

Minecraft(我的世界)中文论坛

标题: [管理] [全版本] [开源] 轻量而强大 - SManage管理生物生成速度及上限 - 更新至6.0... [\[打印本页\]](#)

作者: JCA50 **时间:** 2021-7-8 10:39

标题: [管理] [全版本] [开源] 轻量而强大 - SManage管理生物生成速度及上限 - 更新至6.0...

本帖最后由 JCA50 于 2021-12-11 17:11 编辑

The English version: [SManage - Manage creatures' spawning speed | SpigotMC - High Performance Minecraft](#)

修改语言

运载插件后请在config.yml内修改，有说明



功能介绍

SManage是一个可以管理生物生成速度与上限的插件。你可以添加多个区域进行管理；你还可以将某些区域的管理规则设置为适用于整个世界甚至整个服务器！使用这个插件，你可以解决许多棘手的问题：主城怪太多、刷怪塔效率低、牧场动物生成过快过多.....它功能的强大让你无法想象！



开发背景

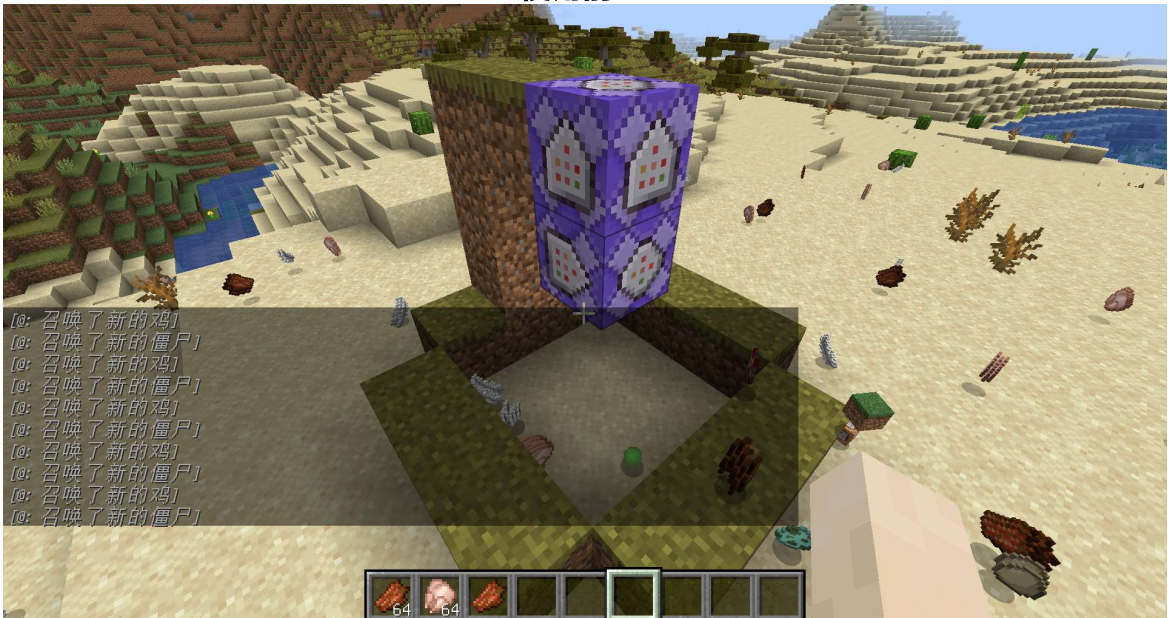
以前在玩服务器时，发现有玩家反映服务器刷怪太快，建筑区容易被袭击。我于是突发奇想，整个服降低刷怪速度会影响游戏体验，那么何不做一个区域限制的插件呢？于是在学习之余的赶制，终于在一个暑假内完成了初代SLMS (SLimitMonsterSpawn)，在2021完成了二代SLimit，2021-7-14，SLimit3.0又升级成了SManage。



