

LittleMonster

版本: v1.8.0

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/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"
BOSS血条: false
# 实体NetworkId 不为-1时将采用对应NetworkId的实体生成
# 实体NetworkId参考:
https://zh.minecraft.wiki/w/%E5%9F%BA%E5%B2%A9%E7%89%88%E6%95%B0%E6%8D%AE%E5%80%BC#%E5%AE%9E%E4%BD%93ID
实体NetworkId: -1
# 使用自定义实体方式生成
# 自定义实体需配合材质包使用, 新添加的自定义实体需重启服务器后才能生效
CustomEntity:
# 是否启用
enable: false
# 自定义实体标识符
identifier: "LittleMonsterCustomEntity"
# 自定义实体变种ID
skinId: 0
# 自定义实体碰撞箱大小
CustomCollisionSize:
# 是否启用
enable: false
width: 0.6
length: 0.6
height: 1.8
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: "minecraft:air"
胸甲: "minecraft:air"
护腿: "minecraft:air"
靴子: "minecraft:air"

掉落经验:

- **1**

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": #触发技能所需血量，当怪物血量低于此值时触发技能

- 技能名: "@体型"

效果: **2.0**

概率: **100** #概率为0-100 对应0%-100%

延迟: **0** #延迟生效技能，单位为tick(20tick=1秒)

- 技能名: "@伤害"

效果: **7**

概率: **100**

延迟: **0**

- 技能名: "@生成"

效果: ["a1"]

概率: **100**

延迟: **0**

存在时长限制: **300**

- 技能名: "@信息"

信息: "触发了"

效果: **1**

概率: **100**

延迟: **0**

- 技能名: "@药水"

```
    效果: [ "20:1:5"]
    概率: 100
    延迟: 0
- 技能名: "@命令"
    效果:
        - "say 触发命令技能&con" # &con后缀使用控制台权限执行 此命令执行一次
        - "give @p 260 1&con" # @p变量自动替换为玩家名称, 此命令针对所有范围内玩家单独执行一次
    概率: 100
    延迟: 0
```

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%
- id: "1:铜钱@mi"
  round: 80 #掉落几率 80%
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

技能名	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"]
@切换攻击模式	切换NPC的攻击方式	数值 示例: 0 1 2 3
@命令	执行命令(命令中存在@p时将针对所有玩家单独执行命令, 若不存在@p则只执行一次)	[] 示例: ["give @p 260 1&con"]

技能额外参数

支持技能名	参数名	介绍	数据类型
所有技能	概率	技能触发概率, 数值为0-100 对应0%-100%	数值 示例: 100
所有技能	延迟	技能触发延迟, 触发技能后延迟执行, 数值单位为tick	数值 示例: 10
@生成	存在时长限制	技能触发后实体存在时间	数值 示例: 10

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
{x}	NPC所在坐标X
{y}	NPC所在坐标Y
{z}	NPC所在坐标Z
{level}	NPC所在世界名称