

## ProfitUI Catalyst

Официальный сайт - <http://chrislau.eq2interface.com/>

Сайт локализованной русской версии - <http://norrath.ru/>

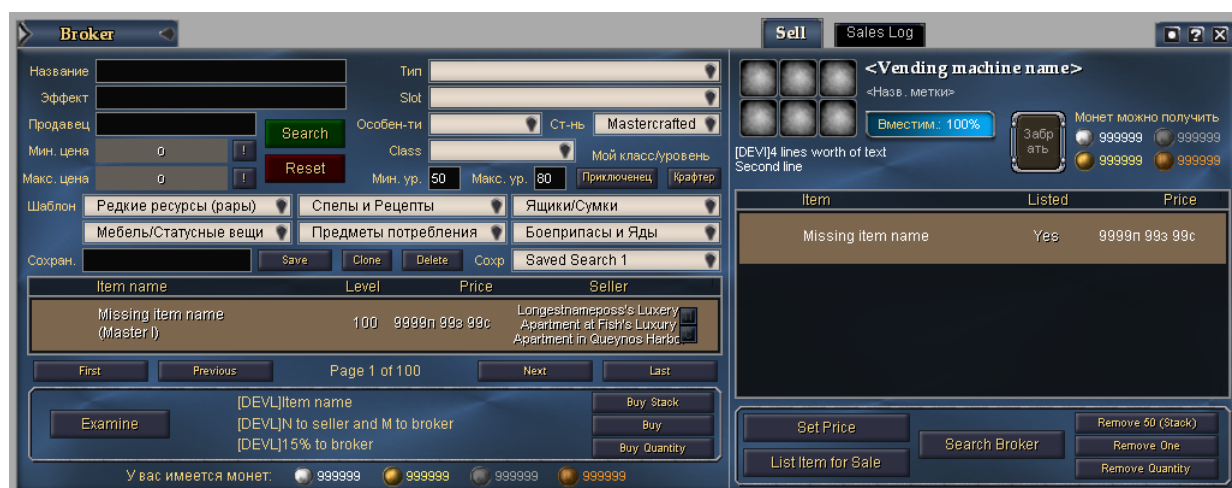
### ProfitUI Catalyst [Rus] Rev.100818

## ВОЗМОЖНОСТИ МОДА

- Двухпанельное окно брокера.
- Числовое отображение времени кулдауна (отката) использованных умений на хотбарах.
- Режим автоматического отказа от добычи. Исходное значение устанавливается в файле ProfitUI\_Settings\_LootOptions.txt (параметр **AutoDeclineLoot** - **false** [не отказываться; обычный игровой режим] или **true** [отказываться]).  
**Примечание:** В окне *Центр управления ProfitUI* можно управлять режимом во время игры - опция «Автоматически отказываться от любого лута» (настройка не сохраняется).
- Настройка размеров иконок окна действующих эффектов и враждебных заклинаний и эффектов цели и подразумеваемой цели через файл ProfitUI\_Settings\_EffectsIconSizes.txt:
  - **BeneficialEffectsIconSize** (окно действующих эффектов) - от **15** до **48**
  - **DetrimentalEffectsIconSize** (окно враждебных заклинаний) - от **15** до **48**
  - **TargetEffectsIconSize** (окно цели) - от **15** до **48**
  - **ImpliedTargetEffectsIconSize** (окно подразумеваемой цели) - от **15** до **48****Примечание:** В окне *Центр управления ProfitUI* можно управлять соответствующими настройками во время игры (настройка не сохраняется).
- Снятие дотов (при наличии умения[-ий]), кликая по соответствующим иконкам в окнах игрока, группы и рейда.
- Снятие дотов с себя (при отсутствии умения[-ий]), кликая по соответствующим иконкам в окнах игрока и группы, посредством использования бутылочек/лекарств, соответствующих вашему уровню (при их наличии в инвентаре).  
**Примечание:** Будут использоваться следующие лекарства: “Лекарство от травм”, “Волшебное лекарство”, “Гибельное лекарство” и “Стихийное лекарство” со словами:
  - T1.** Меньшее (пример: Меньшее “Стихийное лекарство”)
  - T2.** Бутыл (пример: Бутыл “Гибельное лекарство”)
  - T3.** Большое (пример: Большое “Волшебное лекарство”)
  - T4.** Отличное (пример: Отличное “Лекарство от травм”)
  - T5.** Изрядное (пример: Изрядное “Лекарство от травм”)
  - T6.** Отменное (пример: Отменное “Волшебное лекарство”)
  - T7.** Исключительное (пример: Исключительное “Гибельное лекарство”)
  - T8.** посвященного (пример: “Стихийное лекарство” посвященного)
  - T9.** Концентрированное (пример: Концентрированное “Гибельное лекарство”).
- Пять программируемых кнопок в окне игрока, группы и рейда (см. раздел **НАСТРОЙКА МАКРО-КНОПОК**).  
**Примечание:** Использование умений производится с прерыванием текущего каста (редактируется).
- Настройка учетных записей для входа в игру (если игра запускается через файл everquest2.exe).

