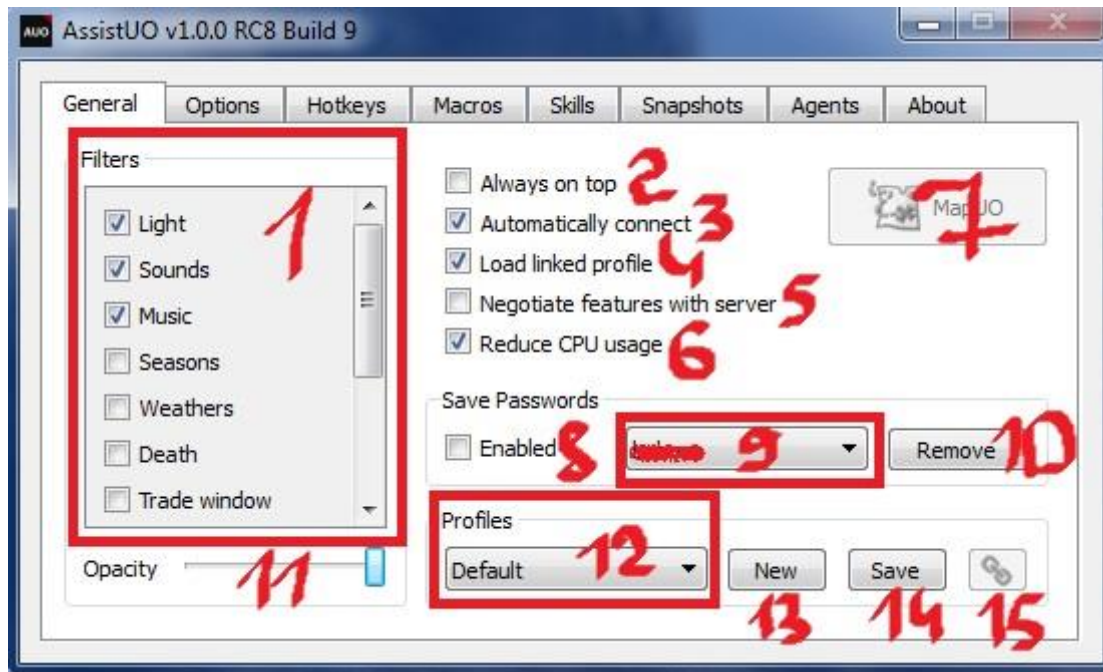


# Гайд по настройке UOSteam (AssistUO)

Вкладка General:



1. **Filters** - Фильтры. Отключают:

**Light** - ночь, вечер и мрак.

**Sounds** - звуки.

**Music** - музыку.

**Seasons** - сезоны.

**Weather** - погоду. Вы не сможете летом сказать "снег пошел".

**Death** - затухание и серость экрана после смерти.

**Trade Window** - окно передачи. Не делайте этого.

**Veteran Rewards** - окно наград за время игры.

**Fame Messages** - сообщения о получении или потери славы.

**Karma messages** - сообщения о получении или потери кармы.

**Snooping messages** - сообщения о воровстве. Если отключить - вас обворуют, а вы и не заметите.

**Repeated messages** - повторяющиеся сообщения.

2. **Always on top** - AssistUO всегда поверх остальных окон.

3. **Automatically connect** - Автоматический коннект. Не будет выскакивать окно запуска.

4. **Load linked profile** - Загрузить последний профайл.

5. **Negotiate features with server** - Просто включите это.

6. **Reduce CPU usage** - снизить нагрузку на процессор.

7. **MapUO** - Открыть встроенную карту.

8. **Save Passwords** - при отмеченном Enabled AssistUO сохраняет пароли. Т.е. если пароль сохранен, то при запуске клиента вам необходимо лишь ввести Account Name и нажать Enter.

9. Тут находятся названия аккаунтов от которых есть **сохранённые пароли**.

10. **Remove** - Удалить пароль от выбранного аккаунта.

11. **Opacity** - Прозрачность окна AssistUO.

12. **Profiles** - Загруженный профайл.

13. **New** - Новый профайл.

14. **Save** - Сохранить изменения.

15. Философский камень для превращения металла в золото. Шутка. На самом деле это кнопка автосохранения - все, вами перенастроенное в AssistUO сохраняется без нажатия кнопки Save

### Создание нового профайла(профиля):



1. **Name** - Вводим имя профиля.
2. **New** - Создать новый профиль.
3. **Dupe** - Скопировать настройки активного профиля.

### MapUO



0. **Координаты** . Отмечает ваше текущее местоположение на карте. Полезно при кладоискательстве или ловле сундуков в море.

При нажатии правой кнопкой мышки на карте откроется следующее меню:



1. **Player** - установив галку здесь красной точкой в центре карты станете вы. Мир будет

двигаться с вами(на карте, - прим. автора).

2. **Free View** - установив галку здесь вы сможете просматривать мир. Кроме того, в меню откроются пункты 3 и 4.

3. **Go location** - эта функция позволяет выводить на экран локацию, которую вы хотите увидеть. Вам просто надо ввести координаты.

4. **Facet** - переключение между локациями.



5. **Team** - Команда - показывает людей, которые в вами в пати(в основном).

6. **Options** - Параметры MapUO.

7. **Show** - настройка того, что отображает ваша карта.

8. **Attach to UO** - присоединить к UO.

9. **Open on Login** - автоматически открывает карту, когда вы заходите в игру.

