Vận hành 0.97k

## Run server

 Chạy MuServer\ConnectServer\ConnectServer.exe

 Chạy MuServer\MSSQL/DataServer\DataServer.exe

 Chạy MuServer\ MSSQL/JoinServer\JoinServer.exe

 Chạy MuServer\GameServer\GameServer.exe

Xong vào client chạy main

MuEmu-0.97k-kayito/client/main

## Set gameplay chính

File: D:\MU-097\MuEmu-0.97k-kayito\MuServer\GameServer\DATA/GameServerInfo – Common  
  
Anh sẽ thấy rất nhiều dòng có đuôi \_AL0, \_AL1, \_AL2, \_AL3. Đây là các "Cấp độ tài khoản" (Account Level), cho phép anh set rate khác nhau cho từng loại tài khoản (ví dụ: người chơi thường, VIP 1, VIP 2, Game Master...).  
 **Kinh nghiệm (EXP):**

* AddExperienceRate\_AL0=100
* **Ý nghĩa:** Tỷ lệ kinh nghiệm nhận được khi giết quái. Đây là số nhân. 100 có nghĩa là x100.
* **Ví dụ:** Muốn server x500 EXP, anh sửa thành AddExperienceRate\_AL0=500.

 **Tỷ lệ rớt đồ (Item Drop):**

* ItemDropRate\_AL0=100
* **Ý nghĩa:** Tỷ lệ % rớt vật phẩm từ quái. 100 có nghĩa là 100%.
* **Ví dụ:** Muốn tỷ lệ rớt đồ là 50%, anh sửa thành ItemDropRate\_AL0=50.

 **Lượng Zen rớt ra:**

* MoneyAmountDropRate\_AL0=50
* **Ý nghĩa:** Tỷ lệ % lượng Zen rớt ra so với mức cơ bản của quái vật.
* **Ví dụ:** Muốn Zen rớt ra gấp đôi, anh sửa thành MoneyAmountDropRate\_AL0=100.

 **Máu quái vật:**

* MonsterLifeRate=100
* **Ý nghĩa:** Tỷ lệ % máu của tất cả quái vật. 100 là 100% (máu gốc).
* **Ví dụ:** Muốn quái vật trâu gấp đôi, anh sửa thành MonsterLifeRate=200.

 **PvP (Player vs Player):**

* NonPK=0
* **Ý nghĩa:** 0 là cho phép PvP. Nếu anh sửa thành 1, server sẽ trở thành server không PK.

## Các lệnh vận hành

**1. Di Chuyển (Movement)**

* **Lệnh:** /move <tên bản đồ> <x> <y>
  + **Công dụng:** Dịch chuyển nhân vật của bạn đến tọa độ (x, y) trên bản đồ được chỉ định.
  + **Ví dụ:** /move lorencia 130 130
* **Lệnh:** /gmove <tên nhân vật> <tên bản đồ> <x> <y>
  + **Công dụng:** Dịch chuyển một người chơi khác đến tọa độ chỉ định.
  + **Ví dụ:** /gmove PlayerXYZ devias 200 200
* **Lệnh:** /trace <tên nhân vật>
  + **Công dụng:** Dịch chuyển bạn đến vị trí hiện tại của một người chơi khác.

**2. Vật Phẩm (Items)**

* **Lệnh:** /item <group> <id> [level] [option] [luck] [skill] [exc]
  + **Công dụng:** Tạo ra một vật phẩm và đặt nó vào hòm đồ cá nhân (inventory) của bạn.
  + **Giải thích tham số:**
    - <group>: Nhóm của vật phẩm (0=Kiếm, 1=Rìu, 2=Chùy, 3=Thương, 4=Cung/Nỏ, 5=Gậy phép, 6=Khiên, 7=Mũ, 8=Áo, 9=Quần, 10=Găng, 11=Giày, 12=Cánh/Ring/Pen, 13=Pet/Vé sự kiện, 14=Ngọc/Bình máu...).
    - <id>: ID của vật phẩm trong nhóm đó.
    - [level]: Cấp độ của vật phẩm (0-15).
    - [option]: Cấp độ của dòng option vàng (0-7, tương ứng +0 đến +28).
    - [luck]: true hoặc 1 (có Luck), false hoặc 0 (không có).
    - [skill]: true hoặc 1 (có Skill), false hoặc 0.
    - [exc]: Các tùy chọn hoàn hảo. Viết liền nhau, ví dụ f123 để có 3 option đầu tiên.
  + **Ví dụ:** /item 0 19 15 7 true true -> Tạo ra một thanh Kiếm Rồng +15, có Luck, có Skill, và +28 option.
* **Lệnh:** /drop <map> <x> <y> <group> <id> ...
  + **Công dụng:** Ném một vật phẩm xuống đất tại một tọa độ cụ thể. Các tham số vật phẩm giống lệnh /item.

