

ProfitUI Catalyst

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

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

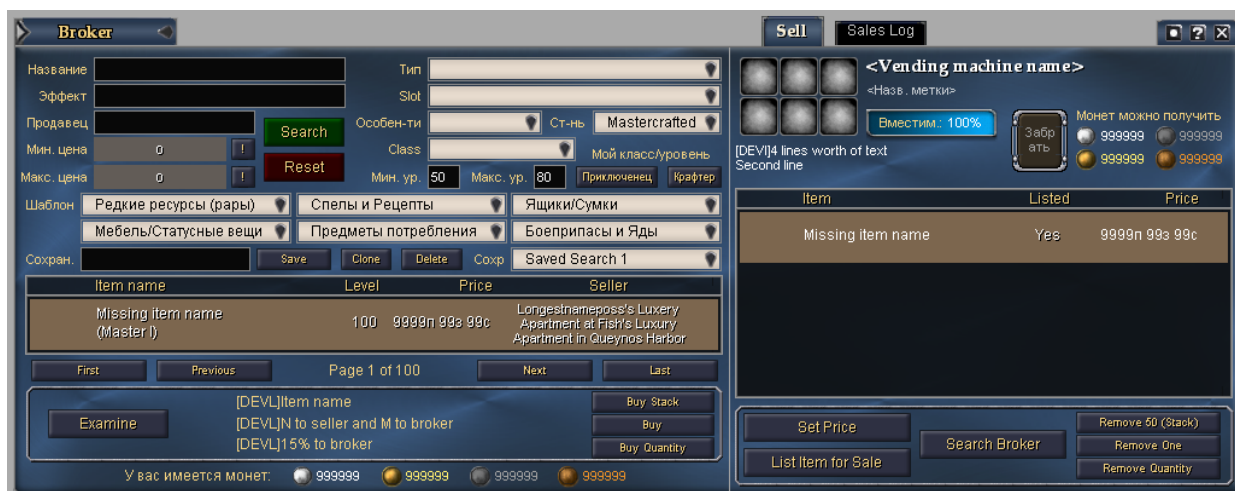
ProfitUI Catalyst [Rus] Rev.100818

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



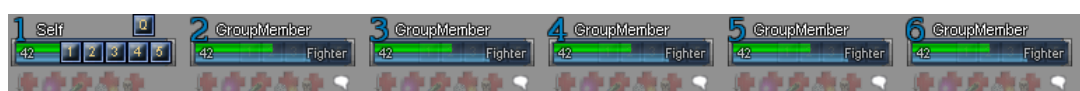
Окно хотбаров



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:

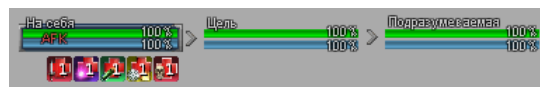
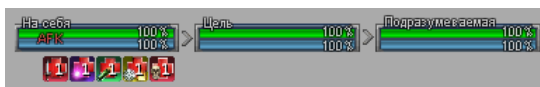
- переключает общий вид окна (с горизонтальным/вертикальным расположением согруппников)

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*).

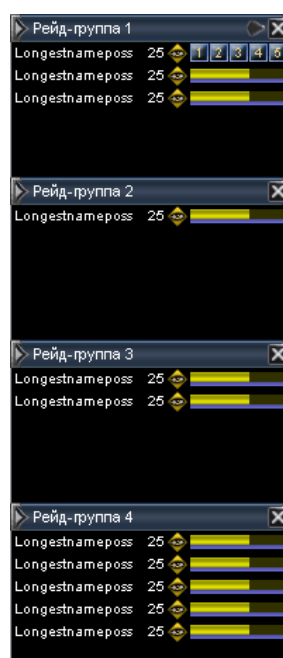
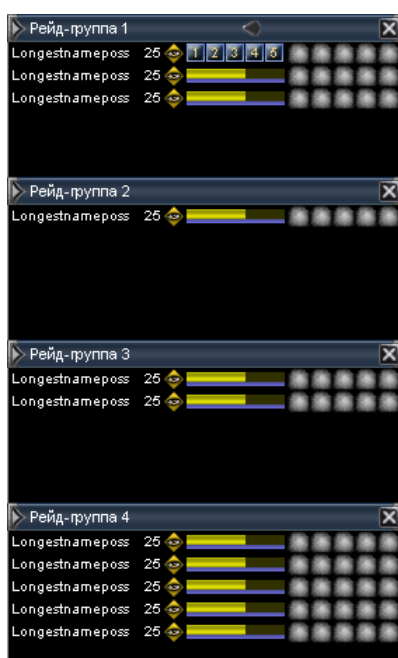
Окно игрока

