Руководство по настройке интерфейса.



LineageII Bot

перейти к содержанию

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Внимание! Файл справки по настройке интерфейса содержит только общие положения, если у Вас возникли трудности с его настройкой, Вы всегда можете задать интересующий Вас вопрос в icq.

Содержание:

1. Активация и запуск программы....3
2. Настройка основного окна программы....5
3. Настройки основного окна интерфейса....8
4. Настройки вкладки "Сельф Хил"....12
5. Настройка скилов и итемов....12
6. Настройка вкладки Отдыха....16
7. Настройка вкладки "Персонаж Умер"....17
8. Настройки вкладки "Сельф Бафы"....18
9. Настройки вкладки "Пати Хил-Баф"....28
10. Офф пати хилл/мп/баф (принципы настройки)....34
11. Настройки вкладки "Пати Настройки"....37
12. Настройки вкладки "Атака"....41
13. Настройки вкладки "Поиск цели"....50
14. Настройка фильтра....53
15. Настройки вкладки "Зона поиска"....55
16. Настройка зоны фарма на карте....58
17. Настройки вкладки "Дроп"....63
18. Настройка фильтра....64
19. Настройки вкладки "Разное"....66
20. Рыбалка....68
21. Настройки вкладки "События"....70
22. Дополнительные действия....72
23. Free shards (фришки)....75
24. Безопасность....79

Важные замечания:

1. По всем вопросам связанным с активацией программы обращаться сюда:

- **292934301** (icq)
- pcoder@mail.ru (email)

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Активация и запуск программы

назад / вперед

Активация программы

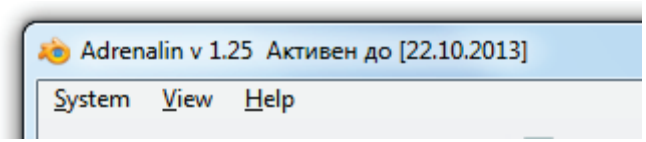
*Для активации бота, необходимо в файл **Key.txt** (находится в корневой папке бота) скопировать приобретенный ключ.*

*Если для Вашего сервера предусмотрена пооконная активация окон бота, в файл **Key.txt** необходимо ввести два и более ключей в столбик (в соответствии с приобретенным количеством окон).*

Имейте ввиду, если рабочий период ключа закончится посреди игрового процесса, окна игры закроются автоматически с окончанием действия ключа, не забывайте своевременно обновлять ключ.

Запуск программы

1. Запускаем бот *(появляется менеджер аккаутов, основное окно бота)*



После запуска, можно увидеть остаточный рабочий период Вашего ключа.

2. Лодаер запускается автоматически, Вы можете увидеть его в МА бота *(при запуске он активен, перехват включен)*.

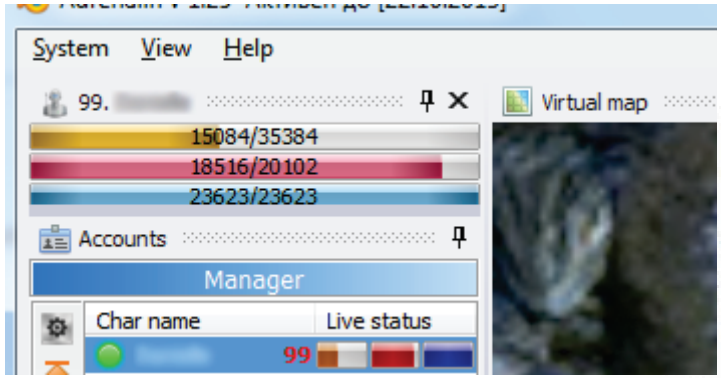
 *- перехват включен (подсвечивается красным цветом)*

***Внимание!** Для **запуска** следующего окна игры **без бота** (при необходимости), необходимо выключить перехват в МА бота.*

 *- перехват выключен (подсвечивается зеленым цветом)*

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

3. Запускаем клиент игры *(входим в игру)*. Если все сделано правильно, в МА бота появится наш загруженный персонаж со всеми определенными характеристиками.



Сразу после запуска бот готов к работе, необходимо только предварительно его настроить.

к содержанию

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Настройка основного окна программы

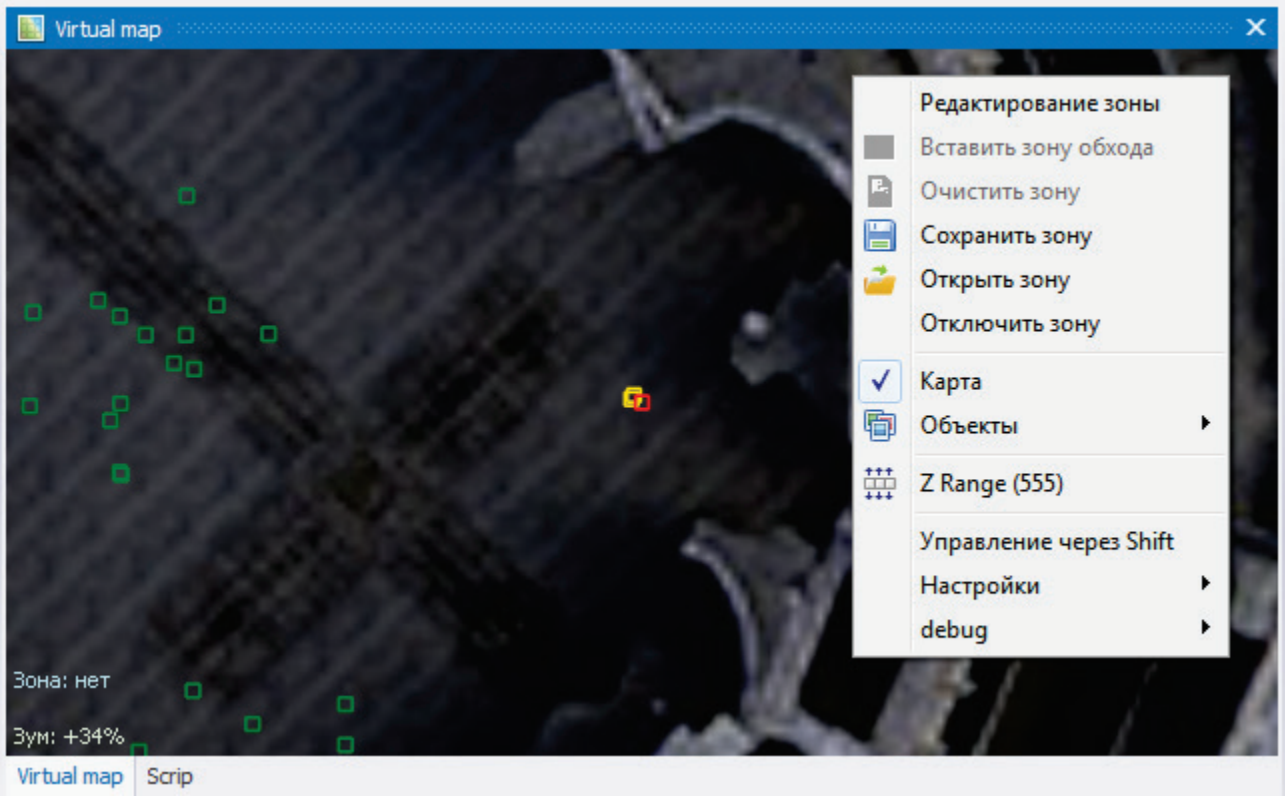
назад /*содержание* / *вперед*

Для более филигранной настройки действий Вашего бота, можно воспользоваться скриптом написанным на языке программирования Delphi, перейдя в закладку *"Script"*.

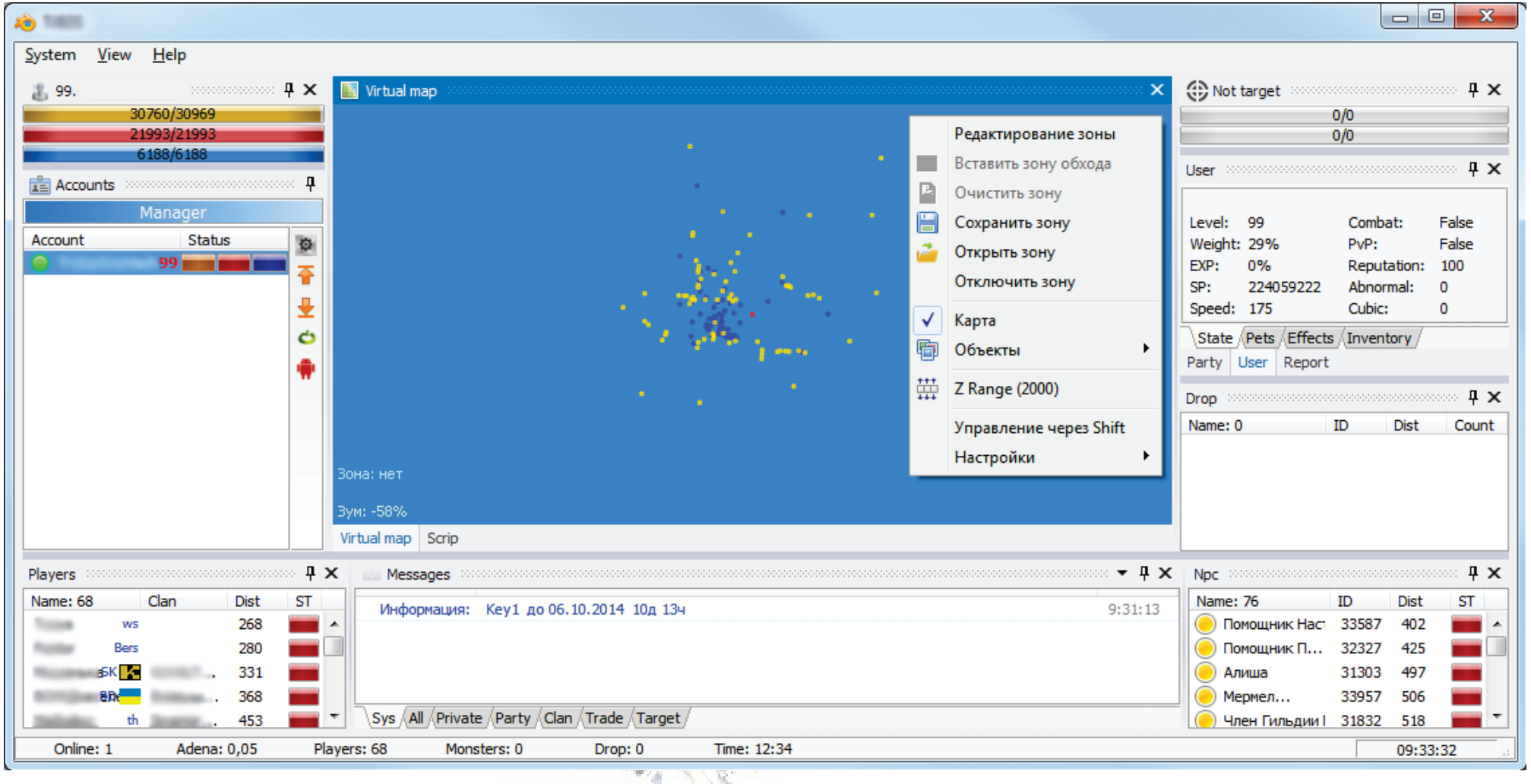
Для тех кто не владеет навыками скриптописания, или просто лень заморачиваться, в полной мере подойдет интерфейс с более чем достаточным набором функций.

В основном окне программы, можно мониторить состояние персонажа(жей), а также всей обстановки вокруг.

Так же, в главном окне производятся все манипуляции с картой, и настройке боевых зон:



Copyright (c) 2011-2014 PCoder



Именно в основном окне программы можно увидеть, встроенный менеджер аккаунтов (МА), всю информацию окружающего нас мира, такую как ID всех NPC и монстров вокруг, окружающих нас игроков и расстояние до них. Можно увидеть ID всех положительных и отрицательных эффектов на на нашем боте или же на цели в таргете.

*Для отображения карт игрового мира, необходимо их предварительно скачать, при помощи **Updater'a** в соответствии с вашими хрониками, после чего, в настройках карты, необходимо их активировать (галочка "Карта" в контекстном меню настроек карты, вкладка **Virtual Map**)*

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

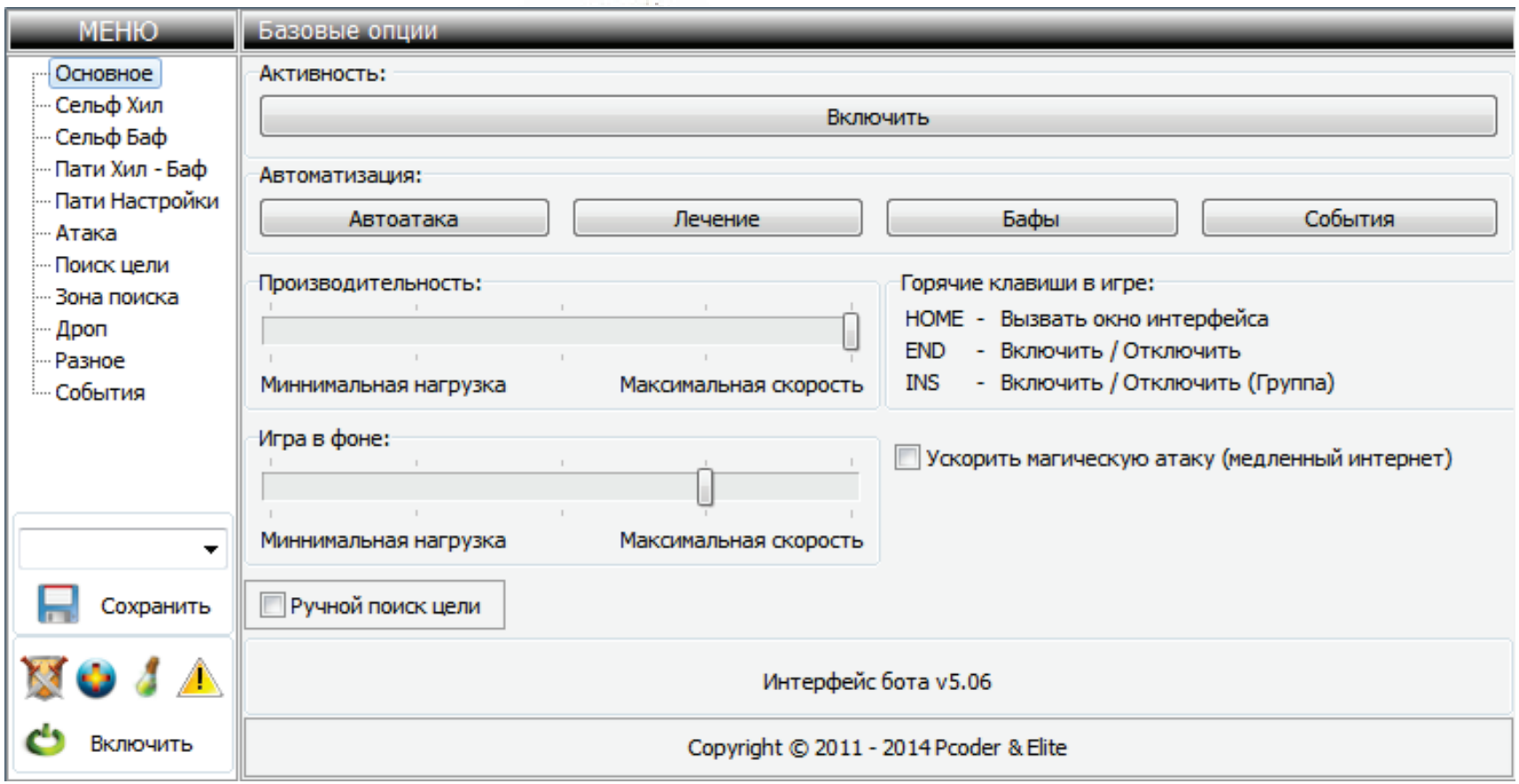
Подсказки по настройке зон на карте можно включить в меню настроек.

При помощи редактирования зоны, можно настроить зону фарма любой сложности, включая обход всех препятствий на пути следования (деревья, камни и прочие неровности геодаты).

Подробнее о настройке зон.

Для вызова интерфейса, необходимо нажать клавишу Home в активном клиенте игры, или с помощью специальной кнопки в главном окне бота.

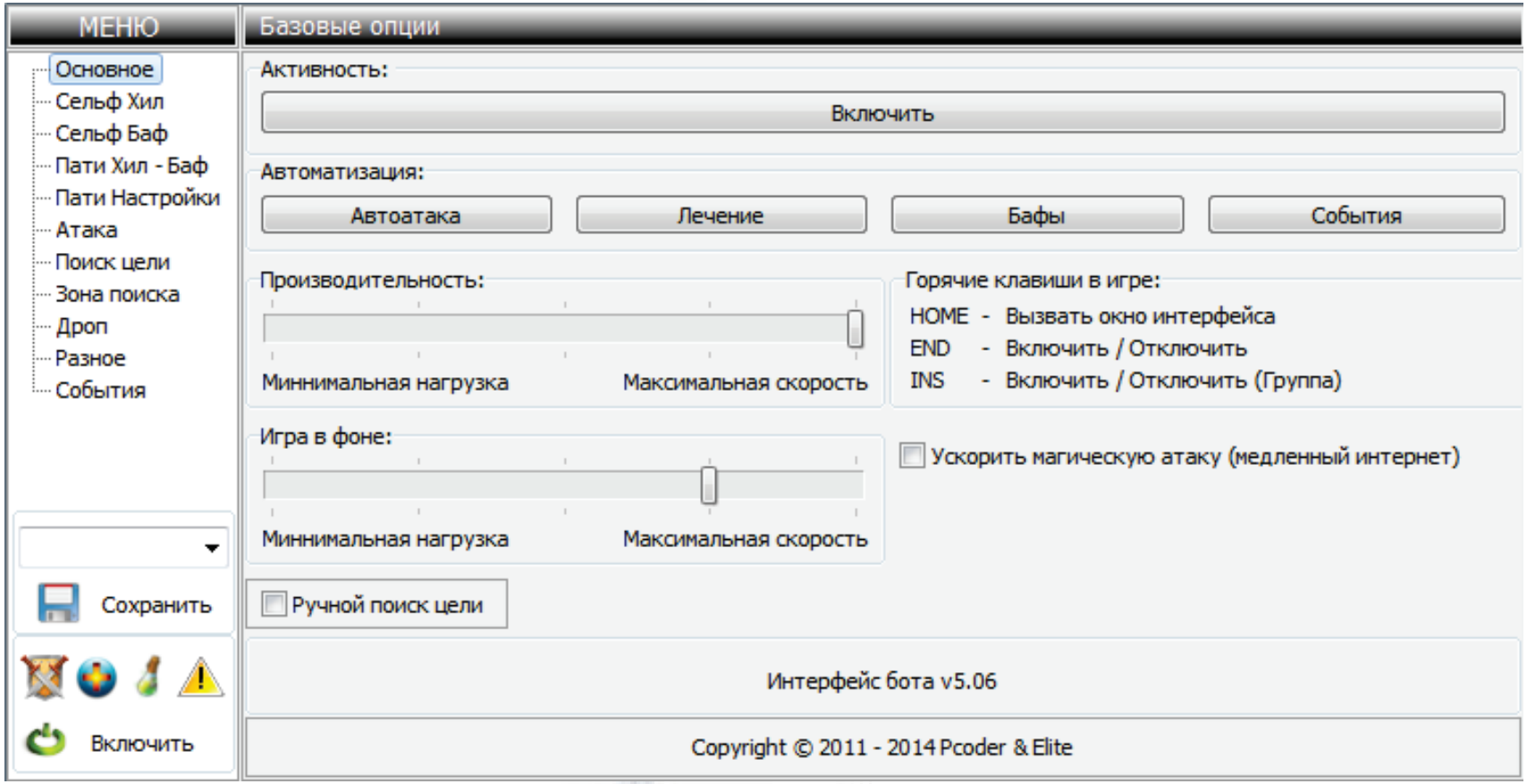
После чего, появляется основное окно интерфейса :



Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Настройки основного окна интерфейса

назад / содержание / вперед



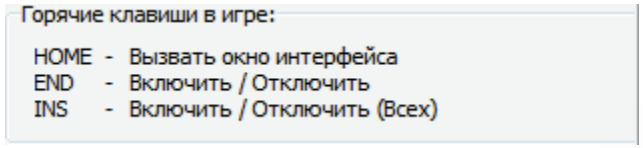
Данная вкладка отвечает за выбор активности бота, и активации режимов работы каждого по отдельности (нужного), или всех сразу. Так же, в этом окне можно выбрать один из пред сохраненных вариантов настроек персонажа (левый нижний угол).

Выбираем имя настроек (можно воспользоваться быстрым поиском по первой буке пред сохраненного профиля), нажимаем кнопку "Включить" (левый нижний угол), для быстрой их активации.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Внимание! Нажатая кнопка End в активном на момент нажатия клиенте игры lineage, активирует/де активирует активность интерфейса для выбранного окна (т.е. равносильна кнопке вкл/выкл).

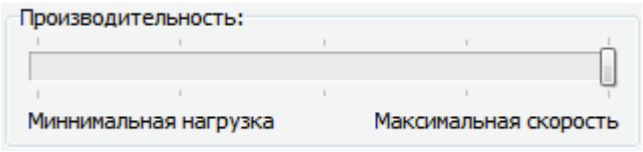
Внимание! Нажатая кнопка Ins в активном на момент нажатия клиенте игры lineage, активирует/де активирует активность интерфейса для выбранной-связанной группы окон (т.е. равносильна кнопке вкл/выкл).



Все параметры автоматизации вступают в действие после выбранного варианта (или всех сразу) и активации кнопки **"Включить".**

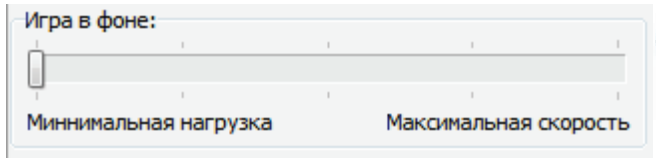
Некоторые вкладки взаимосвязаны, и при работе берут параметры настройки из других вкладок (например при активном **ассисте** во вкладке **"Настройка Пати "** используются настройки из вкладки **"Атака "** для атаки по ассисту), имейте это ввиду.

Ползунок выбора производительности



В основном, максимальная скорость актуальна только для хиллер классов и ведущего, для остальных можно использовать значение минимальной нагрузки.

Игра в фоне



Данный ползунок минимизирует нагрузку на процессор от фоновых окон (без какой либо потери их производительности и работоспособности), можно смело держать все окно в режиме минимальной нагрузки.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Включить - активирует бота (настройки интерфейса), при этом активируются вкладки **"Настройка Пати"** , **"Дроп"** и **"Разное"** (может работать без включенных при этом, пунктов **"Автоатака"**, **"Лечение"**, **"Бафы"**);

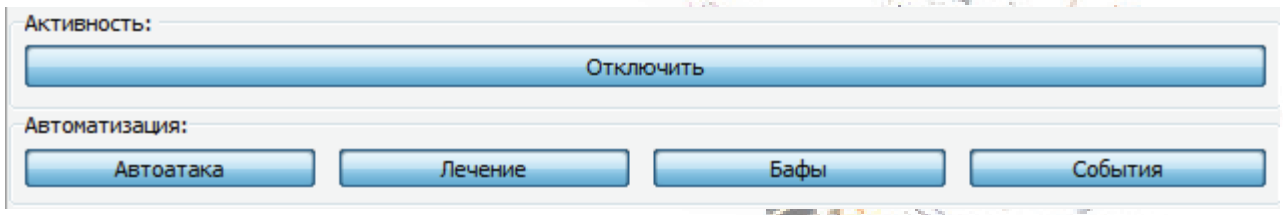
Автоматизация:

Автоатака - активирует вкладки связанные с автоматической атакой и ассистом (**"Атака"** , **"Зона поиска"**, **"Мобы"**, **"Поиск цели"**);

Лечение - активирует вкладки связанные с автоматическим лечением (**"Сельф Хил"** , **"Пати Хил-Баф"**);

Лечение по дефолту приоритетней других действий из настраиваемого списка (корректируется заданием приоритетов, при надобности) .

Бафы - активирует вкладки связанные с автоматическим бафом/ре бафом (**"Сельф Бафы"** , **"Пати Хил-Баф"**).



События - активирует вкладку событий, работает отдельно от основных функций, при активной кнопке **"Включить"** (т.е. при активной кнопке событий, и при **активном** боте, события продолжают работать, проверяться и выполняться, будет внимательны).

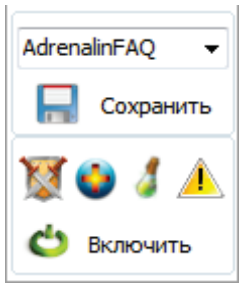
Ручной поиск цели - в данном варианте настройки, бот не будет автоматически перебирать таргеты, а будет атаковать (в соответствии с заданными настройками) только ту цель, которая будет выбрана при помощи клиента игры непосредственно игроком. При этом все остальные настроенные функции (***хил, баф, события***) продолжают работать (в соответствии с заданными настройками).

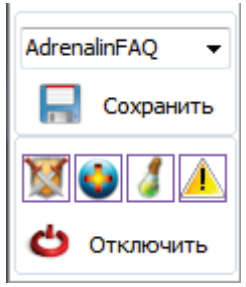
Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Так же, можно выбрать один из вариантов предсохраненных настроек из списка (согласно которым бот будет действовать). В данном случае это AdrenalinFAQ.

Для более быстрого доступа, кнопки активации продублированы в левом нижнем углу интерфейсного меню:

Не активирован *Активирован*





Далее рассматриваются все вкладки подробней .

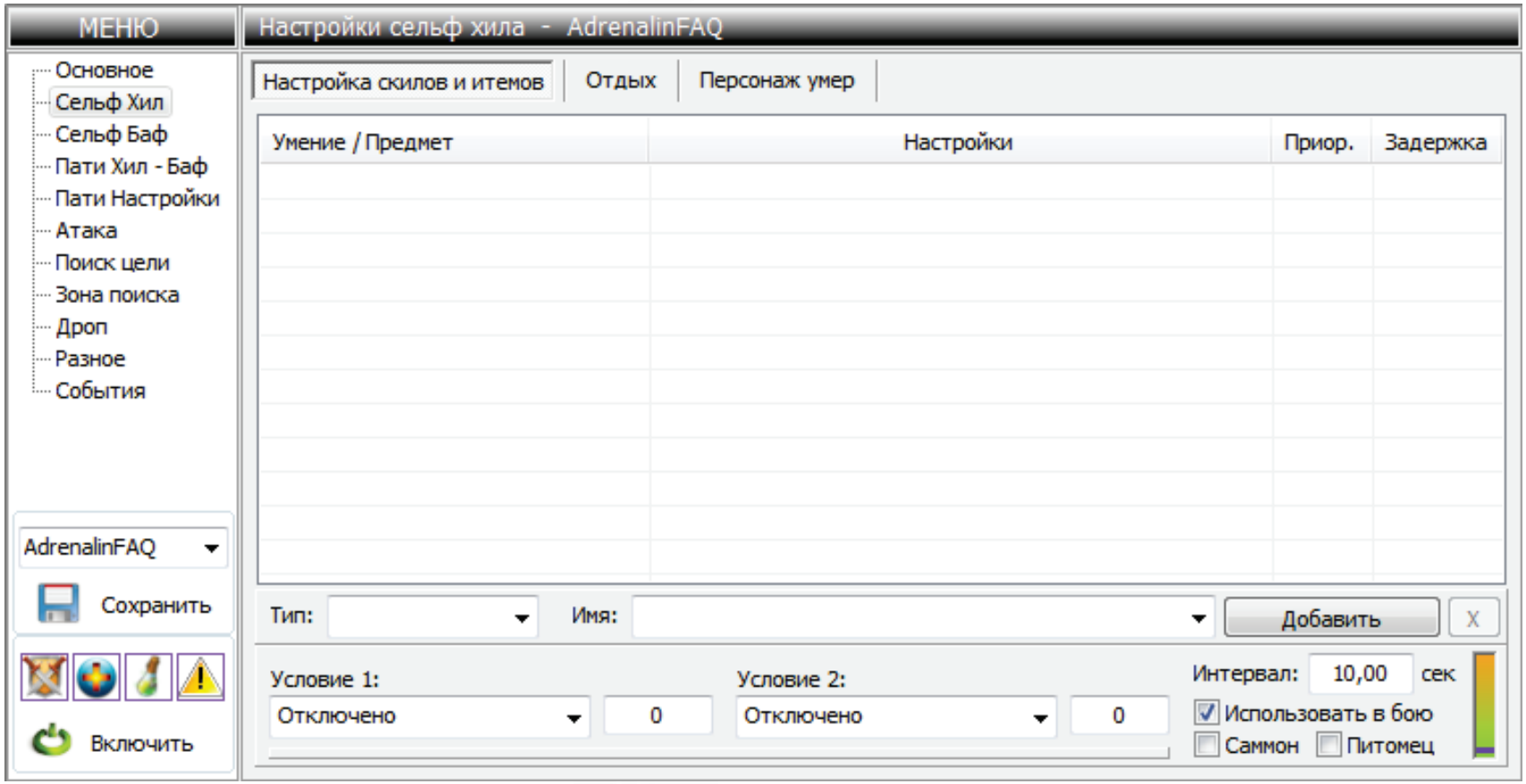
к содержанию

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Настройки вкладки "Сельф Хил

назад / *содержание* / *вперед*

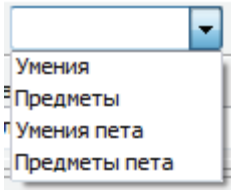
Настройка скилов и итемов.



