



Manual de L2Divine

Versión 2.1

Última Actualización: 8 de Febrero, 2009.

Tabla de Contenidos

Capítulo 1: Cuenta de L2Divine	7
Crear cuenta	8
Administración de Cuenta	10
Capítulo 2: Instalación	11
Instalación de .NET Framework.....	12
Instalación de L2Divine	12
Instalación de Idioma y Mapa Virtual	12
Capítulo 3: Interface	13
Pantalla Principal	14
Menú Principal	14
Configuración.....	14
Opción.....	14
Acerca de	Error! Bookmark not defined.
Config	15
Crear Cuenta.....	16
Cuenta de Juego	17
Panel de Control.....	17
Status.....	18
Mensajes	19
Mapa	20
Muestra	20
Funciones del Mapa.....	20
Atajo.....	21
Preferencias.....	22
General	22
Conexión	22
Alerta.....	23
Nombre	24

Combate	25
Condición > Batalla	25
Condición > Área	26
Condición > Desloguear	27
Condición > Misc	27
Comandos	28
Mob.....	29
Item.....	29
Equipo	30
Party	30
Líder	31
Seguidor	31
Tradeo.....	32
Servitor	33
Summonear.....	33
Servitor Pelea	33
Alimentar (Sólo mascotas)	33
Unsummonear (Sólo mascotas).....	33
Mini Juego.....	34
Pesca	34
Manor.....	36
Control de Mensajería	36
Otro.....	37
Capítulo 4: Configuración de Batalla	38
Modo Batalla	39
Modo Normal	39
Modo Cazador	40
Comandos.....	41
Atacar.....	42
Ejemplo para Bounty Hunter, Fortune Seeker	43
Ejemplo para Spell Singer	44
Ejemplo para Warder	45

Curar	46
Ejemplo para Elven Elder	47
Buffear	48
Ejemplo para Elven Elder	49
Debuffear	50
Ejemplo	50
Ataque con Mascota	51
Ejemplo para Hatchling	51
Asistir con Mascota	52
Ejemplo para Hatchling	52
Capítulo 5: Configuración para Tradear	53
Tienda Privada	54
Configuración de Tienda	54
Configuración de Items	54
Creación de Items	55
Escaneo de Tiendas	56
Auto Vender y Comprar	59
Capítulo 6: Modo In-Game	60
Configuración	61
Instalación Automática	61
Instalación Manual	61
Comenzar Modo Pupper	63
Comenzar Modo Full	65
Capítulo 7: Trucos & Sugerencias	66
Path Points Personalizados	67
Cambiar de lugar de batalla usando Path Point (Sólo líder)	68
Abrir Treasure Chests	69
Delevelear	70
Summon Friend (Sólo Summoner)	72
Capítulo 8: Scripts	73
Escribir un Script*	74
-(Los códigos no se pueden traducir, ya que si se hace, el Script no funcionaria.*)	74

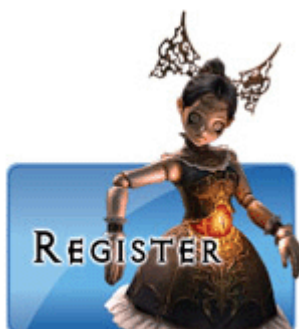
Comentarios del Código	74
Operador de Comparación.....	74
Sintaxis.....	74
Sensible a Mayúsculas	74
Un comando por línea	75
Completar comienzo y fin del Scope	75
Representar cadena con ""	75
Propiedades Globales	75
Apéndice A: Agregando Adaptador de Bucle Invertido de Microsoft.....	76
Apéndice B: Referencia a Comando Scripts	82
AddHuntingArea(radius, x, y, z,) *Para agregar área de caza	83
AddItem(Item ID, Count), AddItem(Item Name, Count) *Para agregar ítems con el nombre o ID y el número de ítems.....	83
BattleStart()	83
BattleStop().....	83
BuffLevel(Skill ID), BuffLevel(Skill Name)	83
ClearHuntingArea().....	83
CloseDialog().....	83
CountItem(Item ID), CountItem(Item Name).....	84
CraftItem(Receipt ID).....	84
CrystalizeItem(Item ID), CrystalizeItem(Item Name)	84
Delay(Millisecond)	85
DialogContain(text).....	85
DestroyItem(Item ID, count), DestroyItem(Item Name, count)	85
Dismiss(Name)	85
EnchantItem(Item ID, Item ID)	85
EnchantLevel(Item ID)	85
FishingStart().....	85
FishingStop()	86
ForceAttack(NPC ID), ForceAttack(NPC Name)	86
If () {} Else {}	86
Invite(Name).....	87

IsMember(Name)	87
Jump(Label)	87
Label:	87
LeaveParty()	87
LocInRange(x, y, z, radius)	87
Logout(Delay, ReLogin Delay)	88
MoveTo(x, y, z)	88
Msg(Output, Message), Msg(Output, Message, Target).....	88
NpcDialog(NPC ID), NpcDialog(NPC Name).....	88
Return	90
ReturnToVillage()	90
ReturnToClanHall()	90
SelectDialog(Link Name), SelectDialog(Link Index)	90
SelectTarget(Name), SelectTarget(NPC ID)	90
SetBattleArea(x, y, z, radius)	91
Sit()	91
Stand()	92
TradeStart().....	92
TradeStop()	92
UseItem(Item ID), UseItem(Item Name)	92
UseSkill(Skill ID), UseSkill(Skill Name), UseSkill(Skill ID, Target), UseSkill(Skill Name, Target)	92
While() {}.....	92

Capítulo 1: Cuenta de L2Divine

Crear cuenta

Para usar L2Divine, debes tener una cuenta activa en L2Divine. Para crear una cuenta, ve a <http://www.l2divine.com> y selecciona el banner de “Registrar” en la primera página. Después de poner tu información personal clickea “Crear” y recibirás un código de activación vía email, loguea de nuevo para poner el código. Si el código es correcto tendrás una cuenta activa de L2Divine!



Clickea el Banner de “Registrar”.

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

Entra tu información personal y acepta el contrato.

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

Registración completada.

Activate a L2Divine account

Please enter activate code to complete your L2Divine account.

L2Divine ID: GuideBook
Email: gb@hotmail.com
Activate Code:

Activar tu Cuenta.

Administración de Cuenta

Puedes administrar tu cuenta de L2Divine desde el sitio web www.l2divine.com. Selecciona “Mi Cuenta” del menú principal. Para acceder a tu información de cuenta debes loguearte usando una Cuenta activa y contraseña de L2Divine. Áreas de “Mi Cuenta” incluyen:

- Editar Perfil: Ésta área te muestra información básica de tu cuenta y te permite cambiar la contraseña.
- Registrar ID de Lineage II: Pon el nombre de la cuenta de Lineage II en la cual quieres usar el bot.

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

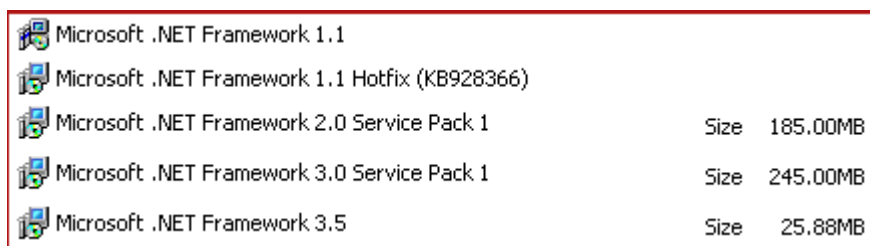
Current password:	<input type="password"/>
New password:	<input type="password"/>
Confirm password:	<input type="password"/>
	<input type="submit" value="Submit"/>

Capítulo 2: Instalación

Instalación de .NET Framework

Antes de que puedas usar L2Divine, un componente que debes tener instalado es Microsoft .NET Framework versión 3.5 o superior. Puedes revisar si ya tienes el .NET Framework instalado si vas a Panel de Control y clickeas en “Agregar o Quitar Programas”. Cuando la lista aparezca, baja por la lista de aplicaciones. Si ves Microsoft .NET Framework 3.5 enlistado, La versión más reciente ya está instalada y no la necesitas instalar de nuevo. Si no la encuentras sí tienes que instalarla, la puedes descargar desde Microsoft. Cuando se complete la descarga instálalo y espera a que termine

Nota! URL de descarga: <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

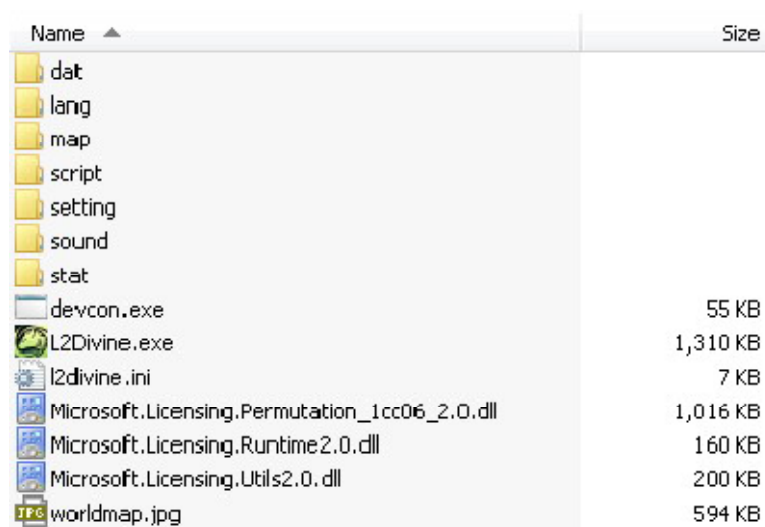
.NET Framework enlistado en la computadora.

Instalación de L2Divine

Después de instalar completamente Microsoft .NET Framework 3.5 es tiempo de instalar L2Divine. Instalar L2Divine es simplemente descargar la versión más reciente y guardarla en tu disco local. Puedes correr L2Divine clickeando L2Divine.exe.

Instalación de Idioma y Mapa Virtual

Idioma y Mapa Virtual no están incluidos con la descarga de L2Divine. Puedes descargarlos por separado en la sección de descargas. Después de descargar las versiones más recientes, descomprímelos en L2Divine\map y L2Divine\dat respectivamente. Tu archivo de instalación debería parecerse a la figura de abajo.



Name	Size
dat	
lang	
map	
script	
setting	
sound	
stat	
devcon.exe	55 KB
L2Divine.exe	1,310 KB
l2divine.ini	7 KB
Microsoft.Licensing.Permutation_1cc06_2.0.dll	1,016 KB
Microsoft.Licensing.Runtime2.0.dll	160 KB
Microsoft.Licensing.Utils2.0.dll	200 KB
worldmap.jpg	594 KB

Capítulo 3: Interface

Para poder usar L2Divine correctamente debes entender la pantalla e interface. Corre L2Divine clickeando "l2divine.exe". La ventana de L2Divine progresará a Cargando Recursos y aparecerá la Pantalla Principal.

Pantalla Principal

La Pantalla Principal incluye:

1. Menú Principal: Aquí puedes establecer cuentas y opciones.
2. Área de Cuenta: La cuenta de juego será mostrada aquí.



Menú Principal

Configuración

- Crear Cuenta: Úsalo para crear una cuenta de juego. Tecla rápida: F10
- Comenzar Batalla: Activa/Desactiva cuentas en Modo Batalla. Tecla rápida: F11
- Desconectar: Desconecta todas las cuentas del juego. Tecla rápida: F12
- Cerrar Cuenta: Cierra la ventana de la cuenta activa.
- Config: Te Permite configurar la información del servidor.
- Salir: Cierra la ventana de L2Divine.

Opción

- Lenguaje de DAT: Permite cambiar el lenguaje a inglés, chino, japonés, ruso, coreano y Tailandés.
- Lenguaje de UI: Permite cambiar idioma de interfaz de usuario.
- Modo In-Game: Permite cambiar entre Modo Puppet y Modo Full In-Game.
- Esconder al Minimizar: Esconde L2Divine a la barra de tareas al minimizar.

- Configuración de Proxy: Permite usar proxy de SOCKS5. Chequear “Use SOCKS5 Proxy” y proveer detalles de Proxy.
- Diagnóstico: Permite diagnosticar problemas en la instalación de Modo In-Game.
- Unirse a la comunidad DivineDB: Permite que L2Divine reporte drops de items y localizaciones de NPC’s para compartir con otros usuarios. Ver más detalles en <http://www.l2divine.com/DivineDB>
- Acerca de: La información de la versión de tu L2Divine.

Config

Permite configurar información de servidor.

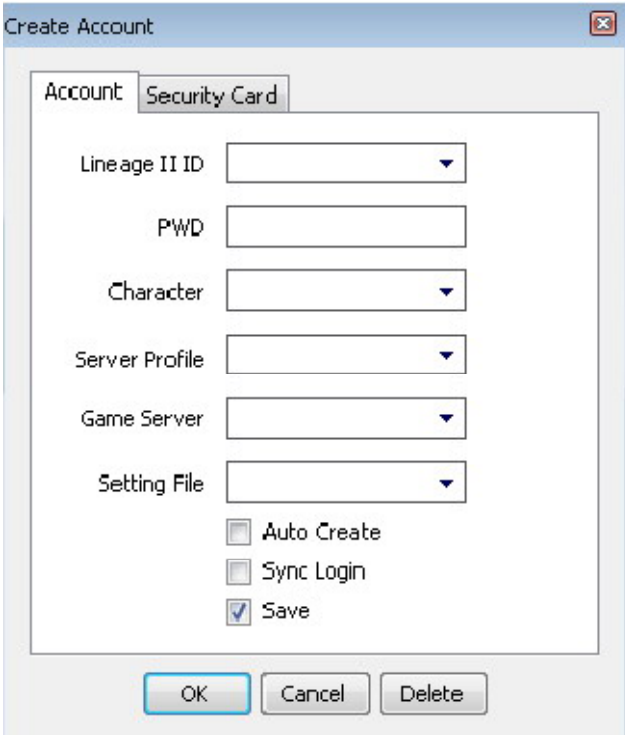
1. Auth Server: Siempre <http://www.l2divine.com>
2. L2Divine ID: Cuenta activa de L2Divine.
3. Pwd: Contraseña de Cuenta de L2Divine.
4. País: Región del servidor de juego. No olvides chequear “Establecer como país predeterminado”. Ésta opción permite usar el Modo Full In-Game.
5. Login Server IP: IP del Login Server. (ip del servidor sólo con números)
6. Login Server Port: Puerto del Login Server. Por defecto 2106.
7. Protocol Version: Versión de protocolo depende de la región del servidor.
8. Game Server: Lista de servidores de juego (Separados por punto y coma).

Nota! Toda la información de Config se mantiene en l2divine.ini. No compartas el archivo con nadie ya que contiene tu contraseña

Crear Cuenta

Permite logear tu Cuenta de Juego. Abajo está la información requerida:

1. Lineage II ID: Tu cuenta de Lineage II.
2. PWD: Tu contraseña de Lineage II.
3. Character: Personaje con el que deseas jugar. (Selecciona “manual” la primera vez)
4. Perfil de Servidor: Tu perfil de servidor.
5. Game Server: El servidor en el que quieres jugar. (Selecciona “manual” la primera vez)
6. Setting File: Archivo de configuración para controlar a tu personaje automáticamente. (Crear con el nombre de tu personaje la primera vez)
7. Auto Create: Chequea si quieres auto crear ésta cuenta la próxima vez.
8. Sync Login: Chequea si quieres sincronizar todas las cuentas Auto Create. (Si chequeas ésta opción, todas las cuentas entrarán simultáneamente).
9. Save: Chequea para guardar configuración de cuenta.



The image shows a 'Create Account' window with a title bar and a close button. It contains two tabs: 'Account' and 'Security Card'. The 'Account' tab is selected and displays the following fields:

- Lineage II ID: A dropdown menu.
- PWD: A text input field.
- Character: A dropdown menu.
- Server Profile: A dropdown menu.
- Game Server: A dropdown menu.
- Setting File: A dropdown menu.

Below these fields are three checkboxes:

- ☐ Auto Create
- ☐ Sync Login
- ☒ Save

At the bottom of the window are three buttons: 'OK', 'Cancel', and 'Delete'.

