



Nie trać czasu na nabijanie expa...  
...nasze **boty** zrobią to za Ciebie!

Strona główna | Artykuły | Download | **SKLEP** | Forum | Kontakt | Reklama | Newsy z Tibii

Tibiasoft.com Forum > Boty > Obsługa botów > Blackd Proxy  
BlackD Proxy - manual

**Witaj złotowinfo**  
Ostatnio zalogowany Dzisiaj o 15:00  
Prywatne Wiadomości 0 nie przeczytanych Razem 0.

Panel Użytkownika | FAQ | Lista użytkowników | Kalendarz | Gry | Nowe Posty | Szukaj | Szybkie Menu | Statystyki | Wyloguj się

ZAMKNIĘTE

Narzędzia wątku | Przeszukaj ten temat | Oceń Temat | Wygląd

10-04-2008, 20:09

#1

**nero**  
Odpoczynek

Zarejestrowany Sep 2008  
Postów 29  
Reputacja 6

BlackDProxy - manual

MASA BŁĘDÓW , DO POPRAWKI : P

# BlackD Proxy - user guide

1. **CHEATS** - podstawowe funkcje bota
2. **RUNEMAKER** - tworzenie run, alarmy, "white list"
3. **CAVEBOT** - automatyczne expienie
4. **HOTKEYS** - skróty klawiszowe
5. **WARBOT** - funkcje wojenne, auto sio~
6. **MAGEBOMB** - atak klonów 😊
7. **TOOLS** - mało przydatne funkcje
8. **PROXY** - opcje połączenia routing, łączeniez OTSami
9. **STOP ALARM** - jednorazowe wyłączenie alarmu
10. **TRAINER** - trenowanie i podnoszenie spearow, uzupełnianie amunicji
11. **EVENTS** - Zdarzenia globalnej akcji - reakcja
12. **? - conditionalevents** - zdarzenia warunkowe
13. **HP & MANA** - opcje leczenia i regeneracji

## 1. CHEATS

Znajdują się tu różne opcje bota, nie powiązane z innymi zakładkami.

Pierwsza i główna opcja Activate hardcore cheats która jest domyślnie zaznaczona, odpowiada za działanie większości poleceń bota (takie moduły jak cavebot, trainer, runemaker, autoheal oraz wszystkie komendy exiva xxx)

Jeżeli nadchodzi nas GM i prosi o przepisanie jego wiadomości odznaczamy 'hardcore cheats', w przeciwnym wypadku gdy będziemy próbowali powtórzyć po GM komendy zaczynające się na exiva (np. exiva dance) do zamiast wyświetlenia tego jako wiadomości na 'chacie', nasz bot wykona ją co będzie wystarczającym dowodem dla GM'a by dać nam BAN'a 😊

No to lecimy niżej.

**Logout if danger on screen at start** - Wylogowanie z gry gdy nasza postać jest w niebezpieczeństwie Nie polecam

**Reveal all invisible creatures** - Odkrycie (zamiana w Oracle) wszystkich niewidzialnych stworzeń w tym też osoby na utana vid/stealth ringu oraz wszelkiego rodzaju wieżyczki.

**Change light to this intensity** : regulacja poziomu światła.

**Autoruneheal if hp drop under** - Nie używamy tego.

**AutoExuraVita if hp drop under** - jak wyżej.

**Accept order if you get in a channel** Akceptuj polecenie otrzymane na kanale, używamy np do synchronicznego ataku. ["polecenie na kanale" : "nazwa potwora/gracza"]  
read order as cast [ wybieramy akcję/formę ataku]

**Only accept from this leader** : Dotyczy powyższej opcji, wybieramy tu lidera od którego akceptowane

będą komendy. W wypadku pustego pola, akceptowane są komendy od wszystkich)

**BIG MAP** - Mamy tu podgląd na mapę za pomocą której możemy dodawać 'waypointy' do naszego skryptu bez potrzeby wędrowania w dane miejsce.

**Backpacks** - nic praktycznego

**Show True map** - mapa z uwzględnieniem wszystkiego co się rusza.

To co mamy niżej omiemy bo nie należy tego zmieniać

Po prawej stronie mamy pole tekstowe z dostępnymi komendami w grze.

