



คู่มือ L2Divine

Version 2.0 Rev 11

Last update: 15-12-2008

แปลเรียบเรียง freena

สารบัญ

บทที่ 1: เกี่ยวกับการสมัครสมาชิก.....	7
การสมัคร.....	8
เกี่ยวกับหน้าสมาชิก.....	10
บทที่ 2: การติดตั้ง.....	11
การติดตั้ง.NET Framework.....	12
การติดตั้ง L2Divine.....	12
เกี่ยวกับแผนที่และการติดตั้งภาษา.....	12
บทที่ 3: เกี่ยวกับโปรแกรม.....	13
หน้าหลัก	14
เมนูหลัก	14
การตั้งค่า.....	14
ตัวเลือก.....	14
เกี่ยวกับ.....	15
ตั้งค่า.....	15
การเริ่มต้นสร้างตัวละคร.....	16
หน้าต่างบอท	16
แถบควบคุม	16
สถานะ.....	17
ข้อความ	18
แผนที่	19
แสดง.....	19
ฟังก์ชันของแผนที่.....	19
การตั้งค่าตัวละคร	21
ทั่วไป.....	21
การเชื่อมต่อ.....	23

สัญญาณเตือน.....	22
การต่อสู้.....	24
เงื่อนไข > การต่อสู้	24
เงื่อนไข > พื้นที่	25
เงื่อนไข > การออกเกมส์.....	26
เงื่อนไข > อื่นๆ	27
คำสั่ง.....	27
ม่อน	28
ไอเทม.....	28
ทีม	29
ปาดี้.....	29
หัวหน้า.....	29
ผู้ตาม	29
ค้าขาย.....	30
ซั่มม่อน	30
การซั่มม่อน	30
การต่อสู้.....	30
การเลี้ยง (เฉพาะสัตว์เลี้ยง).....	31
ยกเลิกซั่มม่อน (เฉพาะสัตว์เลี้ยง)	31
มินิเกมส์.....	31
ตกปลา	31
เพาะปลูก.....	34
แถบควบคุมข้อความ.....	34
บทที่ 4: Battle การตั้งค่าการต่อสู้.....	36
โหมดปกติ.....	37
โหมดด่า	38
คำสั่ง.....	39

โจมตี.....	40
ตัวอย่างสายปอย	41
ตัวอย่างสายเวทย์.....	42
ตัวอย่างสายนักรบ.....	43
ฮิล	45
ตัวอย่างสายพระ.....	45
บัฟ.....	46
ตัวอย่างสายพระ	49
การต่อสู้ของสัตว์เลี้ยง.....	50
ตัวอย่างตั้งค่าสัตว์เลี้ยง	50
ช่วยเหลือสัตว์เลี้ยง	51
ตัวอย่างตั้งค่าช่วยสัตว์เลี้ยง.....	51
บทที่ 5: การค้าขาย.....	52
ร้านค้า	53
ตั้งร้าน	53
ตั้งไอเทม	53
สร้างไอเทม	54
สำรวจตลาด	55
ซื้อขายแบบอัตโนมัติ	58
บทที่ 6: โหมดในเกม IG.....	59
การตั้งค่า.....	60
การตั้งค่าโหมด Puppet	63
การตั้งค่าโหมด Full	65
บทที่ 7: เทคนิคอื่นๆ.....	66
การตั้งค่าเส้นทางเดิน.....	67
ย้ายพื้นที่การต่อสู้ใช้เส้นทางเดิน (เฉพาะหัวหน้า)	68
การเปิดหีบสมบัติ	69

การลดเลเวล.....	70
เรียกเพื่อน (เฉพาะซุ่มมอน).....	72
A: การสร้าง Microsoft Loopback.....	78
Appendix A: Adding Microsoft Loopback.....	77
Appendix B: Script command reference.....	83
AddHuntingArea(x, y, z, radius).....	84
AddItem(Item ID, Count), AddItem(Item Name, Count).....	84
BattleStart().....	84
BattleStop().....	84
BuffLevel(Skill ID), BuffLevel(Skill Name).....	84
ClearHuntingArea().....	84
CloseDialog().....	85
Confirm().....	86
CountItem(Item ID), CountItem(Item Name).....	86
CraftItem(Receipt ID).....	86
CrystalizeItem(Item ID), CrystalizeItem(Item Name).....	87
Delay(Millisecond).....	88
DestroyItem(Item ID, count), DestroyItem(Item Name, count).....	88
Dismiss(Name).....	88
EnchantItem(Item ID, Item ID).....	88
EnchantLevel(Item ID).....	88
FishingStart().....	88
FishingStop().....	89
ForceAttack(NPC ID), ForceAttack(NPC Name).....	89
If () {} Else {}.....	89
Invite(Name).....	90
IsMember(Name).....	90
Jump(Label).....	90

บทที่1 : เกี่ยวกับการสมัครสมาชิก

การสมัครสมาชิก

การใช้ L2Divine ท่านจำเป็นต้องสมัครสมาชิกก่อน.สมัครสมาชิกได้ที่ <http://www.l2divine.com> และเลือก “Register” จากหน้าแรก หลังจากเลือกชื่อและพาสแล้วกด “Creat” หลังจากสมัครแล้วจะได้รับเมลเพื่อยืนยันการสมัครและกลับมาหน้าแรกเพื่อเข้าสู่ระบบของ L2Divine



กดปุ่ม “Register”

Create a L2Divine account
This page allows you to create a new L2Divine account. (please fill out all values)

L2Divine ID:

Alphanumeric (A-Z, 0-9)

Password:

Confirm Password:

Email:

Confirm Email:

☐ I agree for any risk from using 3rd party program.

Create

Cancel

ใส่ไอดีที่ต้องการ รหัสและอีเมลและยอมรับเงื่อนไข

Create a L2Divine account
Your account has been created. However, L2Divine requires account
Please check your e-mail for further information.

Check your Junk Mail/Bulk Mail folder if message not arrive within 15

Activate Account

การลงทะเบียนสำเร็จแล้ว

Activate a L2Divine account

Please enter activate code to complete your L2Divine account.

L2Divine ID: GuideBook

Email: gb@hotmail.com

Activate Code:

Activate

Resent Activate Code

ใส่รหัสที่ได้รับเพื่อ Activate account

เกี่ยวกับหน้าสมาชิก

ท่านสามารถเปลี่ยนหรือเพิ่มเกี่ยวกับสถานภาพสมาชิกที่หน้าเว็บ www.l2divine.com โดยเลือกที่

“My Account” จากเมนูหลักเพื่อเข้าสู่ข้อมูลส่วนตัวด้วยไอดีและรหัส “My Account” ดังรายการต่อไปนี้:

- **Profile:** จะเป็นรายละเอียดเกี่ยวกับสถานภาพสมาชิก
- **Change Password:** สามารถเปลี่ยนพาสได้ที่นี่
- **Lineage II Id:** ใส่ชื่อตัวละครของเกมที่ต้องการใช้บอท

HomeDownloadGuideCommunityMy Account

Edit ProfileRegister Lineage II ID

Edit Profile

This page allows you to view profile and also change your password.

L2Divine ID:	dev
Group:	Developer
E-mail address:	dev@l2divine.com
Status:	Active (Not Verify)
Credit:	50

Change password

Current password:	<input type="password"/>
New password:	<input type="password"/>
Confirm password:	<input type="password"/>

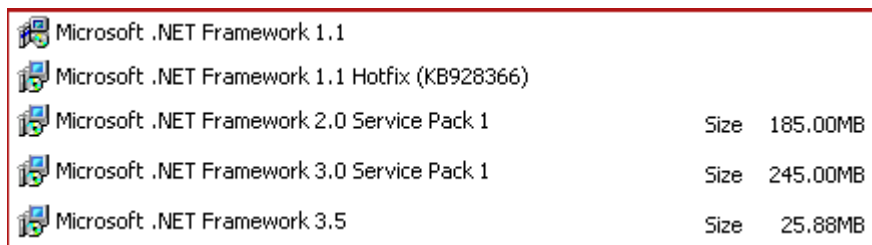
Submit

บทที่2: การติดตั้ง

การติดตั้ง .NET Framework

ก่อนที่จะใช้ L2Divine จำเป็นต้องติดตั้ง Microsoft .NET Framework version 3.5 หรือสูงกว่า ท่านสามารถตรวจสอบว่ามี .NET Framework ติดตั้งแล้วในเครื่องหรือไม่ โดยไปที่ Start และเลือก Control Panel และเปิด Add or Remove Programs เมื่อหน้าต่างขึ้นมาแล้วตรวจสอบว่ามี Microsoft .NET Framework 3.5 ติดตั้งอยู่หรือไม่หากมีการติดตั้งไว้แล้วก็ไม่ต้องติดตั้งอีกหากไม่มีอยู่ในรายการตามภาพ สามารถโหลดได้ตามที่อยู่ด้านล่าง

หมายเหตุ! สำหรับโหลด: <http://download.microsoft.com/download/6/0/f/60fc5854-3cb8-4892-b6db-bd4f42510f28/dotnetfx35.exe>



Microsoft .NET Framework 1.1	
Microsoft .NET Framework 1.1 Hotfix (KB928366)	
Microsoft .NET Framework 2.0 Service Pack 1	Size 185.00MB
Microsoft .NET Framework 3.0 Service Pack 1	Size 245.00MB
Microsoft .NET Framework 3.5	Size 25.88MB

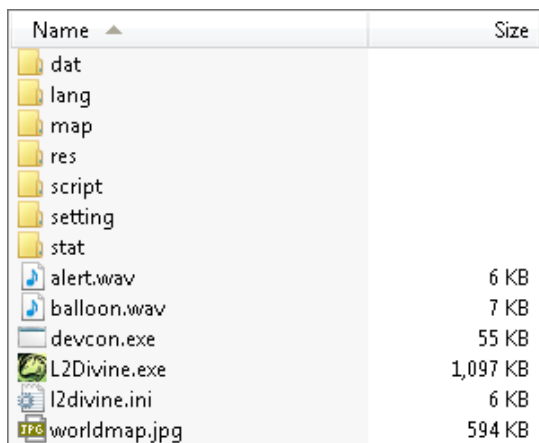
รายการติดตั้งของ .NET Framework ในเครื่อง

การติดตั้ง L2Divine

หลังจากที่ได้ติดตั้ง Microsoft .NET Framework 3.5 เรียบร้อยแล้ว มาติดตั้ง L2Divine การติดตั้ง L2Divine เพียงไปโหลดตัวล่าสุดที่หน้าแรกและแตกไฟล์ไปเก็บที่ที่ต้องการและเริ่มต้นโปรแกรมโดยคลิกที่ L2Divine.exe.

แผนที่และการติดตั้งภาษา

แผนที่และภาษาจะไม่รวมอยู่ในส่วนของโปรแกรม ทำสามารถโหลดจากหน้าแรกที่ Download section เมื่อโหลดมาแล้วให้แตกไฟล์สำหรับแผนที่ L2Divine\Map และสำหรับภาษา L2Divine\Dat ภายในไฟล์เดสก์ท็อปโปรแกรมตามภาพด้านล่าง



Name	Size
dat	
lang	
map	
res	
script	
setting	
stat	
alert.wav	6 KB
balloon.wav	7 KB
devcon.exe	55 KB
L2Divine.exe	1,097 KB
l2divine.ini	6 KB
worldmap.jpg	594 KB

บทที่ 3 : เกี่ยวกับโปรแกรม

ก่อนอื่นต้องทำความเข้าใจกับหน้าต่างของโปรแกรม การเปิดโปรแกรมครั้งที่ L2Divine.exe รอจนกว่าหน้าต่างของ L2Divine โหลดเสร็จ

หน้าหลัก

หน้าต่างหลักจะมีสองส่วน :

1. เมนูหลัก: ที่นี้เราสามารถเซทบอทและตั้งค่าอื่นๆ
2. พื้นที่แสดงหน้าต่างของตัวละคร.



เมนูหลัก

Setting การตั้งค่า

- ค่าเริ่มต้นสำหรับสร้างตัวละครกดปุ่ม: F10
- Battle Start: สามารถใช้คีย์ลัดเพื่อเริ่มบอท: F11
- Disconnect: ปิดบอททั้งหมด: F12
- Close Account: ปิดตัวละครแต่ละหน้าต่าง
- Config: การตั้งค่าครั้งแรกและการกำหนดหมายเลขไอพี.
- Exit: ปิด

Option ตัวเลือก

- ภาษา: สามารถเปลี่ยนภาษาที่เลือกได้ อังกฤษ จีน ญี่ปุ่น เกาหลี และไทย
- In Game Mode: สามารถเลือกการเข้าเกมแบบ puppet และ full แบบเข้าเกมปกติ
- Hide when minimize: ซ่อนหน้าต่างที่บาร์ด้านล่างขวา

- **Proxy Setting:** ใช้สำหรับการกำหนดค่า SOCKS5 proxy ตรวจสอบการใช้ “Use SOCKS5 Proxy” และรายละเอียดของ Proxy
- **Diagnostic:** ใช้ในการตรวจสอบความถูกต้องในการใช้โหมด IG (เล่นใน Xโหมด)

About เกี่ยวกับ

- **About:** เกี่ยวกับเวอร์ชันของดีไวน์

Config ตั้งค่า

หน้านี้ใช้สำหรับการเซตค่าของเซิร์ฟเวอร์

1. **Auth Server:** ใช้ <http://www.l2divine.com>
2. **Id:** ชื่อที่สมัครไว้
3. **Pwd:** L2Divine พาส
4. **Country:** ประเทศ Thailand อย่าลืมติ๊กที่ “Set as default country” ตัวเลือกนี้ทำให้เราสามารถเข้า Full IG mode.
5. **Login Server IP:** ค่าของเซิร์ฟเวอร์ ไอพี
6. **Login Server Port:** Login server port. ค่าเริ่มต้นคือ 2106
7. **Protocol Version:** ขึ้นอยู่กับค่าที่ใช้ปัจจุบันเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงตลอด
8. **Game Server:** เลือกเซิร์ฟเวอร์ที่เรามีตัวละครอยู่

หมายเหตุ! ค่าต่างๆจะถูกบันทึกไว้ที่ไฟล์ L2divine.ini ระวัง! อย่าให้ไฟล์ตัวนี้กับคนอื่นเพราะมีพาสของเราอยู่

Create Account การเริ่มต้นสร้างตัวละคร

หน้านี้ใช้สำหรับการสร้างตัวละครตามรายละเอียดด้านล่าง:

1. Lineage Id: ชื่อไอดีของเกมส์
2. Pwd: พาสของเกมส์
3. Char: ชื่อของตัวละครในเกมส์ (เลือก manual ก่อนครั้งแรก)
4. Country: เลือก Thailand
5. Game Server: เลือกเซิร์ฟเวอร์ ที่เล่นอยู่ (เลือก manual ก่อนครั้งแรก)
6. Setting File: ใส่ชื่อตัวละคร
7. Auto Create: ตี๊กที่ช่องนี้ถ้าต้องการให้สร้างแบบอัตโนมัติครั้งต่อไป (ปกติไม่ใช้ดีกว่า)
8. Sync Login: ที่ช่องนี้ถ้าต้องการให้ synchronization all auto creates account. (ตัวเลือกนี้จะรอจนเข้าเกมส์และให้ส่งค่าตามลำดับ)
9. Save: ตี๊กเพื่อเซฟทุกครั้ง



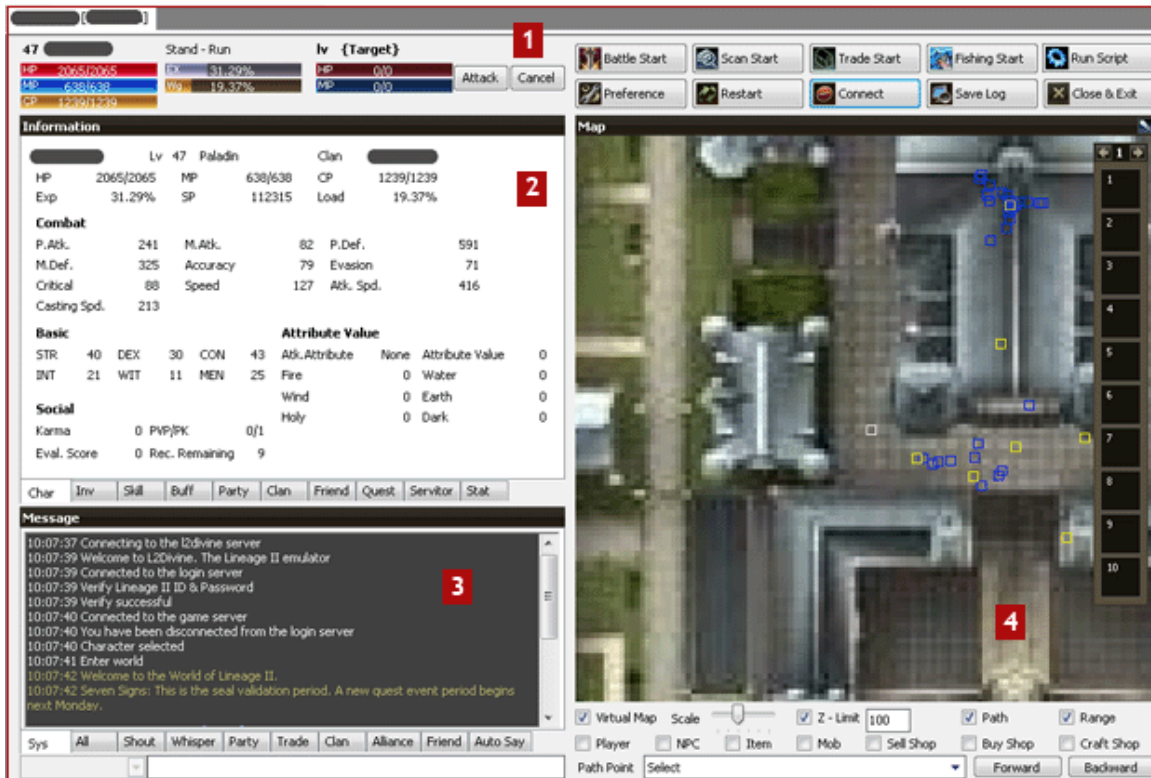
อย่าลืม: ต้องลงทะเบียนที่หน้าแรกของดีไวน์ "My Account" ที่ www.l2divine.com.

หลังจากใส่ข้อมูลแล้วกด "OK" เพื่อเริ่มต้น

Game Account หน้าต่างบอท

หน้าต่างบอทแบ่งออกเป็น 4 ส่วน:

1. Control panel: แสดงค่าต่างๆของตัวละครเช่น HP, MP, CP และเป้าหมาย
2. Status: แสดงข้อมูลอื่นๆของตัวละคร
3. Message: แสดงช่องสนทนา
4. Map: แสดงแผนที่ ผู้เล่นอื่นๆ NPC และมอน



Control Panel แถบควบคุม

แถบสถานะแสดงข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร, สถานะของเป้าหมาย

- Character ตัวละคร: แสดงสถานะ HP, MP, EXP, CP และน้ำหนักสัมภาระ (%)
- Character Action: แสดงสถานะ เดิน/วิ่ง (Walk/Run) นั่ง/ยืน (Sit/Stand).
- Target: แสดงสถานะ HP และ MP ของเป้าหมาย
- Automate Button: สามารถกำหนดการโจมตี battle ค้าขาย trade, สํารวจตลาด marketplace scan, ตกปลา fishing และเปิดหน้า preference เพื่อตั้งค่าอื่นๆ



Status สถานะ

แสดงสถานะอื่นๆของตัวละคร

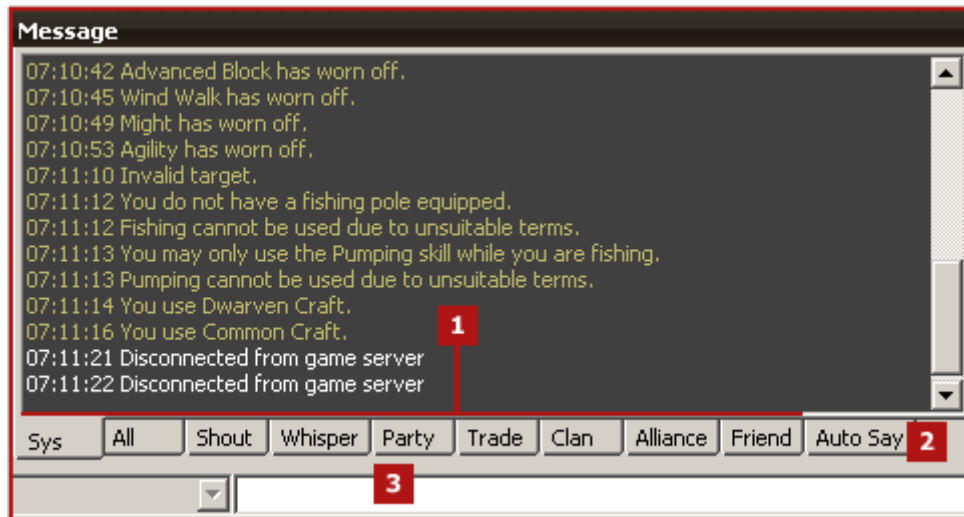
- Char ตัวละคร: แสดงข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร
- Inv สัมภาระ: แสดงข้อมูลเกี่ยวกับสัมภาระ กลุ่มของไอเทมและควอส ครีกที่ไอเทมเพื่อใช้งาน หรือกดปุ่มเพื่อโยนของ ทำลาย ทำเป็นคริสตัล ให้กับสัตว์เลี้ยง
- Skill สกิล: แสดงข้อมูลเกี่ยวกับสกิลต่างๆที่สามารถใช้ได้ แยกกลุ่มเป็นแบบติดตัวหรือใช้ได้ครีกที่ชื่อเพื่อใช้งานหรือแสดงข้อมูล
- Buff บัพ: แสดงข้อมูลเกี่ยวกับบัพที่ใช้งานอยู่
- Party ปาตี้: แสดงข้อมูลเกี่ยวกับผู้เล่นที่ปาตี้กันอยู่
- Clan แคลน: เพื่อดูข้อมูลของแคลนที่สังกัดและสามารถใช้ฟังก์ชันของแคลนได้
- Friend เพื่อน: แสดงรายชื่อเพื่อนและสถานะ
- Quest ควอส: แสดงรายการควอสที่กำลังทำ หรือสาทหายยกเลิกได้
- Summon/Pet ซัมมอน/สัตว์เลี้ยง: แสดงเกี่ยวกับ ซัมมอน/สัตว์เลี้ยง
- Stat เร็ม: แสดงสภาวะโดยรวมตัวละคร จัดกลุ่มข้อมูล Map object, Battle, Trade และ Marketplace.

