **base** 是基础数值, 随机数将以其为中心, 随机散布
- **spread** 是浮动单位, 决定了随机数散步的幅度

比如base设置为100, spread设置为0.1, 根据正态分布:



使用该节点生成大量随机数

68.27%的随机数介于90-110

95.45%的随机数介于80-120

99.74%的随机数介于70-130

以此类推.....

- **maxSpread** 是浮动范围上限, 限制了随机数的浮动极限, 防止出现过于离谱的数字

比如我将maxSpread设置为0.3, 根据正态分布:

0.26%的随机数将小于70或大于130, 即超过了0.3的幅度, 那么经过maxSpread的限制:

小于70的随机数将变为70, 而大于130的随机数将变为130

- **fixed** 是取整位数, 默认为1

比如随机数值为123.456, fixed设置为1, 那么你将得到123.4

比如随机数值为123.456, fixed设置为0, 那么你将得到123

- **min** 是随机数的最小值, **max** 是随机数的最大值, 超过范围的随机数将被限制

比如随机数值为123, min设置为200, 那么你将得到200

比如随机数值为123, max设置为100, 那么你将得到100

## 公式节点

节点ID:

```
type: calculation
formula: 1+2+3<global-number-1>
min: 1
max: 100
fixed: 3
```

- **formula** 待计算公式, 支持代入节点及PAPI变量
- **min** 结果的最小值
- **max** 结果的最大值
- **fixed** 小数保留位数

# 权重节点



节点ID:

```
type: weight
values:
- 5::第一行
- 1::第二行
```

values的格式为 权重::文本

结果将在values中根据权重随机获取一个值

例如，在该示例节点中

将有5/6的几率返回"第一行"，1/6的几率返回"第二行"

## JavaScript节点

节点ID:

```
type: js
path: ExampleScript.js::main
# (可选)
# args:
# - 参数1
# - 参数2
```

path的格式为 脚本路径::调用函数

args项可选，args的所有内容将作为参数传入被调用函数

例如，在该示例节点中

将调用 `plugins/NeigeItems/Scripts/ExampleScript.js` 脚本文件中的main函数

并返回main函数的返回值

## Join节点



节点ID:

```
type: join
list:
  - 第一行
  - 第二行
  - 第三行
  - 第四行
separator: "-"
prefix: '<'
postfix: '>'
limit: 3
truncated: "... "
transform: |-
  return this.it + "哈哈"
```

简介: 将list中的多段文本连接成一段文本

- **list** 待操作的列表
- **separator** 分隔符 (默认为",")
- **prefix** 前缀 (默认无前缀)
- **postfix** 后缀 (默认无后缀)
- **limit** 限制列表长度
- **truncated** 超过长度的部分用该符号代替 (默认直接吞掉超过长度的部分)
- **transform** 对列表的每一行进行一些操作 (使用javascript函数)

示例中的节点将返回:

```
<第一行哈哈-第二行哈哈-第三行哈哈-...>
```

由于该节点功能较其他节点更加复杂, 因此我为它编写了多个示例配置帮助理解, 如下:

```
# 帮助理解list
JoinTest1:
  material: STONE
  lore:
    # 结果: 1, 2, 3, 4, 5
    - 'join节点: <test>'
  sections:
```





```
test:
  type: join
  # 待操作的列表
  list:
    - 1
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5

# 帮助理解separator
JoinTest2:
  material: STONE
  lore:
    # 结果: 1-2-3-4-5
    - 'join节点: <test>'
  sections:
    test:
      type: join
      list:
        - 1
        - 2
        - 3
        - 4
        - 5
      # 分隔符(默认为", ")
      separator: "-"

# 帮助理解prefix及postfix
JoinTest3:
  material: STONE
  lore:
    # 结果: <1, 2, 3, 4, 5>
    - 'join节点: <test>'
  sections:
    test:
      type: join
      list:
        - 1
        - 2
        - 3
        - 4
        - 5
      # 前缀
      prefix: "<"
      # 后缀
```

postfix: ">"

# 帮助理解limit

JoinTest4:

material: STONE

lore:

# 结果: 1, 2, 3

- 'join节点: <test>'

sections:

test:

type: join

list:

- 1

- 2

- 3

- 4

- 5

# 限制长度

limit: 3

# 帮助理解truncated

JoinTest5:

material: STONE

lore:

# 结果: 1, 2, 3, ...

- 'join节点: <test>'

sections:

test:

type: join

list:

- 1

- 2

- 3

- 4

- 5

limit: 3

# 超过长度的部分用该符号代替

truncated: "..."