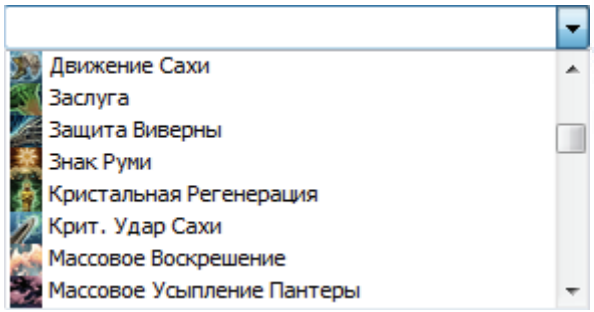
Посредством настройки данной вкладки, можно задать параметры использования **скилов/предметов/скилов пета,** для самолечения или лечения пета/самона (*больше всего данная вкладка подходит для использование скилов не требующих выполнения условий, или же использование итемов (различных зелий)*).

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Выпадающее меню **"Тип"** – с помощью этого меню выбирается тип действия: **умение**, **предмет** или умение пета для его настройки.

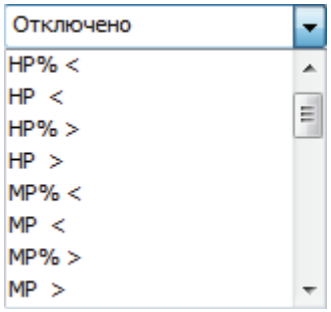


Выпадающее меню **"Имя"** – в этом меню, из выпадающего списка выбирается умение или предмет для настройки хила.



Для удобства поиска нужного умения из списка, можно воспользоваться быстрым поиском по первым буквам названия умения, обратите внимание, раскладка клавиатуры при этом, должна быть на русском языке.

Условия – с помощью этих параметров задаются условия, при которых настраиваемый скилл будет задействован.



Самон/питомец – при выборе данной опции, скил будет выполнять условие для самона и/или питомца, например при достижении HP% пета ниже определенного значения, будет использовано умение лечения (выбранное из списка).

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Использовать в бою – при выборе данной опции, выбранное умение/предмет будет продолжать использоваться при заданных условиях даже в режиме боя (когда персонаж флагнут), если хотите чтоб умение/предмет не были использованы когда Ваш персонаж флагнут, уберите данную галочку.

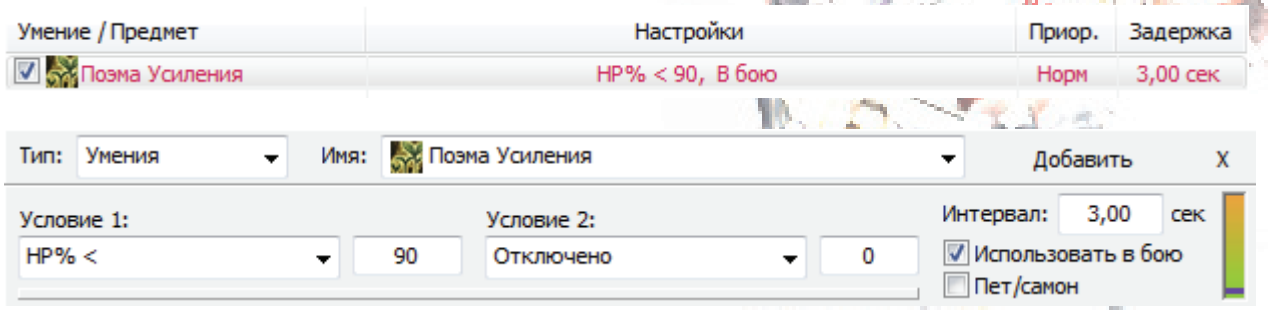
Интервал – если у умения/предмета есть откат, Выставите задержку соответствующую времени откату (в секундах).

Кнопка **"Добавить"** – добавляет умение с заданными условиями использования в список используемых, при активации режима ***"Хил"*** .

В правом нижнем углу - шкала приоритета использования, т.е. при полностью одинаковых условиях использования скилов, первым использоваться будет тот, у которого приоритет использования выставлен больше (изменяется перемещением ползунка вверх/вниз, чем выше - тем приоритет больше).

Примеры настроенной вкладки:

(на примере чанта)



Как видим из настроек, задано условие для использование умения "Поэма Усиления"

- при достижении своего HP%<90 использовать скилл "Поэма Усиления", с задержкой 3 секунды (откат), с использованием в бою (т.е. когда уровень ХП персонажа упадет до 90%, он начнет использовать заданный скил (хиляться) по откату, как только ХП станет больше 90%, бот перестанет себя хилять (использовать скил). Так же можно задать второе условие, например если % МП меньше определенного уровня - не использовать данный скил).

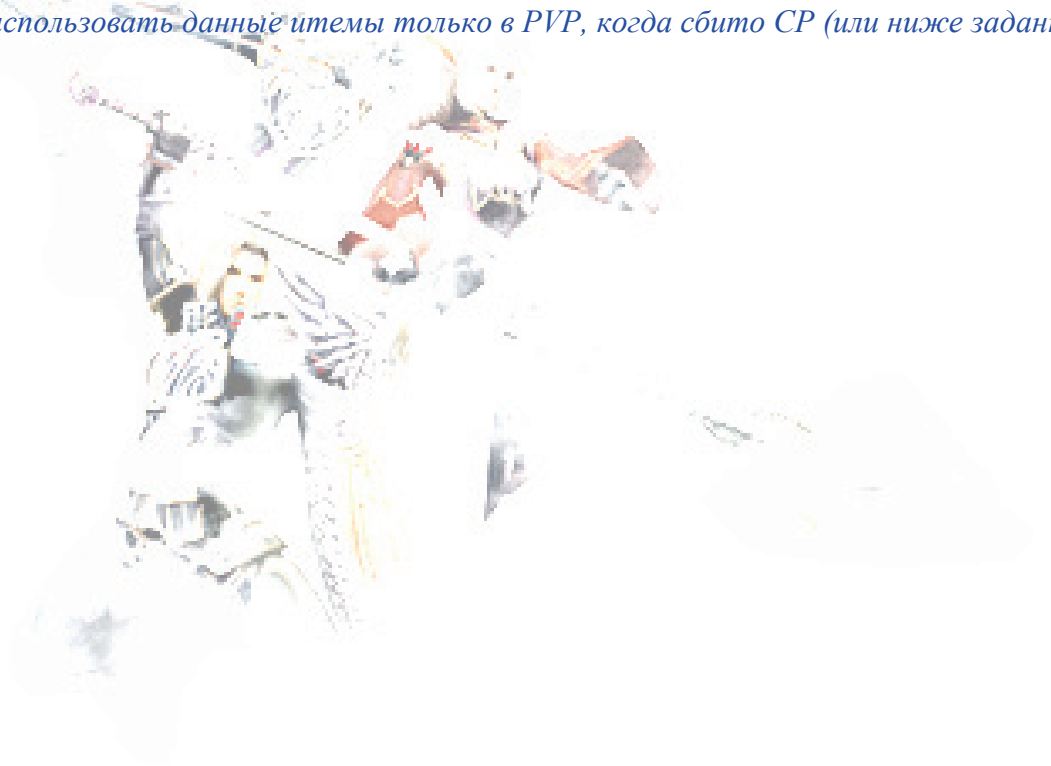
Copyright (c) 2011-2014 PCoder

или

(пример использования итемов (бутылок))

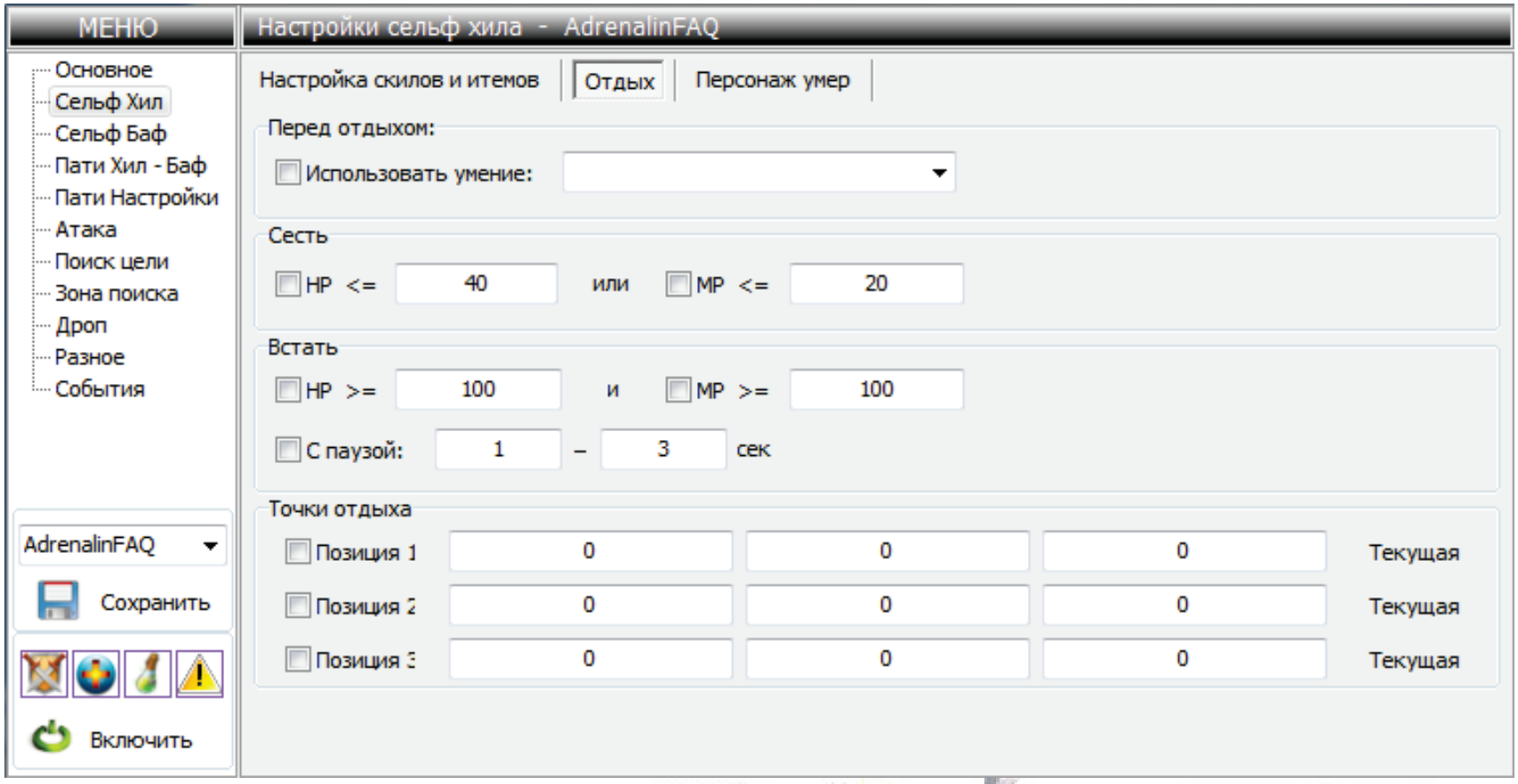
Умение / Предмет	Настройки	Приор.	Задержка
Быстродействующее Зел...	HP% < 60, В бою	Норм	0,10 сек
Великий Эликсир Жизни -...	HP% < 70, В бою	Норм	120,00 ...

- при выполнении заданных условий (HP% персонажа достигнет 60% или ниже), бот автоматически будет использовать указанный итем ("Быстродействующее Зелье Исцеления Героя" в нашем случае), интервал использования - 0,1 сек. (т.к. отката у данного итема нет), в бою, а так же Великий Эликсир Жизни, при достижении уровня HP% ниже 70% раз в 2 минуты (откат) (можно так-же добавить условие на уровень CP% персонажа, тогда бот будет использовать данные итемы только в PVP, когда сбито CP (или ниже заданного уровня)) .



Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Настройка вкладки Отдыха.



С помощью этой вкладки можно настроить параметры отдыха персонажа при достижения % ХП или МП определенного заданного значения.

Использовать умение – перед отдыхом включит ауру или использует скил восстановления (например инвок у хилеров).

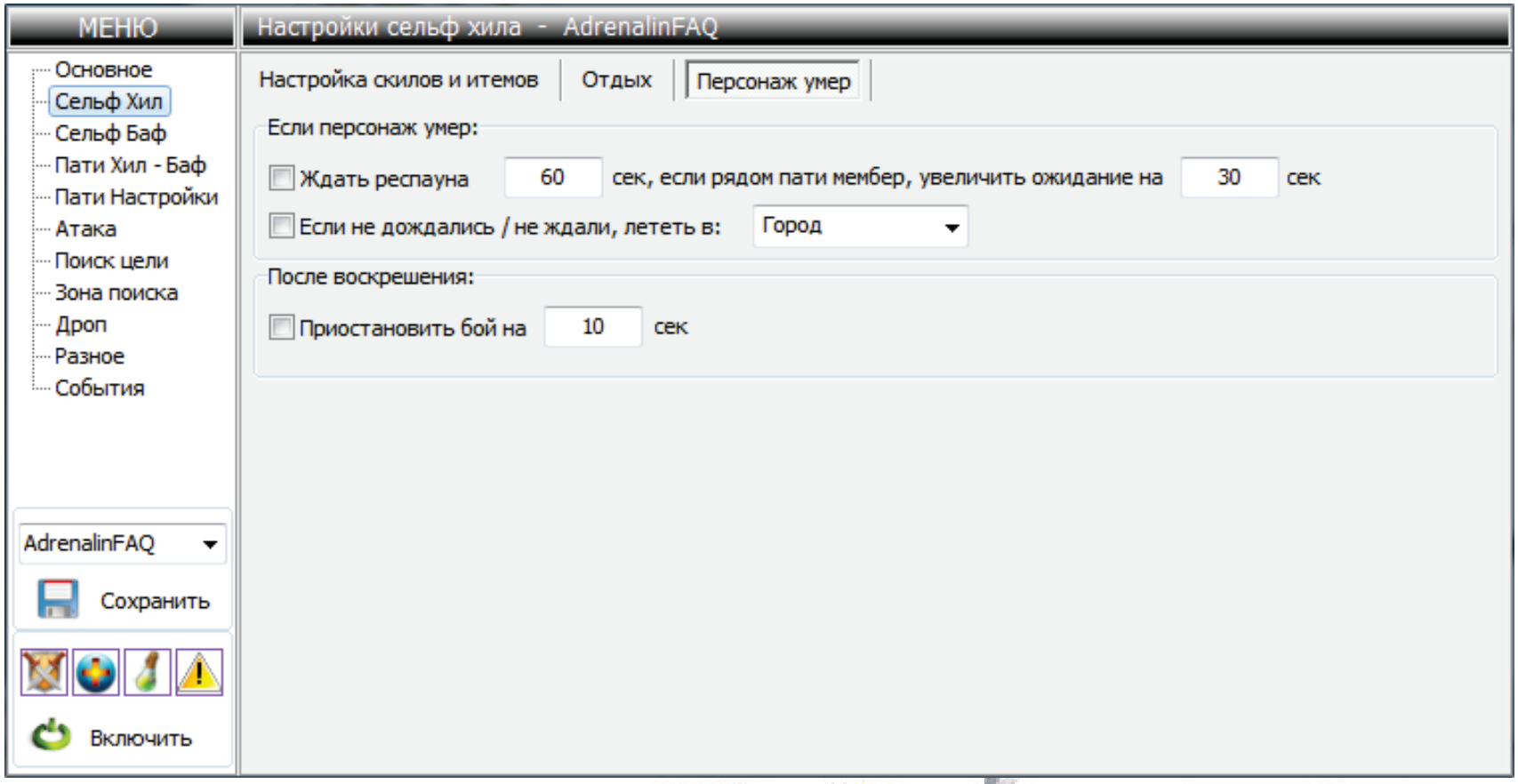
Сесть – при достижении низкого % ХП или МП, персонаж будет садиться на реген (в произвольном месте, если не настроены точки отдыха).

Встать – при достижении % ХП или МП заданного значения, бот продолжит свою активность согласно заданным настройкам.

Точки отдыха – с помощью этих настроек можно задать определенные точки отдыха, например безопасные места без респа мобов. Координаты для данных позиций можно определить прописав команду **/loc** в игре, или нажав кнопку **"Текущая"** в интерфейсе.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Настройка вкладки "Персонаж Умер".



Настройки данной вкладки определяют поведение бота после того как его убили.

Настройка по подтверждению персонажем воскрешений (от кого принимать) производится во вкладке ***"Пати Настройки"***.(очень внимательно отнеситесь к настройке данной опции!).

Приостановить бой на n сек - после воскрешения активность бота будет приостановлена на заданный промежуток времени.

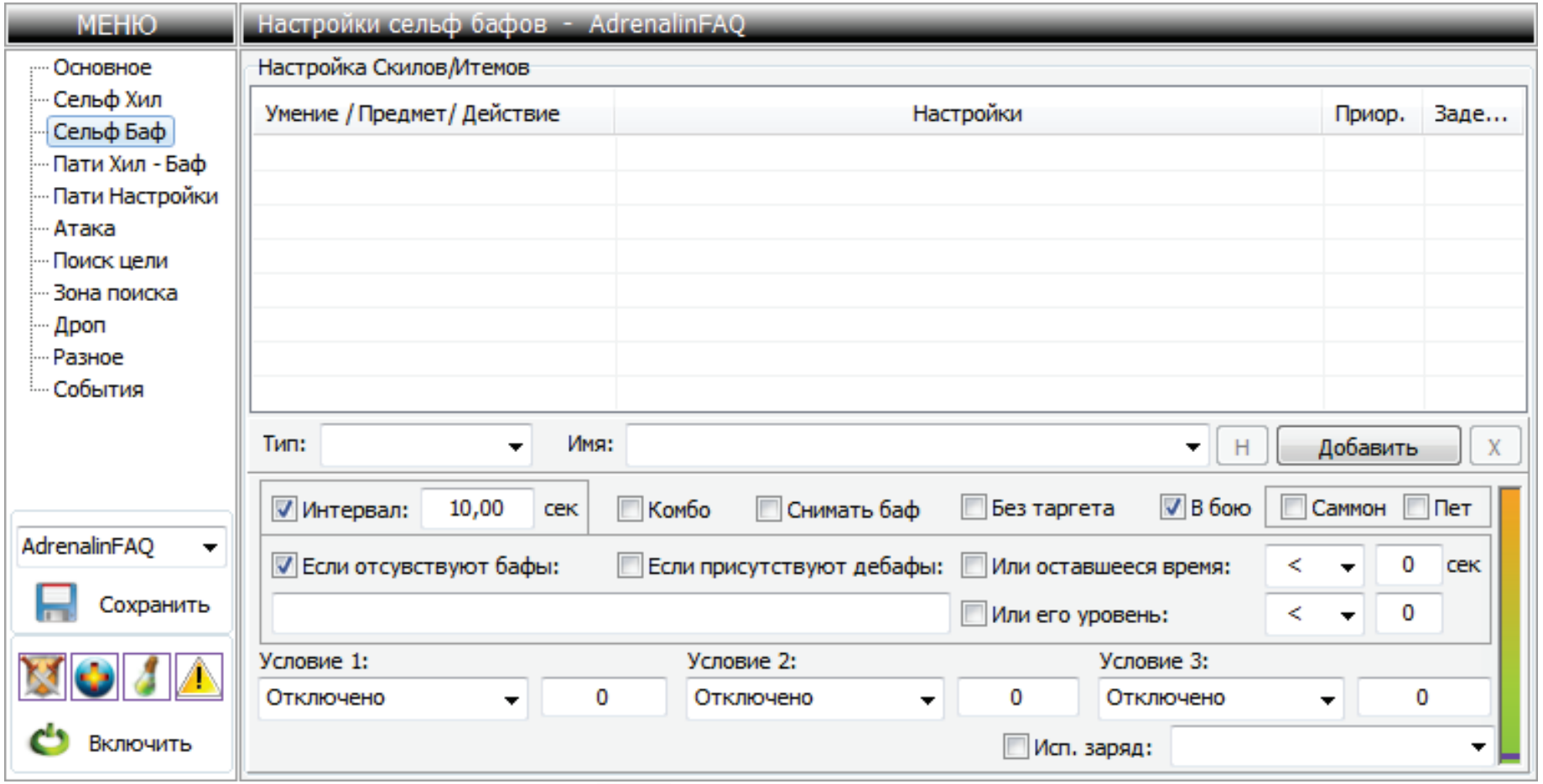
Остальные настройки понятны интуитивно.

к содержанию

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Настройки вкладки "Сельф Бафы"

назад / *содержание* / *вперед*



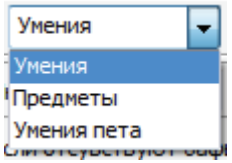
С помощью настроек данной вкладки, можно задать условия использования умений для селф бафа, включения/отключения аур или же использование умений восстановления хп/цп с заданием граничащих условий.

В правом нижнем углу - шкала приоритета использования, т.е. при полностью одинаковых условиях использования скилов, первым использоваться будет тот, у которого приоритет использования выставлен больше (изменяется перемещением ползунка вверх/вниз, чем выше - тем приоритет больше).

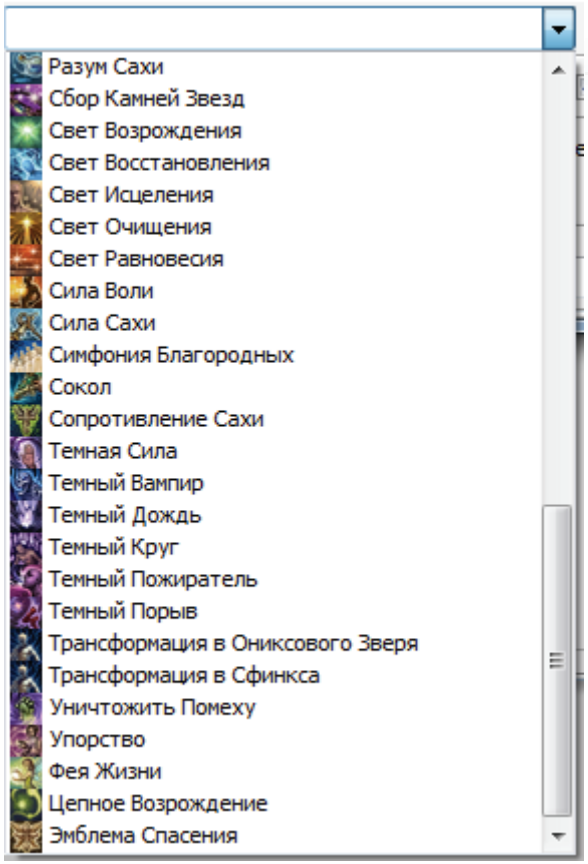
by Synadrion

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Выпадающее меню **"Тип"**– с помощью этого меню выбирается тип действия: **умение**, **предмет** или умение пета для его настройки.



Выпадающее меню **"Имя"**– в этом меню, из выпадающего списка выбирается умение или предмет для настройки селф бафа.

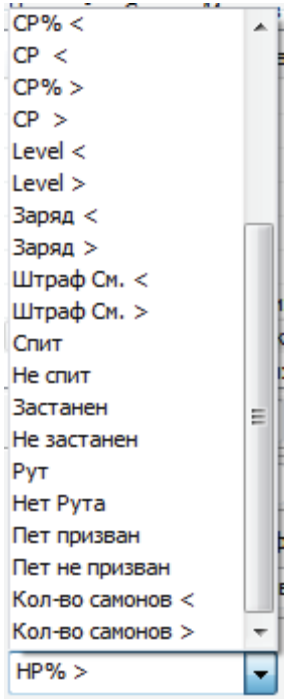


Для удобства поиска нужного умения из списка, можно воспользоваться быстрым поиском по первым буквам названия умения, обратите внимание, раскладка клавиатуры при этом, должна быть на русском языке.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

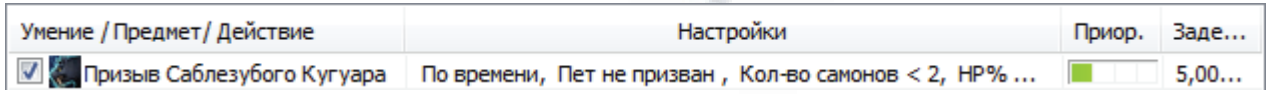
Индивидуальная настройка зарядов

Условия - с помощью этих параметров задаются условия, при которых настраиваемый скилл будет задействован, при этом, в данной вкладке имеется так же ряд дополнительных условий для проверки и контроля состояния пета(ов), очень внимательно задавайте условия использования .

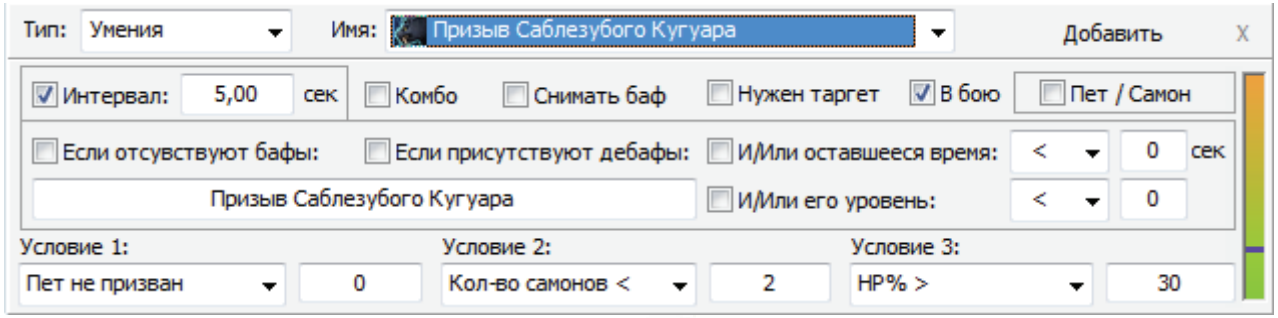


Контроль количества самонов – позволяет призывать и контролировать количество самонов, посредством данного условия.

