

DB

Idx Name Stdmode Weight Looks Need Needlevel Price Stock

Idx =

Name =

Stdmode =

Weight =

Looks =

Price =

Stock =

Need =

NeedLevel =

(StdItems.DB stdmode 4)

Shape 0 = 1 = 2 =

DuraMax=

(StdItems.DB stdmode 15)

Shape 0 = 125 = 129 = 132 =

(StdItems.DB stdmode 5)

Ac ; Ac2 ;

Mac ; Mac2;

Dc ; Dc2 ;

Mc ; Mc2 ;

Sc ; Sc2 ;

DuraMax;

(StdItems.DB stdmode 19/20/21)

StdMode 19

Ac ; Ac2 ; Mac ; Mac2;

StdMode 20

Ac ; Ac2 ; Mac ; Mac2;

StdMode 21

Ac ; (+) Ac3 ; Mac ; (-) Mac2;

(StdItems.DB stdmode 30)

Source 0

Source 1

stdmode 5 to 6 =

StdMode 10 =

StdMode 11 =

stdmode 19 20 21 =

stdmode 22 22 23 =

stdmode 24 26 =

stdmode 25 =

stdmode 30 =

stdmode 31 =

stdmode 40 =

stdmode 42 =

stdmode 43 =

shape 122 123 124 125 =

shape 127 128 129 =

shape 130 131 132 =

need + needlevel =

need 0 = need 1 = need 2 = need 3 =

AniCount

AniCount

Shape

111

112

(@UserMove)

113

114

115

116

117,170

118

MP MP 0 HP

119

120

121

122

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

(

140 ()

141 (10000)

142 (

10000)

182 (10000)

183 (10000)

143

144

145

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

171

172

传奇 3 魔法,技能,物品 3 大数据库表各列含义

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