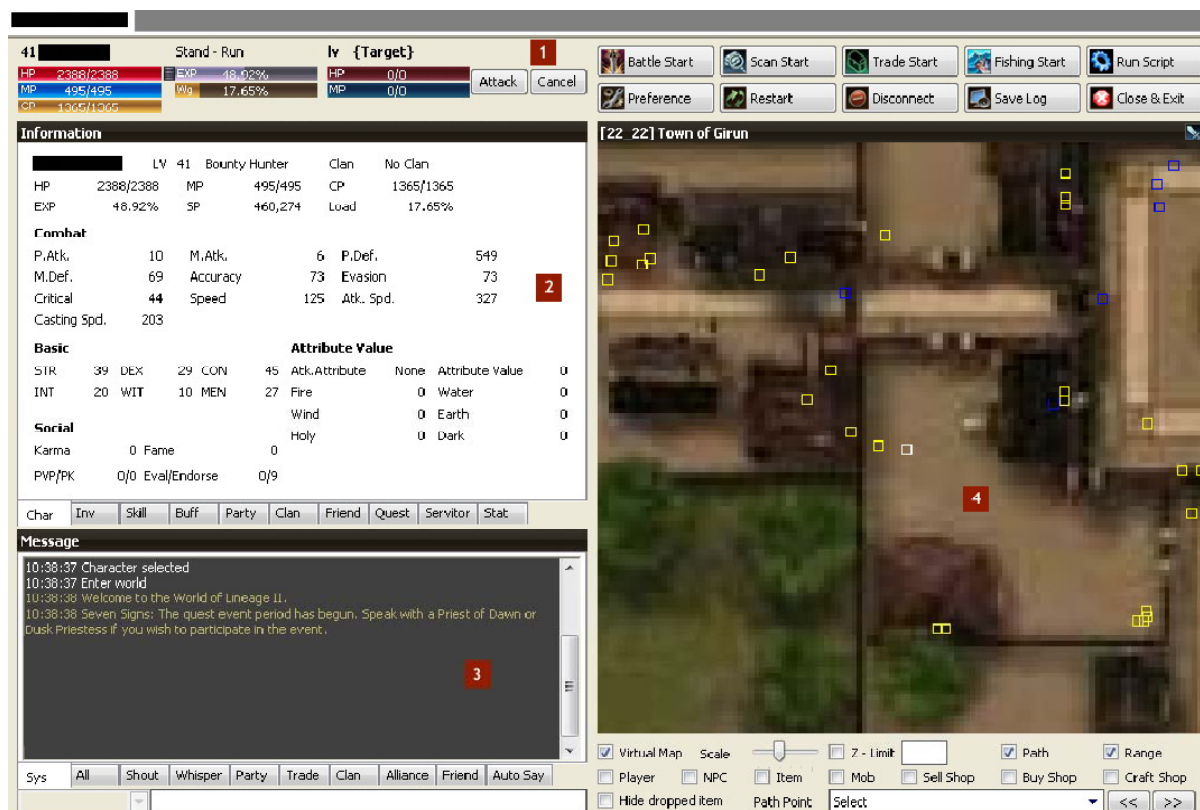
Por favor recuerda: La cuenta con la que quieres jugar debe estar registrada en una cuenta de L2Divine. Para registrar cuentas de juego ve a “Mi Cuenta” en www.l2divine.com.

Después de entrar información requerida clickea el botón de “OK” para correr la cuenta de juego. La cuenta de juego aparecerá en unos momentos.

Cuenta de Juego

La Cuenta de Juego se separa en 4 partes:

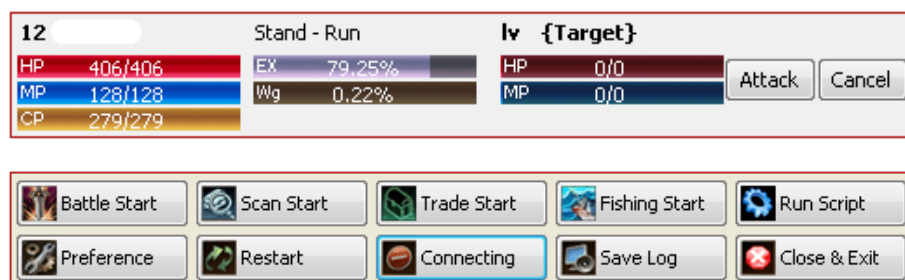
1. Panel de Control: Muestra status de pj, estatus de target y botón de automatizar.
2. Status: Muestra varios detalles de tu personaje.
3. Message: Muestra mensajes de sistema, chat, party, etc en el juego.
4. Map: Muestra Mapa Virtual, atajos, jugador, NPC, Mob.



Panel de Control

El Panel de Control permite ver status de pj, status de target y botón de automatizar.

- Character: Muestra HP, MP, EXP, Vitality, CP y Weight (%).
- Character Action: Muestra los movimientos del personaje (Caminar/Correr) y acción (Sentarse/Pararse).
- Target: Muestra HP y MP del target y permite forzar ataque.
- Automate Button: Permite pelear, tradear, escanear tiendas, pescar, correr scripts y abrir ventana de preferencias para establecer comandos automáticos.



Status

Muestra varios detalles de tu personaje.

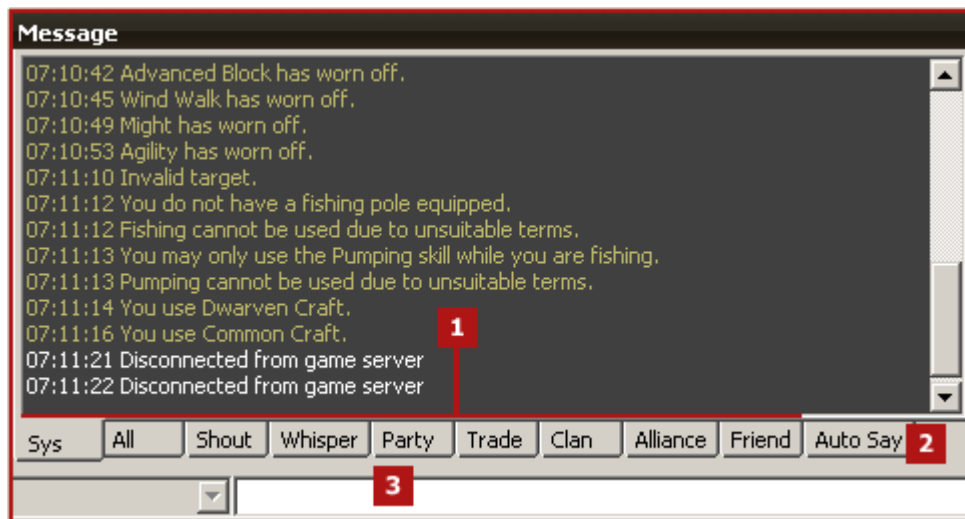
- Char: Muestra status de personaje.
- Inv: Muestra ítems en el inventario de tu pj. Agrupándolas en equipamiento, item y quest. Clickea en el ícono del item para usarla, o usa el botón de botar, destruir, cristalizar o Dar a Mascota.
- Skill: Muestra información de las skills de tu personaje. Agrupándolas en Activas y Pasivas. Doble Clickea el nombre de la skill para usarla o, haz un click para ver información adicional.
- Buff: Muestra skills que están afectando a tu personaje.
- Party: Muestra información de party.
- Clan: Muestra información de clan y permite usar funciones de clan.
- Friend: Muestra nombre de un amigo y su status
- Quest: Muestra tus quest actuales y te permite abortarlas.
- Summon/Pet: Muestra el servidor de tu personaje.
- Stat: Guarda tus actividades, información del entorno. Agrupando Jugador, Mob, NPC, Item, Batalla, Tradeo y Mercado.

Information									
		LV	41	Bounty Hunter		Can	No Clan		
HP	2388/2338		MP	495/495		CP	1365/1365		
EXP	48.92%		SP	466,274		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	Server	Stat

Mensajes

Muestra mensajes en el juego

1. Message Panel: Muestra mensajes de sistema, party, clan, ally, etc.
2. Auto Say: Permite enviar 5 tipos de mensajes periódicamente.
3. Área de entrada de texto: Usado para escribir comandos o enviar mensajes a otros jugadores. Todos los mensajes se guardan en un historial. Puedes navegar en los mensajes presionando los botones de las flechas Arriba y Abajo.



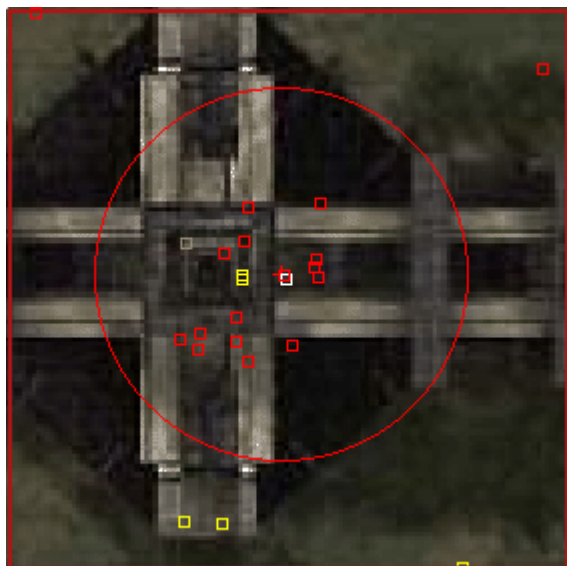
Mapa

Muestra

L2Divine muestra jugadores, NPCs, Mob e ítem en forma 2D.

- Personaje: Se muestra como un cuadro blanco en el mapa.
- Otros personajes: Se muestran como cuadros azules.
- NPCs: Se muestran como cuadros amarillos.
- Mob: Se muestran como cuadros rojos o violeta si están spoileados.
- Ítem: Se muestra como cuadro marrón.

Personaje, otro jugador, o Mob será mostrado como cuadro rosado si está afectado por (Sleep, Hold, etc). Puedes accionar el mapa al pasar el mouse sobre los cuadros para ver nombre, clicar para seleccionar target, o doble-clickear para forzar ataque. Con click derecho en el mapa puedes ver cosas básicas como sentarse/pararse o caminar/correr.

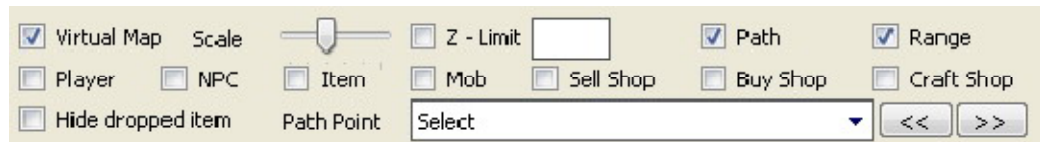


Funciones del Mapa

Permite configurar cómo se ve el mapa.

- Virtual Map: Activa el fondo del mapa.
- Map scale: Permite acercar o alejar el mapa.
- Z-Limit: Permite limitar la vista en la dirección horizontal (Z).
- Path: Activa la vista del Path Point.
- Range: Activa la vista del Rango.
- Player: Activa la vista de jugadores.
- NPCs: Activa la vista de NPCs.
- Item: Activa la vista de ítems.
- Mob: Activa la vista de Mob.
- Sell shop: Activa la vista de Tiendas que venden (color rosa) en pj tradeando.

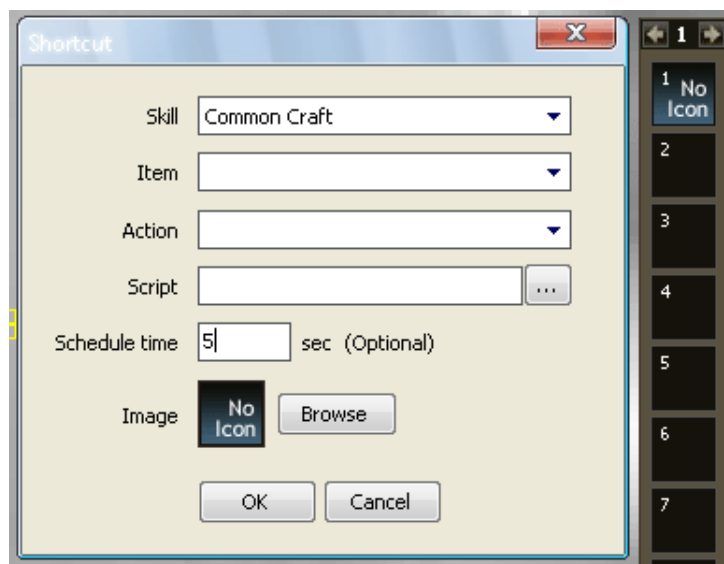
- Buy shop: Activa la vista de Tiendas que compran (color amarillo) en pj tradeando.
- Craft shop: Activa la vista de Tiendas que craftean (color marrón) en pj tradeando.
- Hide Dropped Item: Permite no mostrar items en el suelo.
- Path point: Permite moverte automáticamente con el path point hacia adelante o atrás.




Atajo

Permite manejar atajos para Skill, Item, acción y scripts. Puedes agregar, editar, borrar o programar tus atajos haciendo click-derecho en atajos del 1 a 10. La ventana de atajos requiere la información siguiente.

- Skill: Permite usar Skills.
- Item: Permite usar Items.
- Action: Permite hacer acciones.
- Script: Permite correr Scripts (No se puede programar).
- Schedule Time: Permite repetir la ejecución de atajos periódicamente (Opcional y sólo soporta skill, item y acción).
- Icon: Permite cambiar el ícono del atajo por una imagen 36x36 (bmp, jpg, gif, png).

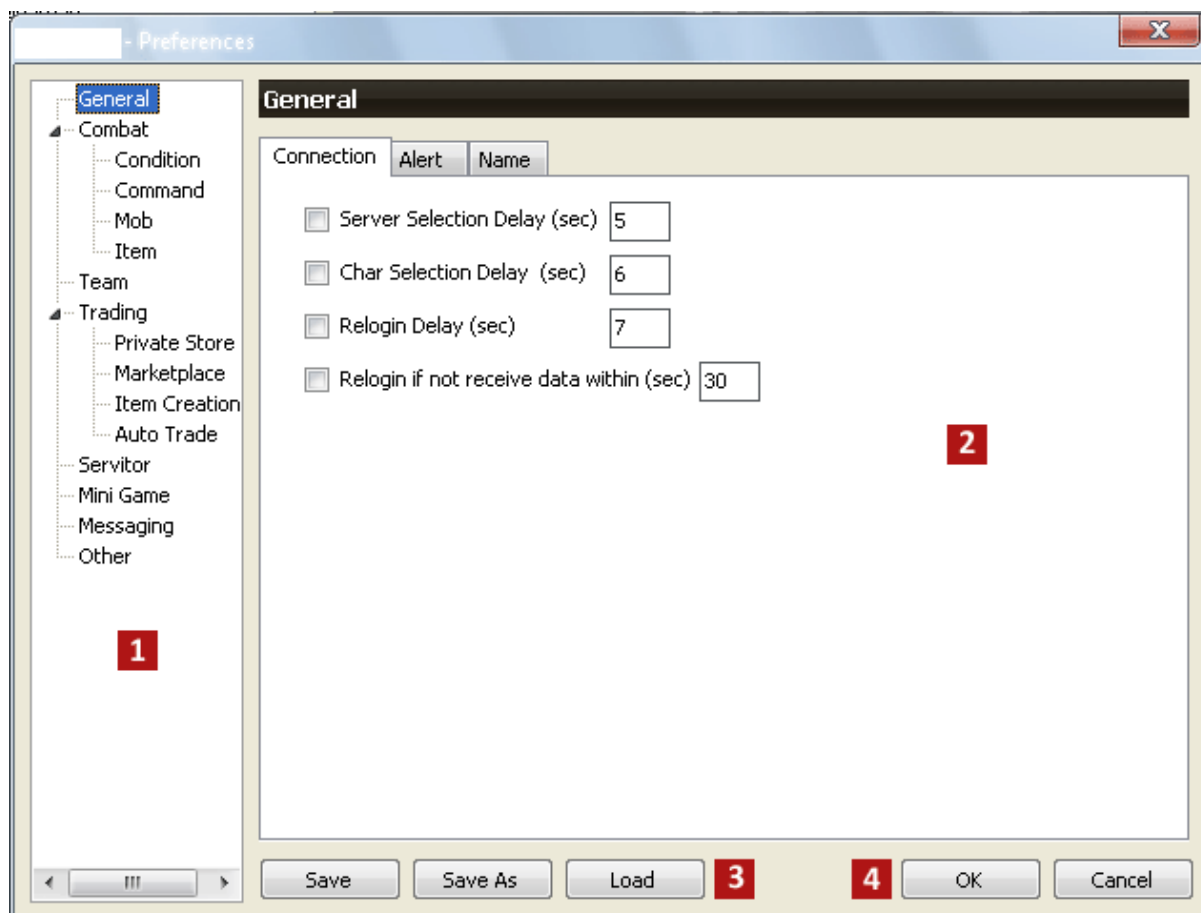


Si quieres activar/abortar tu programación de atajos, haz click-derecho en él y “Active Schedule” o “Abort Schedule”. El atajo con programación activa tendrá borde azul.

