

# Настройка окон игры для EVE harvester 1.98

## 1. Настройки игры:

- разрешение клиента 1024x768;
- большинство настроек стандартные, настройки требующие изменения:
  - Auto Targeting, необходимо отключить;
  - Chat - > Auto Reject Invitations, необходимо включить;
  - Dueling - > Auto Reject Invitations, необходимо включить;
- расположение панели модулей — по умолчанию;
- язык клиента только английский;
- желательно настроить графику на минимум, это позволяет ускорить работу и уменьшить вероятность зависания клиента при работе с несколькими окнами;
- при закрытии окна клиента не должен появляться запрос на закрытие.

## 2. Настройка расположение окон в космосе:

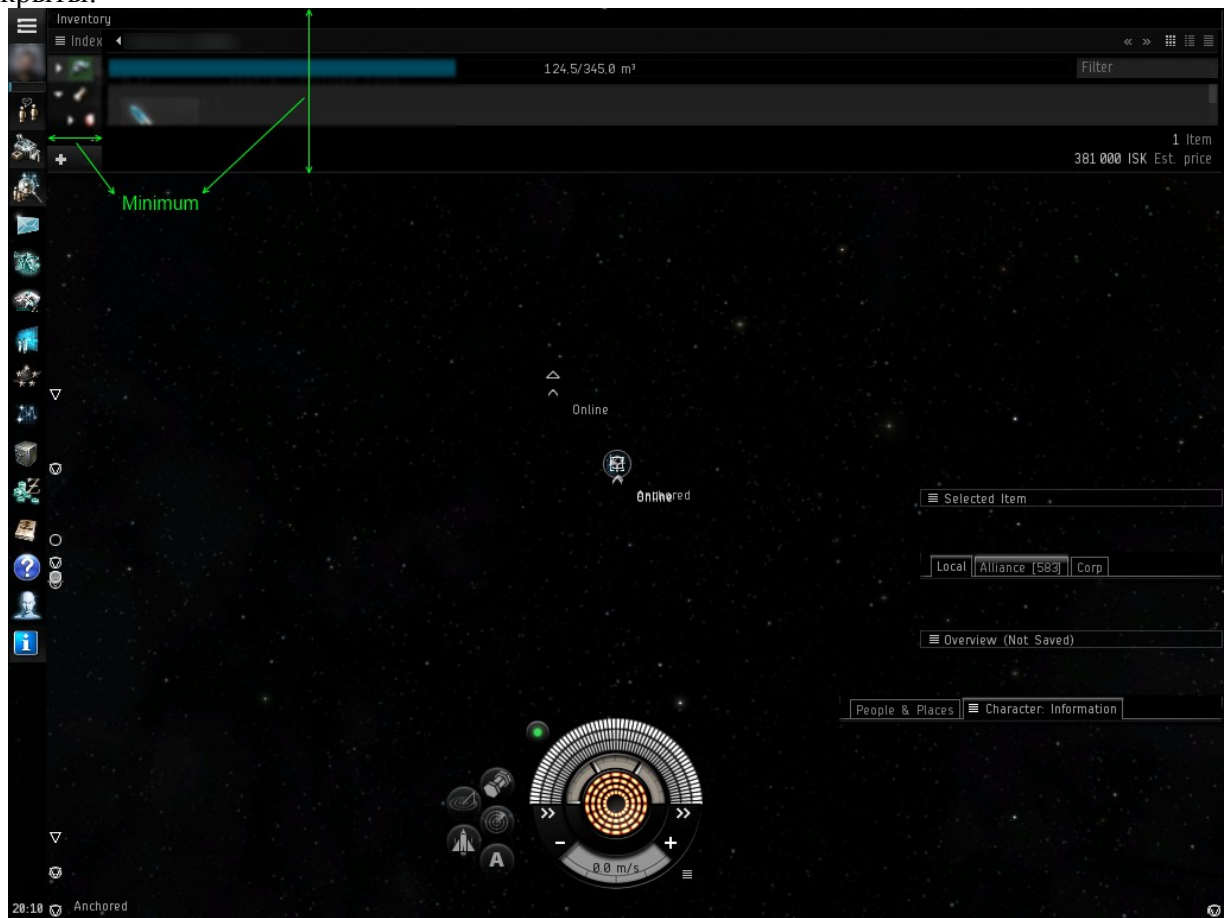
### 2.1. Установить панель меню на минимальную ширину:



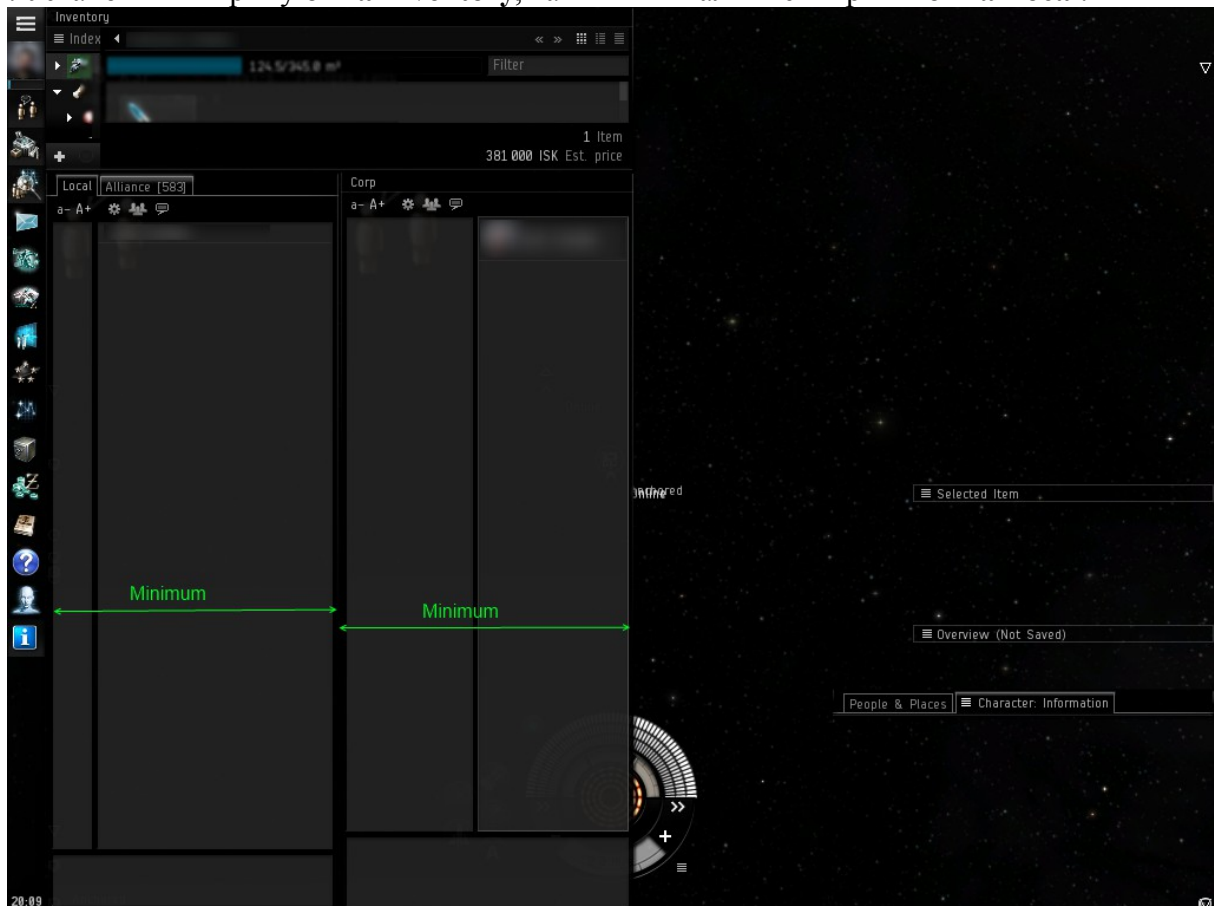
### 2.2. Расположить окна чтобы они не мешали дальнейшей настройке и не цеплялись друг за друга:



2.3. Установить **окно Inventory** на максимальную ширину, список установить на минимальную ширину. Высота окна минимальная. Трюм и дроны корабля должны быть закрыты:



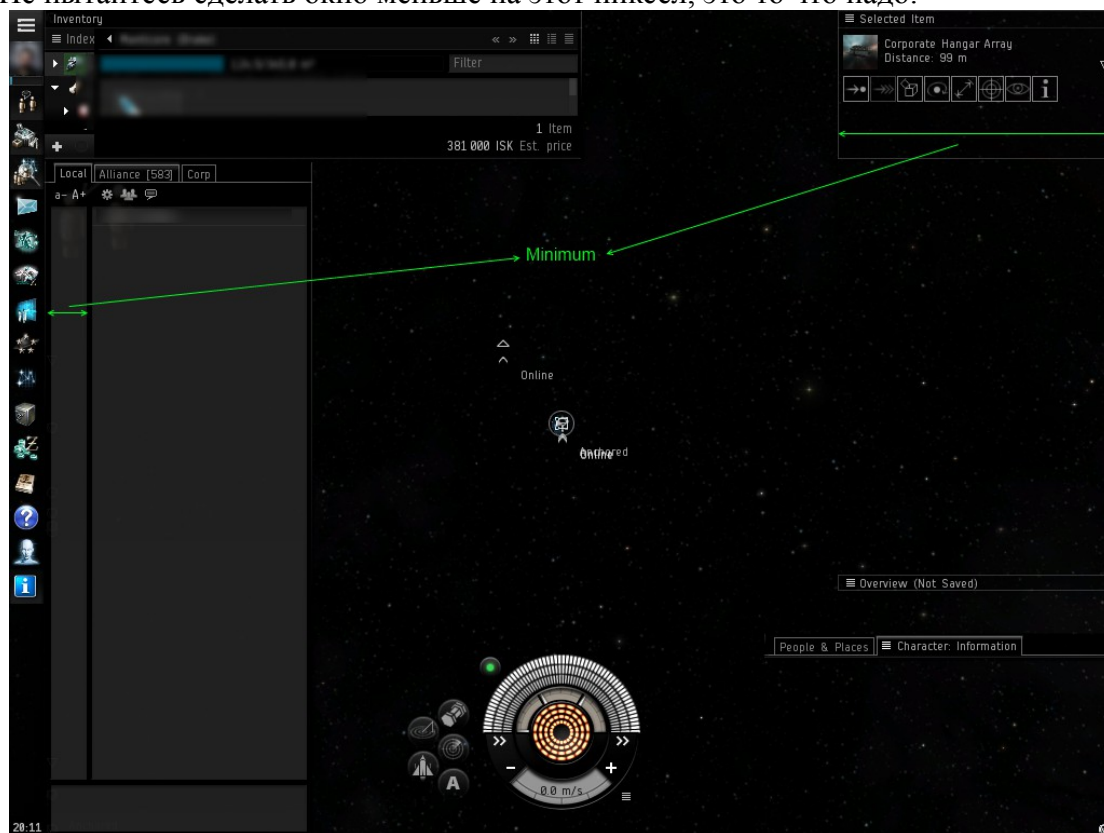
2.4. Установить ширину **окна Inventory**, как 2 минимальные ширины **окна Local**:



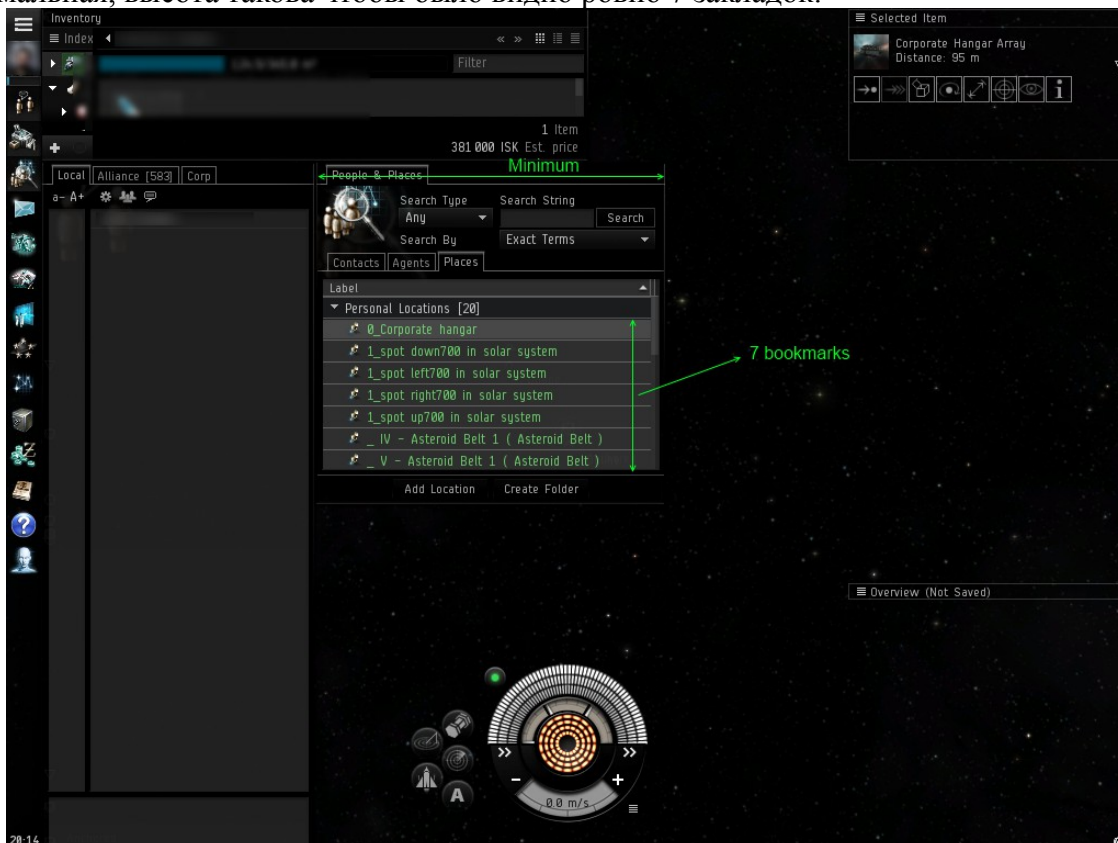
2.5. Оставить одно **окно Local** и установить вертикальный разделитель сообщений и пользователей минимально влево.

2.6. Установить **окно Selected Items** по высоте равное **Inventory**, по ширине на минимум.

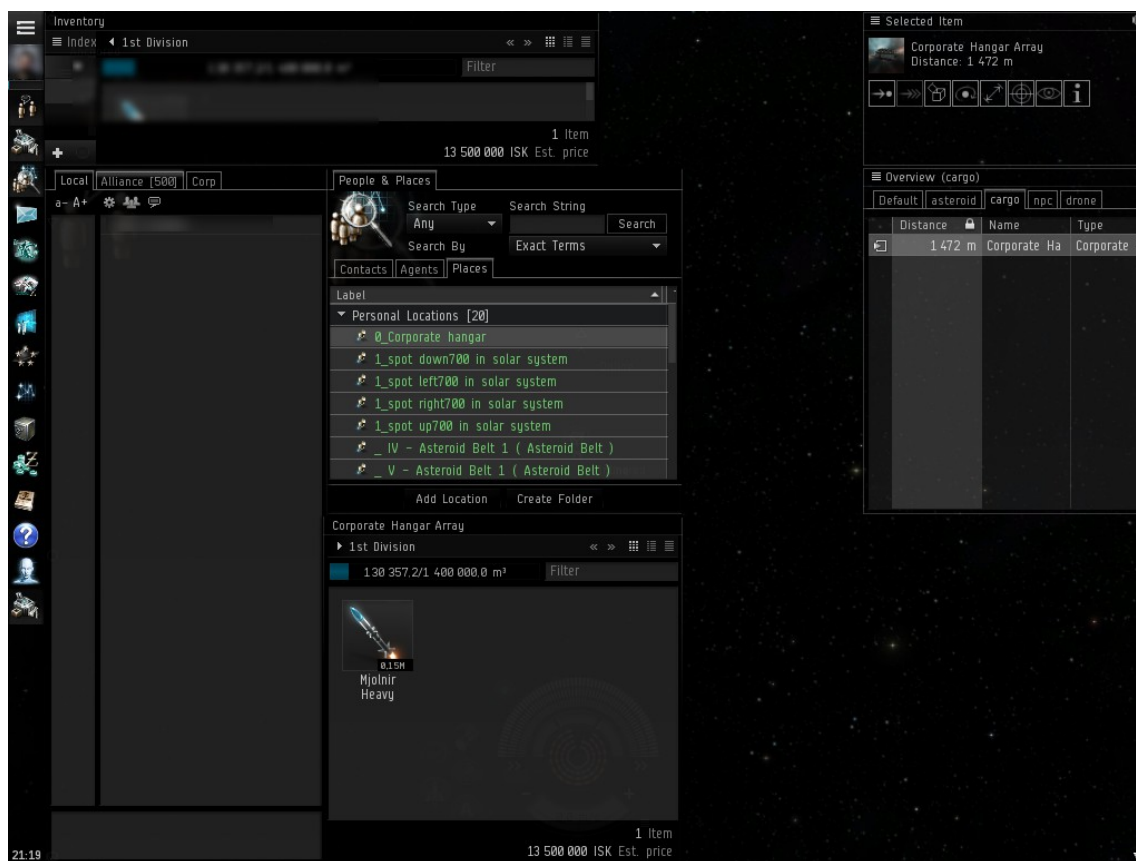
Прицепить окно к правой части экрана и уменьшить до минимума за левый край. В игре есть баг, при котором левый край окна сдвигается на 1 пиксел влево после выставления минимума окна. Не пытайтесь сделать окно меньше на этот пиксел, это то что надо:



2.7. Расположить **окно Peoples and Places** под **Inventory**, справа от **Local**. Ширина минимальная, высота такая чтобы было видно ровно 7 закладок:



2.8. Установить **окно Corphangar(Container)** по ширине равное **Peoples and places**, по высоте растянуть на все оставшееся пространство:



2.9. Установить **окно Overview** под **Selected Item** по высоте равное **People and Places**, а по ширине как **Selected Item**. Ширина колонок по умолчанию.

2.10. Настроить **Overview**.

Вкладка «**default**»: только Звездные врата(Stargates).



Вкладка «**asteroid**»: необходимые виды астероидов:

Overview Settings

Filter

Appearance

Column

Ship

Overview Tab

Misc

Presets:

asteroid

Types

States

▼ Asteroid [17]

☑ Arkonor

☑ Bistot

☑ Crokite

☑ Dark Ochre

☑ Gneiss

☑ Hedbergite

☑ Hemorphite

☑ Ice

☑ Jaspet

☑ Kernite

☑ Mercoxite

☑ Omber

☑ Plagioclase

☑ Pyroxeres

☑ Scordite

☑ Spodumain

☑ Veldspar

▶ Celestial [29]

▶ Charge [6]

▶ Deployable [2]

▶ Drone [9]

▶ Entity [83]

▶ NPC [6]

▶ Orbitals [3]

▶ Planetary Interaction [2]

▶ Ship [37]

▶ Sovereignty Structures [3]

▶ Station [1]

▶ Structure [24]

Select All

Deselect All

Selected Item

Corporate Hangar Array

Distance: 88 m

→

→→

📦

🌀

↗

🎯

👁

ℹ

Overview (asteroid)

Default

asteroid

Distance ▲	Name	Type
Nothing Found		

Вкладка «cargo»: корпангар и контейнеры:

Overview Settings

Filter | Appearance | Column | Ship | Overview Tab | Misc

Presets:  
cargo

Types | States

Entity [83]

NPC [6]

Orbitals [3]

Planetary Interaction [2]

Ship [37]

Sovereignty Structures [3]

Station [1]

Structure [24]