Dokładnie przyjrzymy się im dalej.

exiva mcit COMMAND - komenda z uwzględnieniem wszystkich MC

**exiva autocombo** - 'combo' na ostatnim kanale , o tym dalej

**exiva autocomboXX XX** - 'combo' na ostatnim na kanale "XX XX"

**exiva screenshot** Tworzy rzut ekranu za pomocą zewnętrznego programu i zapisuje go w katalogu blackd.

**exiva \_\_abc = value** - Zapisuje daną wartość w zmiennej lokalnej abc

**exiva \_\_abc = value** - Zapisuje daną wartość w zmiennej globalnej abc

**exiva > XX XX ...** (sends hex to server, with auto-header)

**exiva < XX XX ...** (sends hex to client, with auto-header)

**exiva bomb** - rozpoczyna masowy atak 'magebomb'

**exiva turn0** Ruch o 1 sqm w górę

**exiva turn1** Ruch o 1 sqm w prawo

**exiva turn2** ruch o 1 sqm w dół

**exiva turn3** ruch o 1 sqm w lewo

**exiva dance** - tzw. taniec, równoznaczne wywołaniu 4 poprzednich komend.

**exiva phone X** - wykonanie telefonu na podany numer przy użyciu Skype. ( więcej info dalej)

**exiva log TEXT** - dodanie tekstu do 'logów' naszej postaci.

**exiva testsound** - Aktywacja dużego alarmu

**exiva testding** - Aktywacja małego alarmu

**exiva close** - Zakończenie połączenia z serwerem.

**exiva relog** Przelogowanie

**exiva openbp** (opens first container of last container)

**exiva blueaura** 'niebieska aura' Automatyczne leczenie runami UH bez względu na poziom hp, co 300ms=0,3s

**exiva mana** - Użycie manafluida

**exiva kill X** - Równoznaczne zaznaczeniu/odznaczeniu ataku na danym potworze X

**exiva kill** - To co wyżej na ostatnim potworze z battlelist.

**exiva outfit** - exiva\_outfit X ( X z przedziału 1-150?) Zamiana wyglądu naszej postaci, widoczne wyłącznie dla nas.

**exiva uh** - Użycie runy UH na sobie.

**exiva fastuh** - j/w, dużo szybciej

**exiva exp** Dużo ciekawych informacji dotyczących doświadczenia. Wyświetlany tekst możemy edytować w specjalnej sekcji.

**exiva expreset** - Reset zebranych do tej pory informacji, dot. exiva\_exp.

**exiva fish** - Automatyczny rybak , trzymamy wędkę w miejscu na amunicję ( strzała)

**exiva pos** Zwrócenie naszej pozycji (x,y,z)

**exiva plot X,Y,Z** - Pokazuje na mapie miejsce o danej pozycji.

**exiva speed** - sprawdzenie prędkości połączenia?

**exiva speed** - Ustanowienie prędkości połączenia?

**-pos**

**-get**

**exiva !XX XX** Pokazuje nam przedmiot (teksturę) od id XX XX np: exiva !BB 0D)

**exiva !XX XX AA** J/w z uwzględnieniem ilości, np złota : exiva !BB 0D 64)

**exiva #XX XX DD** Założenie itemu np : exiva #BB 0D 0A)

**exiva all** 'Wall hack' Pokazuje nam informacje (nazwę oraz %HP) istoty znajdującej się obok nas bądź na wyższych/nniższych piętrach. Maxymalnie może wyświetlić ok. 35 istotek.

