

## 传奇 DB 数据库文件的详解

Idx Name Stdmode Weight Looks Need Needlevel Price Stock

编号名字数据模式重量外形需要条件需要等级价格没用  
Idx = 数据编号 Name = 要制造物品的名字 Stdmode = 物品数据模式 Weight = 物品的重量

Looks = 物品的外观 Price = 物品的价格

Stock = 不变的 Need = 需要的变量是等级的话就是需要等级多少才可以

NeedLevel = 需要等级 (攻击力, 魔法力, 道术等)

书籍 (在 StdItems.DB 里面的 stdmode 字段为 4)

Shape 0 = 武士的书 1 = 法师的书 2 = 道士的书

DuraMax= 需要多少等级才可以用

头盔 (在 StdItems.DB 里面的 stdmode 字段为 15)

Shape 0 = 默认 125 = 记忆 129 = 祈祷 132 = 神秘

武器(在 StdItems.DB 里面的 stdmode 字段为 5)

Ac ; 最小防御力 Ac2 ; 最大防御

Mac ; 最小魔御 Mac2; 最大魔御

Dc ; 最小攻击力 Dc2 ; 最大攻击力

Mc ; 最小魔法力 Mc2 ; 最大魔法力

Sc ; 最小道术 Sc2 ; 最大道术

DuraMax; 持久度

项链 (在 StdItems.DB 里面的 stdmode 字段为 19/20/21)

StdMode 19:

Ac ; 无 Ac2 ; 魔法躲避 Mac ; 诅咒 Mac2; 幸运

StdMode 20:

Ac ; 无 Ac2 ; 准确度 Mac ; 无 Mac2; 敏捷度

StdMode 21:

Ac ; 攻击速度 (+) Ac3 ; 生命回复率 Mac ; 攻击速度 (-) Mac2; 魔法力  
回复率

勋章 (在 StdItems.DB 里面的 stdmode 字段为 30)

按时间掉持久：数品数据库中 Source 字段为：0

受攻击掉持久：物品数据库中 Source 字段为：1

stdmode 5 to 6 = 武器

StdMode 10 = 男装

StdMode 11 = 女装

stdmode 19 20 21 = 项链

stdmode 22 22 23 = 戒指

stdmode 24 26 = 手镯

stdmode 25 = 毒药或护身符

stdmode 30 = 蜡烛之类

stdmode 31 = 打捆的一类

stdmode 40 = 吃的一类

stdmode 42 = 制造毒药需要的物品

stdmode 43 = 矿石之类

shape 122 123 124 125 = 记忆装备一类

shape 127 128 129 = 祈祷装备一类

shape 130 131 132 = 神秘装备一类

need + needlevel = 需要条件。需要类型：

need 0 = 等级 need 1 = 攻击力 need 2 = 魔法力 need 3 = 道术

给衣服类物品增加翅膀修改物品数据库字段 AniCount

给武器蜡烛类型物品增加该特殊属性修改物品数据库字段 AniCount

给首饰头盔类型物品增加该特殊属性修改物品数据库字段 Shape

属性代码可以实现的功能和具体的解释：

111 隐身人物进入隐身状态，普通怪物看不到人物，破隐身的怪物可以看到人物

112 传送人物可以使用命令在传送到指定座标上(@UserMove)

113 麻痹人物物理攻击时可以将对方麻痹

114 复活人物具备复活功能，人物在死亡时起作用，生效一次掉一个持久

115 火焰

116 治愈

117,170 不掉物品人物死亡时不会掉任何物品，包括背包里的及身上戴的

118 护身人物在被攻击时，先降 MP，MP 为 0 时才降 HP

- 119 超负载人物可以戴上超过自己负重的物品
- 120 技巧人物在练技能时，得到双倍的练习点
- 121 探测可以查找指定人物当前位置
- 122 记忆戒指
- 124 记忆手镯
- 125 记忆头盔
- 126 祈祷手镯
- 127 祈祷项链
- 128 祈祷戒指
- 129 祈祷头盔
- 130 神秘戒指
- 131 神秘腰带
- 132 神秘头盔
- 133 魔血戒指
- 134 魔血手镯
- 135 魔血项链
- 136 虹魔戒指
- 137 虹魔戒指
- 138 虹魔项链
- 139 防麻防麻痹功能，可以使被攻击方的麻痹功能失效(不防怪物麻痹)