Information									
<div></div>		LV	41	Bounty Hunter		Clan	No Clan		
HP	2388/2388	MP	495/495	CP	1365/1365				
EXP	48.92%	SP	460,274	Load	17.65%				
Combat									
P.Atk.	10	M.Atk.	6	P.Def.	549				
M.Def.	69	Accuracy	73	Evasion	73				
Critical	44	Speed	125	Atk. Spd.	327				
Casting Spd.	203								
Basic					Attribute Value				
STR	39	DEX	29	CON	45	Atk.Attribute	None	Attribute Value	0
INT	20	WIT	10	MEN	27	Fire	0	Water	0
Social						Wind	0	Earth	0
						Holy	0	Dark	0
Karma	0	Fame	0						
PVP/PK	0/0	Eval/Endorse	0/9						
Char	Inv	Skill	Buff	Party	Clan	Friend	Quest	Servitor	Stat

Message หน้าต่างข้อความ

แสดงข้อความต่างๆในเกมส์

1. Message Panel หน้าต่างข้อความ: แสดงข้อความ ปาตี้ แคลน พันธมิตร ฯลฯ
2. Auto Say ข้อความอัตโนมัติ: สามารถใช้ข้อความซ้ำๆได้ 5 ข้อความในระยะเวลาที่กำหนด
3. The text entry field ช่องส่งข้อความ: ใช้เพื่อส่งข้อความถึงผู้เล่นอื่น เพื่อน ปาตี้ แคลน ระบบจะเก็บข้อความเอาไว้สามารถดูโดยกดลูกศรขึ้น/ลง



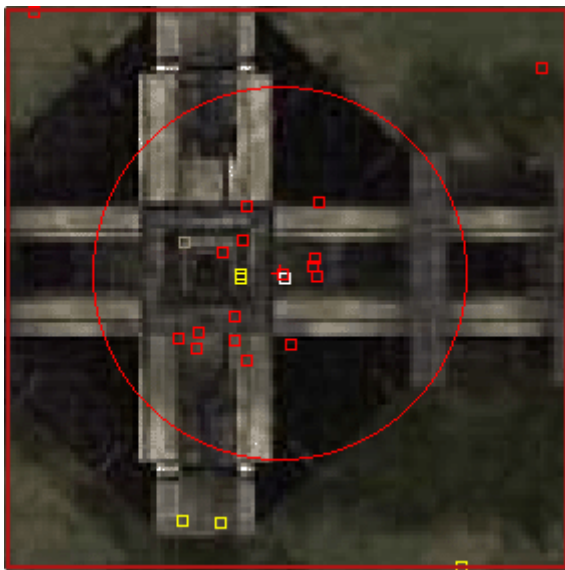
Map แผนที่

Displays แสดง

L2Divine จะแสดงสถานะผู้เล่น NPC มอน และไอเท็มแบบภาพสองมิติ

- Character ตัวละคร: จุดขาววิ่งเป็นตัวละครของเรา
- Player ผู้เล่นอื่น: จุดน้ำเงิน
- NPCs: NPC จุดเหลือง
- Mob มอน: จุดแดงหรือเปลี่ยนเป็นสีม่วงเมื่อดอปปอยสำเร็จ
- Item ไอเท็ม: จุดชมพู

ตัวละครจะเปลี่ยนเป็นสีชมพูหากอยู่ในสภาวะ หลับ โดนยึด ฯลฯ เราสามารถเลื่อนเมาส์ไปที่จุดเพื่อดูรายชื่อหรือเลือกและครีกเพื่อโจมตี หากครีกที่เมาส์ด้านขวาเพื่อใช้ความสามารถและรายการอื่นๆ เช่น เดิน/วิ่ง ยืน/นั่ง เป็นต้น

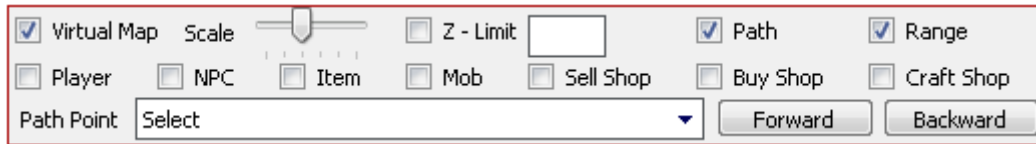


Map Function ฟังก์ชันของแผนที่

ความสามารถฟังก์ชันของแผนที่

- Virtual Map แผนที่เสมือนจริง: ดิกเพื่อเปลี่ยนฉากหลัง
- Map scale มาตรการส่วนแผนที่: สามารถใช้เพื่อย่อขยาย
- Z-Limit: เพื่อกำหนดระยะความสูงเช่นเมื่ออยู่ในดันเจี้ยน
- Path ทางเดิน: แสดงสถานะจุดเดิน
- Range ระยะ: แสดงสถานะของระยะ
- Player : ดิกเพื่อแสดงชื่อผู้เล่น
- NPCs: ดิกเพื่อแสดงชื่อ NPCs.
- Item: ดิกเพื่อแสดงชื่อไอเท็ม
- Mob: ดิกเพื่อแสดงชื่อมอน

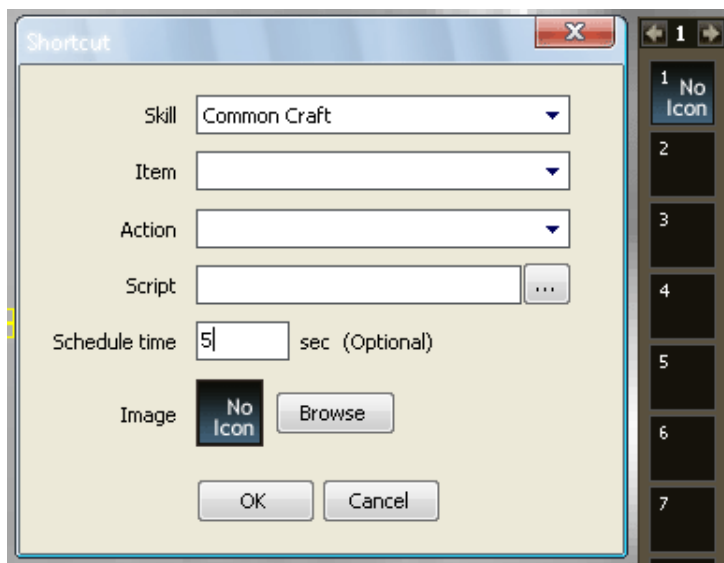
- **Sell shop:** ดึงเพื่อแสดงชื่อร้านค้า (จุดสีชมพู) สำหรับร้านขาย
- **Buy shop:** ดึงเพื่อแสดงชื่อร้านค้า (จุดสีเหลือง) สำหรับร้านซื้อ
- **Craft shop:** ดึงเพื่อแสดงชื่อร้านค้า (จุดสีน้ำตาล) สำหรับร้านรับทำของ
- **Path point** กำหนดระยะ: สามารถสร้างหรือกำหนดระยะการเดินทางแบบอัตโนมัติเดินทางหรือถอยหลัง เช่นเมื่อไปอยู่มาลง ดันเจี้ยนสามารถกำหนดให้บอทดำน้ำไปที่จุดวาบโดยกด **Backward**





Shortcut

ใช้เพื่อกำหนด shortcut สกิล ไอเทม การโจมตี และสคริป สามารถเพิ่ม แก้ไข หรือลบโดยคลิกเมาส์ขวาในช่อง 1-10

- **Skill:** กำหนดการใช้สกิล
- **Item:** กำหนดการใช้ไอเทม
- **Action:** กำหนดการใช้โจมตี
- **Script:** กำหนดการใช้สคริป (ไม่สามารถใช้ schedule)
- **Schedule Time:** กำหนดการใช้สกิลหรือ ไอเทม ตามระยะเวลาที่เวลากำหนด ใช้ได้เฉพาะสกิลหรือ ไอเทม
- **Icon:** ใช้สำหรับใส่ภาพขนาด 36x36 (bmp, jpg, gif, png)

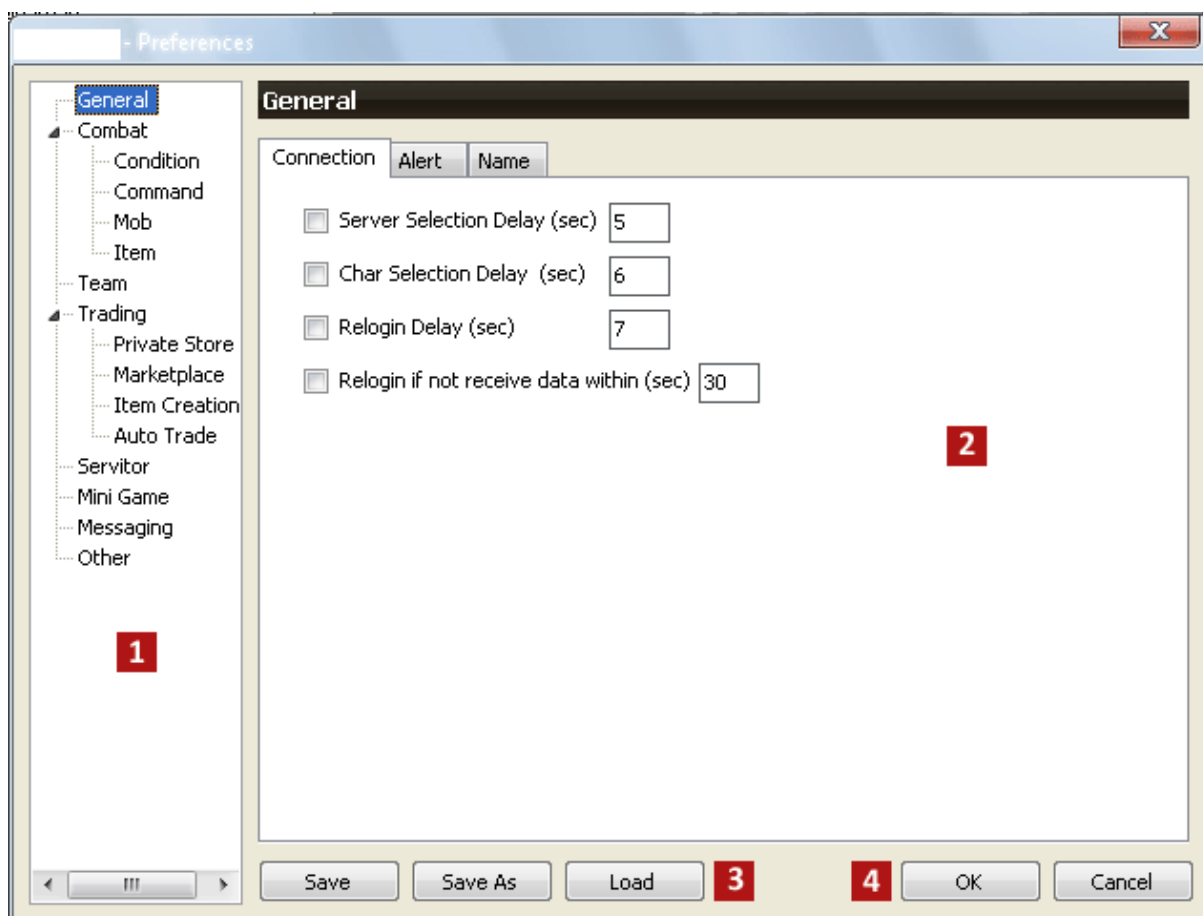


หากต้องการ เปิด/ยกเลิกกำหนดการใช้สกิลหรือไอเทมตามระยะเวลาที่เวลากำหนด คลิกเมาส์ขวาและเลือก “Active Schedule”

หรือ “Abort Schedule” shortcut ที่ยังทำงานอยู่จะมีขอบหน้าต่างสีฟ้า  คลิกที่ไอคอน  ด้านบนขวาของหน้าต่างแผน ที่เพื่อเปิดหรือปิด shortcut

Preference การตั้งค่าตัวละคร

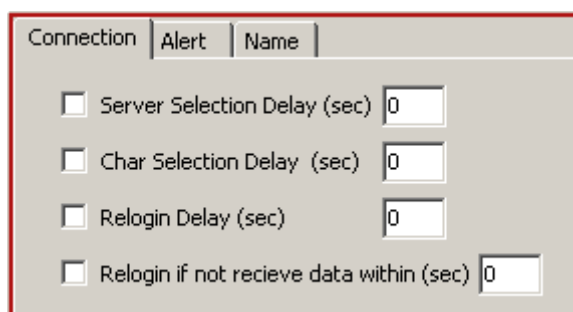
ใช้สำหรับตั้งค่าตัวละครและค่าจะถูกบันทึกเป็นชื่อตัวละครนั้นๆและลงท้าย ini และจะเก็บอยู่ที่ \setting folder.



General ทั่วไป

Connection การเชื่อมต่อ

- Server Selection Delay: เพื่อกำหนดค่าดีเลย์ในการเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์
- Char Selection Delay: ตั้งค่าเป็นวินาทีในการต่อ เซิร์ฟเวอร์
- Re-login Delay: กำหนดค่าดีเลย์ในการต่อเซิร์ฟเวอร์ใหม่เมื่อหลุดหรือเมื่อโดนแอบสด
- Re-login if not receive data within: กำหนดค่าดีเลย์ในการต่อเซิร์ฟเวอร์ใหม่ในกรณีค้าง



Alert สัญญาณเตือน

การตั้งเสียงเตือนหรือบอลูน

- Sound: เตือนเมื่อ GM, ม้อง, โดนสตาเจอริหรือผู้เล่นอื่นๆ Hp ต่ำกว่าที่กำหนดไว้
- Balloon: เตือนเมื่อโปรแกรมซ่อนอยู่ที่เมนูด้านล่าง

The screenshot shows a configuration window with three tabs: 'Connection', 'Alert', and 'Name'. The 'Alert' tab is selected. It contains two main sections: 'Sound' and 'Balloon'.

Sound Section:

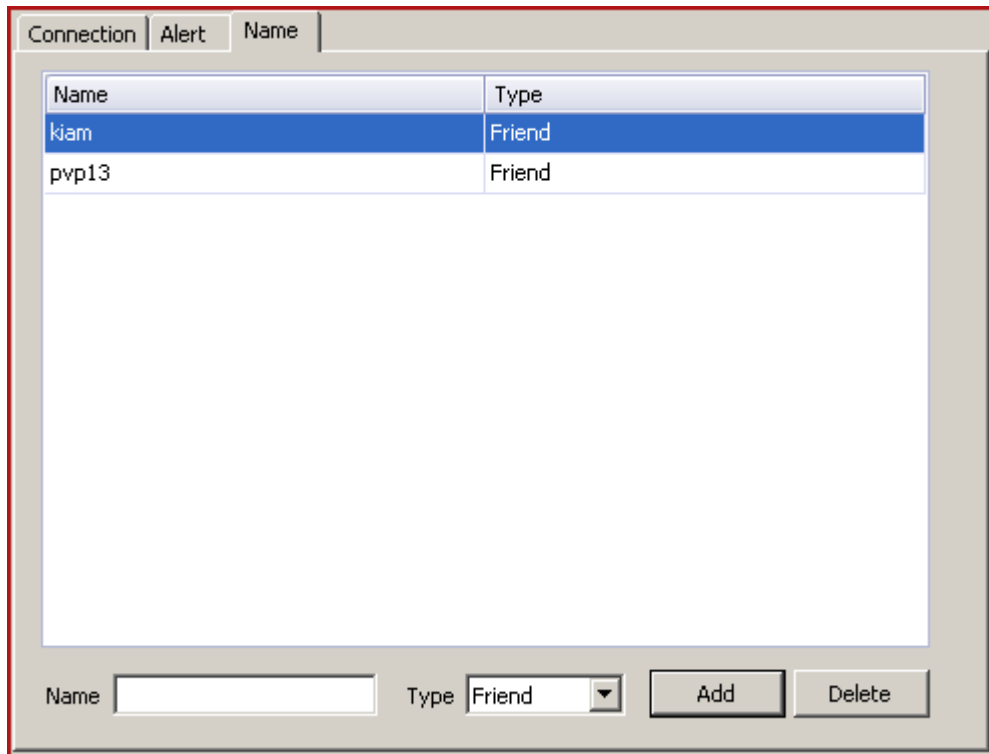
- ☐ Petition
- ☐ Die
- ☐ Attack by Enemy/Player
- ☐ Found Enemy/Player
- ☐ Disconnect from server
- ☐ HP < %
- ☐ Servitor die

Balloon Section:

- ☐ Petition
- ☐ Die
- ☐ Found Enemy/Player
- ☐ Attack by Enemy/Player
- ☐ Disconnect from server
- ☐ HP < %
- ☐ Whisper message
- ☐ Party
- ☐ Clan message
- ☐ Trading
- ☐ Servitor die

Name รายชื่อ

กำหนดรายชื่อเพื่อน ศัตรู หรือแกลนที่วอกกันอยู่ใช้งานได้ต่อเมื่อตั้งค่า “Log out when attack or found by enemy”
“หรือยอมรับการขู่ชีวิตจากผู้เล่นในรายชื่อเพื่อน



The screenshot shows a window with three tabs: 'Connection', 'Alert', and 'Name'. The 'Name' tab is active, displaying a table with two columns: 'Name' and 'Type'. The table contains two entries: 'kjam' and 'pvp13', both with the type 'Friend'. Below the table, there is a 'Name' input field, a 'Type' dropdown menu set to 'Friend', and 'Add' and 'Delete' buttons.

Name	Type
kjam	Friend
pvp13	Friend

Name Type

หมายเหตุ! สามารถใช้เครื่องหมาย * (Asterisk) หมายความว่าทุกคนในเกมนี้เป็นเพื่อนหมด (ไม่แนะนำ)

Combat การต่อสู้

สามารถกำหนดคำสั่งและเงื่อนไขในการต่อสู้

Condition > Fight

- I'm combat leader: เซทว่าตัวเองเป็นหัวหน้ากลุ่มหรือกรณีเล่นตัวเดียว เพื่อเก็บของหรือให้บอทตัวอื่นๆตาม
- Battle Mode: เลือก Normal หรือ Hunting Mode. ทั้งสองโหมดจะเป็นรูปแบบต่างกัน Normal mode จะกำหนดจุดหรือพื้นที่ในการต่อสู้ Hunting mode จะเป็นการลากม่อนมาที่จุดกำหนด รายละเอียดเพิ่มเติมดู Battle Setting.
- Battle after login: กำหนดให้ต่อสู้ทันทีเมื่อเข้าเกมส์
- Fight Delay: กำหนดช่วงเวลาสั้นๆให้บอทหยุดก่อนจะโจมตีมันตัวต่อไป
- Pickup item before attack: กำหนดให้เก็บของบนพื้น
- Pickup range: กำหนดระยะในการเก็บของปกติตั้ง 200-300
- Loot Item & Mob: ถ้าดีกอันนี้กำหนดให้บอทแจม
- Change target when other player select mob: ตั้งไม่ให้อบอทแจมคนอื่น
- Timeout: ตั้งค่าไว้ประมาณ 5 วินาที บางครั้งบอทเก็บของไม่ขึ้นหรือติดตันไม่ กำแพง
- Accept revive from other player: ยอมรับให้ใครชุบก็ได้ (ชุบแดง)
- Auto attack aggressive mob: กำหนดให้โจมตีมันที่โหดโดยอัตโนมัติ
- Sit: นั่งเมื่อ HP and MP เหลือเท่าไร (%) rest คือ นั่ง
- Stand: ยืนเมื่อ HP and MP เต็มหรือที่เรากำหนด (%) และการต่อสู้เริ่มต้นใหม่
- When not found mob: กรณีม่อนยังไม่เกิดสามารถตั้งค่าที่หัวหน้ากลุ่ม (team leader) เลือกระหว่างนั่ง (sit) หรือย้ายพื้นที่ (Change hunting area)

Combat > Condition

Fight Area Logout Misc

☐ I'm combat leader Battle Mode Normal

☐ Battle after login ☐ Fight delay 0 sec

☐ Pickup item range 0 ☐ Pickup unknown item

☐ Loot Item & Mob ☐ Change target when other player select mob

☐ Timeout 0 sec ☐ Accept revive from other player

☐ Auto attack aggressive mob ☐ Attack unknown mob

☐ Sweep & Sow before attack ☐ Pickup item before attack

☐ Auto counter attack ☐ Pickup only my item

Sit

☐ HP < 0 % ☐ MP < 0 % ☐ Use relax skill

Stand

☐ HP > 0 % ☐ MP > 0 %

When not found mob (Leader Only)

☐ Sit ☐ Change hunting area

Condition > Area

เพื่อกำหนดพื้นที่

- **Hunting Area:** พื้นที่ในการล่าขึ้นอยู่กับกำหนดโหมดหากเลือก **normal mode** บอทจะเริ่มตีทันที ณ จุดนั้น ในวงกลมสีแดง สำหรับ **hunting mode** ใช้เมื่อต้องการลากม่อนในวงกลมสีแดงและจะลากมาที่วงกลมสีแดง(**Battle Area**) โหมดนี้จะมียิงเหลืองและแดงตั้งเฉพาะตัวหัวหน้ากลุ่ม (**leader**)
- **Battle Area:** ทุกตัวในดีให้กำหนดค่าเดียวกันจะเป็นวงกลมสีแดง ที่นี้คือจุดตีม่อน
- **Rest Area:** กำหนดจุดนั่งพักโดยตั้งค่า **when HP or MP (%)** บอทจะวิ่งไปนั่งที่ (+) ในแผนที่ เราสามารถปล่อยวางไว้หากต้องการให้บอทนั่ง ณ จุดที่เราเขียนอยู่

x	y	z	Radius
-5,783	118,843	-3,232	4,000

Location Radius

Battle Area Radius

Rest Area

Condition > Logout

ตั้งเงื่อนไขในการออกเกมส์

- Move to rest area before logout: ให้ออกทิวังไป ณ จุดนั่งก่อนออกเกมส์ต้องกำหนดจุดนั่งไว้ด้วย เงื่อนไขนี้จะมีผลกับการออกเกมส์ (logout) ขึ้นๆด้วย
- HP < (%) logout: ตั้งค่าเพื่อให้ออกเกมส์เมื่อ HP (%) ต่ำกว่าค่าที่ตั้งเอาไว้และเข้าเกมส์ใหม่ในเงื่อนไขเวลาที่กำหนด (ตั้ง re-login to 0 หากไม่ต้องการเข้าเกมส์อีก)
- GM petition: ดึงเพื่อให้ออกเกมส์กรณี GM ชิบมา
- Attacked by Enemy/player: ดึงในกรณีเจอศัตรูหรือโดนสด(สามารถเซทชื่อศัตรูได้ที่General > Name)
- Found Enemy/player: ดึงเพื่อออกเกมส์ในกรณีศัตรูหรือผู้เล่นอื่นอยู่ในระยะที่กำหนดไว้
- Found Clan war: ดึงเพื่อออกเกมส์ในกรณีเจอแคลนที่ประกาศสงครามอยู่ในระยะที่กำหนดไว้
- Player lock by mob: ดึงเพื่อออกเกมส์ในกรณีเจอผู้เล่นอื่นเทรนม่อนมาใกล้ตัวเรา
- Item <: ดึงเพื่อออกเกมส์ในกรณีไอเทมเช่นกระสุนลดน้อยกว่าที่กำหนดไว้
- When server will be down: ดึงเพื่อออกเกมส์ก่อนเซิร์ฟเวอร์ปิด
- Not gain exp: ดึงเพื่อออกเกมส์ในกรณี exp ไม่ขึ้น

The screenshot shows a configuration window with the following settings under the 'Logout' tab:

- ☐ Move to rest area before logout
- ☐ HP < % Logout and Relogin in sec
- ☐ GM Petition delay sec, Logout and Relogin in sec
- ☐ Attack by enemy/player delay sec, Logout and Relogin in sec
- ☐ Found enemy/player in range delay sec, Logout and Relogin in sec
- ☐ Found clan war in range delay sec, Logout and Relogin in sec
- ☐ Player locked by mob in range , Logout and Relogin in sec
- ☐ When <=
- ☐ When server will be coming to down and Relogin in sec
- ☐ Not gain EXP in sec

Condition > Misc เงื่อนไขอื่นๆ

- Use: ใช้ไอเทมหรือสกิลเงื่อนไขไอเทมน้อยกว่าที่กำหนดเช่นกระสุนหรือยาบำรุงชีวิต
- Die return: ตัวละครตายกลับ เมือง ค่าย ปราสาท
- Stop battle when level: หยุดโจมตีเมื่อเลเวลเท่ากับ (ใช้กรณีลดเลเวล)

The screenshot shows a window with four tabs: 'Fight', 'Area', 'Logout', and 'Misc'. The 'Misc' tab is selected. It contains three checkboxes with associated settings:

- ☐ Use [dropdown] when [dropdown] < 0
- ☐ Die return to [dropdown] in 0 sec
- ☐ Stop battle when level = 0

Command คำสั่ง

Command คือแถบเพื่อเซตค่าการโจมตี ฮีล บัพ ดับพ หรือช่วยสัตว์เลี้ยง รายละเอียดเพิ่มเติม การตั้งค่าการโจมตี (Battle Setting)

The screenshot shows a window with six tabs: 'Attack', 'Heal', 'Buff', 'Debuff', 'Pet Attack', and 'Pet Assist'. The 'Attack' tab is selected. It contains a table with the following data:

	Attack	Cond 1	Cond 2	Range	Shot	Repea
<input checked="" type="checkbox"/>	Spoil	HP>0%		40		Until su
<input checked="" type="checkbox"/>	Attack [Normal]	HP>0%		40		Foreve
<input checked="" type="checkbox"/>	Sweeper	HP>0%		40		1 time

Below the table is a scrollbar and five buttons: 'Add', 'Edit', 'Delete', 'Up', and 'Down'.