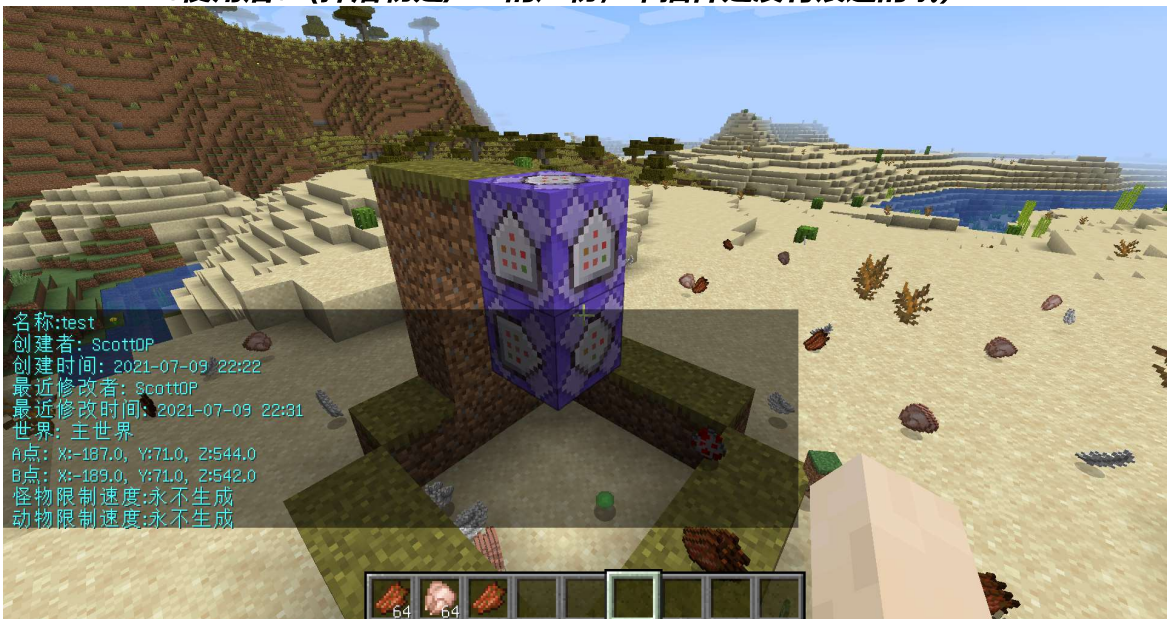
效果展示 (旧版)



↑使用前↑



↑使用后↑ (掉落物是/kill的产物, 本插件是没有痕迹的哦)



↑幕后黑手 (bushi) ↑

本插件还可以同时启用多个区域，多人同时添加区域 (这个没测试过)！



使用方法

第0阶段 - 设置默认参数

展开 / 收起隐藏文字

Step1: 输入 `/sm setDefaultMonMode` 和 `/sm setDefaultAniMode` 设置创建区域时默认的怪物和动物的管理模式，规则同第二阶段；
Step2: 输入 `/sm setDefaultMonSpeed` 和 `/sm setDefaultAniSpeed` 设置创建区域时默认的怪物和动物生成速度，规则同第二阶段；
Step3: 输入 `/sm setDefaultUniversal` 设置创建区域时默认的通用性，规则同第二阶段。

第一阶段 - 创建

展开 / 收起隐藏文字

Step1: 输入 `/sm set [区域名]` 来新建一个区域；
Step2: 用划定物（默认苹果，可用 `/sm setter` 重设，注意左手不能持物品）划定区域，左键A点，右键B点（选的是点击的方块上面的方块）；
Step3: 输入 `/sm save` 来保存，一个区域便划定好了！

第二阶段 - 配置

展开 / 收起隐藏文字

Step1: 使用 `/sm setAniSpeed [区域名] [数字x]` 和 `/sm setMonSpeed [区域名] [数字x]` 来设置动物和怪物生成速度：当模式为限制模式时，降到原速的x分之一（默认x=3），当x=1时，永不生成，x=0时，暂不限制；为加速模式时，加速到原速的x倍（默认3），x=0或1时，暂不加速；
Step2: 使用 `/sm setAniMode [区域名] [L / A]` 和 `/sm setMonMode [区域名] [L / A]` 来设置生物生成的管理模式，L为限制模式，A为加速模式，默认为L。
Step3: 使用 `/sm setUniversal [区域名] [common / world / sever]` 来设置通用性，common为普通，即在所选的区域内生效（xz以内,y及以上）；world为在所选区域所在的世界生效；server为全服生效。