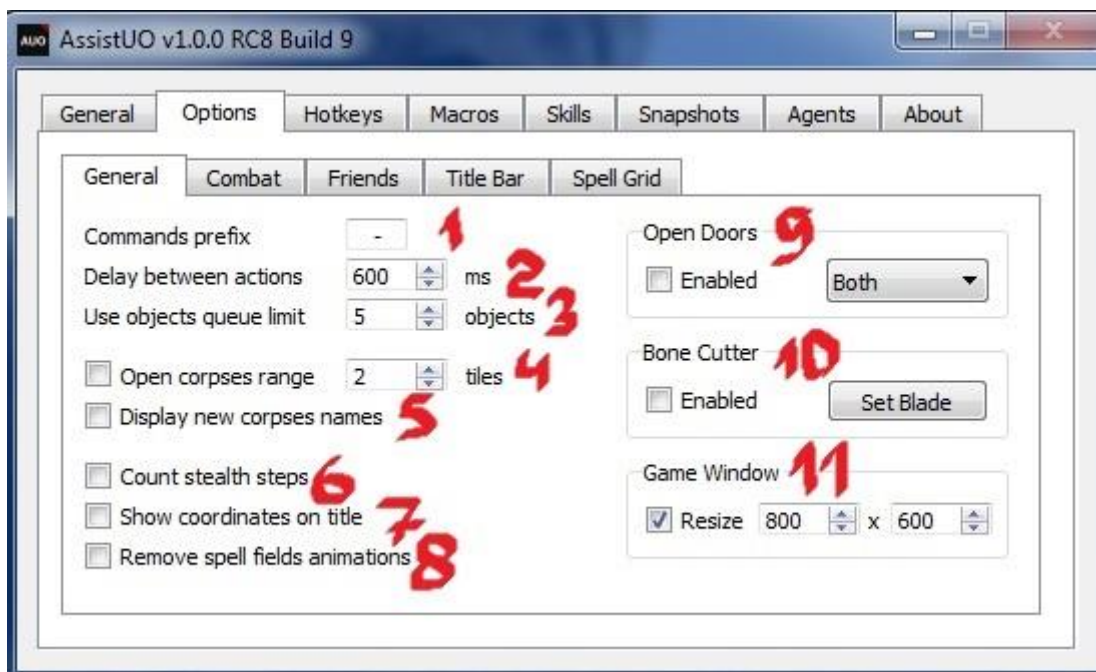
10. **Smooth Image** - сглаживает изображение на карте.

11. **Zoom** - увеличить или уменьшить карту. Также эту функцию заменяет прокручивание колесика мышки.

## Вкладка Options

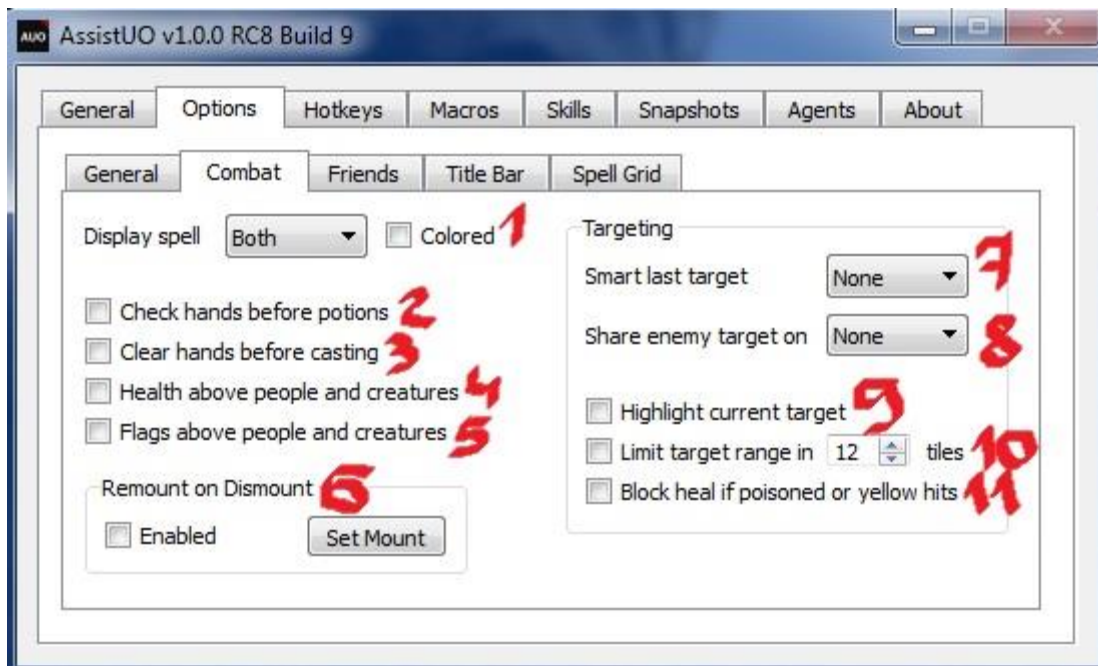
### Подкладка General





1. **Commands prefix** - Командный префикс. Существуют команды (hide, info etc.)
2. **Delay between actions** - Задержка между действиями. Обычно высчитывается  $\text{Ping} + 500 = \text{Delay between actions}$ .
3. **Use objects queue limit** - Ограничение на использование объектов в очереди.
4. **Open corpses range** - Со скольких тайлов открывать труп.
5. **Display new corpses names** - Показывать имена новых трупов.
6. **Count stealth steps** - Считать шаги сделанные в хайде.
7. **Show coordinates on tile** - Показывать координаты тайла на котором находится чар.
8. **Remove spell fields animations** - Убрать анимацию филдов.
9. **Open Doors** - Автоматически открывать двери:  
**None** - Никогда.  
**Not Targetting** - Если нет таргета.  
**Not Hidden** - Если не в хайде.  
**Both** - В обоих случаях.
10. **Bone Cutter** - Встроенная костерезка для Дума. Что бы работало, надо поставить галочку рядом с Enabled и нажав Set Blade появившимся таргетом выбрать то, чем будем резать кости. А еще увидев кость тотчас к ней подбегать.
11. **Game Window** - Можно изменить размер игрового окна. Функция доступна тогда, когда чар находится в логауте.

### Подвкладка Combat



1. **Display spell** - Показывать слова/названия магий.

**Colored** - Подкрашивать их в разные цвета.

**Words** - Отображать только слова магических заклинаний.

**Name** - Показывать имя спелла.

**Both** - Над головой чара будет появляться и название спелла и его слова.

2. **Check hands before potions** - Проверять руки перед питьём зелий.

3. **Check hands before casting** - Проверять руки перед кастом магии.

4. **Health above people and creatures** - Показывать жизни людей и существ.

5. **Flags above people and creatures** - Флаги над людьми и существами.

6. **Remount on Dismount** - Автомаунт после дизмаунта. Не всегда удобно .

**Set mount.** Выбрать маунта.

7. **Smart last target** - Умная последняя цель.

