## 怪物的配置方法

以下以在城镇中配置撒旦为例

1. 通过名字找到id的方法：

在propMover.txt.txt中搜索“撒旦”

IDS\_PROPMOVER\_TXT\_001186 撒旦

在propMover.txt中搜索IDS\_PROPMOVER\_TXT\_001186，得到id

MI\_LUCIFER01

在defineObj.h中搜索MI\_LUCIFER01得到

#define MI\_LUCIFER01 965

1. 在地图中配置怪物

找到相应地图的rgn文件

respawn7 5 965 7026.074 100.231674 3432.961 1 60 0 7020 3430 7030 3440 1 30 1 24 1 1 2 0.000000 -1 0 0

respawn7 5固定

965 怪物id

7026.074 100.231674 3432.961 刷新点

1 同时存在的个数

60 刷新时间间隔，会有0.5到1.5倍的随机

0 最大目标数量

7020 3430 7030 3440 活动区域，刷新点必须在区域中

1 30日期限制，只在其中刷新。如1 3，只有每月的1,2,3日刷新。如5 5，只有每月的5日刷新

1 24时间限制，方法同日期。

1 1 掉落物品的最小、最大数量

2 ai类型

之后没发现有什么特别作用。