## НАСТРОЙКА ОКОН

### Окно брокера



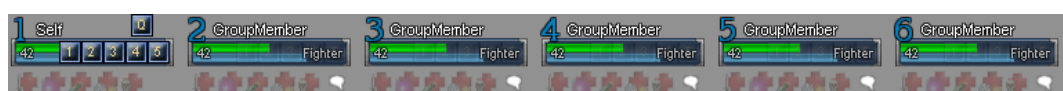
## Окно хотбаров



**Включение отображения численного значения отката (кулдауна) использованного умения:**

- в настройках окна установить вид рамки «Рамка и заголовок»

## Окно группы



**Значение «Только рамка» опции «Рамка и заголовок» в настройках окна:**

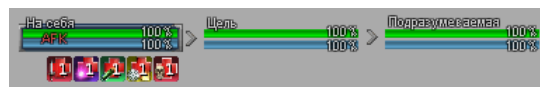
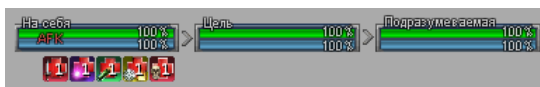
- переключает общий вид окна (с горизонтальным/вертикальным расположением согруппников)

**Настройка прозрачности заднего фона окна через файл [\\_ProfitUI\\_Settings\\_GroupWindow.txt](#):**

- прозрачность фона (параметр **GroupBackgroundOpacity** – от 0 до 100)

**Примечание:** В окне *«Центр управления ProfitUI»* можно управлять прозрачностью фона во время игры – опция «Прозрачность заднего фона окна группы» (*настройка не сохраняется*).