Mob ม่อน

หน้านี้บอกรายละเอียดเกี่ยวกับม่อน ชื่อ เลเวล สามารถเลือกม่อนเพื่อ โจมตี ปลุกผัก สบอย หรือใช้กระสุนสำหรับม่อนแต่ละชนิดที่เลือก หากไม่ต้องการโจมตีให้เอาที่ติ๊กออก การค้นหารายชื่อม่อนง่ายมาก ดิกที่ (Show Auto Filter Row) และพิมพ์ชื่อเต็มหรือบางส่วนจะทำให้ค้นหารายชื่อง่ายขึ้น

Atk	Seed	Spoil	Shot	Name	Lv	Tit
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Soulshot: A-grade	Blood Queen	60	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Soulshot: B-grade	Blood Queen	60	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Soulshot: C-grade	Bearded Keltir	1	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Susceptor Prime	49	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Mimic	52	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Maruk Lord	68	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Limal Karinness	69	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Karik	70	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Offering of Bran...	34	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Offering of the ...	32	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Offering of Bran...	28	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Offering of Bran...	29	

☐ Not attack mob titled

หมายเหตุ! แถบเมนูด้านบนของแต่ละช่องสามารถจัดเรียงตัวอักษรโดยการคลิกที่ชื่อเช่นต้องการเรียง LV จากน้อยไปหามากหรือมากไปหาน้อยได้

Item ไอเทม

หน้านี้บอกรายละเอียดเกี่ยวกับไอเทม ชนิด เกรด หลักการทำงานเหมือนม่อน สามารถกำหนดให้ เก็บ ทำลาย หรือใช้ ในระหว่างต่อสู้หรือการตกปลา

Pick	Destroy	Auto use	Name	Type	Grade
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Short Sword	Sword	None
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Long Sword	Sword	None
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Broadsword	Sword	None
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Club	Blunt	None
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mace	Blunt	None
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Apprentice's Wand	Blunt	None
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Apprentice's Rod	Blunt	None
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Willow Staff	Big Blunt	None
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Cedar Staff	Big Blunt	None
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dagger	Dagger	None
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bone Dagger	Dagger	None
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Knife	Dagger	None
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Short Bow	Bow	None
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bow	Bow	None

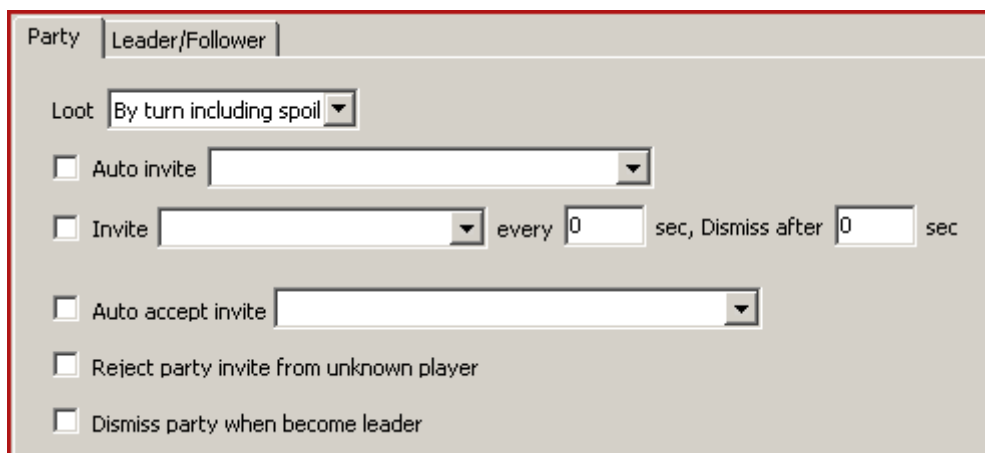
Team ทีม

ใช้เพื่อการตั้งค่าทีมตามที่เราต้องการ

หมายเหตุ! ชื่อที่อยู่หน่วย L2Divine เดียวกัน สามารถมองเห็นโดยที่ไม่ต้องร่วมปาร์ตี้

Party ปาร์ตี้

- **Loot:** การแบ่งไอเทมที่ดอปหรือสพาย
- **Auto invite:** รายชื่อเชิญร่วมปาร์ตี้โดยอัตโนมัติ
- **Invite:** ดึงช่องนี้เพื่อเชิญร่วมและไล่ออกตามเวลาที่กำหนดเช่นใช้กับนักเดินและนักวิ่ง
- **Auto accept invite:** ดึงช่องนี้เพื่อรับปาร์ตี้โดยอัตโนมัติจากเพื่อนหรืออื่นๆ
- **Reject party invite from unknown player:** ดึงที่นี้หากไม่ต้องการรับปาร์ตี้จากผู้เล่นอื่นที่ไม่ได้อยู่ในรายชื่อเพื่อน
- **Dismiss party when become leader:** ดึงที่นี้หากหัวดีหลุดเพื่อไม่รับเป็นลำดับหัวปาร์ตี้



Leader หัวหน้า

Leader คือหัวปาร์ตี้ในการควบคุมการต่อสู้ (ดึกที่ "I'm combat leader" ในแถบ Combat > Fight) สามารถมีหัวหน้าได้เพียงคนเดียวในหนึ่งทีม

- **Rest when:** ใช้ตั้งค่ากับในทีมที่มีพระฮิลกำหนดว่าเมื่อ MP น้อยกว่าเท่าไรหัวปาร์ตี้จะนั่งและเมื่อ MP ขึ้นถึงที่กำหนดจะลุกขึ้น
- **Protect:** ปกป้องทีมโดยใช้สกิลหรือกระสุน
- **Pause combat when member dead:** หยุดการโจมตีชั่วคราวกรณีมีคนตายหรือเพื่อรอให้พระชุบชีวิต
- **Pause combat when member not in party:** หยุดการโจมตีชั่วคราวเพื่อรอลูกทีมที่ยังไม่ได้เข้าปาร์ตี้

Follower ผู้ติดตาม

Follower คือลูกทีมที่เซทให้ตามหัวหน้า

- **My Leader is:** เลือกรายชื่อที่เป็นหัวปาร์ตี้ในกรณี ติดตาม
- **Follow movement distance:** ใช้กำหนดระยะในการตาม
- **Assist leader attacking:** ดึงเพื่อให้ติดตามหัวหน้า (ต้องเซทเงื่อนไขที่Command attack ด้วย)
- **Attack when leader selected target:** ดึงเพื่อติดตามทันทีเมื่อหัวหน้าดึงชื่อเป้าหมาย
- **Follow shot:** ดึงเพื่อให้กดกระสุนแต่ละชนิดเมื่อติดตาม

- Follow rest: ตักเพื่อนั่งตาม
- Auto rest: ตักเพื่อนั่งแบบอัตโนมัติ
- Follow return: วนตามกลับเมือง
- Follow social action: ตามหัวข้อร้อง รำ เดิน ฯลฯ
- Follow logout and relogin: ตามหัวข้อออกเกมส์หรือเข้าเกมส์ใหม่
- Follow NPC chat: ตามหัวข้อคุยกับNPC

Trading ค้าขาย

ใช้เพื่อค้าขาย แลกเปลี่ยน ทำของ หรือสแกนร้านในตลาดและตั้งค้ายาและซื้อแบบอัตโนมัติอ่านรายละเอียดเพิ่มเติมที่ Trading setting.

Servitor เซอร์วิเตอร์

ใช้เพื่อเรียก "servitor" ซัมมอนหรือสัตว์เลี้ยงเพื่อช่วยต่อสู้หน้าต่างสกลิลของServitorจะอยู่ในส่วนแถบของ Servitor

Summoning การเรียกซัมมอน

- Summoning: เลือกไอเทมเพื่อเรียกสัตว์เลี้ยงหรือเลือกสกลิลที่เรียกซัมมอน
- Summon pet when master สามารถเซทค่า HP (%) ของตัวเองเมื่อถึงจุดกำหนดจะเรียกสัตว์เลี้ยงมาช่วย (ใช้ได้กับเฉพาะ สัตว์เลี้ยงเท่านั้น)

Servitor Fight การต่อสู้

- Assist master attacking: ตั้งให้ servitor ช่วยตีมอน ต้องตั้งค่า Pet Attack ด้วย
- Attacked when master selected target: ตั้งให้ servitor ช่วยตีมอนทันที เมื่อคริกซัมมอน
- Pickup item: ให้สัตว์เลี้ยงช่วยเก็บของบนพื้น
- Rest when summon time: นั่งเมื่อ summon time (%) หรือต่ำกว่าที่ตั้งไว้
- Protect servitor: ช่วยปกป้อง servitor

- Automatic Use: กำหนดให้ใช้กระสุนสำหรับสัตว์เลี้ยง

Feeding (เฉพาะสัตว์เลี้ยง)

- Your pet food: เลือกอาหารสำหรับสัตว์เลี้ยง
- Give food to pet: ให้อาหารเมื่อความหิวที่ food when hunger (%) หรือต่ำกว่าที่ตั้งไว้

หมายเหตุ! เมื่อความหิวมากกว่า 55% สัตว์เลี้ยงจะกินอาหารโดยอัตโนมัติ

Unsummon ยกเลิกซัมมอน (เฉพาะสัตว์เลี้ยงเท่านั้น)

- Out of food: เก็บสัตว์เลี้ยงเมื่ออาหารหมด
- Hunger (%): เก็บสัตว์เลี้ยงเมื่อเมื่อปริมาณอาหารเหลือน้อยกว่า (%)
- HP (%): เก็บสัตว์เลี้ยงเมื่อเมื่อปริมาณ HP น้อยกว่า (%)
- Master HP (%): เก็บสัตว์เลี้ยงเมื่อเมื่อปริมาณ HP ของเจ้านายน้อยกว่า (%)

The image shows a game settings window titled "Summoning". It contains the following sections and options:

- Summoning:**
 - ☐ Pet [dropdown]
 - ☐ Summon [dropdown]
 - ☒ Summon pet when master HP \geq [0] %
- Survivor Fight:**
 - ☒ Assist master attacking
 - ☒ Attack when master selected target
 - ☒ Pickup item range [100]
 - ☒ Rest when summon time $<$ [5] %
 - ☒ Protect survivor
 - ☐ Automatic use [dropdown]
- Feeding (Pet only):**
 - Your pet food is [dropdown]
 - ☒ Give [2] food when hunger $<$ [60] %
- Unsummon (Pet only):**
 - ☒ When out of food
 - ☒ When hunger $<$ [20] %
 - ☒ When HP $<$ [20] %
 - ☒ When master HP $<$ [20] %

Mini Game ระบบเกมส์ย่อย

Fishing การตกปลา

ใช้เพื่อกำหนดเงื่อนไขในการตกปลา เริ่มโดยกดปุ่ม "Fishing Start"

- Fishing after login: เริ่มตกปลาทันทีเมื่อเข้าเกมส์
- Battle if caught mob: เริ่มต่อสู้เมื่อตกได้มอน (อย่าลืมตั้งค่าต่อสู้ใส่อาวุธที่ R-HAND และ L-Hand)
- Logout if caught mob: ออกเกมส์เมื่อตกได้มอนเหมาะสำหรับอาชีพที่เลือดน้อยเช่นพระ
- Auto detect night fish: ตั้งค่าอัตโนมัติสำหรับตกปลากลางคืน
- Fishing potion: ใช้น้ำยาสำหรับนักตกปลาทุกๆ หนึ่งชั่วโมง
- Fishing shot: ใช้กระสุนเรียกปลา
- Use fishing shot when fish hp (%): ใช้กระสุนเมื่อ HP ของปลามากกว่าที่กำหนดไว้
- Use fishing shot when time: ใช้กระสุนเรียกปลาเมื่อเงื่อนไขเวลาน้อยกว่าที่ตั้งค่าไว้
- Change location: ย้ายที่ตกปลาเมื่อถึงเวลาที่ตั้งค่าไว้

- **Location:** ย้ายที่ตกปลาไปตามจุดที่ตั้งค่าไว้ (จุดตกปลาทุกจุดต้องเซทที่มีน้ำเท่านั้น) การตั้งค่านี้ใช้สัมพันธ์กับ “Change location every n minute” ข้อดีของการย้ายจุดตกปลาหากเราตกปลาที่เดิมเป็นเวลานานทำให้โอกาสได้ปลาน้อยลงเมื่อเวลาผ่านไป การเซทจุดตกปลามีอยู่สองแบบคือ **Fishing** และ **“Moving”**. **Fishing** คือจุดที่เรายืนตกปลา (สัญลักษณ์กากบาทแดง (+) ในบริเวณแผนที่) **Moving** คือตำแหน่งที่ตัวละครย้ายจากจุดหนึ่งไปอีกจุด (สัญลักษณ์กากบาทเขียว + ในบริเวณแผนที่) จุดเดินควรจะอยู่ด้านหลังจุดตกปลาเพื่อให้ตัวละครหันหน้าไปบริเวณที่มีน้ำ

ตัวอย่างเช่นภาพด้านล่างเป็นการตั้งค่าที่ถูกต้องสำหรับการตกปลาหลายๆจุด เมื่อเริ่มตกปลาตัวละครจะเริ่มทำงานตามลำดับต่อไปนี้:

1. เริ่มเคลื่อนที่ไปจุดใกล้ที่สุดและเดินหน้าไปยังจุดตกปลา(Move to nearest “Moving location” and forward to “Fishing location”) Location 1 in figure (จุดที่1 ตามภาพ)
2. เริ่มตกปลาที่นี่จนกว่าถึงเวลาที่ตั้งค่าให้ย้ายจุด ตัวละครจะย้ายกลับไปตำแหน่งที่1 และเดินหน้าไปยังตำแหน่งที่ 2
3. ตัวละครจะย้ายไปตำแหน่งตกปลาที่ 2 และจะเริ่มตกปลาอีกครั้ง



4.

Manor การเพาะปลูก

ปลูกผักในระหว่างการต่อสู้

- Auto Sowing & Harvest: ปลูกผักและตีมอนในเวลาเดียวกัน
- Seed: ชนิดของเมล็ดใช้ได้สามชนิด

หมายเหตุ! หากใช้สปีดสปอยด้วยจะต้องรีเซ็ตเกี่ยวหลังจากวีปก่อนสพมอนหายไป



Fishing Sowing & Harvest

☒ Auto Sowing & Harvest

Seed

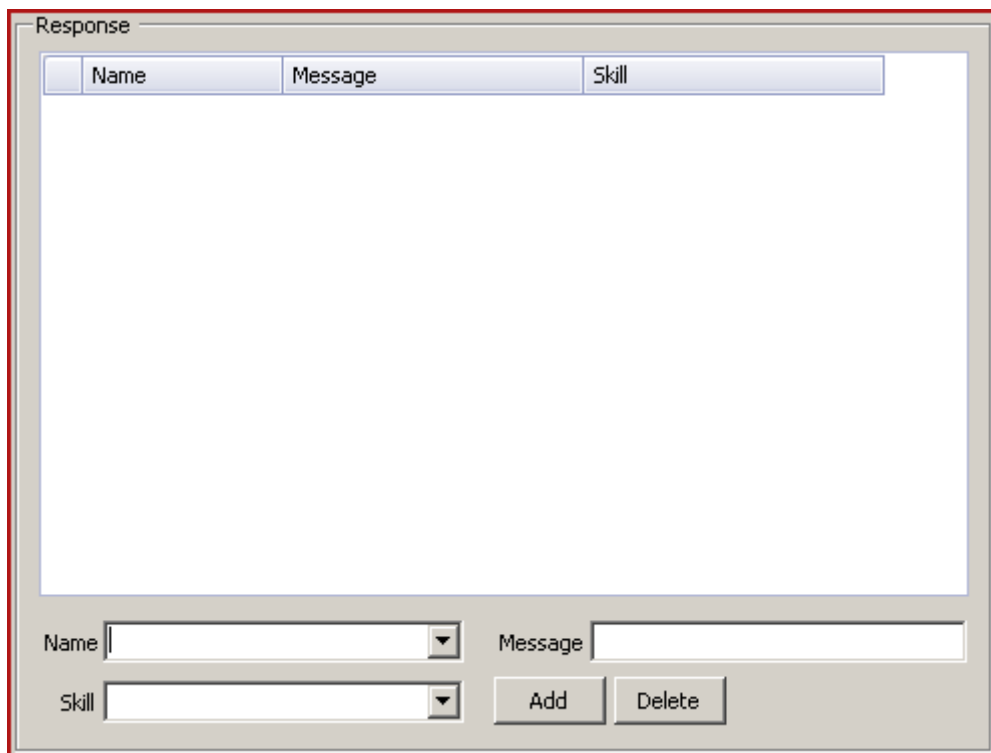
Seed

Seed

Messaging Control ข้อความคำสั่ง

ใช้เพื่อส่งคำสั่งชิบไปยังตัวละครอื่นเพื่อให้ฮิล ฯลฯ

- Name: ชื่อที่ต้องการชิบคำสั่ง
- Message: ข้อความ
- Skill: ให้ใช้สปีด



Response

Name	Message	Skill
------	---------	-------

Name

Message

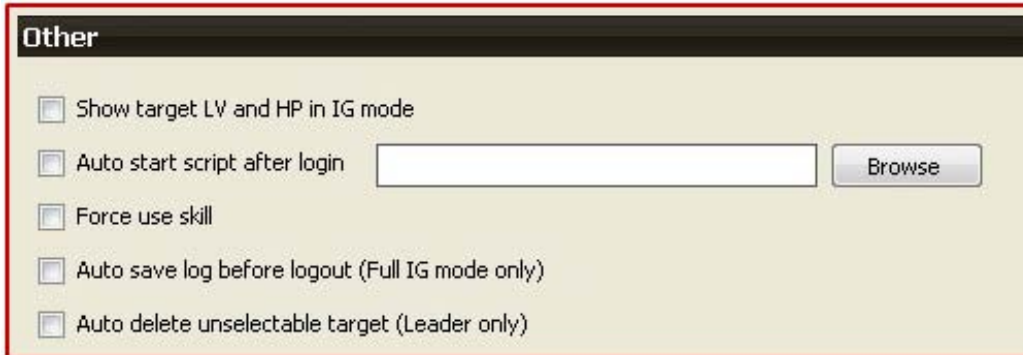
Skill

Add Delete

Other อื่นๆ

ข้อมูลของมอนสเตอร์และเลเวลเมื่อเล่นในเกม

- Show target LV and HP: แสดงข้อมูลของเป้าหมาย(เลเวล และ HP) เมื่อคลิกที่ชื่อเป้าหมาย
- Auto start script after login: เริ่มใช้สคริปต์เมื่อเข้าเกมส์
- Force use skill: คำสั่งให้โจมตีบังคับ เหมือนกดปุ่ม CTRL
- Auto save log before logout: คำสั่งให้เก็บข้อมูลโดยอัตโนมัติก่อนออกเกมส์
- Auto delete unselectable target: คำสั่งให้โปรแกรมลบชื่อมอนสเตอร์โดยอัตโนมัติ



Other

☐ Show target LV and HP in IG mode

☐ Auto start script after login

☐ Force use skill

☐ Auto save log before logout (Full IG mode only)

☐ Auto delete unselectable target (Leader only)