Например: при кол-ве самонов <2 использовать скил "призыв саблезубого кугуара", что означает, бот будет использовать скил призыва кугуаров, пока их общее число не будет равно 2.Так можно настроить призыв любого пета или самона.



Copyright (c) 2011-2014 PCoder



Внимательно задавайте условия использования умения, они не должны противоречить друг другу, в противном случае, умение не будет использоваться.

Интервал – условие на откат умения. Т.е. при достижении заданных условий, умение будет использовано, но после использования, на время выставленного отката, бот не будет пытаться использовать данное умение, даже при достижении условий использования. Как только откат пройдет, умение будет использовано при достижении установленных условий.

Комбо – данная функция позволяет производить групповой контроль выбранных эффектов при выполнении ими заданных условий (т.е. ребафать весь набор бафов полностью, например, когда время для всех будет меньше 240 сек, или все будут отсутствовать). При этом, условие должно выполняться именнодля всех сразу , и при достижении условий только одним из списка "комбо", ребаф совершен не будет .

Снимать баф – с помощью данной функции можно настроить отключение ауры, или снятие не нужны положительных эффектов/бафов *(например если он выше уровнем чем селф баф, или режет характеристику (берс/соната))* . Используется в сочетании с параметром **"Если присутствуют дебафы"** *(т.е. данная опция, аналогична Alt-клику по бафу в игре)* .

С помощью данной опции можно настроить снятие (отмену) "Сонаты Движения", сразу как только она появится в бафах персонажа.

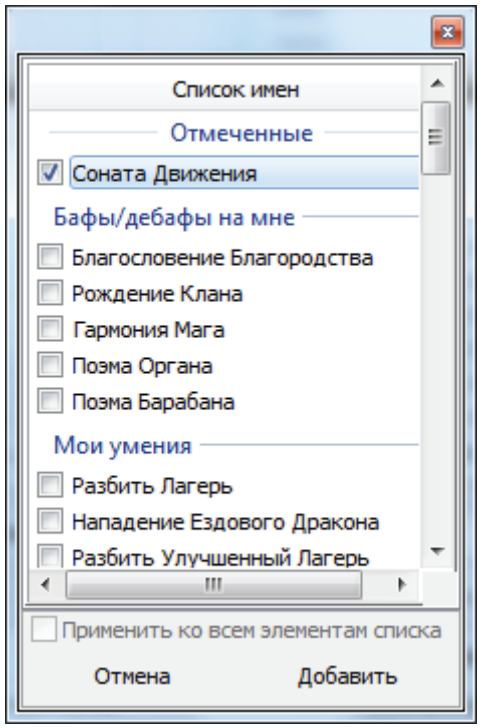
Без таргета – включив данное условие, перед использованием умения, бот не будет брать себя или пета в таргет. Для безтаргетных умений, не требующих наличия цели в таргете (например: сонги, денсы), данную галочку необходимо включать.

В бою – при выборе данной опции, выбранное умение/предмет будет продолжать использоваться при заданных условиях даже в режиме боя (когда персонаж атакует выбранную цель), если хотите чтобы умение/предмет не были использованы когда Ваш персонаж в бою, уберите данную галочку.

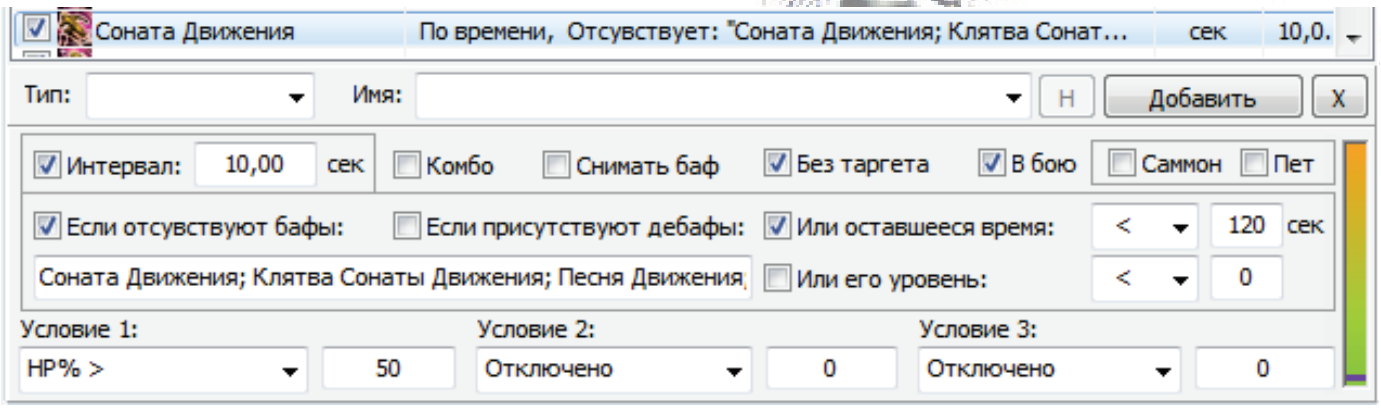
Если отсутствуют бафы – одно из основных условий. Именно с помощью данного условия, бот проверяет наличие того или иного положительного эффекта на себе, оставшееся время, и его уровень. В поле ниже, вносится умение (список умений, через точку с запятой), при отсутствии которых, умение будет использовано.

by Synadrion

Copyright (c) 2011-2014 PCoder



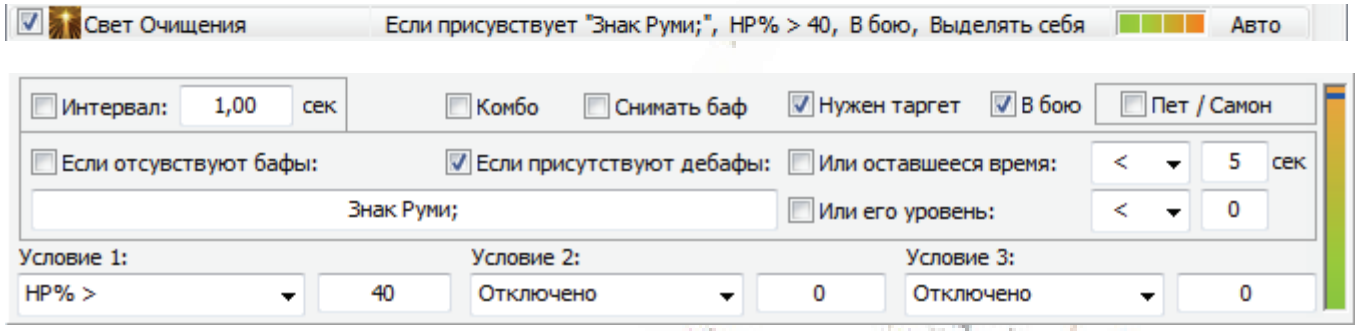
Двойной щелчок в поле умений, активирует список умений/бафов персонажа, для их выбора.



Причем, обратите внимание, при таком условии (взаимоисключения), скил (баф) будет использоваться, только в том случае, если на персонаже не будет одного из заданных бафов (т.е. самого бафа или его аналога).

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Если присутствуют дебафы – при помощи данного условия, можно снимать дебафы при помощи соответствующих скилов, в случае обнаружения их на нашем персонаже. Выбирается умение которое может снять дебаф (например - Свет очищения), в список ниже, заносится список дебафов (через точку с запятой, если их несколько), двойным щелчком вызывается меню и можно выбрать те дебафы которые в данный момент времени находятся на нашем персонаже.



Причем учтите, время отката скила в таком случае, определяется автоматически (т.е. скил будет использован, сразу как только выполнится заданное для него условие, и если он при этом в готовом состоянии (в откате)).

Или оставшееся время - позволяет контролировать оставшееся время положительного эффекта. Например если оставшееся время меньше 2 минут (120 сек) - ребаф, время задается в секундах.

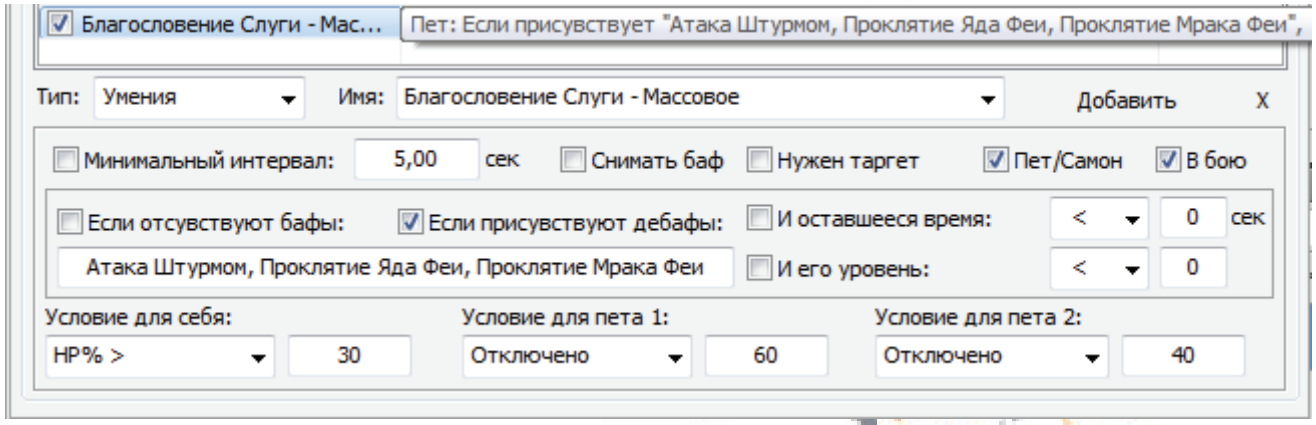
Или его уровень - с помощью данной настройки, можно контролировать уровень положительного эффекта действующего на персонажа. Например, если уровень бафа иса лвл1, а настраиваемый ис с уровнем бафа лвл2 то, сразу же ребафнет, определив что на нем висит баф меньшего уровня (в обратной ситуации, можно настроить, чтоб иса не крутил в пустую баф 1го уровня, пока баф 2го уровня не упадет, ведь он не заменяется бафом более низкого уровня). Или же, если время бафа 2го уровня меньше 2 минут, то снять его и перебафать баф 1го уровня - если иса с 1м уровнем бафа получил баф 2го или более уровня.

Контроль состояния петов/самонов.

Если задать соответствующую опцию (галочка "Пет/Самон"), бот будет отслеживать состояние призванных существ, и при необходимости ребафать их в соответствии с заданными настройками, или же, наоборот, снимать дебафы, при помощи соответствующе настроенных предназначенных для этого скиллов. При использовании на самоне/пете таргетного бафа, не забывайте включать соответствующую опцию "Нужен таргет" для правильной работы заданного действия.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

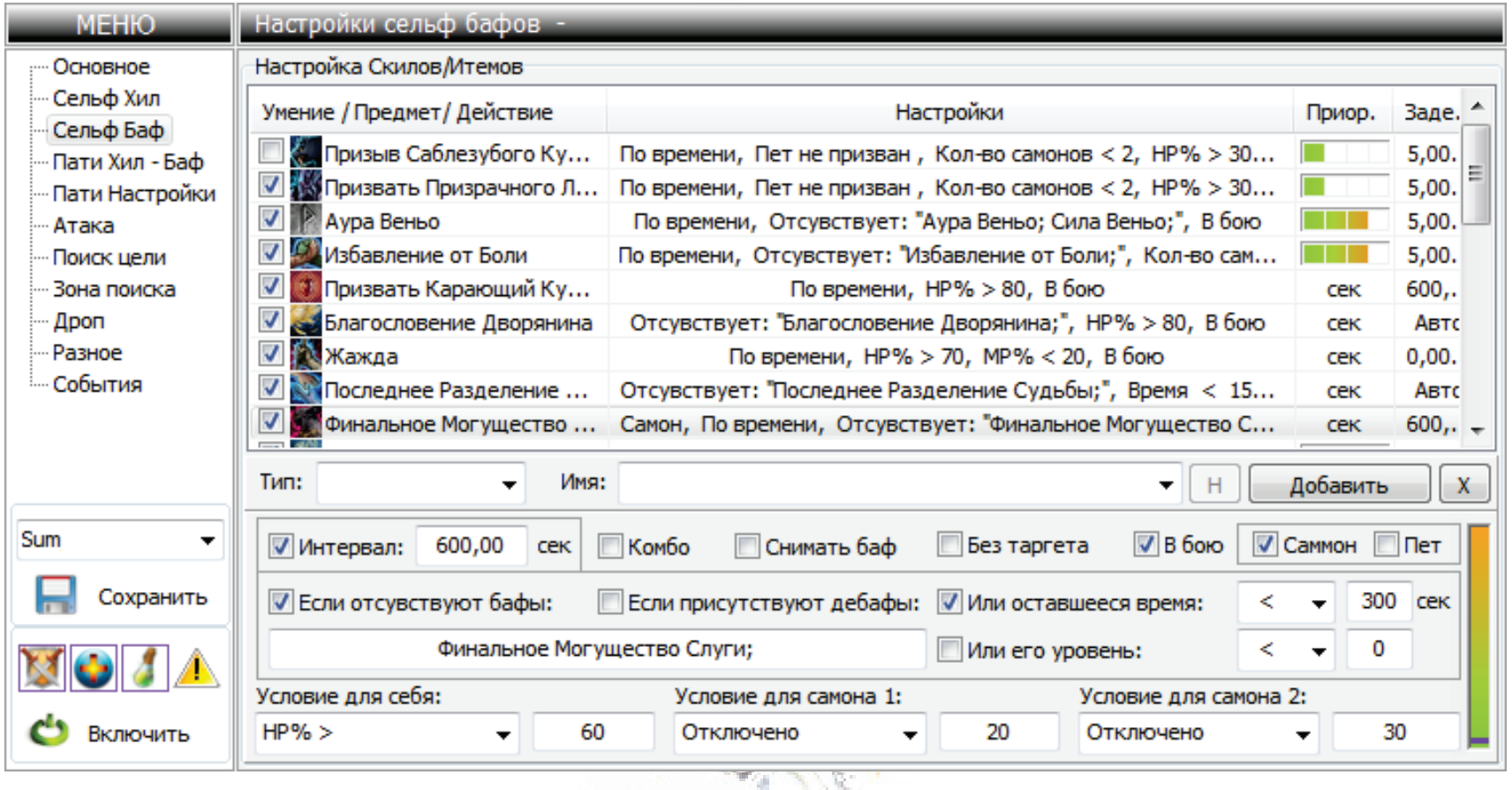
Пример использования благословения слуги (масс клинс) для самонов:



Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Примеры настроенной вкладки:

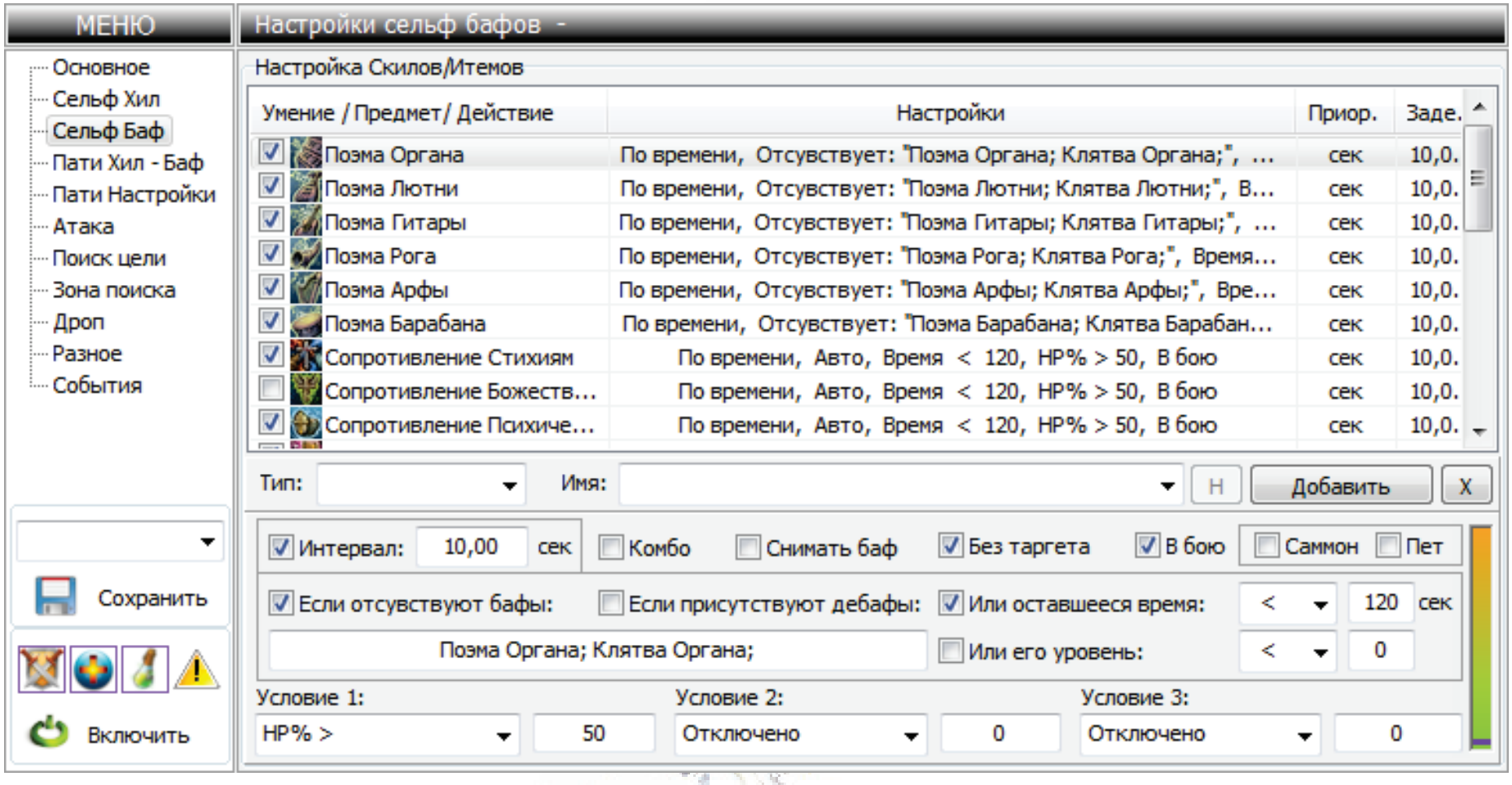
(на примере самонера)



Условие на проверку ХП не обязательно а выставлено для примера, не забывайте указывать какое умение используется для самого игрока, а какое для Самона, иначе оно не будет выполняться. Некоторые бафы самонера, накладываются сразу на всех самонов, для этого можно задавать условие на количество самонов (>1), тогда умение не будет использоваться пока самонов не станет 2 или более.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

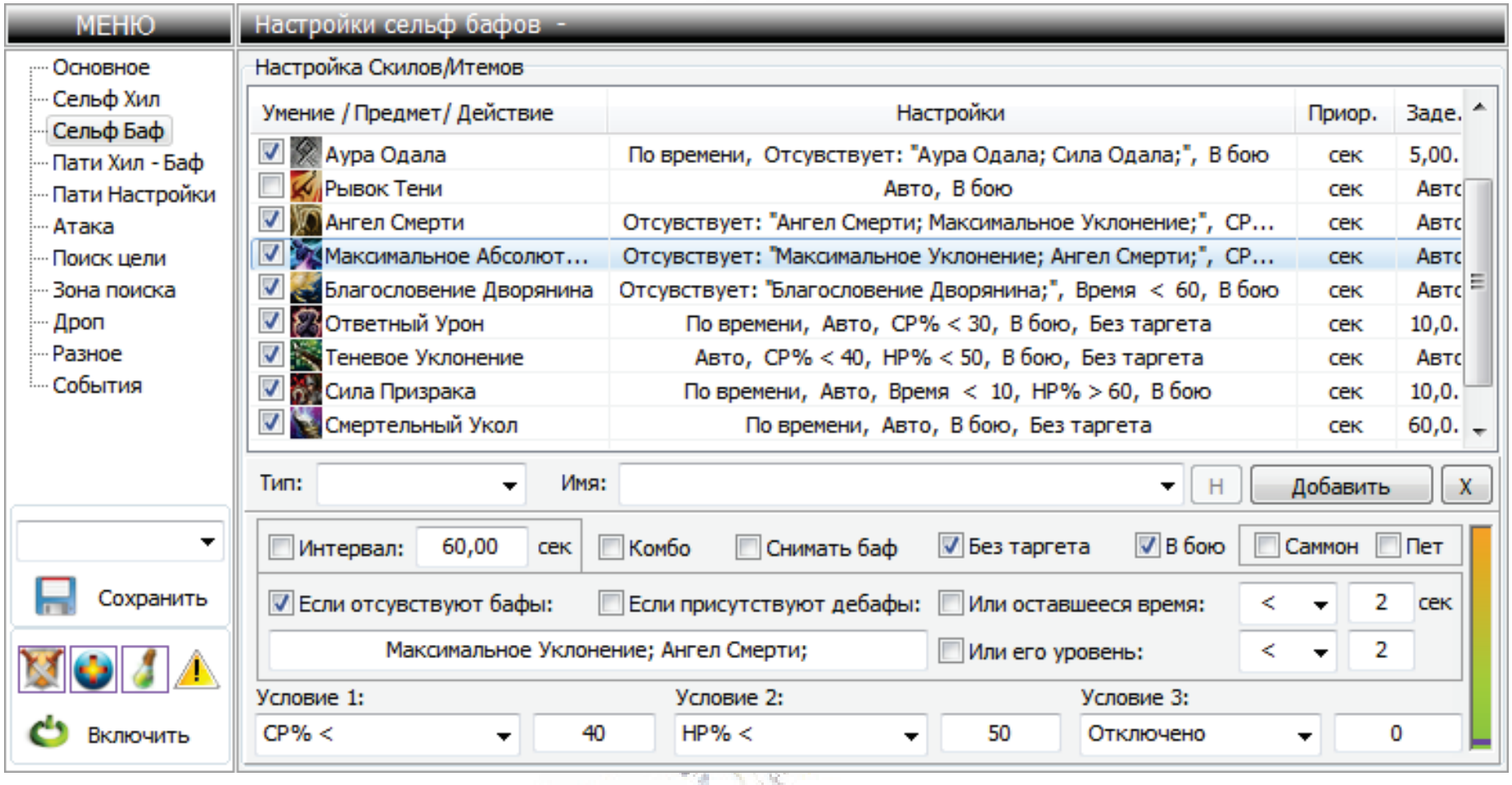
(на примере чантера)



Обратите внимание, чантеру не нужен таргет для многих из своих бафов, чтоб повесить их на себя, что соответственно и учтено в данной настройке (хотя, если убрать данную опцию, ничего страшного не произойдет, другое дело с таргетными бафами (например ноблесс), без добавления данного условия, чантер будет пытаться бафнуть свой таргет, хотя эффект будет проверять на себе). Внимательно задавайте все условия, они не должны быть противоречивы, иначе бот будет работать не правильно. Не забывайте добавлять взаимозаменяемые бафы, как например баф овера, который заменяет селф-баф чантера.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

(на примере дагера)



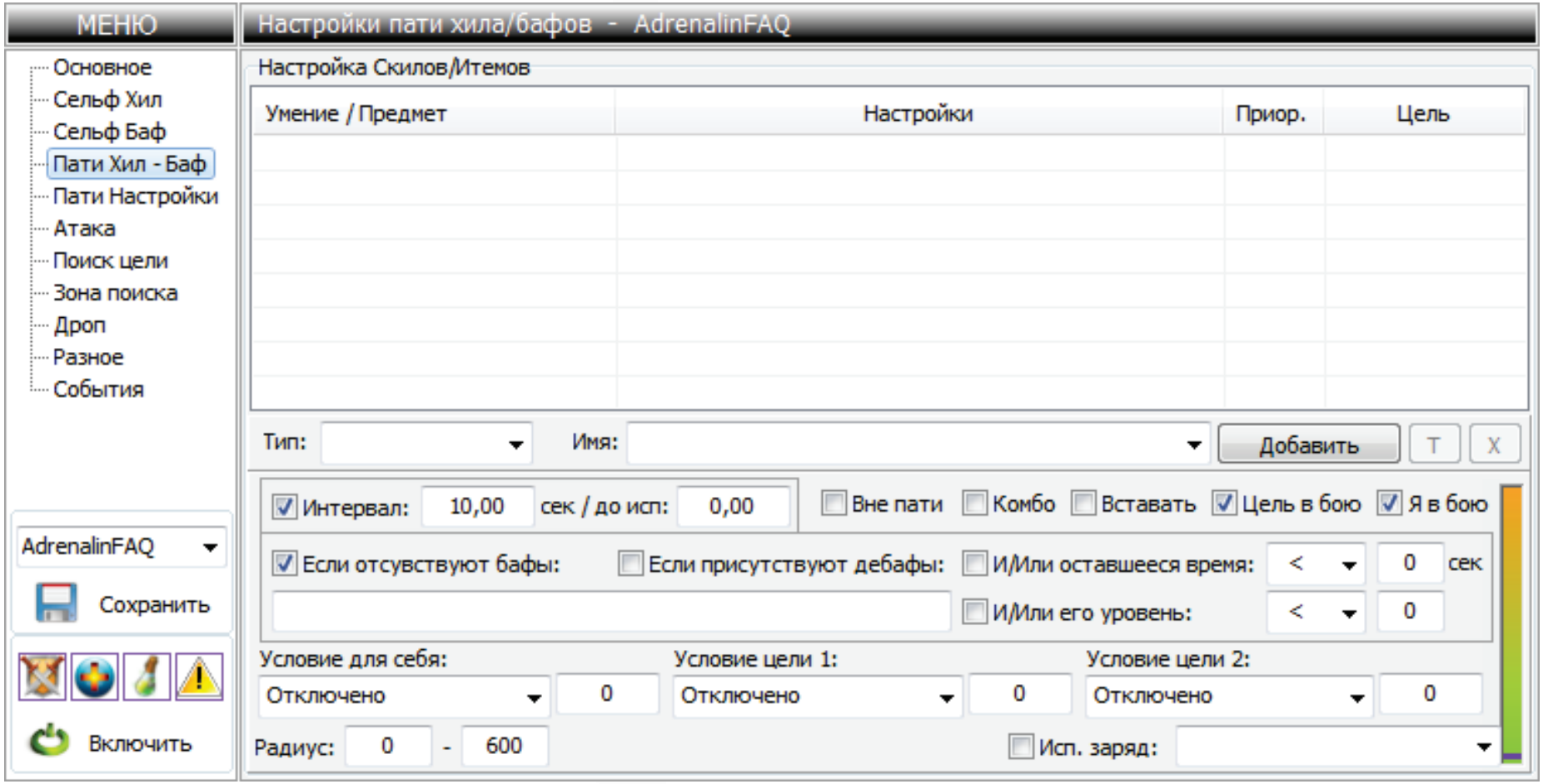
В данном примере, можно увидеть что Максимальное уклонение не будет использоваться пока на персонаже висит эффект Ангела Смерти, в таком случае при одинаковых условия проверки ХП/ЦП бот будет последовательно включать сейвы, а не тратить все сразу. По такому принципу настраиваются многие взаимозаменяемые скилы, или скилы с похожим действием. Внимательно задавайте условия, иначе бот не сможет правильно использовать заданное умение.