**None** - Отключить умную последнюю цель.

**Friend** - Выбрать друга.

**Enemy** - Выбрать врага.

**Both** - искать как среди друзей так и среди врагов.

8. **Share enemy target on** - Искать вражескую цель в пати, гильде, альянсе.

**None** - Не искать.

**Paty** - Искать в пати.

**Guild** - Искать в гильдии.

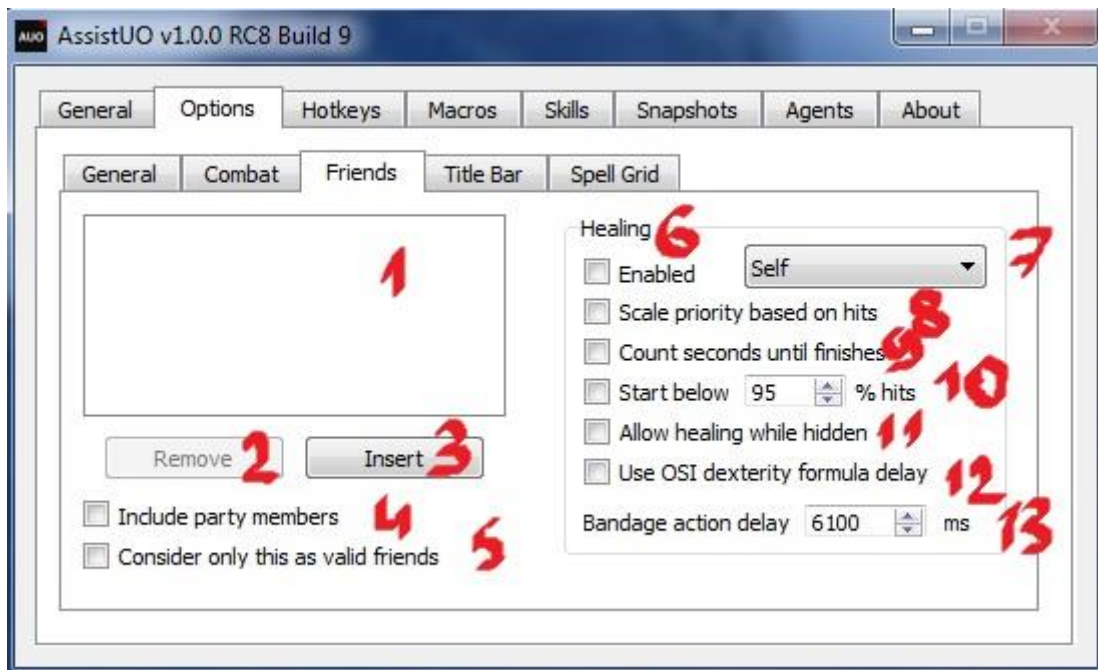
**Alliance** - Искать в Альянсе.

9. **Highlight current target** - Будет подсвечивать выделенную текущую цель.

10. **Limit target range in** - Искать цель в радиусе ... тайлов.

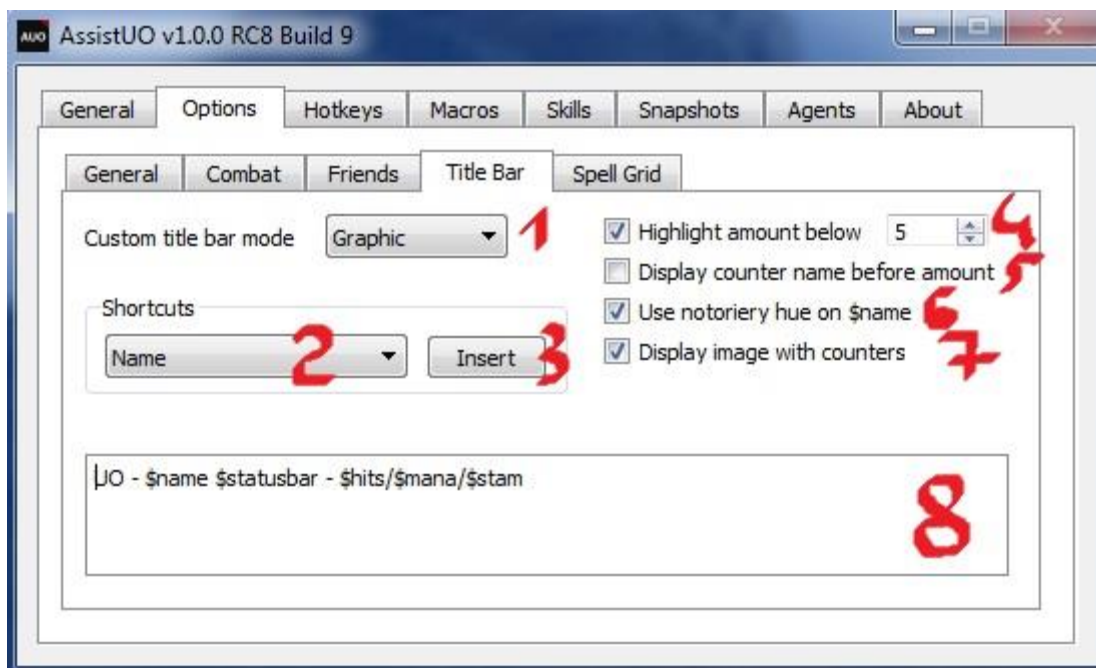
11. **Block heal if poisoned or yellow hits** - Блокировать хил если цель под пойзоном(Poison) или под морталом(Mortal Strike). То есть, хил не накидывается, а остаётся таргет. Подходит только для магий.

**Подвкладка Friends**



1. Друзья которые уже есть в списке.
2. **Remove** - Удалить из списка.
3. **Insert** - Добавить в список.
4. **Include party members** - Члены пати автоматически становятся друзьями.
5. **Consider only this as valid friends** - Только те кто в списке считаются друзьями. Помоему так.
6. **Healing** - В Ассисте есть встроенный автохилинг. Да, да. Автохилинг. Бинтами.
7. **Enabled** - Включить автохилинг. В выпадающем меню можно выбрать кого мы хотим хилить.  
**Self** - себя,  
**Last** - последнюю цель,  
**Last Friend** - последнего друга,  
**Any Friend** - любого друга,  
**Mount** - маунта.
8. **Scale priority based on hits** - Лечит того друга, у которого меньше жизни.
9. **Count seconds until finishes** - Включить таймер. Он будет показывать, через сколько секунд хильнёт бинт.
10. **Start below % hits** - Начать хилить при определённом проценте жизни.
11. **Allow healing while hidden** - Хилить даже если в хайде.
12. **Use OSI dexterity formula delay** - Использовать OSI формулу для хилинга.
13. **Bandage action delay ms** - Задержка между наложениями бинтов. Если вам надо хилить маунта поставьте 3000.

