

Guia Básico Completo de Hooks para Desenvolvimento em Mu Online

Hooks: Isso é um conjunto de funções utilizadas em servidores privados de Mu Online. Estas funções são parte do sistema de scripts que permite aos administradores do servidor customizar diferentes aspectos do jogo.

Algumas aplicações comuns no Mu Online incluem:

1. Comandos Personalizados

- Criar comandos como /reset , /pkclear , /move , etc.
- Implementar sistemas de GM (Game Master)

2. Eventos Customizado

- Blood Castle
- Devil Square
- Chaos Castle
- Eventos personalizados criados pela comunidade

3. Sistema de PvP/PK

- Controle de áreas PvP
- Sistema de penalidades PK
- Safe zones

4. Sistemas de Drop

- Controle de drops de itens
- Eventos de drop especial
- Sistema anti-hack para drops

5. Interações com NPCs

- NPCs customizados
- Quests personalizadas
- Sistemas de shop

6. Sistemas Anti-Hack

- Prevenção de speed hack
- Verificação de movimentação
- Proteção contra dupes de itens

Funções de Comandos

function OnCommandManagerDirect(aIndex, str)

- Chamado quando o jogador digita /comando
- Pode ser usado para criar comandos diretos ao invés de declará-los no Commands.txt

function OnCommandManager(aIndex, code, arg)

- aIndex = Índice do usuário
- code = Índice do comando
- arg = Parâmetros do comando
- Chamado após um usuário digitar um comando válido
- Deve retornar (1) se o comando for válido, (0) se não for

function OnCommandDone(aIndex, code)

- aIndex = Índice do usuário
- code = Índice do comando
- Chamado após um usuário executar um comando válido

Funções do Sistema

function OnReadScript()

- Chamado uma vez durante a inicialização do GameServer

function OnShutScript()

- Chamado uma vez antes do reload do script

function OnTimerThread()

Chamado a cada 1 segundo

- Pode ser usado como um temporizador

Funções de Personagem

function OnCharacterMove(aIndex)

- Chamado toda vez que o jogador ataca ou se move
- Pode ser usado para anti-speed de ataque/movimento ou em eventos personalizados

function OnCharacterEntry(aIndex)

- aIndex = Índice do usuário
- Chamado após um usuário entrar no jogo com um personagem

function OnCharacterClose(aIndex)

- aIndex = Índice do usuário
- Chamado após um usuário sair do jogo com um personagem

Funções de NPC e Monstros

function OnNpcTalk(aIndex, bIndex)

- aIndex = Índice do usuário
- bIndex = Índice do NPC
- Chamado após um usuário conversar com um NPC
- Deve retornar (1) se a conversa for bem-sucedida, (0) se não for

function OnMonsterDie(aIndex, bIndex)

- aIndex = Índice do monstro (vítima)
- bIndex = Índice do usuário (matador)
- Chamado após um monstro morrer

Funções de Combate

function OnUserDie(aIndex, bIndex)

- aIndex = Índice do usuário (vítima)
- bIndex = Índice do objeto (matador)
- Chamado após um usuário morrer

function OnUserRespawn(aIndex, KillerType)

- aIndex = Índice do usuário
- KillerType = Tipo do matador (0=Monstro, 1=Usuário, 2=GuerraGuild, 3=Duelo)
- Chamado quando um usuário vai renascer

function OnCheckUserTarget(aIndex, bIndex)

- aIndex = Índice do usuário (atacante)
- bIndex = Índice do usuário (alvo)
- Chamado na verificação do alvo de ataque
- Deve retornar (1) se o alvo puder ser atacado, (0) se não

function OnCheckUserKiller(aIndex, bIndex)

- aIndex = Índice do usuário (matador)
- bIndex = Índice do usuário (vítima)
- Chamado na verificação de matador de jogador
- Deve retornar (1) se o matador for receber status PK, (0) se não

Funções de Itens

function OnUserItemPick(aIndex, index)

- aIndex = Índice do usuário
- index = Slot do item
- Chamado ao pegar item
- Deve retornar (1) se o item puder ser pego, (0) se não

function OnUserItemDrop(aIndex, index, x, y)

- aIndex = Índice do usuário
- index = Slot do item
- x = Posição x onde o item será dropado
- y = Posição y onde o item será dropado
- Chamado ao dropar item
- Deve retornar (1) se o item puder ser dropado, (0) se não

function OnUserItemMove(aIndex, aFlag, aSlot, bFlag, bSlot)

- aIndex = Índice do usuário
- aFlag = Flag de origem do item
- aSlot = Slot de origem do item
- bFlag = Flag de destino do item
- bSlot = Slot de destino do item
- Lista de Flags:
 - 0 = Inventário
 - 1 = Comércio
 - 2 = Baú
 - 3 = Chaos Box
 - 4 = Loja Pessoal
 - 5~20 = Chaos Box
 - 21 = Inventário de Evento
 - 22 = Inventário Muun