к содержанию

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Настройки вкладки "Пати Хил-Баф"

назад / *содержание* / *вперед*



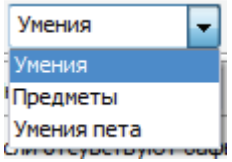
При помощи данной вкладки, настраивается баф/ребаф всей группы, отслеживание ее ХП/МП/ЦП и соответственно хил и залив МП при помощи заданных параметров. Отслеживание бафов (наличия/отсутствия) на всех членах группы, и на призванных самонах/петов у них. Отслеживание антибафов (наличия/отсутствия), и соответственно снятие онных если у персонажа имеется соответствующее умение для этого. Так же, с помощью данной вкладки можно выполнить настройку **офф пати** лечения/МП/бафа.

by Synadrion

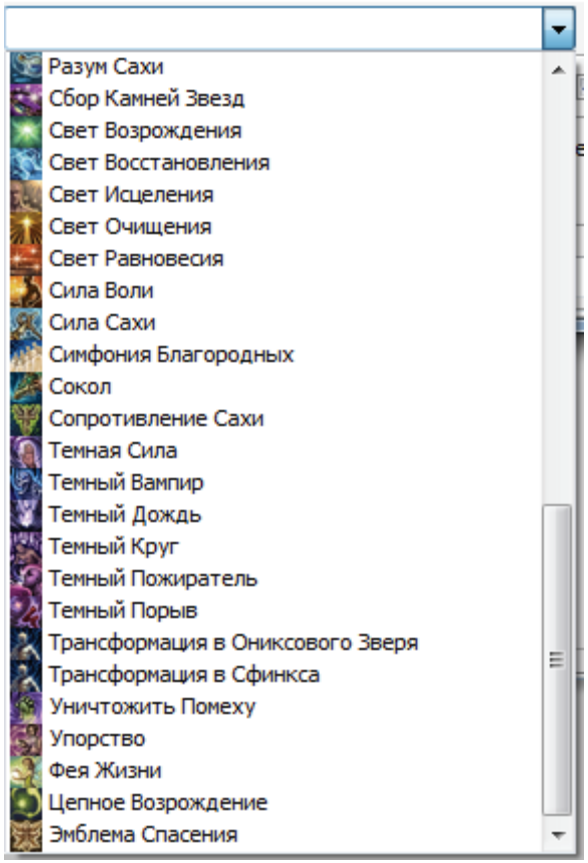
Copyright (c) 2011-2014 PCoder

В правом нижнем углу - шкала приоритета использования, т.е. при полностью одинаковых условиях использования скилов, первым использоваться будет тот, у которого приоритет использования выставлен больше (изменяется перемещением ползунка вверх/вниз, чем выше - тем приоритет больше).

Выпадающее меню **"Тип"**- с помощью этого меню выбирается тип действия: **умение**, **предмет** или умение пета для его настройки.



Выпадающее меню **"Имя"**- в этом меню, из выпадающего списка выбирается умение или предмет для настройки селф бафа.



Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Для удобства поиска нужного умения из списка, можно воспользоваться быстрым поиском по первым буквам названия умения, обратите внимание, раскладка клавиатуры при этом, должна быть на русском языке.

Дистанция до цели - данное условие ограничивает условие срабатывания умения, если цель за пределами выставленного радиуса.

Радиус - условие, в пределах какого радиуса, будет использоваться конкретное настраиваемое умение (обычно радиус выставляется в соответствии с радиусом умения.

Вставать - при активации данной опции, персонаж будет прерывать отдых (если заданы условия для него), для использования умения при выполнении его условий.

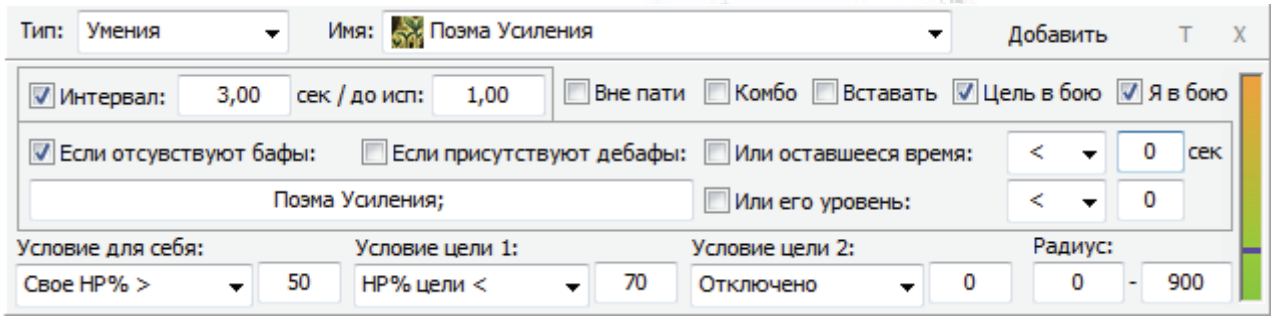
Я в бою - при активировании данной опции, настраиваемые умения будут распространяться на членов группы, даже в боевом состоянии персонажа (если помимо прочего, у настраиваемого персонажа настроены и включены условия для атаки).

Условия - с помощью этих параметров задаются условия, при которых настраиваемый скилл будет задействован, при этом условия делятся на 2 вида: для себя (проверка своего состояния в перед использованием скила, условие для цели, соответственно для проверки показателей цели (внимательно задавайте условия, именно они определяют когда настраиваемый скил будет использован) *(я обычно ставлю проверку на уровень хп)*.

С помощью условий возможно задать отслеживание общего % ХП всей группы, для использования скиллов массового лечения. А так же, количество умерших членов группы, для использования массового воскрешения.

Например:

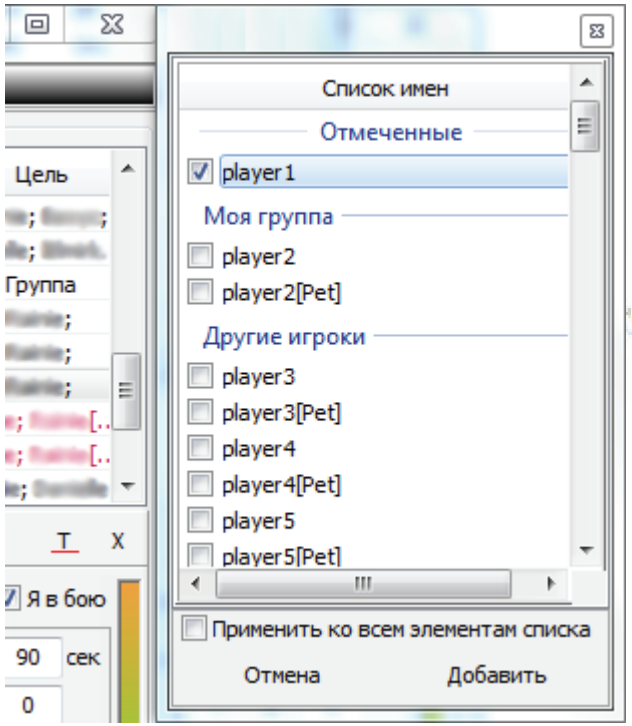
При достижении ХП% члена группы ниже 90% использовать Поэма Усиления в радиусе 900 (рейндж скила) по откату (3 секунды), с задержкой перед использование в 1 секунду (для легитности), и при условии что уровень своего ХП% больше 50% (чтоб наш бот сам не умер пока хиляет других).



by Synadrion

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Так же возможно вызвать меню списка группы, и задать для кого из списка будет использоваться положительное умение, а для кого не будет, в том случае если умение нужно использовать не на всю группу сразу.



При помощи данного списка выбираются члены группы и/или их петы для распространения на них настраиваемых положительных умений, выбирается будет ли использованное на всю группу или только на отдельных ее членов (советую для каждого умения устанавливать индивидуальный список для распространения онных на них, это поможет избежать некоторых проблем в дальнейшем). Имейте ввиду, что никакие положительные умения по умолчанию не распространяются на самонов и петов в группе, для этого нужно задавать целевое имя петов необходимого члена группы.

Внимательно задавайте условия использования умения, они не должны противоречить друг другу, в противном случае, умение не будет использоваться. А персонаж, при не верно заданных настройках начнет "тупить".

Интервал - условие на откат умения. Т.е. при достижении заданных условий, умение будет использовано, но после использования, на время выставленного отката, бот не будет пытаться использовать данное умение, даже при достижении условий использования. Как только откат пройдет, умение будет использовано при достижении установленных условий. При задании интервала в 0 секунд, бот будет использовать умение автоматически (самостоятельно проверяя его откат, и используя его по откату в соответствии с остальными условиями).

by Synadrion

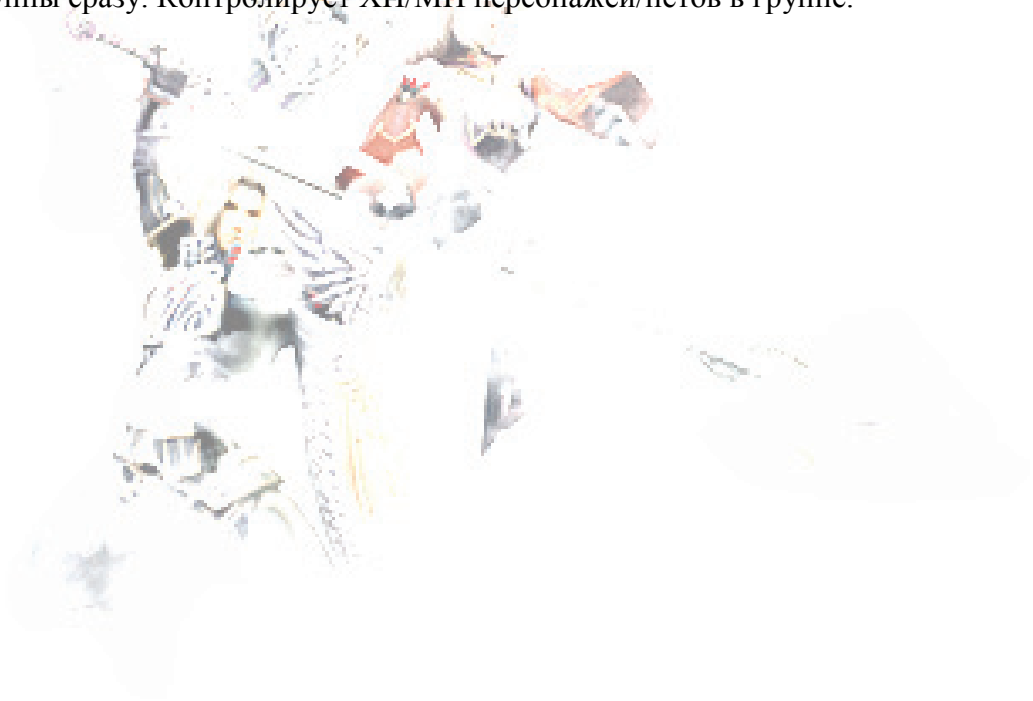
Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Интервал до использования (до исп.) - то время, через которое умение будет использовано, после достижения условий использования. Например, при необходимости ребафа, бот начнет ребафать через 5 секунд (если выставленно 5 сек). Так же, с помощью данной опции можно избежать двойного использования скилов (например в паре с кем-то) - даблрес, при наличии 2 хилеров в пати, и т.п. (данная опция позволит смотреться более легитно со стороны, не пренебрегайте ей).

Комбо - данная функция позволяет производить групповой контроль выбранных эффектов при выполнении ими заданных условий (т.е. ребафать весь набор бафов полностью, например, когда время для всех будет меньше 240 сек, или все будут отсутствовать). При этом, условие должно выполняться именно для всех сразу, и при достижении условий только одним из списка "комбо", ребаф совершен не будет.

Параметры: **" Цель в бою"," Если отсутствуют бафы", " Если присутствуют дебафы", "И/Или оставшееся время", "И/Или его уровень",** настраиваются на подобии примеров описанных в разделе вкладки **"Сельф Баф",** главное отличие лишь в том, что данные параметры распространяются и на всех членов группы, то есть отслеживая все положительные и отрицательные эффекты в группе, задавая определенные параметры бафов, бот делает это для всей группы сразу. Контролирует ХП/МП персонажей/петов в группе.

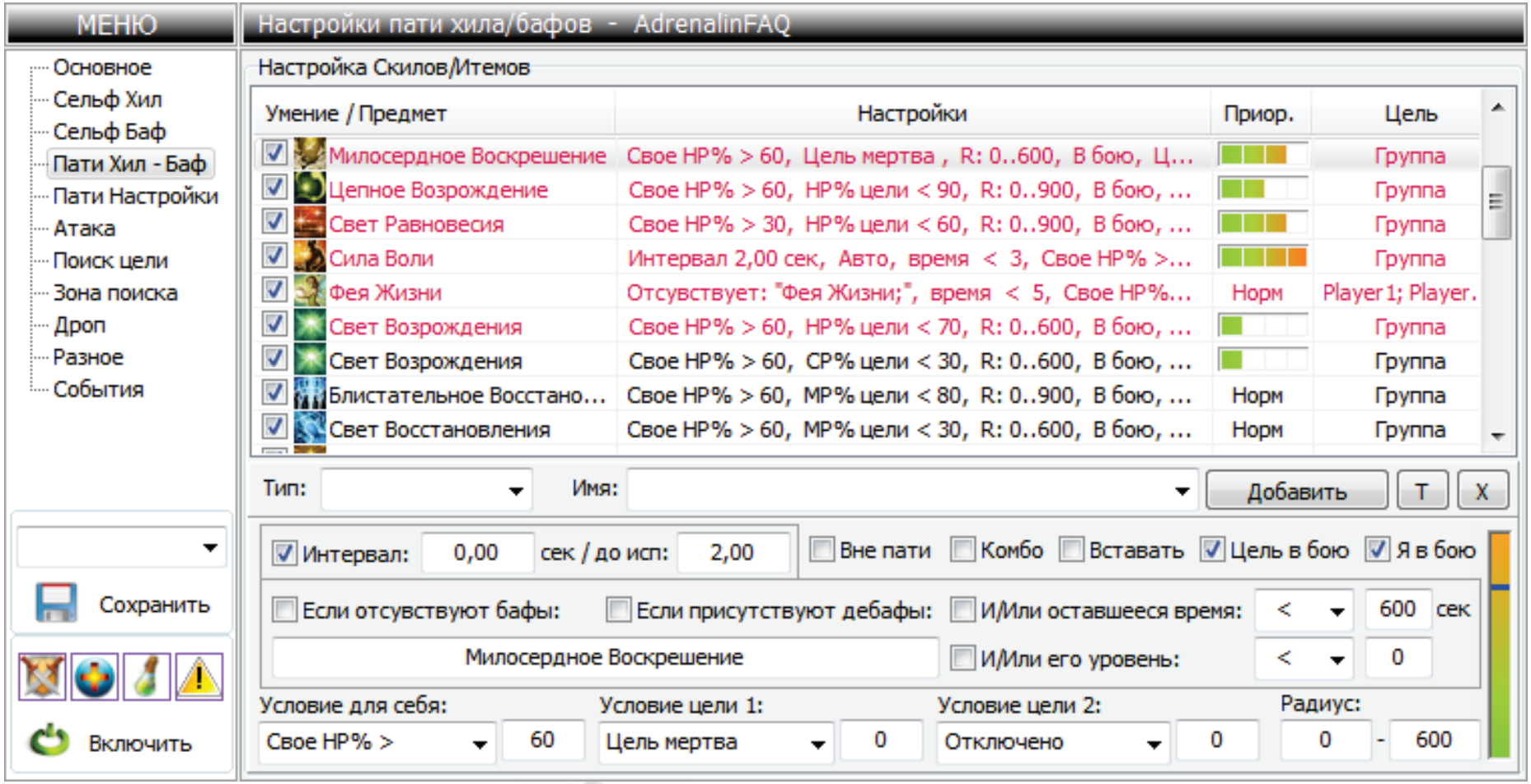
Индивидуальная настройка зарядов



Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Пример настроенной вкладки:

(на примере хиллера)



Не забывайте, что для некоторых скилов нужны дополнительные условия, так например для скилов воскрешения такое условие "Цель мертва", в этом случае данный скил будет использоваться только на мертвом персонаже из группы.

p.s. Для избежания проблем в работе данной вкладки, настоятельно рекомендую не оставлять использование скилов на всю группу, а отдельно для каждого из скилов перечислить список персонажей (петов/самонов), на которых он будет действовать. Это поможет избежать очень многих ошибок.

by Synadrion

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

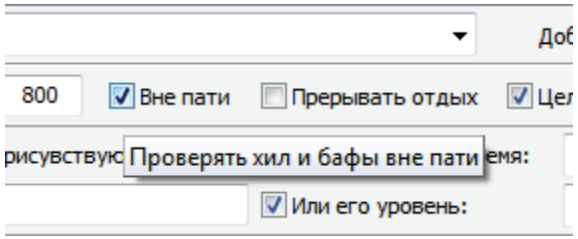
Офф пати хилл/мп/баф (принципы настройки).

Данная опция позволяет совершать автоматический контроль **ХП/МП/бафов** персонажа который находится вне пати.

Внимание! *Бот производит контроль эффектов вне группы, только персонажей загруженных в одном менеджере аккаунтов бота, в остальных случаях, бот должен находится непосредственно в групе для проверки и выполнения условия настраиваемых скилов.*

Внимание! *Бот автоматически производит контроль хп/цп/мп/бафов персонажей по близости, загруженных с ботом (в одном менеджере аккаунтов), при условии настроенного вне партийного скила "вне пати", и отсутствующего списка персонажей настроенного для этого скила (в случае заданного списка, действует только на этот список). Будьте внимательны!*

Для настройки офф пати лечения/бафа, необходимо соответствующе настроить скиллы, внести в список персонажа**(ей)** на которых распространяются действия бота, и с помощью соответствующей галочки назначить этому действию опцию "вне пати".



Без включения данной опции, контроль состояния группы происходит только в пределах группы, в которой состоит бафер.

В случае активной опции "**Вне пати**", бот будет выполнять лечение/пополнение мп и ребаф, при достижении заданных условий, персонажа находящегося вне группы (настроенного в списке имен, или присутствующего в МА).

Наличие нахождения в группе бафером и персонажем получающего баф, при этом, не учитывается.

Для офф пати бафа партийными бафами, необходимо выполнить ряд простых условий:

1. Оба (или более) персонажа должны быть загружены с использованием бота.

2. Соответствующе настроить групповой баф, в списке задать персонажа**(ей)** (желательно), активировать опцию "**Вне пати**" соответствующей галочкой (если групповые бафы были настроены раннее, их необходимо настроить заного).

3. Активировать ботов (тот который непосредственно производит баф/ребаф/хп/мп/цп должен быть полностью активен, тот за состоянием которого нужно следить, достаточно быть загруженным на боте).

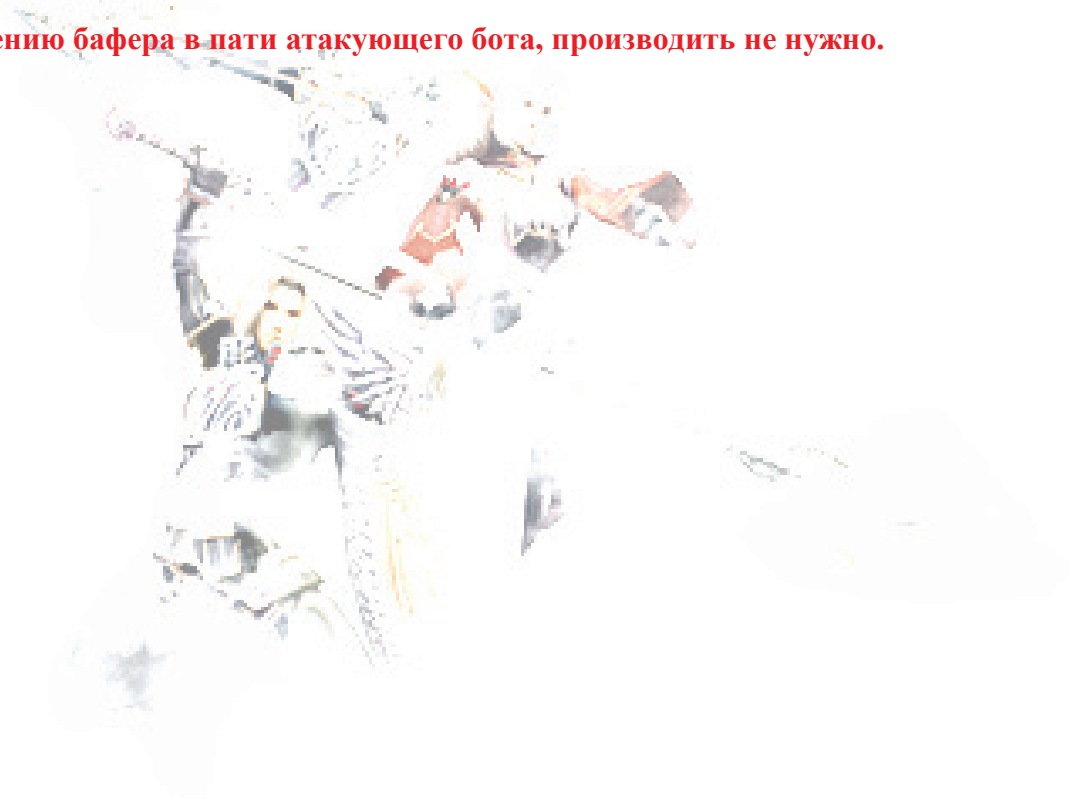
Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Внимание!

Партийный баф происходит по следующей схеме: бафер следит за бафами атакующего бота, и определяет что ему необходим ребаф = > бафер определяет ребаф каких бафов ему необходимо сделать (партийных/вне партийных) => в случае необходимости ребафа партийными бафами, **бафер отправляет команду на бота которому нужен баф, и тот, автоматически приглашает в группу бафера** = > бафер выполняет ребаф атакующего бота, и автоматическипокидает группу через несколько секунд после завершения ребафа.

4. В связи с чем, **атакующий бот**, за состоянием **партийных** бафов которого следит наш бафающий бот, **обязательно должен быть без пати или являться лидером группы** , иначе он не сумеет приглашать в группу бафера при необходимости ребафа. И в свою очередь, **бафер**, выполняющий партийный баф, так же **должен находится вне группы** *(вне партийные бафы/хил/мп используются без приглашения в группу)* .

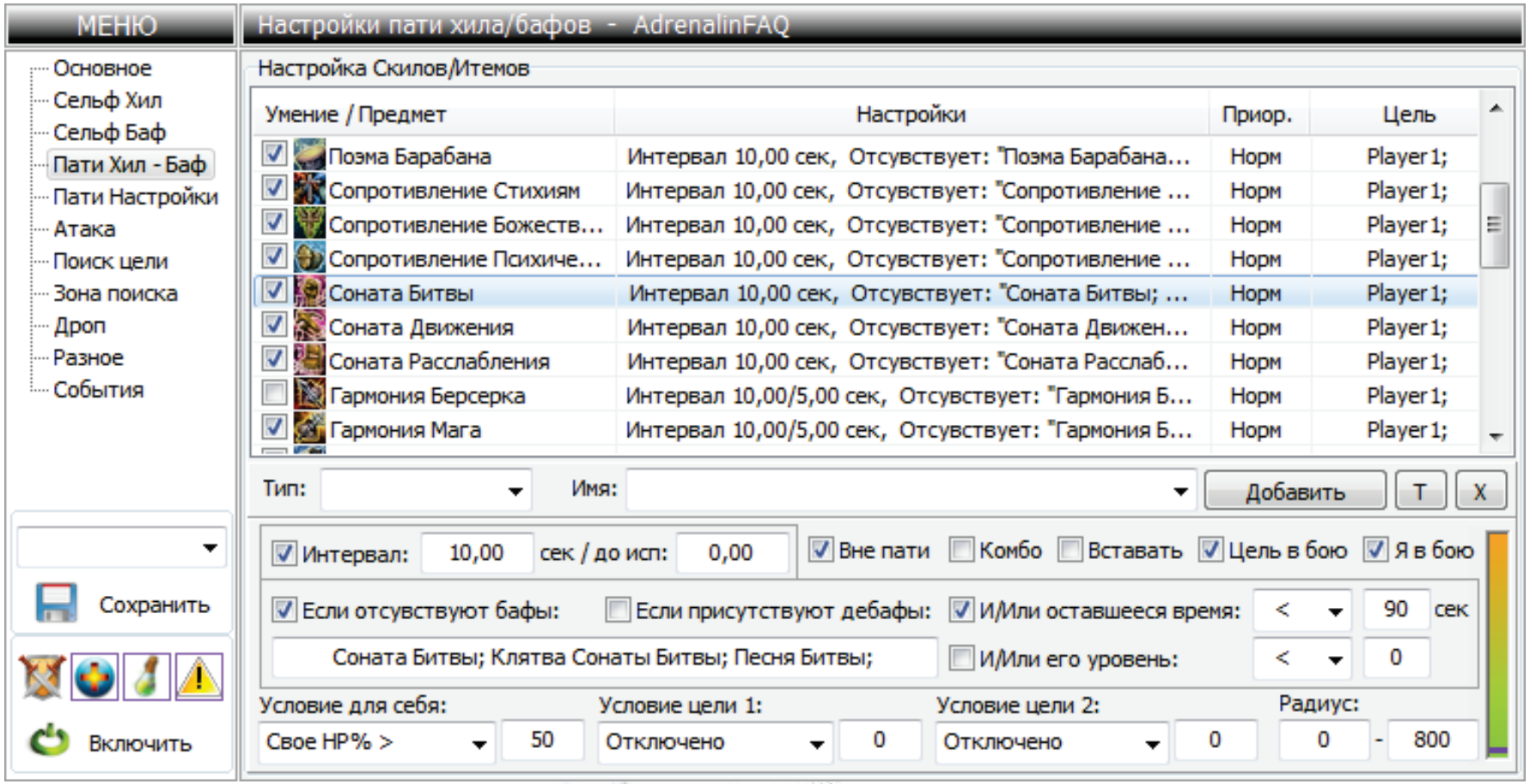
Дополнительных настроек по приглашению бафера в пати атакующего бота, производить не нужно.



Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Пример настроенной вкладки с оффпати бафом:

(на примере чантера)



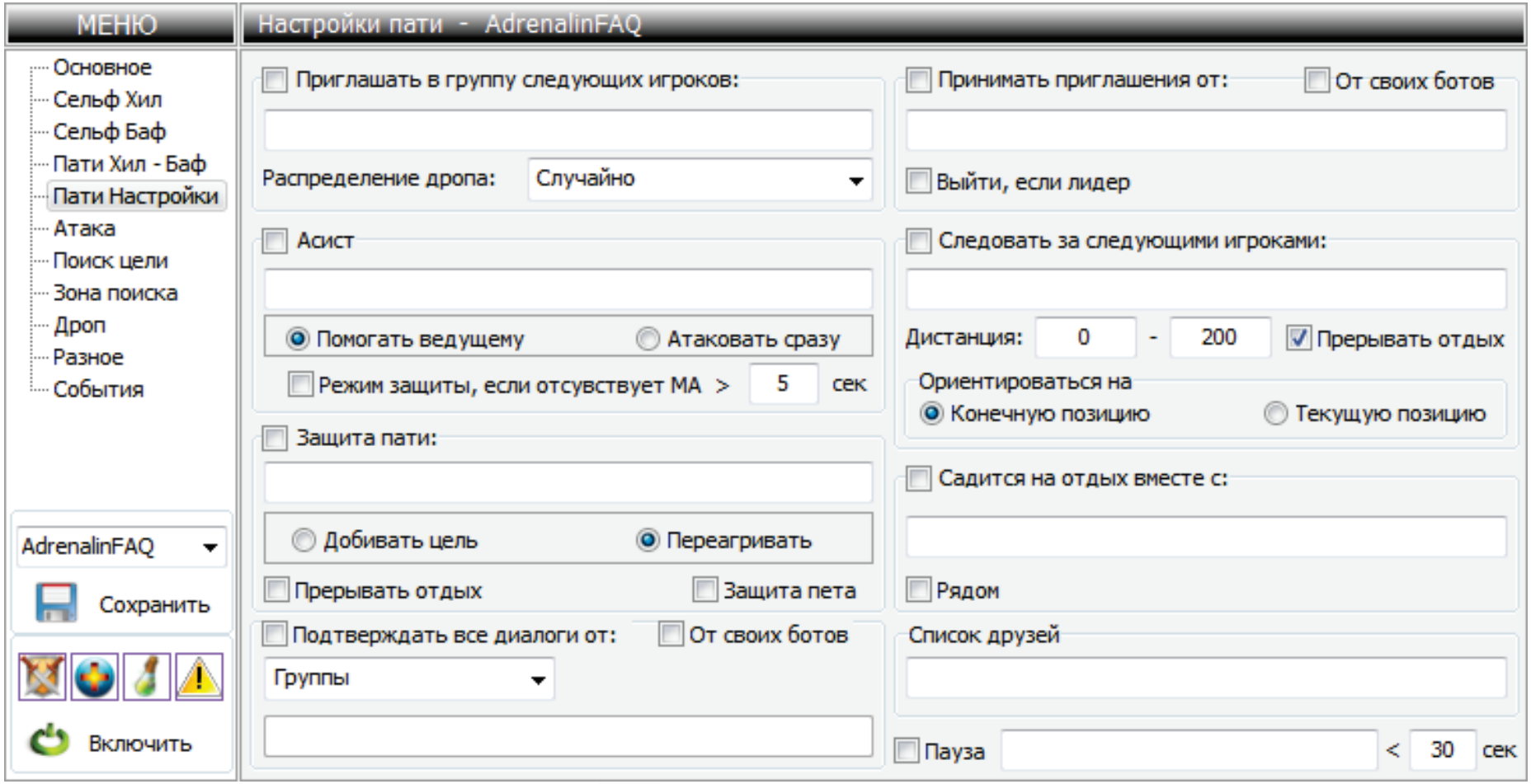
Внимание! *Если выполняется контроль однотипных партийных бафов по времени, достаточно задать проверку одного самого короткого (офф пати), первого бафа (все остальные настроить как партийные). Будучи в группе, бот проверит состояние остальных бафов, и при надобности - ребафнет.*

к содержанию

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Настройки вкладки "Пати Настройки"

назад / *содержание* / *вперед*



Данная вкладка поможет Вам настроить некоторое поведение вашего бота в группе.

Приглашать в группу следующих игроков – приглашает в группу внесенных в список игроков, в зоне видимости бота. Персонажи из МА бота приглашаются в группу вне зависимости от расстояния.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

От своих ботов - активация данной опции позволяет автоматически принимать группу или диалоги (например воскрешения или самона), от всех персонажей загруженный в одном МА бота.

Принимать приглашения от – при помощи данной опции настраивается список персонажей от которых настраиваемый бот будет автоматически принимать группу. в случае если включена опция "От своих ботов" бот автоматически будет принимать приглашения от всех персонажей из Менеджера Аккаунтов (МА).

Подтверждать все диалоги от – в том случае, если необходимо принимать диалоги от чужих персонажей необходимо активировать данную опцию, так же указав от кого необходимо принимать (от всех, от персонажей в группе, от персонажей из списка) В случае активации опции "От своих ботов", бот автоматически будет принимать все диалоги от всех персонажей их МА.

Выйти, если лидер – в случае если настраиваемый бот стал лидером группы, он ее покинет (распустит). Следует активировать данную опцию, если группа состоит из нескольких ботов, и на одном из их настроено приглашение в группу.

Асист – в строку ниже заносите игрока (или двойной щелчек в поле, для отображения и выбора игроков в группе или по близости), или список игроков по которым будет производится ассист (список игроков перечисляется через ";" например player1; player2).

Обратите внимание, ассист может работать в двух вариантах:

Помогать ведущему – бот начинает атаковать после того как персонаж по которому настроен ассист нанес первый удар по монстру.

Атаковать сразу – бот начинает атаку монстра, сразу же после того, как персонаж по которому настроен ассист взял монстра в таргет.

Важное уточнение – беря ассист, бот только переключает таргет на заданного моба, атакует же он, согласно настроенной вкладе "Атака", то есть если во вкладе настроен спам скиллов, бот будет бить по ассисту только скилами, чтоб он бил обычной автоатакой, нужно и задать соответственно, автоатаку (действия).

Внимание! Для осуществления атаки по ассисту, у бота ассистера, должна быть активирована автоатака, иначе бот не будет атаковать!

Внимание! Для отмены атаки цели по ассисту, необходимо скинуть таргет нажав клавишу Esc непосредственно у ассистера.

Режим защиты, если отсутствует МА - если ассистер вдруг вылетел из игры, при активации данной опции бот будет автоматически отбиваться от монстров в соответствии с настроенной атакой. Не перебирать таргеты самостоятельно, а убивать монстров которые начали атаку нашего бота.

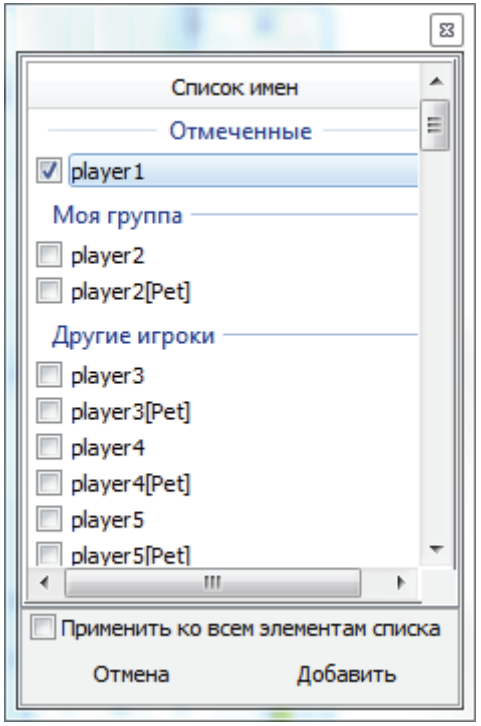
Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Защита пати – эта опция задает такое поведения бота, при которой бот автоматически атакует монстров (убивает/переагривает), атакующих персонажей из заполненного списка. Данная опция так же действует и на персонажей вне группы (позволяет сохранить офф пати саппорт в живых).

Сопутствующие галочки в объяснении не нуждаются.

Список друзей – список доверительных персонажей, на которых бот не будет реагировать (работает совместно с настройкам вкладки "поиск цели").

Для заполнения списков, можно произвести двойной щелчек в меню списка, и в открывшемся меню выбрать соответствующих персонажей (если они находятся рядом, или в группе). Или же ввести необходимые ники персонажей вручную через точку с запятой.



Следовать за следующими игроками – при настройке и активации данной опции, бот автоматически будет следовать за персонажами из заполненного ниже списка (при этом достаточно хорошо обходя препятствия). Тут же настраивается дистанция следования.

Ориентироваться на

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Конечную позицию – бот будет стараться следовать по направлению движения персонажа следования, то есть бежать в том же направлении что и персонаж за которым следует бот, сразу же после того как тот начал двигаться (ориентируясь при этом, на конечную точку следования, персонажа за которым бот следует).

Текущую позицию – бот начинает двигаться только если вышел из радиуса следования, пока персонаж за которым настроено движение остается в радиусе следования бота, бот не передвигается.

Садиться на отдых вместе с – настраиваете список персонажей в строке ниже, и Ваш бот будет повторять отдых согласно настроенному лидеру.

Пауза – активировав данную опцию, персонаж автоматически будет прекращать все действия при достижении условия: время указанного эффекта <n сек. Т.е. если на персонаже время бафа подходит к концу или баф уже упал. персонаж встанет на паузу, и продолжит свои дейтсвия только тогда, когда персонаж получит баф. Рекомендуется использовать данную функцию в сочетакнии с офф пати бафом.

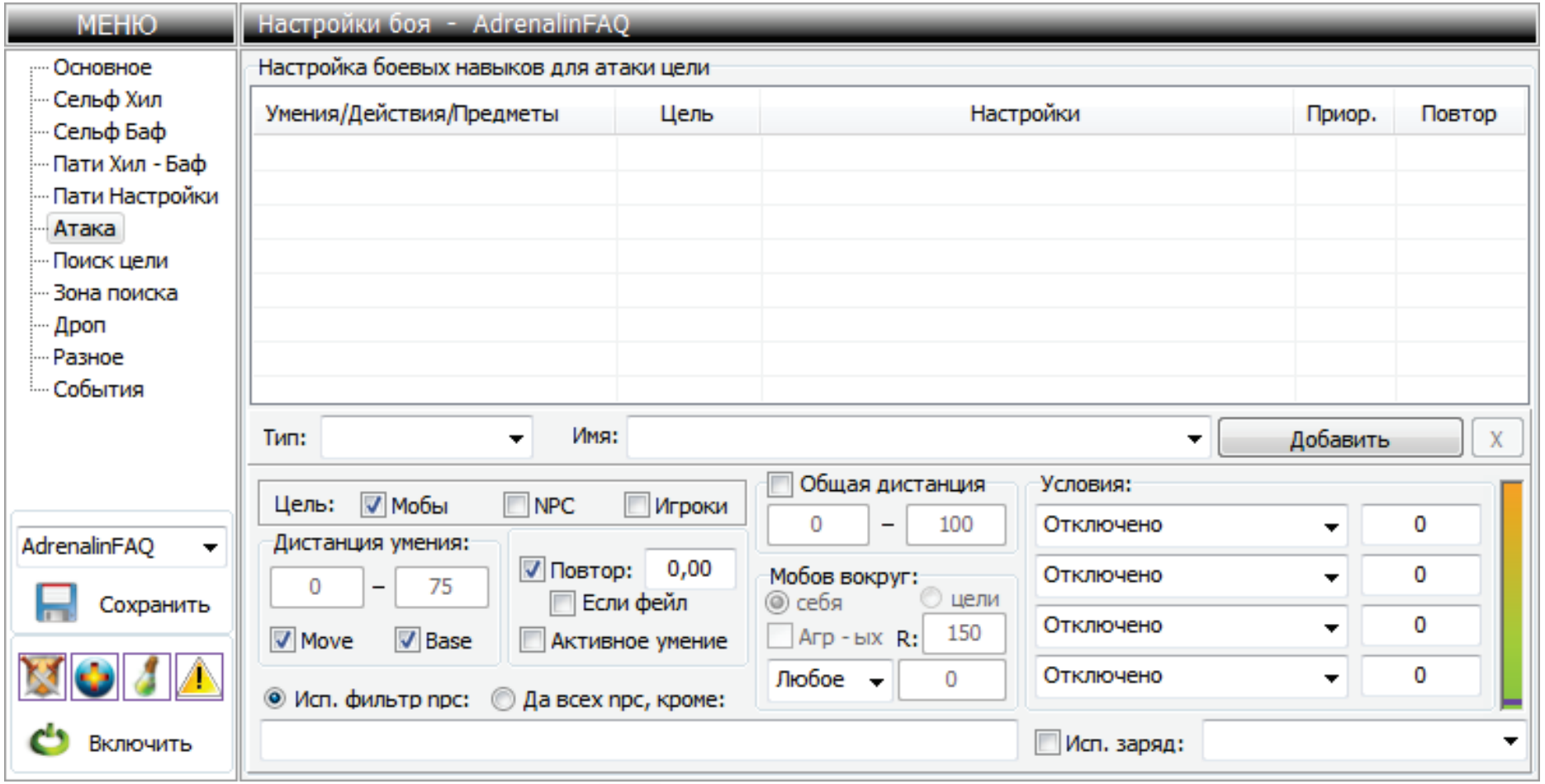
Имейте ввиду, по умолчанию опция "От своих ботов" отключена, при ее включении, бот помимо всего прочего, будет автоматически принимать воскрешение используя скилы по типу "Перо", будьте внимательны активируя данную опцию.

к содержанию

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Настройки вкладки "Атака"

назад / *содержание* / *вперед*

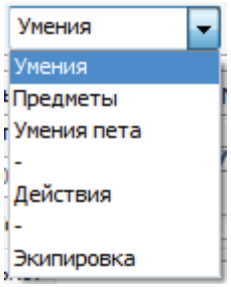


Данная вкладка определяет, как Ваш бот будет вести себя в бою, использовать скиллы, или же обычную атаку. Какие скилы использовать только на монстрах а какие на других персонажей. На каком радиусе начинать атаку, какие условие при этом должны выполняться. Очень внимательно отнеситесь к настройке данной вкладки. Данная вкладка так же задействуется при настроенном ассисте.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

В правом нижнем углу - шкала приоритета использования, т.е. при полностью одинаковых условиях использования скилов, первым использоваться будет тот, у которого приоритет использования выставлен больше (изменяется перемещением ползунка вверх/вниз, чем выше - тем приоритет больше).

Выпадающее меню Тип – как и прежде, здесь выбираем чем мы будем пользоваться при атаке скилом/предметом/умением пета или обычным действием.



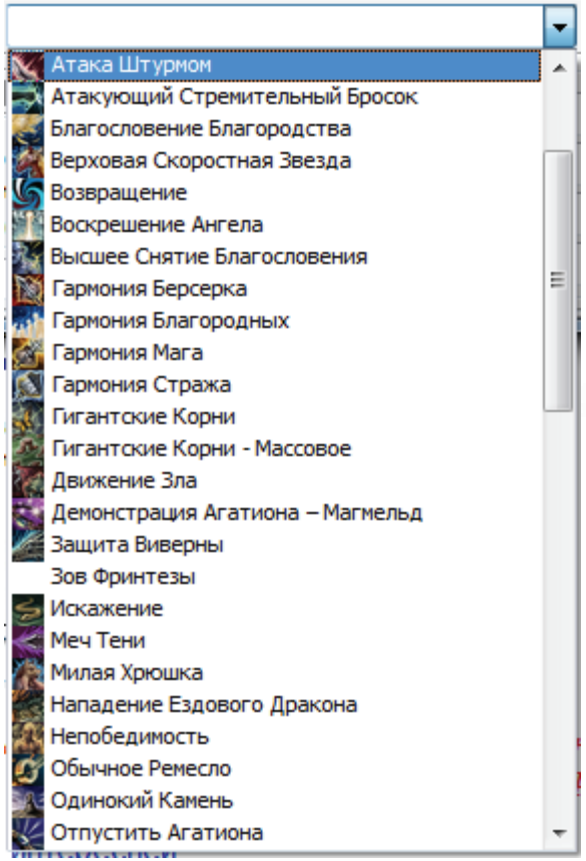
Как видно, в условиях атаки можно выбирать как умения (из списка скилов заданного персонажа), так и другие предметы (которые возможно использовать на монстров или персонажей в бою). Умения петов, такие как атака и другие скилы, а так же действия (автоатаки) и экипировка.

При помощи настроенной экипировки, можно менять оружие в зависимости от радиуса атаки (вначале стрельнуть из лука, а потом достать меч), или же проверять наличие оружия в руках, на тот случай если монстры имеют скил чтоб его выбивать.

Смена экипировки так же применяется при рыбалке.

Выпадающее меню Имя – из списка выбираем необходимы скил/предмет/действие, после чего производим его детальную настройку. Не забывайте, что по умолчанию все скилы используются только на монстров (Мобы), для того чтоб скил использовался на Игрока или НПС, нужно устанавливать данную опцию для каждого скила отдельно, при его настройке.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder



Для удобства поиска нужного умения из списка, можно воспользоваться быстрым поиском по первым буквам названия умения, обратите внимание, раскладка клавиатуры при этом, должна быть на русском языке.

Дальше немножко интересней.

Цель - галочкой отмечаем на кого может распространятся данный скилл (для каждого скила настраивается индивидуально). Подробности настройки атаки по НПС и другим игрокам, смотрите в соответствующих разделах.



Дистанция умения – условие для выбранного действия или скила, при котором он будет использован в соответствии с положением персонажа (дистанция настраивается для каждого скила индивидуально). Автоматически применяется стандартный радиус действия предмета, при этом его можно изменить.

by Synadrion

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Move – при активной галочке, перед использованием скилла, бот будет подходить на заданное расстояние. При не активной галочке, использование умения будет производится в заданном интервале радиуса. Даннаую опцию следует активировать для скилов при использовании которых необходимо подойти на радиус их действия.

Base – при активной галочке, выставляется стандартный для скила радиус атаки. При не активной галочке, радиус атаки можно задавать произвольно в соответствии с личной необходимостью.

*Обычно дистанция настраивается согласно рейнджу настраиваемого скила (активирована галочка **Base**), но при этом можно настроить и удаленные атаки, к примеру, для атак самонов (самоны будут начинать атаку раньше чем бот подойдет на рейндж использования скила).*

Если необходимо настроить скил сближения, необходимо вручную установить минимальную дистанцию с которой скил должен срабатывать и максимальную (рейндж скила), см. пример.

Общая дистанция – несмотря на индивидуальные для всех скилов дистанции атаки, можно так же настроить и общую дистанцию, в радиусе которой бот будет находится относительно цели в процессе и после совершения атак (при этом, индивидуальные настройки дистанции для скилов не теряют своей актуальности).

Мобов вокруг:

себя – центр радиуса подсчета монстров отсчитывается вокруг нашего персонажа**.**

цели – центр радиуса отсчитывается вокруг выбранной цели.

в радиусе (R) – здесь, выставляется желаемый радиус и указывается количество мобов (больше/меньше) в этом радиусе при котором умение/действие будет задействовано, или не будет использовано пока количество мобов не дойдет до указанного значения.

Данная опция актуальна для скилов массового действия, бот будет атаковать массухами только в том случае, когда в заданном радиусе будет мобов больше одно, к примеру.

Агр-ых – при активации данной опции, бот будет производить подсчет и соответственно атаку согласно установленным настройкам, учитывая только агро-мобов в заданном радиусе проверки(при не активной опции, бот учитывает общее количество монстров в заданном радиусе).

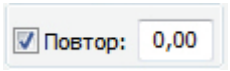
Например, так можно настроить масс агр для танка, пока мобов мало – агрит одиночным, как только больше 2-3, использует масс агр. С помощью данной опции настраиваются различные мгновенно–усиляющие умения, вроде рапсодии у чантеров (и т.д.), как только мобов вокруг себя/цели много – дать рапсодию битвы. Или же, можно настроить бсое, УД, и т.д. если количество монстров в радиусе слишком велико (но для настройки сейвов есть соответствующая вкладка с проверкой значений свого ХП).

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Повтор – при активации данной опции, заданное умение/действие будет повторяться по откату, или через заданный интервал времени *(имейте ввиду, в автоматическом режиме (0,00), для скилов, бот самостоятельно определяет время до повторного использования уменя (его отката), а не спамит его раз в 0 секунд).*

Если фейл – при активной галочке, бот будет повторять настраиваемый скил, в том случае если он не сработал или отрицательный эффект от него не прошел. Данную опцию следует активировать в том случае если нельзя проверить действие отрицательного эффекта на выбранной цели.

Так же можно задавать интервал времени после которого, скил будет повторяться (в том случае, если скил нужно использовать не по времени его отката). Для этого нужно назначить время до повторного его использования (в секундах).



Активное умение– данная опция необходима для включения активных аур/тоглов в бою, при непосредственном контакте с монстром. Если необходимо что бы бот использовал определенную ауру/тогл при определенных условиях боя, это делается с помощью данной опции. Т.е. скил будет использован (включен) в начале атаки, и использован второй раз (выключен) после того как монстр будет убит, что позволит более рационально использовать те ауры/тоглы которые потребляют дополнительное хп/мп (или временно понижают другие характеристики персонажа) во время их активации, при этом, учитываются и дополнительно заданные условия.

Цель входит в список/не входит список (Только/Кроме) – можно задать список мобов на которых распространяется действие настраиваемого скила/предмета/действия, или же наоборот, мобов на которых бот заведомо не будет использовать данный скил. То есть, можно настроить бота, бить только нужных мобов, и игнорировать не нужных (например не трогать РБ в радиусе боевой зоны). Лучше настраивать при помощи общего фильтра.

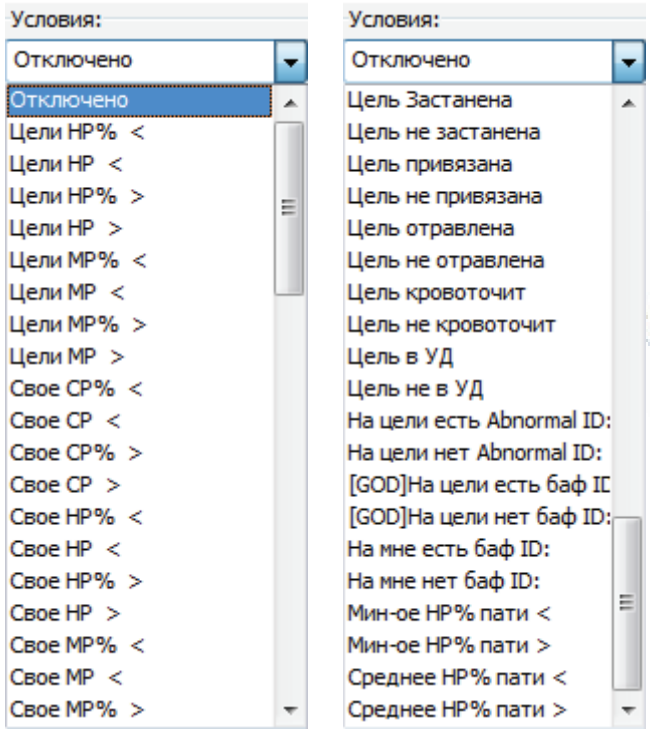
Условия - с помощью этих параметров задаются условия, при которых настраиваемый скилл будет задействован (уделите должное внимание настройке условий для каждого скила).

Условие контроля дебафов ("На цели нет бафа").

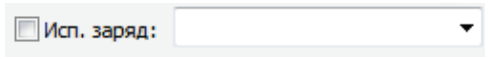
Настроив данное условие, возможно контролировать наличие отрицательных или положительных эффектов на выбранной цели, и производить атаку исходя из проверки заданного условия. Для этого необходимо выбрать необходимый пункт, и внести необходимый ID проверяемого скилла, для проверки наличия его эффекта на атакуемой цели (id всех скилов можно найти в основном окне программы во вкладке "Effects", но имейте ввиду, что настраиваемый скил и отрицательный эффект от него могут иметь разные ID), настроенное условие поможет не производить атаку если на цели УД или рефлект и т.п..

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Настроив данное условие, так же можно контролировать отсутствие антибафа и использовать скил пока он не пройдет (таким же способом настраивается спойл), атаковать только из условия висящего на монстре хексе, или другого антибафа и т.д.



Индивидуальная настройка зарядов - при необходимости экономии, можно более кропотливо настроить использование имеющихся зарядов для каждого скила отдельно. Перед настройкой необходимо отключить опцию ***"Автоматически включать имеющиеся заряды"*** во вкладке ***"Разное"***, после чего можно для каждого скила или действия установить использование необходимого заряда (благословенного или простого).



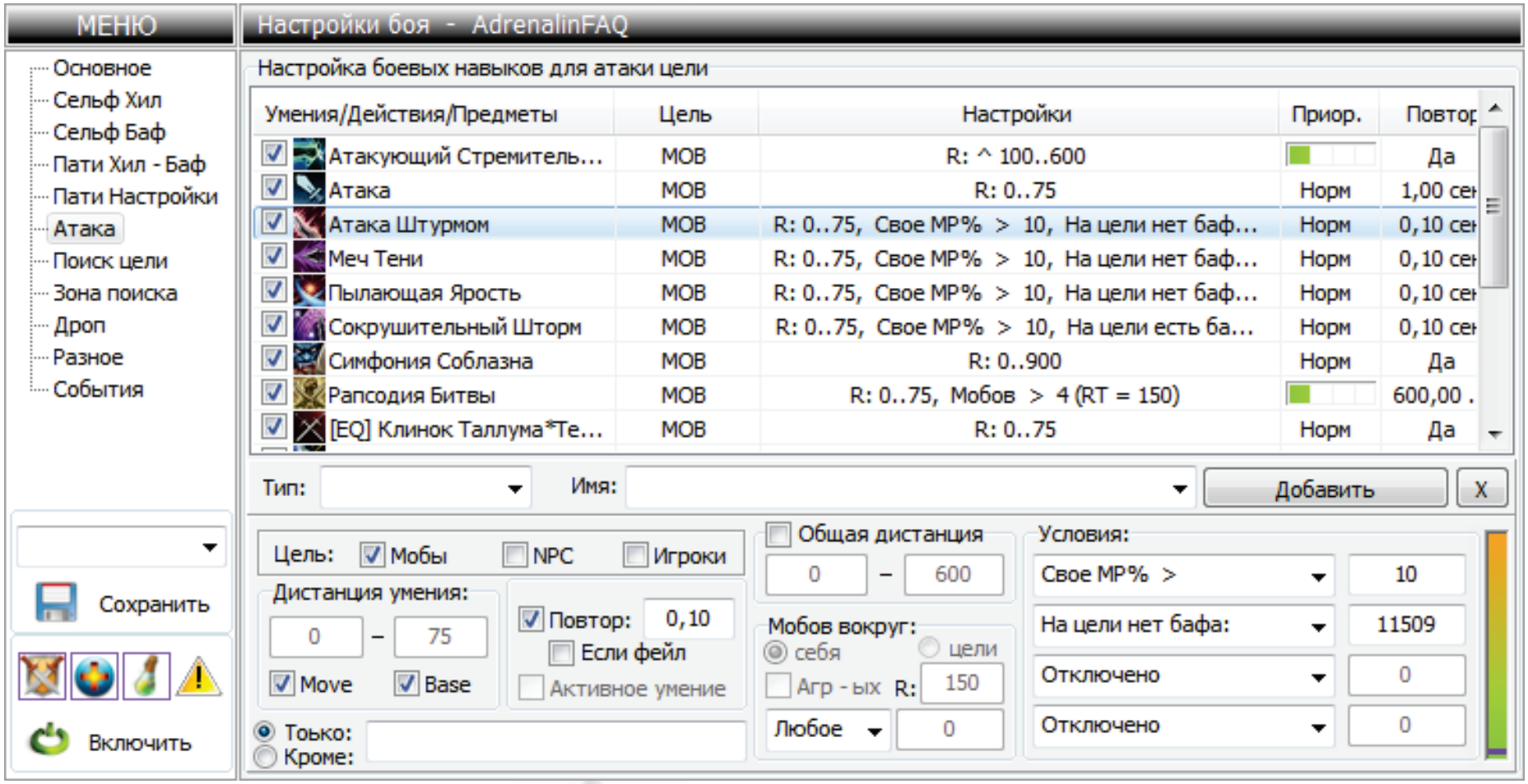
При настройке умения/действия активируем эту опцию (ставим галочку) и указываем какой заряд использовать при использовании скила/действия. Если все настроено правильно, заряды будут использоваться только с теми скилами с которыми это необходимо.

Внимательно задавайте условия использования умения, они не должны противоречить друг другу, в противном случае, умение не будет использоваться вовсе!

