

Автобой

Бот (или Автобой) - встроенная в игру система автоматических функций. Позволяет применять навыки, использовать предметы в инвентаре, использовать зелья, подбирать [дроп](#) и выполнять некоторые другие функции в автоматическом режиме, в том числе и без постоянного контроля со стороны владельца персонажа. Главное условие для бота - ваш персонаж должен быть онлайн, бот включён и в нём произведены соответствующие настройки.

Как включить бота?



Для включения бота нужно вызвать окно

настройки "Автоматические функции" кликом на значок в виде компьютера под аватаром вашего персонажа, и нажать в нём кнопку "Авто-режим", либо воспользоваться горячими клавишами. По умолчанию это Shift-Z. К слову сказать, для вызова настроек тоже существуют горячие клавиши, по умолчанию Shift-X.

Настройка бота

Для того, чтобы бот делал то, что необходимо, важно произвести верную его настройку. Ниже рассмотрены все возможные настройки, и как они влияют на поведение бота.

Первая вкладка "Авто"

Настройки здесь отвечают за то, кого ваш бот будет бить и как.



Самая обширная часть экрана отдана под

выбор навыков, которые бот будет применять против монстров. Сюда следует помещать только атакующие навыки, в противном случае они могут быть проигнорированы. Переместить навык в ячейку можно как из окна "навыки и таланты", так и с панельки. После перемещения будет заполнено поле "Раз в" слева от навыка. Это значение паузы между применениями навыка. Однако здесь есть некоторая тонкость: навыки применяются независимо друг от друга, каждый через свою паузу, и если во время того, как следовало применить один навык, происходило применение другого - тот первый применён не будет, а отсчёт паузы пойдёт. В таком случае возможна ситуация, когда ни один из навыков не в откате, а бот бьёт авто-Атакой. Во избежание такой ситуации рекомендуется для одного или нескольких самых часто используемых навыков установить равным нулю значение поля "Раз в".

Вторая по величине часть этой вкладки "Настройки боя с монстром" предлагает несколько стратегий выбора места, где бот будет бить монстров

- **Автобой.** В этом режиме бот совершенно не будет следить за положением персонажа, куда его поведёт за ближайшим монстром - там он и останется.
- **На месте.** А в это режиме - напротив - куда бы персонажа не увёл монстр, после его смерти он вернётся на точку, в которой был включен авто-режим. Если ему, конечно, не помешают детали рельефа или прочие предметы, загораживающие путь.
- **Область боя.** Это компромиссный режим, в котором можно задать радиус, в пределах которого персонаж может отходить от точки включения авто-режима. Если он случайно выйдет за него - бот направит его обратно.
- **Ручной.** Это особенный режим, в котором бот не будет применять ни к кому никакие скиллы. Но зато будет делать всё остальное, что позволяет настроить бот: пить зелья, читать приказы, молиться и т.д.

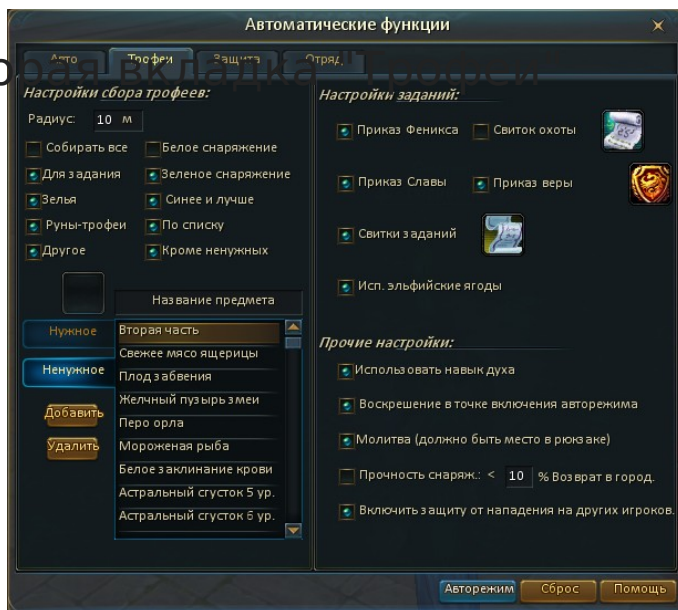
Далее есть возможность выбрать виды мобов, которые бот будет брать в цель. Для этого предусмотрены два списка "Список атак" и "Не атаковать", переключаться между ними можно кликом по заголовку. Для того, чтобы добавить монстра нужно вписать его название или часть названия в поле "Название монстра", а затем кликнуть на "Добавить" - название добавится в активный список. Обратите внимание, что добавление части имени влечёт за собой внесение в список всех монстров, у которых в названии содержится указанная

комбинация символов. Скажем, если вы добавили "Ложный" - то под этот пункт подпадают все ложные мобы мужского рода. А если "ый" - то все, в названии которых встречается это буквосочетание)

Однако заполнение списков атаки и игнора не достаточно для их работы. Необходимо так же поставить галочку у одного или обоих пунктов, включающих обработку этих списков. Они находятся выше списков и называются "Атаковать монстров из списка" и "Не атаковать монстров из списка" соответственно. Обратите внимание, что независимо от того, какой список активен, "Атаковать монстров из списка" использует "Список атак", а "Не атаковать монстров из списка" - список "Не атаковать".