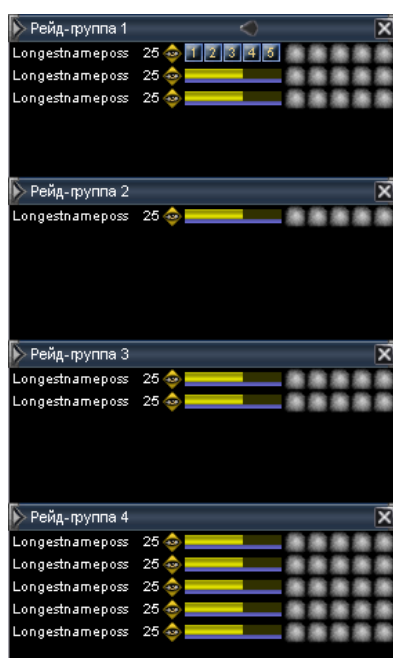
## Окно игрока

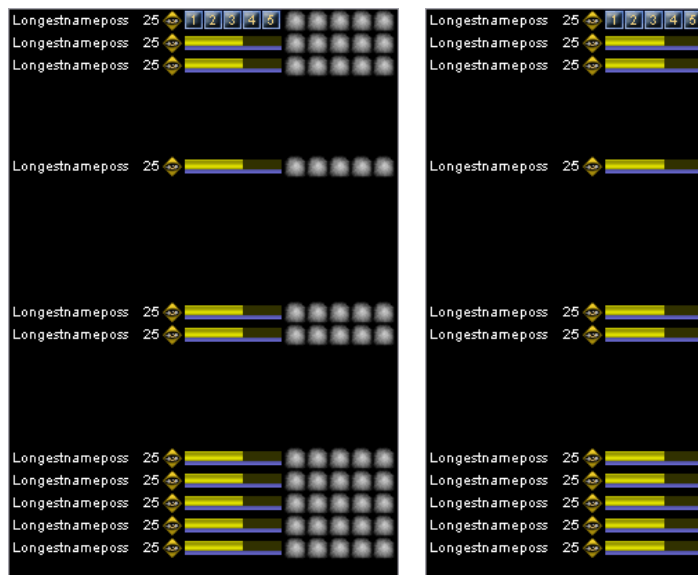


**Значение «Только рамка» опции «Рамка и заголовок» в настройках окна:**

- вкл./откл. отображение рамок элементов 'Цель' и 'Подразумеваемая цель'

## Окно рейда





**Значение «Только рамка» опции ‘Рамка и заголовок’ в настройках окна:**

- отключает отображение заголовков групп рейда

**Значение «Рамка и заголовок» опции ‘Рамка и заголовок’ в настройках окна:**

- включает отображение заголовков групп рейда

**Переключение между обычным и расширенным режимами:**

- нажмите правую кнопку мыши на окне и выберите соответствующий пункт меню

## Вход в игру



**Настройка списка SOE-аккаунтов через файл [\\_ProfitUI\\_LoginData.txt](#):**

Внутри блока `<DataSource Name="CharacterData">` данные по каждому аккаунту записываются в виде строки:

```
<Data username="USER" password="PASSWORD" Name="CHARACTER" server="SERVER"/>
```

, где:

**USER** – имя пользователя SOE-аккаунта

**PASSWORD** – пароль SOE-аккаунта

**CHARACTER** – имя персонажа

**SERVER** – название сервера, на котором создан персонаж

## НАСТРОЙКА МАКРОСОВ В ФАЙЛЕ [\\_ProfitUI\\_Cures.txt](#)

Макрос, который будет выполняться при снятии дотов через окно игрока, группы или рейда, необходимо прописать в параметр `Code` блока `<Data Name="MacroX" Code="NONE"/>`, где **X** принимает значения **Trauma** (травма), **Arcane** (волшебное), **Noxious** (гибельное), **Elemental** (стихийное) и **Curse** (проклятье).

Если макрос для конкретного дота не нужен – укажите в параметре **Code** значение **NONE**.

Использование кода **parent.PrepareCure.vTargetName** позволит выводить в макросе имя игрока, с которого снимают дот.

Рассмотрим на примерах, как составлять эти макросы.  
Предположим, что нам нужно выполнить макрос вида:

```
/say Снять – не снял, но хотя бы попробовал...
```

тогда параметр **Code** будет таким

```
&apos;say Снять – не снял, но хотя бы попробовал...&apos;;
```

**Примечание:** Во внутриигровой механике макросов – слеш перед командами не ставятся. Поэтому команда **/say** преобразилась в **say**.

