**怪物配置说明**

# 怪物配置表

怪物配置表位于配置目录内的monster/StdMonster.csv注意文件名称大小写。

|  |  |
| --- | --- |
| **列明** | **意义** |
| 怪物ID | 怪物唯一ID，不得重复，不得超过32767。 |
| 名称 | 怪物名称，不得重复。  在怪物名字后面增加数字，则名称后的数字不会被显示。例如：赵敏1、赵敏2，两个怪物在客户端显示的名字都是“赵敏”，而作为服务器和开发者来说，我们依据后面的数字可以清楚的知道他们不是同一个配置的怪物。 |
| 类型 | 怪物类型，使用两个字符表示具体意义，请参怪物类型表。 |
| 模型 | 怪物模型ID，在客户端中data/npc目录内的文件ID。 |
| 等级 | 怪物等级 |
| 经验 | 杀死怪物获得的经验数量 |
| 气血 | 怪物血量 |
| 内力 | 怪物内力值 |
| 伤害类型 | 怪物攻击时输出的伤害类型。  WG表示怪物发出外攻攻击，NG表示怪物发出内功攻击。 |
| 攻击力 | 怪物的攻击力。 |
| 内防 | 怪物的内功防御。 |
| 外防 | 怪物的外功防御。 |
| 命中 | 怪物的命中值。 |
| 闪避 | 怪物的闪避值。 |
| 外防穿透 | 怪物的外防穿透（破甲）值 |
| 内防穿透 | 怪物的内防穿透（破气）值 |
| 暴击 | 怪物的外功暴击值 |
| 抗外暴 | 怪物的抗外功暴击值 |
| 抗内暴 | 怪物的抗内功暴击值 |
| 移动速度 | 怪物横向移动时每秒移动的像素距离。 |
| 攻击速度 | 怪物攻击消耗的时间值，单位是秒。  客户端完成怪物攻击动作播放的时间值。值允许配置为0，表示使用美术制作此怪物的动画时为攻击动作指定的时间进行播放。 |
| 攻击间隔 | 怪物两次攻击之间的时间间隔，单位是秒。此值不能小于攻击速度。 |
| 主动攻击 | 怪物是否主动发现目标并发起攻击。  0或1，0表示否，1表示是。 |
| 追击范围 | 以像素为单位的怪物追击目标范围，怪物追击目标期间如果当前位置距离出生点超过此值则怪物放弃追击并返回出生点。  值为0则表示不限制追击范围，怪物可无限距离追击。 |
| 不还手 | 怪物及时被攻击也不会还手而只会挨打。  0或1，0表示否，1表示是。 |
| 不可攻击 | 怪物是否不可被攻击。在做剧情或关卡中起到烘托氛围的npc通常不可被攻击也不显示名字。这种情况下，怪物的存在只起到装点场景，烘托气氛的作用。  0或1，0表示否，1表示是。 |
| 隐藏名字 | 怪物是否不显示名字。和不可攻击的用途类似。  0或1，0表示否，1表示是。 |
| 稳如泰山 | 怪物是否不会被打飞、打退以及打倒。适用于BOSS。  0或1，0表示否，1表示是。 |
| 霸体 | 总是处于霸体状态，被攻击不会产生受击动作。  0或1，0表示否，1表示是。 |
| PAL | 普通攻击范围左距离 |
| PAT | 普通攻击范围顶距离 |
| PAR | 普通攻击范围右距离 |
| PAB | 普通攻击范围底距离 |
| 普通攻击起手时间 | 普通攻击起手时间，在此时间内受到攻击将打断普通攻击 |
| 普通攻击伤害时间 | 普通攻击伤害产生时间 |
| 技能1 | 怪物使用的第一个技能的ID。  及时怪物没有技能，也能发起常规的普通攻击。大多数情况下的怪物都无需配置技能。 |
| 技能2 | 同上 |
| 技能3 | 同上 |
| 技能4 | 同上 |
| 掉落ID | 怪物被杀死后掉落配置ID，在MonDrop.csv中的掉落ID |

## 怪物类型表

|  |  |
| --- | --- |
| **值** | **意义** |
| PT | 普通怪物。 |