

# 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

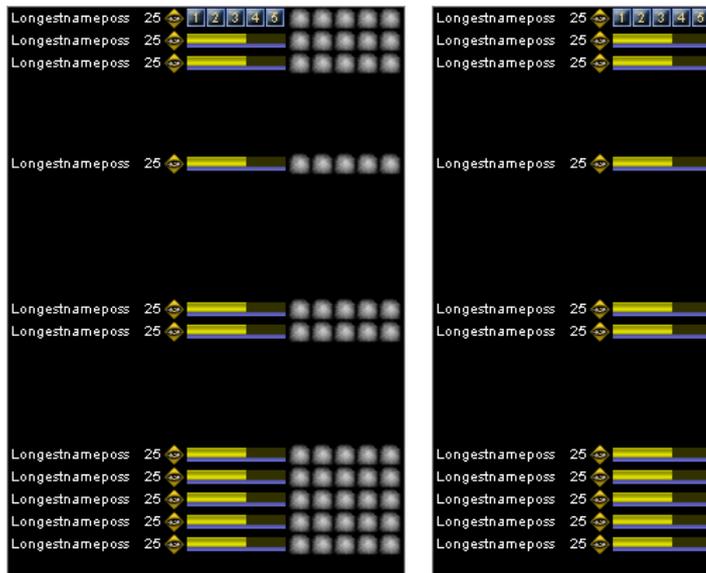


### Значение «Только рамка» опции «Рамка и заголовок» в настройках окна:

- 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\a"
```

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=&apos;761844627&apos;` – присвоение переменной `SpellForMyLevel` 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
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!