

---

# RPGInventory

*Выпуск 2.0.8*

мар. 22, 2017



|          |                                |          |
|----------|--------------------------------|----------|
| <b>1</b> | <b>Введение</b>                | <b>3</b> |
| <b>2</b> | <b>Содержание</b>              | <b>5</b> |
| 2.1      | Использование . . . . .        | 5        |
| 2.2      | Настройка . . . . .            | 5        |
| 2.3      | Участие в разработке . . . . . | 7        |
| 2.4      | О плагине . . . . .            | 7        |





**RPGInventory**  
Want to add new slots? It's easy!

Premium



Добро пожаловать! Это официальная документация к RPGInventory.

RPGInventory — это плагин для [Minecraft](#) серверов на базе [Bukkit](#).



## Использование

В данном разделе содержится вся информация, необходимая для того, чтобы начать использование плагина.

### Использование плагина

В этом разделе содержатся статьи, в которых описывается установка и примеры использования плагина. Если хотите больше узнать о возможностях плагина, это то, что Вы ищете.

### Содержание

#### Установка плагина

TODO

#### Интеграции

TODO

## Настройка

Раздел, посвящённый тонкой настройке плагина. Здесь Вы найдёте все, что касается настройки питомцев, предметов, инвентаря и прочего.

## Настройка плагина

В этом разделе описано всё, что касается настройки предметов.

### Содержание

#### Инвентарь

Раздел, посвящённый настройке инвентаря. Тут Вы найдёте инструкции по настройке слотов, расширений крафта и других функций, относящихся к инвентарю.

#### Слоты инвентаря

В этом разделе описано всё, что касается настройки слотов инвентаря.

### Содержание

#### Расположение слотов

TODO

#### Предметы

Раздел, в котором описано, как создавать новые предметы и как их кастомизировать.

#### Предметы

В этом разделе описано всё, что касается настройки предметов.

### Содержание

#### Рюкзаки

TODO

#### Питомцы

Раздел о питомцах. Здесь Вы найдёте инструкции по созданию и настройке питомцев, а также еды для них.

#### Питомцы

В этом разделе описано всё, что касается настройки питомцев.

## Содержание

### Создание питомца

TODO

### Еда питомцев

TODO

## Участие в разработке

Если хотите помочь в разработке RPGInventory, просмотрите данный раздел. Сделаем RPGInventory лучше!

### Участие в разработке

TODO

## О плагине

Основная информация о плагине. Рекомендуется к прочтению.

## О проекте

В этом разделе описываются цели и задачи RPGInventory, а также даются ответы на часто задаваемые вопросы. Настоятельно рекомендуется прочесть этот раздел для ознакомления с плагином.

## Содержание

### Введение

#### Что такое RPGInventory?

Изначальная цель RPGInventory - кастомизировать инвентарь без использования модов. Но со временем он перерос в нечто большее.

RPGInventory стал гибким инструментом, который позволит Вам изменить инвентарь на свой вкус. Делаете сервер со средневековыми битвами и штурмами замков? Вам наверняка понадобятся слоты для перчаток или кольчуги. Создаёте атмосферу постапокалипсиса с кучей зомби? Конечно же понадобится слот для бронежилета и патронов.

Вы сможете добавить слоты для новых видов брони, амулетов, колец, добавить предметы, которые смогут использовать только определенные классы и уровни. Сможете добавить питомцев и ездовых животных, которые будут обладать различными свойствами. Плагин может работать совместно с другими RPG плагинами.

### Где скачать RPGInventory?

RPG Inventory является Open Source проектом и Вы можете собрать его сами из [исходников](#). Но если Вы хотите получить не только плагин, но и поддержку от автора и своевременные обновления, а также поддержать самого автора, то можете [приобрести его на SpigotMC](#).

### Как это работает

Всем известно, что с помощью плагинов нельзя создавать новые графические интерфейсы или изменять существующие (если у Вас, конечно, не Spout) и для этого нужны моды. Но зачастую возникают ситуации, когда нет возможности использовать моды.

