



L2Divine ガイドブック

Version 2.4

最終更新日 : 2009-7-18

目次

1章:L2Divine アカウント.....	8
アカウント作成.....	9
アカウント管理.....	11
2章: インストール.....	12
.NET Framework のインストール	13
L2Divine のインストール	13
マップと言語データファイルのインストール	13
3章: インターフェース	15
メイン画面.....	16
メインメニュー	16
設定(Setting)	16
オプション(Option)	17
ヘルプ(About)	17
接続設定(Config).....	17
アカウント作成(Create Account)	18
ゲームアカウント	20
コントロールパネル	20
ステータス(情報(Information))	21
メッセージ(Message).....	23
マップ(Map)	24
表示	24
マップ機能.....	24
ショートカット(Shortcut)	25

動作設定(Preference)	26
一般設定(General)	27
接続(Connection)	27
警告(Alert)	28
名前(Name)	29
戦闘(Combat)	30
状態(Condition) > 戦闘(Fight)	30
状態(Condition) > エリア(Area)	32
状態(Condition) > ログアウト(Logout)	33
状態(Condition) > その他(Misc)	35
コマンド(Command)	35
MOB(Mob)	36
アイテム(Item)	38
チーム(Team)	38
パーティー (Party)	38
リーダー (Leader)	40
追尾(Follower)	40
トレード(Trading)	41
召喚(Servitor)	42
召喚 (Summoning)	42
召喚の設定(Servitor Fight)	42
エサ(ペットのみ)(Feeding (Pet only))	42
召喚解除(ペットのみ)(Unsummon (Pet only))	42
ミニゲーム(Mini Game)	43
フィッシング(Fishing)	43
荘園(Manor)	46
メッセージコントロール(Messaging Control)	47

その他(Other)	48
4 章: バトル設定	49
バトルモード(Battle Mode)	50
ノーマルモード(Normal Mode)	50
ハンティングモード(Hunting Mode).....	51
コマンド(Command)	52
攻撃(Attack).....	53
例: バウンティーハンター(Bounty Hunter)、フォーチュンシーカー(Fortune Seeker)	55
例: スペルシンガー(Spell Singer)	56
例: ウォーダー(Warder)	57
回復(Heal).....	58
例: エルダー(Elven Elder).....	60
バフ(Buff)	61
例: エルダー(Elven Elder).....	63
デバフ(Debuff)	64
例:	64
ペット攻撃(Pet Attack).....	66
例: ハッチリン(Hatchling).....	66
ペット補助(Pet Assist).....	68
例: ハッチリン(Hatchling).....	68
5 章: トレード設定	69
個人商店(Private Store).....	70
商店設定(Shop Setting).....	70
アイテム設定(Item Setting)	70
アイテム製作(Item Creation).....	72
露店スキャン(Marketplace Scan).....	73
自動取引(Auto Sell & Buy)	76

6章: インゲーム (IG) モード	77
設定	78
自動設定	78
手動設定	79
パペットモードの開始	81
フルモードの開始	83
7章: Tips 集	85
カスタム・パスポイントの作成	86
パスポイントを使用してバトルエリアを変更 (リーダーのみ)	87
宝箱を開ける	88
レベルダウン	89
サモン フレンド (召喚職のみ)	92
8章: スクリプト	93
スクリプト作成	94
コメント	94
比較演算子	94
文法	95
アルファベットの大文字と小文字を区別します	95
1 行につき 1 コマンドだけ	95
スコープを示すカッコ({}) も 1 行使い省略不可	95
文字列はダブルクォーテーション(") で囲む	96
グローバルプロパティ	96
他のスクリプトを取り込む	96
付録 A: Microsoft Loopback デバイスの追加	98
付録 B: スクリプト・コマンドリファレンス	105
AddHuntingArea(x, y, z, radius)	106
AddRectHuntingArea(x, y, z, radius)	106

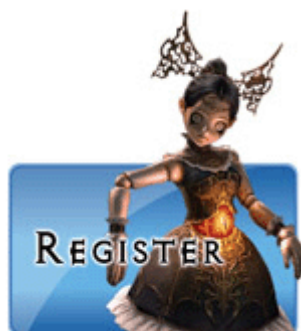
AddItem(Item ID, Count), AddItem(Item Name, Count)	106
BattleStart()	106
BattleStop()	106
BuffLevel(Skill ID), BuffLevel(Skill Name)	106
ClearHuntingArea()	107
CloseDialog()	107
Confirm().....	107
CountItem(Item ID), CountItem(Item Name)	107
CraftItem(Receipt ID)	108
CrystalizeItem(Item ID), CrystalizeItem(Item Name).....	108
Delay(Millisecond)	108
DestroyItem(Item ID, count), DestroyItem(Item Name, count).....	108
DialogContain(text).....	108
Dismiss(Name)	109
DropItem(Item ID, count), DropItem(Item Name, count).....	109
EnchantItem(Item ID, Item ID).....	109
EnchantLevel(Item ID)	109
Exit().....	109
FishingStart()	109
FishingStop()	110
ForceAttack(NPC ID), ForceAttack(NPC Name)	110
If () {} Else {}	110
Include(Filename).....	111
Invite(Name)	111
IsMember(Name).....	111
Jump(Label)	111
Label:.....	112

LeaveParty()	112
LocInRange(x, y, z, radius)	112
Logout(Delay, ReLogin Delay)	112
MoveTo(x, y, z)	112
Msg(Output, Message), Msg(Output, Message, Target)	113
NpcDialog(NPC ID), NpcDialog(NPC Name)	113
Return	114
ReturnToVillage()	114
ReturnToClanHall()	114
SelectDialog(Link Name), SelectDialog(Link Index)	114
SelectTarget(Name), SelectTarget(NPC ID)	115
SetBattleArea(x, y, z, radius)	115
SetRestArea(x, y, z)	115
Sit()	115
Stand()	115
TargetInRange(Name), TargetInRange(NPC ID)	116
TradeStart()	116
TradeStop()	116
UseItem(Item ID), UseItem(Item Name)	116
UseSkill(Skill ID), UseSkill(Skill Name), UseSkill(Skill ID, Target), UseSkill(Skill Name, Target)	117
While() {}	117

1章: L2Divine アカウント

アカウント作成

L2Divine を使うには、有効な L2Divine アカウントを作成しなければなりません。アカウントを作成するには、<http://www.l2divine.com> にアクセスし、最初の画面で「Register」バナーをクリックします。続いて表示される画面でアカウント情報を入力し「Create」ボタンをクリックするとメールで認証コードが送られてくるので、ログインして認証コードを入力します。正しい認証コードであれば、無料の L2Divine アカウントが有効になります！



「Register」バナーをクリックします。

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:

Please note that you will need to enter a valid e-mail address before your provide that contains an account activation code.

Email:

Confirm Email:

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

Create

Cancel

全ての項目を入力し、使用条件に同意する意味でチェックします。

Create a L2Divine account

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

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

Activate Account

登録完了画面

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

アカウント有効化画面

アカウント管理

ウェブサイト www.l2divine.com から L2Divine アカウントの管理をしてください。メインメニューから「My Account」を選択します。アカウント情報にアクセスするには、有効な L2Divine ID とパスワードを入力してログインしてください。「My Account」エリアには以下の情報があります：

- Edit Profile: アカウントの基本情報が表示され、パスワードを変更できます
- Register Lineage II ID: BOTで使用する予定のあるLineage2のアカウント(ID)を登録します

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"/>

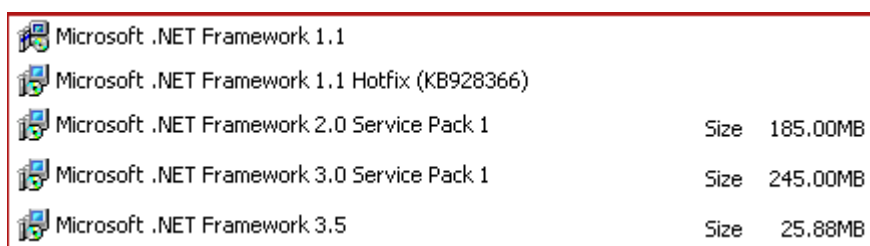
Submit

2章: インストール

.NET Framework のインストール

L2Divine を使用するには、事前に Microsoft .NET Framework バージョン 3.5 以上がインストールされている必要があります。既に .NET Framework がインストールされているかどうか、コントロールパネルの「プログラムの追加と削除」から確認できます。デスクトップのスタートメニューをクリックし、コントロールパネルを選択し「プログラムの追加と削除」をダブルクリックします。ウィンドウが表示されたら、現在インストールされているプログラムのリストをスクロールさせ、最新版の Microsoft .NET Framework が存在しているか確認してください。もし見つからない場合は、インストールが必要です。マイクロソフトの Web サイトからダウンロードできます。ダウンロード後インストーラを起動し、「次へ」をクリックしていきインストールを完了させてください。