Assembly Array

Control Tower

☒ Corporate Hangar Array

Cynosural Generator Array

Cynosural System Jammer

Electronic Warfare Battery

Energy Neutralizing Battery

Jump Portal Array

Mobile Hybrid Sentry

Mobile Laboratory

Mobile Laser Sentry

Mobile Missile Sentry

Mobile Projectile Sentry

Mobile Reactor

Moon Mining

Refining Array

Scanner Array

Sensor Dampening Battery

Shield Hardening Array

Ship Maintenance Array

Silo

Stasis Webification Battery

Tracking Array

Warp Scrambling Battery

Select All | Deselect All

Selected Item

 Corporate Hangar Array  
Distance: 86 m

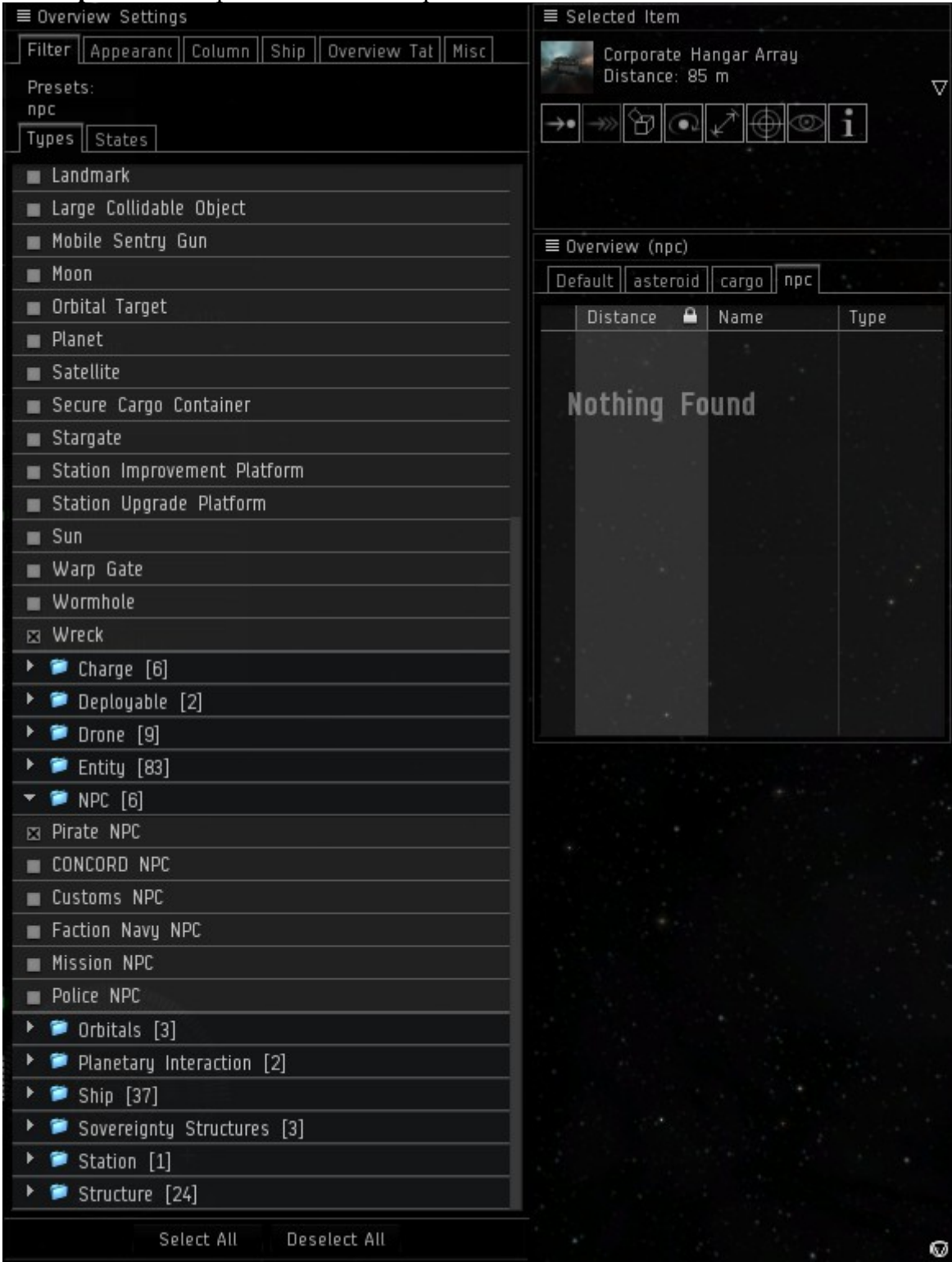


Overview (cargo)