第三阶段 - 管理

展开 / 收起隐藏文字

Step1: 使用 `/sm list` 来查看所有区域；
Step2: 使用 `/sm detail [区域名]` 查看区域详情；
Step3: 使用 `/sm setALLAniSpeed [数字x]` 和 `/sm setALLMonSpeed [数字x]` 来设置所有区域的生物生成限制速度，规则同第二阶段；
Step4: 使用 `/sm setALLAniMode [L / A]` 和 `/sm setALLMonMode [L / A]` 来设置所有区域的生物管理模式，规则同第二阶段；
Step5: 使用 `/sm setALLUniversal [c]` 来设置所有区域的通用性，规则同第二阶段；
Step6: 使用 `/sm remove [区域名]` 来删除一个区域；
Step7: 使用 `/sm set [区域名]` 来重新划定一个区域。

注：所有指令的使用格式与权限见 `/sm help`



权限

权限名	描述	对应指令	默认拥有者
smanage.edit	编辑区域 setter, 所需权限	reload, set, save, cancel, remove, setMonSpeed, setALLMonSpeed, setAniSpeed, setALLAniSpeed, setMonMode, setALLMonMode, setAniMode, setALLAniMode, setUniversal, setALLUniversal, setDefaultMonMode, setDefaultMonSpeed, setDefaultAniMode, setDefaultAniSpeed, setDefaultUniversal	OP
smanage.read	查看区域相关信息所需的权限	list, detail, help	所有人



下载地址



[SManage6.0.jar](#) (0 55.37 KB, 下载次数: 75)

下载遇到问题? [直接下载](#)



更新日志

(更新时最好看看更了啥, **红字及隐藏内容必看**, 针对用了旧版本的用户, 如之前用的是**3.0版本**, 则看**3.1 ~最新版本之间 (含) 的红字**)

- 1.1 - 将默认划定物改为苹果
- 2.0 - 新增setter指令, 不怕与其他插件冲突了
 - 简化帮助文本, 使用方法转移到本帖
 - 修复了区域详情中时间显示异常的BUG
- 2.1 - 修复了指令权限的问题
 - 在help中标注需要OP权限的指令
- 2.2 - 优化了一些内容
- 2.3 - 修复了Bug_001 (见**已知Bug**)
- 3.0 - 2021.7.14 - 修复了Bug_002
 - 添加加速模式
 - 改名

- 为避免报错请看

展开 / 收起隐藏文字

打开配置文件, 每看到类似如下的代码

```
1. name: XXX
```

复制代码

就在其上添加这两行代码

```
1. aniMode: false
2. monMode: false
```

复制代码

最后记得在控制台输入 `/sm reload`
注意缩进哦~

- 3.1 - 2021.7.16 - 修复了插件生成的生物不被限制的Bug
- 3.2 - 2021.7.17 - 修复了Bug_003
- 3.3 - 2021.7.18 - 优化了指令补全
- 3.4 - 2021.7.19 - 再次优化指令
- 修改管理规则, 详见**功能介绍**, 注意现在标记的是真正意义上的方块了, 不是坐标!
- 3.5 - 2021.7.20 - 又双叒叕优化了指令
 - 强行将史莱姆列入怪物内
- 4.0 - 2021.7.21 - 修复Bug_004
- 增加setUniversal和setALLUniversal指令, 支持管理一整个世界

- 为避免报错请看

展开 / 收起隐藏文字

打开配置文件, 每看到类似如下的代码

1. name: XXX

复制代码

就在其上添加这行代码

1. universal: false

复制代码

最后记得在控制台输入/sm reload

注意缩进哦~

4.1 - 2021.7.23 - 修复若干Bug

- 更改多区域管理一个坐标的规则, 见**关于一个坐标被多个区域管理的问题**

4.2 - 2021.7.26 - 更改通用性规则, 可以全服通用了

- 修改reload指令, 默认不覆盖磁盘中数据, 后加cover可以覆盖

- 为避免报错请看

展开 / 收起隐藏文字

打开配置文件, 将如下的两行代码

1. universal: false

2. universal: true

复制代码

分别改为这两行代码

1. universal: COMMON

2. universal: WORLD

复制代码

最后记得在控制台输入/sm reload

注意缩进哦~

5.0 - 2021.8.1 - 新增setDefaultMonMode, setDefaultMonSpeed,

setDefaultAniMode, setDefaultAniSpeed, setDefaultUniversal指令, 可以自定义新

建区域时的各项参数, 详见help

- 新增rename [原区域名] [新区域名]指令, 可以重命名区域

5.1 - 2021.8.7 - 新增语言: English

- 修复多个加速区域的重叠部分不是相乘而是相加的Bug

- 提高插件防报错能力

6.0 - 2021.8.12 - 新增设置生物上限功能, 指令为/sm

setMonLimit,setALLMonLimit,setAniLimit,setALLAniLimit,setDefaultMonLimit,setDefaultAniLimit