**exiva 0TARGETNAME** Użycie SD na graczu

**exiva 1TARGETNAME** Użycie HMM na graczu

**exiva 2TARGETNAME** Użycie Explosion na graczu

**exiva 3TARGETNAME** Użycie IH na graczu

**exiva 4TARGETNAME** Użycie UH na graczu

**exiva 5TARGETNAME** Użycie SD na graczu

**exiva 6TARGETNAME** Użycie HMM na potworze

**exiva 7TARGETNAME** Użycie Explosion na potworze

**exiva 8TARGETNAME** Użycie IH na potworze

**exiva 9TARGETNAME** Użycie UH na potworze

**exiva B:TARGETNAME** Użycie Fireball na potworze

**exiva C:TARGETNAME** Użycie Stalagmite na potworze

**exiva D:TARGETNAME** Użycie Icicle na potworze

**exiva +0TARGETNAME** Odpowiednio jak wyżej z uwzględnieniem wszystkich MC

**exiva +1TARGETNAME** Odpowiednio jak wyżej z uwzględnieniem wszystkich MC

**exiva +2TARGETNAME** Odpowiednio jak wyżej z uwzględnieniem wszystkich MC

**exiva +3TARGETNAME** Odpowiednio jak wyżej z uwzględnieniem wszystkich MC

**exiva +4TARGETNAME** Odpowiednio jak wyżej z uwzględnieniem wszystkich MC

**exiva +5TARGETNAME** Odpowiednio jak wyżej z uwzględnieniem wszystkich MC

**exiva +6TARGETNAME** Odpowiednio jak wyżej z uwzględnieniem wszystkich MC

**exiva +7TARGETNAME** Odpowiednio jak wyżej z uwzględnieniem wszystkich MC

**exiva +8TARGETNAME** Odpowiednio jak wyżej z uwzględnieniem wszystkich MC



**exiva +9TARGETNAME** Odpowiednio jak wyżej z uwzględnieniem wszystkich MC  
**exiva +ATEXT** Wszystkie MC używają komendy "TEXT"  
**exiva +BTARGETNAME** Wszystkie MC atakują cel(TARGET) runą explosion  
**exiva +CTARGETNAME** Wszystkie MC atakują cel(TARGET) runą stalagmite  
**exiva +DTARGETNAME** Wszystkie MC atakują cel(TARGET) runą icicle  
**exiva cancel** Anuluje wszystkie piszczące i gryzące nas w uszy alarmy  
**exiva pause** Zatrzymanie wszystkich automatycznych funkcji (teoretycznie wszystkiego)  
**exiva pause-** Zatrzymanie wszystkich automatycznych funkcji oprócz automatycznego leczenia  
**exiva play** Wznowienie wszystkich automatycznych funkcji  
**exiva view +X** Podgląd piętra znajdującego się X poziomów pod nami  
**exiva view -X** Podgląd piętra znajdującego się X poziomów nad nami  
**exiva lifefluid** Użycie lifefluida  
**exiva health\_potion Użycie** strong health potion  
**exiva strong\_health\_potion** Użycie strong health potion  
**exiva great\_health\_potion** Użycie Great Health Potion  
**exiva manafluid** Użycie manafluid  
**exiva mana\_potion** Użycie mana potion  
**exiva strong\_mana\_potion** Użycie strong mana potion  
**exiva great\_mana\_potion** Użycie great mana potion  
**exiva ultimate\_health\_potion** Użycie ultimate health potion  
**exiva great\_spirit\_potion** Użycie great spirit potion  
**exiva small\_health\_potion** Użycie small health potion  
**exiva say:message** Wysłanie wiadomości "message" na trade  
**exiva sell:XX XX:N** Sprzedaż N elementów o id XX XX  
**exiva buy:XX XX:N** Kupno N elementów o id XX XX  
**exiva turbo** Bieg przed siebie 😊

### Na zielonym polu mamy 3 opcje leczenia runami UH. Żadko uzywane ale opiszę.

- 1. Classic mode 0% waste.** Standardowe leczenie bez większych strat.
- 2. No need open bps, exact cast. Little chance of waste.** Leczenie nie wymagające otwierania plecaków z runami. Często zjada 2 runy zamiast jednej 😊
- 3. War mode.** Tryb wojenny, duże straty, bardzo szybkie leczenie prowadzące wręcz do wyczerpania ( exhausted)  
Obecnie chyba nikt się nie leczy runami UH i ta sekcja jest omijana.

I na samym końcu ciekawe opcje dotyczące wyświetlania pewnych informacji na naszym ekranie.

**Show colour effects** - kolorowe efekty

Show exp in Tibia window title - Ukazanie informacji o doswiadczeniu w górnym pasku klienta.