# 帮助理解transform

JoinTest6:

material: STONE

lore:

# 结果: 2, 3, 4, 5, 6

- 'join节点: <test>'

sections:

test:



```
type: join
list:
  - 1
  - 2
  - 3
  - 4
  - 5

# 对列表中的每个元素进行一定操作
# this.it代表当前元素
# this.index代表当前序号(0代表第一个, 1代表第二个, 以此类推)
# this.player代表玩家
# this.vars(String string)用于解析节点
# List<String> this.list代表节点中的list
transform: |-
    // 尝试将当前元素转换为整数, 并加一, 然后保留整数
    return (parseInt(this.it) + 1).toFixed(0)

# 利用join节点插入多行lore
JoinTest7:
  material: STONE
  lore:
    # 等同于:
    # - 第一行
    # - 第二行
    # - 第三行
    #
    # 这个节点应该单独占据一行
    # 不要在这行写其他文本(比如'join节点: <test>')
    # 具体请自行测试
    - '<test>'

  sections:
    test:
      type: join
      list:
        - 第一行
        - 第二行
        - 第三行

      # 像下面这样写分隔符、前缀和后缀
      # 即可达到调用多行lore的效果
      separator: "\\n"
      prefix: ''
      postfix: ''
```

# Repeat节点



节点ID:

```
type: repeat
content: '待重复文本'
separator: "-"
prefix: '<'
postfix: '>'
repeat: 3
transform: |-
  return this.it + "哈哈"
```

简介: 将content的文本重复多次, 生成一整段文本

- **content** 待重复文本
- **separator** 分隔符 (默认无分隔符)
- **prefix** 前缀 (默认无前缀)
- **postfix** 后缀 (默认无后缀)
- **repeat** 重复次数
- **transform** 每次重复前对文本进行一些操作 (使用javascript函数)

示例中的节点将返回:

<待重复文本哈哈-待重复文本哈哈-待重复文本哈哈>

由于该节点功能较其他节点更加复杂, 因此我为它编写了多个示例配置帮助理解, 如下:

```
# 不使用js的操作形式
RepeatTest1:
  material: STONE
  lore:
    # 结果: 形似&4||||||||||||&f|||||, &f出现的位置随机
    - 'repeat节点: &4<repeat1>&f<repeat2>'
  sections:
    repeat1:
      type: repeat
      content: "|"
      repeat: <number>
```



```
repeat2:
  type: repeat
  content: "|"
  repeat: <calculation::20-<number>>
number:
  type: number
  min: 0
  max: 20
  fixed: 0
# 使用js的操作形式
RepeatTest2:
  material: STONE
  lore:
    # 结果：形似&4||||||||||||&f|||||，&f出现的位置随机
    - 'repeat节点: <repeat>'
  sections:
    repeat:
      type: repeat
      content: "|"
      repeat: 20
      prefix: "&4"
      # 对列表中的每个元素进行一定操作
      # this.it代表content
      # this.index代表当前序号(0代表第一个，1代表第二个，以此类推)
      # this.player代表玩家
      # this.vars(String string)用于解析节点
      transform: |-
        if (this.index == this.vars("<number>")) {
          return "&f" + this.it
        } else {
          return this.it
        }
    number:
      type: number
      min: 0
      max: 20
      fixed: 0
RepeatTest3:
  material: STONE
  lore:
    # 随机1-4行"&4&l<红宝石槽>"
    - '<repeat>'
  sections:
    repeat:
```



```
type: repeat
content: '&4&l<红宝石槽>'
repeat: <number::1_4_0>
# 像下面这样写分隔符、前缀和后缀
# 即可达到调用多行lore的效果
separator: "\\n"
prefix: ''
postfix: ''

RepeatTest4:
material: STONE
lore:
# 形似"$4$l<★>-$4$l<★>-$4$l<★>", 随机1-4个
- '<repeat>'
sections:
repeat:
type: repeat
content: '$4$l<★>'
repeat: <number::1_4_0>
separator: "-"
```