Default | asteroid | cargo

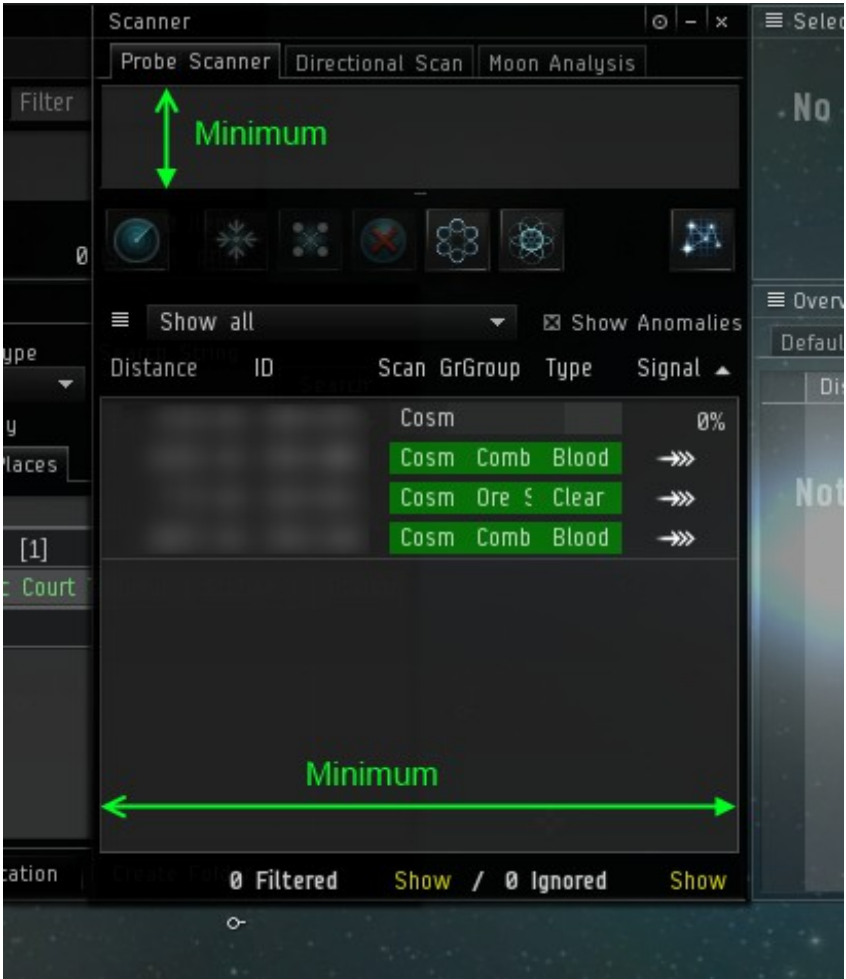
	Distance ▲	Name	Type
	86 m	Corporate Ha	Corporate H

Вкладка «**npc**»: NPC пираты и обломки кораблей:



Вкладка «**drones**»: все типы дронов.

2.11. Окно Scanner



2.12. Окно Drones





### 3. Настройка расположение окон на станции:

3.1. Выполнить пункты 2.1 — 2.5 для интерфейса станции. В пункте 2.3 трюм и дроны корабля должны быть открыты, все остальное идентично.

3.2. Выполнить пункт 2.7 для интерфейса станции.

3.3. **Окно Station services** прицепить к правому краю на максимальную высоту и минимальную ширину:



3.4 . Расположить **окно Item hangar** по аналогии с окном **Corphangar** из пункта 2.8.



#### 4. Настройки специфичные для ролей.

4.1 Для ролей связанных с копанием руды и льда в окне инвентаря должно быть активно окно руды, а не трюма.

#### 5. Использование модуля Test для проверки размещения окон.

5.1 В приложение встроен модуль Test для проверки правильности размещения основных окон.

5.2 Для ее использования необходимо иметь хотя бы один добавленный аккаунт и запущенное окно игры с настроенными окнами.

5.3 Окно игры необходимо связать с аккаунтом. Сделать это можно в настройках аккаунта, раздел General, кнопка "set". Нажимаем кнопку, потом активируем окно игры и ждем 10 секунд пока программа определит окно.

5.4 Тест лучше всего проводить в белте с открытой вкладкой астероидов в **Overview** и открытой вкладкой **Local** в чате.

5.5 Запуск теста осуществляется через пункт меню «Test->GUI Layout»

5.6 В результате теста в лог программы будут выведены данные о окнах и чате. Если в логе не мелькают надписи «NOT FOUND», кол-во и тип пользователей в **Local** чате соответствуют и расстояние до ближайшего объекта в **Overview** определено верно, то ваши настройки верны. В противном случае стоит повторить настройку окон.

Видео настройки окон можно посмотреть на [www.youtube.com/watch?v=6ErJmywmg38](http://www.youtube.com/watch?v=6ErJmywmg38)

Более подробную информацию можно получить на сайте программы: [www.eveharvester.com](http://www.eveharvester.com)