**Подкладка Title Bar**



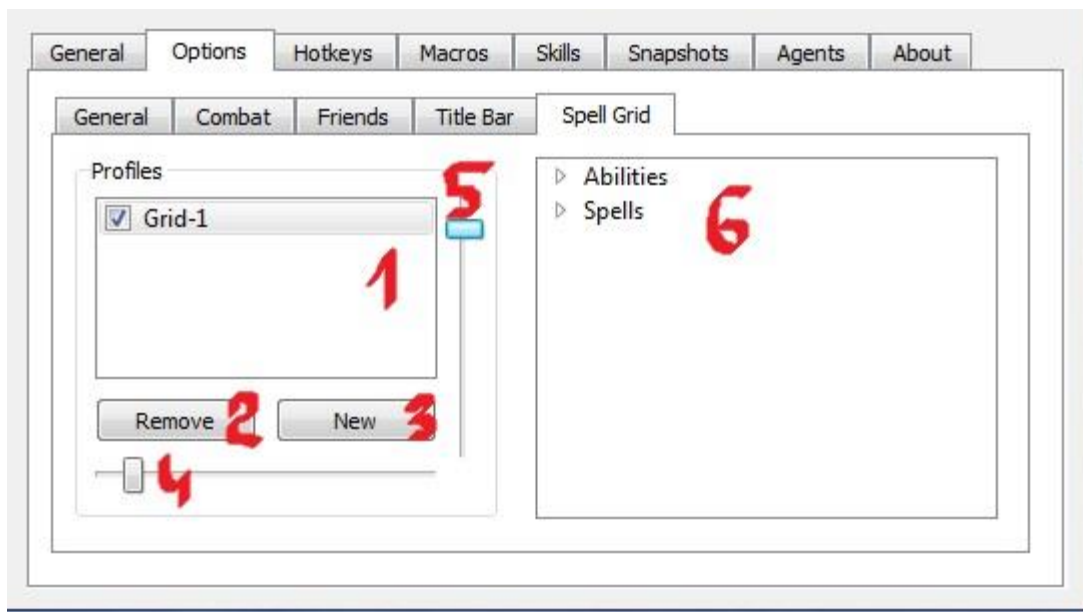
1. **Custom title bar mode** - Пользовательский режим заголовка. Может быть:  
**Disabled** - выключен,  
**Graphic** - графический,  
**Text Only** - текстовый.
2. **Shortcuts** - Счетчики, ярлыки сверху окна ультимы. Здесь их можно выбрать.
3. **Insert** - Вставить счётчик.
4. **Highlight amount below** - Выделять если счётчик меньше выставленного количества.
5. **Display counter name before amount** - Показать имя счетчика перед количеством.
6. **Use notoriety hue on \$name** - Цветной счетчик.
7. **Display image with counters** - Показать картинку счетчика.
8. В этом окне можно выставить счётчики в той последовательности, в которой они вам нужны. Разделить их на группы. В общем, тут со счётчиками делается всё, что в голову взбредёт.

#### Подвкладка Spell Grid



Функция позволяет выставить иконки ровно и красиво





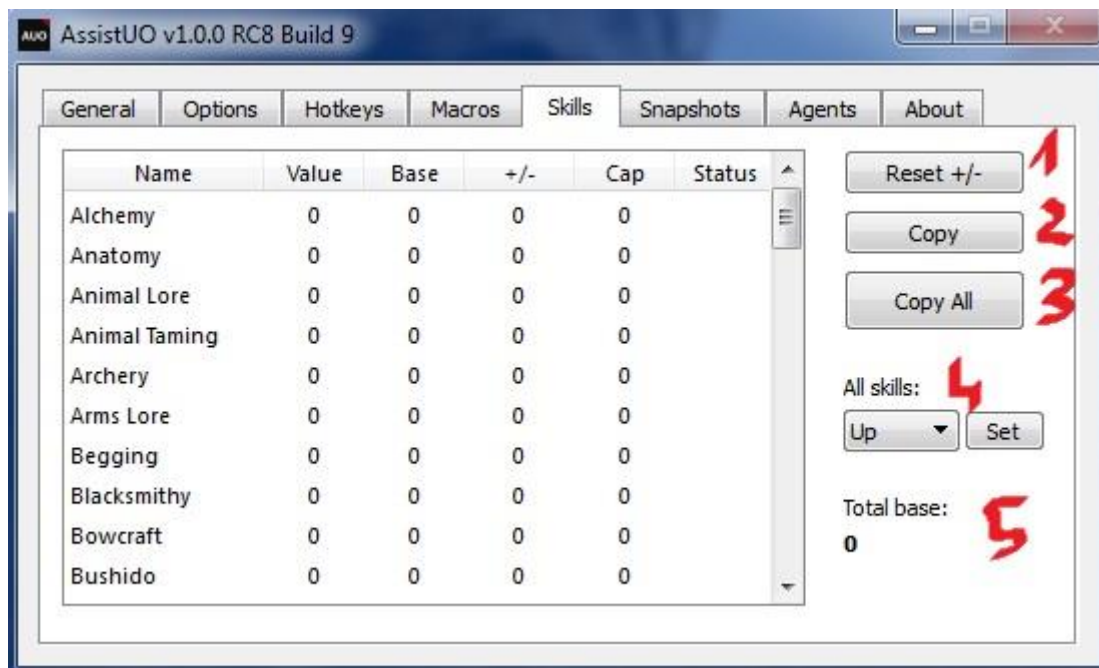
1. Здесь находятся уже созданные наборы клавиш. Их можно включать или выключать. Переименовываются кликом.
  2. **Remove** - Убрать набор кнопок.
  3. **New** - Создать новый набор кнопок.
  4. Двигать на экране **по горизонтали**.
  5. Двигать на экране **по вертикали**.
  6. В этом окне выбираем что добавить в созданный набор кнопок.
- Что бы поменять иконки местами используйте стрелки внутри иконок. Что бы сделать иконки активными, надо один раз нажать на замок в левом верхнем углу. Спел активируется по одиночному нажатию.