**3. Nhân Vật (Characters)**

* **Lệnh:** /setlevel <tên nhân vật> <level>
  + **Công dụng:** Thiết lập cấp độ cho một nhân vật.
  + **Ví dụ:** /setlevel MyChar 400
* **Lệnh:** /addstats <str/agi/vit/ene/cmd> <số điểm>
  + **Công dụng:** Cộng điểm cho nhân vật hiện tại của bạn.
  + **Ví dụ:** /addstats ene 10000
* **Lệnh:** /dc <tên nhân vật>
  + **Công dụng:** Ngắt kết nối một người chơi ra khỏi game.

**4. Thông Báo (Announcements)**

* **Lệnh:** /post <nội dung thông báo>
  + **Công dụng:** Gửi một thông báo màu vàng chạy trên toàn bộ server.
  + **Ví dụ:** /post Server se bao tri sau 5 phut!

**5. Vận Hành Server (Server Operation)**

* **Lệnh:** /reload <tên cấu hình>
  + **Công dụng:** Tải lại các file cấu hình mà không cần khởi động lại server. Rất hữu ích khi bạn vừa chỉnh sửa các file .dat hoặc .txt.
  + **Ví dụ:**
    - /reload monsters - Tải lại file MonsterSetBase.txt.
    - /reload shop - Tải lại các file Shop.
    - /reload common - Tải lại file GameServerInfo - Common.dat.

## Damage balance

D:\MU-097\MuEmu-0.97k-kayito\MuServer\GameServer\DATA/GameServerInfo – Character

* Hầu hết các công thức đều có dạng Chỉ số = A / B. Trong đó, A là điểm stats của nhân vật (Sức mạnh, Nhanh nhẹn...), và B là hằng số bạn chỉnh trong file này.
* **Quy tắc vàng:** Hằng số B **càng nhỏ**, chỉ số cuối cùng **càng lớn** (nhân vật càng mạnh). Ngược lại, B càng lớn, nhân vật càng yếu.

**Giải Thích Chi Tiết Các Thông Số**

**1. Cài Đặt Tỷ Lệ Sát Thương (Character Damage Rate Settings)**

Phần này dùng để tăng hoặc giảm sát thương một cách tổng thể, rất hữu ích để cân bằng game. Các giá trị là tỷ lệ %, 100 là 100% (sát thương gốc).

* GeneralDamageRatePvP/PvM: Tỷ lệ sát thương chung cho tất cả các trận đấu Người vs Người (PvP) và Người vs Quái (PvM).
* DWDamageRatePvP/PvM: Tỷ lệ sát thương riêng cho từng class. **Ví dụ:** Nếu bạn thấy DW quá yếu, bạn có thể tăng DWDamageRatePvM=120 để DW đánh quái mạnh hơn 20%.
* DWDamageRateToDK: Tỷ lệ sát thương khi class này đánh class kia. **Ví dụ:** Muốn DW khắc chế DK, bạn có thể tăng DWDamageRateToDK=110 (DW đánh DK mạnh hơn 10%).

**2. Cài Đặt Công Thức Nhân Vật (Formulas)**

Đây là phần cốt lõi, định hình cách xây dựng (build) nhân vật.