Но что тогда делать, если хочется изменить инвентарь? Например, добавить слот для перчаток или колец.

И так как возможности добавить собственный GUI нет, возникло две главные задачи:

1. Найти существующий GUI, который можно изменить;
2. Добавить свои текстуры в клиент.

Первая задача решилась быстро - было решено взять интерфейс большого сундука (так как в нём самое большое количество слотов) и на него наложить свою текстуру, которая будет изображать инвентарь.

Осталось решить вторую задачу. И тут на помощь нам пришли разработчики Minecraft. В версии 1.9 добавили возможность изменения текстур предметов по их прочности, что дало возможность добавления в игру при помощи серверного ресурс-пака более чем 5000 новых текстур. Получается, что мы берём и закладываем неиспользуемые слоты серой текстурой, а на место используемых слотов ставим текстуру пиктограммы слота, чтобы было понятно, что в этот слот кладётся.

### Как было до MC 1.9

До Minecraft 1.9 для решения второй задачи использовался несколько иной подход. Не было возможности добавлять много различных текстур, поэтому в серверном ресурс-паке изменялась текстура большого сундука.

---

**Примечание:** В Minecraft текстура большого сундука используется и для маленького сундука, и для сундука Края, и для сундука-ловушки. Выходит, что изменение одной текстуры приводило в негодность любые сундуки.

---

Как тогда использовали плагин, если невозможно было использовать с ним сундуки? Было лишь два варианта:

1. Использовать плагин без пользовательских текстур, закрывая слоты существующими текстурами;
2. Или использовать плагин с текстурами, но интерфейсы всех сундуков переделывать в интерфейс раздатчиков, у которых менять текстуру (в этом случае портились раздатчики, но это лучше, чем сундуки).

Как Вы понимаете, с выходом 1.9 многое в плагине было переделано и это одна из причин, по которой поддержка версий 1.7.10-1.8.x прекращена.

## Возможности

- *Инвентарь*
  - *Изменение слотов*
  - *Система блокировки стандартных слотов*
  - *Изменение сетки крафта*
  - *Слот для элитр*
- *Предметы*
  - *Создание новых предметов*
  - *Рюкзаки*
- *Питомцы*
  - *Создание питомцев*
  - *Еда для питомцев*
- *Прочее*
  - *Совместимость с другими RPG плагинами*
  - *Загрузка пакета ресурсов*
  - *Никаких команд*
  - *Улучшенная система боя*

## Инвентарь

### Изменение слотов

С помощью плагина Вы можете добавлять, удалять и изменять слоты инвентаря и их расположение. Вы можете сделать сколько угодно слотов и расположить их как угодно в соответствии с *Расположение слотов*.

Кроме того, свойства слотов полностью настраиваемы. Вы можете сделать слоты-кнопки, слоты для определённых предметов или слоты, которые нужно покупать за внутриигровую валюту.

Подробнее: *Слоты инвентаря*

### Система блокировки стандартных слотов

Помимо изменения свойств слотов созданных Вами, Вы можете блокировать стандартные слоты с последующей разблокировкой их за внутриигровую валюту или при достижении определённого уровня.

Подробнее: `../config/slots/vanilla`

### Изменение сетки крафта

Вы можете изменить размер сетки крафта, которая открывается из инвентаря. Кроме того, сетка крафта может изменяться в зависимости от того является ли игрок мастером или подмастерье.

Подробнее: [../config/slots/craft](#)

### Слот для элитр

Плагин добавляет слот для элитр. Это позволяет одновременно носить броню и элитры.

### Предметы

#### Создание новых предметов

При помощи RPGInventory Вы можете добавить новые предметы, которые будут обладать нужными свойствами и иметь заданную текстуру. Предметы могут давать игроку дополнительные разрешения пока надеты, могут выполнять команды при нажатии на правую или левую кнопку мыши, давать дополнительные статьи и т.д.

Подробнее: [Предметы](#)

### Рюкзаки

Плагин добавляет в игру рюкзаки. Содержимое такого рюкзака привязано к нему и при потере или передаче рюкзака передастся вместе с ним.