т.е. **Code="&apos;say Снять – не снял, но хотя бы попробовал...&apos;;"**

Теперь усложним задачу и попробуем реализовать такой макрос:

```
/say {Имя_игрока}, как я ни старался – ничего не вышло
```

тогда параметр **Code** будет таким

```
&apos;say &apos;; ## parent.PrepareCure.vTargetName ## &apos;;, как я ни старался – ничего не  
вышло&apos;;
```

**Примечание:** На самом деле все просто – нужный макрос разбивается на части с учетом пробелов:

```
say + {Имя_игрока} + , как я ни старался – ничего не вышло
```

Все текстовые части (т.е. части которые не изменяются – как вы их написали, так они и должны выводиться), а это **say** и **, как я ни старался – ничего не вышло** – заключаются в **&apos;;**.

Было

```
say и , как я ни старался – ничего не вышло
```

стало

```
&apos;say &apos;; и &apos;;, как я ни старался – ничего не вышло&apos;;
```

А части, которые будут подменяться (в нашем случае – на имя игрока, с которого снимают дот), заменяются на **## parent.PrepareCure.vTargetName ##**.

Осталось только соединить наши обновленные части вместе, в порядке разбиения:

```
&apos;say &apos;; ## parent.PrepareCure.vTargetName ## &apos;;, как я ни старался – ничего не  
вышло&apos;;
```

## Ограничение использования символов

Если в сообщении используются следующие символы (группы символов), то лучше заключать сообщение в двойные кавычки (в макросе они должны заменяться на **&quot;**):

```
! ? : + - = ( ) > < >= <= !=
```

И на закуску – немного примеров:

```
/raidsay "Снимаю «Проклятье» с {Имя_игрока}"
```

```
&apos;raidsay &quot;Снимаю «Проклятье» с &apos;; ## parent.PrepareCure.vTargetName ##  
&quot;&apos;;
```

**Примечание:** Данный пример показывает, как сохранить пробелы (когда их несколько подряд) – необходимо всё выводимое сообщение заключить в двойные кавычки. В макросе они должны заменяться на **&quot;**.

```
! Ааа... {Имя_игрока} опять проклят
```

```
&apos;shout Ааа... &apos;; ## parent.PrepareCure.vTargetName ## &apos;; опять проклят&apos;;
```

**Примечание:** Краткая форма команды крика в зону **!** должны быть заменена на словесную **shout**.

```
/tell {Имя_игрока} Не устал подставляться?
```

```
&apos;tell &apos;; ## parent.PrepareCure.vTargetName ## &apos;; Не устал подставляться?&apos;;
```

```
/g Снимаю сглаз, порчу и ваши деньги. Платит {Имя_игрока}
```

```
&apos;g Снимаю сглаз, порчу и ваши деньги. Платит &apos;; ## parent.PrepareCure.vTargetName
```

**Примечание:** Данный пример показывает, как записывается макрос, если подменяемая часть находится в конце сообщения.

## НАСТРОЙКА МАКРО-КНОПОК

Все что должно выполняться по нажатию этих кнопок в окне игрока, группы и рейда – прописывается в файле `_ProfitUI_QuickRaidButtons.txt`.

### Структура файла

Файл состоит из 24-х блоков (по количеству подклассов) вида:

```
<Page Name="{название_подкласса}"> ... </Page>
```

, где `{название_подкласса}` – на английском языке, с заглавной буквы. **(Не изменять!)**

В каждом таком блоке пять записей:

```
<Data Name="{ButtonX}" Macro="{исполняемый_код}" Tooltip="{всплывающая_подсказка}"/>
```

, где:

- `{исполняемый_код}` – команды EverQuest 2, которые должны выполняться при нажатии на кнопку. Если ничего не должно выполняться – написать `NONE` (**строгое соответствие!**).
- `{ButtonX}` – название кнопки. Может быть только: `Button1`, `Button2`, `Button3`, `Button4` и `Button5`.  
**Не допускается других или повторяющихся значений!**
- `{всплывающая_подсказка}` – текст всплывающей подсказки, появляющейся при наведении на кнопку.