## Hotkeys

1. **Toggle Hotkeys** - вкл/откл горячие клавиши
2. **Main** - главные
  - 2.1. **Ping Server** - показывает пинг сервера
  - 2.2. **Resynchronize** - повторная синхронизация
  - 2.3. **Snapshot** - сделать снимок экрана
3. **Actions** - действия
  - 3.1. **Mount** - сесть на маунта
  - 3.2. **Dismount** - слезть с маунта
  - 3.3. **Use** - использовать
  - 3.4. **Show Names** - показывать названия:
    - 3.4.1. **All** - всего что двигается и не двигается
    - 3.4.2. **Corpses** - трупов
    - 3.4.3. **Mobiles** - движущиеся объекты
4. **Agents** - агенты
  - 4.1. **Autoloot target** - таргет .что добавляет объекты в список автолута
  - 4.2. **Toggle Autoloot** - вкл/откл агент Autoloot
  - 4.3. **Toggle Scavenger** - вкл/откл Scavenger
  - 4.5. **Dress** - одень комплект вещей
  - 4.6. **Undress** - снять комплект вещей
  - 4.7. **Organizer** - запустить органайзер
  - 4.8. **Vendors** - вкл/откл автоскупку или автопродажу
5. **Combat** - боевые

- 5.1. **Abilities** - абилки оружия
- 5.2. **Attack** - атачит врага или последнюю цель
- 5.3. **Bandage** - перевязывает себя, маунта или последнюю цель
- 5.4. **Consume** - употребить (зелья, яблоки, бобмы и т.д.)
- 7. **Skills** - использование скила
- 7.1. **Last** - использование последнего скила
- 8. **Spells** - здесь можно забиндить лечение магией а так же другие часто употребляемые заклинания
- 9. **Targeting** - система установления таргетов
- 10. **Macros** - здесь можно забиндить запуск и остановку любых макросов, записанных в ассисте

## Вкладка Skills



1. **Reset +/-** - Очистить количество повышенных/пониженных скиллов.
2. **Copy** - Скопировать значения выбранных скиллов.
3. **Copy All** - Скопировать значения всех скиллов.
4. **All skills** - Применить ко всем скиллам:  
**Up** - Открыть их,  
**Down** - Понизить,  
**Locked** - Закрыть.
5. **Total Base** - Ваш сумм скилл.

## Вкладка Snapshot



1. **Image output format** - Формат выходящего изображения:

jpg  
png  
bmp

2. **Delay before snapshots** - Задержка перед снимками.

3. **Include date and time** - Впечатать в фото дату и время.

4. **Snap my own death** - Автоматически сделать снимок, когда я умираю.

5. **Snap other players death** - Автоматически сделать снимок когда умирает другой персонаж

6. **Automatically crop pixels** - Автоматически обрезать изображение в пикселях:

**Top** - сверху,

**Bottom** - снизу,

**Left** - слева,

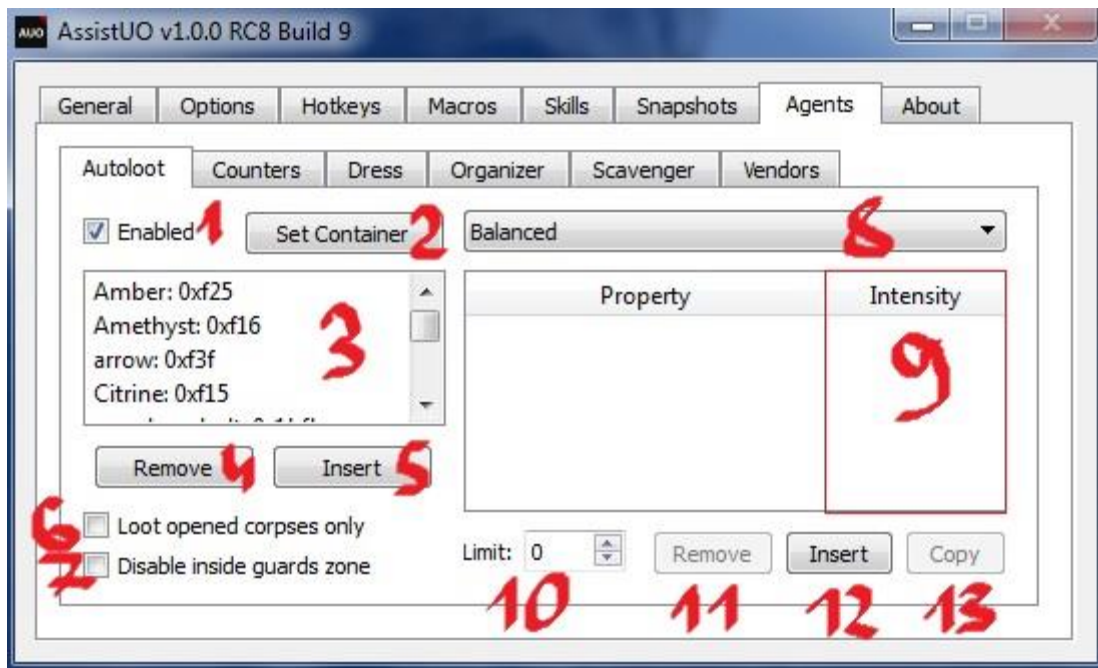
**Right** - справа.

7. **Delete** - Удалить снимок.

8. **Take Snapshots** - Сделать снимок.