## 继承节点

节点ID:

```
type: inherit
template: 待继承节点ID
```

如上，相当于继承了对应节点的所有内容。例如：

```
sections:
templateTest: <strings::text1_text2_text3>
inheritTest:
type: inherit
template: templateTest
```

其中templateTest有可能返回"text1", "text2"或"text3"。

inheritTest同样有可能返回"text1", "text2"或"text3"。

# 简单节点



节点ID: 值

如上所示, 你直接添加节点的值。你可以搭配即时声明节点, 优化你的配置。

比如:

节点ID: `<strings::测试字符串1_测试字符串2_测试字符串3>`

等效于

```
节点ID:
  type: strings
  values:
    - 测试字符串1
    - 测试字符串2
    - 测试字符串3
```

## 即时声明节点

节点配置内全面支持节点调用/**PAPI**调用

## 格式

`<节点类型::参数1_参数2_参数3...>`

即时声明节点无法指定节点ID, 如有需求, 请配置私有/全局节点

即时声明节点中的 `_` 请用 `\_` 代替, 避免被当做参数分隔符(V1.6.0添加)

## 字符串节点

`<strings::测试字符串1_测试字符串2_测试字符串3>`

string节点将在各参数中随机返回一个



## 随机数节点

```
<number::0_10_0>
```

- 参数1 随机数最小值
- 参数2 随机数最大值
- 参数3 保留小数位数

## Gaussian节点

```
<gaussian::100_0.1_0.5_1_0_10000>
```

- 参数1 基础数值
- 参数2 浮动单位
- 参数3 浮动范围上限
- 参数4 小数保留位数 (默认为1)
- 参数5 随机数最小值 (可不填)
- 参数6 随机数最大值 (可不填)

关于Gaussian节点的详细介绍请看:

[Gaussian节点](#)

## 公式节点

```
<calculation::1+1+3+%player_level%_2_5_100>
```

- 参数1 计算公式
- 参数2 保留小数位数
- 参数3 公式结果最小值



- **参数4** 公式结果最大值



## 权重节点

`<weight::5::权重文本1_1::权重文本2>`

参数格式 权重::权重文本

节点将根据权重随机返回一个权重文本

例如，在该示例节点中

将有5/6的几率返回"权重文本1"，1/6的几率返回"权重文本2"

## PAPI节点

`<papi::player_name>`

参数为待解析文本

! 节点解析前，物品会先全局解析一次papi变量。  
因此直接写出的papi变量是不需要使用papi节点进行解析的。  
papi节点存在的意义是应对经过拼接的papi文本。  
例如 `<papi::<string-1><string-2>>`  
`<string-1>` 返回 `player_`  
`<string-2>` 返回 `name`

## Javascript节点

`<js::ExampleScript.js::main>`  
`<js::ExampleScript.js::main_参数1_参数2_...>`

参数格式 脚本路径::调用函数



## 继承节点

```
<inherit::待继承节点ID>
```

如上，相当于继承了对应节点的所有内容。例如：

```
sections:
  templateTest: <strings::text1_text2_text3>
```

```
<inherit::templateTest>
```