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Примеры настроенной вкладки:

(на примере чантера)

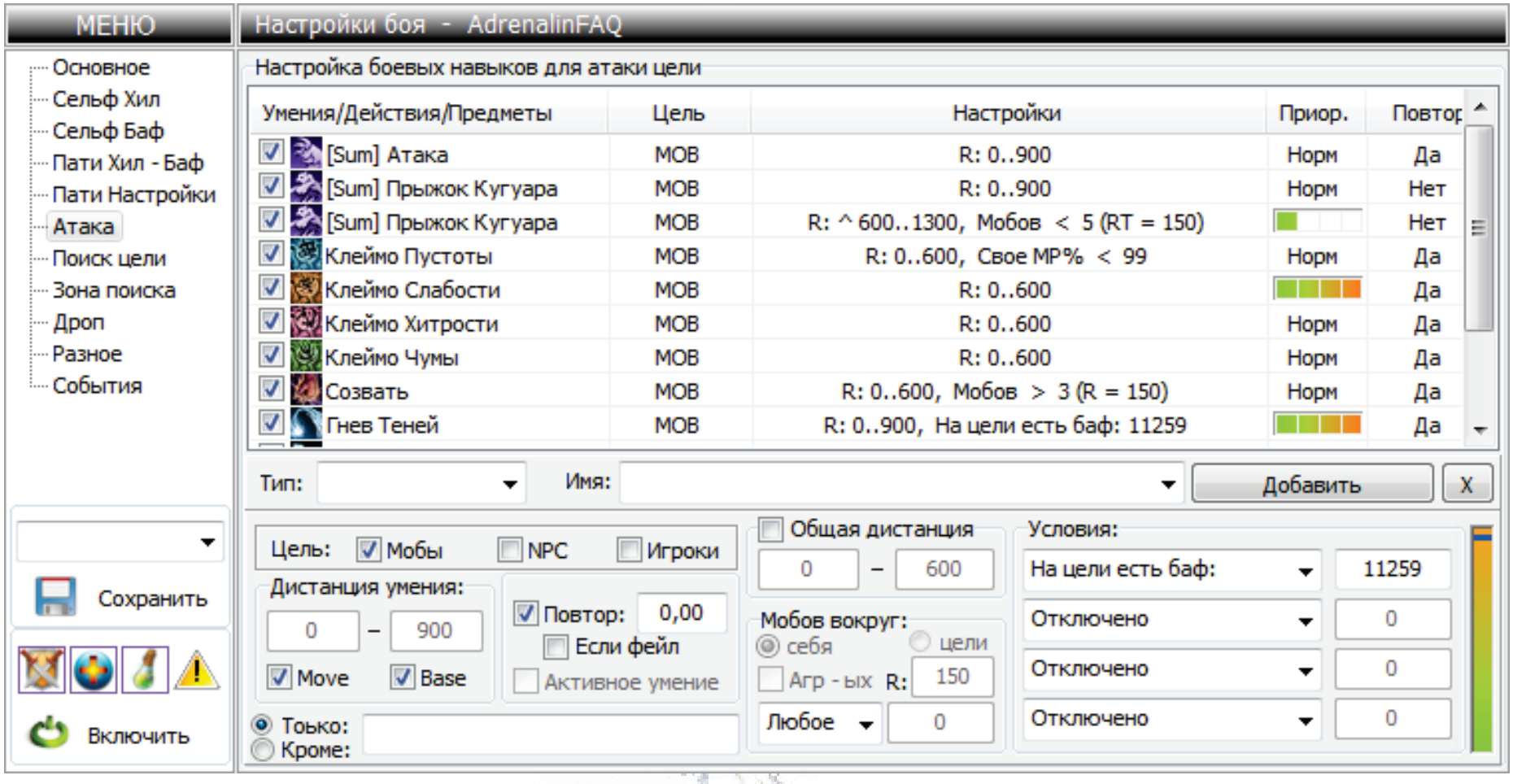


Как видно из примера, умение Атака Штурмом, используется при условии что достаточно МП, и на цели нет дебафа от этого умения, т.е. если дебаф уже висит, то умение повторно использоваться не будет пока висит дебаф от него.

Рапсодия битвы, используется только в том случае, если вокруг цели, в заданном радиусе, мобов больше 4. В случае если мобов меньше, рапсодия битвы использоваться не будет.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

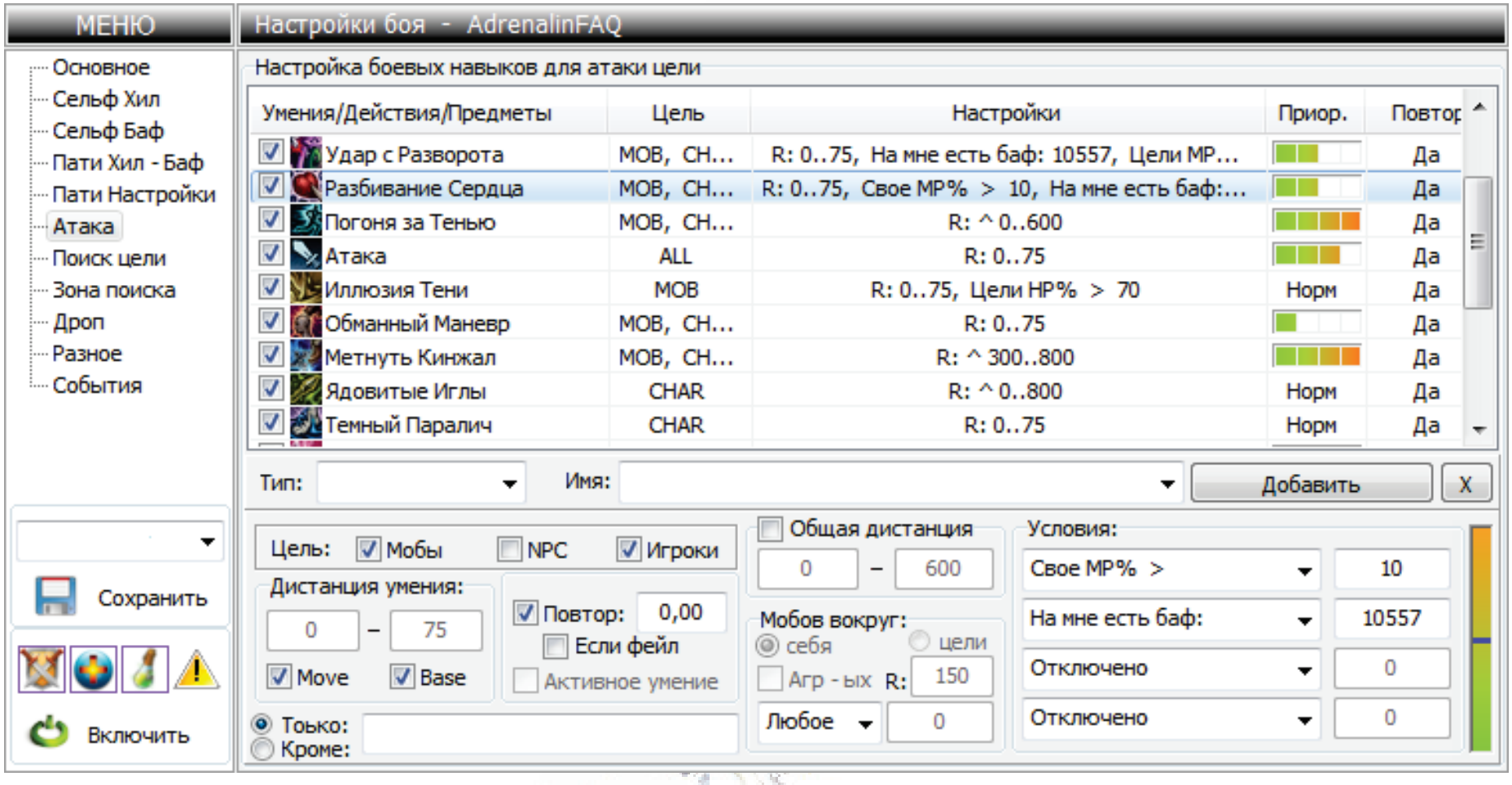
(на примере самонера)



Как видно из примера, для некоторых скилов установлен более высокий приоритет, исходя из того что Клеймо Слабости понижает защитные характеристики и соответственно в начале боя, полезнее начинать атаку именно с него, при этом, умение Гнев Теней, несмотря на одинаковый приоритет с Клеймом Слабости, будет использовано только в том случае, если на цели уже весит дебаф от Клейма Слабости. Аналогично можно настраивать и другие скилы, не только по приоритету использования, но и при проверке каждого очередного на активный дебаф на цели от предыдущего, для создания связок атак.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

(на примере дагера)



Из примера видно, как настроено умение Разбивание Сердца, исходя из условия другого положительного умения от скила, на самом персонаже а не на его цели. Для создания связок скилов зависимых от наличия эффектов от других умений или бафов.

Не забывайте ставить галочку "Повтор" на тех скилах или действиях, которые за бой должны повторяться несколько раз, иначе действие будет совершено только один раз (пока монстр не будет убит).

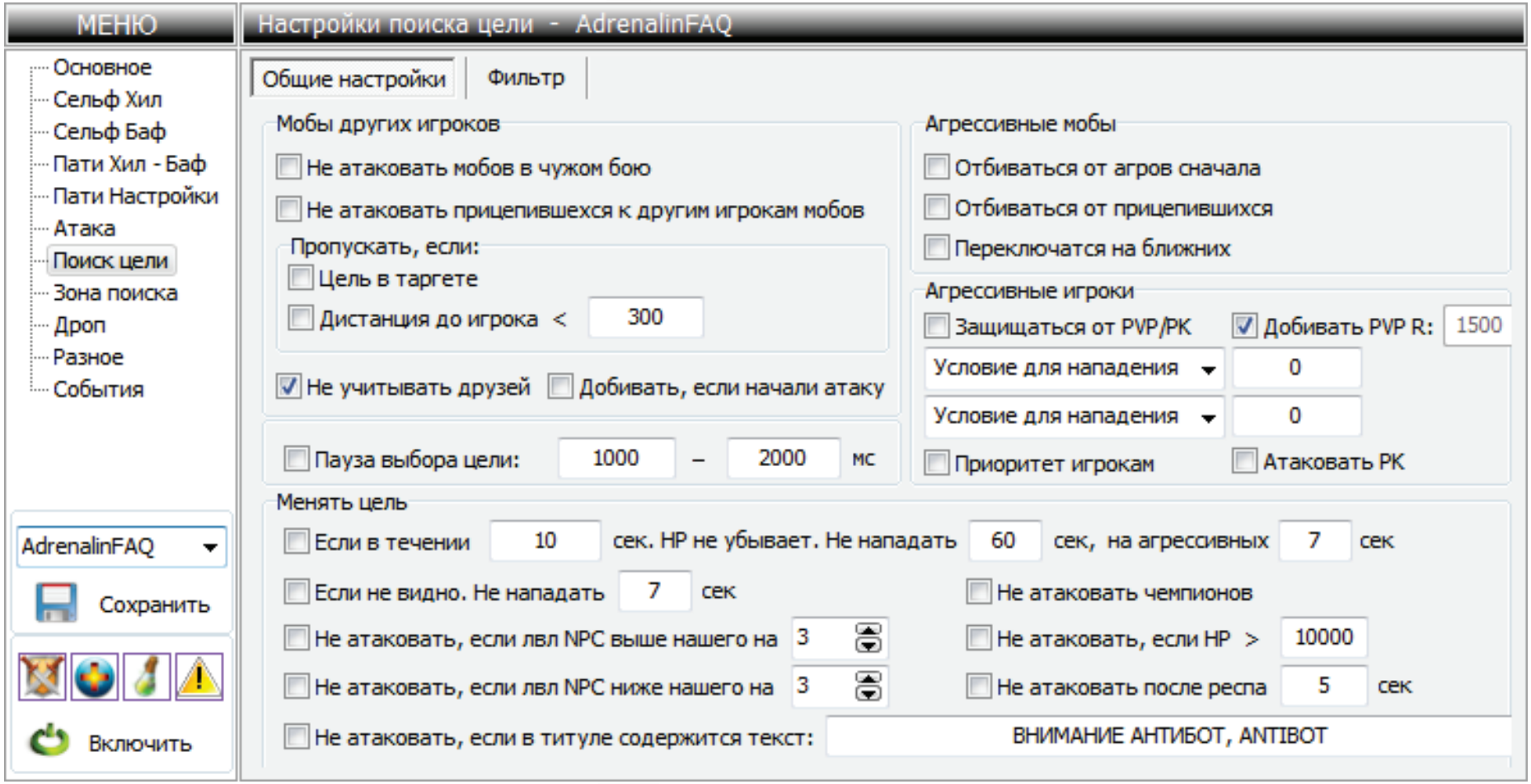
к содержанию

by Synadrion

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Настройки вкладки "Поиск цели"

назад / *содержание* / *вперед*



В данной вкладке настраивается поведение бота, во время поиска цели, и непосредственной ее атаке. Поведение в отношении агрессивных (флагнутых, ПК) игроков, ситуация с мобами во время атаки другими игроками, агрессивными мобами а так же настраивается глобальный фильтр для задания, при надобности, каждому мобу/НПС индивидуальных настроек для атаки.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Мобы других игроков

Не атаковать мобов в чужом бою – не атакует мобов которых уже атакуют другие игроки *(при этом, настройка не распространяется на тот случай, когда другие игроки начинают атаковать моба атакуемого нашим ботом, т.е. бот не прекратит атаку того моба, которого начал бить до выполнения этого условия).*

Не атаковать прицепившихся к другим игрокам мобов – не атакует тех мобов, у которых в таргете другой игрок.

Пропускать, если:

Цель в таргете – не атакует моба, если он уже в таргете у другого игрока в радиусе атаки нашего бота *(при этом, если моб попал в таргет к другому игроку во время атаки нашим ботом, атака прекращена не будет).*

Дистанция до игрока – данное условие работает в совместно с предыдущим, т.е. отменяет предыдущее условие, если дистанция от выбранной цели до игрока который держит ее в таргете больше настраиваемого радиуса.

Добивать, если начали атаку - если бот начал атаку монстра, то он его добьет, даже если его начал бить другой игрок.

Агрессивные мобы

Отбиваться от агров сначала – при атаке, из ближайших мобов в радиусе атаки, бот будет выбирать агро-мобов, и только при их отсутствии всех остальных в зависимости от дополнительных настроек.

Отбиваться от прицепившихся – активировав данную опцию, бот будет первоочередно убивать прицепившихся мобов, в пределах радиуса атаки, и только после их смерти, продолжать атаку в зависимости от заданных настроек.

Переключаться на более ближних (отреспившихся) – с помощью данной активной опции, бот будет производить атаку ближних к нему, респнувшихся мобов, а в их отсутствии, атакует ближайших агров, или просто ближайших новых мобов.

При этом, работает следующий приоритет целей по умолчанию *(в случае активации всех галочек сразу):*

1. *пати (защита)* – активируется во вкладке "настройка пати", опция "защита пати";
2. *петы (защита)* – автоматически активна, при наличии петов/самонов;
3. *агры;*
4. *прицепившиеся;*
5. *респнувшиеся;*
6. *новые.*

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Кроме того, приоритет целей может возрастать 6 => 1, и понижаться только в том случае, если приоритетная цель убита.

Но в случае дополнительных настроек фильтра мобов, приведенный приоритет может изменяться, согласно настройкам фильтра.

Не учитывать друзей – в случае активации данной опции, настраиваемые ограничения не распространяются на заданный список друзей *(задаваемый в "настройка пати").*

Агрессивные игроки – данная опция позволяет активировать защиту – начать атаку в ответ (в случае нападения на бота(ов)), или же атаку на других персонажей (в случае ели они ПК), посредством активации нужной опции галочкой. При этом, можно задать условия для начала атаки (например мп/хп/цп больше 70% или т.п.), а так же соответствующе настроить вкладку атаки – заведомо указать какие из скилов использовать во время атаки других игроков – в настройке скила указать *"игроки"* (PVP).

Приоритет игрокам – бот во время атаки других игроков, будет принудительно игнорировать все остальные цели (мобов), и указанные настройки по атаке для них.

Защита от PVP/PK - в случае активации данной опции, бот будет отвечать на атакb дргугих персонажей (PVP/PK) в соответствии с заданными настройками атаки для атакующих скилов.

Добивать PVP R - в данном радиусе бота будет "преследовать" персонажа который его атаковал, в случае когда персонаж убежал слишком далеко, бот вернется действиям выполняемым до пвп.

Атаковать PK - при появлении PK в радиусе преследования, бот первым начнет атаку PK, даже если PK первым не трогал нашего бота.

Пауза выбора цели – устанавливает принудительную задержку при выборе следующей цели после смерти предыдущей, или же при смене таргетов (согласно приоритетам атаки), *Нужна для визуального ощущения что это совсем не бот.*

Менять цель – в случае выполнения условий, изменяет цель на следующую, согласно настроенным приоритетам.

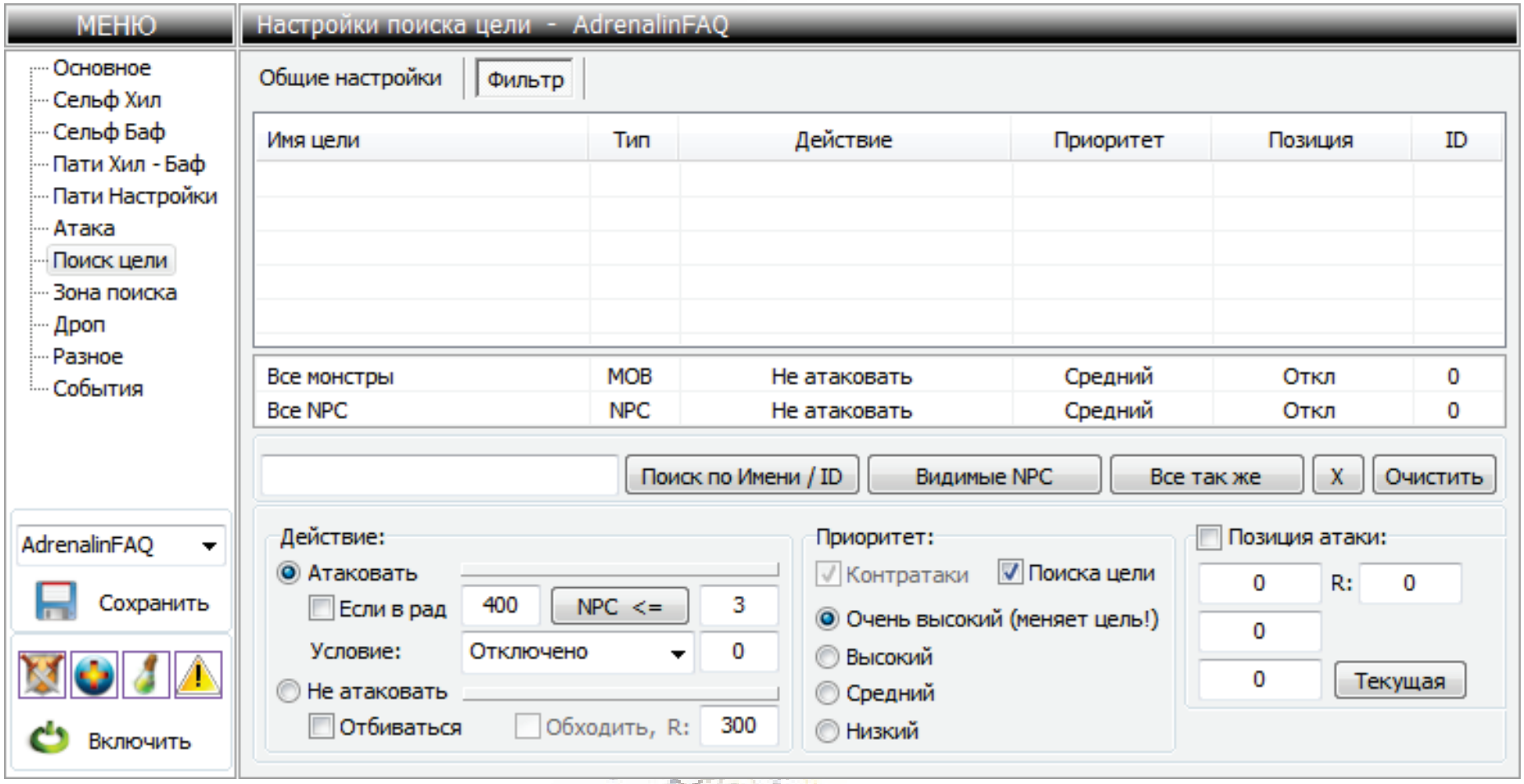
Если в течении - если в течении заданного промежутка времени ХП цели не убывает, бот выбирает другую цель, и игнорирует предыдущую цель в течении заданного промежутка времени.

Если не видно – если на пути атаки есть препядствие (цель не видно), бот будет сокращать дистанцию обходя это препядствие, или сменит цель, если обойти препядствие не удается.

Ручной поиск цели – в этом режиме, бот выполняет все настроенные действия, кроме автоматического выбора целей для атаки (выбираются в ручную в клиенте игры), после того как цель в таргете, бот начинает атаку согласно установленным настройкам. *Для активации ручного режима поиска цели, режим автоатаки должен быть переведен в режим ручного поиска.*

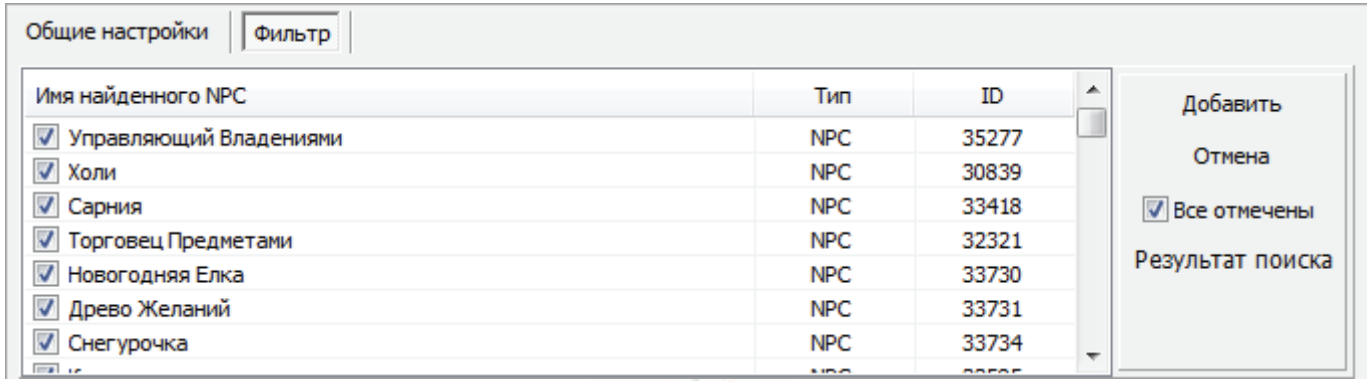
Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Настройка фильтра



При помощи настроенного фильтра, можно задать индивидуальное поведение по отношение к каждому отдельному мобу или NPCу. Поведение в случае необходимости выбора приоритетной цели или же группы мобов.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder



Настройка фильтра осуществляется для задания приоритета атаки (т.е. какого моба нужно убивать первым, какого вторым, какого третьим и т.д.), или же запрета атаки в случае отсутствия нужды атаковать определенных мобов (например РБ около места кача), обходить тяжелых, групповых или не нужных мобов.

Помогает настроить атаку по отдельным NPCам, для слива л вла к примеру, или по специальным мобам/NPC (коконы в садах, жаровни в МОСе) в определенной точке (при помощи позиции атаки).

Задавать настройки можно как отдельным выбранным и занесенным в список мобам/NPC, так и ко всем сразу.

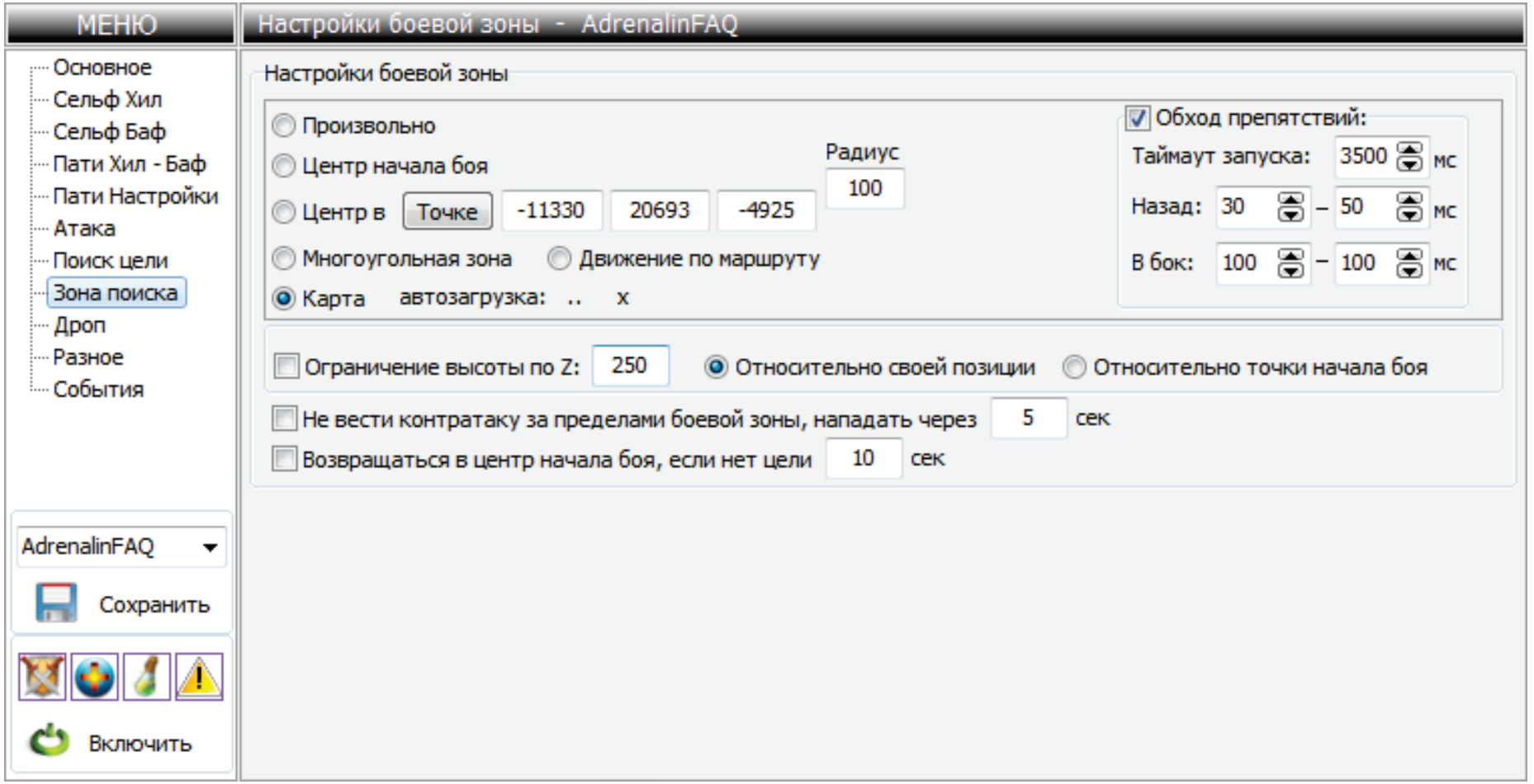
Выбираем "Все монстры" и устанавливаем как бот будет себя вести по отношению ко всем монстрам в зоне поиска целей *(по умолчанию бот атакует всех монстров в зоне поиска целей)*, аналогично с NPC *(по умолчанию NPC бот не атакует).*

к содержанию

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Настройки вкладки "Зона поиска"

назад / содержание / вперед



В этой вкладке настраиваются боевые зоны, в пределах которых бот будет убивать монстров и за пределы которых (при настройке) бот не будет выходить. Одна из наиболее важных вкладок. Уделите ей должное внимание, если настраиваемый бот, будет активно убивать монстров.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Радиус – область, определяющая границу боевой зоны, чем он больше, тем больше боевая зона и наоборот.

Произвольно – бот действует без каких либо условий по выбору местности, просто атакует первого, ближайшего моба в списке поиска целей или настроенного фильтра.

Центр начала боя – то есть, при выборе зоны посредством данного пункта, при активации бота, боевая зона будет в пределах заданного Вами радиуса, с серединой в месте, фактического положения персонажа на момент активации бота.