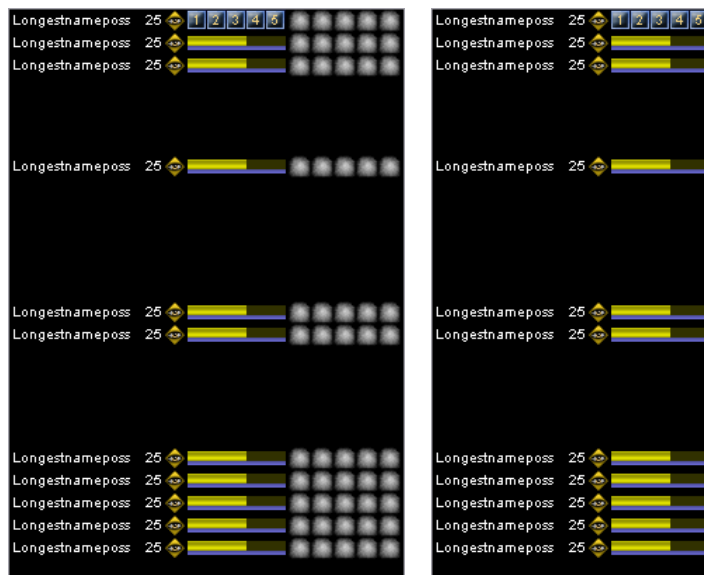


Значение «Только рамка» опции «Рамка и заголовок» в настройках окна:

- 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

КЛЮЧИ АЛЬТЕРНАТИВНЫХ ВАРИАНТОВ

Maintained_RTL – **Окно поддерживаемых заклинаний:** вариант окна, с надписями слева от иконки.

UTF8 – Вариант модификации с расширенными возможностями, работающий только, если используется измененный (пропатченный) файл клиента игры **everquest2.exe**. Дополнительную информацию можно узнать [здесь](#).

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>
```

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.

Ограничения: Никаких русских символов – игра этого не переваривает!

{исполняемый_код}

Чтобы выполнить какое-либо умение используйте команду **useability <код_умения>**:

```
useability 2229994418
```

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

Вы можете использовать команду **cancel_spellcast**, чтобы прерывать текущий каст. Обычно используется перед командой **useability**.

Завершающей командой должна быть **target_previous** – переключает цель обратно.

В итоге получилось следующее:

```
cancel_spellcast
useability 2229994418
target_previous
```

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\а"
```

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

18 Безрассудная помощь — 2229994418
32 Безрассудная помощь II — 759160778
46 Безрассудная помощь III — 4268098652
60 Безрассудная помощь IV — 761844627

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='761844627'; – присвоение переменной SpellForMyLevel кода умения максимального ранга (Безрассудная помощь IV 60-го уровня).
- COND=(parent.parent.parent.parent.Custom.ProfitUI_QuickRaidButtons.ActualLevel.Text < 60) – присвоение переменной COND результата сравнения текущего уровня персонажа и уровня умения, присвоенного переменной SpellForMyLevel выше. Если ур. персонажа меньше (<) ур. умения, то в переменную COND запишется значение true. Иначе – false.
- SpellForMyLevel=(COND ? '4268098652'; : 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  
useability SpellForMyLevel  
target_previous
```

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  
useability SpellForMyLevel  
target_previous
```

Комментирование выполнение команд

При необходимости написать что-либо в чат или послать личное сообщение, воспользуйтесь командой do_file_commands <имя_файла>.

```
do_file_commands ProfitUI_QRB_Troubador_tt_JestersCap.txt
```

do_file_commands выполняет команды, записанные в файле ProfitUI_QRB_Troubador_tt_JestersCap.txt.

Примечания:

- Имя файла не должно содержать русские буквы, пробелы и знаки “-” [минус] (проверено).
- Все файлы, используемые с командой do_file_commands, должны находиться в каталоге игры.
- Чтобы написать личное сообщение – используйте команду tt.
Пример: tt “Примерь ♪♪ ШУТОВСКОЙ КОЛПАК ♪♪ на 30 сек.”
- Файл должен быть сохранен в кодировке “UTF-8 (without BOM)” (она же: “UTF-8 without Signature”, “UTF-8 без сигнатуры BOM”). Стандартный Блокнот (Notepad) сохраняет в UTF-8 (с сигнатурой) – поэтому использовать его для редактирования и сохранения этих файлов нельзя!

Например, можно воспользоваться бесплатным редактором [Notepad++](#). При создании нового файла, выберите пункт 'Кодировать в UTF-8 (без BOM)', в меню "Кодировки".

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!