反馈交流群

(QQ) 943438940

问题答案: Song



开源GitHub地址

[devsong42/SManage: SManage区域限制生物生成 \(github.com\)](https://github.com/devsong42/SManage)



已知Bug

已修复 - 001 - 在重设区域时, cancel不会撤销操作, 直至插件重新加载。

已修复 - 002 - 有时会出现不明原因的报错, 可尝试删除区域重新添加。

已修复 - 003 - 加载插件时会重置区域的创建时间。

已修复 - 004 - 手持苹果什么也做不了



关于一个坐标被多个区域管理的问题

所有区域的作用将叠加在一起! 举个例子:

甲区域内刷怪速度为1/3, 乙区域为5倍, 那么它们的重叠部分为5/3 (1/3 * 5)。

上限将取最小值



赞助地址

[Devsong正在创作我的世界Spigot插件SManage | 爱发电 \(afdian.net\)](https://afdian.net/u/devsong)



为何赞助? 前往我的爱发电主页查看全部福利! 👉👉👉

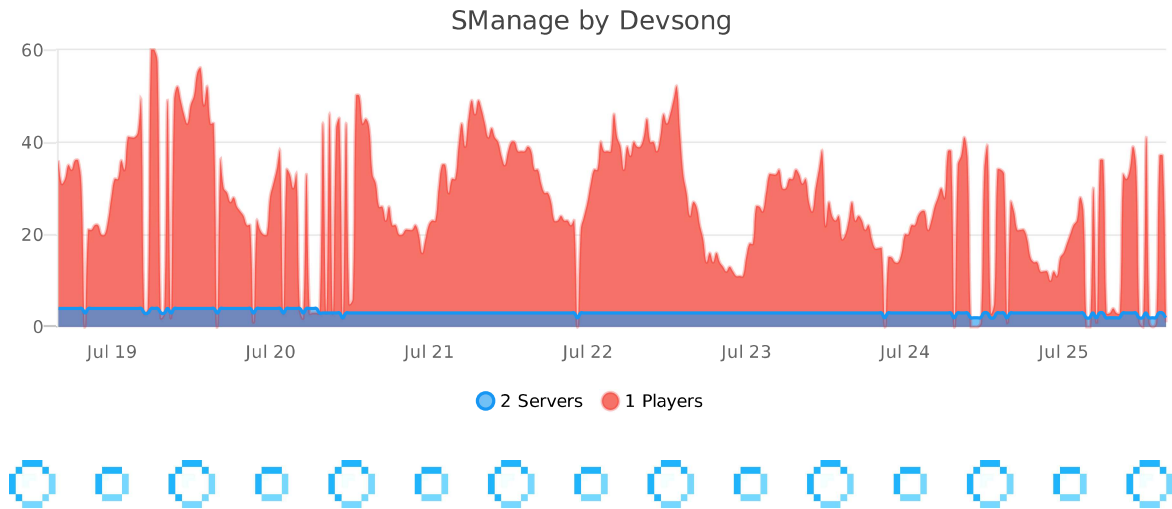
众筹计划: 路过的好心人, 可否省下一包薯片, 满足我的小小心愿? 前往我的爱发电主页查看详情吧! 👉👉👉

4000.00 元

我是一名初中生, 想要参加NOIP信息学竞赛并期望取得好成绩。但我的家庭经济条件并不上乘, 没有多余的存款购买上课用的笔记本电脑...为了满足我这个小小心愿, 请省下一包薯片参与这次众筹吧!



bStats统计数据 (自5.0版本正式发行开始)



欢迎积极反馈建议与Bug!