**Auto gratz at lvl advances** - Bot gratuluje nam przy każdym awansie wyświetlając komunikat BlackD Proxy: Gratul!

**Autorelog** - Omijamy to szerokim łukiem. Jest to wykrywalne przez serwery Cip Softu, skutkuje banem!

**GM message trigger special events and pauses** - Wiadomości od GM powodują zatrzymanie automatycznych funkcji jak leczenie czy cavebot

**Avoid shooting damage..** - Zakazanie automatycznego wypuszczania run gdy hp jest poniżej %AutoRuneHeal ustawianego w lewej kolumnie.

exiva exp message : wiadomość wyświetlana po napisaniu 'exiva exp'

tibia window title: tekst pokazany w górnym pasku klienta.

Oba możemy modyfikować i uzupełniać, dodając nowe zmienne co urozmaici nam trochę życie 😊

## 2. RUNEMAKER

W zakładce znajdziemy wiele ciekawych opcji, które wbrew pozorom nie dotyczą wyłącznie czarowania zaklęcia kamyków 😊

**Always make runes in Right hand** - tworzenie run w prawej ręce ( dla praworęcznych)

**Always make runes in Left hand** - tworzenie run w lewej ręce ( dla leworęcznych)

[x] **Activate runemaker for this character** - włączamy tworzenie run

[x] **Auto eat food for this character** - automatyczne żywienie

[x] **Auto logout if danger in any floor** - wylogowanie postaci w przypadku niebezpieczeństwa na poziomie postaci oraz na pietrach wyższych niższych

[x] **Auto logout if danger in current floor** - wylogowanie postaci w przypadku niebezpieczeństwa na poziomie postaci

[x] **Auto logout if out of runes or soulpoints** - wylogowanie postaci w przypadku braku pustych run lub duchowego wyczerpania "soul points"

[x] **Play ding.wav at messages** - alarm dźwiękowy w przypadku wiadomości.

[x] **Play player.wav when unfriendly player-creature pop on screen** - alarm dźwiękowy w przypadku napotkania "kreatury" (gracza/potwora/npc)

[x] **Drink a mana fluid if mana is less than X** - Uzupełnianie poziomu many, mana fluidami w przypadku gdy spadnie ona poniżej x (nie polecam, lepiej użyć do tego zakładki HP & MANA)

[x] **If out of runes or out of soulpoints then waste mana with this spell** - W przypadku braku run/souli pal manę zaklęciem:

[nazwa zaklęcia] koszt many: [x]

**Make this rune if enough mana / soulpoints** - Twórz te runy jeśli mana/soul points :

[zaklęcie na tworzenie runy] koszt many: [x] koszt souli: [x]

Prawa kolumna : **Don't consider following names as danger** - Istoty które nie są dla nas

niebezpieczne:

- W przypadku zaznaczonej opcji "Play player.wav..." bądź przy włączonym caveocie, potwory tu dodane nie będą wywoływały żadnych alarmów!  
 [load] [add] wczytanie/zapis naszej "białej listy" Standardowo znajduje się ona w pliku fri.txt bezpośrednio w katalogu BlackD Proxy. Można utworzyć kilka plików i zależnie od potrzeba wczytywać odpowiedni. W załączniku umieścisz własny plik

[x] **On danger play sound** - alarm dźwiękowy w przypadku niebezpieczeństwą radzę zostawić włączony

[x] **On dangerscreenshot** - w przypadku niebezpieczeństwa bot tworzy zrzut programu, za pomocą zewnętrznej aplikacji. Nie polecam.

[x] **Close = dangertoo** - bot traktuje utratę połączenia jako niebezpieczeństwą dzięki czemu włącza się alarm. Dzięki tej opcji natychmiast dowiadujemy się o kicku / wylogowaniu postaci.

### 3. CAVEVOT

Czyli to bez czego bot nie byłby botem 😊

Rozejrzyjmy się. Wygląda to trochę groźnie, prawda?