Clickear en el ícono pequeño  en la esquina superior derecha muestra o esconde la barra de atajos.

Preferencias

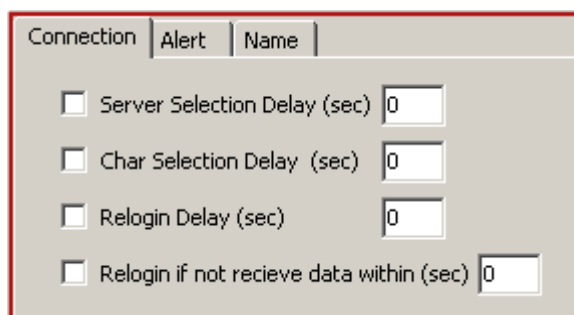
Permite manejar comandos para acciones automáticas. El archivo de configuración será creado con el nombre de tu personaje, sufijo “.INI” y guardado en el archivo \setting.



General

Conexión

- Server Selection Delay: Permite retrasar en segundos la selección del servidor.
- Char Selection Delay: Permite retrasar en segundos la selección de personaje.
- Re-login Delay: Permite reloguear cuando se pierda la conexión con el servidor o el personaje deslogueó por otra condición como ser atacado por otro personaje.
- Re-login if not receive data within: Permite reloguear si no se recibe data en el tiempo establecido.



Alerta

Proporciona alertas con sonido o globo de texto.

- Alert Only When Minimize to Tray: Opción para que sólo se alerte cuando L2Divine esté minimizado en la bandeja del sistema.
- Sound: El zumbido vendrá cuando a tu personaje lo peticione un GM, muera, sea atacado/encontrado por enemigo u otro jugador, Hp caiga bajo el límite y se desconecte del servidor. (Presiona el botón de sonido para cambiar el archivo de sonido.)
- Balloon: Permite alertas con globo de texto.

The screenshot shows the 'Alert' tab of a settings window. At the top are three tabs: 'Connection', 'Alert', and 'Name'. Below the tabs is a checkbox labeled 'Alert only when minimize to tray'. The main area is divided into two sections: 'Sound' and 'Balloon'. The 'Sound' section contains a grid of checkboxes with speaker icons, each followed by a text label: 'Petition', 'Attack by Enemy/Player', 'Found Enemy' (checked), 'Found Player', 'Die', 'HP < 0 %' (with a text box containing '0'), 'Servitor die', and 'Disconnected from server'. The 'Balloon' section contains a similar grid of checkboxes with text labels: 'Petition', 'Attack by Enemy/Player', 'Found Enemy' (checked), 'Found Player', 'Die', 'HP < 0 %' (with a text box containing '0'), 'Whisper message', 'Party message', 'Clan message', 'Trading', 'Servitor die', and 'Disconnected from server'.

Nombre

Permite agrupar otros jugadores o no-jugadores como Amigo, Enemigo, ClanWar y RaidNPC. Las siguientes opciones se proporcionan para cada grupo:

- Amigo: Lista de amigos. No se requiere ninguna acción pero ellos pueden revivir a tu personaje.
- Enemigo: Lista de personajes que si L2Divine detecta cerca deslogueará a tu personaje o te dará una alerta.
- ClanWar: Lista de tu Clan War. L2Divine reaccionará como si se tratara de “Enemigo” ante cualquiera de ese clan.
- RaidNPC: Nombre de un NPC/Mob con el que no quieres pelear (Ej. Which Warder). L2Divine deslogueará al encontrarlos.

Vea más información acerca de desloguear en Combat > Condition > Logout.

Name	Type
Witch Wader	RaidNPC
Sauron	Enemy
Frodo	Friend
Centurio	ClanWar

Name Type

Combate

Permite establecer comandos y condiciones de batalla.

Condición > Batalla

- I'm combat leader: Establecer pj que será líder y guiará a los seguidores y tomará decisiones en cuanto a lo que hará la party como seleccionar target y recoger items.
- Battle Mode: Selecciona Modo Normal o Cazador. Cada modo tiene su propio estilo. En Modo Normal se peleará con el Mob en el lugar actual y sólo requiere área de caza. Modo cazador atraerá al Mob al área de batalla antes de pelear y requiere área de Caza y área de Batalla. Véase "Configuración de Batalla.
- Battle after login: Permite Comenzar Batalla al loguear.
- Fight Delay: Retrasa tiempo en segundos antes de seleccionar nuevo Mob.
- Pickup item: Hace que el personaje recoja ítems en rango.
- Pickup unknown item: Fuerza al personaje a recoger ítems desconocidos.
- Loot Item & Mob: Atacar y recoger ítems de un Mob de otro jugador.
- Change target when other player select mob: Cambia de target si otro jugador selecciona tu Mob.
- Timeout: Plazo de la acción si el target no se puede alcanzar o recoger.
- Accept revive from other player: Aceptar resurrección de otro jugador (Cualquiera que no esté en la lista de amigos).
- Auto attack aggressive mob: Auto atacar Mob que ataque o seleccione a tu pj.
- Attack unknown mob: Forzar al personaje a atacar un Mob desconocido.
- Sweep & Sow before attack: Forzar al pj a hacer Sweep y Sow antes de atacar.
- Pickup item before attack: Forzar al personaje a recoger ítems antes de atacar Mobs.
- Auto counter attack: Permite al personaje contraatacar Mobs agresivos aunque no esté en Modo Batalla
- Pickup only my item: Forzar al personaje a recoger sólo sus items.
- Sit: Condición de HP y MP (%) para descansar.
- Stand: Condición de HP y MP (%) para resumir batalla.
- When not found mob: Permite al líder decidir si esperar, descansar o cambiar lugar de casería si no se encuentran más Mobs.
- Change to nearest target: Permite al líder cambiar al target más cercano.

Condición > Área

Permite establecer rango de batalla.

- Hunting Area: Rango para cazar Mob. Depende de tu Modo de Batalla. Si seleccionas Modo Normal, tu personaje peleará con el Mob súbitamente en esta área (Círculo/Rectángulo rojo en el mapa). Para Modo Cazador, ésta área se usa sólo para atraer al Mob. El líder seleccionará un target en ésta área y lo llevará al área de batalla (Círculo/Rectángulo amarillo en el mapa). Sólo el líder se requiere en ésta área.
- Battle Area: Las peleas se efectúan en ésta área. Ésta área es requerido por el líder y los seguidores si seleccionas Modo Cazador (mostrada como círculo rojo).
- Rest Area: Rango para que tu personaje descanse cuando su HP o MP (%) caiga bajo un límite. Área de descanso se mostrará como una cruz verde (+) en el mapa. Puedes dejar esto en blanco si quieres utilizar el área actual como área de descanso.

Combat > Condition






Fight

Area

Logout

Misc

Hunting Area

	X	Y	Z	Radius
	79,383	149,589	-3,528	500
	80,170	150,139	-3,528	200
	80,831	150,293	-3,528	100
	81,399	150,272	-3,528	0
	81,639	150,120	-3,528	0

▼

My Loc

Radius

Add

Edit

Del

Battle Area

80020

149769

-3528

My Loc

Radius

100

Rest Area

80020

149769

-3528

My Loc

Condición > Desloguear

Permite establecer condiciones para salir del juego.

- Move to rest area before logout: Hace que tu personaje se mueva al área de descanso antes de desloguear. Requiere área de descanso. Ésta condición afectará todos los demás eventos de deslogueo.
- HP<n% logout: Permite desloguear cuando el HP (%) caiga bajo un límite y regresar al juego en segundos. (Pon 0 en reloguear si no quieres regresar al juego).
- GM petition: Permite desloguear al ser petitionado por un GM.
- Attacked by Enemy/player: Permite desloguear si un enemigo o jugador te ataca. (Puedes poner el nombre de un enemigo en General > Nombre)
- Found Enemy: Permite a tu personaje desloguear si aparece un enemigo dentro de un rango.
- Found Player: Permite a tu personaje desloguear si aparece un jugador dentro de un rango.
- Found Clan war: Permite a tu personaje desloguear si un miembro de una clan war aparece dentro de un rango.
- Found RaidNPC: Permite a tu personaje desloguear si aparece un Raid o NPC en rango.
- Player lock by mob: Permite desloguear si un personaje en rango está siendo perseguido por Mobs mayores a un límite.
- When X < N: Permite desloguear cuando cierto item caiga bajo un límite.
- When server will be down: Permite desloguear antes de que el server se ponga offline.
- Not gain exp: Permite desloguear si tu personaje ya no gana experiencia.
- Pet hunger <n%: Permite desloguear cuando el porcentaje de hambre de la mascota caiga bajo un límite.

Combat > Condition

Fight Area Logout Misc

☐ 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 in range Delay sec, Logout and Relogin in sec

☐ Found Player in range Delay sec, Logout and Relogin in sec

☐ Found Clan War in range Delay sec, Logout and Relogin in sec

☐ Found RaidNPC 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

☐ Pet hunger < % Logout and Relogin in sec

Condición > Misc

- Use X When Y < N: Permite usar skill o item cuando cierto item caiga bajo un límite.
- Die return: Permite regresar a la villa, clan hall, castillo, etc al morir.
- Stop battle when level: Permite detener batalla al alcanzar cierto nivel.

Fight Area Logout Misc

Use X when Y < N

☐ Use [dropdown] When [dropdown] < [0]

☐ Use [dropdown] When [dropdown] < [0]

☐ Use [dropdown] When [dropdown] < [0]

☐ Die return to [Village] in [0] sec

☐ Stop battle when LV reach [0]

Comandos

Command es una serie de acciones que controlan a tu personaje en Modo Batalla. Se agrupan en Ataque, Curar, Buff, Debuff, Atacar con Mascota y Asistir con Mascota. Véase “Configuración de Batalla”.

Combat > Command

Attack Heal Buff Debuff Pet Attack Pet Assist

Action	Cond 1	Cond 2	Range	Runaway
<input checked="" type="checkbox"/> Attack (Melee)	HP > 0%		50	0

Add Edit Delete Up Down Copy

Mob

Da cierta información sobre Mobs como nombre, nivel y título. También permite hacer condiciones para atacar spoilear, germinar semilla y usar shots. Puedes activar la selección al presionar el botón de “Check all/Uncheck All”.

Adicionalmente, puedes elegir no atacar ciertos Mobs al definir su título y chequeando “Not attack mob titled” y su título. Por ejemplo, “Lv 50 Special Mob, Quest Monster”.

Search							Check All	Uncheck All
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

Nota! Clickea en la cabecera de la columna para ordenar data (Aplica a toda la gráfica).

Item

Da cierta información de ítems como nombre, tipo y grado. También permite establecer condiciones para recoger, destruir y auto usar item al pescar o pelear.

Search						Check All	Uncheck All
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		

Equipo

Permite establecer acción del equipo y de la party.

Nota! Cada cuenta de L2Divine puede detectar la status de cada una sin estar en party.

Party

- Loot: Establece el tipo de loot de la party.
- Auto invite: Permite auto invitar cierto jugador a la party.
- Invite: Permite invitar y sacar de party a ciertos miembros periódicamente.
- Auto accept invite: Permite aceptar invitación de party de cierto jugador.
- Reject party invite from unknown player: Permite rechazar invitación a party de un jugador que no está en tu lista de amigos.
- Dismiss party when become leader: Permite despedir la party entera si se es líder.

Party **Leader/Follower**

Invite

Loot: By turn including spoil

☐ Auto invite

☒ Invite **Banga** every **10** sec, Dismiss after **50** sec

☐ Invite every sec, Dismiss after sec

☐ Invite every sec, Dismiss after sec

☐ Invite every sec, Dismiss after sec

Accept/Dismiss

☐ Auto accept invite

☐ Reject party invite from unknown player

☐ Dismiss party when become leader

Líder

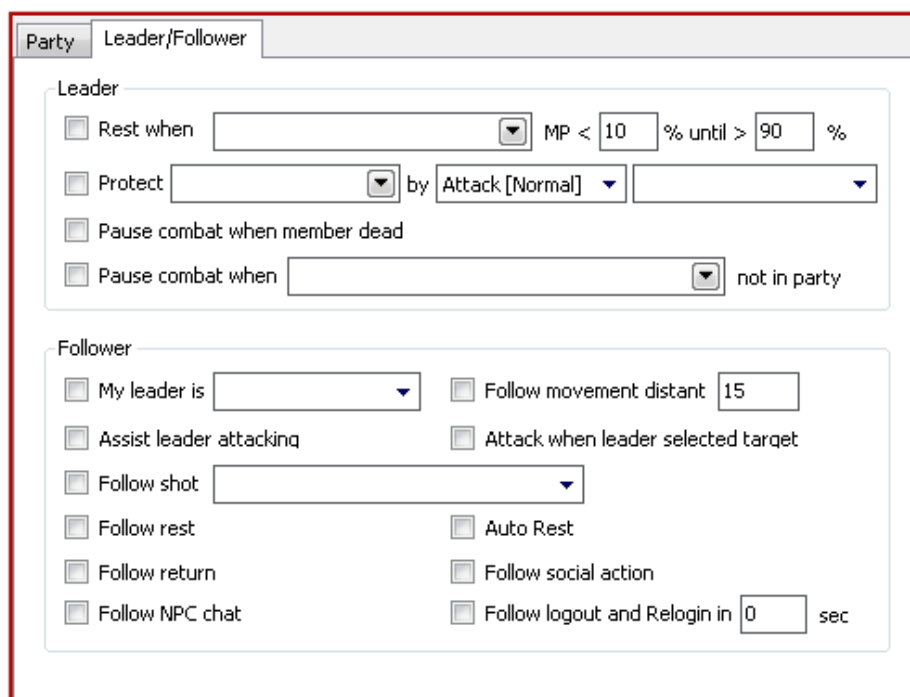
Líder es el personaje que dirige la batalla. (Chequea "I'm combat leader" en Combat > Fight). Sólo se permite un líder por party.

- Rest: Permite al líder descansar cuando la MP (%) de cierto pj caiga bajo un límite.
- Protect: Permite al líder proteger un pj con Skill y Shot cuando sea atacado por un Mob.
- Pause combat when member dead: Permite al líder esperar si un compañero muere. Úsalo para esperar un healer con la Skill Resurrection.
- Pause combat when member not in party: Permite al líder esperar si un compañero no está en party.

Seguidor

Seguidor es un miembro del equipo cuyas acciones siguen a las del líder.

- My Leader is: Permite seleccionar un personaje como tu líder.
- Follow movement distance: Permite seguir al líder a cierta distancia.
- Assist leader attacking: Permite al personaje asistir al líder atacando un Mob. (Requiere Comando Atacar).
- Attack when leader selected target: Permite al personaje atacar un Mob que el líder seleccione.
- Follow shot: Permite usar un Shot cuando el líder lo haga.
- Follow rest: Permite sentarse cuando el líder lo haga.
- Auto rest: Permite a tu personaje descansar cuando esté desocupado.
- Follow return: Permite al personaje usar item o Skill para regresar a la villa cuando el líder lo haga.
- Follow social action: Permite seguir la acción social del líder. (Victoria, Danza, etc.)
- Follow logout and relogin: Permite desloguear si el líder lo hace.
- Follow NPC chat: Permite seguir la charla del líder con NPC.



Party Leader/Follower

Leader

☐ Rest when MP < 10 % until > 90 %

☐ Protect by Attack [Normal]

☐ Pause combat when member dead

☐ Pause combat when not in party

Follower

☐ My leader is

☐ Follow movement distant 15

☐ Assist leader attacking

☐ Attack when leader selected target

☐ Follow shot

☐ Follow rest

☐ Auto Rest

☐ Follow return

☐ Follow social action

☐ Follow NPC chat

☐ Follow logout and Relogin in 0 sec

Tradeo

Permite vender, comprar, tradear o craftear. Tambien permite escanear Tiendas y auto vender y comprar. Véase “Configuración de Trade”.

Servitor

Permite llamar un servitor, como un Summon o mascota en Batalla. Información del servitor se mostrará en la ventana de Status, en la pestaña de información del Servitor.