Центр в точке – с помощью данной опции, можно заблаговременно указать центр точки боевой зоны, для этого можно прописать команду /loc в игре, узнать наиболее подходящие координаты и внести их в соответствующие поля, для задания постоянного центра боевой зоны (или нажать "в точке), при этом не забывайте указать необходимый радиус зоны, после этого, в сохраненной настройке, бот всегда будет ориентироваться на сохраненный ранее центр боевой зоны.

Ограничение верхи и вниз (Z) – условия необходимы для того, чтобы бот не атаковал монстров, например находящихся на другом этаже, или на горке/ снизу обрыва, на дереве или на спуске.

Возвращаться в центр начала боя, если нет цели – активируя данную опцию, задается время, спустя которое бот вынужден возвратиться в центр текущей боевой зоны, если в заданном радиусе атаки нету мобов. Т.е. после того как бот убьет всех монстров в пределах заданной зоны его действия, он выждет заданное ему время, по истечении которого, вернется в центр заданной зоны, и продолжит атаку, при появлении в радиусе его действия, монстров. В случае если используется зона нарисованная на карте, бот в качестве точки возвращения будет использовать ту точку, в которой вы непосредственно активировали бота.

Не вести контратаку за пределами боевой зоны – при активации данной опции, бот не будет атаковать мобов за пределами боевой зоны, даже если они в пределах рейнджа умений или действий. То есть находясь на краю боевой зоны, бот будет атаковать только тех мобов, которые находятся в зоне, и не тронет тех, которые рядом с ней. В том случае, если во время боя монстр выйдет за пределы боевой зоны, его атака будет прекращена, бот вернется в цент зоны, или выберет другую доступную цель.

Обход препятствий – в случае если бот во время движения наткнется на препятствие, он постарается его обойти согласно приведенным настройкам (рекомендуется изменять настройки только в том случае, если движение в одном из настраиваемых направлений нужно увеличить, и это наверняка поможет обходить данные препятствия в настраиваемой зоне).

Можно настроить **несколько зон**, в пределах которых бот будет функционировать, то есть, когда в текущей зоне не останется мобов, бот последует к следующей зоне, и вернется, соответственно когда в той зоне мобы будут на респе.

Так же, задается форма зоны - **круглая**, **квадратная** и **многоугольная** (из набора координат для каждого угла), для удобства ее настройки и функционирования в ней.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Кроме перечисленных вариантов, в основном окне бота, можно настроить а в последствии и выбрать для функционирования в ней, сложную зону, учитывающую все препятствия и не ровности.

Для выбора настроенной зоны, нужно выбрать "Карта" в меню зоны поиска и указать файл с пред настроенной зоной (по умолчанию ищите в корневой папке бота).



Зона настраивается во вкладке Virtual Map главного окна бота. Для настройки зон, пользуйтесь встроенными подсказками.

Подробнее о настройке зон.

к содержанию

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Настройка зоны фарма на карте

назад /содержание/ вперед

При помощи настроенной зоны на карте, бот может обходить все проблемные места в зоне фарма (камни, деревья, стены и прочее). Зону можно задавать любой сложности, так же как и зону обхода.

Рассмотрим на примере:



Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Как видим, в предполагаемой зоне нашего фарма находится множество препятствий в виде камней о которые мы постоянно будем цепляться, если предварительно все правильно не настроим.

Приступим к настройке.

Настройка карты производится в главном окне программы в разделе Virtual map.

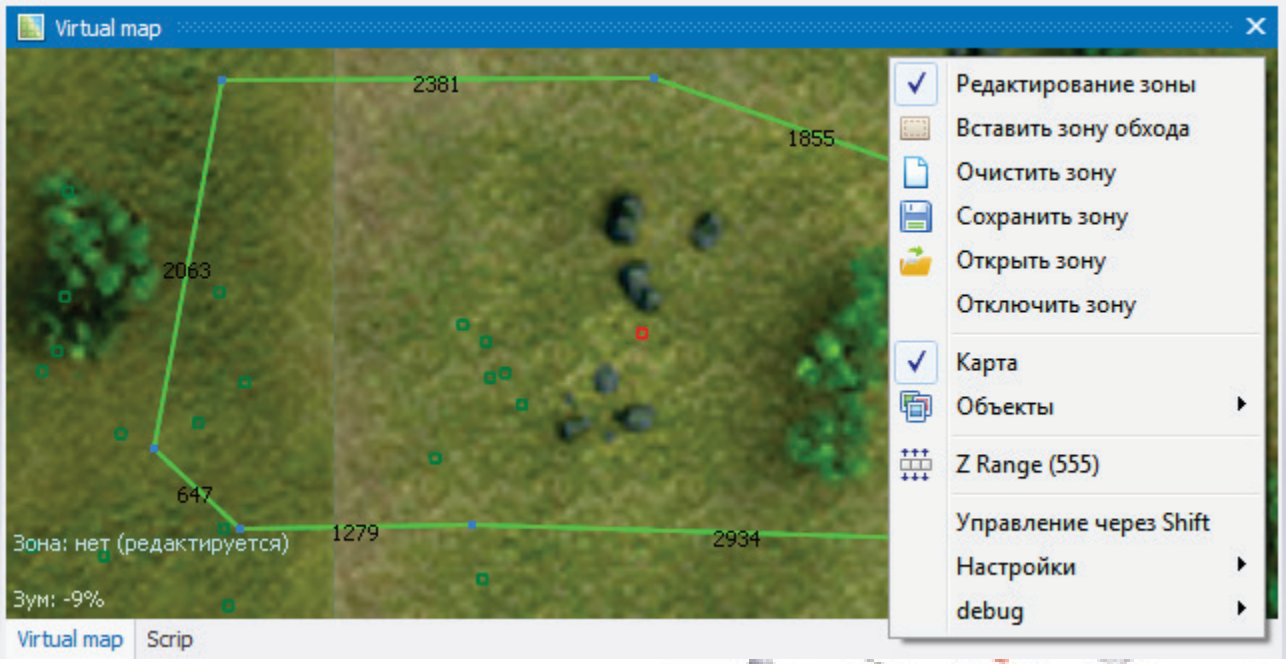
(дополнительные подсказки по настройке зоны, можно увидеть активировав их в меню настроек)



Для начала зададим контур нашей боевой зоны (в которой бот будет искать мобов, и пределы которой он не будет покидать во время фарма (дополнительные настройки задаются во вкладке "Зона поиска").

Вызвав меню, активируем пункт "Редактирование зоны" . После чего обозначаем контур зоны на крате.

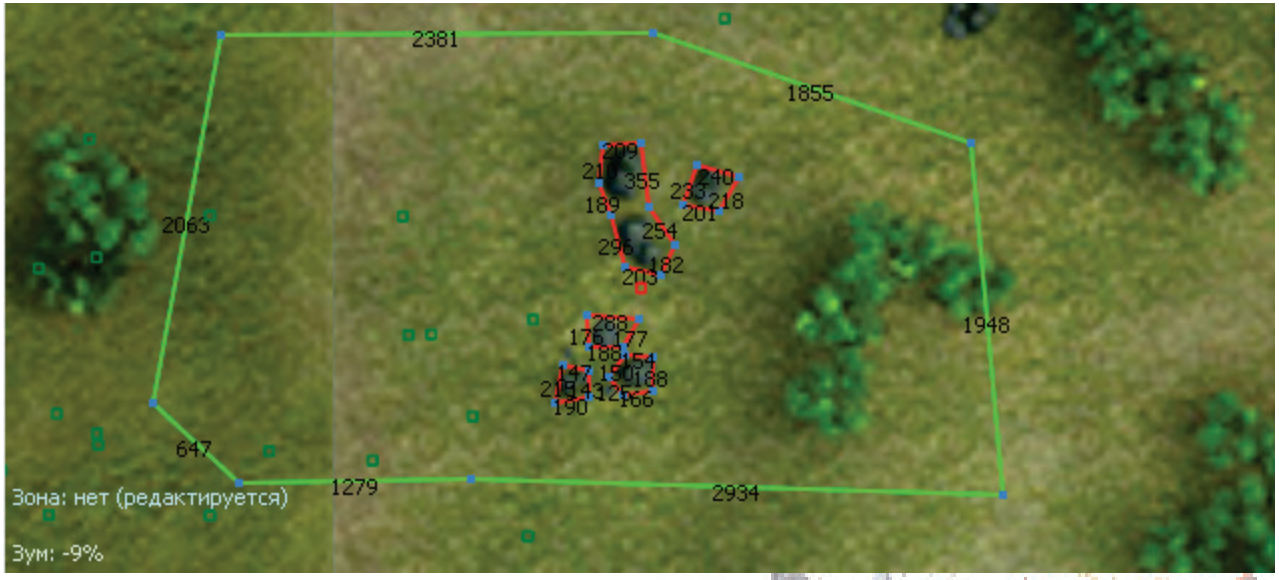
Copyright (c) 2011-2014 PCoder



Когда контур зоны обозначен (зеленая линия на карте), необходимо добавить зоны обхода, описав ими препятствия, которые бот должен обходить. Делается это командой "Вставить зону обхода".

При этом, минимальное расстояние между точками, не должно быть менее 100 едениц (в противном случае, при попытке сохранить зону, возникнет соответствующая ошибка, будте внимательны).

Copyright (c) 2011-2014 PCoder



Зоны обхода готовы (отмечены красной линией), теперь пробегая вдоль отмеченных зон на карте, бот будет их обходить тем самым не цепляясь за карты и деревья.

Окончив редактирование зоны, в контекстном меню нажимаем пункт "Редактирование зоны" , если все сделано правильно, зона готова к использованию:



by Synadrion

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Зеленым цветом подсвечены участки боевой зоны, в которых бот будет выполнять поиск целей и дропа в соответсвии с заданными настройками. Красным, обведены зоны обхода и игнорирования (т.е. в этих зонах не выполняется поиск целей, даже если они там есть).

После того как зона готова, ее нужно сохранить "Сохранить зону", и только после того как зона сохранена, файл сохранненной зоны можно указать во вкладке "Зона поиска" в разделе карта, вследствие чего настроенная зона будет учитываться как боевая зона фарма. Если настроенную на карте зону не указать в настройках зоны поиска, она не будет учтена, не забывайте об этом.

При необходимости редактирования уже сохраненной зоны, ее предварительно необходимо загрузить "Открыть зону", после чего можно внести необходимые корректировки и заново ее сохранить.

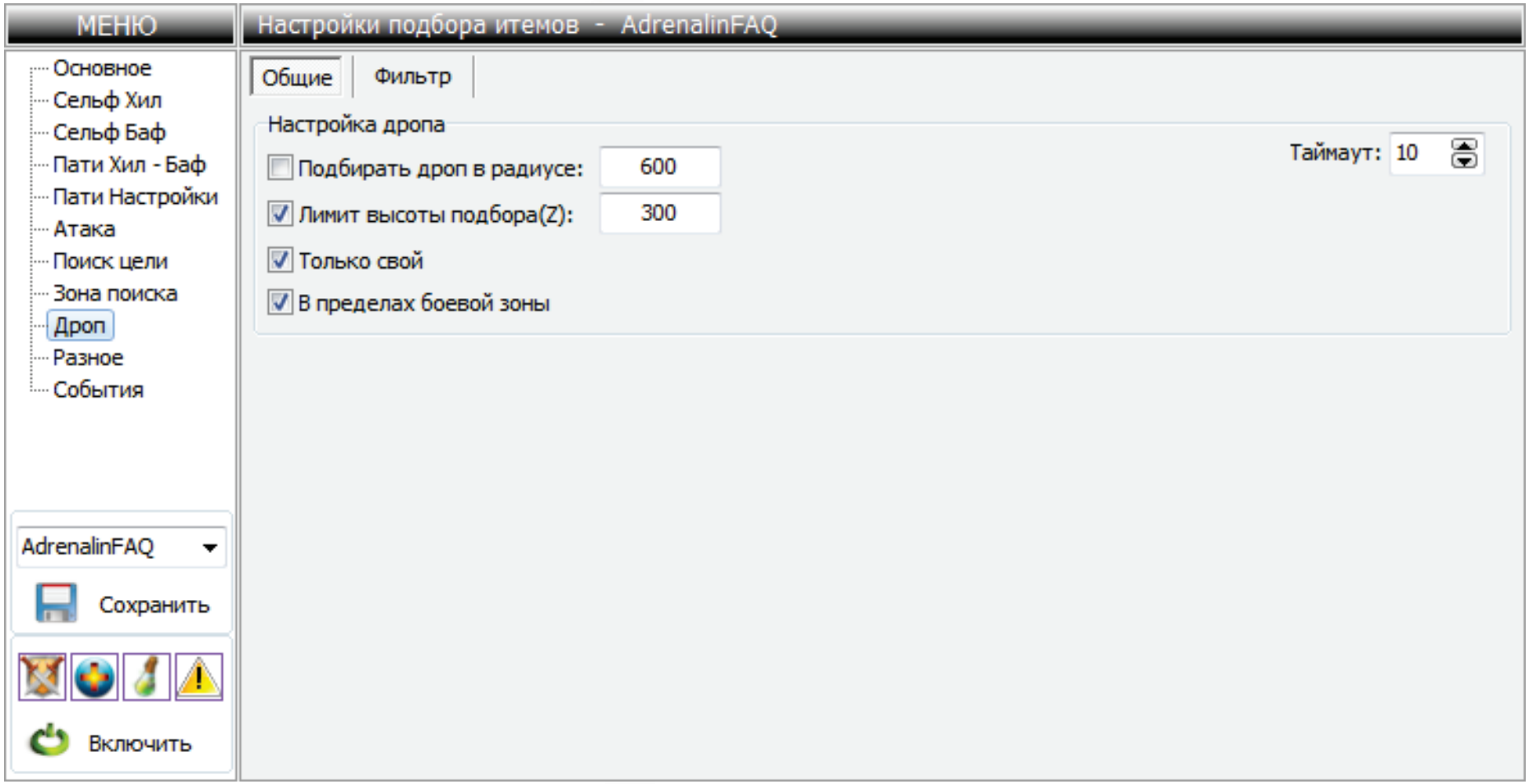
к содержанию



Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Настройки вкладки "Дроп"

назад / содержание / вперед



Данная вкладка задействуется после активации бота, и отвечает за своевременный подбор выбитого дропа. Хиллер классам, желательно отключить функции данной вкладки, или оставить с опцией настроенного фильтра, для подбора только необходимого дропа (например элексиров).

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

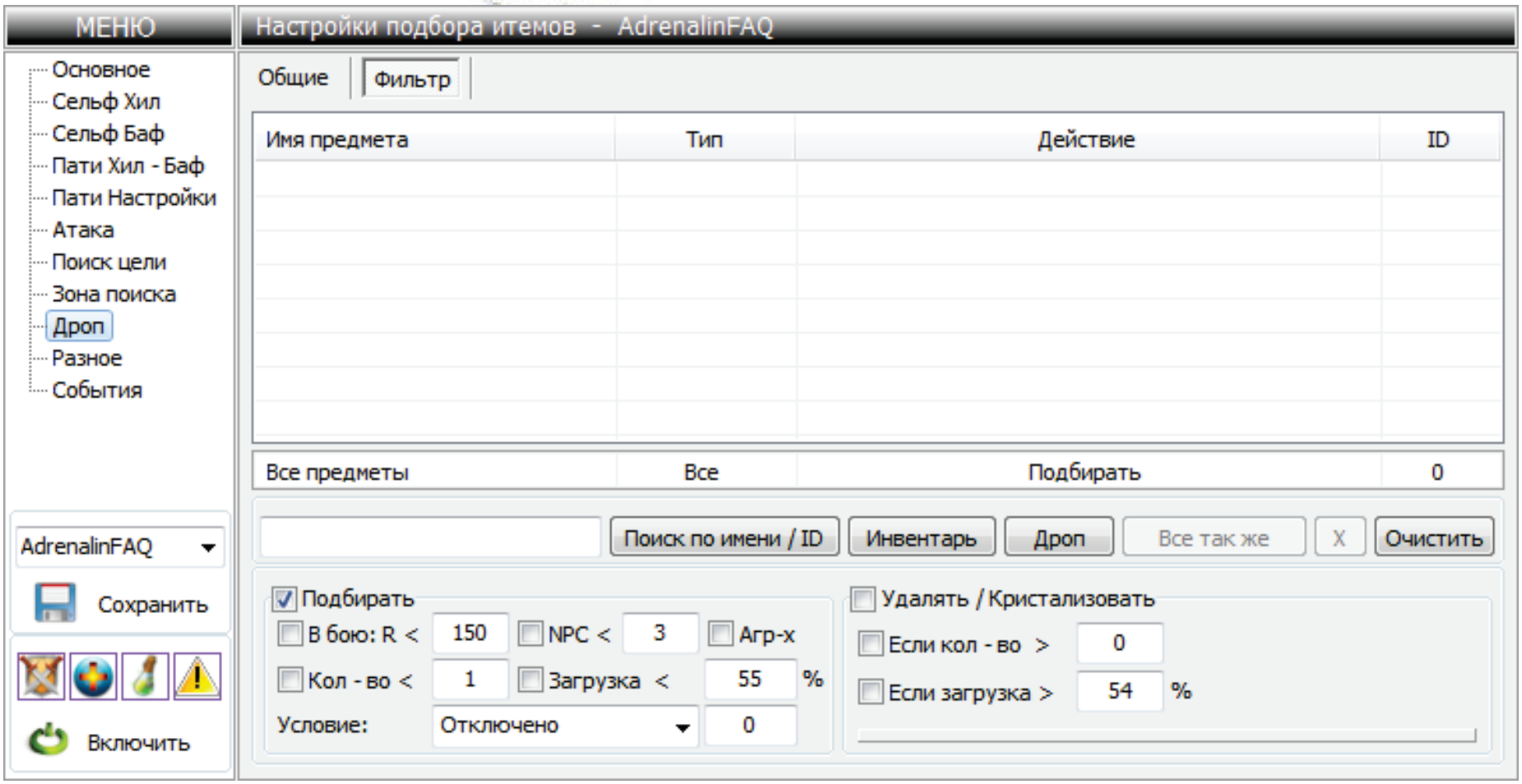
Подбирать дроп в радиусе – при наличии дропа в заданном радиусе бот автоматически будет пытаться его поднять.

Лимит высоты подбора – данная опция ограничивает подбор дропа по высоте (для предотвращения попыток его поднять в случае попадания его на высокую текстуру или на другом этаже).

Только свой – данная опция позволяет отследить дроп выбитый ботом (или группой в которой бот находится), для предотвращения поднятия случайно выброшенного дропа (желательно держать эту опцию всегда активной).

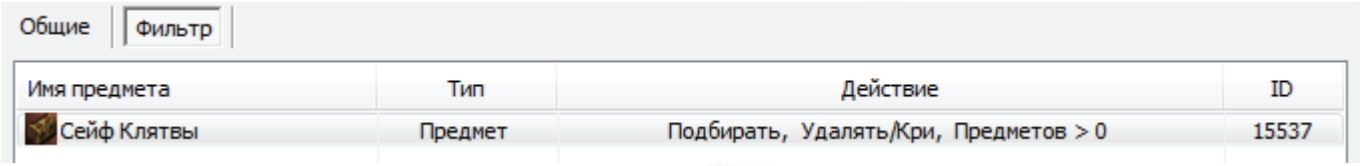
В пределах боевой зоны – бот будет поднимать дроп только в пределах заданной зоны, даже если атака за ее пределами разрешена.

Настройка фильтра



Copyright (c) 2011-2014 PCoder

При помощи настроенного фильтра, можно задать действия для каждого итема индивидуально (или для всех сразу).



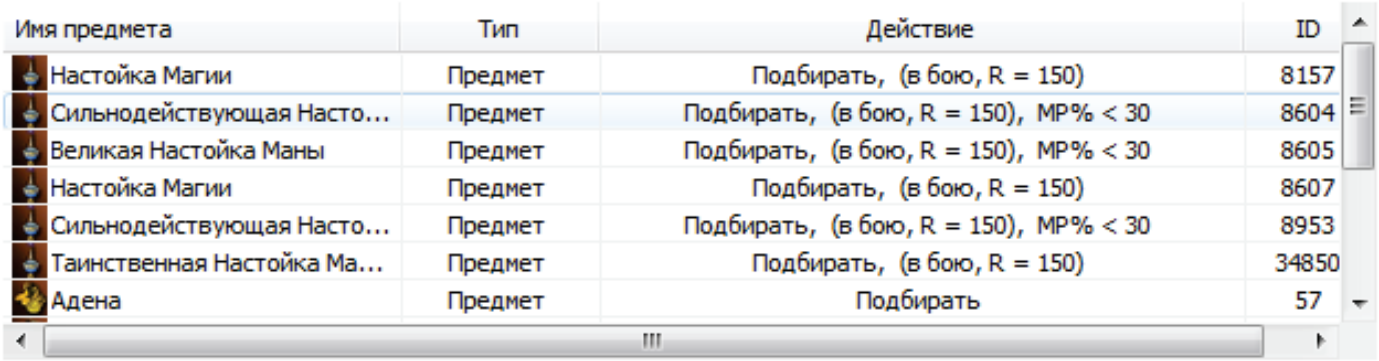
В данном случае, предмет будет подбираться, и сразу же удаляться при количестве в инвентаре больше нуля (не дело ведь чтоб вокруг нас выборочно лежало много не нужного дропа).

Настройку фильтра подбора дропа можно произвести для каждого бота в отдельности, выставить поднятие ими только тех итемов которые им нужны (квестовые итемы, элексиры, "тяжелый" дроп и т.п.).

Условия при которых бот будет их подбирать *(например, элексиры поднимать в бою (к тому же, настроить какие элексиры поднимать, а какие игнорировать), а остальные итемы поднимать когда все мобы убиты).*

Так же, можно задать условия подбора дропа по количеству итемов в инвентаре (равномерное распределение, для предотвращения перегруза (не поднимать если загрузка инвентаря больше положенного)), удаление не нужных (стрелы и прочий хлам(всегда или при перегрузе)) или кристализацию (целых вещей).

Пример настройки подбора настоек:



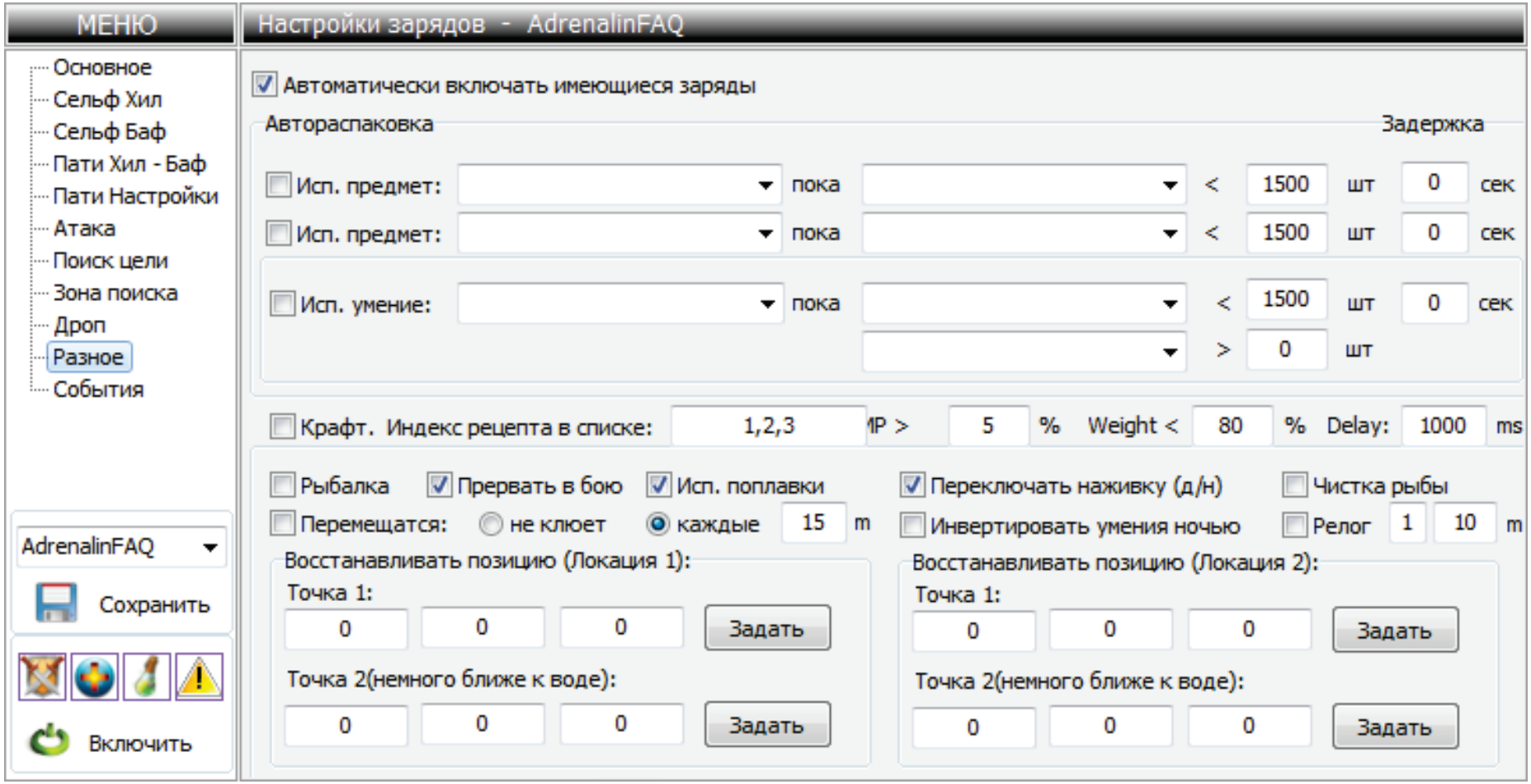
Уделите должное внимание настройке данной вкладки, это позволит избежать множества лишних проблем (в том числе, проблем с администрацией), и создать впечатление легитности вашего бота.

к содержанию

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Настройки вкладки "Разное"

назад / *содержание* / *вперед*



С помощью данной вкладки настраивается количество стрел/сосок в инвентаре (с помощью автораспаковки), их автоматическое использование в случае если они есть в наличии, а так же использование дополнительных скилов для их производства. Использование автоматического крафта, а так же настройка рыбалки.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Внимание! *Данная вкладка работает без активации остальной автоматизации (Автоатака, Лечение, Бафы, События). Достаточно включить активность бота.*

Автоматически включать имеющиеся заряды – при активной опции, бот будет автоматически все имеющиеся в инвентаре заряды (соски), при этом выставлять их на панель скилов не обязательно. *(При частом рескиле игрока (или перевызове самонов/слуг), соски могут не включаться автоматически, имейте ввиду, это ошибка игры а не бота, в будущем проблема будет решена)*

Первые две позиции отвечают за использование предметов из инвентаря (упаковки с сосками), для последующего их использования (распаковки) и получения необходимого количества сосок.

Третья позиция отвечает за использование скиллов, при помощи которых можно получить соответствующие необходимые предметы (соски, зелья цп), в соответствии с заданными условиями, при этом задается проверка необходимых для производства итемов предметов (самое нижнее поле).

Крафт - тут все просто, включаем опцию "Крафт" (ставим соответствующую галочку), указываем индекс рецепта в списке -порядковый номер выученного рецепта (можно один, можно несколько, через запятую), устанавливаем дополнительные параметры по МП, весу и задержке крафта, после чего можно влючать бота для начала выполнения процесса крафта сосок, вещей или материалов. *Для контроля за ситуацией можно настроить событие на колличество итемов в инвинтаре (например сосок S грейда).*

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Рыбалка

Для начала необходимо выучить нужные скилы, и приобрести необходимые для рыбалки расходники (удочка, поплавки, наживка (дневная и ночная).