บทที่4: การตั้งค่าการต่อสู้

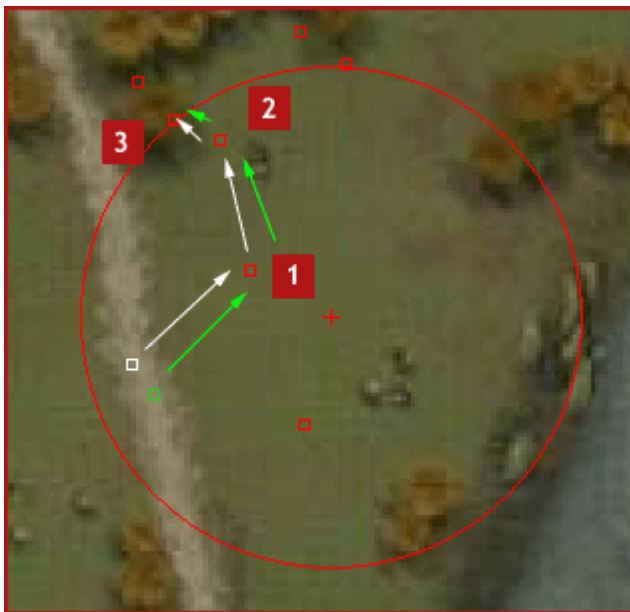
Battle Mode โหมดการต่อสู้

การต่อสู้สามารถตั้งค่าได้สามแบบคือ Normal,Hunting,Siege ตัวละครจะต่อสู้ ณ พื้นที่ที่ตั้งค่าไว้
Hunting โหมด จะเป็นฉากมอนมาที่ตำแหน่งโหมด Siege ใช้สำหรับการโจมตี NPC หรือเพื่อลดเลเวล

Normal Mode

การตั้งค่าสำหรับโหมดนี้:

1. เลือกที่โหมด Normal(Combat > Condition > Fight > Battle Mode)
2. Leader only: ตั้งเฉพาะตัวหัวหน้าเลือกทำเลให้เหมาะสมด้วยตั้งระยะ (Com > Condition > Area > Hunting) เมื่อกำหนดพื้นที่แล้วจะเห็นเป็นวงกลมสีแดงในแผนที่
3. Follower only: ตั้งเฉพาะตัวตามเลือกชื่อของหัวหน้าที่(Team > Leader/Follower > My Leader is)
4. ตั้งคำสั่งและเงื่อนไขอื่นๆกดปุ่ม "Battle Start"



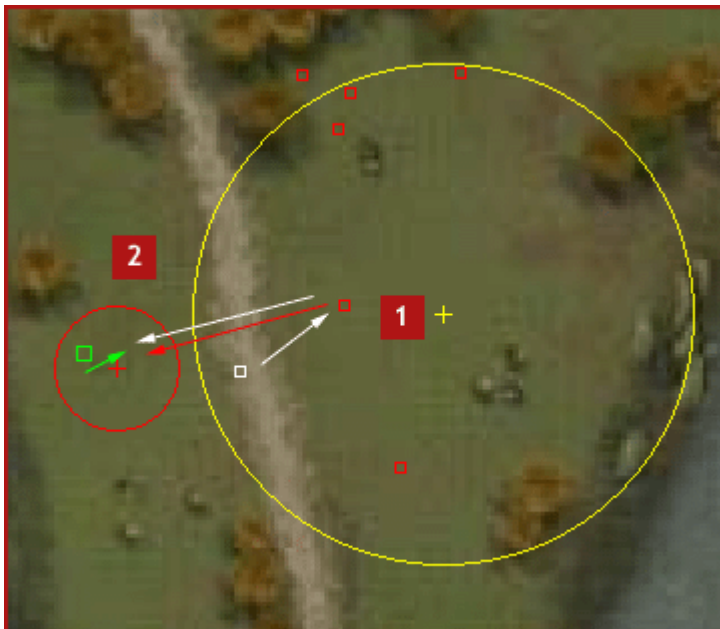
Hunting Mode

ในโหมดนี้ตัวหัวหน้าและตัวตามจะมีหน้าที่ต่างกัน:

- **Leader:** หัวหน้าจะออกหาหมอนที่ใกล้ที่สุดในเขต **hunting** และไปล้อมอนสำหรับตัวที่โจมตีก่อน (หากมอนตัวที่ไม่โจมตีก่อน อยู่ใกล้ตัวละครจะเข้าไปตบหนึ่งขาด) และจะลากมาที่ตำแหน่งเมื่อมอนอยู่ในระยะโจมตีหัวหน้าและตัวตามจะเริ่มต่อสู้
- **Follower:** ตัวตามจะคอยอยู่ที่ตำแหน่งวงกลมสีแดง หากตัวตามอยู่นอกวงกลมสีแดง จะไม่โจมตีฮิลหรือบัพใดๆ

วิธีตั้งค่าตัวละครสำหรับ **hunting** โหมด:

1. เลือกโหมด **Hunting** (Combat > Condition > Fight > Battle Mode)
2. **Leader only:** เฉพาะหัวหน้าเลือกตำแหน่ง **hunting** โดยกดเลือกตำแหน่ง **hunting** และระยะ (Com > Condition > Area > Hunting). เมื่อเลือกตำแหน่งแล้วจะเห็นวงกลมสีแดงเหลืองในแผนที่
3. เลือกตำแหน่งสำหรับต่อสู้(battle areas)โดยไปที่ (Condition > Area > battle)และกดปุ่ม **My Loc** และใส่ค่าตามต้องการ เช่น 500,1000 เราจะเห็นวงกลมสีแดงขนาดแล้วแต่ค่าที่กำหนดไว้ตอนต้น
4. ตั้งคำสั่งและเงื่อนไขอื่นๆกดปุ่ม **"Battle Start"**



Command คำสั่ง

การใช้งานเราจำเป็นต้องกำหนดคำสั่งในกลุ่มแถบเช่น ต่อสู้ (Attack) ฮีล (Heal) บัพ (Buff) ดีบัฟ (Debuff) คำสั่งสัตว์เลี้ยง (Pet Attack) และช่วยเหลือสัตว์เลี้ยง (Pet Assist)

	Attack	Cond 1	Cond 2	Range	Shot	Repea
<input checked="" type="checkbox"/>	Spoil	HP>0%		40		Until su
<input checked="" type="checkbox"/>	Attack [Normal]	HP>0%		40		Foreve
<input checked="" type="checkbox"/>	Sweeper	HP>0%		40		1 time

← ||| →

Add Edit Delete Up Down

Attack การต่อสู้

คำสั่งการตีหรือยิงมอน จะเรียงตามลำดับที่เราใส่ค่าไว้และจะเริ่มใหม่ตามลำดับสำหรับมอนตัวใหม่

- Attack By: เลือกสกิล
- Attacker Condition 1: เลือก HP, MP, CP (%) หรือ Soul (Unit) โดยเงื่อนไข >(มากกว่า) =(เท่ากับ)<(น้อยกว่า) ตามแต่
ถนัดของแต่ละบุคคล
- Attacker Condition 2: เหมือนกับข้างต้น (โดยปกติอาจปล่อยว่างหรือใช้เมื่อท่านที่เข้าใจเงื่อนไข)
- Range: ตั้งระยะการโจมตีให้ใช้ตามระยะของแต่ละสกิล
- Shot: เลือกชนิดของกระสุน
- Repeat: เลือกตามความเหมาะสม repeating (ใช้ซ้ำ) 1 time (ใช้ครั้งเดียว), Until success (ใช้จนกระทั่งสำเร็จ) และ
Forever (ใช้จนกระทั่งมอนตาย)
- Runaway: กำหนดระยะวิ่งหนี หลังจากตีหรือยิงแล้ว
- Mob No: จำนวนมอนปกติตั้งค่า >0
- Mob HP: มอน HP (%)
- Target: Attacking target. สามารถตั้งได้2แบบ ตามหัวหน้า (Leader Target) มอนตัวอื่นที่จะเข้ามารุม(None Leader
Target) อาจใช้สกิลหลบหรือยัดขาได้
- R Hand: ใช้อาวุธมือขวา
- L Hand: ใช้อาวุธมือซ้าย

Command - Attack

Attack By: Spoil

Attacker Condition 1: HP > 0 %

Attacker Condition 2: % (Optional)

Range: 40

Shot:

Repeat: Until success

Runaway: 0

Mob No >: 0

Mob HP: > 0 %

Target: Leader Target

R Hand:

L Hand:

OK Cancel

Example for Bounty Hunter, Fortune Seeker

ตัวอย่างการตั้งค่าสายสปอย

1. Spoil

The 'Command - Attack' dialog box for the 'Spoil' attack type. The 'Attack By' dropdown is set to 'Spoil'. The 'Attacker Condition 1' is 'HP' with a '>' operator and a value of '0'. 'Attacker Condition 2' is empty. 'Range' is '40'. 'Shot' is empty. 'Repeat' is 'Until success'. 'Runaway' is '0'. 'Mob No >' is '0'. 'Mob HP' is '>' with a value of '0'. 'Target' is 'Leader's Target'. 'R Hand' and 'L Hand' are empty. 'OK' and 'Cancel' buttons are at the bottom.

2. Normal Attack

The 'Command - Attack' dialog box for the 'Normal Attack' type. The 'Attack By' dropdown is set to 'Attack [Normal]'. The 'Attacker Condition 1' is 'HP' with a '>' operator and a value of '0'. 'Attacker Condition 2' is empty. 'Range' is '40'. 'Shot' is empty. 'Repeat' is 'Forever'. 'Runaway' is '0'. 'Mob No >' is '0'. 'Mob HP' is '>' with a value of '0'. 'Target' is 'Leader's Target'. 'R Hand' is 'Tarbar' and 'L Hand' is 'Round Shield'. 'OK' and 'Cancel' buttons are at the bottom.

3. Sweep

The 'Command - Attack' dialog box for the 'Sweep' attack type. The 'Attack By' dropdown is set to 'Sweeper'. The 'Attacker Condition 1' is 'HP' with a '>' operator and a value of '0'. 'Attacker Condition 2' is empty. 'Range' is '40'. 'Shot' is empty. 'Repeat' is '1 time'. 'Runaway' is '0'. 'Mob No >' is '0'. 'Mob HP' is '=' with a value of '0'. 'Target' is 'Leader's Target'. 'R Hand' and 'L Hand' are empty. 'OK' and 'Cancel' buttons are at the bottom.

Example for Spell Singer

ตัวอย่างการตั้งค่าสายเวทย์

1. Solar Flare

Command - Attack

Attack By: Solar Flare

Attacker Condition 1: MP > 50 %

Attacker Condition 2: % (Optional)

Range: 600

Shot: Blessed Spiritshot: A-Grade

Repeat: 1 time

Runaway: 600

Mob No > 0

Mob HP > 0 %

Target: Leader's Target

R Hand

L Hand

OK Cancel

2. Aqua Splash

Command - Attack

Attack By: Aqua Splash +3 Power

Attacker Condition 1: MP > 20 %

Attacker Condition 2: % (Optional)

Range: 300

Shot:

Repeat: 1 time

Runaway: 300

Mob No > 0

Mob HP > 0 %

Target: Leader's Target

R Hand

L Hand

OK Cancel

3. Sleep

Command - Attack

Attack By: Sleep

Attacker Condition 1: MP > 20 %

Attacker Condition 2: % (Optional)

Range: 300

Shot:

Repeat: Until success

Runaway: 300

Mob No > 0

Mob HP > 0 %

Target: Targeting Team

R Hand

L Hand

OK Cancel

Example for Warder

ตัวอย่างการตั้งค่าสายันกรบ

1. Fallen Attack

The 'Command - Attack' dialog box for 'Fallen Attack' contains the following settings:

- Attack By: Fallen Attack
- Attacker Condition 1: HP > 0 %
- Attacker Condition 2: Soul > 0 % (Optional)
- Range: 40
- Shot: (empty dropdown)
- Repeat: 1 time
- Runaway: 0
- Mob No >: 0
- Mob HP: > 0 %
- Target: Leader's Target
- R Hand: (empty dropdown)
- L Hand: (empty dropdown)
- Buttons: OK, Cancel

2. Normal Attack

The 'Command - Attack' dialog box for 'Normal Attack' contains the following settings:

- Attack By: Attack [Normal]
- Attacker Condition 1: HP > 0 %
- Attacker Condition 2: (empty dropdown) > 0 % (Optional)
- Range: 40
- Shot: (empty dropdown)
- Repeat: Forever
- Runaway: 0
- Mob No >: 0
- Mob HP: > 0 %
- Target: Leader's Target
- R Hand: Tarbar
- L Hand: Round Shield
- Buttons: OK, Cancel

همانเหตุ! ตัวอย่างข้างต้นเป็นเพียงแนวทางทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวิธีการเล่นของแต่ละคน

Heal ฮีล

คำสั่งการใช้ฮีลเช่น Greater Heal, Resurrection and Recharge หรือใช้ตามเงื่อนไข

- Target Name: ใส่ชื่อตัวละคร (ใช้ “Me” คือตัวเราเอง)
- Pet Only: ใช้เพื่อฮีลสัตว์เลี้ยงและสัตว์เลี้ยง
- Healer MP(%): กำหนด MP(%) เช่นมากกว่า
- Target Condition 1: เป้าหมาย HP, MP and CP (%)
- Target Condition 2: เหมือนข้างต้น
- Action by Skill: ใส่สกิลของฮีล
- Action by Item: ใช้ยา
- Detection: ใช้แบบอัตโนมัติ(AutoDetect):ใช้แบบกำหนดระยะเวลา(Delay):ใช้ทันที (Immediately)
- Shot: . =เลือกใช้กระสุน
- Priority: ใช้ High: ในระหว่างต่อสู้ Low: ระหว่างคอย
- Do not select target: เพื่อไม่ต้องติดชื่อตัวเองเช่นกรณีใช้สกิล บอด้ทูม่าย
หมายเหตุ! Condition1, Target Condition 2 และ Delay จะยกเลิกหากเลือกใช้ delay

Command - Heal

Target Name: Self

☐ Pet Only

Healer MP > %

Target Condition 1: %

Target Condition 2: % (Optional)

Action by Skill:

Action by Item:

Detection: ☒ Auto Detect ☐ Delay sec ☐ Immediately

Shot:

Priority:

☐ Do not select target

OK Cancel

Example for Elven Elder ตัวอย่างสายพระ

1. Greater Heal

Target Name: Self

☐ Pet Only

Healer MP > 25 %

Target Condition 1: HP < 50 %

Target Condition 2: % (Optional)

Action by Skill: Greater Heal

Action by Item:

Detection: ☒ Auto Detect, ☐ Delay sec, ☐ Immediately

Shot:

Priority: High

☐ Do not select target

OK Cancel

2. Resurrection

Target Name: your_team

☐ Pet Only

Healer MP > 0 %

Target Condition 1: HP = 20 %

Target Condition 2: % (Optional)

Action by Skill: Resurrection

Action by Item:

Detection: ☒ Auto Detect, ☐ Delay sec, ☐ Immediately

Shot:

Priority: High

☐ Do not select target

OK Cancel

3. Recharge

Target Name: your_team

☐ Pet Only

Healer MP > 0 %

Target Condition 1: MP < 20 %

Target Condition 2: % (Optional)

Action by Skill: Recharge +1 Power

Action by Item:

Detection: ☒ Auto Detect, ☐ Delay sec, ☐ Immediately

Shot:

Priority: High

☐ Do not select target

OK Cancel

Buff

คำสั่งบัฟสำหรับสำหรับตัวเองและทีมเช่น WindWalk, Might และ Shield โดยสามารถสร้างเงื่อนไขได้

- Target Name: ชื่อเป้าหมาย : บัฟเป้าหมาย
- Pet Only: เฉพาะสัตว์เลี้ยงและ servitor
- Buffer Condition 1: HP, MP ของผู้บัฟ เลือกรายการเงื่อนไข CP (%), Soul and Force condition.
- Buffer Condition 2: เหมือนข้างต้น (Optional)
- Action by Skill: เลือกสกิลที่ต้องการใช้
- Action by Item: เลือกไอเทมที่ต้องการใช้
- Detection: Auto Detect: Use if currently skill not effect, Delay: Use in periodical, Toggle On: Use if not effect and Toggle Off: Use if effected.
- Priority: High: Use in battle, Low: Use when idle.
- Party Only: Use in party only
- Do not select target ^{8.2.1}: Allow character action without select on target.

Command - Buff

Target Name

☐ Pet Only

Buffer Condition 1 %

Buffer Condition 2 % (Optional)

Action by Skill

Action by Item

Detection ☐ Auto Detect
☐ Delay sec
☐ Toggle On
☐ Toggle Off

Priority

☐ Party only
☐ Do not select target

OK Cancel

Buff บัพ

- Target Name: ใส่ชื่อตัวละคร (ใช้ “Me” คือตัวเราเอง)
- Pet Only: ใช้เพื่อฮิลซ่ม่อนและสัตว์เลี้ยง
- Target Condition 1: เป้าหมาย HP, MP and CP (%)
- Target Condition 2: เหมือนข้างต้น
- Action by Skill: ใส่สกิลของบัพ
- Action by Item: ใช้ยา
- Detection: Auto ใช้แบบอัตโนมัติ(AutoDetect):ใช้แบบกำหนดระยะเวลา(Delay)
- Toggle On: ใช้เมื่อไม่มีผล และ Toggle Off: ใช้เมื่อมีผล เช่น แก้วพิษ ฯลฯ
- Priority: ใช้ High: ในระหว่างต่อสู้ Low: ระหว่างคอย
- Party Only: ใช้เฉพาะในปาร์ตีเท่านั้น
- Do not select target: ใช้เพื่อกรณีใช้สกิลกับตัวเองโดยไม่ต้องติ๊กชื่อ เช่น บอดี้บูมเมอร์

Command - Buff

Target Name

☐ Pet Only

Buffer Condition 1 %

Buffer Condition 2 % (Optional)

Action by Skill

Action by Item

Detection ☐ Auto Detect
☐ Delay sec
☐ Toggle On
☐ Toggle Off

Priority

☐ Party only
☐ Do not select target

OK Cancel

Example for Elven Elder ตัวอย่างสายพระ

1. Might

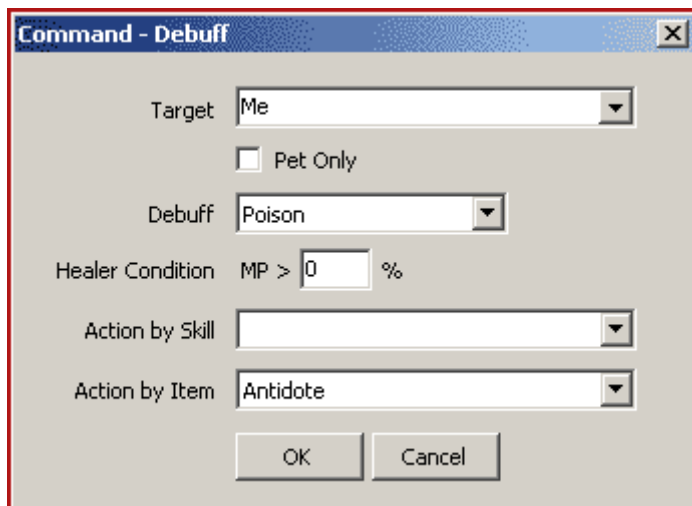
The screenshot shows a 'Command - Buff' dialog box with the following settings:

- Target Name: Self
- ☐ Pet Only
- Buffer Condition 1: MP > 5 %
- Buffer Condition 2: % (Optional)
- Action by Skill: Might
- Action by Item:
- Detection: ☒ Auto Detect, ☐ Delay sec, ☐ Toggle On, ☐ Toggle Off
- Priority: Low
- ☐ Party only
- ☐ Do not select target
- Buttons: OK, Cancel

Debuff ดีบัฟ

คำสั่งการใช้ดีบัฟเช่น Poison, Death Penalty and Bleed. Execute by condition

- Target Name: ใส่ชื่อตัวละคร (ใช้ “Me” คือตัวเราเอง)
- Pet Only: ใช้เพื่อดีบัฟสัตว์เลี้ยงและสัตว์เลี้ยง
- Debuff: ใส่สกิลหรือไอเทมเพื่อดีบัฟ
- Healer Condition ให้ตั้งค่ามากกว่า 0
- Action by Skill: สกิลดีบัฟที่จะใช้ (สามารถใช้ normal attack เพื่อปลุกให้ตื่น)
- Action by Item: ดีบัฟโดยใช้ไอเทม



Command - Debuff

Target: Me

☐ Pet Only

Debuff: Poison

Healer Condition: MP > 0 %

Action by Skill:

Action by Item: Antidote

OK Cancel

Example ตัวอย่าง

I. Paralysis อัมพาต

Target Name: [Name ...](#),

Pet Only: -

DeBuff: [Paralysis](#)

Healer Condition MP: 0

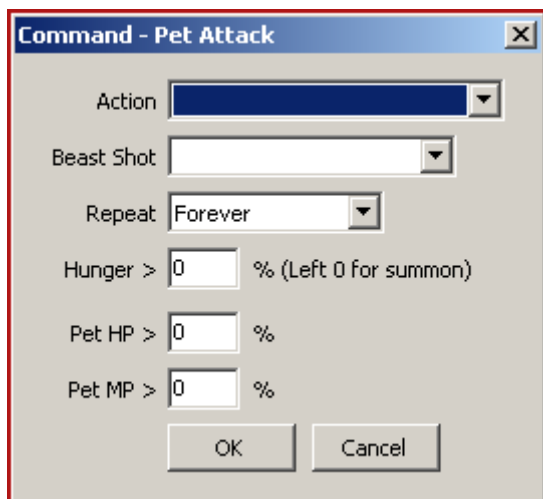
Action by Skill: [Purify](#)

Action by Item: -

Pet Attack

ใช้คำสั่งให้สัตว์เลื้อยช่วยตีมอน (ติกที่ “Assist master attacking” ที่ Servitor > Master Assists).