Summonear

- Summoning: Selecciona item para llamar mascota o Skill para convocar Summon.
- Summon pet when master HP (%): Permite establecer límite de HP para llamar mascota. (Sólo mascotas)

Servitor Pelea

- Assist master attacking: Permite al Servitor asistir al amo pelando contra Mobs. Requiere comando de Ataque con Mascota.
- Rest when summon time: Permite al amo descansar cuando el tiempo restante del Summon (%) caiga bajo el límite.
- Protect servitor: Permite al amo proteger al Servitor.
- Automatic Use: Permite usar Beast Shots automáticamente.

Alimentar (Sólo mascotas)

- Your pet food: Selecciona la comida de tu mascota.
- Give food to pet: Permite alimentar a la mascota cuando el medidor de hambre (%) caiga bajo el límite.

Nota! Cuando el hambre caiga por debajo de 55%, la mascota comerá automáticamente.

Unsummonear (Sólo mascotas)

- Out of food: Regresar mascota a su item cuando se acabe la comida.
- Hunger (%): Regresar mascota a su item cuando el hambre caiga bajo el límite.
- HP (%): Regresar mascota a su item cuando su HP caiga bajo el límite.
- Master HP (%): Regresar mascota a su item cuando el HP del amo caiga bajo el límite.

Servitor	
Summoning	
<input type="checkbox"/> Pet	<input type="text" value=""/>
<input type="checkbox"/> Summon	<input type="text" value=""/>
<input type="checkbox"/> Summon pet when master HP >	<input type="text" value="0"/> %
Servitor Fight	
<input type="checkbox"/> Assist master attacking	<input type="checkbox"/> Automatic use <input type="text" value=""/>
<input type="checkbox"/> Protect servitor	<input type="checkbox"/> Rest when summon time < <input type="text" value="0"/> %
Feeding (Pet only)	
Your pet food is	<input type="text" value=""/>
<input type="checkbox"/> Give	<input type="text" value="1"/> food when hunger < <input type="text" value="56"/> %
Unsummon (Pet only)	
<input type="checkbox"/> When out of food	<input checked="" type="checkbox"/> When hunger < <input type="text" value="20"/> %
<input type="checkbox"/> When HP < <input type="text" value="20"/> %	<input checked="" type="checkbox"/> When master HP < <input type="text" value="20"/> %

Mini Juego

Pesca

Permite establecer condiciones para pescar. Para comenzar pesca, presiona "Fishing Start" en el Panel de Control.

- Fishing after login: Permite comenzar pesca al loguear.
- Battle if caught mob: Permite pelear al capturar Mob. Requiere Comando > Atacar (No olvides poner el equipamiento de R-HAND y L-Hand).
- Logout if caught mob: Permite desloguear si se captura un Mob. Útil con Healers que no son suficientemente fuertes para pelear contra Mobs.
- Auto detect night fish: Permite cambiar a carnada luminosa de noche para pescar peses nocturnos.
- Fishing potion: Permite usar poción de pesca cada hora.
- Fishing shot: Permite usar Shot para pesca.
- Use fishing shot when fish hp (%): Permite usar Shot de pesca cuando el HP del pez es mayor al límite.
- Use fishing shot when time: Permite usar Shot de pesca cuando el tiempo caiga bajo el límite.
- Change location: Permite cambiar de lugar de pesca periódicamente.
- Location: Permite pescar en cierto lugar. (Nota! Puedes dejar esto en blanco si quieres usar tu locación actual como lugar de pesca pero ésta debe ser en un lugar cerca del agua). Ésta opción se usa con "Change location every X min". El beneficio de cambiar de lugar de pesca es evitar que baje la probabilidad de pesca a causa de pescar en el mismo lugar por mucho tiempo. Locación tiene 2 puntos "Pescar" y "Move". Pescar es el área en la que se pesca (Mostrada como cruz roja (+) en el mapa). Move es el área por la cual tu pj se moverá para cambiar de lugar (Mostrada como cruz verde (+) en el mapa). Locación de moverse debe estar atrás del agua para que tu pj siempre esté viendo en dirección al agua.

Fishing | Sowing & Harvest

☐ Fishing after login ☒ Battle if caught mob

☐ Logout if caught mob and relogin in sec ☒ Auto detect night fish

Fishing Potion Fishing Shot

☐ Use Fishing Shot when fish hp > % ☐ Use Fishing Shot when time < sec

☒ Change location every min

Location

Fishing Location (x,y,z)	Move location (x,y,z)
-10826,113377,-3768	-10504,113530,-3704

Fishing Location My Loc

Move Location My Loc

Add Delete

Por ejemplo, la figura de abajo es la configuración correcta para muchos lugares. Cuando se empiece a pescar, tu personaje hará lo siguiente:

1. Moverse al “Moving location” más cercano y proseguir a “Fishing location”. (Locación 1 en la figura)
2. La pesca se empezará aquí hasta que el tiempo para cambiar de lugar llegue. Tu personaje se moverá de vuelta a “Moving location 1” y proseguirá a “Moving location 2”.
3. Moverse a “Fishing location 2” y empezar a pescar de nuevo!



Manor

Permite germinar (Sow) semillas en Batalla.

- Auto Sowing & Harvest: Permite germinar en batalla.
- Seed: Tipo de semilla para germinar (Soporta 3 tipos).

Nota! Si quieres Spoilear, tus enanos deberán germinar para evitar que el cuerpo desaparesca al usar Sweeper, para después usar la herramienta de cosechar.



Fishing Sowing & Harvest

☒ Auto Sowing & Harvest

Seed

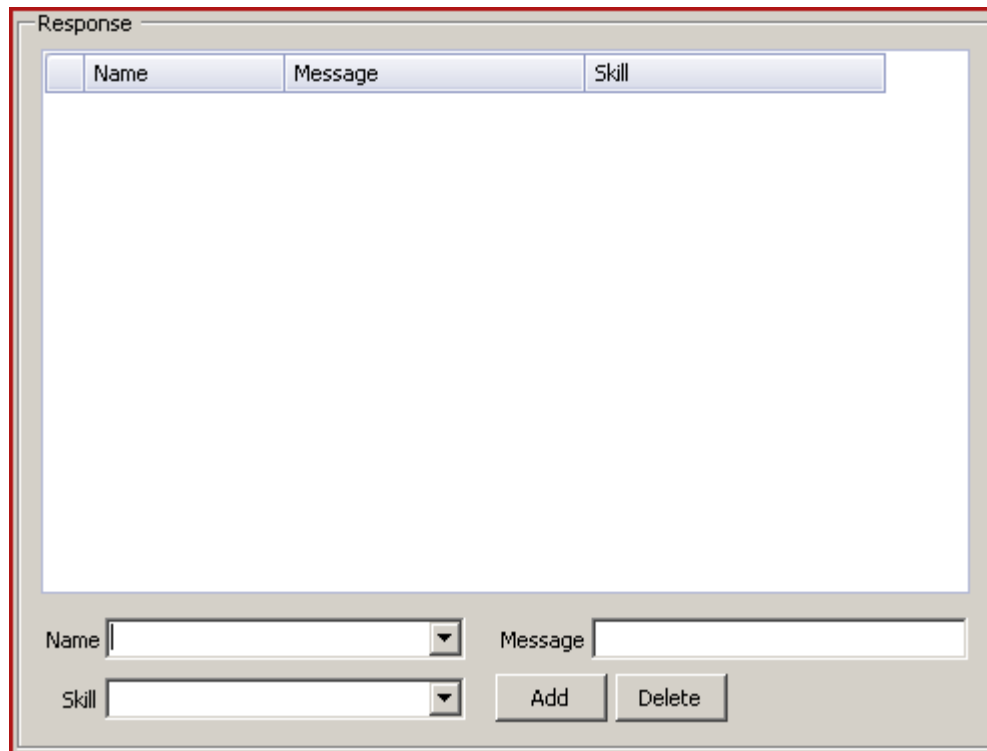
Seed

Seed Seed: Blue Coda

Control de Mensajería

Permite efectuar Skill en un jugador por mensajes.

- Name: Nombre del que envía el mensaje.
- Message: Mensaje privado.
- Skill: Skill que se efectuará como respuesta.



Response

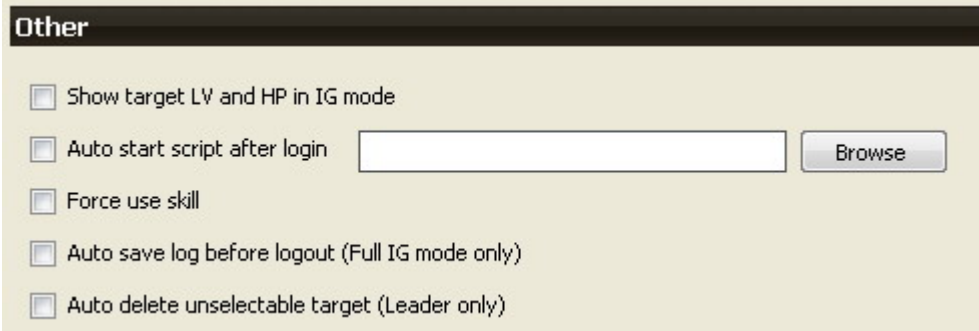
Name	Message	Skill
------	---------	-------

Name Message

Skill

Otro

- Show target LV and HP in IG mode: Da información de target (Nivel y HP) cuando se selecciona un Mob en Modo In-Game.
- Auto start script after login: Auto empezar Scripts al loguearse.
- Force use skill: Permite forzar una skill. (Como si se presionara CTRL)
- Auto-save log before Logout: Guardar un log automáticamente antes de desloguear.
- Auto-delete unselectable target: Permite borrar un target que no puede ser seleccionado.



The image shows a window titled "Other" with a dark header bar. Below the header, there are five settings, each with a checkbox and a label:

- ☐ 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)

Capítulo 4: Configuración de Batalla

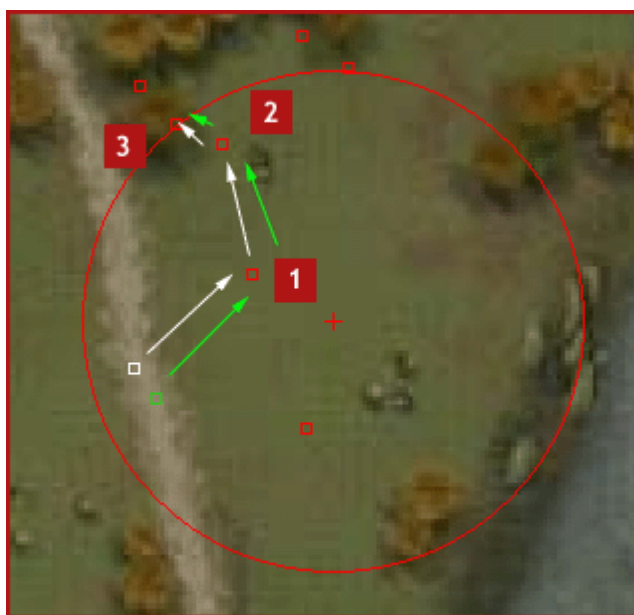
Modo Batalla

Hay 2 tipos de estilo de Batalla en L2Divine, Modo Normal y Modo Cazador. En Normal se peleará con los Mobs en el lugar donde éstos estén. En Modo Cazador se atraerá el Mob a un área específica y se peleará ahí.

Modo Normal

Como se mencionó, en este modo se peleará con el Mob en su lugar así que líder y seguidores se moverán juntos a la batalla. Aquí la forma para configurar a tu personaje en Modo Normal:

1. Selecciona Modo de Batalla a Modo Normal. (Combat > Condition > Fight > Battle Mode)
2. Sólo Líder: Escoje áreas de batalla dando su locación y rango (Com > Condition > Area > Hunting). Puedes ver la circunferencia del área de batalla como un círculo/rectángulo rojo en el mapa.
3. Sólo Seguidores: Selecciona el nombre del líder que ha de dirigir la batalla. (Team > Leader/Follower > "My Leader is").
4. Establece comandos y otras condiciones, luego presiona "Battle Start".



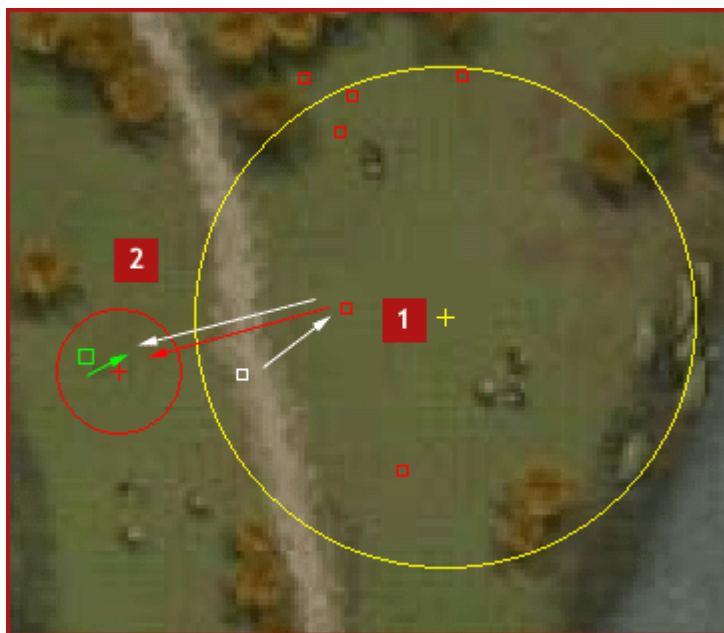
Modo Cazador

En este modo, líder y seguidores efectuarán diferentes acciones:

- Líder: El líder seleccionará al Mob más cercano en el área de Cazería. Cuando el Mob lo persiga (Si el target no es agresivo, tu pj lo golpeará una vez), el líder atraerá al Mob al Área de Batalla y peleará al llegar.
- Seguidor: El Seguidor esperará en el Área de Batalla y no hará ninguna acción (Atacar, Curar o Buffear) en ningún target fuera del Área de Batalla.

Aquí la forma de configurar tu personaje para Modo Cazador:

1. Selecciona Modo de Batalla a Modo Cazador. (Combat > Condition > Fight > Battle Mode)
2. Sólo Líder: Escoge Áreas de Cazería dando su locación y rango (Com > Condition > Area > Hunting). Puedes ver ésta área como un círculo amarillo en el mapa.
3. Escoge Áreas de Batalla dando su locación y rango (Com > Condition > Area > battle). Puedes ver ésta área como un círculo rojo en el mapa.
4. Establece comandos y otras condiciones, luego presiona "Battle Start".



Comandos

Para poder pelear debes establecer comandos. Comandos son conjuntos de acciones agrupados en Ataque, Curar, Buffear, Debuffear, Atacar con Mascota y Asistir con Mascota.

Combat > Command

Attack Heal Buif Debuif Pet Attack Pet Assist

	Action	Conc 1	Cond 2	Range	Runaway
<input checked="" type="checkbox"/>	Attack (Melee)	HP>C%		50	0

1/1

Add Edit Delete Up Down Copy

Atacar

Comando Atacar es una acción para pelear con Mobs. Se ejecutan en orden y reinician al atacar nuevo Mob.

- Attack By: Selecciona ataque (melee) o Skill.
- Attacker Condition 1: Tu condición de HP, MP, CP (%) y Soul (Unidades)
- Attacker Condition 2: Igual a "Condición 1" (Opcional)
- Range: Distancia entre tu y tu target para atacar. Buscar los rangos de las Skills en Status > Skill.
- Shot: Selecciona Shot a usar.
- Repeat: 1 vez [once] (Se hace una vez sin importar el resultado), Hasta éxito [Until success] (Se repite hasta que la Skill haga efecto en el Mob) y hasta que el target muera [Until target die].
- Runaway: Rango para correr al efectuar Skill.
- Mob No: Número de Mobs alrededor de tí.
- Mob HP: HP (%) del Mob.
- Target: Target para atacar. Hay 2 tipos: Target del Líder [Leader Target] (Se atacará el target del líder) y No Target del líder [None Leader Target] (Se atacará un Mob diferente que el líder).
- R Hand: Equipamiento (arma/escudo) en mano derecha.
- L Hand: Equipamiento (arma/escudo) en mano izquierda.