**Вкладка Agents**

**Подвкладка Autoloot**

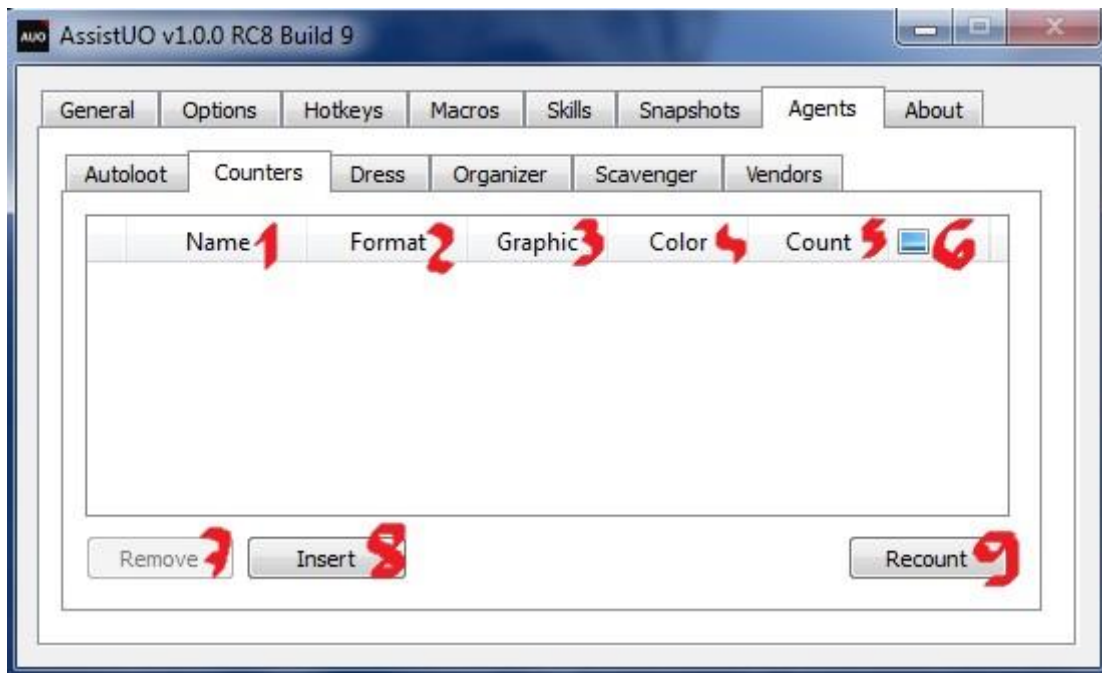


1. **Enabled** - включить автолут. дА!
2. **Set Container** - выбрать контейнер, куда будет складываться лут.
3. **List** - Лист с тем что будет лутаться.
4. **Remove** - Удалить из списка.
5. **Insert** - Добавить в список.
6. **Loot opened corpses only** - Лутать только с открытых трупов.
7. **Disabled inside guards zone** - Не лутать внутри гвард зон.
8. **List of properties** - Перечень свойств. Можно выбрать оружие или броню, указать какие на нём(ней) должны быть параметры и какая у этих параметров должна быть интенсивность. При нахождение такой вещи в трупе автолут её переместит в ваш рюкзак или указанный вами контейнер.
9. **Intensity** - Интенсивность.
10. **Limit** - Лимит. т. е. количество, при котором лутить перестанет.
11. **Remove** - Удалить свойство из списка.
12. **Insert** - Добавить свойство в список.
13. **Copy** - Скопировать свойство.

#### **Вкладка Counters**

Сюда добавляйте счетчики, которые выставляются в **Options - Title Bar**.

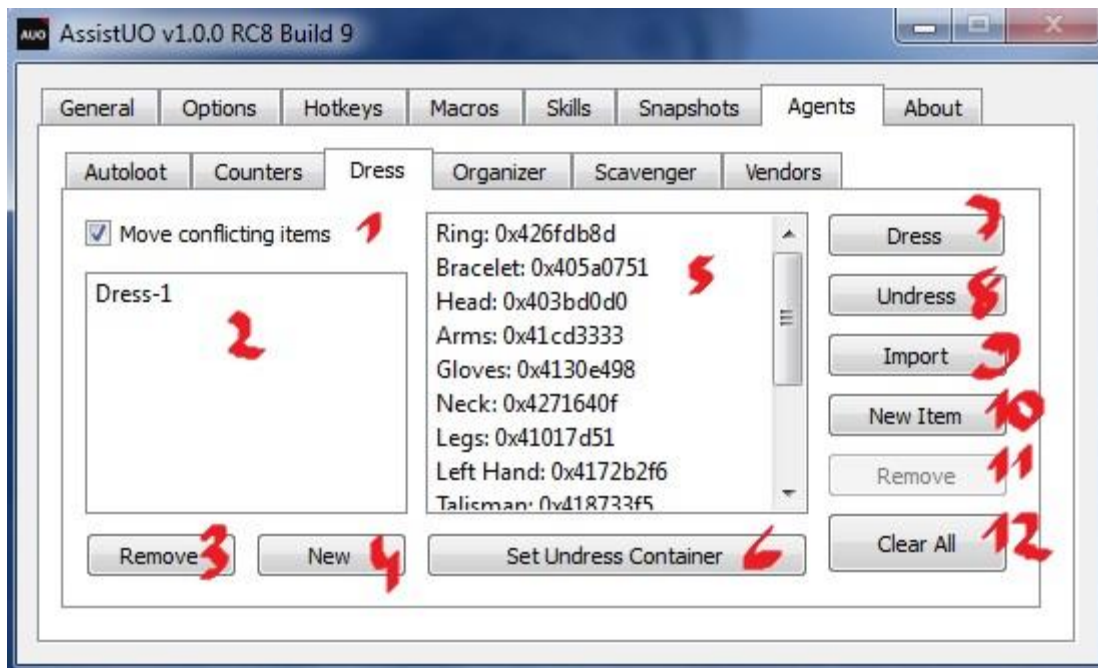




1. **Name** - Имя того, что вы хотите добавить. Если добавляете через таргет то с 1-6 пункты всё вписывается автоматически.
  2. **Format** - Формат которым вы будете оперировать в Options - Title Bar. По стандарту он идёт cntr, cntr-2, cntr-3 и так далее. Вы можете его поменять на свой что бы не было путаницы. Допустим для Black Pearl'a - bp, Blood Moss'a - bm.
  3. **Graphic** - Тип того, что вы хотите добавить.
  4. **Color** - Цвет добавляемой вещи.
  5. **Count** - Её количество.
  6. **Images** - Миниатюрная картинка.
  7. **Remove** - Удалить счётчик.
  8. **Insert** - Добавить счётчик через таргет.
  9. **Recount** - Пересчитать счётчики.
- Всё изменяется кликом.