- Action: ใส่สกิลสัตว์เลื้อย
- Beast Shot: ใช้กระสุนสัตว์เลื้อย
- Repeat: เลือกตามความเหมาะสม 1 time ใช้ครั้งเดียว Forever (ใช้จนกระทั่งมอนตาย)
- Hunger: Hunger ความหิว(ใช้กับสัตว์เลื้อย และใช้ 0 สำหรับซั่มมอน)
- Pet HP: เปรียบ Servitor HP (%)
- Pet MP: เปรียบ Servitor MP (%)



Example for Hatchling ตัวอย่าง

1. Bright Burst

Action: [Bright Burst](#)

Beast Shot: -

Repeat: [1 time](#)

Hunger >: 0

Pet HP >: 0

Pet MP >: 0

2. Normal Attack

Action: [Attack \[Normal\]](#)

Beast Shot: -

Repeat: [Forever](#)

Hunger >: 0

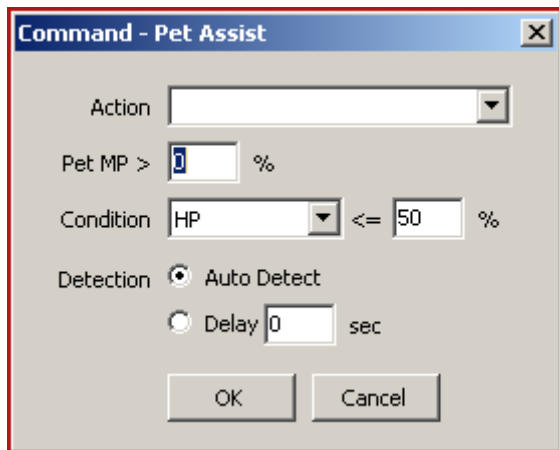
Pet HP >: 0

Pet MP >: 0

Pet Assist

ใช้คำสั่งสำหรับ **servitor** เพื่อช่วยเจ้านายหรือตัวเองเช่น **Servitor Recharge** หรือ **Servitor Heal** ปรับcondition เป็น true

- Action: สกิลสัตว์เลี้ยง
- Pet MP: ตั้งเงื่อนไข
- Condition: ตั้งเงื่อนไข HP, MP, HP/ MP ของเจ้านาย เพื่อใช้สกิลนี้
- Detection: Auto Detect: ใช้แบบอัตโนมัติ Delay: ใช้เงื่อนไขเวลา



Example for Hatchling ตัวอย่าง

I. Bright Heal

Action: [Bright Heal](#)

Pet MP: [> 10](#)

Condition: [HP < 50](#)

Detection: [Auto Detect](#)

บทที่ 5: การค้าขาย

การค้าขายเป็นอีกหนึ่งรายการที่โดดเด่นของ L2Divine สามารถเซตเงื่อนไขได้หลายรายการทำให้การขายของง่ายมากไปที่ Preference > Trading ดูว่า L2Divine ทำอะไรได้บ้าง

Private Store

ตั้งร้านซื้อขายหรือรับผลิต

Shop Setting

- Shop after login: ตั้งร้านซื้อขายทันทีเมื่อเข้าเกมส์
- Default shop: ตั้งค่าเริ่มต้นซื้อ ขาย หรือรับผลิต
- Reset shop every: ตั้งร้านใหม่ทุกๆกี่นาที (minute)
- Cycle item for Sell/Buy shop: Enable ใช้เพื่อเปลี่ยนเวียนสินค้า
- Logout after shop empty: ออกเกมส์เมื่อขายของหมด
- Shop location: ตั้งตำแหน่งทำเลทอง

Item Setting

- Shop type: ตั้งร้าน ขาย ซื้อ หรือรับผลิต
- Shop title: ตั้งชื่อหรือรายการ
- Package Sell: ขายแบบเหมา

Shop Setting

☐ Start shop after login Default shop: Sell

☐ Reset shop every 0 minute ☐ Cycle item for Sell/Buy shop

☐ Logout after shop empty Shop Location: 0 0 0 My Loc

Item Setting

Shop Type: Sell Shop Title: ☐ Package Sell

Name	Qty	Price
------	-----	-------

Item: Qty: Price: Add Delete

Item Creation ผลิต

ใช้ผลิตต่อเทมอัตโนมัติ

- Recipe: Display เลือกคู่มือ
- Qty: จำนวนที่ต้องการผลิต
- M(%): ตั้งค่า MP
- Load(%): ตั้งค่าน้ำหนัก
- Delay (Second): ตั้งค่าดีเลย์ช่วงการผลิต

Name	Qty <	MP(%) >	Load(%...	Delay(s)

Recipe

Qty < MP(%) > Load(%) < Delay (s)

หมายเหตุ! สามารถผลิตได้ถึงแม้จะระหว่างการต่อสู้หรือค้าขายโดยกด “Create” ก่อน “Battle Start” หรือ “Trade Start”

Marketplace Scan สํารวจสินค้าในตลาด

ใช้เพื่อค้นหาสินค้าในตลาด

- Start shop after scan complete: ตั้งร้านหลังจากสํารวจเสร็จ(ต้องตั้งคํายาของไว้ก่อน)
- Shop Type: เลือกชนิดของร้านที่ต้องการสแกน
- Rescan every: สํารวจตลาดทุกๆกี่นาที(minute)โดยตั้งเงื่อนไขเวลา
- Scan location: ตั้งตำแหน่งสํารวจ
- Preview: แสดงตำแหน่งที่จะสํารวจตลาด จะเห็นวงกลมสีเหลืองในแผนที่

Scan Setting

☐ Start shop after scan complete

☐ Rescan every minute

Scan Location

x	y	z	radius
82,827	148,151	-3,464	500

Location

My Loc

Radius

Add

Delete

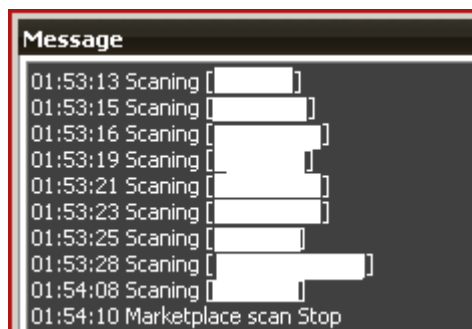
☒ Preview

การตั้งค่าเพื่อให้ตัวละครสํารวจตลาด

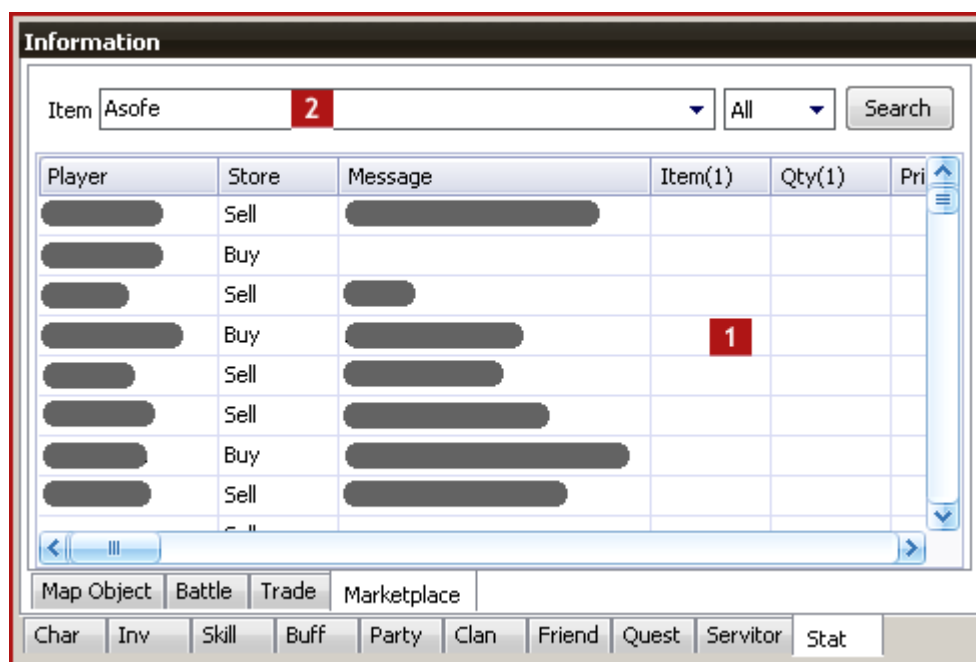
1. Giving scan range กำหนดตำแหน่ง



2. กด“Scan start” และรอจนเสร็จ ตัวละครจะวิ่งไปดูสินค้าทุกร้านในตำแหน่งที่กำหนดและมีข้อความรายการสินค้าขึ้นที่หน้าต่างข้อความ



3. ไปที่ Information > Stat > Marketplace เพื่อดูรายงานสำรวจตลาด

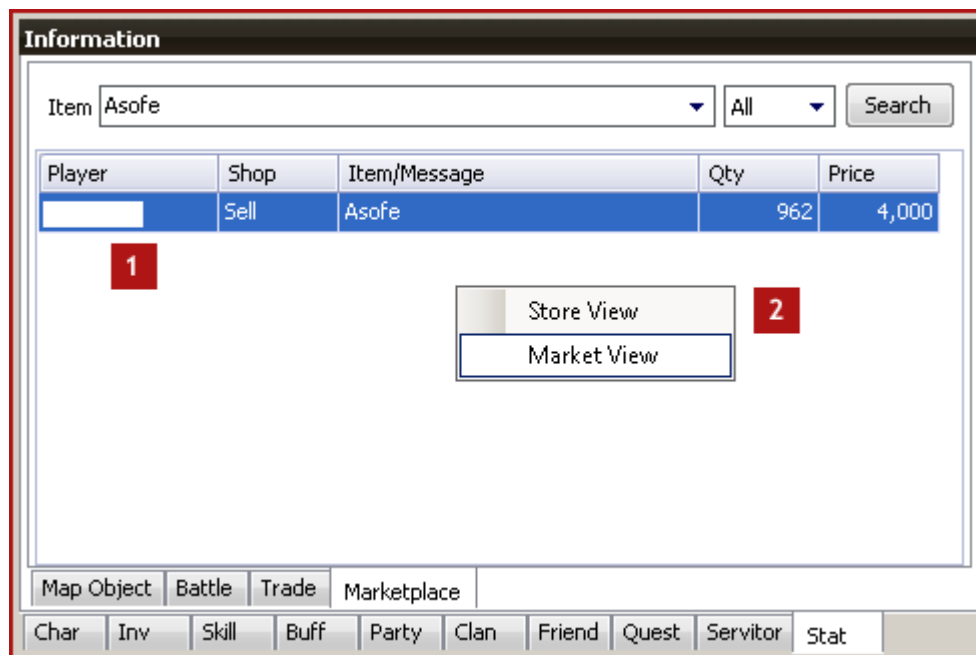


รายงานจะแสดงรายการต่อไปนี้:

- **Player store information:** ข้อมูลร้านค้าเช่น ชื่อ ชนิดประเภทของร้าน รายการสินค้า จำนวน และราคา
- **Filter:** ใช้ค้นหาสินค้าที่ต้องการ

หมายเหตุ! คริกที่ชื่อผู้เล่นเพื่อตัวละครเราวิ่งไปหา

4. การแสดงผลค้นหาสามารถคลิกเมาส์ขวาเพื่อเลือกโหมดแสดงผล



ผลการค้นหาจะแสดงไอเทมที่พบรวมทั้งจำนวนและราคาตัวอย่างด้านบนค้นหา “Asofe” ในตลาดพบหนึ่งร้านขาย 962 ชิ้น ราคาชิ้นละ 4,000 อาเดน่า เราสามารถใช้ “Search” เพื่อหาลำดับราคาขายที่ถูกต้องที่สุด

หมายเหตุ! กลับไปยังข้อมูลตลาดคลิกเมาส์ขวาเลือก “Market view”

Auto Sell & Buy การขายแบบอัตโนมัติ

เราสามารถซื้อหรือขายในช่วง “marketplace scan” สุ่มจตุลาค

- Type: เลือกชนิดขายหรือซื้อ
- Item: ไอเทมที่จะซื้อหรือขาย
- Qty: ปริมาณ
- Price: ราคา

ตัวอย่างเช่นต้องการขาย “Shining Arrow” ให้กับร้านค้าตั้งราคาซื้อไว้ 1,000 หรือสูงกว่านั้นและเราต้องการซื้อ “Animal skin” จากร้านขายในราคา 400 หรือต่ำกว่า

	Item	Qty	Price
Sell	Shining Arrow	500	1,000

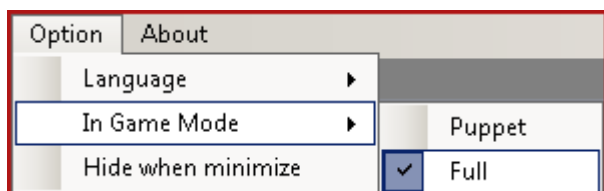
Sell ▼ Item Shining Arrow ▼ Qty 500 Price 1000 Add Del

Chapterบทที่ 6: โหมดในเกมส์ IG

สามารถเล่นได้แบบภายในเกมส์หรือบางท่านเรียก เอ็กซีตโหมด ที่นี้เราจะเรียก (IG) L2Divine สามารถเข้าได้2รูปแบบ

- **Puppet:** เล่นในเกมส์และจุด (OOG) พร้อมกัน ก่อนอื่นต้องเข้าจุดแล้วค่อยเข้าภายในเกมส์ที่จุดยังเชื่อมต่ออยู่เราสามารถเปลี่ยนตัวละครได้ตลอดเวลา ข้อดีคือหากเราหลุดจากหน้าจอเกมส์ยังดำเนินต่อไป
- **Full:** ใช้เล่นภายในเกมส์ปกติ (IG)

การเลือกระหว่าง IGหรือOOG ไปที่ Option > In Game mode

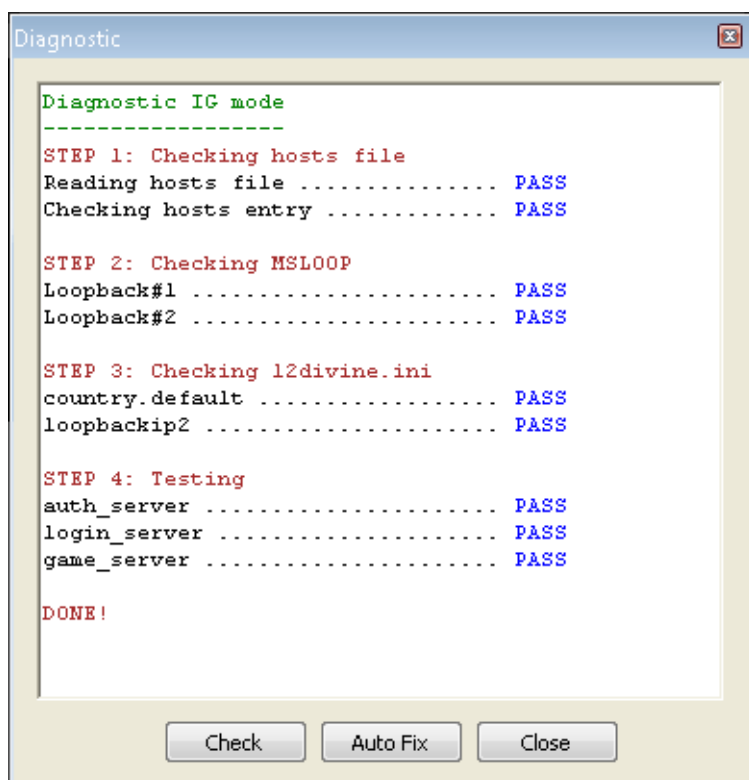


Configuration การตั้งค่า

การตั้งค่าสำหรับ IG หรือเอ็กซีโหมด

Automatic installation การตั้งค่าโดยอัตโนมัติ

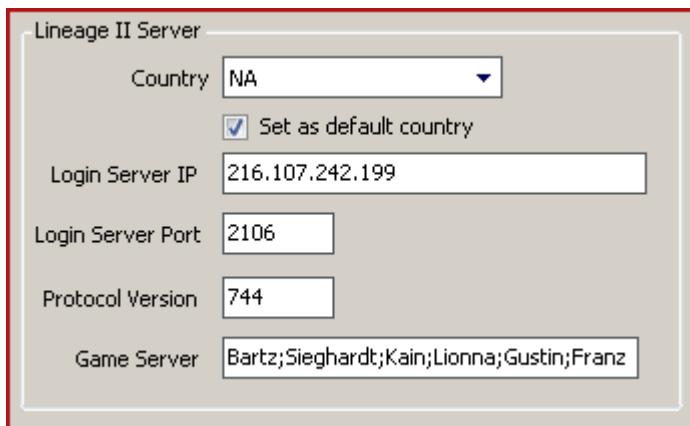
ไปที่เมนู Option (ตัวเลือก)> Diagnostic และกด “Auto Fix” l2divine จะทำการปรับค่าให้อัตโนมัติเพื่อให้สามารถเข้าเกมส์แบบ IGหรือเอ็กซีโหมด ตัวอย่างการตั้งค่าที่ถูกต้องจะเหมือนในหน้าต่างด้านล่าง



Manual installation การตั้งค่าแบบตัวเอง

1. ตั้งค่าเบื้องต้น (Setting > Config):

- เลือกประเทศไทย
- ตี๊ก “Set as default country”
- ใส่หมายเลข server IP (ห้ามใช้ชื่อ “l2authd.Lineage2.com”)



Lineage II Server

Country: NA

☒ Set as default country

Login Server IP: 216.107.242.199

Login Server Port: 2106

Protocol Version: 744

Game Server: Bartz;Sieghardt;Kain;Lionna;Gustin;Franz

2. สร้าง Microsoft Loopback สองอันโดยใช้ค่าต่อไปนี้ตามลำดับ :

- ไอพีที่ 1 : 61.90.252.1, Sub net mask : 255.255.255.252
- ไอพีที่ 2 : 61.90.252.2, Sub net mask : 255.255.255.252

หมายเหตุ! อ่านเกี่ยวกับวิธีสร้าง Microsoft Loopback ที่ Appendix A

- เปลี่ยนโน้ตโฮสต์ (Hosts file) สำหรับประเทศไทย

3.

- **61.90.252.1** **l2auth.lineage2.in.th**

```
# Copyright (c) 1993-1999 Microsoft Corp
#
# This is a sample HOSTS file used by Mi
#
# This file contains the mappings of IP
# entry should be kept on an individual
# be placed in the first column followed
# The IP address and the host name should
# space.
#
# Additionally, comments (such as these)
# lines or following the machine name de
#
# For example:
#
#      102.54.94.97      rhino.acme.com
#      38.25.63.10      x.acme.com
#
127.0.0.1      localhost
#
# Loopback for L2Divine
61.90.252.1      l2authd.Lineage2.com
```

หมายเหตุ! Hosts file จะอยู่ที่ windows XP/Vista คือ
“C:\WINDOWS\system32\drivers\etc” และ
“C:\WINNT\system32\drivers\etc” สำหรับ windows

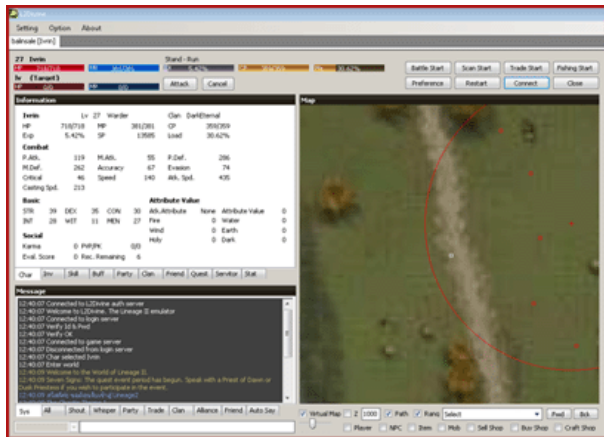
2000.

4. ตั้งค่า ไอพีที่ “loopbackip2” อยู่ในส่วน “Option” ของ l2divine.ini

```
[Option]  
lang=e  
hide=0  
ig=2  
priority=Normal  
loopbackip2=61.90.252.2
```

Starting Puppet mode การใช้แบบจุด OOG

1. เข้าเกมส์แบบ OOG



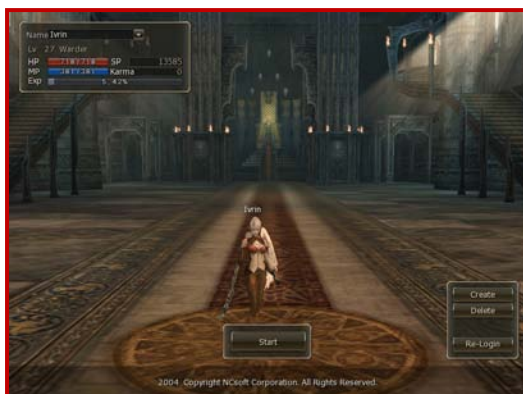
2. เปิดเกมส์ปกติและเข้าเกมส์พิมพ์ไอดีและพาสอะไรก็ได้



3. เลือก "Tor" (Tor เป็นเซิร์ฟเวอร์เสมือน (virtual server) สร้างโดย L2Divine จะไม่มีอยู่ในเซิร์ฟเวอร์จริง



4. เลือกตัวละคร

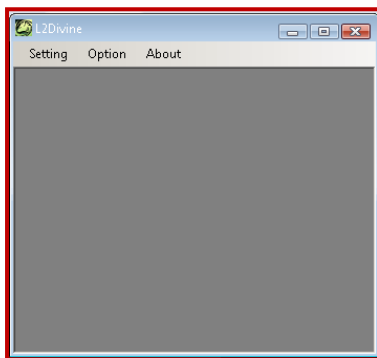


5. กดปุ่ม “End” เพื่อเปิด “หน้าต่างPreference” และ “Home” เปิดหรือปิดเพื่อเริ่มบอทด้านบนชื่อม่อนจะแสดงเลเวลและค่า HP



Starting Full mode การเปิดแบบIG

1. เปิด L2Divine ปลดอย่างไว้

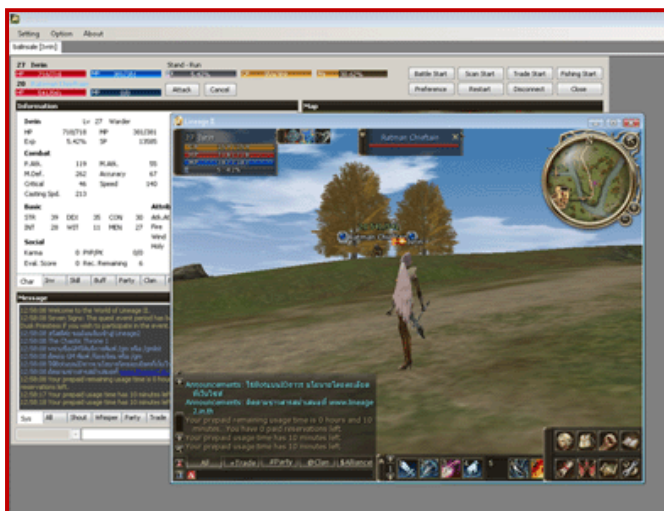


2. เข้าเกมส์แบบปกติใส่ไอดีพาसจริงเลือกตัวละคร



6. L2Divine จะเปิดเองระหว่างขั้นตอนเข้าเกมส์กดปุ่ม “End” เพื่อเปิดหน้าต่าง “Preference” และ “Home” เปิดหรือปิดเพื่อเริ่มบอท ด้านบนชื่อม่อนจะแสดงเลเวลละค่า HP

7.