注: ダウンロード URL: <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

インストールされていれば .NET Framework の情報が表示されます

L2Divine のインストール

Microsoft .NET Framework 3.5 のインストール完了後に、L2Divine をインストールします。L2Divine のインストールはとても簡単で、Web サイトの「Download」ページから最新バージョンをダウンロードして、ZIP ファイルを HDD の好きな場所に解凍するだけです。L2Divine.exe をダブルクリックすれば L2Divine を実行できます。(訳者注: 最新バージョンが「L2Divine (Exe)」となっている場合は、「L2Divine (Full)」と両方をダウンロードして解凍し、(Exe)の「L2Divine.exe」を(Full)に上書きコピーして最新版をインストールします。)

マップと言語データファイルのインストール

マップデータと言語データファイルは L2Divine のインストールファイルに含まれていません。ダウンロードページに別途用意されているのでそれらをダウンロードします。最新のファイルをダウンロードして、それぞれ L2Divine\Map と L2Divine\Dat フォルダに解凍します。インストールしたフォルダは図のようになります。

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

3章: インターフェース

L2Divine を適切に使用するためには、まず画面構成とインターフェースについて理解しなければなりません。L2Divine.exe をダブルクリックして L2Divine を起動してください。L2Divine のウィンドウが開きリソースのロード状況が表示された後に、メイン画面が表示されます。

メイン画面

メイン画面の構成要素：

1. メインメニュー：アカウントやオプションの設定ができます
2. アカウントエリア：ここにゲームアカウントが表示されます



メインメニュー

設定(Setting)

- アカウント作成(Create Account): ゲームアカウントを作成します。ショートカットキー: F10
- バトル開始(Battle Start): 全アカウントのバトルモードのオン・オフを切り替えます。ショートカットキー: F11
- 切断(Disconnect): 全アカウントを切断します。ショートカットキー: F12
- アカウントを閉じる(Close Account): 表示中のアカウントウィンドウを閉じます
- 接続設定(Config): サーバ情報の設定をできます
- 終了(Exit): L2Divine を終了します

オプション(Optional)

- データの言語(DAT Language): データの言語を英語、中国語、日本語、韓国語、ロシア語、タイ語から選択できます
- GUI 表示言語(UI Language): GUI の表示言語を変更できます
- インゲーム・モード(In Game Mode): インゲームモードをパペットモードやフルモードに切り替えます
- 最小化時に隠す(Hide when minimize): L2Divine ウィンドウを最小化した際、タスクトレイのアイコンだけを表示します
- プロキシ設定(Proxy Setting): SOCKS5 プロキシが使用できます。「SOCKS5 プロキシを使用 (Use SOCKS5 Proxy)」をチェックしプロキシサーバの情報を入力します
- 設定診断(Diagnostic): IG モード設定の問題を診断します (訳者注: L2Divine を初めて使用する際、診断後に自動修正(Auto Fix)を使用すると IG モードのための設定が楽にできます)
- DivineDB コミュニティーに参加(Join DivineDB community): L2Divine ユーザコミュニティで活用するために、ドロップアイテムと NPC(MOB)の位置をデータベースに登録するようになります (訳者注: 有効にしている、本鯖(公式サーバ)の情報だけが登録されます)。詳細は web サイトをご覧ください。 <http://www.l2divine.com/divinedb>

ヘルプ(About)

- L2Divine について(About): L2Divine のバージョン情報を表示します

接続設定(Config)

このウィンドウではサーバ情報を設定できます。(訳者注: 公式サーバの情報は設定されています)

1. 認証サーバ(Auth Server): <http://www.l2divine.com> 固定
2. ID: 有効な L2Divine アカウント
3. パスワード(Pwd): L2Divine アカウントのパスワード
4. プロファイル(Profile): 接続先サーバのプロファイルを選択します。忘れずに「これをデフォルトにする(Set as default Profile)」をチェックしてください。このオプションをチェックしたサーバでのみ IG (インゲーム) フルモードが使用可能となります
5. ログインサーバの IP(Login Server IP): ログインサーバの IP アドレス
6. ログインサーバのポート(Login Server Port): ログインサーバのポート。デフォルトは 2106 です。
7. プロトコルバージョン(Protocol Version): プロトコルバージョン。(訳者注: ゲームのバージョンにより異なります。CT1 は 829、CT1+は 831、CT2.1 は 852、CT2.2 は 12 または 17、CT2.3 は 83)

8. ゲームサーバ(Game Server):ゲームサーバのリスト(セミコロン「;」で区切ります)(訳者注:最初は何も設定されていなくても問題ありません。接続後にゲームサーバ情報が自動的に更新されます)

Config

L2Divine Auth Server

Auth Server

L2Divine ID

Password

Server Profile

Profile

☐ Set as default profile

Login Server IP

Login Server Port

Protocol Version

Game Server

Save Close


※注:設定した情報は全て l2divine.ini というファイルに保存されます。パスワード情報が含まれているので、このファイルを他人に見せたり公開しないでください。

アカウント作成(Create Account)

このウィンドウでは Lineage2 のゲームアカウントを設定できます。全ての情報が必須項目です:

1. Lineage ID: Lineage2 ゲームアカウントの ID
2. パスワード(Pwd): Lineage2 アカウントのパスワード
3. キャラクター (Char): プレイしたいキャラクター(初回は manual を選択します)
4. サーバプロファイル(Server Profile): 接続先(サーバ)のプロファイル
5. ゲームサーバ(Game Server): プレイしたいゲームサーバ(初回は manual を選択します)
6. 設定ファイル(Setting File): 自動モードでキャラクターをコントロールする設定ファイル(初回はキャラクター名で作成されます)(訳者注:キャラクター選択と同じ意味になります)
7. 起動時に自動作成(Auto Create): 次回起動時にアカウントを自動作成したい場合にチェック

8. ログイン同期 (Sync Login): 全ての自動作成アカウントのログインの同期を取りたい場合にチェック(このオプションがチェックされると、全ての自動作成アカウントの作成が完了してから、全アカウントが同時にゲームに接続します)
9. 保存する(Save): アカウント設定を保存したい場合にチェックします。保存されると次回に ID を選択すると以前のデータが反映されます
10. セキュリティーカード(Security Card): 日本公式サーバ専用。アカウントのセキュリティーカードの番号を全て入力してください



The screenshot shows a 'Create Account' window with two tabs: 'Account' and 'Security Card'. The 'Security Card' tab is active. It contains the following fields and options:

- 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.
- Auto Create: An unchecked checkbox.
- Sync Login: An unchecked checkbox.
- Save: A checked checkbox.