140 无敌(未完全)

141 经验杀怪所得经验为指定倍数(倍数为持久除以 10000), 如果物品持久太小, 所得经验将比正常还低  
142 力量人物攻击力倍数(倍数为持久除以 10000), 如果物品持久太小

所得攻击力将比正常还低

182 经验杀怪所得经验为指定倍数(倍数为持久除以 10000), 不受物品持久太小影响  
183 力量人物攻击力倍数(倍数为持久除以 10000), 不受物品持久太小影响

143 防护身

144 防复活

145 行会召唤

150 麻痹护身

151 麻痹火球

152 麻痹防御

153 麻痹负载

154 护身火焰

155 护身防御

156 护身负载

157 传送麻痹

158 传送护身

159 传送探测

160 传送复活

161 复活麻痹

162 护身复活

171 不掉背包物品

172 不掉身上装备

---

---

#### StditemDb：物品属性修改

1. 选中最底下的那个装备名，然后点图中所示 1 的位置那个+号，这样就会在你所选中的装备前面插入一列横向表单，点了+号后，在右边就会出现一个“对号”标记的按钮，按一下这个“对号”就表示确定插入这一横列。

(1) idx 属性表示数据库的序列号(记住序号不要重复)

(2) NAME 属性表示：

物件的名称

(3) Stdmode 装备属性：

(4) Shape 这个属性(显示衣服穿上得样子)

Stdmode Shape

0 : 药

0: 普通

1: 直接增加 (如太阳水)

2, 3, 4 未知

(AC 加 HP 的值, MAC 加 MP 的值)

- 1 : 食物  
0: 普通
- 2 : 食物  
0: 普通
- 3 : 特殊药水和卷轴(可以放到快捷栏)  
1: 地逃  
2: 随机  
3: 回城  
4: 祝福油  
5: 行会回城卷  
6-8: ?  
9: 修复油  
10: 战神油  
11: 彩票  
12: 特殊药水 (MAC2: 时间, Dc: +DC, Sc: +SC, Mc: +MC, Ac2: +速度, Ac=+HP, Mac=+MP)
- 4 : 书  
0: 战 1: 法 2: 道  
5,6: 武器 (5 刀剑, 6 法杖)  
shape: 武器形状  
(Ac2=准, Mac=诅咒, Mac2=攻击速度-, Source=神圣, Ac=幸运)
- 10 : 男衣  
11 : 女衣  
Shape: 形状 1: 布衣 2: 轻盔 3: 战 4: 法 5: 道
- 15 : 头盔  
0: 普通

125：记忆系列

129：祈祷系列

132：神秘系列

19：项链

0：普通

123：记忆系列

(Ac2=魔法躲避,Mac=诅咒,Mac2=幸运)

20：项链

0：普通

120：技能项链

121：探测项链

135：魔血项链(MP 转 HP)

137：虹魔项链(吸 HP)

(Ac=N/A,Ac2=准,Mc=N/A,Mac2=敏)

21：特殊项链

0：狂风

113：恢复

(Ac=速度+,Ac2=HP 恢复,Mac=速度-,Mac2=MP 恢复)

22：戒指

0：普通

111：隐身

112：传送

113：麻痹

114：复活

115：火焰

116：治愈

117: ?

118: 护身

119: 活力

122: 记忆

130: 神秘

133: 魔血

136: 虹魔

23 : 戒指

0: 普通

128: 祈祷

(Ac=速度+)

24 : 手镯

0: 普通

124: 记忆

26 : 手镯

0: 普通

126: 祈祷

131: 神秘

134: 魔血

137: 虹魔

25 : 毒药, 符

0, 3, 4: 未知

1: 灰毒

2: 黄毒

5: 符

30 : 蜡烛

0: 普通

31 : 捆

36 : 卷轴

40 : 肉

41 : 任务物品

0: 书

1: 血剑碎块

42 : 制造毒药需要的物品

43 : 矿

44 : 特殊物品

45 : 骰子类

46 : 特殊物品

47 : 金条类

50 : 卷轴

(5)Weight 属性是物件重量.