### `{исполняемый_код}`

Чтобы выполнить какое-либо умение используйте команду `useabilityonplayer parent.vTargetName <код_умения>` (вместо кодов умений можно использовать их реальные названия):

```
useabilityonplayer parent.vTargetName 2229994418
```

(Примечание: Будет использовано умение берсерка 'Безрассудная помощь')

Вы можете использовать команду `cancel_spellcast`, чтобы прерывать текущий каст. Обычно используется перед командой `useabilityonplayer`.

В итоге получилось следующее:

```
cancel_spellcast
```

```
useabilityonplayer parent.vTargetName 2229994418
```

Теперь разберем случай, когда умение имеет несколько рангов на разных уровнях. Не править же в файле коды умений при каждом получении обновленной версии :-).

Для того чтобы реализовать механизм автоматического использования умения с наивысшим, на данный момент, рангом, потребуется узнать коды умения всех рангов и соответствующие им уровни.

Разберем это на примере умения берсерка “Безрассудная помощь”. Включите запись игровых логов (команда `/log`). Наберите в строке ввода игрового чата команду `/say` и перенесите из книги заклинаний умение, код которого необходимо узнать. В итоге это будет выглядеть так:

```
/say Безрассудная помощь
```

Выполните команду (нажмите `<Enter>`). Потом откройте игровой лог персонажа, под которым проделывались эти операции и найдите примерно такую строчку:

```
(1245993718)[Fri Jun 26 09:21:58 2009] Вы говорите: "\aABILITY 2229994418 Безрассудная помощь: Безрассудная помощь\"
```

Ищите по фразе «`\aABILITY`». При наличии в книге заклинаний всех рангов нужного умения, получаем список кодов умения:

<b>18</b>	Безрассудная помощь	—	<b>2229994418</b>
<b>32</b>	Безрассудная помощь II	—	<b>759160778</b>
<b>46</b>	Безрассудная помощь III	—	<b>4268098652</b>
<b>60</b>	Безрассудная помощь IV	—	<b>761844627</b>

Вот как выглядит определение максимального ранга умения, доступного на текущем уровне персонажа (`parent.parent.parent.parent.Custom.ProfitUI_QuickRaidButtons.ActualLevel.Text`):

```
SpellForMyLevel=&apos;761844627&apos;;
```

```
COND=( parent.parent.parent.parent.Custom.ProfitUI_QuickRaidButtons.ActualLevel.Text &lt; 60 )
```

```
SpellForMyLevel=( COND ? &apos;4268098652&apos;; : SpellForMyLevel )
```

```
COND=( parent.parent.parent.parent.Custom.ProfitUI_QuickRaidButtons.ActualLevel.Text &lt; 46 )
```

```
SpellForMyLevel=( COND ? &apos;759160778&apos;; : SpellForMyLevel )
```



```
COND=( parent.parent.parent.parent.Custom.ProfitUI_QuickRaidButtons.ActualLevel.Text &lt; 32 )
SpellForMyLevel=( COND ? &apos;2229994418&apos; : SpellForMyLevel )
```

#### Пояснения:

- `SpellForMyLevel=&apos;761844627&apos;` – присвоение переменной `vAbilityCode` кода умения максимального ранга (**Безрассудная помощь IV** 60-го уровня).
- `COND=( parent.parent.parent.parent.Custom.ProfitUI_QuickRaidButtons.ActualLevel.Text &lt; 60 )` – присвоение переменной `COND` результата сравнения текущего уровня персонажа и уровня умения, присвоенного переменной `SpellForMyLevel` выше. Если ур. персонажа меньше (`&lt;`) ур. умения, то в переменную `COND` запишется значение `true`. Иначе – `false`.
- `SpellForMyLevel=( COND ? &apos;4268098652&apos; : SpellForMyLevel )` – Если результат сверки выше был `true`, то `SpellForMyLevel` присваивается код умения следующего по убыванию ранга (**Безрассудная помощь III** 46-го уровня). Иначе – значение переменной `SpellForMyLevel` не изменяется (присваивается свое же значение).
- и т.д.