温馨提示：本插件所有操作后聊天栏都会显示相关信息，如果没有，请联系本人。

开发不易，给我评分鼓励一下吧！能赞助就更好了！

本插件基于Spigot1.17开发，理论上支持全版本

本插件所用所有代码均为原创,不存在借用/抄袭等行为

作者: 苏子峰 **时间:** 2021-7-8 12:42
没做好，就发帖子了 晕

作者: 蟹蒙老鸽 **时间:** 2021-7-8 13:17
不要提前发帖...会被删除的，草稿贴在草稿里面编辑

作者: JCA50 **时间:** 2021-7-8 14:41
蟹蒙老鸽 发表于 2021-7-8 13:17
不要提前发帖...会被删除的，草稿贴在草稿里面编辑

我点了保存草稿，就莫名其妙地发布了..

作者: Wing_Ling **时间:** 2021-7-8 14:42
JCA50 发表于 2021-7-8 14:41
我点了保存草稿，就莫名其妙地发布了..

bug我也试过 

作者: h316098438 **时间:** 2021-7-8 17:30
好东西啊，正愁主城怪太多了，特别是1.17

作者: JCA50 **时间:** 2021-7-8 18:07

[h316098438 发表于 2021-7-8 17:30](#)
好东西啊，正愁主城怪太多了，特别是1.17

用的还好么，发现BUG了不

作者: h316098438 **时间:** 2021-7-8 19:16

楼主是不是该写下使用方法，help里面并没有你想象的清楚呢。。。搞了半天没弄出来

作者: h316098438 **时间:** 2021-7-8 19:38

[JCA50 发表于 2021-7-8 18:07](#)
用的还好么，发现BUG了不

哈哈，就是我下面说的，没弄成功。木棒是不是和别的冲突了，没法选区域

作者: JCA50 **时间:** 2021-7-8 19:46

[h316098438 发表于 2021-7-8 19:38](#)
哈哈，就是我下面说的，没弄成功。木棒是不是和别的冲突了，没法选区域 ...

我换其他物品试试，反正自己是可以用

作者: h316098438 **时间:** 2021-7-8 19:48

[JCA50 发表于 2021-7-8 19:46](#)
我换其他物品试试，反正自己是可以用

或者有没有配置文件能自定义嘛。。。木棒和其他插件太容易冲突了

作者: JCA50 **时间:** 2021-7-8 19:51

[h316098438 发表于 2021-7-8 19:48](#)
或者有没有配置文件能自定义嘛。。。木棒和其他插件太容易冲突了

我直接换一个物品吧...

作者: JCA50 **时间:** 2021-7-8 20:19

[h316098438 发表于 2021-7-8 19:38](#)
哈哈，就是我下面说的，没弄成功。木棒是不是和别的冲突了，没法选区域 ...

重新下载，用苹果试试

作者: JCA50 **时间:** 2021-7-8 20:31

[h316098438](#) 发表于 2021-7-8 19:16

楼主是不是该写下使用方法，help里面并没有你想象的清楚呢。。。搞了半天没弄出来 ...

help就是我自己写的使用方法...943438940有问题可以加群

作者: DKCJ__fEe7Y **时间:** 2021-7-8 21:11
太强了，加油呀

作者: wcj520 **时间:** 2021-7-8 21:39
提示: 作者被禁止或删除 内容自动屏蔽

作者: h316098438 **时间:** 2021-7-8 23:47

[JCA50](#) 发表于 2021-7-8 20:19
重新下载，用苹果试试

可能是我没用对吧，苹果也没有选择区域的效果，等他们测试吧

作者: h316098438 **时间:** 2021-7-8 23:49

[h316098438](#) 发表于 2021-7-8 23:47

可能是我没用对吧，苹果也没有选择区域的效果，等他们测试吧

会不会是装了RES的原因，RES的左右键选区域是能用

作者: 傻狐狐 **时间:** 2021-7-9 00:46
MCBBS有你更精彩~

作者: JCA50 **时间:** 2021-7-9 12:05

[h316098438](#) 发表于 2021-7-8 23:47

可能是我没用对吧，苹果也没有选择区域的效果，等他们测试吧

help里有个地方出错了，刚开始应该用set新建

作者: 名副其实 **时间:** 2021-7-9 13:16

[JCA50](#) 发表于 2021-7-9 12:05

help里有个地方出错了，刚开始应该用set新建

建议能在配置文本内修改指定的工具ID
另外选区建议参考一下那些插件做一个粒子效果显示圈定区域

作者: JCA50 **时间:** 2021-7-9 21:18

[h316098438](#) 发表于 2021-7-8 19:48

或者有没有配置文件能自定义嘛。。。木棒和其他插件太容易冲突了

现在新增了setter指令，可以自定义了，详见使用方法及新版help

作者: JCA50 **时间:** 2021-7-10 19:01

DKCJ\、 fEe7Y 发表于 2021-7-8 21:11

太强了, 加油呀

好用吗? 有不懂的地方吗?