(6)Looks 属性(显示衣服物品栏里样子和在装备栏里的样子)

"重盔甲(男)" or "战神盔甲(男)" or "钢盔甲(男)" 62

"魔法长袍(男)" or "恶魔长袍(男)" or "圣龙魔袍(男)" 63

"灵魂战衣(男)" or "幽灵战衣(男)" or "泰坦战衣(男)" 64

"重盔甲(女)" or "战神盔甲(女)" or "钢盔甲(女)" 82

"魔法长袍(女)" or "恶魔长袍(女)" or "圣龙魔袍(女)" 83

"灵魂战衣(女)" or "幽灵战衣(女)" or "泰坦战衣(女)" 84

(7)DuraMax 物件持久的属性：这里的变量中"1000"表示 1 个持久度,那么"40000"就表示 40 个持久度了!

(8)衣服和武器的属性:

"AC" 防御力下限

"AC2" 防御力上限  
"Mac" 魔防下限  
"Mac2" 魔防上限  
"DC" 物理攻击力下限  
"DC2" 物理攻击力上限 超过了 255 带在身上攻击是会减成 0  
"MC" 魔法攻击力下限  
"MC2" 魔法攻击力上限  
"SC" 道术下限  
"SC2" 道术上限  
"NeedLevel" 需要等级  
"Price" 价格

(9)物品是首饰时：

"AC2" 表示准确  
"Mac2" 表示敏捷  
"AC" 表示防御下限  
"AC2" 表示防御上限  
"MAC" 表示魔御下限  
"MAC2" 表示魔御上限

戒指类

戒指有几种属性,像生铁 降妖之类的 AC MAC 是防跟魔防  
狂风,道德,魅力则是毒物躲避,中毒恢复之类的 都可改  
攻击速度 后面的 DC MC SC 相同

项链类

项链可带的属性可真不少,什么魔法恢复啊,生命恢复啊 幸运,行动速度都  
能带

Mode 是 0 的：绿色,蓝翡翠之类的是加准确和敏捷

而狂风，记忆，之类的是加幸运和生命魔法恢复

手镯类

一个是加敏捷和准确

一个是加防

加准确和敏捷的手镯改 DC 是加敏和准

而加防和攻的改则是加防

特殊的：

白色虎齿项链：道术 1-0 魔法躲避 20%

数据库体现：

AC2 2

SC 1

灯笼项链：攻击 1-0 魔法躲避 10%

数据库体现：

AC2 1

DC 1

"AC2"表示魔法躲避

1 代表 10%

2 就是 20%。

问题？要是防御 0-2 魔法躲避 20%，那 AC2 究竟要代表什么？？？幸好

还没发现有这样的首饰。（需要研究）

更特殊的：

狂风项链 攻击 0-1 攻击速度+2

数据库体现：

AC 2

AC2 0

DC 0

DC2 1

GM 项链：攻击速度+10 生命力恢复 100% 魔法力恢复 100%

数据库体现：

AC 10

AC2 10

MAC 0

MAC2 10

比较一下，这里的

"AC" 表示攻击速度

"AC2" 表示生命力恢复 100%

"MAC2" 表示魔法力恢复 100%

武器中这几个属性所代表的又是不同的：

降魔：准确+1 (其他属性略)

数据库体现：

AC2 1

PK 刀：幸运+7，准确+7 (其他属性略)

数据库体现：

AC2 7

Source -7 (注意这个属性)

超级无极棍：幸运+10 准确+10 神圣+10

数据库体现：

AC 10

AC2 10

Source -10 (注意)

我找遍所有武器，只有超级无极棍的 AC 为 10，那么可以推断武器中的

"AC" 表示神圣

"AC2" 表示准确

"Source" 表示幸运(正值写负号)

药剂的属性:

强效金疮药: HP +90

数据库体现:

AC 90

强效太阳水: HP +50 MP +80

数据库体现:

AC 50

MAC 80

这样看来, 这里的

AC 表示 HP 前值 (注 HP: 200/300, 200 为前值, 300 为后值。 )