Command - Attack

Attack By: [dropdown]

Attacker Condition 1: [dropdown] [dropdown] [text box] %

Attacker Condition 2: [dropdown] [dropdown] [text box] % (Optional)

Range: [text box]

Shot: [dropdown]

Repeat: [dropdown]

Runaway: [text box]

Mob No >: [text box]

Mob HP: [dropdown] [text box] %

Target: [dropdown]

R. Hand: [dropdown]

L. Hand: [dropdown]

OK Cancel

Ejemplo para Bounty Hunter, Fortune Seeker

1. Spoilear

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's Target

R Hand:

L Hand:

OK Cancel

2. Ataque (melee)

Command - Attack

Attack By: **Attack (Melee)**

Attacker Condition 1: HP > 0 %

Attacker Condition 2: % (Optional)

Range: 50

Shot:

Repeat: Until target: die

Runaway: 0

Mob No >: 0

Mob HP: > 0 %

Target: Leader's Target

R Hand:

L Hand:

OK Cancel

3. Sweep

Command - Attack

Attack By: **Sweeper**

Attacker Condition 1: HP > 0 %

Attacker Condition 2: % (Optional)

Range: 40

Shot:

Repeat: 1 time

Runaway: 0

Mob No >: 0

Mob HP: = 0 %

Target: Leader's Target

R Hand:

L Hand:

OK Cancel

Ejemplo para Spell Singer

1. Solar Flare

Command - Attack

Attack By: Solar Flare

Attacker Condition 1: MP > 50 %

Attacker Condition 2: 0 % (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: 0 % (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: 0 % (Optional)

Range: 300

Shot:

Repeat: Until success

Runaway: 300

Mob No >: 0

Mob HP: > 0 %

Target: Targeting Team

R Hand:

L Hand:

OK Cancel

Ejemplo para Warder

1. Fallen Attack

Command - Attack

Attack By: **Fallen Attack**

Attacker Condition 1: HP > 0 %

Attacker Condition 2: Soul > 0 % (Optional)

Range: 40

Shot:

Repeat: 1 time

Runaway: 0

Mob No > 0

Mob HP > 0 %

Target: Leader's Target

R Hand:

L Hand:

OK Cancel

2. Ataque Normal

Command - Attack

Attack By: **Attack [Normal]**

Attacker Condition 1: HP > 0 %

Attacker Condition 2: > 0 % (Optional)

Range: 40

Shot:

Repeat: Forever

Runaway: 0

Mob No > 0

Mob HP > 0 %

Target: Leader's Target

R Hand: Tarbar

L Hand: Round Shield

OK Cancel

Nota! Estos son sólo algunos ejemplos. Puedes crear tus propios comandos que se ajusten a tu estilo de pelear.

Curar

Comando curar son acciones para curarte a ti y a tu equipo con Skills como Greater Heal, Resurrection y Recharge. Se ejecutan por condición.

- Target Name: Target a curar. (Usar "Me" para representarte a ti mismo y separa los nombres con comas).
- Pet Only: Permite curar al Servitor de tu target.
- Healer MP(%): Límite de MP (%) del Healer.
- Target Condition 1: Condición de HP, MP y CP (%) del target.
- Target Condition 2: Igual que condición 1 (Opcional).
- Action by Skill: Skill de curación a usar
- Action by Item: Item de curación a usar.
- Detection: Auto Detectar [Auto Detect]: Se usa si la Skill no está en efecto, Retrasar [Delay]: Se usa periódicamente y De Inmediato [Immediately]: Se usa inmediatamente.
- Shot: Shot a usar.
- Priority: High [Prioridad Alta]: Se usa en batalla, Low [Baja]: Se usa al estar desocupado.
- Do not select target: Permite al personaje realizar acción sin necesidad de un target.

Nota! Target Condition1 y Target Condition 2 serán ignorados en el tipo de detección "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

Ejemplo para Elven Elder

1. Greater Heal

Command - Heal

Target Name:

☐ Pet Only

Healer MP > %

Target Condition 1: HP < 50 %

Target Condition 2: % (Optional)

Action by Skill:

Action by Item:

Detection: ☒ Auto Detect
☐ Delay sec
☐ Immediately

Shot:

Priority:

☐ Do not select target

OK Cancel

2. Resurrection

Command - Heal

Target Name:

☐ Pet Only

Healer MP > %

Target Condition 1: HP = 20 %

Target Condition 2: % (Optional)

Action by Skill:

Action by Item:

Detection: ☒ Auto Detect
☐ Delay sec
☐ Immediately

Shot:

Priority:

☐ Do not select target

OK Cancel

3. Recharge

Command - Heal

Target Name:

☐ Pet Only

Healer MP > %

Target Condition 1: MP < 20 %

Target Condition 2: % (Optional)

Action by Skill:

Action by Item:

Detection: ☒ Auto Detect
☐ Delay sec
☐ Immediately

Shot:

Priority:

☐ Do not select target

OK Cancel

Buffear

Comando Buffear son acciones para buffearte a ti y a tu equipo con Skills como Wind Walk, Might y Shield. Se ejecutan por condición.

- Target Name: Target a buffear.
- Pet Only: Permite buffear el Servitor de tu target.
- Buffer Condition 1: Condición de HP, MP, CP (%) y Soul del Buffer.
- Buffer Condition 2: Igual que "Condición 1" (Opcional).
- Action by Skill: Buff a usar.
- Action by Item: Item de Buff a usar.
- Detection: Auto Detect [Auto Detectar]: Se usa si la Skill no está en efecto, Delay [Restrasar]: Se usa periódicamente, Toggle On [Activar]: Se usa si no se está afectado y Toggle Off [Desactivar]: Se usa si está afectado.
- Priority: High [Alta]: Se usa en batalla, Low [Baja]: Se usa al estar desocupado.
- Party Only: Se usa sólo en la party.
- Do not select target: Permite realizar acción sin seleccionar 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

Ejemplo para Elven Elder

1. Might

Command - Buff

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

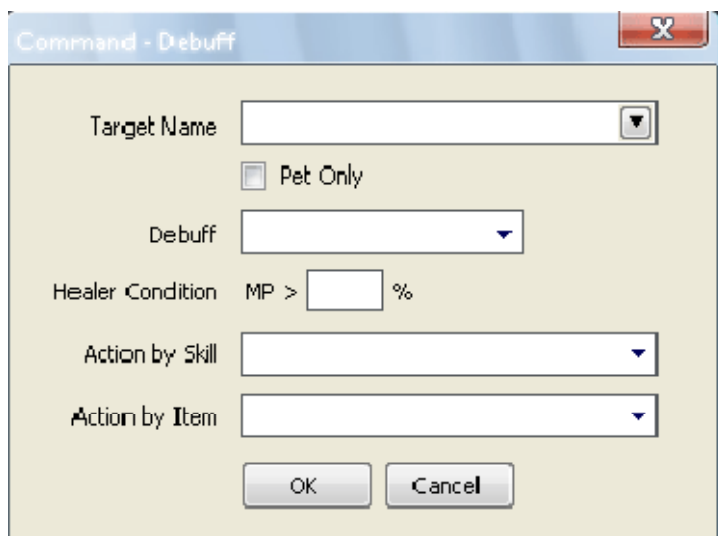
☐ Party only
☐ Do not select target

OK Cancel

Debuffear

Comando Debuffear son acciones para remover efectos de Debuffs que te afectan a ti y a tu equipo como Poison, Death Penalty y Bleed. Se ejecutan por condición.

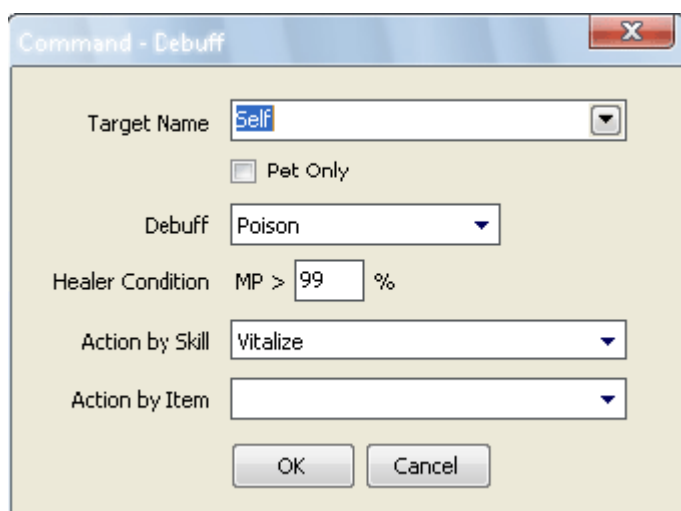
- Target Name: Target a Debuffear.
- Pet Only: Permite Debuffear el Servitor de tu target.
- Debuff: Debuff a remover.
- Healer Condition MP (%): Límite de MP (%) del Healer.
- Action by Skill: Skill Debuff a usar. (Incluye ataque normal para despertar de Sleep).
- Action by Item: Item Debuff a usar.



The screenshot shows the 'Command - Debuff' dialog box. It has a title bar with a close button. The fields are: 'Target Name' (a dropdown menu), 'Pet Only' (an unchecked checkbox), 'Debuff' (a dropdown menu), 'Healer Condition' (labeled 'MP >' followed by a text input field and a '%' symbol), 'Action by Skill' (a dropdown menu), and 'Action by Item' (a dropdown menu). At the bottom are 'OK' and 'Cancel' buttons.

Ejemplo

1. Paralysis



This screenshot shows the 'Command - Debuff' dialog box with example values: 'Target Name' is set to 'Self', 'Pet Only' is unchecked, 'Debuff' is set to 'Poison', 'Healer Condition' is 'MP > 99 %', 'Action by Skill' is set to 'Vitalize', and 'Action by Item' is empty. The 'OK' and 'Cancel' buttons are at the bottom.

Ataque con Mascota

Comando Ataque con Mascota son acciones del servidor para atacar junto con su amo. (Activa el cheque "Assist master attacking" en Servitor > Master Assists). Se ejecutan en orden al seleccionar otro Mob.

- Attack by: Skill de Mascota
- Hunger: Límite de hambre. (Sólo para mascotas. Deja 0 para Summons).
- Pet HP: HP (%) del Servitor.
- Pet MP: MP (%) del Servitor.
- Range: Rango entre el maestro y el mob para comenzar la acción de la mascota.
- Beast Shot: Permite al Servitor usar Beast Shot.
- Repeat: Tipo de repetición como Forever [Para Siempre], 1 Time [1 Vez] y Until success [Hasta Éxito].
- Mob HP: Condición de HP para atacar Mob.

The screenshot shows the 'Command - Pet Attack' dialog box. The 'Attack By' dropdown is empty. 'Hunger' is set to 0. 'Pet HP' and 'Pet MP' are empty. 'Range' is empty. 'Beast Shot' is empty. 'Repeat' is empty. 'Mob HP' is set to 0. 'OK' and 'Cancel' buttons are at the bottom.

Ejemplo para Hatchling

1. Bright Burst

The screenshot shows the 'Command - Pet Attack' dialog box with 'Attack By' set to 'Bright Burst'. 'Hunger' is 55. 'Pet HP' is 0. 'Pet MP' is 25. 'Range' is 900. 'Beast Shot' is empty. 'Repeat' is 'Until target die'. 'Mob HP' is '> 5'. 'OK' and 'Cancel' buttons are at the bottom.

2. Ataque

The screenshot shows the 'Command - Pet Attack' dialog box with 'Attack By' set to 'Attack'. 'Hunger' is 55. 'Pet HP' is 0. 'Pet MP' is 0. 'Range' is 900. 'Beast Shot' is empty. 'Repeat' is 'Until target die'. 'Mob HP' is '> 0'. 'OK' and 'Cancel' buttons are at the bottom.

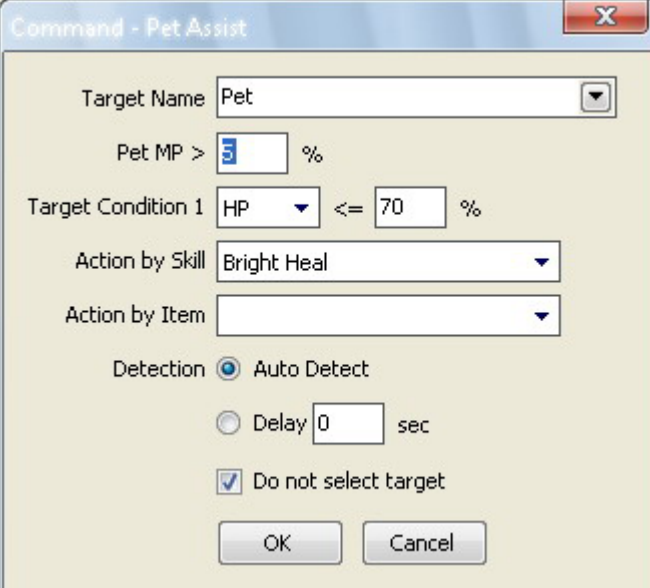
Asistir con Mascota

Comando Asistir con Mascota son acciones para que la mascota se asista a sí misma o a su amo con Skills como Servitor Recharge y Servitor Heal. Se ejecutan cuando la condición es verdadera.

- Target Name: Target para asistir.
- Pet MP: Límite de MP del Servitor.
- Target Condition 1: Condición del HP, MP, y Hambre del target.
- Action by Skill: Usar Skill de mascota.
- Action by Item: Usar item en el inventario de la mascota.
- Detection: Auto Detect [Auto Detectar]: Se usa si la Skill no está en efecto, Delay [Retrasar]: Se usa periódicamente.
- Do not select target: Selecciona target o no.

Ejemplo para Hatchling

1. Bright Heal



Command - Pet Assist

Target Name: Pet

Pet MP > 5 %

Target Condition 1: HP <= 70 %

Action by Skill: Bright Heal

Action by Item:

Detection: ☒ Auto Detect ☐ Delay 0 sec

☒ Do not select target

OK Cancel

Capítulo 5: Configuración para Tradeear

Tradear es una excelente característica de L2Divine. Con múltiples funciones de intercambio, Tradear nunca fue más fácil. Ve a Preference > Trading para ver las funciones que L2Divine puede hacer.

Tienda Privada

Permite establecer una tienda privada para comprar, vender y craftear items.

Configuración de Tienda

- Start shop after login: Permite hacer una tienda al loguearse.
- Default shop: Selecciona tu Tienda Privada predeterminada.
- Reset shop every: Tiempo (en minutos) para resetear tienda.
- Cycle item for Sell/Buy shop: Permite hacer un ciclo de ítems cuando esta reinicie
- Logout after shop empty: Permite desloguear cuando todas las ítems se hayan vendido. (Sólo para tiendas de vender)
- Shop location: Lugar donde se va a establecer la tienda. Si lo dejas en blanco, se usará tu locación actual.

Configuración de Items

- Shop type: Permite establecer ítems de la tienda.
- Shop title: Permite establecer el título de la tienda.
- Package Sell: Permite establecer venta en paquete (Sólo para tiendas de vender).

The screenshot shows a user interface for configuring a shop. It is divided into two main sections: 'Shop Setting' and 'Item Setting'.

Shop Setting:

- ☐ Start shop after login
- Default shop: Sell (dropdown menu)
- ☐ Reset shop every 0 minute
- ☐ Cycle item for Sell/Buy shop
- ☐ Logout after shop empty
- Shop Location: 0 0 0 (three input fields) and a My Loc button.

Item Setting:

- Shop Type: Sell (dropdown menu)
- Shop Title: (text input field)
- ☐ Package Sell

Below the 'Item Setting' section is a table with three columns: Name, Qty, and Price. The table is currently empty.

At the bottom, there is a form to add or delete items:

- Item: (dropdown menu)
- Qty: (input field)
- Price: (input field)
- Add (button)
- Delete (button)

Creación de Items

Permite crear ítems automáticamente.

- Recipe: Muestra Recipes, incluye Common y Dwarven.
- Qty: Número de ítems a crear.
- MP (%): Límite de MP
- Load (%): Límite de peso.
- Delay (Segundos): Retraso para la creación.

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

Recipe

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

Nota! Puedes crear ítems en batalla o tradeando presionando "Create" antes que el botón de "Battle Start" o "Trade Start".

Escaneo de Tiendas

Permite buscar ítems en las tiendas de otros jugadores.

- Start shop after scan complete: Permite hacer una Tienda Privada al completar escaneo (Requiere configuración de tienda).
- Shop type: Permite seleccionar tipo de tienda para escanear.
- Rescan every: Tiempo (en minutos) para reiniciar escaneo.
- Scan location: Rango de escaneo (Soporta multiples rangos). Si no se establece, se usará tu locación actual y un rango de 3,000.
- Preview: Permite la mostración de vista previa de área de escaneo en el Mapa Virtual. Mostrado como círculo amarillo.