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

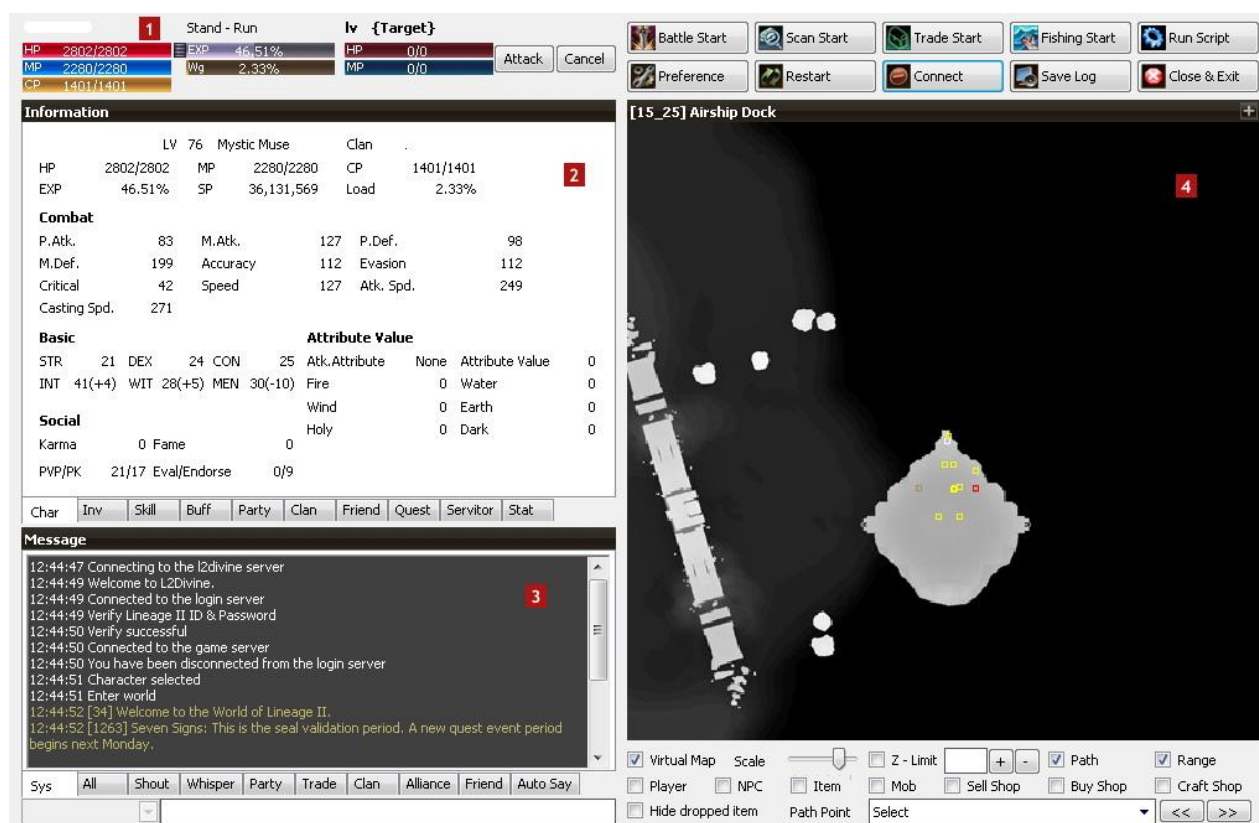
※注:「Lineage ID」に設定するゲームアカウントは、L2Divine アカウントに登録されていなければなりません。
www.l2divine.com にアクセスし、「My Account」から忘れずにゲームアカウントを登録してください。

必須情報を入力した後「OK」ボタンを押すとゲームアカウントが開始されます。接続が完了するとゲームアカウントが表示されます。

ゲームアカウント

ゲームアカウントウィンドウは4つのパーツに分かれています:

1. コントロールパネル: キャラクターのステータスとターゲットのステータスと自動操作ボタンを表示
2. ステータス: キャラクターに関する様々な詳細データを表示
3. メッセージ: システムメッセージ、チャット、パーティーなどゲーム中に表示されるメッセージを表示
4. マップ: マップ、ショートカット、プレイヤー、NPC、Mob を表示



コントロールパネル

コントロールパネルは、キャラクターのステータスとターゲットのステータスと自動操作ボタンを表示します。

- **キャラクター:** キャラクターの HP、MP、経験値、バイタリティー、CP、重量(%)を表示
- **アクション:** キャラクター移動状態 (歩く(Walk)／走る(Run))とアクション (座る(Sit)／立つ(Stand))を表示
- **ターゲット:** ターゲットの HP、MP の表示、強制攻撃 (/forceattack)とキャンセル
- **自動操作ボタン:** バトル、トレード、商店検索、フィッシング、スクリプト実行、動作設定ウィンドウを開く、リスタート、接続切断、閉じるといった操作ボタン

12	Stand - Run	lv {Target}		
HP 406/406	EX 79.25%	HP 0/0	Attack	Cancel
MP 128/128	Wg 0.22%	MP 0/0		
CP 279/279				

Battle Start	Scan Start	Trade Start	Fishing Start	Run Script
Preference	Restart	Connecting	Save Log	Close & Exit

ステータス(情報(Information))

キャラクターの様々な詳細情報を表示します。

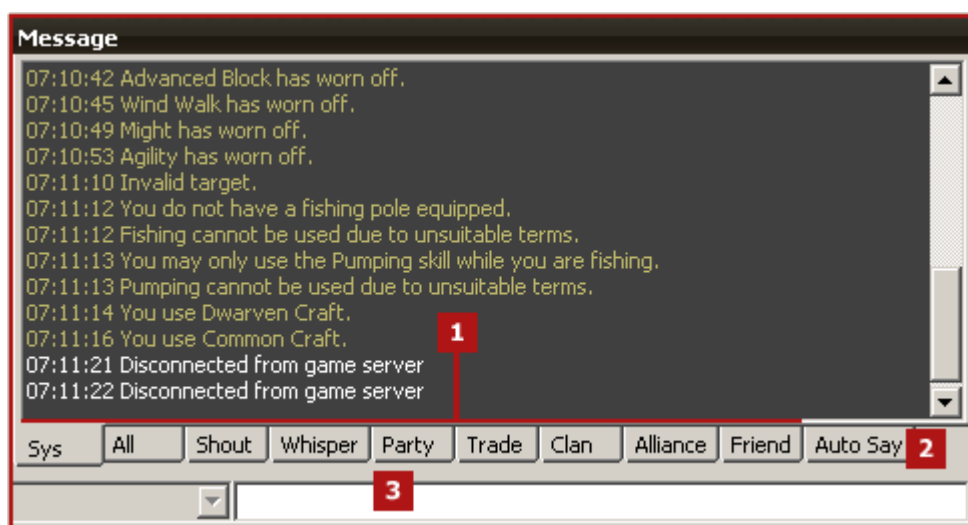
- キャラクター(Char): キャラクターのステータスを表示
- インベントリ(Inv): キャラクターのインベントリにあるアイテムを表示。装備、一般アイテム、クエストアイテムに分類されています。アイテムアイコンをダブルクリックでアイテム使用、アイテムを選択してボタンクリックによりそれぞれ、捨てる(drop)、破壊する(destroy)、クリスタライズ(crystallize)、ペットに渡す(Give to Pet)の操作を実行
- スキル(Skill): キャラクターが使用できるスキルの情報を表示。アクティブとパッシブに分類されています。スキル名をクリックするとスキルの情報が表示され、ダブルクリックで使用します
- バフ(Buff): キャラクターにかかっているバフ(補助魔法)の表示
- パーティー(Party): パーティー情報の表示
- 血盟(Clan): 血盟情報の表示、血盟機能の操作を実行
- 友人(Friend): 友人の名前とステータスの表示
- クエスト(Quest): 受けているクエストの表示、クエストの中断が可能
- 召喚(Servitor): キャラクターの召喚獣の情報を表示
- ステータス(Stat): 活動記録と環境情報の表示。プレイヤー(Player)、MOB、NPC、アイテム(Item)、戦闘(Battle)、トレード(Trade)、商店検索(Marketplace)に分類されています

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
						Wind	0	Earth	0
						Holy	0	Dark	0
Social									
Karma	0 Fame		0						
PVP/PK	0/0 Eval/Endorse		0/9						
Char	Inv	Skill	Buff	Party	Clan	Friend	Quest	Servitor	Stat

メッセージ(Message)

ゲーム内のメッセージを表示します。

1. メッセージパネル: システム、パーティー、血盟、同盟、その他のメッセージを表示
2. 自動発言(Auto Say): 5 種類のメッセージを自動的に一定間隔で発言が可能
3. テキスト入力欄: ゲームコマンドや他プレイヤーへのメッセージを入力するために使用します。
全てのメッセージが履歴に記録されます。↑ ↓ キーで上下にスクロールさせて履歴を選択できます。