### Подкладка Dress

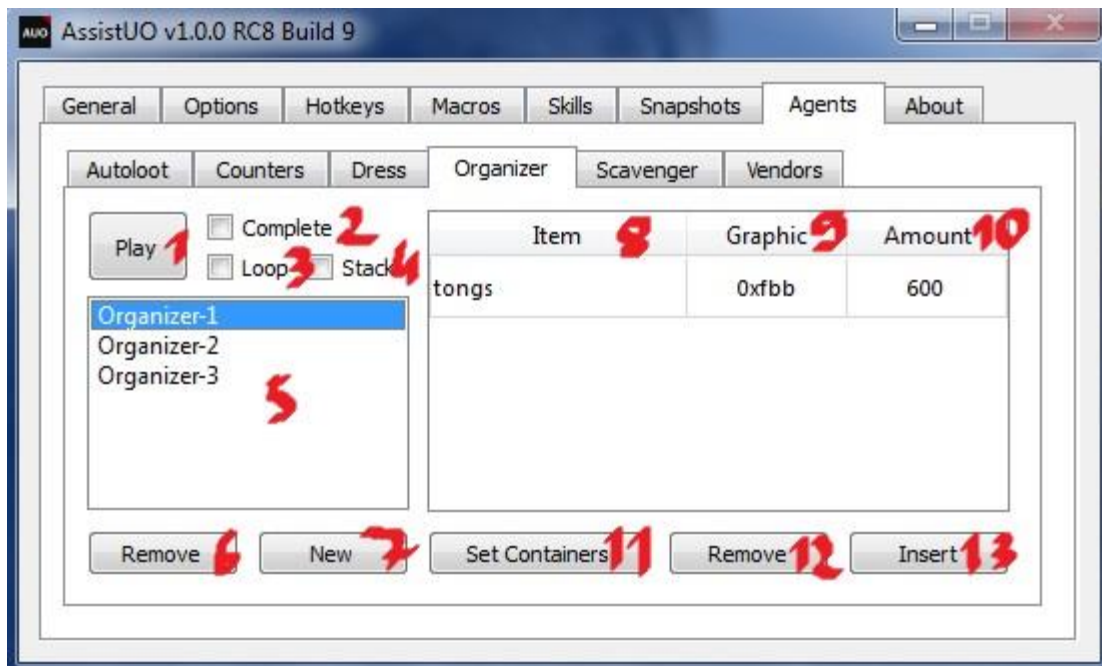
Эта вкладка она поможет вам запоминать комплекты одежды, после чего одевать/снимать/менять их одним нажатием кнопки.



1. **Move conflicting items** - Перемещать конфликтующие вещи. Допустим если на вас надет щит, а вам нужно одеть двуручное оружие, то при включённом параметре Ассист самостоятельно снимет щит и оденет оружие.
2. **Списки снаряжения**
3. **Remove** - Удалить список.
4. **New** - Создать новый список.
5. В данном окне находятся **предметы снаряжения** которые входят в список.
6. **Set Undress Container** - указать контейнер куда будут складываться вещи которые снимаются.
7. **Dress** - Одеть список снаряжения.
8. **Undress** - Снять список снаряжения
9. **Import** - Добавить в список все одетые на персонаже предметы.
10. **New Item** - Добавить в список одну вещь.
11. **Remove** - Удалить одну выбранную вещь из списка снаряжения.
12. **Clear All** - Очистить весь список.

### Подкладка Organizer

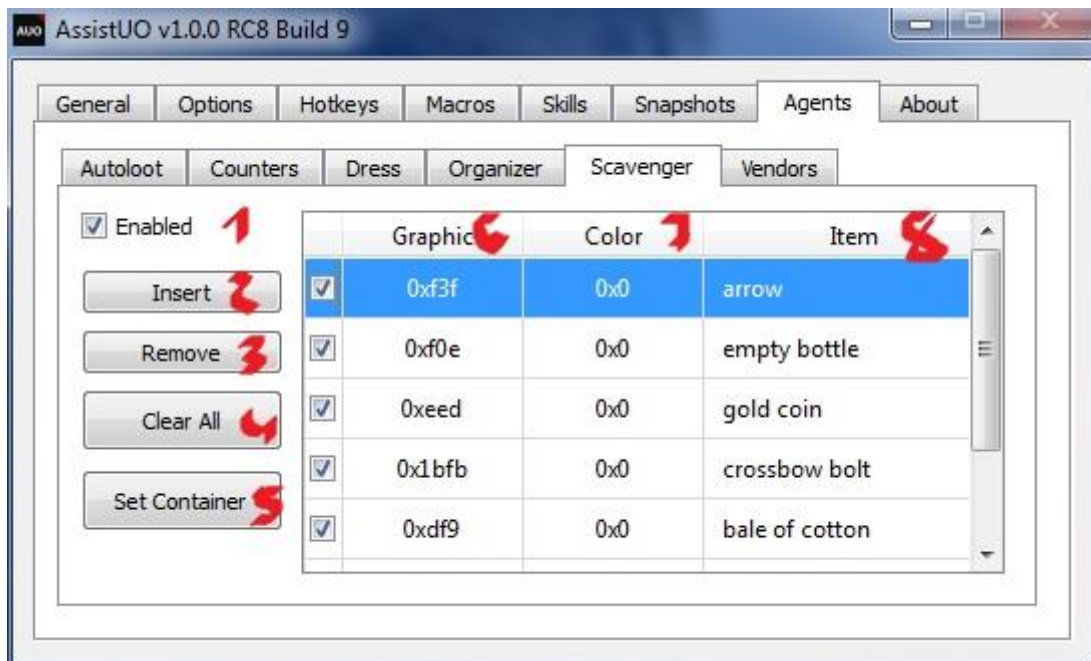
Эта вкладка очень полезна, когда надо переместить огромное количество однотипных вещей из одной сумки в другую.



1. **Play** - Проиграть органайзер.
2. **Complete** - По идее, завершить.
3. **Loop** - По идее, повторять.
4. **Stack** - Если поставить галку, не будет складать штабелями, т.е. - один на один.
5. **Перечень органайзеров** .
6. **Remove** - Удалить органайзер.
7. **New** - Добавить новый органайзер.
8. **Item** - Тут находятся вещи. которые органайзер будет перемещать из сумки в сумку.
9. **Graphic** - Тип перемещаемой вещи.
10. **Amount** - Количество вещей, которые надо переместить.
11. **Set Containers** - Выбрать сумки. Нажав на эту клавишу появится таргет. Сначала укажите сумку, из которой будете перемещать. После укажите сумку, куда перемещать.
12. **Remove** - Удалить вещь из списка.
13. **Insert** - Добавить вещь в список.