Na pierwszy rzut oka, masa skomplikowanych opcji, a w rzeczywistości kilka komend i mnóstwo syfu 😊

Na początku wybieramy postać której będzie dotyczył skrypt. Możemy mieć jednocześnie uruchomionych kilka skryptów dla różnych postaci, gdy gramy na MC.

Bezpośrednio niżej znajduje się edytor skryptu. W BlackD wszystko czytane jest od góry do dołu, z określoną prędkością którą możemy dowolnie zmieniać.

Domyślnie każda kolejna linijka kodu jest czytana co 300ms (0,3s) co nam w zupełności wystarcza. W polu niżej możemy edytować wybraną linię kodu.

I na samym dole mamy pole wyboru pliku który możemy wczytać istniejący plik bądź zapisać nasz skrypt do pliku.

W tym celu w polu File: wpisujemy nazwę pliku ( z rozszerzeniem.txt) który zostanie automatycznie utworzony przez BlackD Proxy. (np Trolle.txt) 😊

No i czas na te zielone brzydkie przyciski 😊

To może tak po kolei.

setMeleeKill(nazwa potwora) - Równoznaczne z zaznaczeniem opcji atak na potworze; walka w zwarciu bądź w dystansie.

setLoot(ID) Dodajemy przedmioty które ma zabierać nasz bot z martwych ciał. np setLoot D7 0B ( zbieranie GP)

setHmmKill(nazwa potwora) Atak danego stworzenia runą HMM

onDangerGot(x,y,z) Pozycja w którą idzie postać w razie niebezpieczeństwa ( np atak PK)

onGMpause - Zatrzymuje skrypt przy pojawieniu się GM'a ( bot przestaje chodzić, atakować itd)

Uwaga! Każda wiadomość od GM'a nawet ta na trade zatrzymuje działanie caveбота.

onPLAYERpause - Jak wyżej lecz w przypadku zwykłego gracza.

setVeryFriendly - Bardzo przyjazny tryb, bot atakuje tylko te potwory które nas atakują. Dzięki temu nie bijemy "cudzych" potworów. Znacznie spowalnia expienie.

setRetryAttacks

setDontRetryAttack

setPriority(nazwa potwora, +x/-x) Ustawienie danemu potworowi priorytetu. Np. setPriority Dragon +1 - spowoduje to że bot będzie bił najpierw smoka, a dopiero później resztę. Możemy dodać jeszcze inne priorytety np setPriority Dragon Lord +2 - analogicznie

setSpellKill(nazwa potwora,zaklecie,odleglosc) - Atak wybranego potwora przy użyciu danego zaklecia gdy odleglosc między postacią a potworem jest mniejsza/równa wprowadzonej wartości

setExoriVis - Atak na danym potworze czarem ExoriVis

setExoriMort - Analogicznie jak wyżej

setSDKill - Analogicznie jak wyżej

setAvoidFront(nazwa potwora) - Ustawianie się "na ukos" od danego potwo\*\*\*\* Dzięki temu unikamy ataków wysyłanych na wprost, typu "wave"

onGMcloseConnection - Nie działa

onTrapGiveAlarm - W przypadku otoczenia przez potwory, pojawia się alarm.

setAny

setFriendly - Nie atakuje potworów innych graczy. ( Mało wrażliwe)

setFollow - Tryb podążania za potworem

setNoFollow - Przeciwnie do powyższego

setLootOn - Włączenie zbierania loota ( DOMYŚLNIE WŁĄCZONE, NIE DODAJEMY! )

setLootOff - Wyłączenie zbierania loota.

move <current x,y,z> Idź do punktu o danym położeniu

useItem <current x,y,z> Użyj przedmiotu na danym polu (x,y,z)

closeConnection - Zamkni połączenie

fishX - Łów ryby aż do wartości X

waitX - Zatrzymanie się na x sekund

stackItems - Grupowanie przedmiotów

resetLoot - "Reset" loota

resetKill

sayMessage - Wysłanie wiadomości

sayInTrade - Wysłanie wiadomości na trade

fastExiva -

putLootOnDepot - Wyłożenie loota w dp.