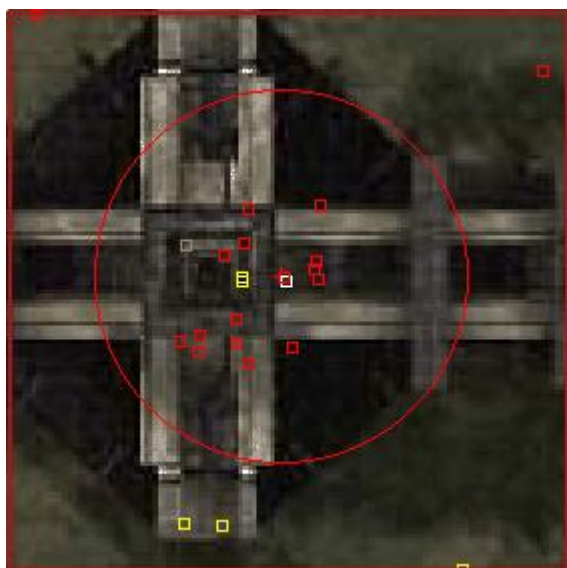
マップ(Map)

表示

L2Divine はプレイヤー、NPC、MOB、アイテムを 2D 形式で表示します。

- キャラクター: マップ中央に白い四角形で表示
- プレイヤー: 青い四角形で表示
- NPC: 黄色い四角形で表示
- MOB: 赤い四角形、またはスポイルが有効な状態では紫色で表示
- アイテム: ピンク色 (訳者注: ピンクではなく茶色) の四角形で表示

キャラクター、プレイヤー、MOB が異常ステータス (睡眠、ホールド等) になった場合、ピンク色の四角形で表示されます。マップ上の四角形の上にマウスを移動させることで名前が表示され、クリックでターゲット選択、ダブルクリックで強制攻撃の操作ができます。マップ上で右クリックをすると、立つ/座る、歩く/走る、といった基本アクション等のメニューが表示されます。

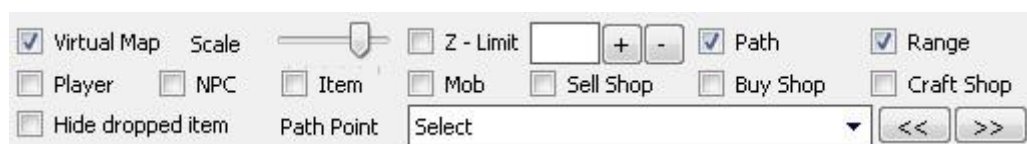


マップ機能

マップウィンドウの表示設定ができます

- マップ(Virtual Map): マップ画像の表示切替
- ズーム(Map scale): マップのズームイン、ズームアウト
- Z-Limit: 高低差による表示制限の切替 (Z 欄で範囲を設定)
- 上昇(Increase Altitude)(+): 飛行中に高度を上げる
- 下降(Decrease Altitude)(-): 飛行中に高度を下げる

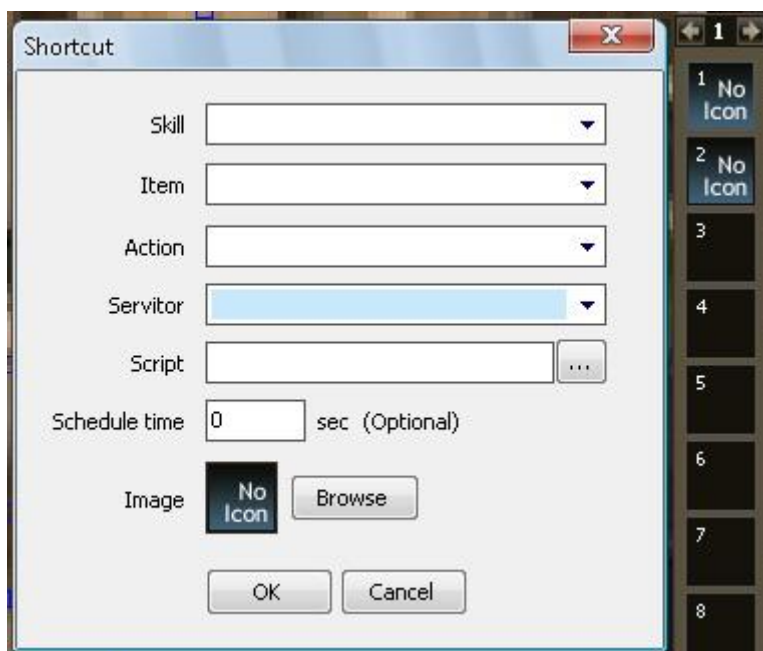
- パス(Path): パスポイントの表示切替
- 範囲(Range): 範囲の表示切替
- プレイヤー(Player): プレイヤー名の表示切替
- NPC(NPCs): NPC 名の表示切替
- アイテム(Item): アイテム名の表示切替
- MOB (Mob): MOB 名の表示切替
- 販売露店(Sell shop): 販売露店のタイトル(ピンク色)の表示切替
- 購入露店(Buy shop): 購入露店のタイトル(黄色)の表示切替
- 工房露店(Craft shop): 工房露店のタイトル(茶色)の表示切替
- ドロップアイテムを隠す(Hide dropped item): 地面にあるドロップアイテムの表示切替
- パスポイント(Path point): 定義済みパスポイントを選択し「<<」「>>」のボタン操作により、パスポイントに沿って自動的に移動





ショートカット(Shortcut)

スキル、アイテム、アクション、スクリプトを設定できるショートカットの管理をします(訳者注: ゲーム内のショートカット設定とは無関係で、L2Divine 独自の設定です)。ショートカットスロットの 1~10 を右クリックして、ショートカットの追加、編集、削除、スケジュール設定ができます。ショートカットウィンドウでは次の情報が必須項目です。

- スキル(Skill): 使用するスキル
- アイテム(Item): 使用するアイテム
- アクション(Action): 動作させるアクション
- 召喚(Servitor): ペットや召喚獣のアクション ^{8.4.4}
- スクリプト(Script): スクリプトを実行(スケジュールには対応していません)
- スケジュール(Schedule Time): 定期的にショートカット実行させる時間(オプション (Optional)で、スキル(Skill)、アイテム(Item)、アクション(Action)、召喚(Servitor)を指定可能)
- アイコン(Image): 36x36 のサイズのショートカットアイコンの画像ファイル(bmp、jpg、gif、png)に変更可能