Вы можете создавать рюкзаки разных размеров и с разными текстурами - всё это настраивается.

Подробнее: [Рюкзаки](#)

### Питомцы

#### Создание питомцев

Вы можете создавать питомцев. Это могут быть компаньоны или ездовые животные. Они могут принимать различный облик и иметь разные характеристики.

Подробнее: [Питомцы](#)

#### Еда для питомцев

Питомцы могут восстанавливать здоровье, употребляя еду, которую Вы тоже можете создать.

Подробнее: [Еда питомцев](#)

## Прочее

### Совместимость с другими RPG плагинами

RPGInventory совместим с наиболее популярными RPG плагинами (SKILLAPI, BATTLELEVELS, SKILLS, HEROES, RAC, RPGPL...).

Подробнее: *Интеграции*

### Загрузка пакета ресурсов

Есть возможность принудительной загрузки ресурс-пака.

### Никаких команд

Для использования плагина не нужны никакие команды на стороне игрока, а значит атмосфера сервера не будет нарушена.

### Улучшенная система боя

Вы можете включить улучшения боевой системы. Например, запрет нанесения урона любыми предметами, которые находятся вне слота оружия, выхватывание оружия при ударе и прочее.

Подробнее: `../using/battlesystem`

### Часто задаваемые вопросы

- *Что такое RPGInventory?*
- *Что можно сделать при помощи RPGInventory помимо изменения инвентаря?*
- *Что нужно для работы плагина?*
- *Требуются ли модификации клиента для работы RPGInventory?*
- *Как плагин изменяет GUI?*
- *Плагин не испортит GUI сундука?*
- *Можно использовать плагин без ресурс-пака?*

### Что такое RPGInventory?

RPGInventory - это плагин для серверов Minecraft на основе Bukkit. Он добавляет возможность изменять GUI инвентаря. Подробнее о плагине можно прочитать на этой странице.

### Что можно сделать при помощи RPGInventory помимо изменения инвентаря?

Есть возможности добавления новых предметов, питомцев, рюкзаков и прочего. Подробный список возможностей Вы найдете на соответствующей странице документации: *Возможности*.

### Что нужно для работы плагина?

См. раздел *Установка плагина*

### Требуются ли модификации клиента для работы RPGInventory?

Нет. RPGInventory — это серверный плагин и требует установки только на сервер.

### Как плагин изменяет GUI?

Устанавливается серверный ресурс-пак и при помощи добавленных текстур формируется GUI. Более подробно о том как это делается, можно прочитать на странице *Как это работает*.

### Плагин не испортит GUI сундука?

Нет. Начиная с версии 1.9 в Minecraft добавлена функция, которая позволяет добавлять в игру огромное количество текстур без замены используемых.

### Можно использовать плагин без ресурс-пака?

Можно, но вместо подгружаемых текстур придётся назначать слотам и предметам какие-нибудь существующие текстуры.

## Лицензия

RPGInventory является свободным проектом и распространяется по лицензии GNU GPL 3.0+. Это копилефтная лицензия, что означает, что при изменении, копировании или распространении RPGInventory, Вы обязаны сохранять лицензию.

GNU GPL направлена на максимальную открытость проекта и обеспечивает четыре важнейших свободы:

- Свобода выполнять программу как Вам угодно в любых целях;
- Свобода изучать работу программы и модифицировать программу, чтобы она выполняла Ваши вычисления, как Вы пожелаете;
- Свобода передавать копии, чтобы помочь своему ближнему;
- Свобода передавать копии своих измененных версий другим. Этим Вы можете дать всему сообществу возможность получать выгоду от Ваших изменений.

Вы можете беспрепятственно распространять RPGInventory в том виде, в котором он был опубликован, но перед изменением исходного кода Вы обязаны ознакомиться с текстом лицензии, чтобы знать о своих правах и обязанностях.

Более подробную информацию о лицензии можно найти здесь: <https://choosealicense.com/licenses/gpl-3.0/>.