MAC 表示 MP 前值

特殊的:

一些不常见的特殊药剂:

生命强化水: 生命力暂时提升 120 秒 (120 秒内 HP 后值+50)

数据库体现:

AC 50

MAC2 120

魔法强化水: 魔法力暂时提升 120 秒 (120 秒内 MP 后值+50)

MAC 50

MAC2 120

那么这里的

AC 表示 HP 后值

MAC 表示 MP 后值

MAC2 表示时间了

大家知道 苹果 是每项属性都暂时增加 240 秒，他的 AC2 中是 2，那么应该和武器一样，AC2 表示准确了！

(10)Stock 是否为库存品

(11)Need 表示限制种类：

0 为等级限制

1 为攻击限制

2 为魔法限制

3 为道术限制

(12)NeedLevel 表示了(Need)限制的具体数量。

Mir.db:人物数据

经过研究，发现了数据格式如下（全部是 16 进制）

\*\* \* \* \* \* ce 00 43 12 88 13 01 02 03 04 05 06 07 08 09 00 00 0a

1.前面\*\*的是物品代码，然后 0xCE 00 是武器代码(高位在后)，和物品 DB 数据库中对应，

例：物品数据库中屠龙是序号（IDX）是 205,对应到这里就是

（205+1）转为 16 进制是 CE

2.后面的 43 12 是当前持久度，88 13 是最大持久度。

例：43 12 换算成十进制为 17170，持久度为 17

3.后面的 01 02 03 依次是攻击、魔法、道术。

注意是在原武基础上增加。

例：上面的屠龙显示出来是攻击：5-36，道术：0-2，魔法：0-3。

4.后面的 04 05 06 07 08 09 依次是武器的 幸运、诅咒、准确、攻击速度、强度。

5.后面两个空位后紧跟的 0x0A 是表示武器是否被修炼，具体来说给武器加攻击时：

修炼前：00

修炼后：0a

试验成功后：00， 攻击值增加。

下面是首饰和衣服

\*\* \* \* \* \* cf 00 43 12 88 13 01 02 03 04 05 02 07 00 00 00 00

1.前面\*\*的是物品代码,比如 CF 表示麻痹戒指。

2.后面的 43 12 是当前持久度，88 13 是最大持久度。3.后面的 01 02 依次是防御和魔御

例：上面的屠龙显示出来是防御 0-1 魔御 0-2

4.后面的 04 05 06 07 08 09 依次是加攻击、道术、魔法。

攻击：0-3，道术：0-4，魔法：0-5。

## 传奇 3 魔法,技能,物品 3 大数据库表各列含义

//////////////////////////////

King\_StdItems 表各列含义

idx 序号

Name 物品名称 最大长度 30 个字符

Stdmode stdmode 属性决定物品的类型 物品分类[0 药水 3 卷轴类  
(可使用道具如神水饺子) 5or6 武器 10 男衣服 11 女衣服 15 头盔 19  
特殊项链 20 项链 21 特殊项链 22 戒指 23 特殊戒指 24 特殊手镯 25  
符咒 26 手镯 30 火把类 43 矿石 44 重要道具(如号角) 51 书籍 52 材  
料 54or55 可投掷武器 58 任务道具 60 玫瑰类 99 备用物品]

Shape：特殊物品值，各物品不同这里不同。

Weight 重量

IgnoreAc 忽视防御几率最高 100

IgnoreMAC 忽视魔法防御几率最高 100

CharLooks 帽子外观

Anicount 特殊属性值，参考虹膜等装备

Source ;?强度

Throw 药水类都是 3 还有 1 都是代表能使用道具

Looks 装备代码值

DuraMax 持久

AC 药水体力 武器幸运 衣服帽子防御下限 任务物品加经验(1=10 经  
验) 限时物品增加体力 攻击速度(STDMODE 为 21 或 23 时)

AC2 武器准确 衣服帽子防御上限 限时物品攻击速度 魔法躲避  
(STDMODE 为 19 时)