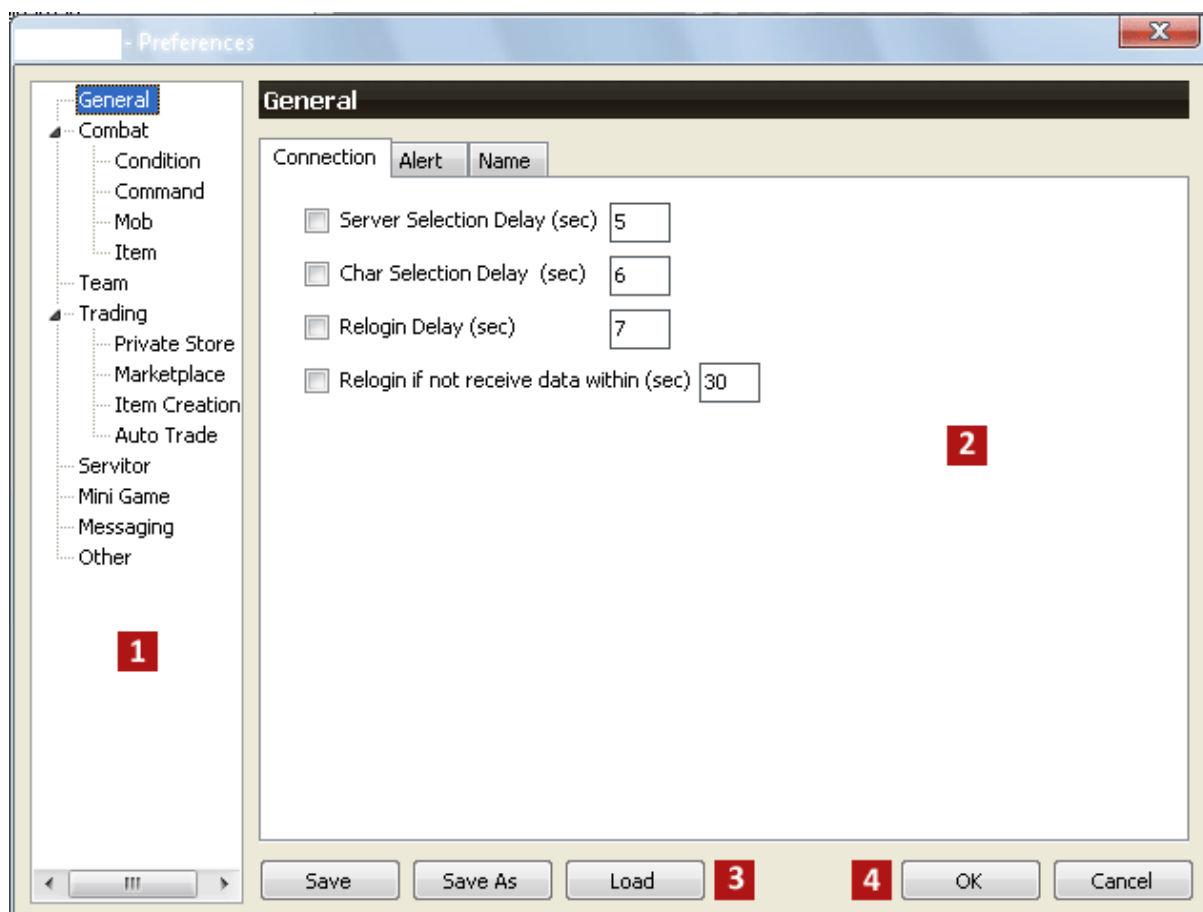


ショートカットのスケジュールを実行・中断する場合、アイコンを右クリックして「スケジュール実行 (Active Schedule)」または「スケジュール中断(Abort Schedule)」を選択します。スケジュールを実行中の

ショートカットは、アイコンに青い枠線  が表示されます。ショートカットスロットの表示を切り替えるには、マップ画面の右上にある小さいアイコン  をクリックします。

動作設定(Preference)

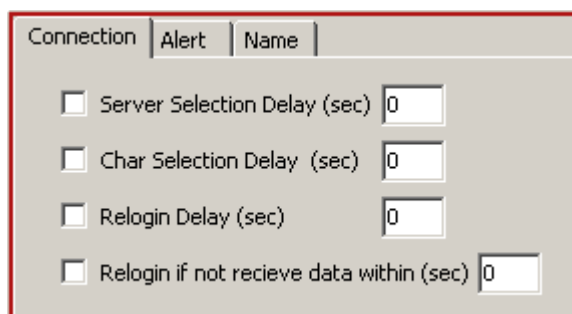
自動操作に関するコマンドの管理ができます。キャラクタ名に拡張子 INI がついたファイル名の設定ファイルが setting フォルダに作成されます。



一般設定(General)


接続(Connection)

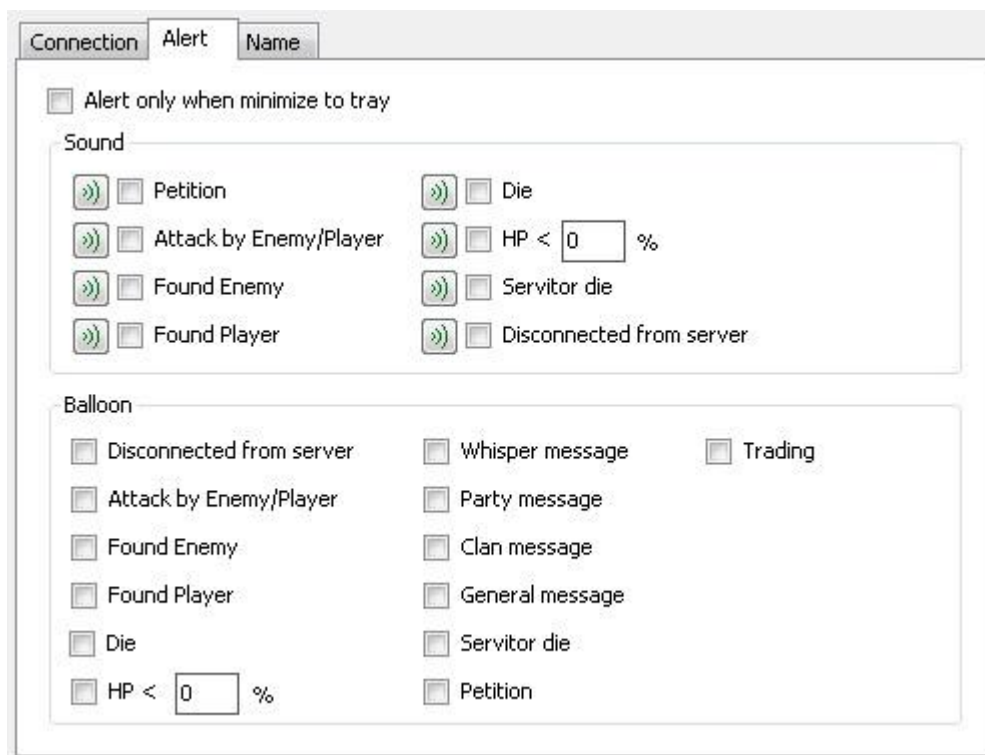
- サーバ選択待ち時間(秒)(Server Selection Delay): ゲームサーバを選択する際の待ち時間を秒単位で設定
- キャラクター選択待ち時間(秒)(Char Selection Delay): キャラクターを選択する際の待ち時間を秒単位で設定
- 再ログイン待ち時間(秒)(Re-login Delay): 再ログインするまでの待ち時間を秒単位で設定し、他プレイヤーからの攻撃等でサーバ切断やログアウトした際に指定時間経過後に再ログイン
- 再ログインまでのデータ未受信時間(秒)(Re-login if not receive data within): データ未受信時間を秒単位で設定し、指定時間経過後に再ログイン



警告(Alert)

サウンドやポップアップウィンドウで警告を通知できます









- 最小化時のみ警告(Alert only when minimize to tray): L2Divine が最小化されタスクトレイにある場合にのみ警告を通知するオプション
- サウンド通知(Sound): GM コール、死亡、敵・他プレイヤーの接近や攻撃、HP が設定値以下に減少、サーバ切断等のイベント発生で、サウンドを鳴らして警告を通知( ボタンでサウンドファイルを変更できます)
- ポップアップ通知(Balloon): ポップアップウィンドウで警告を通知



Connection Alert Name

☐ Alert only when minimize to tray

Sound

 <input type="checkbox"/> Petition	 <input type="checkbox"/> Die
 <input type="checkbox"/> Attack by Enemy/Player	 <input type="checkbox"/> HP < 0 %
 <input type="checkbox"/> Found Enemy	 <input type="checkbox"/> Servitor die
 <input type="checkbox"/> Found Player	 <input type="checkbox"/> Disconnected from server

Balloon

<input type="checkbox"/> Disconnected from server	<input type="checkbox"/> Whisper message	<input type="checkbox"/> Trading
<input type="checkbox"/> Attack by Enemy/Player	<input type="checkbox"/> Party message	
<input type="checkbox"/> Found Enemy	<input type="checkbox"/> Clan message	
<input type="checkbox"/> Found Player	<input type="checkbox"/> General message	
<input type="checkbox"/> Die	<input type="checkbox"/> Servitor die	
<input type="checkbox"/> HP < 0 %	<input type="checkbox"/> Petition	

名前(Name)

他プレイヤーや NPC キャラクターを、友人(Friend)、敵(Enemy)、血盟戦(Clan War)、レイド NPC(RaidNPC)に分類できます。ここで設定した名前や分類は、次のような場合に適用されます。

- 友人(Friend): 友人リストで、このリストのキャラクターからのみリザレクション(復活)を受け入れ可能
- 敵(Enemy): ログアウト設定やサウンド・ポップアップ通知で適用するためのキャラクターリスト
- 血盟戦(Clan War): 血盟戦相手の血盟名リスト。設定した血盟のメンバーが現れた場合に、敵と同様の警告が可能
- レイド NPC(RaidNPC): 戦闘したくない NPC や MOB の名前(例:ウィッチ ウォーダー)のリスト。これらを発見した際にログアウト可能

ログアウトについての詳細は「戦闘(Combat) > 状態(Condition) > ログアウト(Logout)」をご覧ください。

Name	Type
Witch Wader	RaidNPC
Sauron	Enemy
Frodo	Friend
Centurio	ClanWar

Name Type ClanWar ▼ Add Delete

戦闘(Combat)