Так же важно знать, что если у вас в списке навыков для бота есть AoE-атаки, вы можете заагрить и других монстров поблизости. Будьте внимательны, используя бота вблизи монстров со всяческими видами иммунитетов.

Второй



Левая часть этой вкладки

содержит настройки того, какие виды трофеев будет собирать ваш бот. Если трофей из отмеченной группы падает на землю - бот подбежит к нему и подберёт, если же в окно голосования - то нахождение его в одной из выбранных категорий означает, что бот самостоятельно кинет за него кубик, а не нахождение - что откажется.

Здесь так же есть два списка предметов - нужные и ненужные, которые при соответствующих галочках в настройках помогут отдельно выбрать предметы, которые бот будет подбирать, а какие - нет. Эти списки можно удобно заполнять, перетягивая в ячейку предмет с последующим кликом на кнопку "Добавить".

Примечание: следует иметь в виду, что если член группы подберёт предмет при установке группы на случайное разделение таких вещей (например, белое снаряжение) - этот предмет может попасть к вам в инвентарь даже при условии настройки на отказ от такого вида

предметов.

Правая часть вкладки "Трофеи" отвечает за автоматическое зачитывание разного вид свитков и приказов. Для того, чтобы зачитывались приказы славы или приказы феникса, достаточно установить соответствующую галочку, а вот для свитков охоты и приказов веры дополнительно к галочке нужно поместить соответствующий приказ из инвентаря в ячейку. Причём для верхней ячейки подходят только приказы, которые можно купить у Рикана, а для второй сверху - те, что продаёт Рамона Тоуэр в Хоссингере.

Следующая ячейка, "Свитки заданий", представляет особенный интерес. В неё можно вставить практически любой предмет, правый клик по которому активирует квест. В то числе: приказы на ложных, [конверты](#), [эссенции](#), [молитвы меркурия](#) и многое другое. К сожалению, для большинства [сфер с дарами](#) это не работает, поскольку квесты они не активируют. Тем не менее, очень удобно использовать эту опцию в ручном режиме бота для активации серии тех или иных свитков.

В правой нижней части расположены ещё несколько настроек поведения бота. Рассмотрим каждую отдельно:

Использовать навык духа. Каждый раз, когда ваш персонаж накопит 100 единиц силы духа (зелёная полоска), будет автоматически активирован навык духа.

Воскрешение в точке включения авторежима. После смерти ваш персонаж автоматически воскреснет на ближайшем Мнемолите и пешим ходом прибежит на точку, в которой находился на момент включения бота, а затем продолжит исполнять свои функции. Использование этой возможности при недостатке эликсиров может привести к поломке снаряжения. Так же не рекомендуется использовать эту возможность в походах, поскольку часто путь от места воскрешения до босса закрывается и попасть к остальной части группы вам будет сложно.

Молитва. Как только становится доступна [молитва](#) - ваш персонаж молится.

Возврат в город при низкой прочности снаряжения. Если прочность одной из частей вашего снаряжения станет меньше указанной цифры - персонаж использует навык "Возврат", вернётся к мнемолиту, к которому привязан, и бот будет выключен.

Включить защиту от нападения на других игроков. С этой галочкой ваш персонаж никогда не возьмет в цель другого игрока или его питомца. Галочка была введена для защиты от принудительного набивания очков РК персонажам, находящимся на боте, так называемой "покраски".

Третья вкладка "Защита"



В этой вкладке расположены

настройки использования поддерживающих и восстанавливающих предметов и навыков.

Первый блок "Зелья" имеет 4 слота для баночек: по два для ОЗ и ОМ. Сюда можно перетащить из инвентаря любые восстанавливающие предметы, не требующие выхода из боя: купленные у НПС тоники, созданные профессией Алхимик эликсиры, купленные в [Галерее Эйры](#) Фиалы или Сыворотки и даже баночки, работающие только на [дороге в Ад](#). Если такая баночка есть в инвентаре - она автоматически используется при достижении ОЗ или ОМ указанного количества процентов.