* **Sát thương (Character Damage Settings):**
  + Các dòng ...DamageMinConstA/B và ...DamageMaxConstA/B là các **số chia** trong công thức tính sát thương.
  + **Ví dụ:** Công thức DKPhysiDamageMaxConstA=4 có nghĩa là Sát thương vật lý tối đa của DK = Sức mạnh / 4. Nếu bạn sửa thành 2, DK sẽ mạnh gấp đôi.
  + Bạn có thể thấy rõ cách build của từng class: DK/DW/FE phụ thuộc chủ yếu vào 1 chỉ số, trong khi MG phụ thuộc vào cả Sức mạnh và Năng lượng.
* **Tốc độ đánh (Character Speed Settings):**
  + Các dòng ...SpeedConstA quy định tốc độ đánh vật lý và phép thuật được tính từ Nhanh nhẹn (Dexterity).
  + **Ví dụ:** DKPhysiSpeedConstA=15 có nghĩa Tốc độ đánh của DK = Nhanh nhẹn / 15.
* **Tỷ lệ Tấn công (Attack Success Rate Settings):**
  + Đây là công thức tính **Tỷ lệ Tấn công** (chỉ số quyết định bạn có đánh trúng mục tiêu hay không). Nó phụ thuộc vào Level, Nhanh nhẹn và Sức mạnh.
* **Tỷ lệ Phòng thủ (Character Defense Success Rate Settings):**
  + Đây là công thức tính **Tỷ lệ Phòng thủ** (chỉ số quyết định bạn có né được đòn tấn công hay không), chủ yếu dựa vào Nhanh nhẹn.
* **Phòng thủ (Character Defense Settings):**
  + Đây là công thức tính **Giáp** (Defense) từ Nhanh nhẹn.

**3. Cài Đặt Hiệu Ứng và Pet (Effects and Pets)**

* **Character Stuck Settings:**
  + DWDamageStuckRate=10: Tỷ lệ % nhân vật bị "khựng" (stun) trong giây lát khi nhận sát thương.
* **Character Guardian... Settings:**
  + Các dòng này quy định % tăng sát thương hoặc giảm sát thương nhận vào khi trang bị các pet như Thiên thần (Angel), Quỷ Satan (Satan), Dinorant.
  + **Ví dụ:** SatanIncDamageConstA=30 có nghĩa là Quỷ Satan tăng 30% sát thương cho chủ nhân.

**4. Cài Đặt Hồi Phục (Recovery Settings)**

* Các dòng ...RecoveryRate quy định lượng Máu (HP), Mana (MP), và Thể lực (BP/AG) tự động hồi phục mỗi giây cho từng class.

**Cách áp dụng thay đổi**

Sau khi bạn chỉnh sửa và lưu file này, hãy đăng nhập vào game bằng tài khoản GM và gõ lệnh: **/reload common** Lệnh này sẽ ra lệnh cho server đọc lại file này ngay lập tức mà không cần khởi động lại.

## Config item rơi ra khi đánh boss hoặc quăng box

Phần Normal drop bỏ qua

//======================================

//ADVANCED DROP

//======================================

2 ->>> muốn bao nhiêu iteam rơi, thì tạo bấy nhiêu index với tỉ lệ mong muốn cho mỗi item (10000 là 100%)

//Index DropRate

0 10000

1 10000

2 10000

end

3 -> với mỗi index tạo ở bước số 2, thì trong index đó có thể rơi item gì và với sác xuất bao nhiêu. Đồng thời, định nghĩa section – chính là item gì trong section đó sẽ rơi. Có thể định nghĩa nhiều item trong 1 section.

//Index Section SectionRate MoneyAmount OptionValue DW DK FE MG

0 4 6000 0 0 1 1 1 1

0 5 4000 0 0 1 1 1 1

1 4 6000 0 0 1 1 1 1

1 5 4000 0 0 1 1 1 1

2 4 6000 0 0 1 1 1 1

2 5 4000 0 0 1 1 1 1

end

// ItemGrade works when ExcellentRate = 0

// LevelRate, SkillRate, LuckRate, OptionRate and ExcellentRate

// Uses ItemOptionRate Indexes

4-> section 4 đã định nghĩa ở trên

//ItemIndex ItemLevel ItemGrade LevelRate SkillRate LuckRate OptionRate ExcellentRate Comment

14,013 0 0 \* \* \* \* \* //bless

end

5-> section 5 đã định nghĩa ở trên

//ItemIndex ItemLevel ItemGrade LevelRate SkillRate LuckRate OptionRate ExcellentRate Comment

14,014 0 0 \* \* \* \* \* //soul

end