

TItems — Présentation Générale / Overview

“ **Plugin** : TItems
Auteur / Author : TotallyStudios
Version Minecraft : 1.8.8
Type de serveur / Server type : Faction

FR — Description

TItems est un plugin Minecraft 1.8.8 développé par TotallyStudios pour les serveurs Faction. Il ajoute une large collection d'items personnalisés avec des comportements uniques gérés via un système de **behaviors** (comportements) chargés depuis `items.yml`.

Ce que le plugin apporte

- **Items de combat** : armes épiques liées au joueur, observateurs de potions/armure, hook
- **Items de ferme** : haches, houes, épées spécialisées pour les fermes à monstres et cultures
- **Items de construction** : builders qui placent des blocs automatiquement
- **Orbes** : consommables accordant des effets de potion temporaires
- **Sceptre de téléportation** : se téléporter vers ses ennemis en combat
- **Sacs de butin (Lootbags)** : récompenses aléatoires par tier (common → legendary)
- **Masques** : multiplicateurs d'argent et d'XP Jobs
- **Boss Eggs** : spawner des boss personnalisés configurables
- **Hache de ferme évolutive** : système de progression à 4 niveaux

Architecture technique

Chaque item est défini dans `items.yml` avec un `behavior` qui détermine son comportement. Les behaviors sont des classes Java chargées au démarrage et instanciées par `BehaviorList`. Les données persistantes par joueur/item (kills, uses, stats) sont stockées via **NBT** directement sur l'item.

EN — Description

TItems is a Minecraft 1.8.8 plugin developed by TotallyStudios for Faction servers. It adds a wide collection of custom items with unique behaviors managed via a **behavior** system loaded from `items.yml`.

What the plugin provides

- **Combat items**: epic player-bound weapons, potion/armor observers, hook
- **Farming items**: axes, hoes, swords specialized for mob and crop farms
- **Builder items**: axes that automatically place blocks
- **Orbs**: consumables granting temporary potion effects
- **Teleportation Scepter**: teleport to enemies during combat
- **Lootbags**: random rewards by tier (common → legendary)
- **Masks**: money and Jobs XP multipliers
- **Boss Eggs**: spawn configurable custom bosses
- **Upgradable Farm Axe**: 4-level progression system

Technical architecture

Each item is defined in `items.yml` with a `behavior` that determines its logic. Behaviors are Java classes loaded at startup and instantiated by `BehaviorList`. Per-player/item persistent data (kills, uses, stats) is stored via **NBT** directly on the item.

Fichiers de configuration / Config files

Fichier / File	Rôle FR	Role EN
<code>config.yml</code>	Format d'affichage des nombres	Number display format
<code>items.yml</code>	Définition de tous les items	All item definitions
<code>lang.yml</code>	Messages envoyés aux joueurs	Messages sent to players
<code>LANG/items_FR.yml</code>	Noms d'items en français	Item names in French
<code>LANG/items_EN.yml</code>	Noms d'items en anglais	Item names in English