Mac\_Type 武器诅咒或强度

Mac 药水魔力 衣服帽子魔御下限 限时物品增加魔力

Mac2 武器攻击速度 衣服帽子魔御上限 限时物品时间 敏捷  
(STDMODE 为 20 或 24 时)

如果是武器，1 代表攻击速度-1，11 代表攻击速度+1

DC 破坏下限 限时物品增加破坏

Dc2 破坏上限

MC\_TYPE 决定魔法攻击的类别 0 全系列 1 自然 2 灵魂

MC

MC2 魔法选择(0 全系列 1 自然 2 灵魂) 敏捷(STDMODE 为 24 时)

Func\_Type 决定攻击元素的类别, 1 火 2 冰 3 雷 4 风 5 神圣 6 黑暗 7 幻影

Func ;攻击元素值

Need 特殊物品如:243 沙刀

NeedLevel 需要等级 0 为稀释物品 138 就是 38 级高级物品

Price 商店售价

UpLvl\_Type ;?升级类型

Stock 是否允许存入仓库

DisappearTime 无效

NeedFame ;需要声望

OrgName ;注释

//////////////////////////////

King\_Monster 表各列含义

(1)Name 怪物名称

- (2)Race 行动模式及死亡时的效果代码
- (3)Racelmg 攻击模式代码
- (4)Appr 怪物形象代码
- (5)Lvl 怪物等级
- (6)Undead 是否属不死系 0-否，1-是[不死系不可招，\*系可召]
- (7)CoolEye (0-100 反隐形)
- (8)VenomDc 怪物毒效果
- (9)EXP 怪物的经验值
- (10)HP 怪物生命
- (11)MP 怪物魔法
- (12)AC 怪物防御力
- (13)FireMAC 怪物强火元素
- (14)IceMAC 怪物强冰元素
- (15)LightMAC 怪物强雷元素
- (16)WindMAC 怪物强风元素
- (17)HolyMAC 怪物强神圣元素
- (18)DarkMAC 怪物强暗黑元素
- (19)PhantomMAC 怪物强幻影元素
- (20)DC 攻击力上线
- (21)DcMax 攻击力下线
- (22)McType 魔法攻击控制 0 全系列 1 自然 2 灵魂
- (23)Mc 魔法攻击上线
- (24)McMax 魔法攻击下限
- (25)SPEED 速度
- (26)HIT 命中率

(27)Walk-SPD 行走速度 数值越小速度越快

(28)WalkStep 行走步伐

(29)WalkWait 行走等待时间

(30)ATTACR-SPD 攻击速度

///////////////////////////////King\_Magic 表各列含义

是你所修炼的法术和各种技能.这里的切忌慎重修改，最好不修改

(1)MagID 技能代号

(2)MagName 技能名称

(3)Mag\_Type 效果属性

(4)EffectType 效果 (放此魔法所产生的动画效果)

(5)Spell 一段持续时间 (魔法效果的持续时间)

(6)Power 基本威力

(7)MaxPower 最大威力

(8)DefSpell 是每级耗魔

(9)DefPower 每级增加攻击下限

(10)DefMaxPower 每级增加攻击上限

(11)Job 职业技能

(12)NeedL1 1 级技能修炼需要的等级

(13)L1Train 1 级技能修炼所需升级经验

(14)NeedL2 2 级技能修炼需要的等级

(15)L2Train 2 级技能修炼所需升级经验

(16)NeedL3 3 级技能修炼需要的等级

(17)L3Train 3 级技能修炼所需升级经验

(18)Delay 技能间隔时间

(19)UnKnowString

(20)OrgMagName 注释

//////////////////////////////

# King\_Monster.csv

idx 怪物序号(可有可无,有序号的好处就是方便查询怪物)

Name 怪物名字(名字后面加数字地图上不显示数字,加数字用来区分同名不同用途的怪物,例如:火焰狮子 22)

Race 怪物攻击的效果代码(Race=1-254 为数据库原版攻击形象代码,Race=255 则调用自定义 Ai)

RaceImg 攻击模式代码

Appr 怪物外观代码

Lvl 怪物等级

Undead 是否属不死系 0-否, 1-是[不死系不可招, \*系可召]

Wz1 是极品怪几率

CoolEye (0-100 反隐形)