戦闘でのコマンドや状態を設定できます。

状態(Condition) > 戦闘(Fight)

The screenshot shows the 'Fight' settings window. It has four tabs: 'Fight', 'Area', 'Logout', and 'Misc'. The 'Fight' tab is selected. The settings are organized into two columns. The left column contains checkboxes for: 'I'm combat leader', 'Battle after login', 'Timeout' (with a value of 0 and 'sec' label), 'Auto attack aggressive mob', 'Auto counter attack', 'Pickup item range' (with a value of 0), 'Pickup only my item', 'Change to nearest target', and 'Accept revive from other player'. The right column contains a 'Battle Mode' dropdown menu set to 'Normal', and checkboxes for: 'Fight delay' (with a value of 0 and 'sec' label), 'Loot Item & Mob', 'Sweep & Sow before attack', 'Attack unknown mob', 'Pickup item before attack', 'Pickup unknown item', 'Change target when other player select mob', and 'Auto attack high priority mob'. Below these is a 'Resting' section with 'Sit when' and 'Stand when' conditions based on HP and MP percentages, and a 'When not found mob (Leader Only)' section with radio buttons for 'Wait', 'Sit', 'Change hunting area', and 'Back to center'.

- 自分がターゲットリーダー(I'm combat leader): キャラクターをチームリーダーとしてチームメイトをリードし、ターゲットを選択したりアイテムを拾うといったチームの行動を決定させます
- バトルモード(Battle Mode): ノーマル(Normal)モードかハンティング(Hunting)モードか攻城(Siege)モードを選択します。これらのモードはそれぞれ違う戦闘スタイルを持っています。ノーマルモードや攻城モードは現在地で MOB と戦い、ハンティングエリアの設定のみ必要です。ハンティングモードは、戦闘前にバトルエリアへ MOB を引き連れてきてきますが、ハンティングエリアとバトルエリアの両方の設定が必要です。詳細はバトル設定をご覧ください
- ログイン直後にバトル開始(Battle after login): ログイン後にバトルを自動的に開始
- 戦闘待機(Fight Delay): 新しい MOB をターゲットにするまでの待ち時間を秒で指定
- 拾う範囲(Pickup item): キャラクターがアイテムを拾う範囲を設定
- 不明なアイテムを拾う(Pickup unknown item): 不明アイテム(訳者注: 最新データが反映されていない場合、新しいアイテムなどで名前が不明となります)でも拾う
- 他人のアイテムと MOB も対象 (Loot Item & Mob): 他プレイヤーのアイテムや MOB を奪う(訳者注: 横殴りするようになり、通報や BAN の危険性が増えます)
- 他プレイヤーが MOB を選択したらターゲット変更(Change target when other player select mob): ターゲットしている MOB を他プレイヤーが選択した際、ターゲットを別の MOB に変更(訳者注: BOT 特有の動きをするようになり、通報や BAN の危険性が増えます)

- タイムアウト(Timeout): ターゲットに到達できなかったり拾えなかった場合の行動に制限時間を設定
- 他プレイヤーからの復活を受け入れる(Accept revive from other player): 他プレイヤー(友人リストに入っていないプレイヤーも含め全員)からのリザレクション(復活)を受け入れる
- アクティブ MOB を自動攻撃(Auto attack aggressive mob): アクティブ MOB からターゲットされたり攻撃された際、自動的に攻撃
- 不明な MOB を攻撃(Attack unknown mob): 不明 MOB(訳者注: 最新データが反映されていない場合、新しい MOB や NPC も名前が不明となります)も攻撃対象とする
- 攻撃前にスウィープや収穫(Sweep & Sow before attack): 次の MOB を攻撃する前にスウィープや収穫を実行
- 攻撃前に拾う(Pickup item before attack): 次の MOB を攻撃する前にアイテムを拾う
- 自動反撃(Auto counter attack): バトルモードでなくても、アクティブ MOB などから攻撃された際、自動的に反撃
- 自分のアイテムだけ拾う(Pickup only my item): 自分のドロップアイテムだけを拾う
- 座る(Sit): HP や MP (%) が設定値以下になったら休憩(座る)
- 立つ(Stand): HP や MP (%) が設定値以上になったら戦闘再開
- Mob がいない時(リーダー専用)(When not found mob): バトルエリアに Mob がいない場合のターゲット(チーム)リーダーの行動について、待機(wait)、休憩(rest)、ハンティングエリアの変更(change hunting area)、中央へ戻る(back to center)のいずれかを選択
- 近くのターゲットに変更(Change to nearest target): 近くに MOB が湧いた場合、ターゲット(チーム)リーダーが近くの MOB にターゲットを変更
- 高優先度 MOB を自動攻撃(Auto attack high priority mob): ターゲット(チーム)リーダーが高優先度に設定された MOB にターゲットを変更。MOB セクションの「高優先度 MOB の特定方法」を参照

状態(Condition) > エリア(Area)

戦闘範囲を設定できます。

- ハンティングエリア(Hunting Area): MOB を狩る範囲です。バトルモードに依存し、ノーマル(Normal)モードを選択した場合、直ちにこのエリアにいる MOB に攻撃を開始します(マップ上に赤い円や四角や多角形で表示されます)。ハンティング(Hunting)モードでは、MOB を集めるためだけに使用します。リーダーはこのエリア(マップ上に黄色い円や四角や多角形で表示されます)でターゲットを選択し、バトルエリアへ連れ戻ります。この設定が必要なのはリーダーだけです
- バトルエリア(Battle Area): 実際の戦闘はこのエリアで行われます。ハンティング(Hunting)モードを選択した場合、リーダーと追尾者の両方にこの設定が必要となります(マップ上に赤い円で表示されます)
- 休憩エリア(Rest Area): HP や MP(%)が設定値を下回った際にキャラクターが休憩する位置です。休憩エリアはマップ上に緑の十字(+)で表示されます。この欄を空白にしておくことで、キャラクターの現在地で休憩させることができます

The screenshot shows the 'Area' configuration window. It has four tabs: 'Fight', 'Area', 'Logout', and 'Misc'. The 'Area' tab is selected. Inside, there's a 'Hunting Area' section with a table of coordinates and a radius. Below the table are input fields for 'Battle Area' and 'Rest Area'.

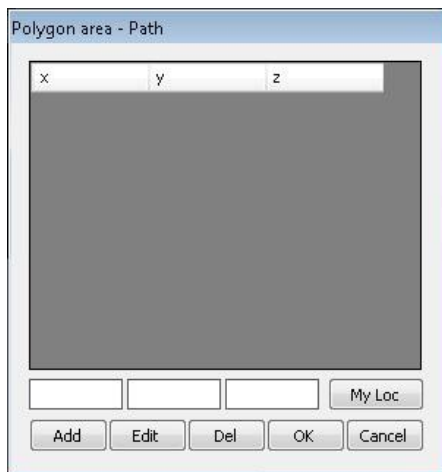
	x	y	z	Radius	
	-149,399	253,071	-128	2,500	
	-149,399	253,071	-128	2,500	
	-149,399	253,071	-128	2,500	

Below the table, there are input fields for 'Battle Area' and 'Rest Area'. Each has three input boxes for x, y, and z, and a 'My Loc' button. The 'Radius' field is also present.

