TMF MC □□□

- Sponge □□
  - □□□□
- TMF:DR □□□□

Sponge □□

所有插件

ItemChat 在聊天框展示你的物品吧

— — — — — — — —

权限
temchat.arbitrary_nbt 允许你的玩家使用物品展示的功能

1.将需要展示的物品拿在手中
2.在聊天框输入{item}
即可进行物品展示

1.将需要展示的物品放置物品栏中
2.在聊天框输入{item $num}
(num为插槽位 如我要展示物品栏从左往右数第四个插槽的物品，则需要输入{item $4}即可) 即可进行物品展示

-- ------ ----- - ----- ----- - ----- ----- - -

Boop —— 在游戏中@玩家

— — — — — — — — — —

权限：
boop.group.staff
允许AT所有人

命令：
/sponge plugins reload Boop

-- ------ ----- - ----- ----- - ----- ----- - ---

ClearMob —— 功能全面的异步实体控制与区块优化

— — — — — — — — — — — —

权限与指令

/clearmob dump
输出所有当前实体的列表到控制台 - 1.2示例
clearmob.admin
/clearmob reload
重新加载配置
clearmob.admin
/clearmob run
运行清除器
clearmob.admin
/clearmob unloadchunks 卸载不必要的区块 - 1.3、1.4前后对比
clearmob.admin
/clearmob info
信息命令
clearmob.info
/clearmob tps
Tps命令（玩家可用）
clearmob.tps

针对/clearmob run可执行的指令。

/clearmob run entity
清除所有怪物和动物

/clearmob run tileentity
清除列表中定义的所有实体

/clearmob run items
去除地面上的掉落物

-- ------ ----- - ----- ----- - ----- ----- - ---

XySafeShulkerBox——潜影盒刷物品BUG修复插件

-- ------ ----- - ----- ----- - ----- ----- - -----

Latch —— 箱子锁插件

命令
/latch or /lock - 显示基本的命令以及该插件的信息
/latch help - 显示命令帮助
/latch private - 在下一次点击时给方块上锁 放置/点击
/latch password [password] - 使用指定密码创建一个密码锁 (可添加以下标志使用不同种类)
- a - 每次使用时都需要密码 (默认)
- o - 仅需输入一次密码即可使用
/latch change - 如果你是主人的话可以更改锁的属性 (可添加以下属性，多个属性可一起添加) --type=[PRIVATE, PASSWORD_ALWAYS, PASSWORD_ONCE] - 改变锁的类型 -- password=[password] - 更改锁的密码 (会重置访问列表)
-- add=[player] - 在锁的访问列表中添加玩家 (可以在单个命令里包含多个)
-- remove=[player] - 在锁的访问列表中移除玩家 (可以在单个命令里包含多个)
-- owner=[player] - 把锁转移给另一位玩家
-- redstone=[true/false] - 设定该锁是否阻止被红石交互
/latch remove - 如果你是主人的话可以移除该锁
/latch persist - 开启复制 -p 标志的功能 (将最后一个命令持久化)
再次使用该命令可关闭, 或者使用 /latch clear
/latch info 或 /latch display - 显示锁的名字, 主人, 目标 以及 可访问的玩家 /latch list - 显示你所有的锁
/latch list [player] - 显示某玩家的所有锁 (需要权限 latch.admin.list) /latch open [password] 或 /unlock [password] - 使用密码打开某个锁 /latch add [user] or '/latch remove [user]` - 添加锁的允许访问列表 /latch lockable add (block id) - 为手中的方块添加到可锁物列表
/latch lockable remove (block id) - 在可锁物列表里移除手中的方块 /latch lockable list - 查看可锁物列表
/latch bypass - 无视箱子锁

权限
latch.normal 允许使用非管理功能的命令
其他节点：
latch.normal.info
latch.normal.create

latch.normal.create.password.always

latch.normal.create.password.once

latch.normal.create.private

latch.normal.create.public

latch.normal.create.donation

□□□□□

latch.admin

latch.admin.list

EpicBanItem——□□□□ NBT □□□□□□□

Discord□https://discord.gg/TftabgG

□□□□□□□https://docs.ebi.team/zh/

□□□□□□□https://docs.ebi.team/zh/tutorial

Ore□https://ore.spongepowered.org/EpicBanItem/EpicBanItem

□□□ bStats □□□https://bstats.org/plugin/sponge/EpicBanItem

TreeDestroyage——□□□□★□□□□□□□

□□&□□

/trds reload - TreeDestroyage.reload

/trds set <□□> [□□] - TreeDestroyage.set

LuckPerms —— □□□□□□□□□

https://www.mcbbs.net/thread-676818-1-1.html

Prism —— □□Sponge□□□□□□/□□□□

□□□

/pr i - □/□□□□

/pr l - □□□□□□□□□□

/pr near - □□□□□□□

/pr rb (parameters) - 回档功能，可使用参数 /pr rs (parameters) - 还原功能，可使用参数 /pr undo - 撤消上次回档/还原操作
复制代码

参数：
a:(event) - “动作” 例如 break、place 等…… b:(block id) - “方块” 的名字，例如“grass”。 before:(time) - “之前” 的时间段。
c:(cause) - 非玩家动作，即“environment”环境因素。 player:(name)- “玩家名” 可以是离线玩家。 r:(number) - “半径” - 以你为中心周围的距离。 since:(time) - “之后” 的时间段。
复制代码

Flag值：
- clean - 在回档区域删除即将爆炸的方块以及掉落物。
- drain - 在回档区域清除流体
- no-group - 禁止在查询中自动分组，点击单条记录可直接传送过去 -extended - 使用 /lookup 命令列出附加信息 - 例如：（X，Y，Z）日期时间复制代码

权限：
prism.info - 可查看关于prism的信息
prism.help - 可查看帮助
prism.inspect - 可使用 /pr i
prism.lookup - 可使用 /pr l 以及 /pr n prism.rollback - 可使用/pr rb prism.undo - 可使用 /pr undo prism.override.radius - 可无视配置文件中的最大半径复制代码

-- ------ ----- - ----- ----- - ----- ----- - ----- --

VirtualChest——在Sponge中引入GUI菜单

https://github.com/EpicBanItemTeam/VirtualChest/tree/master/resources/assets/virtualchest/examples

---

Worldedit——Sponge□□□□□□

https://www.mcbbs.net/thread-602364-1-1.html

TMF:DR 维护手册

1.ChoiceTheorem's Overhauled Village

该MOD存在一个世界生成BUG

ResourceKey[minecraft:worldgen/structure / ctov:medium/village_desert_oasis

在生成建筑时 Unknown block type 'minecraft:red_cut_sandstone'

造成卡死

解决:

删除MOD data\ctov\worldgen\structure_set\villages.json 文件里的 village_desert_oasis 该建筑，试

2.Incontrol

该MOD可能导致生成新地形时卡死

因为部分规则的检查方式会导致严重卡顿

比如: seesky 规则

解决:

更新版本后，并移除了一条规则

3.PehkuiRandomSize

实体非常多的时候，由于实体碰撞箱的问题，将拖慢服务器速度

解决：

禁用对部分数量非常多生物的大小随机缩放

蜜蜂，暮色森林的羊，青蛙，鱼