Далее, находим уютное местечко, подальше от цивилизации и от любопытных глаз, благо таких с лихвой хватает.

Настройка:

Включаем необходимые опции (включать все не обязательно)

Прерывать в бою - в случае, если во время рыбалки, на персонажа нападает или ловится моб, при активированной данной функции, персонаж прервется для его убийства, после чего, продолжит ловлю рыбы. *Необходимые настройки для атаки монстров описаны ниже*. *Включать при необходимости.*

Перемещаться - бот будет автоматически перемещаться между двумя заданными местами для рыбной ловли, в соответствии с одним из заданных условий (в случае если планируется рыбачить без смены позиции, данную опцию включать не требуется) *Рекомендуется включить*.

- **не клюет** - в том случае, если долго не начинается клев, бот меняет позицию.
- **каждые, *m*** - позиция будет изменена через каждые *n* минут (время задается в целых минутах).

Переключать наживку (д/н) - бот автоматически будет менять наживку с дневной на ночную и наоборот, в соответствии с игровым временем *Рекомендуется включить*.

Инвертировать умения ночью - в случае необходимости активируем данную опцию, для инвертирования умений (использовать одно вместо другого), во время ночной рыбалки. *Включать только при необходимости*.

Русалки - если во время рыбной ловли наш бот словит русалку, он автоматически с ней поговорит и получит награду.

Чистка рыбы - вся пойманная рыба будет автоматически "открываться", для экономии места в инвентаре . *Можно не включать.*

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Теперь непосредственно настраиваем рыбалку:

1. Активируем рыбалку, устанавливая галочку напротив соответствующего пунка меню настроек данной владки.
2. Настраиваем позицию рыбалки "***Восстанавливать позицию***" добавляя точки подхода для Локации 1 и Локации 2, при помощи кнопки "***Задать***" (не слишком далеко друг от друга), в соответствии с подсказками. Первая точка не далеко от воды, вторая непосредственно у воды.
3. Активируем дополнительные опции.
4. В случае необходимости отбиваться от мобов/агров, выполняем настройки боя.
   Настройка Боя для уничтожения мобов во время рыбалки:
   - *Во вкладке Атака настраиваем оружие для боя. В выпадающем меню "Тип", выбираем "Экипировка", добавляем оружие и атакующие скилы (автоатаку), для проведения боя.*
   - *Для атаки задаем боевую зону, радиусом 300-600 единиц вокруг места рыбалки.*
   - *Так же, можно настроить фильтр (вкладка, "Поиск цели"), добавив для атаки только нужных мобов.*
   - *Дополнительно, если с мобами тяжело, можно настроить сейвы, банки на хп (вклада "Селф Баф", "Селф Хил")*
   - *После боя, бот автоматически возьмет в руки удочку и наживку, дополнительных настроек производить не требуется.*
5. Активируем бот (персонаж сразу возьмет в руки удочку, подойдет к воде и начнет рыбачить).

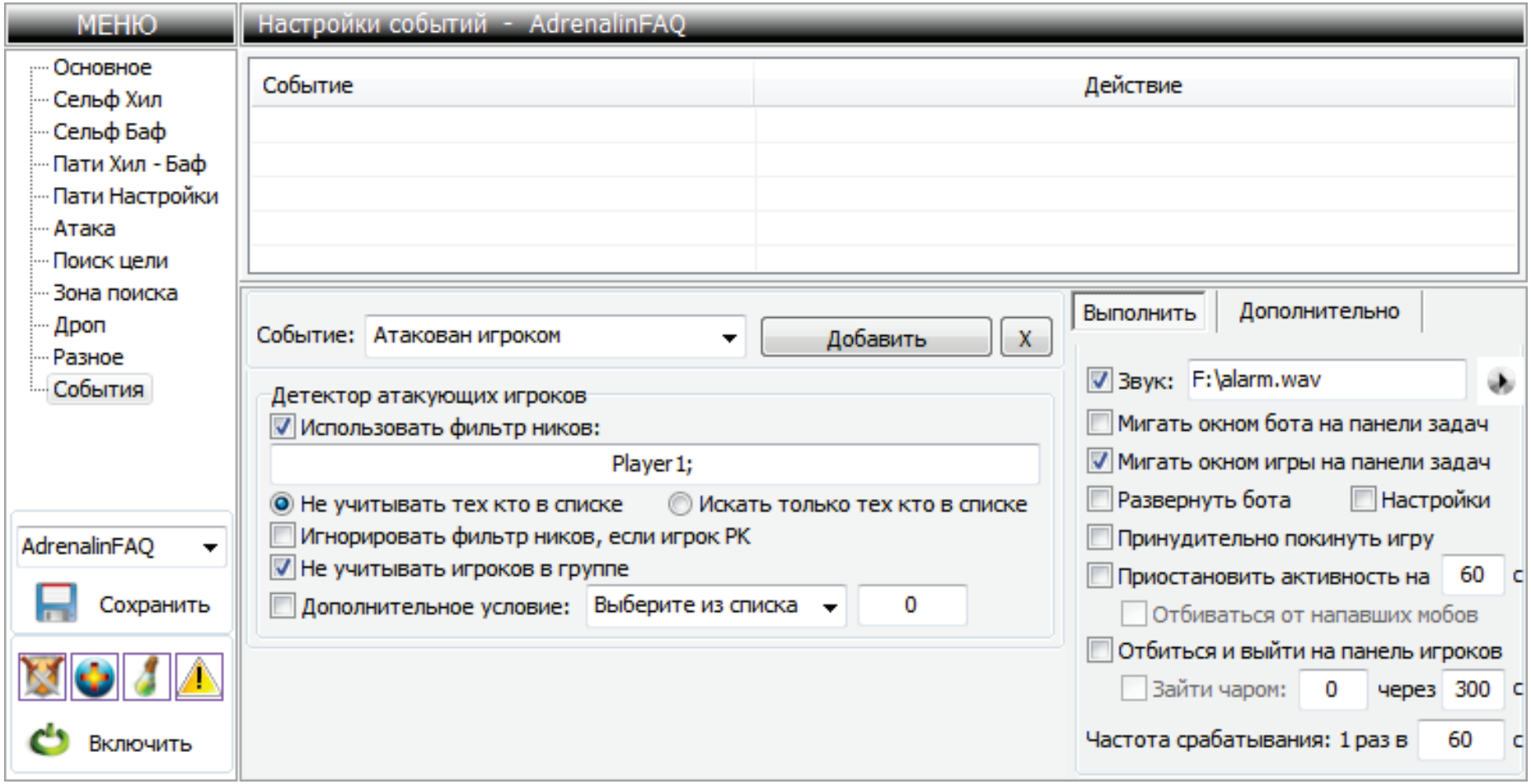
   Для начала ловли рыбы, необходимо включить бота, для проведения боя (отбиваться от мобов), необходимо включить остальную автоматизацию.

к содержанию

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Настройки вкладки "События"

назад /*содержание*/ *вперед*

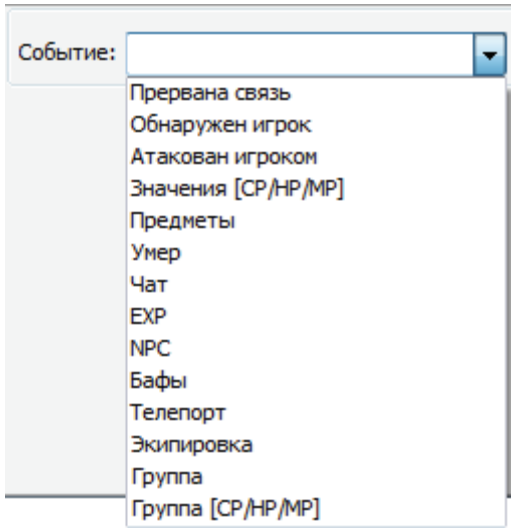


Данная вкладка поможет произвести контроль внутриигровых событий, и соответствующе отреагировать на них, во избежание различных ситуаций которые могут поспособствовать обнаружению нашего бота. Именно данная вкладка поможет, в случае возникновения не стандартной ситуации на фоне монотонного убиения мобов, таких как: обнаружение других игроков рядом с нашим ботом и пр. Уделите соответствующее внимание, для настройки данной вкладки.

by Synadrion

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Для настройки данной вкладки, в выпадающем меню событий нужно выбрать необходимое:



Все события интуитивны, выбираете нужное, настраиваете определенные критерии события, и следом настраиваете выполнение необходимых условий для данного события, после чего нажимаете кнопку добавить.

Действия при выполнении условий:

При выполнении заданных условий из настраиваемого списка событий, будет выполнено одно из перечисленных действий (одно, несколько или все сразу).

Воспроизвести звук – в директории ниже, прописываете путь (двойной щелчек в поле для выбора файла) к необходимому файлу, и при выполнении условия события, будет воспроизводиться выбранный звук (например: D:\sound\alarm.wav). Можно выбрать любой удобный звук (в папке с ботом имеется некоторый выбор, можно использовать свои).

Мигать окном бота на панели задач – при выполнении условий, мигает основным окном бота, до тех пор пока его не переведут на передний план.

Мигать окном игры на панели задач – мигает окном игры, до тех пор пока его не переведут на передний план.

Развернуть окно бота – разворачивает основное окно бота, для выполнения данного условия необходимо его предварительно свернуть.

Главное – при выполнении условия, разворачивает окно игры, если оно было предварительно свернуто.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Принудительно покинуть игру – при выполнении заданных условий, бот принудительно закроет окно с игрой.

Приостановить активность, *сек* – останавливает активность бота, в случае выполнения заданных условий, на заданное количество времени (в секундах). При этом, бот может продолжать отбиваться от нападающих мобов , в случае активации соответствующей опции.

Отбиться и выйти на панель игроков – в случае выполнения заданных условий, выйдя из боевого режима, бот перейдет в меню выбора персонажей, и в случае необходимости, зайдет обратно через указанный интервал времени. Обратите внимание, если персонаж на аккаунте не единственный, необходимо указать номер персонажа (при помощи опции зайти чаром) которым необходимо зайти после релога.

Частота срабатывания, раз в, *сек* – эта опция отвечает за то, на сколько часто будут проверяться условия заданного события.

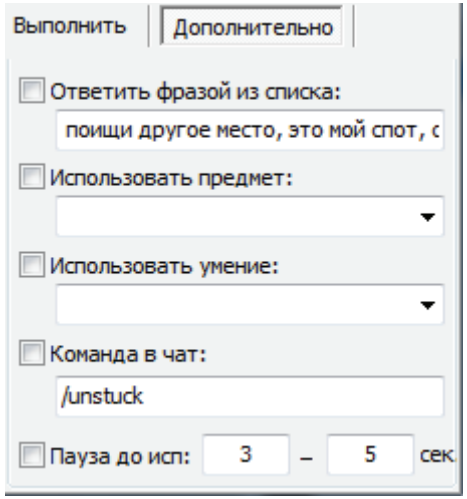
Несколько советов:

1. Лучший из вариантов - поставить тревоги на всевозможные варианты событий, и лично реагировать на них.

2. Если Вы таки решились оставить персонажа(ей) полностью без присмотра, следует настроить все возможные варианты событий, учитывая остановку активности и оборону от нападающих мобов в паре с автоответами. Не жадничайте, лучше пару часов простоя, чем начинать с нуля.

Кроме всего прочего, при помощи вкладки событий более чем удобно отслеживать респы рейд босов, проверять колличество нужный предметов в инвентаре (соски, спириты и т.п.), следить за состоянием бафов.

Дополнительные действия:



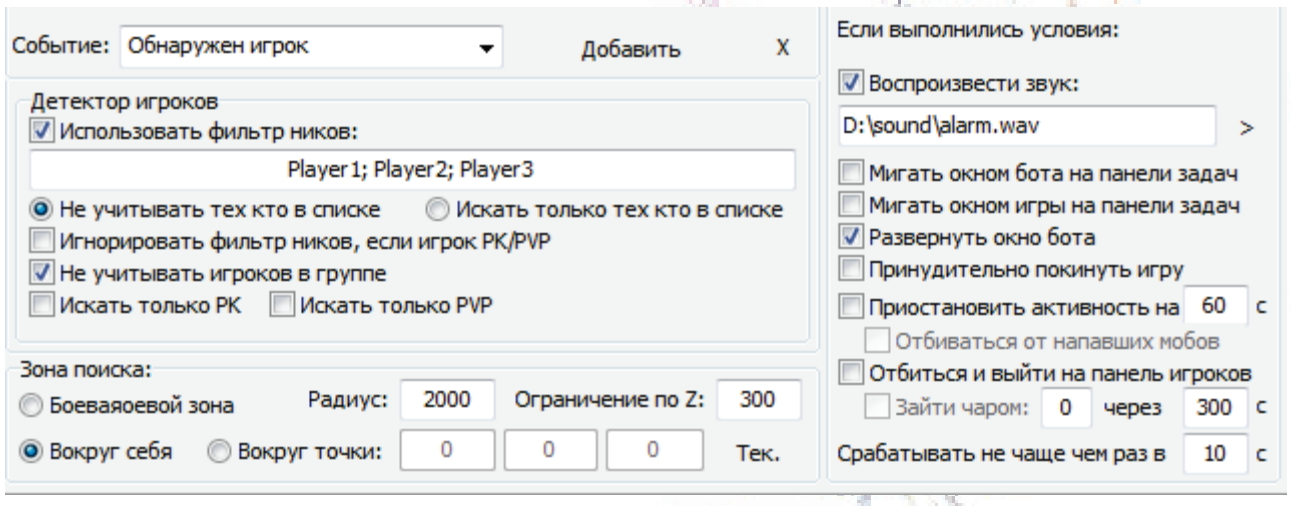
Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Вкладка дополнительных действий отвечает за использование предметов, умений, команд а так же, для автоматического ответа в общий чат выбирая из заданый вариатов ответов, работает параллельно с основными настройками события.

Для активации дополнительных действий следует активировать необходимую Вам опцию, и предварительно указать какой имеющийся итем или скил будет использоваться в случае выполниня условий отслеживаемого события. При этом, можно указать паузу до начала использования.

Ответить фразой из списка – при достижении условия события (например на нас флагается игрок), в белый чат будет отправлена одна из заведомо заготовленных фраз. Фразы нужно разделять между собой запятой(,), или точкой с запятой(;). Например: поищи другое место, это мой спот - это две готовые фразы автоответа. Фразы отправляются случайным образом, не по порядку, чем больше заготовленных фраз тем реже они будут повторяться. При этом, обратите внимание, что нельзя слишком часто отвечать на внешние раздражители, так что следует ставить частоту срабатывания такого события 1 раз в 120-300 секунд, не чаще.

Пример настройки события:



Выставляем необходимые параметры события, и нажимаем кнопку добавить.

В данном случае, при обнаружении игрока в радиусе вокруг себя равном 2000 единиц, при этом, игроки находящиеся в группе, и игроки заданные в списке фильтра игроков, при обнаружении не учитываются. В случае выполнения условий, будет воспроизведен заданный звуковой файл в соответствии с прописанной директорией, а так же, будет развернуто основное окно бота с включенным радаром, для визуального обнаружения игрока. Проверка условия осуществляется раз в 10 секунд.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

В конечном результате, получится определенный список из необходимых событий:

Настройки событий

Событие	Действие
☑ Атакован игроком: Не группа, Фильтр	Звук "alarm.wav", Подсветить окно игры, Приостановить активнос...
☑ Телепорт: Мой, Цели	Звук "alarm.wav", Подсветить окно игры, Приостановить активнос...
☑ Экипировка	Звук "alarm.wav", Подсветить окно игры, Приостановить активнос...
☑ Бафы: Отменили	Звук "alarm.wav", Подсветить окно игры
☑ Если умер Я	Звук "alarm.wav", Подсветить окно игры
☑ Обнаружен игрок: Искать ПВП	Звук "alarm.wav", Подсветить окно игры
☑ Сказали в Чат/ПМ: В зоне видимости, Не...	Звук "alarm.wav", Подсветить окно игры
☑ EXP не меняется > 300сек	Звук "alarm.wav", Подсветить окно игры, Приостановить активнос...
☑ Атакован игроком: HP% < 10, Не группа...	Звук "alarm.wav", Подсветить окно игры, Приостановить активнос...

к содержанию

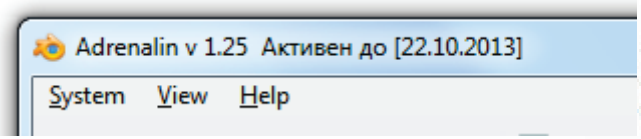
Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Free shards (фришки)

назад / *содержание* / *вперед*

Запуск бота на фришардах ничем не отличается.

1. Запускаем бот *(появляется менеджер аккаутов, основное окно бота)*



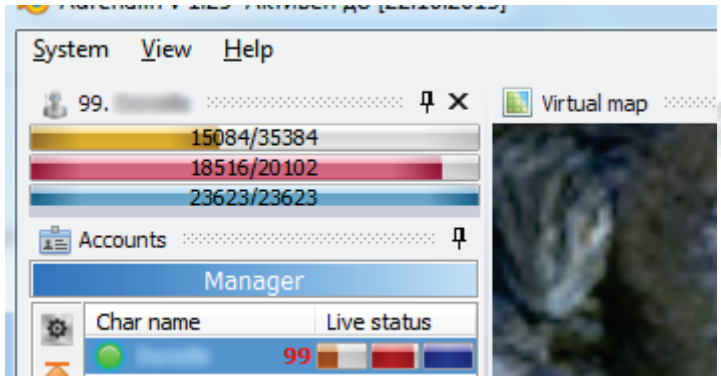
2. Лодаер запускается автоматически, Вы можете увидеть его в МА бота *(при запуске он активен, перехват включен)***.**

 *- перехват включен (подсвечивается красным цветом)*

Внимание! *Для* ***запуска*** *следующего окна игры* ***без бота*** *(при необходимости), необходимо выключить перехват в МА бота.*

 *- перехват выключен (подсвечивается зеленым цветом)*

3. Запускаем клиент игры *(входим в игру).* Если все сделано правильно, в МА бота появится наш загруженный персонаж со всеми определенными характеристиками.



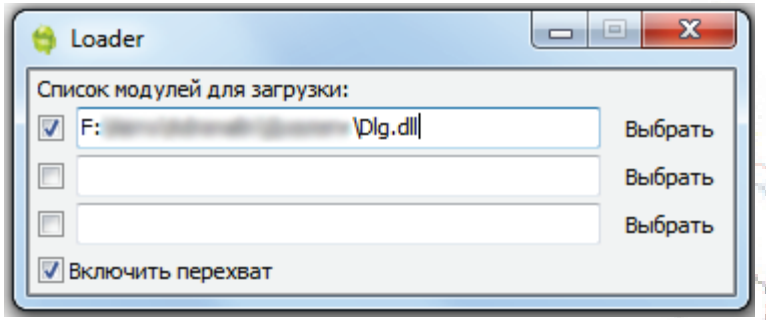
Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Внутриигровой баф (Alt+B) при помощи интерфейса.

1. Запускаем бот.

2. Лоадер запускается автоматически с ботом.

3. Запускаем загрузчик модулей с указанным модулем Dlg.dll и включаем перехват.



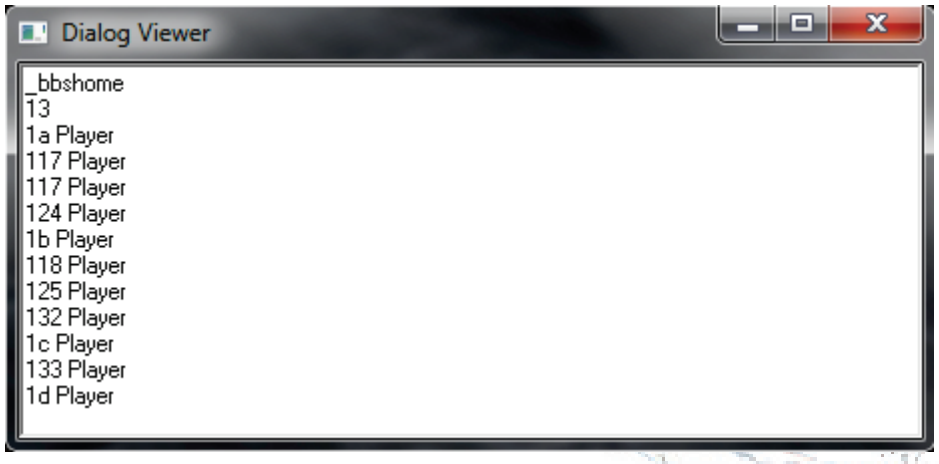
4. Запускаем игру *(входим на персонажа, для которого хотим настроить баф через Alt+B).*

При запуске игры, загрузится снифер диалогов.

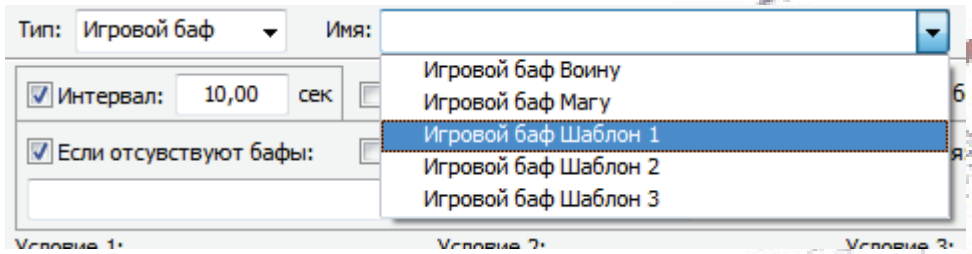


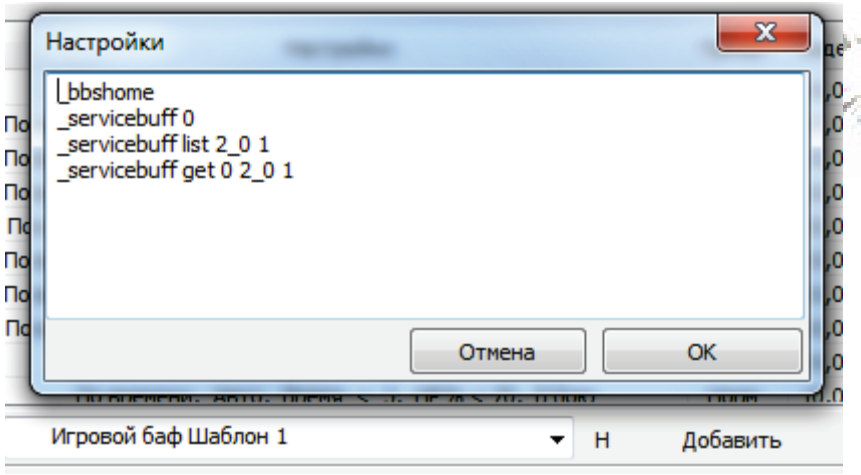
5. Открываем Alt+B и выбираем необходимый набор бафов *(при этом, в снифере диалогов будут появляться строки перехваченных диалогов с выбором нашего бафа).*

Copyright (c) 2011-2014 PCoder



6. Открываем интерфейс бота, вкладка "Селф Бафы" , производим настройку игрового бафа, для этого редактируем один из вариантов предсохраненных шаблонов. В окно настройки копируем строки диалога получения игрового бафа из снифера диалогов. Добавляем дополнительные настройки *(ребаф по времени, или по отсутствию одного из бафов (или всех сразу)).*





by Synadrion

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Чем больше бафов необходимо взять, тем больше строк будет в снифиере диалогов, их все нужно будет скопировать.

Сохраняем настройку для персонажа. Теперь при отстутсвии бафа (*или согласно другим условиям*), бот будет автоматически получать внутриигровой баф, самостоятельно используя Alt+b и выбирая тот набор бафов, который мы для него предопределили.

Внимание! *После того как внутриигровой баф настроен, загрузчик модулей со снифером диалогов можно не включать.*

к содержанию



Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Безопасность

назад / содержание



В данной вкладке будут рассмотрены некоторые советы по настройкам, следуя которым, Вы минимизируете количество возможных подозрительных ситуаций связанных с автоматизированием основных процессов, что в свою очередь уменьшит количество подозрений в использовании стороннего ПО. Т.е. в данном разделе будут рассмотрены основные настройки так или иначе, связанные с безопасностью Ваших персонажей.

1. Оставляя персонажа(ей) без присмотра (*а лучше всего, без присмотра ботов не оставлять*), необходимо продолжать следить за обстановкой вокруг нашего персонажа, отслеживать все изменения и соответственно вовремя адекватно на них реагировать. С этой задачей как раз таки поможет справится *вкладка событий* . Оставляя персонажа на афк-каче/фарме, обязательно настраивайте все основные события, проработав как можно больше всевозможных вариантов. Правильно настроенные события, помогут вовремя среагировать как во время банального дисконекта, убийства нашего персонажа мобами, так и в случае проверки ГМом на легитность.

Copyright (c) 2011-2014 PCoder

Основные пункты которые нельзя оставлять без внимания, это: проверка бафов (ГМы частенько канселят бафы, или накладывают свои, для различных проверок); телепорт (как цели, так и нашего персонажа); настройте авто ответ на атаку игрока, с большим количество вариантов и большой паузой; проверка на Exp - если нам не идет опыт, то и в игре делать нечего - релог; умерли - встаем в город (вкладка селф хил); вся группа убита мобами - релог и т.п.

Не жадничайте, лучше вовремя остановиться и подождать, чем фармить до победного бана.

2. Уделите достаточное внимание настройке *зоны фарма* , не ограничивайтесь заданием зоны радиусом 2000-4000 единиц. Нет ничего более приметного чем персонаж цепляющий все камни, стены и углы. Порисуйте зону со всеми возможными препятствиями , включите бота и немножко понаблюдайте, всегда найдется препятствие которое Вы не учли.

3. *Подбор дропа* . Так же одна из наиболее важных настроек, требующая отдельного внимания. Вкладка "дроп", настройка фильтра - установите какой дроп вы будете подбирать в бою (эликсиры, при необходимости, под определенный % хп/мп, целые вещи), задавая радиус и прочие настройки, и тот дроп который будет собираться после боя. Пылесося все подряд можно потерять уйму времени. Лучше всего подбирать только свой дроп, но имейте ввиду, если в локации много посторонних, подбирать только свой дроп в горах чужого мусора - довольно подозрительно .

4. *Настройка группы* , в соответствующей вкладке следует прописать имена всех дружественных персонажей. Указать от кого можно принимать диалоги или группу, настроить следование и прочее. Не забывайте, от "своих" бот принимает все диалоги и прочее автоматически. Настраивая атаку по ассисту, учитывайте что слишком заметно, когда все начинают атаку одновременно (когда ботов много), устанавливайте у некоторых ботов ассист по друг другу (а не только по ведущему).

5. *Бафы* , лучше всего, всегда настраивать все бафы для определенного списка персонажей а не оставлять для группы (бафы могут отменять, и рано или поздно на этом можно попасться). Не забывайте что бафы могут быть взаимозаменяемыми (*так например баф чанта 1 уровня, взаимозаменяем бафом альгиза, а так же, не забывайте про овера, который заменят баф всех других чантов находящихся в одном клане*), не уделив внимание этому моменту, ваш бафер может без конца крутить бафы, что довольно подозрительно.

6. *Поиск целей.* Советую по умолчанию включать опции: "пауза выбора цели" и "не атаковать после респа" секунды 2, после активации данных опций, вероятность подозрений в вашу сторону уменьшается сразу на порядок. При помощи фильтра, настройте атаку только тех мобов которые есть в поле зрения (без этого можно легко попасть на РБ, или на моба "подставленного" к боту ГМом).

Даже выполняя этот не полный список основных рекомендаций, по настройкам на которые следует обратить внимание в первую очередь, Вы повысите безопасность своих персонажей на несколько порядков сразу.

к содержанию

Copyright (c) 2011-2014 PCoder