บทที่ 7: เทคนิคอื่นๆ

Custom path point การสร้างทางเดินบอท

1. เปิด worldmap.jpg หาช่อง “22_22” สำหรับ “สำหรับก๊ารัน Giran”.



2. ตั้งชื่อให้กับเส้นทางไฟล์จะอยู่ในโฟลเดอร์ของ “map/pathpoint.map”
3. ที่ช่องข้อความ (ใช้คำสั่ง “/loc” เพื่อหาตำแหน่งที่เราอยู่)

```
[22_22]  
0=Your path name;l;0,0,0,0;-1;x1,y1.z1,x2,y2,z2 ...
```

4. เปิด แผนที่ชื่อ “22_22.map” ที่บรรทัด [Layer0]

```
[MapInfo]  
Version=1.0  
CellName=Girun Castle Town  
Author=L2Map  
[Layer0]
```

5. ปิด L2Divine เริ่มใหม่ ทดสอบเส้นทางเดินไปที่ด้านล่างขวาเลือก path กดปุ่ม “Fwd” หรือ “Bck”.



Change battle area using path point (Leader only) เปลี่ยนเส้นทางเดินเฉพาะหัวหน้า

1. ไปที่ Combat > Condition > Fight และติ๊กที่ “Change hunting area”.

When not found mob (Leader Only)

☐ Sit ☒ Change hunting area

2. การสร้างพื้นที่ล่าหลายๆตำแหน่ง โดยใส่ค่า 0 สำหรับช่อง radius จะเห็นตัวอย่างตามภาพซึ่งเป็นเส้นทางเดินสีขาวเส้นทางทั้งหมดจะเชื่อมต่อกัน



Hunting Area

x	y	z	Radius
-6,201	120,665	-3,072	1,000
-5,673	119,695	-3,072	0
-5,571	118,841	-3,072	0
-5,732	118,105	-3,336	800
-4,696	117,629	-3,344	0
-4,503	116,453	-3,344	800

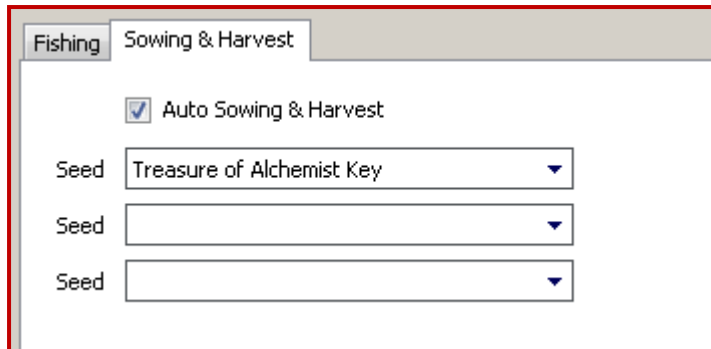
Location Radius

Battle Area -7453 119196 -3296 Radius 500

Rest Area 0 0 0

Open treasure chest เปิดหีบสมบัติ

1. ไปที่ Mini Game > Sowing & Harvest, ตี๊กที่ “Auto Sowing & Harvest” และเลือกชนิดกุจแจ ต้องพกกุจแจติดตัวเราด้วย



Fishing Sowing & Harvest

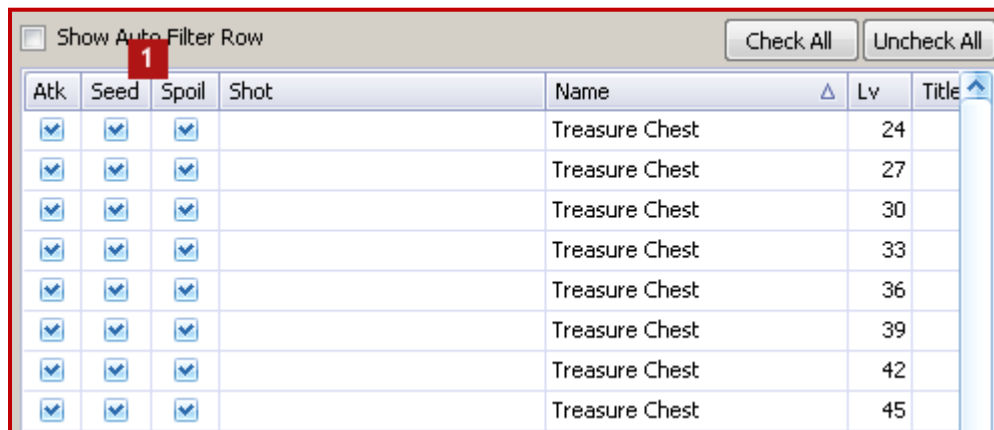
☒ Auto Sowing & Harvest

Seed Treasure of Alchemist Key

Seed

Seed

2. ไปที่ Combat > Mob and ตี๊กที่ “Seed” สำหรับหีบแต่ละเวลที่จะใช้กุจแจเปิด “Treasure Chest”

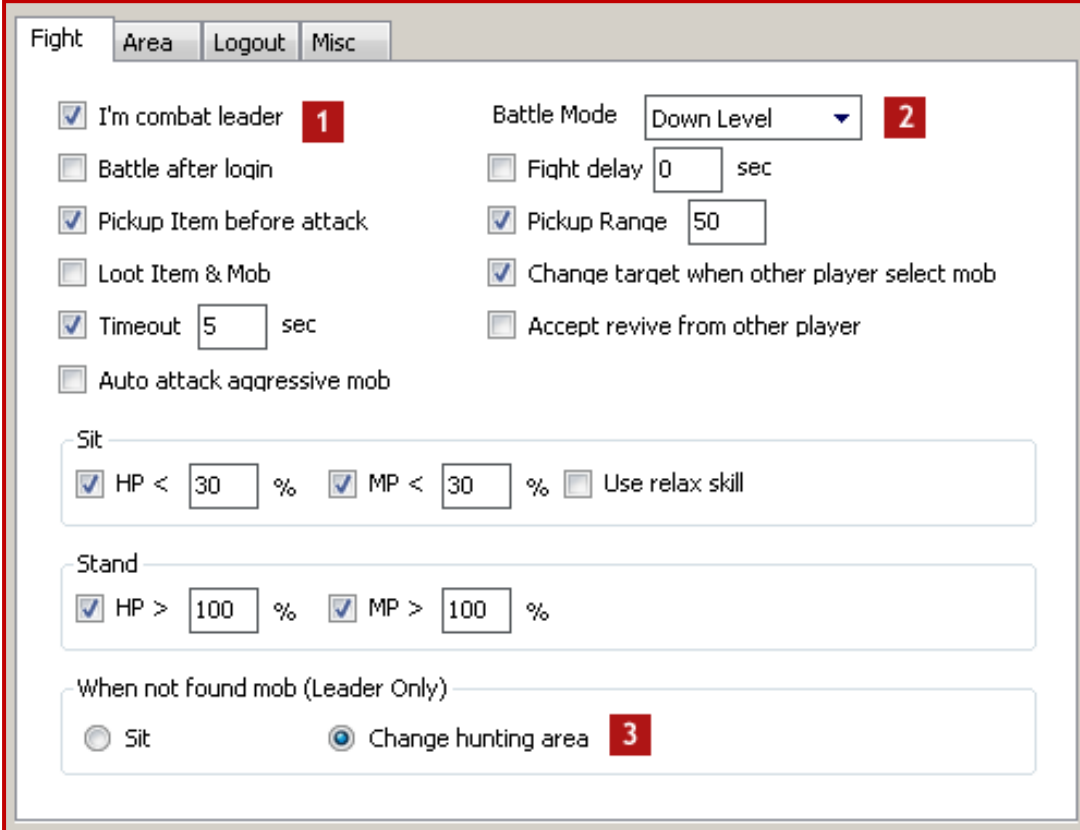


☐ Show Auto Filter Row Check All Uncheck All

Atk	Seed	Spoil	Shot	Name	Lv	Title
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Treasure Chest	24	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Treasure Chest	27	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Treasure Chest	30	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Treasure Chest	33	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Treasure Chest	36	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Treasure Chest	39	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Treasure Chest	42	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Treasure Chest	45	

Down Level การลดเวลา

- ไปที่ Combat > Condition > Fight
 - ติ๊กที่ "I'm combat leader" **1**
 - เปลี่ยน battle mode เป็น "Down Level" **2**
 - ติ๊ก "Change hunting area" **3**



Fight | Area | Logout | Misc

☒ I'm combat leader **1** | Battle Mode: Down Level **2**

☐ Battle after login | ☐ Fight delay: 0 sec

☒ Pickup Item before attack | ☒ Pickup Range: 50

☐ Loot Item & Mob | ☒ Change target when other player select mob

☒ Timeout: 5 sec | ☐ Accept revive from other player

☐ Auto attack aggressive mob

Sit

☒ HP < 30 % | ☒ MP < 30 % | ☐ Use relax skill

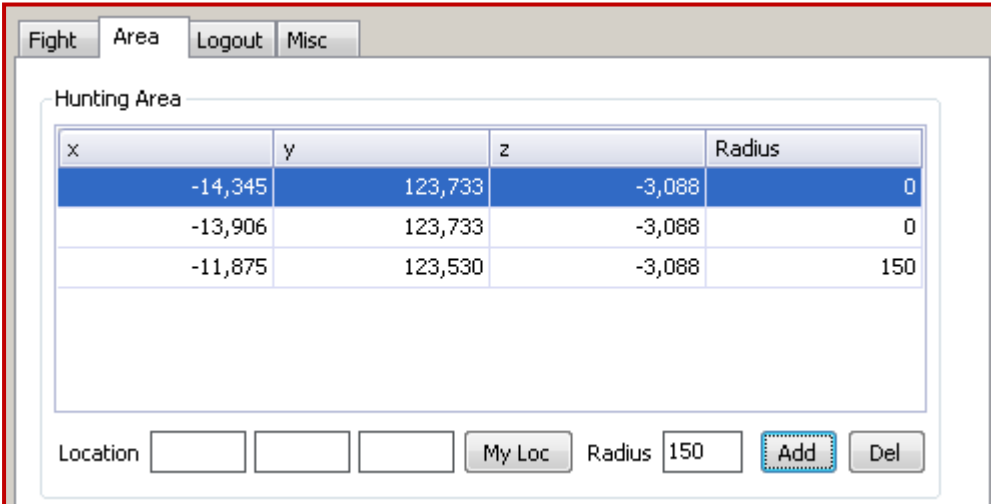
Stand

☒ HP > 100 % | ☒ MP > 100 %

When not found mob (Leader Only)

☐ Sit | ☒ Change hunting area **3**

- ไปที่ Combat > Condition > Area
 - สร้างพื้นที่ล่อรอบตัว NPC ที่เราต้องการตี
 - สร้างทางเดินผ่านตามภาพทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเมืองนั้นๆ

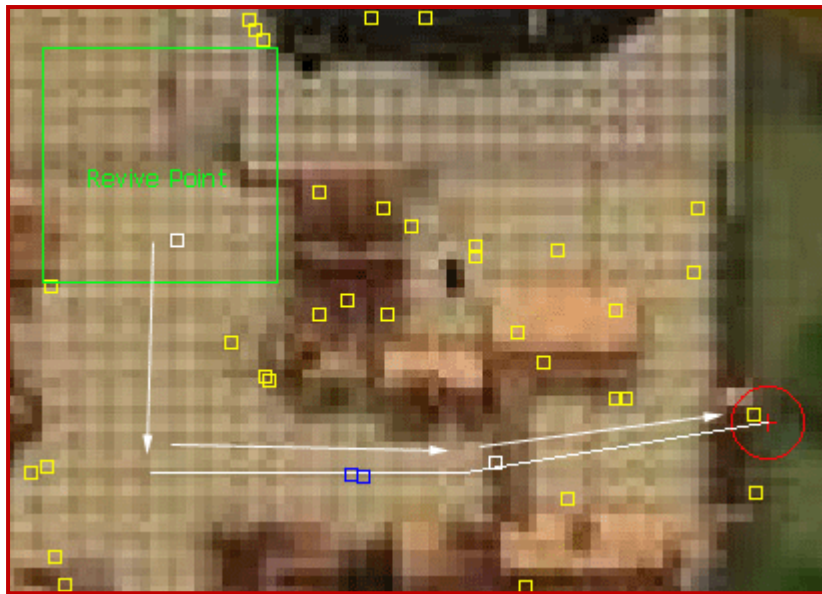


Fight | **Area** | Logout | Misc

Hunting Area

x	y	z	Radius
-14,345	123,733	-3,088	0
-13,906	123,733	-3,088	0
-11,875	123,530	-3,088	150

Location: [] [] [] | My Loc | Radius: 150 | **Add** | Del



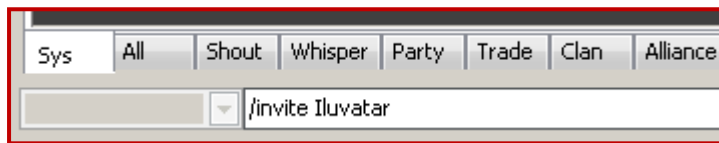
3. ไปที่ Combat > Condition > Misc

- ดึงที่ “Die return to Village” และใส่ช่วงเวลาไปเกิดใหม่
- ดึงที่ “Stop battle when level =” และใส่เลเวลที่ต้องการลด

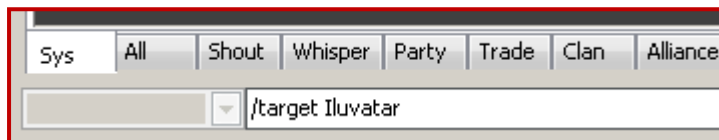
4. ใช้ “Normal Attack” ในคำสั่งสำหรับให้ตัวละครตี NPC.

Summon Friend (Summoner Only) เรียกเพื่อน

1. เชิญร่วมใช้คำสั่ง “/invite name” (/เชิญร่วม)



2. เลือกชื่อ “/target name”



3. ใช้ “Summon Friend”

บทที่ 8: **Script** สคริป

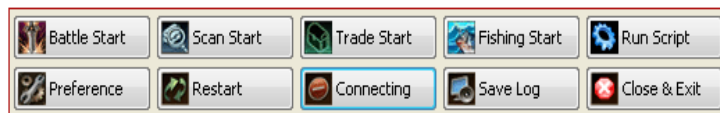
ผู้แปล ขอแปลตามความเข้าใจ อาจจะแปลความหมายผิดก็ขออภัยไว้ด้วย ๒๕๓๕

การเขียนสคริป

การเขียนสคริปที่ง่ายที่สุดคือใช้โปรแกรมโน้ตแพท ของวินโดวส์ การเขียนสคริปจำเป็นต้องคำนึงถึงตัวอักษร ตัวใหญ่และตัวเล็ก หากเขียนผิดตัว สคริปจะไม่ทำงาน ไฟล์สคริปจะเป็นนามสกุล _____.txt และเก็บไว้ในโปรแกรมโฟลเดอร์ชื่อ \L2Divine\script การทดลองเขียนสคริป ควรเริ่มเขียนจากการทำงานที่ไม่ซับซ้อนหรือแค่สบบางแถวที่ง่าย และไม่มีเนื้อหายาวเกินไปหรือซับซ้อนมาก และควรเป็นแถวที่เคยทำมาแล้วเพื่อให้รู้ขั้นตอนการทำแถวสก่อนการเขียนสคริป














การเขียนสคริปที่ดี ควรมีการเขียนบอก คอมเมนต์ ว่าสคริปที่เขียนไว้ทำอะไร และควรมีคอมเมนต์บอกไว้เป็นระยะ ไว้สำหรับกันลืมและง่ายต่อการแก้ไข และควรมีย่อหน้าเพื่อให้ดูง่าย บางคำสั่งของสคริปที่ให้ระบุชื่อหรือไอดี ของไอเท็มหรือสกิล ให้ระบุเป็นไอดี จะดีกว่า เนื่องจากชื่อจะมีหลายภาษาหลายประเทศ ทำให้ยากต่อการ แชรส์ สคริป

การรันสคริปให้เซฟไฟล์เป็น นามสกุล _____.txt และเก็บโปรแกรมไว้ในโฟลเดอร์ชื่อ \L2Divine\script แล้วเข้าโปรแกรมดีไวน์ และกดปุ่ม Run Scrip ที่มุมด้านขวาบน แล้วเลือก สคริปที่ต้องการใช้งาน



สามารถไปหาไฟล์ สคริปเพิ่มเติมที่มีคนเขียน และพัฒนาไว้แล้วได้ที่เวป ของดีไวน์

http://www.l2divine.com/forum/forum_list.jsp?c=14

 			
Home Download Guide Community My Account Buy Time Card			
Board Edit Avatar Private Messages			
Board Index Mon Nov 10, 2008 10:28 PM			
CATEGORY	TOPICS	POSTS	LAST POST
 News & Announcement Update latest L2Divine news and announcement	38	688	by dev 12 on Wed Nov 05, 2008 02:42 AM
CATEGORY	TOPICS	POSTS	LAST POST
 General Discussion General discussion related to L2Divine	1239	5148	by me1tm 12 on Mon Nov 10, 2008 04:47 PM
 Bug Report Report any bugs you find here	680	2682	by gax12345 12 on Mon Nov 10, 2008 06:50 PM
 Feature Request Post all features suggestions or ideas here	517	1073	by divine2007 12 on Mon Nov 10, 2008 05:45 AM
 User Contributions Cool stuff from user	43	591	by slawek 12 on Sun Aug 24, 2008 10:39 AM
 Scripting General discussion related to DivineScript	78	256	by polcarpo 12 on Sun Nov 09, 2008 04:01 PM
 Private Server General discussion in private server	52	140	by sohai 12 on Mon Nov 10, 2008 01:57 PM
 Lineage II - Japan General discussion in japanese language	8	19	by Dragonland 12 on Sun Nov 02, 2008 12:02 PM
 Lineage II - Korea General discussion in korean language	18	65	by selupia 12 on Tue Sep 23, 2008 09:07 PM
 Lineage II - Russia General discussion in russian language	69	290	by Court 12 on Sun Nov 09, 2008 12:15 PM
 Lineage II - Thailand General discussion in thai language	1806	7234	by blackmagic01 12 on Mon Nov 10, 2008 09:46 PM

1. Code Comments //

Double slashes or // เป็นคำสั่งการแสดง คอมเมนต์ หลังเครื่องหมาย // เพื่อให้เราทราบและเตือนว่าเป็นโปรแกรมอะไรหรือเรากำลังทำคำสั่งอะไร ข้อความหลังเครื่องหมาย // โปรแกรมจะไม่ประมวลผล บรรทัดนั้น

ตัวอย่าง

```
// โปรแกรมใช้น้ำยาเพิ่มเลือดเมื่อมีค่า HPน้อยกว่า 50%

If (Char.HP% < 50)          ***ตรงนี้แปลให้ ถ้าตัวละครมี %HPน้อยกว่า50%

{

    UseItem("Potion")      ให้ใช้ไอเทมน้ำยาเพิ่มเลือด

}
```

2. Compare Operator เครื่องหมายคำสั่งต่างๆ ในการเปรียบเทียบ

==	Equal เท่ากับ
!=	Not equal ไม่เท่ากับ
>	Greater than มากกว่า
<	Lower than น้อยกว่า
>=	Equal or greater than เท่ากับหรือมากกว่า
<=	Equal or lower than เท่ากับหรือน้อยกว่า
!	Not ไม่

3. Syntax กฎแห่งการสัมพันธ์

3.1 Case sensitive กรณีตัวอักษร ตัวเล็ก ตัวใหญ่ ของคำสั่ง ต้องพิมพ์ให้ถูกต้อง

Valid syntax คำสั่งที่เขียนถูกต้อง

```
Msg(Console, "Hello Divine")      แสดงข้อความ Hello Divine ที่คอลโซล แสดงข้อความ
```

Invalid Syntax คำสั่งที่เขียนผิด

MSG(Console, "Hello Divine") พิมพ์คำสั่ง Msg ผิด

mSG(Console, "Hello Divine") พิมพ์คำสั่ง Msg ผิด

3.2 One command per line 1 คำสั่งต่อ 1 บรรทัด

Valid syntax คำสั่งที่เขียนถูกต้อง

MoveTo(115968, -174345, -760)

if (CountItem("Iron Ore") > 0) จบ 1 ชุดคำสั่ง

{ เริ่มคำสั่งใหม่ที่บรรทัดใหม่

}

Invalid Syntax คำสั่งที่เขียนผิด

MoveTo(115968, -174345, -760) Delay(3000) เริ่มคำสั่งที่2ในบรรทัดเดียวกัน Delay

if (CountItem("Iron Ore") > 0) { เริ่มคำสั่งที่2ในบรรทัดเดียวกัน วงเล็บเปิด

}

3.3 Complete start and end scope เครื่องหมายวงเล็บปิด) ต้องมีเท่ากับเครื่องหมายวงเล็บเปิด (

Valid syntax คำสั่งที่เขียนถูกต้อง

while (Char.HP > 500)

{

}

Invalid Syntax คำสั่งที่เขียนผิด

```
while (Char.HP > 500)
```

```
}
```

 มีเครื่องหมายวงเล็บปิด) มากกว่าเครื่องหมาย วงเล็บเปิด (

3.4 Represent string with "___" การแสดงข้อความให้แสดงอยู่ในระหว่างเครื่องหมาย "___"

Valid syntax คำสั่งที่เขียนถูกต้อง

```
Msg(Console, "Hello Divine")
```

Invalid Syntax คำสั่งที่เขียนผิด

```
Msg(Console, Hello Divine)
```

 ข้อความต้องอยู่ในระหว่างเครื่องหมาย "___"

4.Global Property คุณสมบัติตัวแปรพื้นฐาน

คุณสามารถใช้คำสั่งคุณสมบัติพื้นฐานเกี่ยวกับค่าสถานะของตัวละครคุณเอง

Char.HP	ค่า HP ของตัวละคร
Char.HP%	ค่า %HP ของตัวละคร
Char.MP	ค่า MP ของตัวละคร
Char.MP%	ค่า %MP ของตัวละคร
Char.CP	ค่า CP ของตัวละคร
Char.CP%	ค่า %CP ของตัวละคร
Char.Soul	ค่าดวงจิต เฉพาะเผ่าคามาเอล
Char.LV	ค่าเลเวลตัวละคร
Char.Load%	ค่า % น้ำหนักบรรทุกของตัวละคร
Char.InParty	ค่าสถานะของปาร์ตี้
Target.HP	ค่า HP ของเป้าหมาย

Target.HP% ค่า %HP ของเป้าหมาย

Target.MP ค่า MP ของเป้าหมาย

Target.MP% ค่า %MP ของเป้าหมาย

5. Commands คำสั่ง

5.1 AddHuntingArea(x, y, z, radius)

ตัวแปร สถานที่โดยระบุเป็นพิกัด (x,y,z) และรัศมี

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ เพิ่มพื้นที่ล่าเป็นพื้นที่ปัจจุบัน