Trading > Marketplace

Marketplace Auto Sell/Buy

Scan Setting

☐ Start shop after scan complete Shop Type All

☐ Rescan every 0 minute

Scan Location

x	y	z	Radius

Location My Loc Radius Add Del

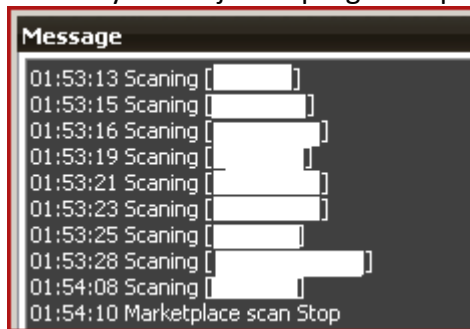
☐ Preview

Aquí la forma de configurar a tu personaje en el modo de escaneo de tiendas:

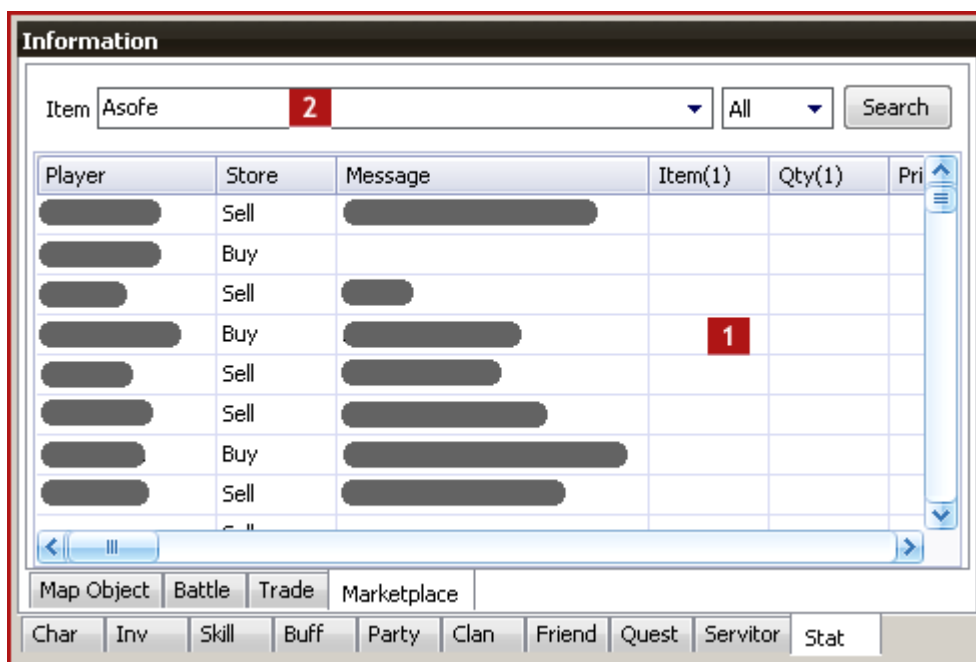
1. Proveer rango de escaneo.



2. Presiona “Scan start” en el Panel de Control y espera a que termine. (Tu personaje se moverá y mensajes de progreso aparecerán en la ventana de chat).



3. Ve a Information > Stat > Marketplace para ver el resultado.

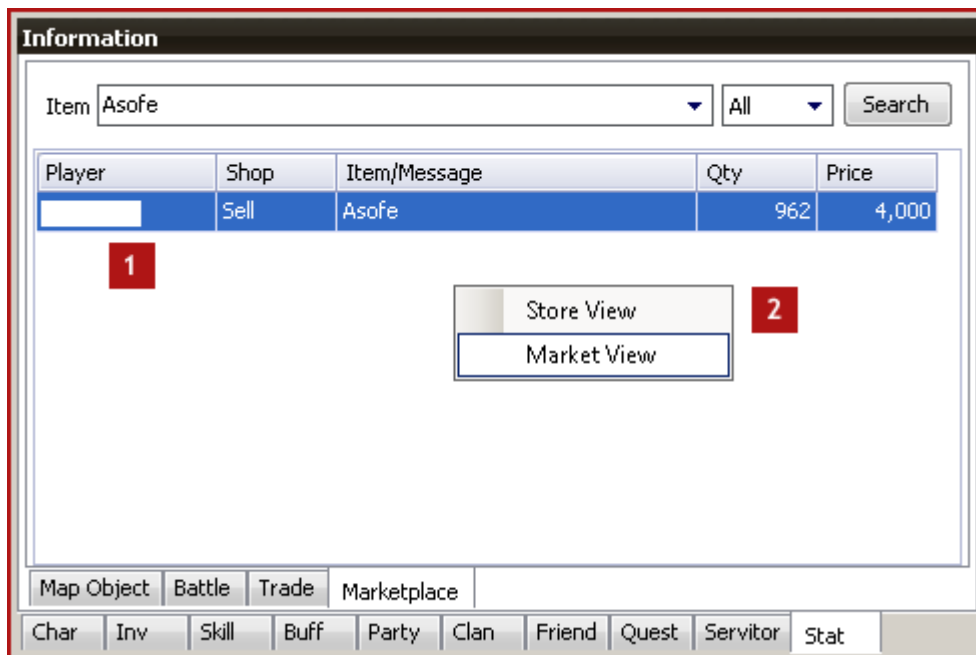


Stat de tiendas da información como:

- Player store information: Permite ver la información de tiendas de jugadores cercanos como nombre, tipo de tienda, título, items, cantidad y precio (Clickea el nombre para ver más información). Sólo el título de la tienda se mostrará la primera vez. Nombre de items, cantidad y precio se mostrarán al completar el escaneo.
- Filter: Permite filtrar los resultados del escaneo.

Nota! Doble-Clickear un nombre hará que tu personaje se mueva a él.

4. Filtra ítems que te interesen al seleccionar ítem y tipo de tienda, luego presiona “Search”.



El resultado de la búsqueda te mostrará todos los resultados de los ítems encontrados incluyendo cantidad y precio. Por ejemplo, la figura de arriba muestra todo el “Asofe” en la tienda. Sólo una tienda lo vende. 962 piezas a 4,000 adena. Usa los resultados de la búsqueda para comparar precios y ahorrar adena!

Nota! Para regresar a ver el área de mercado, haz click-derecho en la gráfica y selecciona “Market view”

Auto Vender y Comprar

Permite comprar y vender item durante el escaneo de tiendas.

- Type: Selecciona Vender o Comprar.
- Item: Item para vender o comprar.
- Qty: Cantidad del item.
- Price: Precio de item.

Por ejemplo, tu personaje venderá “Shining Arrow” a una tienda que las compre a 1,000 adena o más. En otras palabras, tu personaje comprará “Animal skin” de una tienda que las venda a 400 adena o menos.

	Item	Qty	Price
Sell	Shining Arrow	500	1,000

☒ Include with marketplace scan

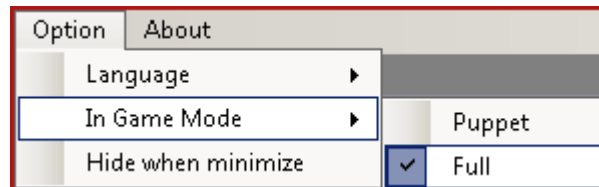
Sell ▼ Item Shining Arrow ▼ Qty 500 Price 1000 Add Del

Capítulo 6: Modo In-Game

Permite usar el cliente en Modo Automático. L2Divine tiene 2 Modos In-Game (IG):

- Puppet: Usa OOG e IG juntos. Primero, debes crear una cuenta OOG y mientras OOG siga conectado puedes cambiar a IG en cualquier momento.
- Full: Usa sólo el cliente normalmente.

Para cambiar entre Modo IG, ve a Option > In Game Mode

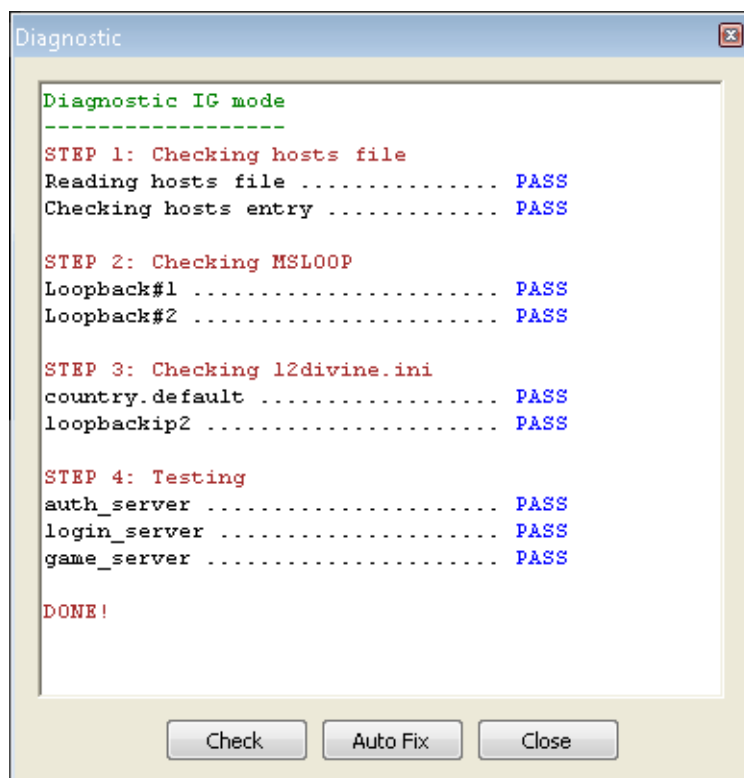


Configuración

Aquí la forma para configurar L2Divine para que soporte el Modo In-Game:

Instalación Automática

Ve a Option > Diagnostic y presiona "Auto Fix". L2Divine creará automáticamente los componentes necesarios para el Modo IG. Puedes diagnosticar tu problema de IG presionando "Check". Si todo está bien, todos los pasos terminarán en PASS.



Instalación Manual

1. Edita la información de Login (Setting > Config):
 - Selecciona un perfil de servidor.
 - Checkea "Set as default profile".
 - Pon la IP del servidor (Números solamente).

Server Profile

Profile

☐ Set as default profile

Login Server IP

Login Server Port

Protocol Version

Game Server

2. Crea 2 Adaptadores de Bucle Invertido de Microsoft con las siguientes direcciones:
 - IP1 : 61.90.252.1, Sub net mask : 255.255.255.252
 - IP2 : 61.90.252.2, Sub net mask : 255.255.255.252

Nota! Lee sobre agregar un Bucle Invertido en el Apéndice A

3. Agrega IP1 y tu NombreDeHost a tu Hosts file (Sólo la región del servidor)
 - 61.90.252.1 TuNombreDeHost
 -

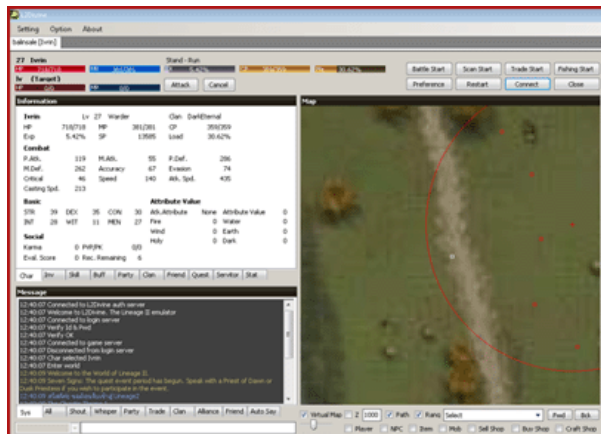
Nota! La Localización del archivo Hosts en Windows XP/Vista es "C:\WINDOWS\system32\drivers\etc" y "C:\WINNT\system32\drivers\etc" para Windows 2000.

4. Actualiza IP2 a "loopbackip2" en la sección "Option" de l2divine.ini

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

Comenzar Modo Pupper

1. Crea una cuenta OOG.



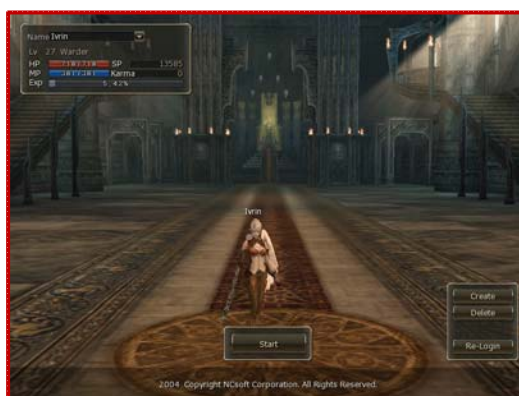
2. Abre el cliente y loguea con cualquier ID y PWD



3. Selecciona servidor "Tor" (Tor es un servidor virtual creado por L2Divine. No existe en el oficial.)



4. Selecciona personaje OOG actual.

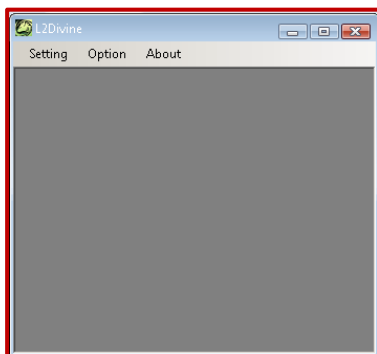


5. Presiona “End” para abrir la ventana de “Preference” y “Home” para cambiar modos de batalla. Información adicional (Nivel, HP) Se mostrarán al seleccionar target.



Comenzar Modo Full

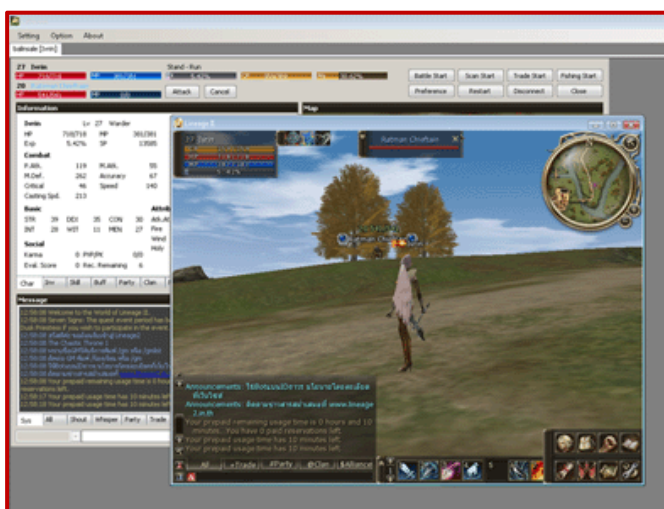
1. Abre L2Divine.



2. Empieza el juego, pon tu ID y PWD, selecciona servidor y personaje.



6. Cuenta de L2Divine aparecerá mientras el juego cargue. Cuando termine de cargar presiona "End" para abrir la ventana de "Preference" y "Home" para cambiar entre modos de batalla. Información adicional (Nivel, HP) se mostrarán al seleccionar target.



Capítulo 7: Trucos & Sugerencias

Path Points Personalizados

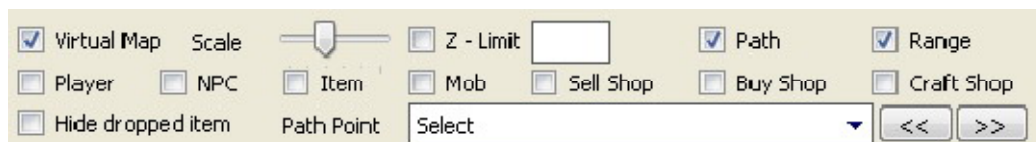
1. Abre worldmap.jpg para localizar las células de tu locación (como “22_22” para “Town of Giran”).



2. Abre map/22_22.map y ve a la sección [pathpoint] e ingresa el nombre del pathpoint y su localización. (Usa el comando /loc para ver la locación de tu personaje).

```
[pathpoint]
0=My Path Name;117342,16348,-5126;117289,16691,-5084;117029,17297,
```

3. Reinicia L2Divine para que se apliquen los cambios. Para moverse junto con el Path point, ve a la parte inferior derecha del mapa de L2Divine, selecciona el Path Point y presiona “<<” para ir hacia atrás o “>>” para ir hacia adelante.



Cambiar de lugar de batalla usando Path Point (Sólo líder)

1. Ve a Combat > Condition > Fight y chequea "Change hunting area".

When not found mob (Leader Only)

☐ Sit
☒ Change hunting area

2. Crea múltiples áreas de batalla. Pon locación y un radio de 0 para crear Path Point (Mostrada como línea blanca en el mapa). Cada punto se conectará creando un Path Point.