作者: JCA50 **时间:** 2021-7-11 15:28

h316098438 发表于 2021-7-8 23:49

会不会是装了RES的原因, RES的左右键选区域是能用

新版本可以用吗, 我帖子里发了教程可以看看

作者: 稚画 **时间:** 2021-7-11 20:06

装了之后玩家刷怪塔经常不刷怪。。。希望赶紧修复一下

作者: d_dzx **时间:** 2021-7-11 20:41

非常好 拿走了 nice

作者: JCA50 **时间:** 2021-7-12 07:52

本帖最后由 JCA50 于 2021-7-12 08:41 编辑

稚画 发表于 2021-7-11 20:06

装了之后玩家刷怪塔经常不刷怪。。。希望赶紧修复一下

是不是因为划定区域时把刷怪塔划进去了? 还有建议多品品教程与功能介绍

作者: xiaoSnail **时间:** 2021-7-12 10:42

所选择的区域限制怪的生存, 这对生存区的主城太重要了, 感谢楼主的分享, 支持原创!

作者: Mr_Liuxing **时间:** 2021-7-13 20:04

在purpur端上疯狂刷报错 我傻了 一开始用的还好的

作者: JCA50 **时间:** 2021-7-13 20:20

Mr_Liuxing 发表于 2021-7-13 20:04

在purpur端上疯狂刷报错 我傻了 一开始用的还好的

发下报错的图, 谢谢配合!

作者: Mr_Liuxing **时间:** 2021-7-13 20:28

我直接贴代码了

第一个是启动时的报错

<https://paste.ubuntu.com/p/zT3BzfCg5m/>

第二个玩家在限制区域里的报错, 同时怪能正常刷

<https://paste.ubuntu.com/p/26r9ymd75b/>

作者: trzenos **时间:** 2021-7-13 20:30

很有创意的插件, 如果能做一个反向, 而增加刷怪率的功能就好了

作者: JCA50 时间: 2021-7-13 20:50
本帖最后由 JCA50 于 2021-7-13 22:14 编辑

trzenos 发表于 2021-7-13 20:30

很有创意的插件，如果能做一个反向，而增加刷怪率的功能就好了

本插件的原理是取消生物生成事件，增加用这个原理做不出来...不过我会尝试的

作者: JCA50 时间: 2021-7-13 21:12

Mr_Liuxing 发表于 2021-7-13 20:28

我直接贴代码了
第一个是启动时的报错
<https://paste.ubuntu.com/p/zT3BzfCg5m/>

配置文件再发一下

作者: Mr_Liuxing 时间: 2021-7-13 21:15

JCA50 发表于 2021-7-13 21:12

配置文件再发一下

```
RegionList:
- ==: net.devsong.slimit.Region
  MonSpeed:
  - 1
  - 1
  modifyTime: 2021-07-13 19:45
  modifier: talltc
  AniSpeed:
  - 1
  - 0
  name: spawn
  BLocation:
  ==: org.bukkit.Location
  world: world
  x: 1611.0
  y: 319.0
  z: -1159.0
  pitch: 0.0
  yaw: 0.0
  time: 2021-07-13 19:39
  ALocation:
  ==: org.bukkit.Location
  world: world
  x: 1860.0
  y: -64.0
  z: -942.0
  pitch: 0.0
  yaw: 0.0
  player: talltc
```

作者: JCA50 时间: 2021-7-13 22:02

[Mr_Liuxing](#) 发表于 2021-7-13 21:15

RegionList:

- ==: net.devsong.slimit.Region

MonSpeed:

有点不科学..代码啥的都没问题..可以考虑把区域删了重设

作者: Mr_Liuxing **时间:** 2021-7-13 22:40

[JCA50](#) 发表于 2021-7-13 22:02

有点不科学..代码啥的都没问题..可以考虑把区域删了重设

行吧

插件还是挺不错的

作者: 蟹蒙老鸽 **时间:** 2021-7-13 23:08

这个插件能够智能限制就好了,比如直接检测到鱼塔然后进行限制鱼塔

作者: JCA50 **时间:** 2021-7-14 07:41

[蟹蒙老鸽](#) 发表于 2021-7-13 23:08

这个插件能够智能限制就好了,比如直接检测到鱼塔然后进行限制鱼塔

鱼塔是啥...