### Подкладка Scavenger

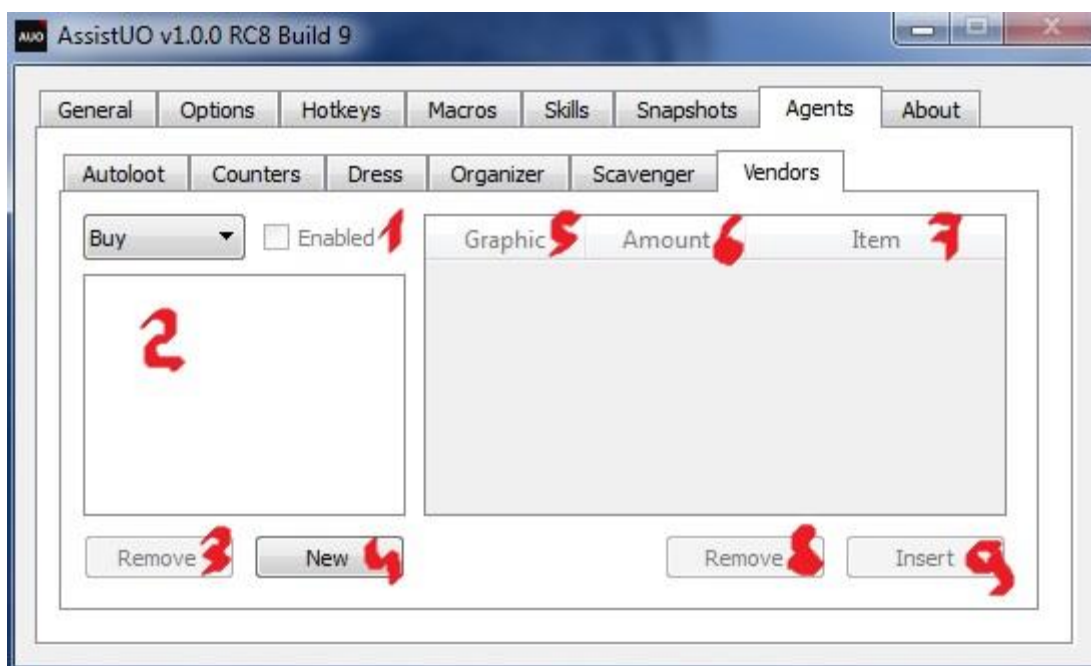
Пылесос - автолут с ковра, т.е с пола.



1. **Enabled** - Включить пылесос.
2. **Insert** - Добавить item.
3. **Remove** - Удалить item.
4. **Clear All** - Удалить всё.
5. **Set Container** - Выбрать контейнер, куда складывать подобранное.
6. **Graphic** - Тип объекта.
7. **Color** - Цвет объекта.
8. **Item** - Название объекта.

### Подкладка Vendors

Позволяет покупать/продавать необходимые вещи у вендоров без вызова меню. Полезный агент для закупки реагентов, стрел, болтов...



1. **Enabled** - Включить агент.



**Buy** - Автопокупка

**Sell** - Автопродажа

2. В этом окне отображаются **списки с вещами** которые будем покупать/продавать.

3. **Remove** - Удалить список.

4. **New** - Создать новый список.

5. **Graphic** - Тип вещи.

6. **Amount** - Количество.

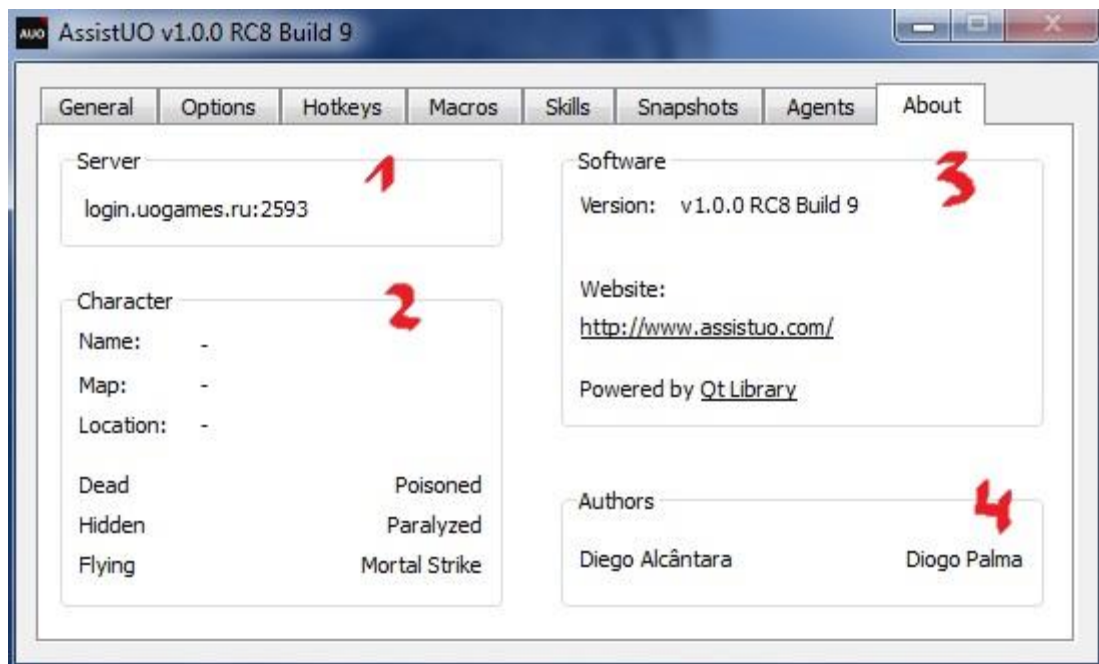
7. **Item** - Название предмета.

8. **Remove** - Удалить вещь.

9. **Insert** - Добавить предмет через таргет.

### Вкладка About

здесь мы ничего не настраиваем. и не пытайтесь.



Автор гайда - [PrincessBotsman](#)