ตัวอย่าง `AddHuntingArea(115968, -174345, -760, 2500)`

5.2 AddItem(Item ID, Count), AddItem(Item Name, Count)

ตัวแปร ไอดีของไอเท็ม หรือ ชื่อของไอเท็ม , จำนวน (ใส่เครื่องหมาย * แทนจำนวนทั้งหมด)

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ เพิ่มไอเท็มสำหรับ ชื่อ ขา ย ฝาก หรือถอนจากรายการ หน้าต่างแสดงการแลกเปลี่ยน

ตัวอย่าง `AddItem("Scroll of Escape", 1)`

`AddItem(17, *)`

5.3 BattleStart()

ตัวแปร ไม่มี

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ กระตุ้นเปิดการทำงานของตัวละครให้เริ่มบอท (เหมือนกดปุ่ม Battle Strat)

ตัวอย่าง

5.4 BattleStop()

ตัวแปร	ไม่มี
ค่าส่งกลับตัวแปร	ไม่มี
จุดประสงค์	ปิดการทำงานของตัวละครที่บอทอยู่ (เหมือนกดปุ่ม Battle Strat)
ตัวอย่าง	

5.5 BuffLevel(Skill ID), BuffLevel(Skill Name)

ตัวแปร	ไอดีสกิล หรือ ชื่อสกิล
ค่าส่งกลับตัวแปร	ค่าเลเวลของสกิล
จุดประสงค์	ได้รับค่าเลเวลของสกิลที่ต้องการ (ใช้กับคำสั่ง If และ While)
ตัวอย่าง	

5.6 ClearHuntingArea()

ตัวแปร	ไม่มี
ค่าส่งกลับตัวแปร	ไม่มี
จุดประสงค์	ลบพื้นที่ล่าทั้งหมด ออกจากข้อมูลปัจจุบัน
ตัวอย่าง	

5.7 CloseDialog()

ตัวแปร	ไม่มี
ค่าส่งกลับตัวแปร	ไม่มี
จุดประสงค์	ปิดหน้าต่างตอบโต้ ของ NPC
ตัวอย่าง	

5.8 Confirm()

ตัวแปร ไม่มี

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ ยืนยันการขาย ชื้อ ฝาก ถอน โฉ่เท็มกับ NPC

ตัวอย่าง

```
// Talk with Mr.CAT
```

```
    NpcDialog(31756)
```

```
    Delay(2000)
```

```
// Select link no. 6, 1 to buy item
```

```
    SelectDialog(6)
```

```
    Delay(2000)
```

```
    SelectDialog(1)
```

```
    Delay(2000)
```

```
// Add Crystal D-Grade x 3 to trade list
```

```
    AddItem(1458, 3)
```

```
// Confirm trade
```

```
    Confirm()
```

```
// Close opening dialog
```

```
    CloseDialog()
```


5.9 CountItem(Item ID), CountItem(Item Name)

ตัวแปร ไอดีไอเต็มหรือชื่อไอเต็ม

ค่าส่งกลับตัวแปร จำนวนทั้งหมดของไอเท็ม

จุดประสงค์ นับจำนวนไอเท็มในช่องเก็บของ (ใช้กับคำสั่ง If และ While)

```
// Count no of Soulshot: D Grade

While (CountItem(1463) < 1000)

{

// Do something

}
```

5.10 CraftItem(Receipt ID)

ตัวแปร ไฮโดรคาร์บอนผลิต

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ ผลิตภัณฑ์

ตัวอย่าง

```
// Create Soulshot: D Grade  
CraftItem(20)
```

5.11 CrystalizeItem(Item ID), CrystalizeItem(Item Name)

ตัวแปร $\text{ไอดีไอเต็มหรือชื่อไอเต็ม}$

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ ทูบไอเท็มเป็นคริสตัม

ตัวอย่าง

5.12 Delay(Millisecond)

ตัวแปร เวลาเป็น วินาที/1000 (millisecond)

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ หน่วงเวลาหรือหยุดการทำงานชั่วขณะ

ตัวอย่าง

5.13 DestroyItem(Item ID, count), DestroyItem(Item Name, count)

ตัวแปร ไอ้ไอ้ไอ้หรือชื่อไอ้ไอ้และจำนวน

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ ทำลายไอ้ไอ้

ตัวอย่าง

5.14 Dismiss(Name)

ตัวแปร ชื่อผู้เล่น Player name

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ ไล่ผู้เล่นออกจากปาร์ตี้

ตัวอย่าง

5.15 EnchantItem(Item ID, Item ID)

ตัวแปร ไอ้ไอ้ไอ้หรือเกราะ , ไอ้ไอ้ไอ้

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ ตีบวกไอ้ไอ้หรือเกราะ

ตัวอย่าง ดูตัวอย่าง [Enchant Item.txt](#) ที่ด้านท้ายบท

5.16 EnchantLevel(Item ID)

ตัวแปร	ไอดีไอเท็ม
ค่าส่งกลับตัวแปร	ค่าเลเวลของไอเท็มที่ได้ตีบวกแล้ว
จุดประสงค์	ได้รับค่าเลเวลของการตีบวกของไอเท็ม (ใช้กับคำสั่ง If และ While)
ตัวอย่าง	ดูตัวอย่าง Enchant Item.txt ที่ด้านท้ายบท

5.17 FishingStart()

ตัวแปร	ไม่มี
ค่าส่งกลับตัวแปร	ไม่มี
จุดประสงค์	กระตุ้นตัวละครให้เริ่มตกปลา (เหมือนกดปุ่ม Fishing Start)
ตัวอย่าง	

5.18 FishingStop()

ตัวแปร	ไม่มี
ค่าส่งกลับตัวแปร	ไม่มี
จุดประสงค์	กระตุ้นตัวละครให้หยุดตกปลา (เหมือนกดปุ่ม Fishing Stop)
ตัวอย่าง	

5.19 ForceAttack(NPC ID), ForceAttack(NPC Name)

ตัวแปร	ไอดี NPC หรือ ชื่อ NPC
ค่าส่งกลับตัวแปร	ไม่มี
จุดประสงค์	โจมตี NPC
ตัวอย่าง	Down Level:

[// Attack until die](#)

```

While (Char.HP > 0)

{

ForceAttack(30545)

Delay(2000)

}

// Return to nearest village

ReturnToVillage()

Delay(2000)

// Down level until 25

If (Char.LV > 25)

{

Jump("Down Level")

}

```

5.20 If () {} Else {}

ตัวแปร คุณสมบัติโดยรวมของฟังก์ชัน, การเปรียบเทียบและค่าต่างๆ

ค่าส่งกลับตัวแปร True/False จริง/เท็จ

จุดประสงค์ เปรียบเทียบเงื่อนไข

ตัวอย่าง If (CountItem(1835) == 0)

```

{

// Select list no. 1 to buy item

```

```

        SelectDialog(1)

    }

    Else

    {

        // Sell list no. 3 to sell item

```

```

        SelectDialog(3)

    }

```

5.21 Invite(Name)

ตัวแปร	ชื่อผู้เล่น Player name
ค่าส่งกลับตัวแปร	ไม่มี
จุดประสงค์	ชวนเป้าหมายเข้าปาร์ตี้
ตัวอย่าง	<code>Invite("dev")</code>

5.22 IsMember(Name)

ตัวแปร	ชื่อผู้เล่น Player name
ค่าส่งกลับตัวแปร	True/False จริง/เท็จ
จุดประสงค์	ตรวจสอบว่ามีผู้เล่นอยู่ในปาร์ตี้หรือไม่
ตัวอย่าง	<code>If (IsMember("dev"))</code>

```

{

    Msg(Console, "dev joined party")

}

Else

```

```
{
```

```
Msg(Console, "dev not in party")
```

```
}
```

5.23 Jump(Label)

ตัวแปร	ที่อยู่ของหัวข้อ
ค่าส่งกลับตัวแปร	ไม่มี
จุดประสงค์	ข้ามไปทำงานที่อยู่ของหัวข้อที่ระบุไว้
ตัวอย่าง	

5.24 Label:

ตัวแปร	ไม่มี
ค่าส่งกลับตัวแปร	ไม่มี
จุดประสงค์	สร้างที่อยู่หัวข้อ
ตัวอย่าง	Exit:

5.25 LeaveParty()

ตัวแปร	ไม่มี
ค่าส่งกลับตัวแปร	ไม่มี
จุดประสงค์	ออกจากปาร์ตี้
ตัวอย่าง	

5.26 LocInRange(x, y, z, radius)

ตัวแปร	สถานที่โดยระบุเป็นพิกัด (x,y,z) และรัศมี
ค่าส่งกลับตัวแปร	True/False จริง/เท็จ
จุดประสงค์	ตรวจสอบตัวละครว่าอยู่ในพื้นที่วงกลมที่ระบุหรือไม่ (ใช้กับคำสั่ง If และ While)
ตัวอย่าง	<pre>If (LocInRange(-59569, -56184, -2032, 500))</pre>

```
{  
  
    Msg(Console, "In range")  
  
}  
  
Else  
  
{  
  
    Msg(Console, "Not in range")  
  
}
```

5.27 Logout(Delay, Relogin Delay)

ตัวแปร	เวลาในการออกจากเกมและเวลาในการเข้าเกมส์ ใหม่ (วินาที)
ค่าส่งกลับตัวแปร	ไม่มี
จุดประสงค์	ให้ออกและเข้าเกมส์ ใหม่
ตัวอย่าง	<pre>// ออกจากเกมส์เดี๋ยวนี้อและเข้าใหม่อีก10วินาทีถัดไป</pre>

```
Logout(0, 10)
```

5.28 MoveTo(x, y, z)

ตัวแปร	สถานที่โดยระบุเป็นพิกัด (x,y,z)
ค่าส่งกลับตัวแปร	ไม่มี
จุดประสงค์	ย้ายตัวละครไปยังตำแหน่งที่ระบุ สามารถใช้คำสั่ง / ตำแหน่ง , / loc ,/ locate ตรวจสอบพิกัดที่อยู่ในเกมได้
ตัวอย่าง	// เคลื่อนที่ไปยังตำแหน่งที่ระบุโดยหลบสิ่งกีดขวาง

```
MoveTo(116633, -183771, -1568)
```

```
MoveTo(116504, -183755, -1560)
```

```
MoveTo(116548, -184397, -1568)
```

```
MoveTo(116633, -185163, -1744)
```

```
MoveTo(117115, -186064, -2088)
```

5.29 Msg(Output, Message), Msg(Output, Message, Target)

ตัวแปร	ช่องสนทนาที่แสดงผลตามที่ระบุ
Console	Represent console message (Use internal in Divine)
General	ช่องข้อความทั่วไป
Shout	ช่องข้อความตะโกน
Trade	ช่องข้อความแลกเปลี่ยน
Party	ช่องข้อความปาร์ตี้
Clan	ช่องข้อความแคลน
Ally	ช่องข้อความสมาพันธ์
Friend	ช่องข้อความเพื่อน (ต้องการระบุชื่อ)

Whisper ช่องข้อความกระซิบ (ต้องการระบุชื่อ)

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ ส่งข้อความถึงเป้าหมาย

ตัวอย่าง `Msg(General, "Hello")`

`Msg(Whisper, "Hello", "Dev")`

5.30 NpcDialog(NPC ID), NpcDialog(NPC Name)

ตัวแปร ไอดี NPC หรือ ชื่อ NPC

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ เปิดหน้าต่างตอบโต้ NPC

ตัวอย่าง ดูตัวอย่างสคริปต์ [Revenge of the Redbonnet.txt](#) ที่ท้ายบท

5.31 Return

ตัวแปร ไม่มี

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ ย้อนกลับไปทำงานคำสั่งต่อไปหลังทำงานที่คำสั่ง Jump

ตัวอย่าง `Jump("Start")`

MyProc1:

`Msg(Console, "Proc1 Command 1")`

Return

MyProc2:

`Msg(Console, "Proc2 Command 1")`

`Msg(Console, "Proc2 Command 2")`

Return

Start:

Msg(Console, "Command 1")

Jump("MyProc1")

Msg(Console, "Command 2")

Jump("MyProc2")

Msg(Console, "Command 3")

5.32 ReturnToVillage()

ตัวแปร ไม่มี

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ วาพกลับหมู่บ้านที่ใกล้ที่สุดเมื่อตัวละครตาย

ตัวอย่าง ดูตัวอย่างสคริป [Down Level.txt](#)

5.33 ReturnToClanHall()

ตัวแปร ไม่มี

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ วาพกลับค่ายเมื่อตัวละครตาย

ตัวอย่าง

5.34 SelectDialog(Link Name), SelectDialog(Link Index)

ตัวแปร ชื่อหรือรายการ Link name or Link index

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ เลือกรายการจากการเปิดหน้าต่างตอบโต้ของ NPC

ตัวอย่าง

5.35 SelectTarget(Name), SelectTarget(NPC ID)

ตัวแปร	ชื่อผู้เล่น Player name, ไอดี NPC หรือ ชื่อ
ค่าส่งกลับตัวแปร	ไม่มี
จุดประสงค์	เลือกเป้าหมาย ผู้เล่น /NPC/Mob (แทนตัวละครตัวเองด้วย "Me")
ตัวอย่าง	<pre>// Buff myself SelectTarget("Me") UseSkill(1059) UseSkill(1068) UseSkill(1077) UseSkill(1040) UseSkill(1204)</pre>

5.36 SetBattleArea(x, y, z, radius)

ตัวแปร	สถานที่โดยระบุเป็นพิกัด (x,y,z) และรัศมี
ค่าส่งกลับตัวแปร	ไม่มี
จุดประสงค์	ตั้งค่าพื้นที่ต่อสู้เป็นค่าปัจจุบัน
ตัวอย่าง	<pre>SetBattleArea(115968, -174345, -760, 2500)</pre>

5.37 Sit()

ตัวแปร	ไม่มี
ค่าส่งกลับตัวแปร	ไม่มี
จุดประสงค์	ตั้งค่าให้ตัวละคร นั่ง

ตัวอย่าง

5.38 Stand()

ตัวแปร ไม่มี

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ ตั้งค่าให้ตัวละคร ยืน

ตัวอย่าง

5.39 TradeStart()

ตัวแปร ไม่มี

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ Activate character in trading mode (Same as press "Trade Start" button)

ตัวอย่าง [ดูตัวอย่าง สคริป Craft Item.txt ที่ท้ายบท](#)

5.40 TradeStop()

ตัวแปร ไม่มี

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ Deactivate character from trading mode (Same as press "Trade Stop" button)

ตัวอย่าง

5.41 UseItem(Item ID), UseItem(Item Name)

ตัวแปร ไอดี ไอเท็ม หรือ ชื่อ ไอเท็ม

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ ใช้ไอเท็ม

ตัวอย่าง [UseItem\(1830\)](#)

UseItem("Scroll of Escape")

5.42 UseSkill(Skill ID), UseSkill(Skill Name), UseSkill(Skill ID, Target), UseSkill(Skill Name, Target)

ตัวแปร ใ้ดีสกิลหรือชื่อสกิล และเป้าหมาย

ค่าส่งกลับตัวแปร ไม่มี

จุดประสงค์ ใช้สกิลกับเป้าหมาย

ตัวอย่าง See@Favorites Buff.txt

5.43 While() {}

ตัวแปร คุณสมบัติโดยรวมของฟังก์ชัน, การเปรียบเทียบและค่าต่างๆ

ค่าส่งกลับตัวแปร True/False จริง/เท็จ

จุดประสงค์ วนรอบโปรแกรมเมื่อเงื่อนไขเป็นเท็จ false

ตัวอย่าง // Start battle

Battle:

BattleStart()

// Fight until Black Wolf Pelt == 40

While (CountItem(1482) < 40)

{

Delay(10000)

}

// Stop battle

BattleStop()

ตัวอย่าง สคริป Enchant Item.txt

//เป็นโปรแกรมตีบวกอัตโนมัติ (แบบว่าขึ้นกี่ย่จ กดตี+เอง)

// ตีบวกดาบเซเบอร์ จนกว่าจะถึง +16 ไม่ได้หมายความว่าจะติด+16 มีโอกาสแต่ระหว่างทางได้

// ต้องมีดาบเซเบอร์ และใบบวกอาวุธเกรด D อยู่ในตัว ++ดวงดีมากๆๆ

Enchant:

// Count Saber

If (CountItem(123) <= 0)

{

Msg(Console, "Saber run out")

Jump("Exit")

}

// Count Scroll: Enchant Weapon (D)

If (CountItem(955) <= 0)

{

Msg(Console, "Scroll: Enchant Weapon (D) run out")

Jump("Exit")

}

// Enchant until +16

If (EnchantLevel(123) >= 16)

{

```
Msg(Console, "Reach enchant level")
```

```
Jump("Exit")
```

```
}
```

```
// Count down for + or crystal!
```

```
Msg(Console, "1!")
```

```
Delay(1000)
```

```
Msg(Console, "2!")
```

```
Delay(1000)
```

```
Msg(Console, "3!")
```

```
// Enchant Saber
```

```
EnchantItem(123, 955)
```

```
Jump("Enchant")
```

```
Exit:
```

ตัวอย่าง สคริป Revenge of the Redbonnet.txt

```
// -----
```

```
// เลเวล: 15
```

```
//สถานที่: หมู่บ้านดรอพ
```

```
// NPC: Redbonnet
```

```
// เป้าหมาย: หมาป่าดำ
```

```
// เควสไอเทมที่ต้องการ: Black Wolf Pelt x 40
```

// รางวัล: ม้วนพากลับx 1

// Grandma's Hairpin x 1

// -----

// เริ่มควอส

Start:

// ไปหา NPC

MoveTo(116633, -183771, -1568)

MoveTo(116813, -183629, -1568)

// คอยและรับควอสกับ NPC Redbonnet

NpcDialog(30553)

SelectDialog(1)

Delay(2000)

SelectDialog(1)

Delay(2000)

SelectDialog(1)

Delay(2000)

// ไปสถานที่ที่มีหมาป่าดำเกิด ใช้คำสั่งmove เพื่อให้วิ่งตามทางที่ระบุและหลบสิ่งกีดขวาง

MoveTo(116633, -183771, -1568)

MoveTo(116504, -183755, -1560)

MoveTo(116548, -184397, -1568)

MoveTo(116633, -185163, -1744)

MoveTo(117115, -186064, -2088)

MoveTo(117678, -186667, -2384)

MoveTo(118566, -187339, -2776)

MoveTo(119119, -188103, -3096)

MoveTo(119674, -188351, -3264)

MoveTo(120054, -187729, -3304)

MoveTo(119537, -186438, -3248)

// เริ่มต่อสู้ หรือเริ่ม บอท

Battle:

// ใช้คำสั่งเริ่มต่อสู้มาตรฐาน

BattleStart()

// ต่อสู้จนกว่าจะได้หนึ่งหมาป่าดำ 40 อัน

While (CountItem(1482) < 40)

{

Delay(10000)

}

// หยุดต่อสู้ หรือ หยุดบอท

BattleStop()

// กลับไปหา NPC Redbonnet วึ่งกลับเมืองนี้ะ ตรงนี้อาจจะพัฒนาให้ใช้ม้วน วาฟ พากลับเมือง

MoveTo(119537, -186438, -3248)

MoveTo(120054, -187729, -3304)

MoveTo(119674, -188351, -3264)

MoveTo(119119, -188103, -3096)

MoveTo(118566, -187339, -2776)

MoveTo(117678, -186667, -2384)

MoveTo(117115, -186064, -2088)

MoveTo(116633, -185163, -1744)

MoveTo(116548, -184397, -1568)

MoveTo(116504, -183755, -1560)

MoveTo(116633, -183771, -1568)

MoveTo(116813, -183629, -1568)

// คุยกับ NPC Redbonnet

NpcDialog(30553)

Delay(2000)

SelectDialog(1)

Delay(2000)

\\กลับไปเริ่มต้นควสใหม่

Jump("Start") Battle:

ตัวอย่าง สคริป Down Level.txt

Down Level:

// Check spawn location

// Attack until die

While (Char.HP > 0)

{

ForceAttack(30545)

Delay(2000)

}

// Return to nearest village

ReturnToVillage()

Delay(2000)

If (Char.LV > 25)

{

Jump("Down Level")

}

ตัวอย่าง สคริป Craft Item.txt

Craft:

// Create Soulshot: D Grade x 1000

While (CountItem(1463) < 1000)

{

```
// Buy Crystal D-Grade

    If (CountItem(1458) < 3)

        {

            MoveTo(115015, -178066, -864 )

        }

// Talk with Mr.CAT

    NpcDialog(31756)

    Delay(2000)

// Select list no. 6,1 to buy item

    SelectDialog(6)

    Delay(2000)

    SelectDialog(1)

    Delay(2000)

// Add Crystal D-Grade x 3 to trade list

    AddItem(1458, 3)

// Confirm trade

    Confirm()

// Close opening dialog

    CloseDialog()

}

// Buy Soul Ore
```

```
If (CountItem("Soul Ore") < 9)
```

```
{
```

```
    MoveTo(116217, -177555, -880)
```

```
// Talk with Trader Mion
```

```
    NpcDialog("Mion")
```

```
    Delay(2000)
```

```
// Select list no. 1 to buy item
```

```
    SelectDialog(1)
```

```
    Delay(2000)
```

```
// Add Soul Ore x 9 to trade list
```

```
    AddItem(1785, 9)
```

```
// Confirm trade
```

```
    Confirm()
```

```
// Close opening dialog
```

```
    CloseDialog()
```

```
}
```

```
// Create Soulshot: D Grade
```

```
    CraftItem(20)
```

```
}
```

```
// Start to sell

    TradeStart()

// Wait until soldout

    While (CountItem(1463) > 0)

        {

            Delay(10000)

        }

// Stop

    TradeStop()

Jump("Craft")
```