VenomDc 怪物毒效果

EXP 怪物的经验值

HP 怪物血量

MP 怪物魔法

Wz2 物理防御下限

Wz3 物理防御上限

Ac 魔防防御

FireMAC 怪物强火元素

IceMAC 怪物强冰元素

LightMAC 怪物强雷元素

WindMAC 怪物强风元素

HolyMAC 怪物强神圣元素

DarkMAC 怪物强暗黑元素

PhantomMAC 怪物强幻影元素

DC 攻击力上限

DcMax 攻击力下限

McType 魔法攻击控制 0 全系列 1 自然 2 灵魂

Mc 魔法攻击上限

McMax 魔法攻击下限

Speed 怪物躲闪率,值越高怪物躲闪几率越大,一般建议写 0 代表怪物没躲闪

Hit 怪物攻击准确率.值越大代表怪物攻击准确越高不出现 Miss,建议写 200

Walk-SPD 行走速度 数值越小速度越快

WalkStep 行走步伐

WalkWait 行走等待时间

ATTACR-SPD 攻击速度,数值越小攻击越快,建议写 500-1200 范围

Wz4 怪物的可视范围,一般写 12 的话,只要在屏幕任何一角看到怪物,怪物都会发现你

UnKnow 注释说明,可不必理会

OrgName 注释说明,可不必理会

DcEx 破坏力上限(普通的攻击,不忽视玩家物理防御,当 Dc 大于或等于 1 时,这个字段才生效)

DcMaxEx 破坏力下限(普通的攻击,不忽视玩家物理防御,当 DcMax 大于或等于 1 时,这个字段才生效)

McEx 魔法攻击上限(普通的攻击,不忽视玩家魔法防御,当 Mc 大于或等于 1 时,这个字段才生效)

McMaxEx 魔法攻击下限(普通的攻击,不忽视玩家魔法防御,当 McMax

大于或等于 1 时,这个字段才生效)

SHRatio 暴击几率(先承受伤害再计算暴击数值)数值越小几率越大

SHValue 暴击倍数(先承受伤害再计算暴击数值)数值越大倍数越大

SHRatioEx 暴击几率(先计算暴击数值再承受伤害)数值越小几率越大 新版特色推荐使用

SHValueEx 暴击倍数(先计算暴击数值再承受伤害)数值越大倍数越大 新版特色推荐使用

LogKillCount 怪物死亡日志记录, D:\mud3\Envir\KillMonLog

AddDc 忽视玩家物理防御的物理攻击

AddMc 忽视玩家魔法防御的魔法攻击

AddAc 怪物物理防御力

AddMac 怪物魔法防御力

Fame 杀死怪物获得声望值

NewFame 杀死怪物获得荣誉点数

JfPoint 杀死怪物获得积分点数

SuperPower 杀死怪物获得天赋点数

NoStone 是否可被麻痹石化效果, 数字选择 0 或 1

DrawMP 怪物吸取玩家蓝比率, 写 1 代表 1%, 写 100 代表 100%

DrawMPX 怪物吸取玩家蓝几率, 写 1 代表 1%, 写 100 代表 100%

MonDieEvent 怪物死亡触发

## King\_Magic.csv

(1)MagID 技能代号

(2)MagName 技能名称

(3)Mag\_Type 效果属性

- (4)EffectType 效果 (放此魔法所产生的动画效果)
- (5)Spell 一段持续时间 (魔法效果的持续时间)
- (6)Power 基本威力
- (7)MaxPower 最大威力
- (8)DefSpell 是每级耗魔
- (9)DefPower 每级增加攻击下限
- (10)DefMaxPower 每级增加攻击上限
- (11)Job 职业技能
- (12)NeedL1 1 级技能修炼需要的等级
- (13)L1Train 1 级技能修炼所需升级经验
- (14)NeedL2 2 级技能修炼需要的等级
- (15)L2Train 2 级技能修炼所需升级经验
- (16)NeedL3 3 级技能修炼需要的等级
- (17)L3Train 3 级技能修炼所需升级经验
- (18)Delay 技能间隔时间
- (19)UnKnowString
- (20)OrgMagName 注释