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

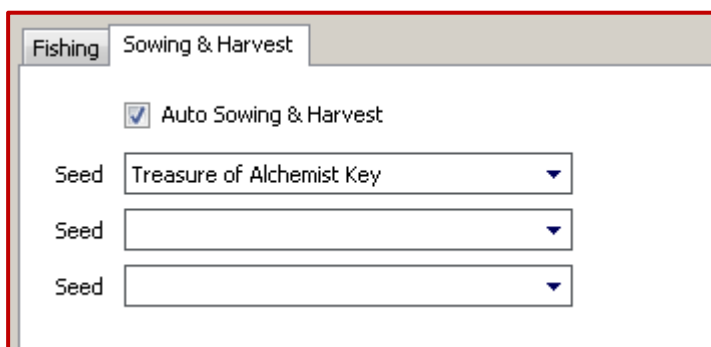
Battle Area

Radius

Rest Area

Abrir Treasure Chests

1. Ve a Mini Game > Sowing & Harvest, chequea “Auto Sowing & Harvest” y selecciona la llave a usar en batalla.



Fishing Sowing & Harvest

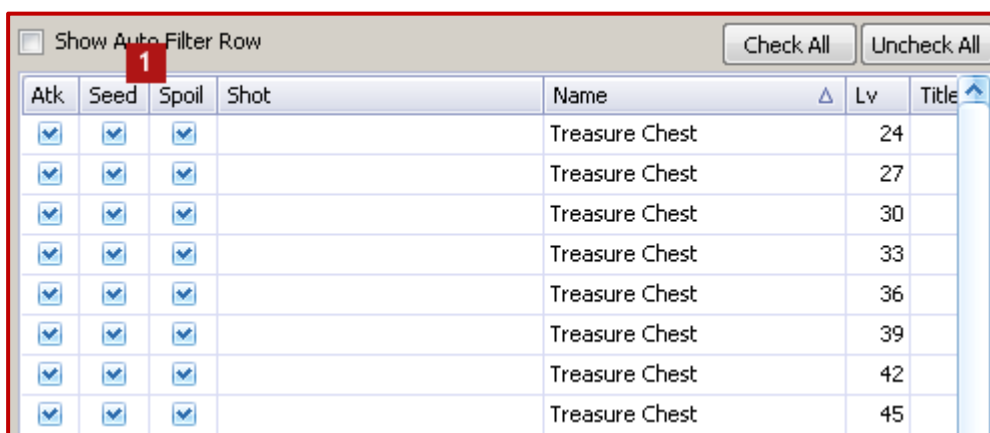
☒ Auto Sowing & Harvest

Seed Treasure of Alchemist Key

Seed

Seed

2. Ve a Combat > Mob y chequea “Seed” para Mob tipo “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	

Delevellear

1. Ve a Combat > Condition > Fight.

- Chequea "I'm combat leader".
- Cambia a Modo "Siege". (Antes llamado "Down Level")
- Chequea "Change hunting area".

The screenshot shows the 'Fight' tab with the following settings:

- ☒ I'm combat leader **1**
- ☐ Battle after login
- ☒ Pickup Item before attack
- ☐ Loot Item & Mob
- ☒ Timeout 5 sec
- ☐ Auto attack aggressive mob
- Battle Mode: Down Level **2**
- ☐ Fight delay 0 sec
- ☒ Pickup Range 50
- ☒ Change target when other player select mob
- ☐ Accept revive from other player
- Sit: ☒ HP < 30 % ☒ MP < 30 % ☐ Use relax skill
- Stand: ☒ HP > 100 % ☒ MP > 100 %
- When not found mob (Leader Only): ☐ Sit ☒ Change hunting area **3**

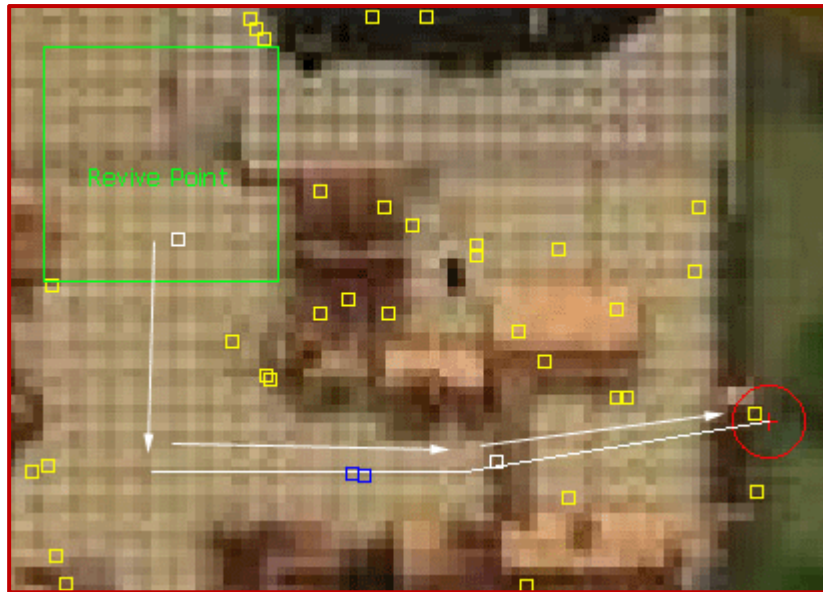
2. Ve a Combat > Condition > Area.

- Haz que el área de batalla rodee al NPC target.
- Haz un Path Point que pase por el respawn de cada pueblo. (Depende de cada pueblo).

The screenshot shows the 'Area' tab with the following 'Hunting Area' table:

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

Below the table, there are input fields for 'Location' (three empty boxes), 'My Loc' (button), 'Radius' (150), 'Add' (button), and 'Del' (button). The 'Add' button is highlighted with a red box.



3. Ve a Combat > Condition > Misc

- Chequea "Die return to Village" y el tiempo para regresar.
- Chequea "Stop battle when level =" y pon el nivel al que quieres regresar.

☐ Use when <

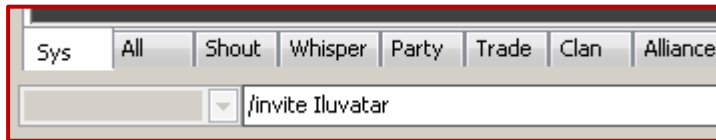
☒ Die return to in sec **1**

☒ Stop battle when level = **2**

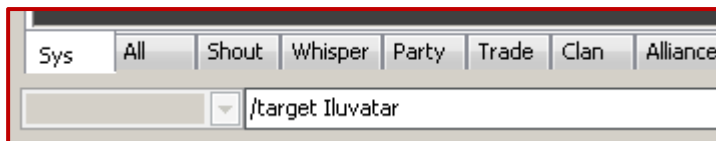
4. Pon "Normal Attack" en el comando de ataque para que tu personaje golpee al NPC.

Summon Friend (Sólo Summoner)

1. Invita a alguien a party “/invite name”.



2. Selecciona target con “/target name” o doble-clickea en un miembro de party en la ventana de party.



3. Usar “Summon Friend”.

Capítulo 8: Scripts

Escribir un Script*

-(Los códigos no se pueden traducir, ya que si se hace, el Script no funcionaria.*)

La forma más fácil de escribir un Script sencillo es con un editor de texto. Así que, usando el editor de texto que quieras, crea un archivo de texto con lo siguiente. DivineScript reconocen mayúsculas, así que si escribes el código tu solo, pon atención a la capitalización. Véase Apéndice B para referencia de comandos.

Ejemplo

```
// Un Ejemplo Muy Simple  
Msg(Console, "Hola Divine")
```

Para correr este Script, guárdalo y clickea el botón “Run Script” selecciónalo y confirma el diálogo.

Comentarios del Código

Diagonales dobles o // son comentarios del código. Están ahí simplemente para describir qué pasa en el Script, para comentar en las líneas y no se toman en cuenta en el Script.

Operador de Comparación

Puedes usar operadores para comprar valores en los comandos If y While. Divine soporta las operaciones siguientes:

==	Igual
!=	Desigual
>	Mayor que
<	Menor que
>=	Igual o mayor que
<=	Igual o menor que
!	No

Ejemplo

```
// Usar poción cuando el HP del pj sea menor que 50%  
If (Char.HP% < 50)  
{  
    UseItem("Potion")  
}
```

Sintaxis

Sensible a Mayúsculas

Sintaxis válida

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

Sintaxis Inválida

```
MSG(Console, "Hello Divine")
mSG(Console, "Hello Divine")
```

Un comando por línea

Sintaxis válida

```
MoveTo(115968, -174345, -760)
if (CountItem("Iron Ore") > 0)
{
}
```

Sintaxis inválida

```
MoveTo(115968, -174345, -760) Delay(3000)
if (CountItem("Iron Ore") > 0) {
}
```

Completar comienzo y fin del Scope

Sintaxis Válida

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

Sintaxis Inválida

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

Representar cadena con ""

Sintaxis Válida

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

Sintaxis Inválida

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

Propiedades Globales

Puedes usar las siguientes propiedades para representar tu estatus

Char.HP	Representa HP
Char.HP%	Representa porcentaje de HP
Char.MP	Representa MP
Char.MP%	Representa porcentaje de MP
Char.CP	Representa CP
Char.CP%	Representa soul (Sólo Kamaels)
Char.LV	Representa nivel
Char.Load%	Representa porcentaje de peso
Char.InParty	Representa el estatus de tu party
Target.HP	Represent HP del Target
Target.HP%	Represent porcentaje de HP del Target
Target.MP	Represent MP del Target
Target.MP%	Represent porcentaje de MP del Target

Apéndice A: Agregando Adaptador de Bucle Invertido de Microsoft

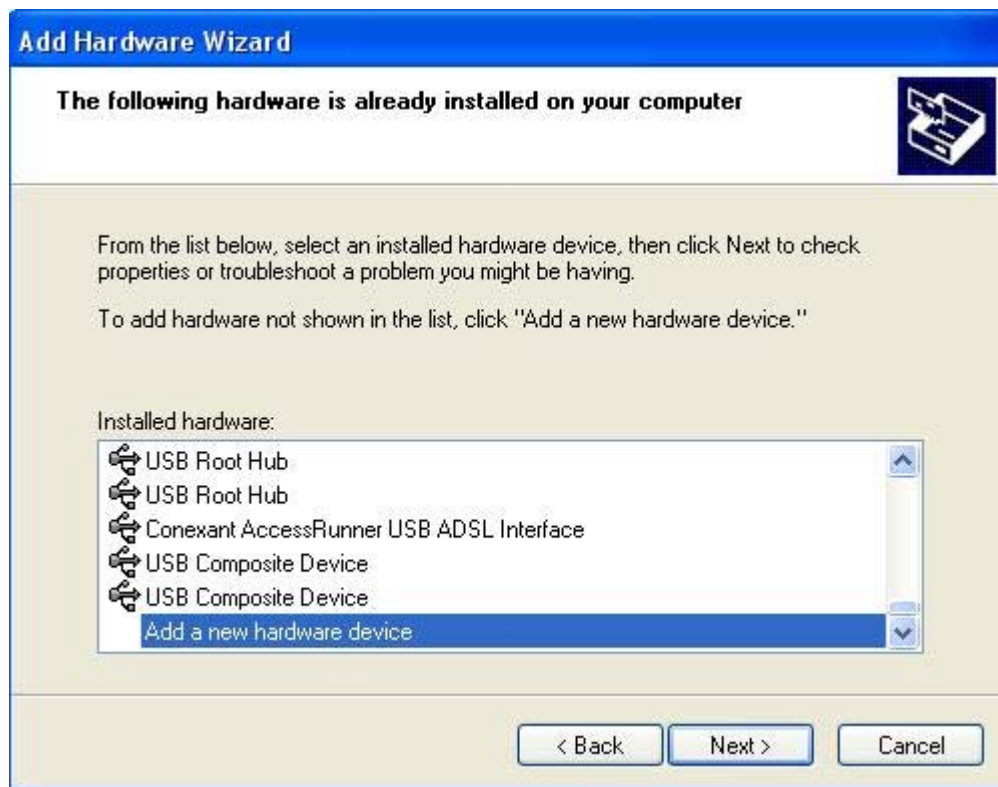
1. Ve a > Inicio > Panel de Control > Agregar Hardware



2. Selecciona "Si, ya he ..."



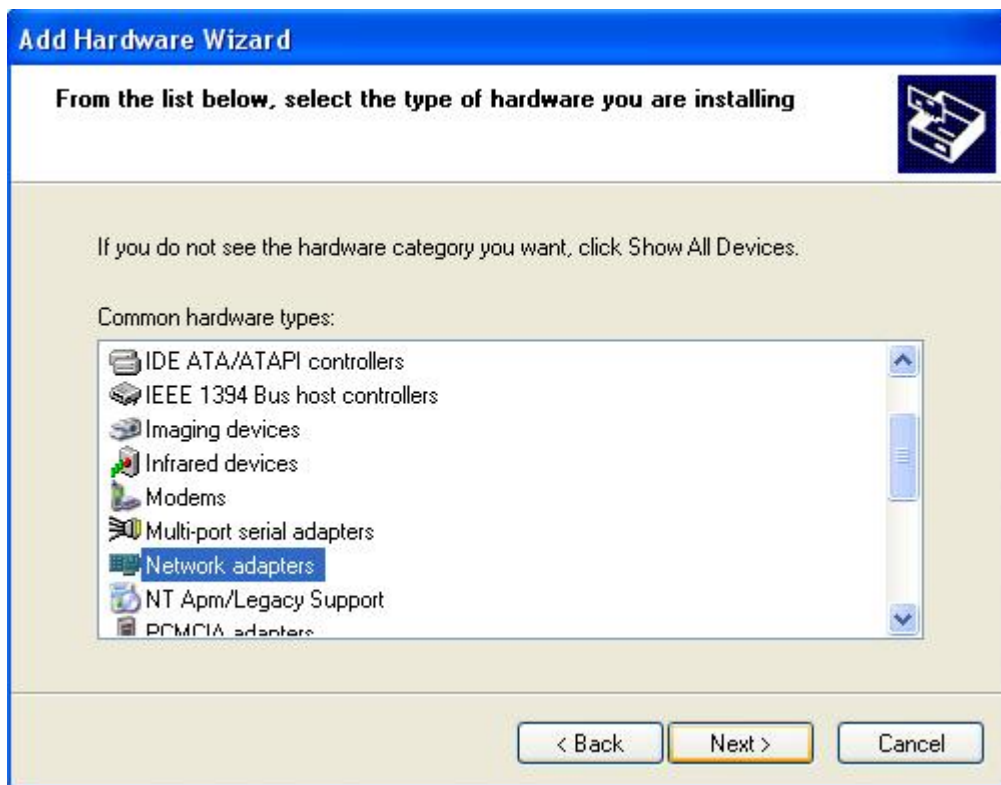
3. Baja al final de la lista y selecciona "Agregar un nuevo dispositivo de hardware"