dropLootOnGround- Wyrzucenie Loota na ziemię

IfTrue(thing1|operator|thing2)Goto line x Jeżeli prawdą jest że : coś jest warunek: większe/mniejsze itd od czegoś to idź do danej linii skryptu.  
 Np IfTrue(\$mycap\$<50) Goto line 100 - A w linii 100 i kolejnych wpisujemy drogę do miasta i odłożenie itemów do dp (auto-depositer)  
 gotoScriptLine x - Idź do danej linii skryptu  
 IfEnoughItemsGoto (ItemID|ammount|line) Jeżeli liczebność danego przedmiotu'itemID' jest równa/większa niż 'ammount' to idź do danej linii skryptu  
 IfFewItemsGoto (ItemID|ammount|line) - Niepotrzebne  
 Comment(#) ... Label ( : ) labelname - Dodawanie komentarzy które stanowią pomoc tylko dla nas, dla bota są niewidoczne.

#### 4. HOTKEYS

W tym miejscu możemy utworzyć sobie kilka skrótów. Client daje nam jedynie 12 klawiszy od F1 po F12 oraz ich kombinacje z klawiszami SHIFT, CTRL

Dla wielu magów może to być mało, dlatego warto przyjrzeć się tej zakładce.

Znajduje tu się tabelka złożona z 3 kolumn:

key1 ; key2(opt); command/message to say

key1 - klawisz klawiatury który aktywuje daną akcję.

key2 - alternatywny klawisz wywołujący to samo zdarzenie ( opcjonalne, można zostawić wolne)

command/message to say - tu mamy sporo możliwości. Gdy wpisujemy czysty tekst, zostanie on wysłany na wybranym chacie jako zwykła wiadomość

Jeżeli wpisujemy tu nazwę zaklęcia, to zostanie ono użyte. Możemy także użyć tu komend zadeklarowanych przez bota jak np "exiva exp" czy zmiennych globalnych jak np \$myhp\$ o których później.

OPTIONS : Activate hotkeys - aktywujemy stworzone przez nas hotkeye

Repeat action while key pressed, each 500 ms - Powtarzanie akcji co 500ms=0,5s

.. to by chyba było na tyle 😊

#### 5. WAR BOT

Znajdujące się tu funkcje służą głównie do leczenia przyjaciół, np podczas wojny.

Current list of group files - Lista plików zawierających listę przyjaciół do leczenia.

Domyślnie jest to jeden plik o nazwie autoheal.txt

Redefine the outfit for selected group: Zmieniamy strój naszym kolegom by stali się bardziej widoczni.

OUTFIT ID : 40 0 0 0 0 Radzę samemu się tym pobawić.

Aby aktywować klikamy na [DEACTIVATED- press to run changer]

Po prawej stronie widzimy listę osób które bot będzie leczył.

Możemy ją wyczyścić, klikając [Clear]

Dodać nowe osoby wpisując w polu tekstowym nick gracza a następnie klikając Add

Oraz wymazać z listy kilka osób poprzez zaznaczenie ich i wciśnięcie Remove sel

Możemy także wczytać wcześniej zapisaną listę znajomych, bądź zapisać obecną ([load]/[save])

Niżej znajdziemy 2 suwaki. Pierwszy mówi o poziomie hp na którym bot będzie podejmował próbę leczenia kolegi.

Drugi natomiast stanowi dla nas pewne zabezpieczenie, zapobiega leczeniu znajomych gdy nasz poziom hp jest mniejszy niż x.

Healer mode:

Ony heal with UHs found in opened backpack - Tylko runami UH z otwartych BP

Try to eal with any kind of UH - Wszystkimi runami UH jakie tylko bot znajdzie.

Heal with exura sio"friendName" - leczenie czarem exura sio, który jest dostępny wyłącznie druidom. Jest to chyba najlepsza forma leczenia.

Aby pozostałe funkcje działały zaznaczamy na końcu Enable the autofriend healer.

#### 8.PROXY

Tu zmieniamy obiekt naszego połączenia. Gdy gramy na oficjalnych serwerach, radzę tu nic nie zmieniać.

W przypadku gdy łączymy się z serwerem OT, robimy to następująco.

[x] FORWARD TO OT servers - Łączenie się z innymi serwerami niż oficjalne.