其中templateTest有可能返回"text1"，"text2"或"text3"。

即时声明节点"<inherit::templateTest>"同样有可能返回"text1"，"text2"或"text3"。

## 自定义节点

自定义节点需要一定的 javascript 和 java 基础。

自定义节点文件存放于 **NeigeItems/CustomSections** 文件夹

下面是示例配置

```
// 文件名不重要，写成啥都行
// main函数会自动执行
function main() {
  // 导入相应的类，这两行看不懂的话直接抄就行
  const SectionManager = Packages.pers.neige.neigeitems.manager.SectionM
  const CustomSection = Packages.pers.neige.neigeitems.section.impl.Cust
  const SectionUtils = Packages.pers.neige.neigeitems.utils.SectionUtils

  // 创建自定义节点
  const customSection = new CustomSection(
    // 节点id
```



```
"test",
/**
 * 用于私有节点解析
 * @param data ConfigurationSection 节点内容
 * @param cache HashMap<String, String>? 解析值缓存
 * @param player OfflinePlayer? 待解析玩家
 * @param sections ConfigurationSection? 节点池
 * @return 解析值
 */
function(data, cache, player, sections) {
    if (data.contains("values")) {
        // SectionUtils.parseSection("待解析字符串", cache, player,
        return SectionUtils.parseSection("<number::0_1_2>", cache,
    }
    return null
},
/**
 * 用于即时节点解析
 * @param args List<String> 节点参数
 * @param cache HashMap<String, String>? 解析值缓存
 * @param player OfflinePlayer? 待解析玩家
 * @param sections ConfigurationSection? 节点池
 * @return 解析值
 */
function(args, cache, player, sections) {
    return SectionUtils.parseSection("<number::0_1_2>", cache, pla
})
// 节点注册
SectionManager.loadParser(customSection)
}
```

## 16进制颜色

<#FFFFFF>

如上所示

## 节点调用

节点可以在任意位置通过<节点ID>的形式调用



# 高级应用

直接展示例子:

```
stringTest:
  A:
    type: strings
    values:
      - test1
      - test2
  B:
    type: strings
    values:
      - test3
      - test4
```

如上配置节点后

调用 `<stringTest.A>` 将返回 `test1` 或 `test2`

调用 `<stringTest.B>` 将返回 `test3` 或 `test4`

如果这个节点是一个全局节点, 你可以通过

```
globalsections:
- stringTest
```

引用该节点

## JavaScript

### 对象与函数

NeigelItems 的 JavaScript 节点目前提供以下对象

- `this.player` 即 玩家本身
- `arguments` 你调用时传入的参数，以数组形式出现

提供以下函数

- `this.vars(String text)` 解析替换文本中的节点
- `this.papi(String text)` 解析替换文本中的papi变量

## 路径

所有脚本文件应存放于 `plugins/NeigeItems/Scripts` 文件夹

## NI物品掉落

关配置支持解析即时声明变量

在MM怪物的配置中添加

NeigeItems:

# 类似物品lore, Drops可以通过换行符"\n"换行

Drops:

- 物品ID 随机最低数量-随机最高数量 掉落概率 是否重复随机 指向数据

物品ID可以是NI物品ID或者MM物品ID, 优先检测NI物品

随机最低数量-随机最高数量 可以直接写数量

掉落概率 不写的话默认为1

是否重复随机 默认重复随机(对于MM物品, 这个配置项不代表是否随机生成, 代表物品是否合并)

指向数据 想写的话正常写就行

下面我写几个MM怪物示例配置


test1:

Type: ZOMBIE

Health: 1

NeigeItems:

Drops:



```

# 50%掉落1-5个ID为"itemId"的NI物品(或MM物品)
- itemId 1-5 0.5
test2:
  Type: ZOMBIE
  Health: 1
  NeigeItems:
    Drops:
      # 50%掉落1个ID为"itemId"的NI物品(或MM物品)
      - itemId 1 0.5
test3:
  Type: ZOMBIE
  Health: 1
  NeigeItems:
    Drops:
      # 掉落5个ID为"itemId"的NI物品(或MM物品)
      - itemId 5

```

顺带一提，因为整体支持调用即时声明节点，你可以通过节点自定义你的掉落概率（可根据权限、变量、等级、生命等一系列因素决定掉落概率）。下面我写一个最简单的例子

```

test4:
  Type: ZOMBIE
  Health: 1
  NeigeItems:
    Drops:
      # 掉落玩家等级数量的ID为"itemId"的NI物品(或MM物品)
      - itemId <papi::player_level>

```

或者，你可以直接给MM怪物配置掉落组

```

NeigeItems:
  DropPacks:
    - 物品包ID
    - 物品包ID
    - 物品包ID

```

插件将直接读取识别对应的物品组并添加掉落物及多彩掉落配置

下面我写几个MM怪物示例配置



```
test2:
  Type: ZOMBIE
  Health: 1
  NeigeItems:
    DropPacks:
      - Example
```