作者: 蟹蒙老鸽 **时间:** 2021-7-14 15:27

[JCA50](#) 发表于 2021-7-14 07:41

鱼塔是啥...

守卫者刷怪塔这些之类的, 服务器生物卡顿大多数都是鱼塔, 双维度刷怪塔

作者: swdddp **时间:** 2021-7-15 22:30

提示: 作者被禁止或删除 内容自动屏蔽

作者: h316098438 **时间:** 2021-7-16 16:45

有个小问题是我已经设置成功了, 用sm detail XX 也看到怪物生成被禁止了, 并且 sm reload了一遍。但还是有怪呢? 是要重启服务器么

作者: JCA50 **时间:** 2021-7-16 16:52

本帖最后由 JCA50 于 2021-7-16 16:59 编辑

[h316098438](#) 发表于 2021-7-16 16:45

有个小问题是我已经设置成功了, 用sm detail XX 也看到怪物生成被禁止了, 并且sm reload了一遍。但还是有怪 ...

理论上不需要, 看看控制台有没有报错? 用刷怪蛋试试能不能生成

作者: h316098438 **时间:** 2021-7-16 23:08

[JCA50](#) 发表于 2021-7-16 16:52

理论上不需要，看看控制台有没有报错？用刷怪蛋试试能不能生成

可能是之前刷的怪不会消失，等卸载区块就行，现在好了

作者: 德尔塔Ball **时间:** 2021-7-24 15:39

这个插件针不戳，灰常好用!



作者: 李有成 **时间:** 2021-7-24 16:22

提示: 作者被禁止或删除 内容自动屏蔽

作者: d_dzx **时间:** 2021-7-30 22:54

感觉服务器用得上

作者: ujj0825 **时间:** 2021-7-31 09:39

提示: 作者被禁止或删除 内容自动屏蔽

作者: JCA50 **时间:** 2021-7-31 09:51

[ujj0825](#) 发表于 2021-7-31 09:39

好东西啊 问下 1.12.2有什么不兼容的插件吗

不知道欸..应该没有吧。RES不兼容的问题之前解决了

作者: ujj0825 **时间:** 2021-7-31 10:17

提示: 作者被禁止或删除 内容自动屏蔽

作者: 蘑菇岛岛主 **时间:** 2021-8-3 13:57

提示: 作者被禁止或删除 内容自动屏蔽

作者: 袭击mc **时间:** 2021-8-7 23:48

好东西收藏了

作者: UsonTong **时间:** 2021-8-7 23:51

很强大的插件，给了末日风服务器很大的操纵空间，cpu占频upupup!

作者: 雷翊豪 **时间:** 2021-8-8 00:10

楼主，这个插件能不能支持1.12.2Spigot端,我发现我那个端好像很多东西都兼容不了

作者: JCA50 **时间:** 2021-8-8 08:33

[雷翊豪](#) 发表于 2021-8-8 00:10

楼主，这个插件能不能支持1.12.2Spigot端,我发现我那个端好像很多东西都兼容不了 ...

非常抱歉，没测试过 其实自己测试是可以节省这个等回复的时间的

作者: 雷翊豪 **时间:** 2021-8-8 12:56

[JCA50 发表于 2021-8-8 08:33](#)

非常抱歉，没测试过 其实自己测试是可以节省这个等回复的时间的

en,谢谢楼主的建议

作者: yyl621 **时间:** 2021-8-29 10:53
好帖，顶贴!

作者: 夏逆520 **时间:** 2022-5-3 22:32
如果能有每个区块的限制就好了

作者: 无情金属 **时间:** 2022-7-5 14:19
1.7.10u端报错

[展开 / 收起隐藏文字](#)