В итоге, переменная `SpellForMyLevel` будет содержать код умения, ранг которого будет самым максимальным на текущем уровне персонажа.

Остается только изменить код использования умения на:

```
cancel_spellcast
useabilityonplayer parent.vTargetName SpellForMyLevel
```

Полный код:

```
SpellForMyLevel=&apos;761844627&apos;;
COND=( parent.parent.parent.parent.Custom.ProfitUI_QuickRaidButtons.ActualLevel.Text &lt; 60 )
SpellForMyLevel=( COND ? &apos;4268098652&apos; : SpellForMyLevel )
COND=( parent.parent.parent.parent.Custom.ProfitUI_QuickRaidButtons.ActualLevel.Text &lt; 46 )
SpellForMyLevel=( COND ? &apos;759160778&apos; : SpellForMyLevel )
COND=( parent.parent.parent.parent.Custom.ProfitUI_QuickRaidButtons.ActualLevel.Text &lt; 32 )
SpellForMyLevel=( COND ? &apos;2229994418&apos; : SpellForMyLevel )
cancel_spellcast
useabilityonplayer parent.vTargetName SpellForMyLevel
```

#### Комментирование выполнение команд

Чтобы добавить вывод сообщения при выполнении макро, надо:

- **для любых команд** (команду ! [крик в зону] надо заменить на `shout`), **кроме tell**:
  - перед или после команды `useabilityonplayer parent.vTargetName SpellForMyLevel`, на новой строке, пишите желаемую команду. Используйте `parent.vTargetName`, если хотите вставить имя игрока, на котором нажимается макро-кнопка.

##### Пример:

```
useabilityonplayer parent.vTargetName SpellForMyLevel
say parent.vTargetName усилен заклинанием!
```

- **для tell**:

- перед или после команды `useabilityonplayer parent.vTargetName SpellForMyLevel`, на новой строке, пишите  
`parent.Execute.OnPress={желаемая_команда_tell,_составленная_по_описанию_выше}`  
`parent.Execute.Press=true`

##### Пример:

```
useabilityonplayer parent.vTargetName SpellForMyLevel
parent.Execute.OnPress=&apos;tell &apos;; ## parent.vTargetName ## &apos; &quot;Примерь
♪♪ ШУТОВСКОЙ КОЛПАК ♪♪ на 30 сек.&quot;&apos;;
parent.Execute.Press=true
```

#### КЛЮЧИ АЛЬТЕРНАТИВНЫХ ВАРИАНТОВ

- |                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>Maintained_RTL</b> | – <b>Окно поддерживаемых заклинаний</b> : вариант окна, с надписями слева от иконки.  |
| <b>UTF8</b>           | – Вариант модификации с расширенными возможностями, работающий только, если используется измененный (пропатченный) файл клиента игры <code>everquest2.exe</code> . Дополнительную информацию можно узнать <a href="#">здесь</a> . |

#### Использование ключей

В файле профиля модификации (11-ProfitUI\_[Rus].meu) есть тэги `<var> ... </var>` – между ними и надо вписать желаемые ключи модификации. А апдейтер сделает всё остальное.

Пример:

```
<var>
UTF8
</var>
```

## ИЗВЕСТНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

**В:** *В окне чата нет строки для ввода текста.*

**О:** В настройках окна чата, выберите для опции 'Рамка и заголовок' значение «Нет».

**В:** *Пропало окно со статистикой (нижняя панель).*

**О:** В окне 'Настройка ProfitUI' нажмите кнопку «Макс. ширина панели», чтобы она появилась. **Но обязательно**, вручную, сдвиньте панель и верните на место, чтобы ее положение сохранилось клиентом игры.

## РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

При возникновении проблем с работой ProfitUI Catalyst [Rus] советуем Вам обратиться на форум технической поддержки русской версии – <http://forum.norrath.ru/index.php?showforum=79>

Спасибо за использование ProfitUI Catalyst [Rus]. Приятной игры!