Appendix A: การสร้าง Microsoft Loopback

A: Adding Microsoft Loopback

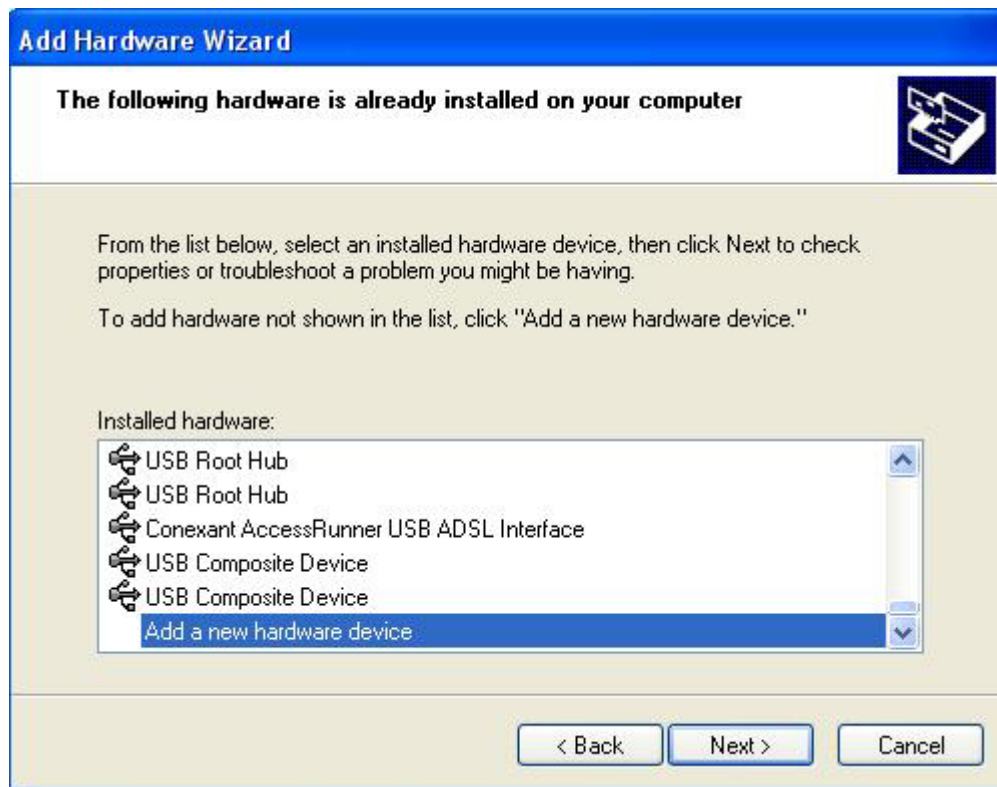
1. ไปที่ > Start > Setting > Control Panel > Add Hardware



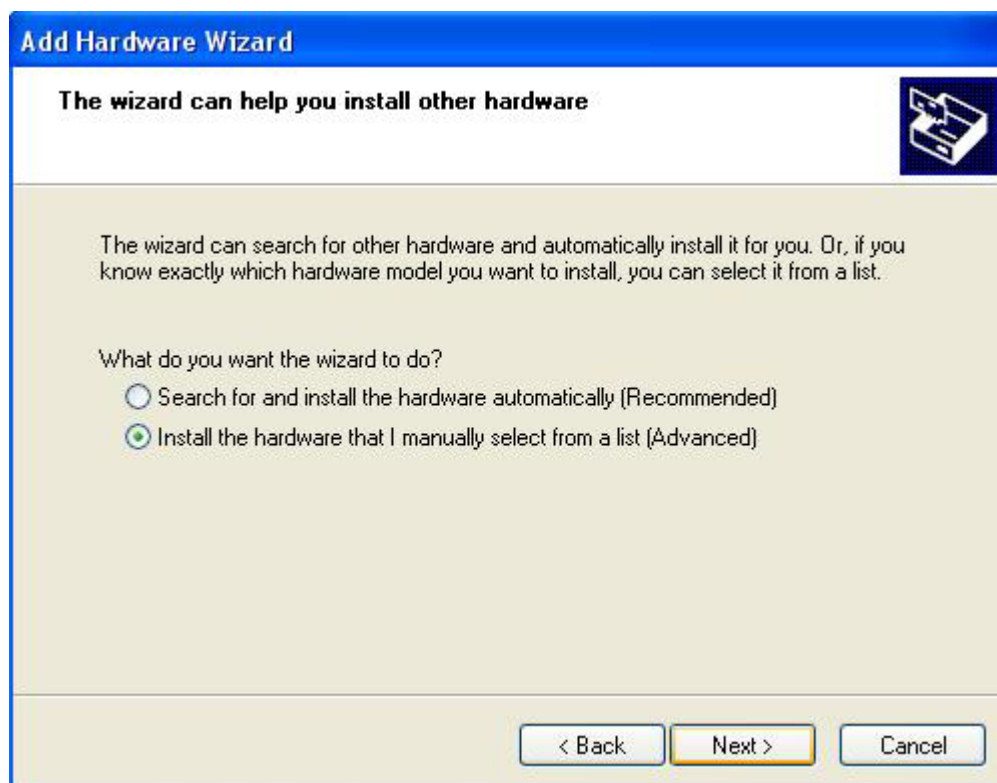
2. เลือก "Yes, I have ..."



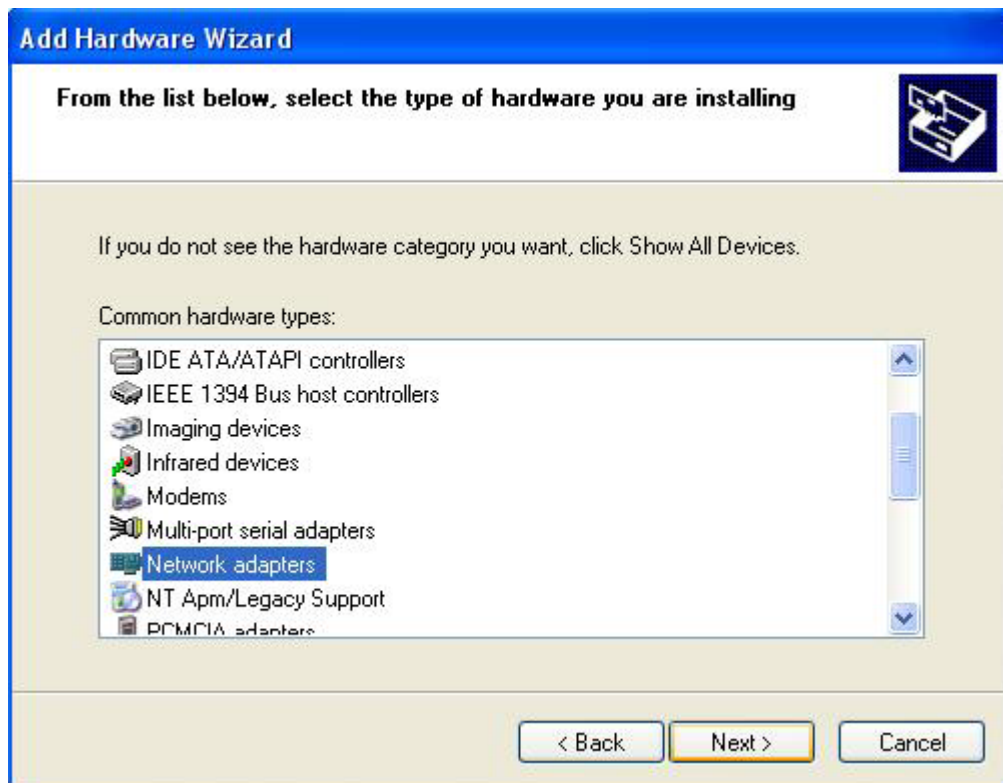
3. เลื่อนหน้าต่างลงด้านล่างเลือก “Add a new hardware device”



4. คลิก “Install the hardware ...”



5. เลือก “Network Adapters”

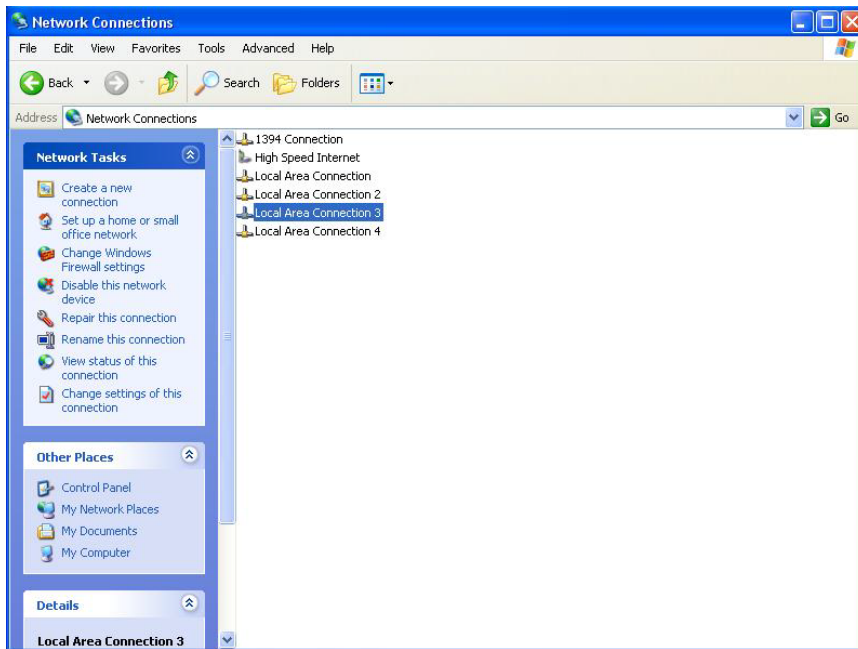


6. เลือก “Microsoft” และ “Microsoft Loopback Adapter”

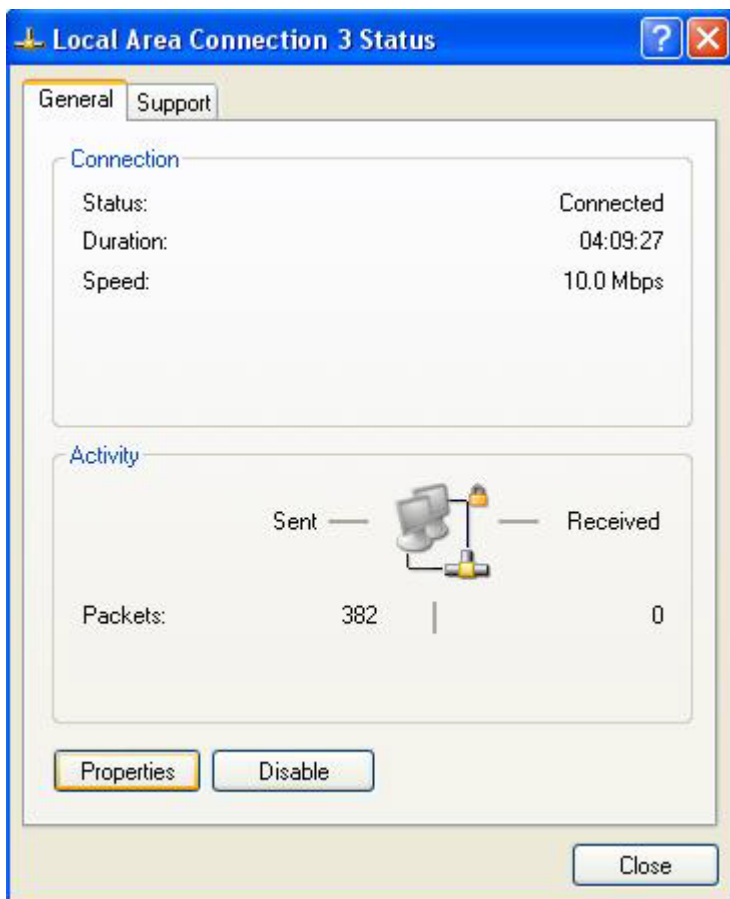


7. กดปุ่ม next รอจนกระทั่งเสร็จ

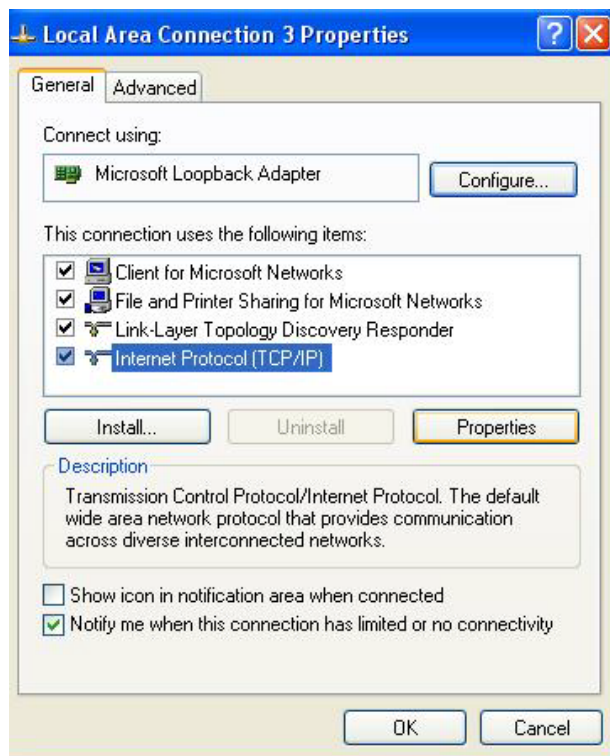
8. ไปที่ > Start > Setting > Control Panel > Network Connection และเลือกอันสุดท้ายของ Local Area Network



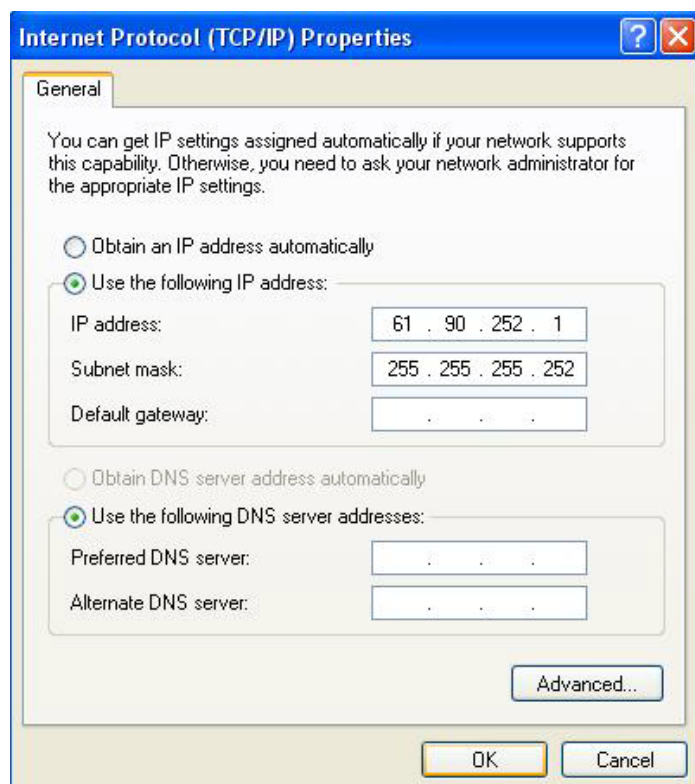
9. เลือก “Properties”



10. เลือก "Internet Protocol (TCP/IP)" และเลือก “Properties”



11. ดูกที่ Select “Use the following IP address” และใส่หมายเลข IP และ Subnet mask.



Appendix B: Script command reference ; ~~DOC~~ ~~AN~~

AddHuntingArea(x, y, z, radius)

Parameter Location (x,y,z) and radius

Return None

Propose Add hunting area to current setting

Example *AddHuntingArea(115968, -174345, -760, 2500)*

AddItem(Item ID, Count), AddItem(Item Name, Count)

Parameter Item ID or Item Name, Quantity (Use * for all)

Return None

Propose Add item to buy, sell, withdraw and deposit list of opening trade dialog.

Example *AddItem("Scroll of Escape", 1)*

*AddItem(17, *)*

BattleStart()

Parameter None

Return None

Propose Activate character in battle mode (Same as press "Battle Start" button)

Example

BattleStop()

Parameter None

Return None

Propose Deactivate character from battle mode (Same as press "Battle Stop" button)

Example

BuffLevel(Skill ID), BuffLevel(Skill Name)

Parameter Skill ID or Skill Name

Return Level of skill affected

Propose Get level of skill effected (Use with If and While command)

Example

ClearHuntingArea()

Parameter None

Return None

Propose Remove all hunting area from current setting

Example

CloseDialog()

Parameter None

Return None

Propose Close opening NPC dialog

Example

Confirm()

Parameter None

Return None

Propose Confirm buy, sell, withdraw and deposit item with NPC

Example *// Talk with Mr.CAT*
NpcDialog(31756)
Delay(2000)

// Select link no. 6, 1 to buy item
SelectDialog(6)
Delay(2000)
SelectDialog(1)
Delay(2000)

// Add Crystal D-Grade x 3 to trade list
AddItem(1458, 3)

// Confirm trade
Confirm()

// Close opening dialog
CloseDialog()

CountItem(Item ID), CountItem(Item Name)

Parameter Item ID or Item Name

Return Total quantity of item

Propose Count item in inventory (Use with If and While command)

Example *// Count no of Soulshot: D Grade*
While (CountItem(1463) < 1000)
{
// Do something
}

CraftItem(Receipt ID)

Parameter Receipt ID

Return None

Propose Manufacturing item

Example *// Create Soulshot: D Grade*
CraftItem(20)

CrystalizeItem(Item ID), CrystalizeItem(Item Name)

Parameter Item ID or Item name

Return None

Propose Crystallize item

Example

Delay(Millisecond)

Parameter Time in millisecond

Return None

Propose Pause script execution

Example

DestroyItem(Item ID, count), DestroyItem(Item Name, count)

Parameter Item ID/Name and count

Return None

Propose Destroy item

Example

Dismiss(Name)

Parameter Player name

Return None

Propose Dismiss player from party

Example

EnchantItem(Item ID, Item ID)

Parameter Weapon or Armor ID, Enchant Scroll ID

Return None

Propose Enchant weapon and armor with specific enchant scroll

Example See@Enchant Item.txt

EnchantLevel(Item ID)

Parameter Item ID

Return Level of enchantment

Propose Get enchant level of specific item ID (Use with If and While command)

Example

FishingStart()

Parameter None

Return None

Propose Active character in fishing mode (Same as press "Fishing Start" button)

Example

FishingStop()

Parameter None

Return None

Propose Deactivate character from fishing mode (Same as press "Fishing Stop" button)

Example

ForceAttack(NPC ID), ForceAttack(NPC Name)

Parameter NPC ID or NPC Name

Return None

Propose Force attack to NPC

Example *Down Level:*

```
// Attack until die
While (Char.HP > 0)
{
    ForceAttack(30545)
    Delay(2000)
}

// Return to nearest village
ReturnToVillage()
Delay(2000)
// Down level until 25
If (Char.LV > 25)
{
    Jump("Down Level")
}
```

If () {} Else {}

Parameter Global property/function, comparator and value

Return True/False

Propose Compare your statement

Example *If (CountItem(1835) == 0)*

```
{
    // Select list no. 1 to buy item
    SelectDialog(1)
}
```

```

    }
    Else
    {
        // Sell list no. 3 to sell item
        SelectDialog(3)
    }

```

Invite(Name)

Parameter Player name

Return None

Propose Invite target to join party

Example Invite("dev")

IsMember(Name)

Parameter Player name

Return True/False

Propose Check player whether in party or not

Example *If (IsMember("dev"))*

```

    {
        Msg(Console, "dev joined party")
    }
    Else
    {
        Msg(Console, "dev not in party")
    }

```

Jump(Label)

Parameter Address label

Return None

Propose Jump to specified label

Example

Label:

Parameter None

Return None

Propose Define address

Example *Exit:*

LeaveParty()

Parameter None

Return None

Propose Leave from party

Example

LocInRange(x, y, z, radius)

Parameter location (x, y, z) and radius

Return True/False

Propose Check location whether in specified circle area or not (Use with If and While command)

Example *If (LocInRange(-59569, -56184, -2032, 500))*
{
Msg(Console, "In range")
}
Else
{
Msg(Console, "Not in range")
}

Logout(Delay, ReLogin Delay)

Parameter Logout delay time and relogin delay time (In second)

Return None

Propose Force logout and relogin

Example *// Logout now and relogin in next 10 second*
Logout(0, 10)

MoveTo(x, y, z)

Parameter location (x, y, z)

Return None

Propose Move your character to specified location. Use /loc command to get your current location.

Example *// Move to black wolf spawn location*
MoveTo(116633, -183771, -1568)
MoveTo(116504, -183755, -1560)
MoveTo(116548, -184397, -1568)

MoveTo(116633, -185163, -1744)

MoveTo(117115, -186064, -2088)

MoveTo(117678, -186667, -2384)

MoveTo(118566, -187339, -2776)

MoveTo(119119, -188103, -3096)

MoveTo(119674, -188351, -3264)

MoveTo(120054, -187729, -3304)

MoveTo(119537, -186438, -3248)

Msg(Output, Message), Msg(Output, Message, Target)

Parameter Output and message. Following are output type.

<i>Console</i>	Represent console message (Use internal in Divine)
<i>General</i>	Represent general message
<i>Shout</i>	Represent shout message
<i>Trade</i>	Represent trade message
<i>Party</i>	Represent party message
<i>Clan</i>	Represent clan message
<i>Ally</i>	Represent ally message
<i>Friend</i>	Represent friend message (Target required)
<i>Whisper</i>	Represent whisper message (Target required)

Return None

Propose Send message to target

Example *Msg(General, "Hello")*
 Msg(Whisper, "Hello", "Dev")

NpcDialog(NPC ID), NpcDialog(NPC Name)

Parameter NPC ID or NPC name

Return None

Propose Open NPC dialog

Example See@Revenge of the Redbonnet.txt

Return

Parameter None

Return None

Propose Return to next command of called Jump

Example *Jump("Start")*

MyProc1:

Msg(Console, "Proc1 Command 1")

Return

MyProc2:

Msg(Console, "Proc2 Command 1")

Msg(Console, "Proc2 Command 2")

Return

Start:

Msg(Console, "Command 1")

Jump("MyProc1")

Msg(Console, "Command 2")

Jump("MyProc2")

Msg(Console, "Command 3")

ReturnToVillage()

Parameter None

Return None

Propose Return to nearest village after die

Example See@Down Level.txt

ReturnToClanHall()

Parameter None

Return None

Propose Return to clan hall after die

Example

SelectDialog(Link Name), SelectDialog(Link Index)

Parameter Link name or Link index

Return None
Propose Select link from opening NPC dialog
Example

SelectTarget(Name), SelectTarget(NPC ID)

Parameter Player name, NPC ID or name

Return None
Propose Target on Player/NPC/Mob (Synonym "Me" for your character)
Example *// Buff myself*
 SelectTarget("Me")
 UseSkill(1059)
 UseSkill(1068)
 UseSkill(1077)
 UseSkill(1040)
 UseSkill(1204)

SetBattleArea(x, y, z, radius)

Parameter Location and radius

Return None
Propose Set battle area to current setting
Example *SetBattleArea(115968, -174345, -760, 2500)*

Sit()

Parameter None

Return None
Propose Set character to sit
Example