Enter the proxy IP... adres IP OTS'a

porty domyślnie 7171.

Na RL serwerach mamy wybrane 2 różne porty którymi się łączymy odpowiednio do serwera logowania i do serwera gry.  
W przypadku OTS'ow serwery te stanowią jedność więc wpisujemy w obu polach 7171

Chyba nie ma sensu opisywać reszty tych opcji bo nikt rozsądny tego nie używa.

## 10. TRAINER

(testowy ss)



Zaczynamy od "Enable Trainer" który uruchamia naszego "trenera".

W tej zakładce, już na samym początku nasz wzrok kierowny jest na złożony z 9 pól obrazek, przedstawiający postać w outficie maga

Klikając na pole, wyznaczamy miejsce z którego mają być podnoszone przedmioty.

ITEM ID [CD 0C] - W tym miejscu wpisujemy ID przedmiotu który ma być podnoszony

Domyślnie jest to ID speara ale obecnie same trafiają do ręki 😊

Jeśli chcemy by nasz bot zbierał wszystko co napotka wpisujemy Id: 00 00

Destination of items (miejsce w które będą wędrowały itemy z zaznaczonych pól)

- Left Hand - do lewej ręki
- Right Hand - do prawej ręki
- Ammo slot - w miejsce na amunię, oznaczone strzałą
- Any backpack - do pierwszego lepszego plecaka z wolnym miejscem

Przy 3 pierwszych opcjach, radzę upewnić się, czy w danych slotach nie mamy wartościowych itemów. W przeciwnym przypadku nasza najlepsza broń/tarcza wylądzuje na ziemi na rzecz speara czy innego przedmiotu.

Max items you can carry - maksymalna ilość przedmiotów które podnosimy.

Prawa kolumna dotyczy auto-uzupełniania.

slot / itemID / wartość do której uzupełniany jest item

Head: Miejsce na hełm. Raczej nie ma co uzupełniać

Neck: Miejsce na naszyjnik. Stone Skin Amulet 09 0C Elven Amulet 0A 0C



Backpack: Miejsce na plecak. Raczej nie ma co uzupełniać  
 Chest: Miejsce na broje. Raczej nie ma co uzupełniać  
 Right hand: Prawa ręka. Ice rapier D4 0C Small Stone F5 06 i wiele innych  
 Left hand: Lewa ręka. Raczej nie ma co uzupełniać  
 Legs: Miejsce na nogawice. Raczej nie ma co uzupełniać  
 Boots: Miejsce na obuwi . Raczej nie ma co uzupełniać  
 Ring: Miejsce na pierścienie. Dwarven Ring 19 0C Axe Ring 14 0C Life Ring EC 0B  
 Ammo: Miejsce na amunicję. Np. Power Bolt 7A 0D Arrows 77 0D

Opcje do trenowania:

- Stop attacking target until regen x % ( Gdy hp obiektu spadnie poniżej x, bot wstrzymuje atak aż do jego regeneracji.)
- Dance at 15 minutes autologout warning. Przekręcenie się naszej postaci co 15 minut by zapobiec wyrzuceniu z serwera z powodu afka.
- Avoid attacking monster with this ID. ( Ignorowanie potwora o danym ID)

Każdy potwór ma swoje unikalne ID, nawet summon. Dzięki temu możemy poprosić naszego bota by atakował wszystkie slimy z wyjątkiem matki 😊

Aby sprawdzić ID potwora, zaznaczamy na nim atak(wysarczy zaznaczyć i odznaczyć) i klikamy GET ID OF LAST ATTACKED

I na samym końcu mamy prędkość z jaką bot czyta nasze ustawienia. Domyślnie 300 ms i radzę nie zmieniać.

O trenowaniu knightem/palladynem na slimach/monku/gargoryle stworzę oddzielny poradnik.

## 11.EVENTS

Bardzo ważna i rozbudowana zakładka dotycząca zdarzeń globalnych.

Możemy tu ustawić aby Bot, za pomocą Skype dzwonił do nas gdy pojawi się duży alarm.