## 多彩掉落

相关配置支持解析即时声明变量

在MM怪物的配置中添加

掉落物可以像无主之地一样喷射到空中，具体配置方法如下

```
NeigeItems:
  FancyDrop:
    offset:
      x: 横向偏移
      y: 纵向偏移
    angle:
      type: 旋转方式
```

横向偏移表示物品向四周弹射的力度

纵向偏移表示物品向空中弹射的力度

旋转方式决定物品的弹射角度，是一个个绕一圈弹出去，还是随机弹出去

下面我写几个MM怪物配置实例：

```
test1:
  Type: ZOMBIE
  Health: 1
  NeigeItems:
    FancyDrop:
      offset:
        x: 0.1
```



```
    y: 1
    angle:
      # 转一圈弹出去
      type: round

test1:
  Type: ZOMBIE
  Health: 1
  NeigeItems:
    FancyDrop:
      offset:
        # 随机偏移值
        x: 0-0.1
        # 随机偏移值
        y: 1-1.5
      angle:
        # 随机角度弹出去
        type: random
```

## NI物品穿戴

相关配置支持解析即时声明变量

在MM怪物的配置中添加

```
NeigeItems:
  Equipment:
    - 穿戴位置: 物品ID 穿戴概率 指向数据
```

可用的穿戴位置都有:

- **Helmet** 代表头部
- **Chestplate** 代表胸部
- **Leggings** 代表腿部
- **Boots** 代表脚部



- **MainHand** 代表主手
- **OffHand** 代表副手



穿戴概率默认为1

下面我写一个MM怪物示例配置

```
test1:
  Type: ZOMBIE
  Health: 1
  NeigeItems:
    Equipment:
      # 头部50%几率穿戴ID为"Helmet1"的NI物品
      - 'Helmet: Helmet1 0.5'
      # 胸部100%几率穿戴ID为"Chestplate1"的NI物品
      - 'Chestplate: Chestplate1'
      - 'Leggings: Leggings1 0.5'
      - 'Boots: Boots1 0.5'
      - 'MainHand: MainHand1 0.5'
      - 'OffHand: OffHand1 0.5'
```

## 让穿戴物品随机掉落

相关配置支持解析即时声明变量

众所周知MM不能直接让怪物穿戴的装备掉落

如果需要这种功能，只能在掉落物里配置跟装备一样的东西

但是NI是一个注重随机的插件，你这样操作的话，最后怪物穿的跟怪物掉的很可能不是一个东西

所以NI特意提供了相关的配置，配置如下

在MM怪物的配置中添加

```
NeigeItems:
  DropEquipment:
    - 掉落位置 掉落概率
```

可用的掉落位置都有：

- **Helmet** 代表头部
- **Chestplate** 代表胸部
- **Leggings** 代表腿部
- **Boots** 代表脚部
- **MainHand** 代表主手
- **OffHand** 代表副手

掉落概率默认为1

下面我写一个MM怪物示例配置

```
test1:
  Type: ZOMBIE
  Health: 1
  NeigeItems:
    Equipment:
      - 'Helmet: Helmet1 0.5'
      - 'Chestplate: Chestplate1'
      - 'Leggings: Leggings1 0.5'
      - 'Boots: Boots1 0.5'
      - 'MainHand: MainHand1 0.5'
      - 'OffHand: OffHand1 0.5'
    DropEquipment:
      # 头部NI装备50%掉落
      - Helmet 0.5
      # 胸部NI装备100%掉落
      - Chestplate
      - Leggings 0.5
      - Boots 0.5
      - MainHand 0.5
      - OffHand 0.5
```

## 掉落物品触发技能

你可以让MM怪物死亡后掉落的NI物品触发指定MM技能，详见下方链接：

[掉落技能](#)

## PlaceholderAPI



- `%ni_parse_内容%`

例: `%ni_parse_<number::0_1_5>%` 返回0-1保留5位小数的随机数, 如0.45784

## 通过节点插入多行lore

### 方法1

多行Lore测试1:

```
material: STONE
lore:
- <多行Lore>
sections:
  多行Lore:
    type: join
    list:
      - 第一行
      - 第二行
      - 第三行
    separator: "\\n"
    prefix: ''
    postfix: ''
```

### 方法2

多行Lore测试2:

```
material: STONE
lore:
- <多行Lore>
sections:
  多行Lore: '"第一行\n第二行\n第三行"'
```



## 方法3

多行Lore测试3:

```
material: STONE
lore:
- <多行Lore>
sections:
  多行Lore:
    type: repeat
    content: 啦啦啦
    repeat: 3
    separator: "\\n"
    prefix: ''
    postfix: ''
```

## 值得一提

!