Battle Area: [0] [0] [0] [My Loc] Radius: [0]

Rest Area: [0] [0] [0] [My Loc]

多角形の頂点を追加するには、をクリックして「多角形エリア - パス」画面を開きます。



状態(Condition) > ログアウト(Logout)

ログアウトを行う様々な状況を設定できます。

- ログアウト前に休憩エリアへ移動(Move to rest area before logout): ログアウトする前にキャラクターが休憩エリアに移動します。休憩エリアの設定が必須です。この設定は他のログアウトイベントの全てに適用されます
- HP < □ % でログアウト,再ログイン待機(HP < (%) logout): HP (%)が設定を下回った際にログアウトし、設定時間(秒)後に再ログイン(再ログインさせたくない場合、秒を 0 に設定します)
- GM コールを受けた(GM petition): GM コールを受けた際にログアウト(訳者注:ただし最高でも 2 度目でアカウント停止処分されます)
- 敵/プレイヤーから攻撃を受けた(Attacked by Enemy/player): 敵や他プレイヤーから攻撃を受けた際にログアウト(「一般設定(General) > 名前(Name)」で敵の名前を設定できます)
- 敵を発見した範囲が(Found Enemy): 設定した範囲に敵が現れた際にログアウト
- プレイヤーを発見した範囲が(Found player): 設定した範囲に他プレイヤーが現れた際にログアウト
- 血盟戦相手発見範囲(Found Clan war): 設定した範囲に敵対血盟員が現れた際にログアウト
- レイド NPC を発見した範囲が(Found RaidNPC): 設定した範囲に NPC(MOB 等)が現れた際にログアウト
- 被ターゲット MOB が(Player lock by mob): 設定数以上の MOB にターゲットされているプレイヤー(訳者注:自分を含む)が設定した範囲に現れた際にログアウト(訳者注:ボックスや MPK を避ける設定です)
- アイテム数条件(Item <): 指定アイテムが設定数以下になった際にログアウト
- サーバが停止するときログアウト (When server will be down): サーバー停止前にログアウト(訳者注:サーバ停止アナウンス受信後ログアウトするまでの秒数です)
- 経験値未取得(Not gain exp): 指定秒数間経験値が取得できない場合にログアウト

- ペット空腹度(Pet hunger) < □ %: ペットの空腹度が設定数以下になった際にログアウト

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

状態(Condition) > その他(Misc)

- 使う(Use X when Y < N): 指定アイテムが設定値以下になった際にスキルやアイテムを使用
- 死亡時帰還(Die return to): キャラクター死亡時に村やアジトや城などに設定秒後に自動帰還
- このレベルでバトル停止(Stop battle when LV reach): 設定したレベルに達した際にバトルを停止

The screenshot shows a configuration window with the following elements:

- Tabs: Fight, Area, Logout, Misc (selected)
- Section: Use X when Y < N
- Three identical settings blocks, each consisting of:
 - Checkbox: ☐
 - Dropdown: [Empty]
 - Text: When
 - Dropdown: [Empty]
 - Text: <
 - Input: 0
- Section: Die return to
- Checkbox: ☐
- Dropdown: Village
- Text: in
- Input: 0
- Text: sec
- Section: Stop battle when LV reach
- Checkbox: ☐
- Input: 0

コマンド(Command)

コマンドでは、バトルモードでのキャラクターの行動を設定します。戦闘(Attack)、回復(Heal)、バフ(Buff)、デバフ(Debuff)、ペット攻撃(Pet Attack)、ペット補助(Pet Assist)に分類されています。詳細はバトル設定をご覧ください。

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

MOB(Mob)

名前、レベル、タイトルといった MOB についての正確な情報を提供します。同時にそれぞれの MOB について個別に、戦闘(Attack)・種蒔(Seed)・スプویل(Spoil)・高優先度(High Priority)・魂/気の状態(soul/spirit) (訳者注:魂/気に関しては誤記と思われます)の対象とするかの指定と使用するショットを設定できます。また「全部チェック(Check All)／全部チェック外す(Uncheck All)」ボタンで選択を一括して切り替えることができます。

更に、攻撃しない MOB タイトル(Not attack mob titled)をチェックしてタイトルを入力することで、特定のタイトルを持つ MOB を攻撃しないように設定できます。例)「レイドボス,クエストモンスター」

Search

Name	LV	Title	<input type="checkbox"/> Attack	<input type="checkbox"/> Seed	<input type="checkbox"/> Spoil	<input type="checkbox"/> High
Bearded Keltir	1		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Gremlin	1		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Garden Guard	1		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Garden Guard	1		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Garden Guard	1		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Garden Guard	1		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Garden Guard	1		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kamael Guard	1		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Guardian of Records	1		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Guardian of Observa...	1		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spicula's Guard	1		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Harkilgamed's Gatek...	1		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

☐ Not attack mob titled

注:表のヘッダをクリックするとデータをその項目でソートできます(全ての列で有効)

アイテム(Item)

名前、タイプ、グレードといったアイテムについての正確な情報を提供します。同時に、それぞれのアイテムについて個別に、戦闘中やフィッシング中に、拾う(Pick)・破壊(Destroy)・自動使用(Auto Use)という動作の自動適用対象とするかどうかを設定できます。(訳者注: 矢などは拾ってから破壊した方がフリーズしにくくなります)

Name	Type	Grade	<input type="checkbox"/> Pick	<input type="checkbox"/> Destroy	<input type="checkbox"/> Auto use
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	Blunt	None	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cedar Staff	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"/>
Rnw	Rnw	Nnne	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

チーム(Team)

チームの行動とゲーム内のパーティーについて設定できます。

注: 同じ L2Divine の上の各アカウントは、同じパーティーに参加していなくても互いのステータスを検出できます。

パーティー(Party)

- 分配(Loot): パーティーの分配方法を選択(訳者注: Finders Keepers=拾った人が所有、Random=ランダムに分配、Random including spoil=スポイルを含めてランダムに、By turn=順番に取得、By turn including spoil=スポイルを含めて順番に)
- 自動招待(Auto invite): パーティーに特定のプレイヤーを自動的に招待
- 招待(Invite): 特定プレイヤーを一定間隔でパーティーに自動招待し、指定時間後に追放(訳者注: 外部のバッファや歌や踊りなどに活用します)
- 招待に自動 OK(Auto accept invite): 特定プレイヤーからの招待に自動で OK します
- 不明プレイヤーからの招待を拒否(Reject party invite from unknown player): 友人リストに入っていないプレイヤーからの招待を自動的に拒否します
- リーダーになったらパーティー解散(Dismiss party when become leader): 自分がパーティーリーダーになった際、パーティーを解散します

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

リーダー(Leader)

リーダーは戦闘をリードするキャラクターです(戦闘(Combat) > 状態(Condition) > 戦闘(Fight)で「自分がターゲットリーダー(I'm combat leader)」がチェックされている)。チームにはリーダーを一人だけ設定できます。

- 休憩する(Rest): 特定チームメイトの MP(%)が設定値を下回った際、もう一方の設定値に達するまでリーダーが休憩します
- 保護(Protect): 指定したチームメイトが MOB に攻撃されている間、リーダーがスキルやショットアイテムを使用してチームメイトを保護します(訳者注: ターゲットを奪い返すための設定です)
- メンバーが死亡したら戦闘停止(Pause combat when member dead): チームメイトの一人が死亡した際、リーダーが戦闘を一時停止します。ヒーラーがリザレクションスキルを使用する間待機したい場合に使用します
- パーティー脱退が(Pause combat when member not in party): 指定したチームメイトがパーティーから脱退した際、リーダーが戦闘を一時停止します(訳者注: 復帰を待つための設定です)

追尾(Follower)

追尾はリーダーの行動に追従するチームメンバーです。

- リーダーは(My Leader is): チームリーダーとなるキャラクターを指定
- リーダーとの距離(Follow movement distance): 指定した距離を空けてリーダーを追尾ようになります
- リーダーの攻撃をアシスト(Assist leader attacking): リーダーの MOB への攻撃をアシストします(Attack コマンドの設定が必要です)
- リーダーのターゲット選択で攻撃(Attack when leader selected target): リーダーがターゲット MOB を選択すると、直ちに同じターゲットを攻撃します
- ショット追尾(Follow shot): リーダーのショット使用に合わせ、指定したショットを使用します
- 休憩も追従(Follow rest): リーダーが座ったのに合わせ休憩します
- 自動休憩(Auto rest): 何も行動をする必要がない場合に休憩します
- 帰還も追従(Follow return): リーダーの帰還に合わせ、スキルやアイテムを使用して最寄りの村へ帰還します
- ソーシャルも追従(Follow social action): リーダーのソーシャルアクションに合わせてソーシャルアクションをします(勝利、ダンス等)
- ログアウトも追従,再ログイン待機 (Follow logout and relogin): リーダーのログアウトに合わせてログアウトし、指定時間(秒)後に再ログインします
- NPC との会話も追従(Follow NPC chat): リーダーの NPC との会話に合わせて同じ NPC と会話して同じ選択をします