Niestety w tym celu musimy wykupić kilka kredytów do naszego skype. Nawet BOT nie może dzwonić za darmo 😊

Call to this telephone... [ wprowadzamy nasz numer telefonu ].

Activate big alarm on Autoreconnection - Alarm przy ponownym połączeniu.

Po prawej widzimy ramkę z zadeklarowanymi w bocie zmiennymi.

Ich znaczenie opiszę innym razem, polecam pobawić się samemu.

Niżej znajduje się edytor "zdarzeń globalnych"

możemy wybrać gotowy plik i wczytać jego zawartość [ Load events ]

możemy zapisać zawartość do pliku [ Save events ]

skasować zaznaczone [ Delete selected ]

skasować wszystkie [ Delete all ]

Tworzymy nowy event.

NEW CUSTOM EVENT TYPE : Wybieramy rodzaj wiadomości która aktywuje zdarzenie

0 - MSG THAT CONTAINS... czyli wiadomość która zawiera słowa kluczowe. Przykładowo jest nim słowo "Hello".

Jeśli ktoś zapyta nas "Hello ,how are you? to wywoła to naszą akcję, gdyż w tym zdaniu znajdziemy słowo Hello.

1 - EXACT MESSAGE - dotyczy dokładnie sprecyzowanej wiadomości. Jeśli nasz bot będzie czuł na słowo Hello, a otrzymamy taką wiadomość: "Hello." lub "Hello player"

To nasz bot to zignoruje. W tym przypadku odpowie tylko na to co ma wklepane w siebie czyli na "Hello" 😊

Trigger text: Jest to pole w którym wpisujemy wiadomość na którą będzie odpowiadał bot ( takie słowa - klucze ).

Poniżej mamy masę rodzajów rzeczy które aktywują zdarzenie

Say: Wiadomość na 'default'

Whisper: szept (#w)

Yell: krzyk/skowyt (#y)

Priv msg: wiadomość prywatna

Channel: Wiadomość na dowolnym kanale. (gamechat,guildchat,trade chat,rl chat, priv chats, etc)

Counsellor message: a counsellor talks in a channel

Counsellor priv msg: a counsellor sends you a special priv message

GM to channel: Wiadomość GM'a na dowolnym kanale ( który jest otwarty)

GM priv msg: Prywatna wiadomość od GM'a

rare gm msg: Wiadomość od GM'a. Na czerwono na środku ekranu.

Tutor msg: Wiadomość od tutora ( żółta na help channel lub tutor's channel)

Monster1: Gdy potwór coś mówi

Monster2: Gdy potwór coś krzyczy (szczerze, nie znam różnicy ;p)

Action: Wywoływana akcja. Będzie to zwykła wiadomość gdy wpisujemy tu "suchy" tekst.

Możemy urozmaicić go o jakieś zmienne globalne np \$time\$ która pokazuje czas czy też wprowadzić zadeklarowane w bocie komendy np "exiva dance"

Ostatnioedytowaneprzez nero ; 11-05-2008o 23:25.



Linkisponsorowane

**Tibianus**

Advertisement



ZAMKNIĘTE

« [Poprzedni temat](#) | [Następny temat](#) »

**Użytkownicy aktualnie czytający ten temat: 1** (1 użytkownik(ów) i 0 gości)

zlotowinfo

Zasady Postowania

**Możesz** zakładać nowe tematy  
**Możesz** pisać wiadomości  
**Możesz** dodawać załączniki  
**Możesz** edytować swoje posty

BB Code jest **Włączony**  
 Emotikony są **Włączony**  
 [IMG] kod jest **Włączony**  
 HTML kod jest **Wyłączony**

Skocz do Forum

Black@proxv

Idź

Czasy w strefie GMT +2. Teraz jest 15:01.

-- Default style

-- Polski

[Kontakt](#) - [Tibiasoft.com](#) - [Archiwum](#) - [Na górę](#)

Powered by vBulletin® Version 3.7.3  
 Copyright ©2000 - 2009, Jelsoft Enterprises Ltd.  
 Spolszczenie vBHELPol - Polski Support vBulletin  
 Advertisement System V2.5 By [\\_Branden](#)  
 Tibiasoft.com©