本段内容较为复杂，如果你没有打破砂锅问到底的闲心，请跳过本部分

提问: 根据你写的配置，以方法1为例，**多行Lore** 这一节点的返回值应该为 **"第一行\\n第二行\\n第三行"**。你为什么要在两边加上双引号?你为什么使用 **"\\n"** ? 根据yaml语法，**"\\n"** 应该代表形似 **\n** 的字符，**"\n"** 才是换行符，你在搞什么，为什么最后这段配置运行正常? 我想打死你:)

回答: 世界比你想象的更加复杂，你先别急，让我先急:)

首先，**多行Lore** 这一节点的返回值不是 **"第一行\\n第二行\\n第三行"**，而是 **"第一行\n第二行\n第三行"**。

对于这个join节点，节点返回值应该为 **前缀 + 列表的第一项 + 分隔符 + 列表的第二项 + 分隔符 + 列表的第三项 + 后缀**。

这个过程是拼接出来的。所以 **"\\n"** 作为字符体现为 **\n** 故结果为 **"第一行\n第二行\n第三行"**



下面我来解释一下不在两边加上双引号，并直接用换行符做separator会发生什么替换前：

多行Lore测试1:

material: STONE

lore:

- <多行Lore>

替换后：

多行Lore测试1:

material: STONE

lore:

- 第一行

第二行

第三行

是的，换行符不会以换行符形式出现，会直接变成回车（微笑）

所以我们需要形似 "第一行\n第二行\n第三行" 的返回值

替换后：

多行Lore测试1:

material: STONE

lore:

- "第一行\n第二行\n第三行"

读取后刚好是正确的格式

提问：我花一年时间理解了上面那个屎问题。这种狗东西你怎么写出来的，脑测吗？

回答：请善用debug。将plugin/NeigelItems/config.yml中的Main.Debug设置为true即可开启debug模式。

开启后效果见下图



错误示范见下图

## 生成随机强度条

# 方法1



强度条测试1:

```
material: STONE
lore:
  - '&4<强度条1>&f<强度条2>'
sections:
  强度条1:
    type: repeat
    content: "|"
    repeat: <number>
  强度条2:
    type: repeat
    content: "|"
    repeat: <calculation::20-<number>>
number:
  type: number
  min: 0
  max: 20
  fixed: 0
```

# 方法2

强度条测试2:

```
material: STONE
lore:
  - '<强度条>'
sections:
  强度条:
    type: repeat
    content: "|"
    repeat: 20
    prefix: "&4"
    transform: |-
      if (this.index == this.vars("<number>")) {
        return "&f" + this.it
      } else {
```

```
        return this.it
    }
    number:
      type: number
      min: 0
      max: 20
      fixed: 0
```



## 值得一提

! 本段内容较为复杂，如果你没有打破砂锅问到底的闲心，请跳过本部分

提问: 你为什么方法1的颜色符号用&, 到了方法2里就用\$了。你是不是歧视&

回答: 理解过程你可以开debug自己理解一下。

总的来说，如果用&, 换完就变成了

多行Lore测试1:

material: STONE

lore:

- &4|||||||||&f|||||

没有引号包裹，最前面的那个&4会被识别成yaml语法中的锚点。

所以用\$而不是&

## 生成随机数量宝石槽

### 方法

宝石槽测试:

material: STONE

lore:

- '<宝石槽>'

sections:

宝石槽:

type: repeat

```
content: '&4&1<宝石槽>'
# 随机1-4个
repeat: <number::1_4_0>
separator: "\\n"
prefix: ''
postfix: ''
```