4. Selecciona "Instalar el hardware ..."



5. Selecciona "Adaptadores de Red"

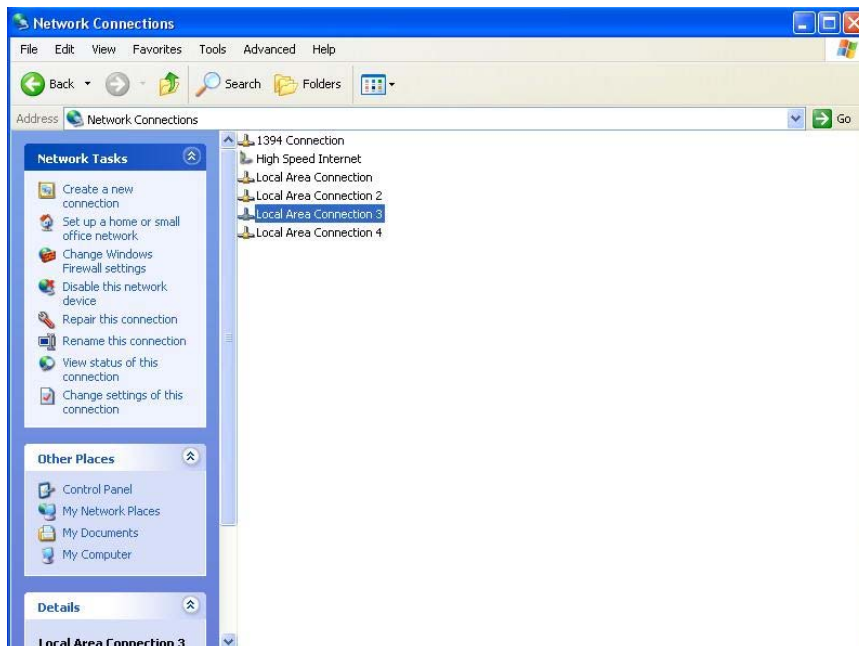


6. Selecciona “Microsoft” y “Adaptador de Bucle Invertido de Microsoft”

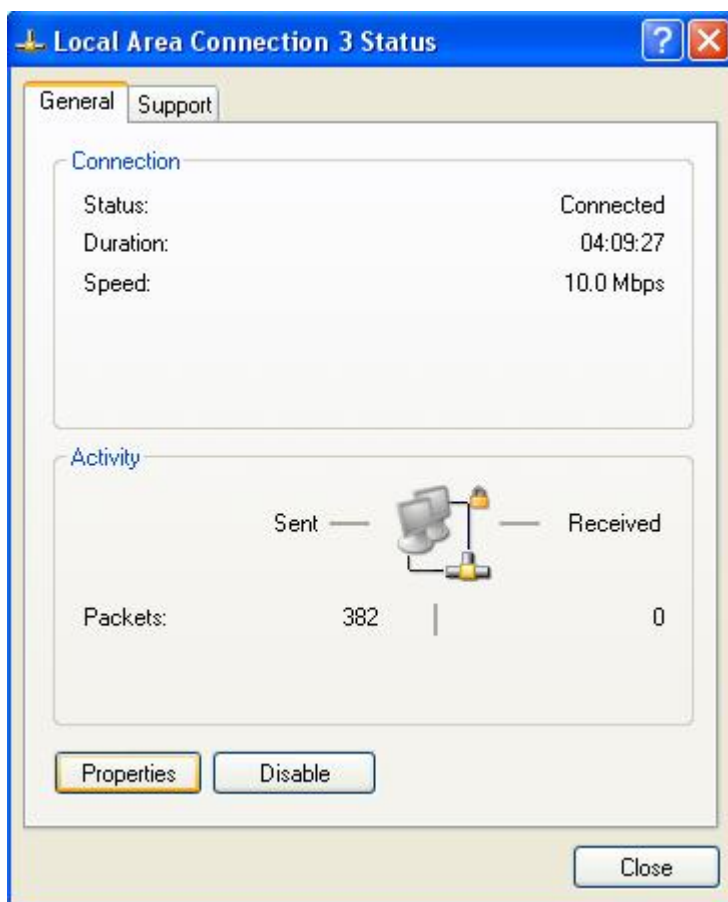


7. Presiona siguiente hasta que termine

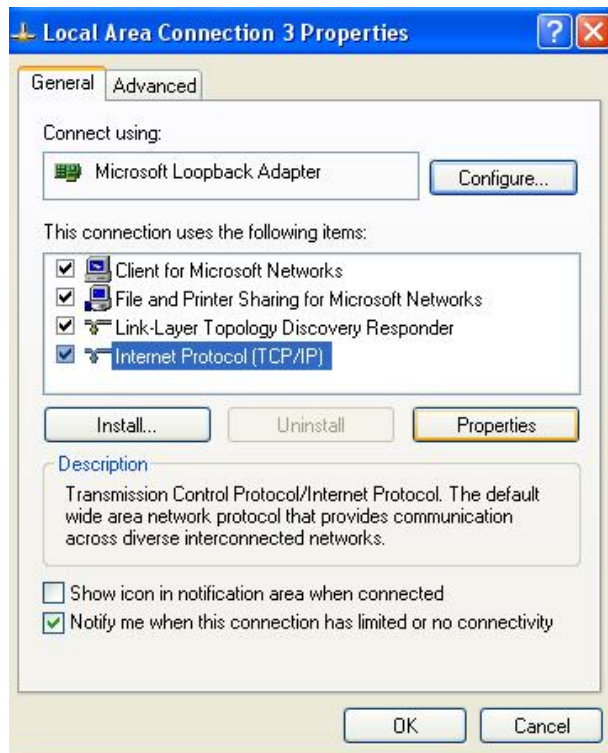
8. Ve a > Inicio > Panel de Control > Conexiones de Red y selecciona la conexión de Area Local que se creó.



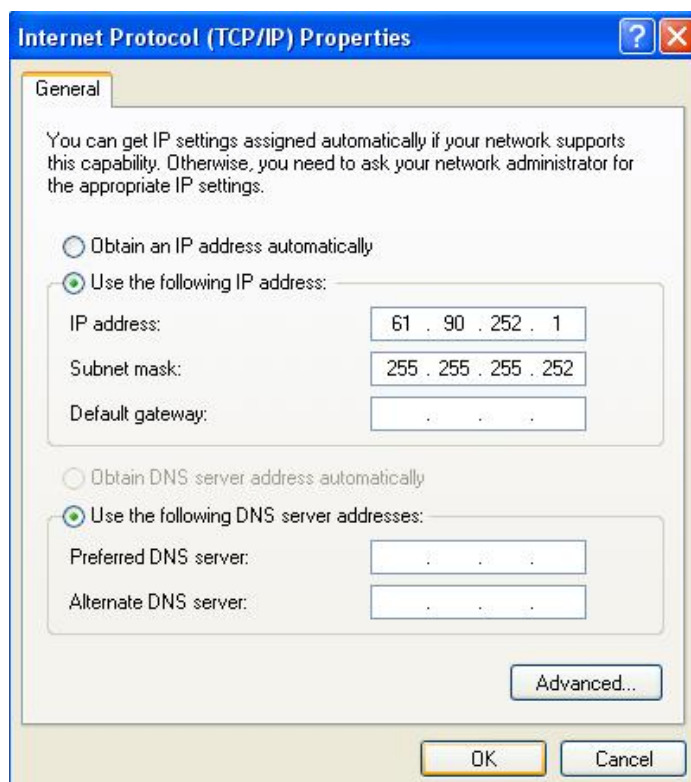
9. Selecciona "Propiedades"



10. Selecciona "Protocolo Internet (TCP/IP)" luego selecciona "Propiedades"



11. Selecciona “Usar la siguiente dirección IP” y pones la IP y máscara de sub red.



Apéndice B: Referencia a Comando Scripts

AddHuntingArea(radius, x, y, z) *Para agregar área de caza

Parameter	Locación (x,y,z) y radio
Regresar	None
Proponer	Agregar área de caza a la configuración actual
Ejemplo	<i>AddHuntingArea(115968, -174345, -760, 2500)</i>

AddItem(Item ID, Count), AddItem(Item Name, Count) *Para agregar ítems con el nombre o ID y el número de ítems.

Parámetro	ID de Item o Nombre de Item, Cantidad (Usar * para todas)
Regresar	No
Proponer	Agregar item a lista de compra, venta, depósito y retiro en el diálogo de trade.
Ejemplo	<i>AddItem("Scroll of Escape", 1)</i> <i>AddItem(17, *)</i>

BattleStart()

Parámetro	No
Regresar	No
Proponer	Activar personaje a Modo Batalla (Lo mismo que presionar el botón de "Battle Start")
Ejemplo	

BattleStop()

Parámetro	None
Regresar	None
Propose	Deactivate character from battle mode (Same as press "Battle Stop" button)
Ejemplo	

BuffLevel(Skill ID), BuffLevel(Skill Name)

Parámetro	ID de Skill o Nombre de Skill
Regresar	Nivel de Skill afectada
Proponer	Obtener nivel de Skill afectada (Usar con los comandos If y While)
Ejemplo	

ClearHuntingArea()

Parámetro	No
Regresar	No
Proponer	Remover todas las áreas de batalla de la configuración
Ejemplo	

CloseDialog()

Parámetro	No
Regresar	No
Proponer	Cerrar diálogo de NPC
Ejemplo	

Confirm()

Parámetro	No
Regresar	No
Proponer	Confirmar compra, venta, depósito o retiro con NPC
Ejemplo	<pre>// 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()</pre>

CountItem(Item ID), CountItem(Item Name)

Parámetro	ID o Nombre de Item
Regresar	Cantidad total de items
Proponer	Número de ítems en inventario (Úsalo con los comandos If y While)
Ejemplo	<pre>// Count no of Soulshot: D Grade While (CountItem(1463) < 1000) { // Do something }</pre>

CraftItem(Receipt ID)

Parámetro	Reciept ID
Regresar	No
Proponer	Manufactura de item
Ejemplo	<pre>// Create Soulshot: D Grade CraftItem(20)</pre>

CrystalizeItem(Item ID), CrystalizeItem(Item Name)

Parámetro	ID o Nombre de item
Regresar	No
Proponer	Cristalizar item
Ejemplo	

Delay(Millisecond)

Parámetro Tiempo en milisegundos
Regresar No
Proponer Pausar ejecución de Scripts
Ejemplo

DialogContain(text)

Parámetro Texto
Regresar Falso/Verdadero
Proponer Chequea si el diálogo emergente contiene el texto especificado o no
(Usar con los comandos If y While)
Ejemplo `If (DialogContain("2.4 km"))`
 {
 `SelectDialog("2.4 km")`
 `Return`
 }

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

Parámetro ID/Nombre de item y número de item
Regresar No
Proponer Destruir item
Ejemplo

Dismiss(Name)

Parámetro Nombre de personaje
Regresar No
Proponer Sacar jugador de party
Ejemplo

EnchantItem(Item ID, Item ID)

Parámetro ID de Arma o Armadura, ID de Scroll of Enchant
Regresar No
Proponer Encantar arma o armadura con Scroll específico
Ejemplo `Ver@Enchant Item.txt`

EnchantLevel(Item ID)

Parámetro ID de Item
Regresar Nivel de encantamiento
Proponer Obtener nivel de encantamiento de item específico (Usar con los comandos If y While)
Ejemplo

FishingStart()

Parámetro No
Regresar No

Proponer	Activar personaje a Modo de Pesca (Lo mismo que presionar el botón "Fishing Start")
Ejemplo	

FishingStop()

Parámetro	No
Regresar	No
Proponer	Desactivar personaje del Modo de Pesca (Lo mismo que presionar el botón "Fishing Stop")
Ejemplo	

ForceAttack(NPC ID), ForceAttack(NPC Name)

Parámetro	ID o Nombre de NPC
Regresar	No
Proponer	Forzar ataque a NPC
Ejemplo	<i>Down Level:</i>

```
// 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 {}

Parámetro	Propiedad/función global, comparador y valor
Regresar	Falso/Verdadero
Proponer	Compara el enunciado
Ejemplo	<i>If (CountItem(1835) == 0)</i>

```
{
    // Select list no. 1 to buy item
    SelectDialog(1)
}
Else
{
    // Sell list no. 3 to sell item
    SelectDialog(3)
}
```

Invite(Name)

Parámetro	Nombre de jugador
Regresar	No
Proponer	Invitar target a party
Ejemplo	Invite("dev")

IsMember(Name)

Parámetro	Nombre de jugador
Regresar	Falso/Verdadero
Proponer	Verifica si el jugador está o no en party
Ejemplo	<pre>If (IsMember("dev")) { Msg(Console, "dev joined party") } Else { Msg(Console, "dev not in party") }</pre>

Jump(Label)

Parámetro	Etiqueta de dirección
Regresar	No
Proponer	Saltar a etiqueta específica
Ejemplo	

Label:

Parámetro	No
Regresar	No
Proponer	Definir dirección
Ejemplo	<i>Exit:</i>

LeaveParty()

Parámetro	No
Regresar	No
Proponer	Salir de party
Ejemplo	

LocInRange(x, y, z, radius)

Parámetro	ubicación (x, y, z) y radio
Regresar	Falso/Verdadero
Proponer	Verifica ubicación ya sea en círculo específico o no (Usar con los comandos If y While)
Ejemplo	<pre>If (LocInRange(-59569, -56184, -2032, 500)) { Msg(Console, "In range") } Else { Msg(Console, "Not in range") }</pre>

Logout(Delay, Relogin Delay)

Parámetro	Tiempo para desloguear y tiempo para reloguear (en segundos)
Regresar	No
Proponer	Forzar deslogueo y relogueo
Ejemplo	<i>// Logout now and relogin in next 10 second</i> <i>Logout(0, 10)</i>

MoveTo(x, y, z)

Parámetro	locación (x, y, z)
Regresar	No
Proponer	Mover al personaje a locación específica. Usa el comando /loc para ver tu locación actual).
Ejemplo	<i>// Move to black wolf spawn location</i> <i>MoveTo(116633, -183771, -1568)</i> <i>MoveTo(116504, -183755, -1560)</i> <i>MoveTo(116548, -184397, -1568)</i> <i>MoveTo(116633, -185163, -1744)</i> <i>MoveTo(117115, -186064, -2088)</i> <i>MoveTo(117678, -186667, -2384)</i> <i>MoveTo(118566, -187339, -2776)</i> <i>MoveTo(119119, -188103, -3096)</i> <i>MoveTo(119674, -188351, -3264)</i> <i>MoveTo(120054, -187729, -3304)</i> <i>MoveTo(119537, -186438, -3248)</i>

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

Parámetro	Mensaje de Salida. Following are output type.	
	<i>Console</i>	Representa mensaje de consola (Usar dentro de Divine)
	<i>General</i>	Representa mensajes generales
	<i>Shout</i>	Representa mensaje shout
	<i>Trade</i>	Representa mensaje trade
	<i>Party</i>	Representa mensaje de party
	<i>Clan</i>	Representa mensaje de clan
	<i>Ally</i>	Representa mensaje de ally
	<i>Friend</i>	Representa mensaje de amigo (requiere Target)
	<i>Whisper</i>	Representa mensaje privado (requiere Target)
Regresar	No	
Proponer	Enviar mensaje a target	
Ejemplo	<i>Msg(General, "Hello")</i> <i>Msg(Whisper, "Hello", "Dev")</i>	

NpcDialog(NPC ID), NpcDialog(NPC Name)

Parámetro	ID o Nombre de NPC
Regresar	No

Proponer	Abrir diálogo de NPC
Ejemplo	Ver@Revenge of the Redbonnet.txt

Return

Parámetro	No
Regresar	No
Proponer	Regresar a siguiente comando de salto a
Ejemplo	<i>Jump("Start")</i>

```
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()

Parámetro	No
Regresar	No
Proponer	Regresar a la villa al morir
Ejemplo	<i>Ver@Down Level.txt</i>

ReturnToClanHall()

Parámetro	No
Return	No
Proponer	Regresar a clan hall al morir
Ejemplo	

SelectDialog(Link Name), SelectDialog(Link Index)

Parámetro	Índice o nombre de conexión
Regresar	No
Proponer	Seleccionar conexión del diálogo de NPC
Ejemplo	

SelectTarget(Name), SelectTarget(NPC ID)

Parámetro	Nombre de jugador; ID o Nombre de NPC
Regresar	No
Proponer	Seleccionar target de jugador/NPC/Mob (Representate a ti mismo con "Me").
Ejemplo	<i>// Buff myself</i> <i>SelectTarget("Me")</i> <i>UseSkill(1059)</i>

UseSkill(1068)

UseSkill(1077)

UseSkill(1040)

UseSkill(1204)

SetBattleArea(x, y, z, radius)

Parámetro	Locación y radio
Regresar	No
Proponer	Establecer área de batalla a la configuración actual.
Ejemplo	<i>SetBattleArea(115968, -174345, -760, 2500)</i>

Sit()

Parámetro	None
Regresar	None
Proponer	Hacer que el personaje se siente
Ejemplo	

Stand()

Parámetro	No
Regrear	No
Proponer	Hacer que el personaje se ponga de pie.
Ejemplo	

TradeStart()

Parámetro	No
Return	No
Proponer	Activar el Modo Trade (Lo mismo que presionar el botón "Trade Start")
Ejemplo	Ver@Craft Item.txt

TradeStop()

Parámetro	No
Regresar	No
Proponer	Desactivar el Modo Trade (Lo mismo que presionar el botón "Trade Stop")
Ejemplo	

UseItem(Item ID), UseItem(Item Name)

Parámetro	ID o Nombre de item
Regresar	No
Proponer	Usar item
Ejemplo	<i>UseItem(1830)</i> <i>UseItem("Scroll of Escape")</i>

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

Parámetro	ID o Nombre de Skill y Target
Regresar	No
Proponer	Usar Skill en Target
Ejemplo	Ver@Faverites Buff.txt

While() {}

Parámetro	Propiedad/función, comparador y valor
Regresar	Verdadero/Falso
Proponer	Rehacer hasta que el resultado sea falso
Ejemplo	<i>// Start battle</i> <i>Battle:</i> <i>BattleStart()</i> <i>// Fight until Black Wolf Pelt == 40</i> <i>While (CountItem(1482) < 40)</i> <i>{</i> <i> Delay(10000)</i> <i>}</i> <i>// Stop battle</i> <i>BattleStop()</i>