Второй блок "Пища" содержит два слота для Кулинарии: восстанавливающих предметов, для которых требуется, чтобы персонаж не был в состоянии боя и применение которых заставляет его присесть и отдохнуть. Подходят как созданные профессией Повар, так и аналогичные, купленные у НПС, а так же [леденцы Буффона](#). Использование для восстановления ОЗ и ОМ еды не рекомендуется, особенно для АоЕ-классов, поскольку для вывода из боя необходимо добить всех мобов, которые имеют вашего персонажа в качестве цели, в случае недостатка маны это будет сделано авто-атакой, что достаточно продолжительно, а в случае недостатка здоровья ваш персонаж и вовсе может не успеть это сделать.

В третий блок "Исцеляющие умения" можно поместить поддерживающие навыки вашего персонажа, которые он будет применять на себя в случае достижения ОЗ указанного процента. При этом они не обязательно должны иметь исцеляющий эффект.

Четвёртый блок "Умения благословения" предназначен для поддерживающих навыков вашего персонажа, которые он будет применять на себя либо по истечению их действия, либо по откату, если он больше времени действия. Если это массовое благословение - то оно будет применено на всех членов группы, но по истечению эффекта на вашем персонаже, независимо от того, что у других.

Последний блок "Питомец" предназначен для настройки поведения питомца, когда вы на боте. В ячейку для пищи можно поместить один из видов пищи питомца, и если она подходит для текущего призванного - он будет потреблять её, как только сытость достигнет указанного процента. Так же есть возможность призывать питомца после смерти и указать ему схему поведения. Обратите внимание, что если до включения бота схема была иной, она не вернётся после его отключения.



Последняя вкладка поделена на две

части: в левой вы можете установить поведение при приглашении/запросе в отряд. Правая же предназначена преимущественно для классов поддержки.

Настроек отряда существует два вида: первый блок "отряд" действует, когда вашего персонажа приглашают в отряд (при этом, он разумеется, не должен состоять в другом). Второй же блок "для лидера" описывает поведение вашего персонажа в ответ на запрос другого в ваш отряд. Обратите внимание, что настроить реакцию лидера группы на то, что один из членов отряда приглашает в него другого персонажа, бот к сожалению не позволяет.

Правая часть вкладки содержит по два слота для лечений и баффов. В первые две помещаются навыки вашего персонажа, которые он будет применять, взяв в таргет сопартийца, при достижении ОЗ сопартийца оказанного количества процентов. Важно понимать, что приоритеты лечения распределяются не по уровню оставшегося здоровья, а по месту в группе. Следовательно, если лидер пати проходит по критерию лечения (его здоровье меньше указанной планки), то остальные её члены могут не дожидаться лечения из-за откатов.

В нижние две ячейки можно поместить навыки благословений, и ваш персонаж будет использовать их на каждого из сопартийцев, на которых нет этого эффекта. Либо (если откаты не позволяют) - на того, кто первый в списке отряда. Есть некоторая тонкость в использовании этих ячеек: навык будет использован, если его тип - "Благословение" (в описании навыка). Навыки типа "Лечение" будут проигнорированы, если попытаться заставить бота использовать их как баффы.

Ещё одна важная настройка - дальность действия (вверху блока). Если сопартиец находится за пределами указанного радиуса от персонажа на боте - в цикле обработки лечений и благословений он будет проигнорирован. Однако, устанавливать это значение слишком большим не стоит. В случае, если персонаж находится за пределами дальности навыка лечения, но попадает в радиус бота - персонаж на боте подбежит к нему, использует навык лечения и отбежит обратно. Потеря времени на бег может сказаться на эффективности лечения.

Особые случаи настройки бота

Если среди используемых навыков атаки (первая вкладка) оставить только навык "[Ловля душ](#)", а в "список атак" добавить слово "Душа" и поставить галочку "Атаковать монстров из списка" - ваш персонаж будет ловить души на боте. Поскольку убивать монстров он параллельно с этим не сможет, рекомендуется ставить таких персонажей в областях, где качаются на мобах другие персонажи. Например, Жертвенный алтарь (Гремнины 75+ уровня). Игроки, которые их бьют на боте, часто игнорируют появляющиеся души. Следует так же иметь в виду, что каждый пойманный камень питомца помещается в отдельную ячейку, а каждая попытка поимки тратит единицу [терпения](#), поэтому, ставя персонажа на бота с такими настройками, необходимо убедиться, что терпения и места в инвентаре достаточно.

[На сайт игры](#)

Revision #3

Created 14 September 2024 16:57:49 by Главный Редактор

Updated 14 September 2024 19:36:22 by Главный Редактор