Party
Leader/Follower

Leader

☐ Rest when MP < % until > %

☐ Protect by

☐ Pause combat when member dead

☐ Pause combat when not in party

Follower

☐ My leader is
☐ Follow movement distant

☐ 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 sec

トレード(Trading)

販売、購入、トレード、アイテム製作ができます。また、商店検索(スキャン)、アイテムの自動販売や自動購入ができます。詳細はトレード設定をご覧ください。

召喚(Servitor)

戦闘中に召喚獣やペットを召喚できます。召喚情報はアカウント画面の情報(Information)にある召喚(Servitor)タブ内のステータスウィンドウに表示されます。

召喚 (Summoning)

- ペット・召喚獣(Summoning): ペットを召喚するアイテムまたは召喚獣を召喚するスキルを選択
- ペットを召喚する主人の HP(Summon pet when master HP)(%): HP が設定値以下になった際ペットを召喚します。(ペットのみ)

召喚の設定(Servitor Fight)

- 主人の攻撃をアシスト(Assist master attacking): 主人の MOB への攻撃をアシストします。ペット攻撃(Pet Attack)コマンドの設定が必要です
- 休憩する召喚時間(Rest when summon time): 召喚時間(%)が設定値以下になった際、主人が休憩します
- 召喚獣の保護(Protect servitor): 主人が召喚獣を保護します
- 自動使用(Automatic Use): ビーストショットを自動使用します

エサ(ペットのみ)(Feeding (Pet only))

- ペットのエサ(Your pet food): ペットのエサを選択
- エサを X 個与える空腹度(Give food to pet): ペットの空腹度(%)が設定値以下になった際、主人が設定量のエサをペットに渡します

注: 空腹度が 55%以下になると自動的にペットがエサを食べます。

召喚解除(ペットのみ)(Unsummon (Pet only))

- エサがなくなった時(Out of food): エサがなくなるとペットが召喚解除されます
- 空腹度(Hunger)(%): 空腹度が設定値以下になった際に召喚解除されます
- ペットの HP (HP)(%): ペットの HP が設定値以下になった際に召喚解除されます
- 主人の HP(Master HP)(%): 主人の HP が設定値以下になった際に召喚解除されます

Servitor

Summoning

☐ Pet
☐ Summon

☐ Summon pet when master HP >

0

%

Servitor Fight

☐ Assist master attacking
☐ Automatic use

☐ Protect servitor
☐ Rest when summon time <

0

%

Feeding (Pet only)

Your pet food is

☐ Give

1

food when hunger <

56

%

Unsummon (Pet only)

☐ When out of food
☒ When hunger <

20

%

☐ When HP <

20

%
☒ When master HP <

20

%

ミニゲーム(Mini Game)

フィッシング(Fishing)

フィッシング(釣り)の状態を設定できます。フィッシングを開始するにはコントロールパネルの「フィッシング開始(Fishing Start)」ボタンを押してください。

- ログイン後にフィッシング開始(Fishing after login): ログイン後直ちに釣りを開始します
- MOB が釣れたら戦闘(Battle if caught mob): MOB が釣れた際に戦闘を開始します Attack コマンドが必要です(忘れずに右手と左手の武器を設定してください)
- MOB が釣れたらログアウトし再ログイン待機時間(Login if caught mob): MOB が釣れた際にログアウトします。ヒーラーのように MOB との戦闘に十分な攻撃力がない場合に有効です
- 夜釣りの自動検出(Auto detect night fish): 夜になった際、夜釣りをするために蛍光ルアーに変更します
- フィッシャーズポーション(Fishing potion): 1 時間ごとにフィッシャーズポーションを使用します
- フィッシングショット(Fishing shot): フィッシングショットを使用します
- フィッシングショット使用魚 HP (Use fishing shot when fish hp)(%): 魚の HP が設定値以上の場合にフィッシングショットを使用します
- フィッシングショット使用時間(Use fishing shot when time): 経過時間が設定時間を過ぎた際にフィッシングショットを使用します
- 位置を変更する間隔(Change location): 定期的に釣り位置を変更するようになります
- 位置(Location): 設定位置で釣りをします(注: 現在地を釣り位置に使用したい場合このエリアから出ることができますが、現在地は水辺(フィッシング可能な場所)でなければなりません)。このオプションは「位置を変更する間隔(Change location)」と一緒に使用します。位置変更の効果は、

同じ場所で長時間釣りをしていると成功率が低下するので、これを避けることができることにあります。位置には「釣り(Fishing)」と「移動(Move)」の 2 つがあります。釣り位置(Fishing Location)は実際に釣りをする場所です(マップ上に赤い十字(+))で表示されます)。移動位置(Move Location)は位置変更の際のキャラクターの通り道となります(マップ上に緑の十字(+))で表示されます)。移動位置(Move Location)は、移動後にキャラクターが水の方向を向くことができるように、釣り位置より後方に十分な距離をとった場所に設定してください。

Fishing Sowing & Harvest

☐ Fishing after login ☒ Battle if caught mob

☐ Logout if caught mob and relogin in 10 sec ☒ Auto detect night fish

Fishing Potion Fishing Shot

☐ Use Fishing Shot when fish hp > 0 % ☐ Use Fishing Shot when time < 0 sec

☒ Change location every 10 min

Location

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

Fishing Location My Loc Add Delete

Move Location My Loc

例として、次の図は複数の位置で釣りをするための正しい設定です。釣りを開始する際、キャラクターは次の行動をします：

1. 最寄りの移動位置(Move Location)1 へ移動してから、釣り位置(Fishing Location)1 へ移動します(図の 1)
2. 次の位置変更時間があるまで、その場で釣りを開始します。時間が来ると移動位置(Move Location)1 へ戻り、移動位置(Move Location)2 へ移動します
3. 釣り位置(Fishing Location)2 へ移動してまた釣りを開始します！



莊園(Manor)

戦闘中に種蒔きができます。

- 自動で種蒔きと収穫(Auto Sowing & Harvest): 戦闘で種蒔きと収穫をします
- 種蒔(Seed): 使用する種を選択します

注: スポイルも使用したい場合、収穫機を使う前にスウィープを使用すると死体が消えてしまうので、ドワーフはまず収穫をしましょう！

Fishing Sowing & Harvest

☐ Auto Sowing & Harvest

Seed [dropdown]

Seed [dropdown]

Seed [dropdown]

Seed [dropdown]

Seed [dropdown]

Seed [dropdown]

メッセージコントロール(Messaging Control)

パーティー内の他プレイヤーから特定のウィスパーマッセージを受信すると、設定に応じてそのプレイヤーにスキルを使用することができます。

- 名前(Name): メッセージを送ってくるキャラクターの名前
- メッセージ(Message): ウィスパーマッセージの本文
- スキル(Skill): 使用するスキル

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

Name Message

Skill Add Delete

その他(Other)

- ターゲットのレベルと HP を表示(Show target LV and HP in IG mode): IG モード中にターゲットを選択した際、タイトル部分に情報(レベルと HP)を表示します
- ログイン後にスクリプトを実行(Auto start script after login): ゲームにログイン直後に指定したスクリプトを自動的に実行します
- 強制的に(/forceskill)スキルを使用(Force use skill): 強制的にスキルを使用します (Ctrl キーを押した場合と同様(/forceskill))
- ログアウト前にログを自動保存 (IG フルモードのみ) (Auto save log before logout): IG フルモードの場合、キャラクターのログアウト前にチャットログを自動的に保存します
- 自動で推薦(Auto recommend): ゲーム開始直後に指定プレイヤーを推薦できます (訳者注: ログインした際、指定プレイヤーが一定範囲内にいる場合にのみ推薦可能です)

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 recommend

4 章: バトル設定

バトルモード(Battle Mode)

L2Divine にはノーマル(Normal)モードとハンティング(Hunting)モードと攻城(Siege)モードという 3 種類のバトルスタイルがあります。ノーマルモードはその場所で MOB と戦闘を行います。ハンティングモードは戦闘前にバトルエリアへ MOB を引き連れてきます。攻城モードは MOB 以外の NPC と戦闘できるようにします。

ノーマルモード(Normal Mode)

上記の通り、このモードではそのバトルエリアで MOB と戦闘を行い、戦闘ではリーダーと追尾がどちらも一緒に移動します。ノーマルモードの設定方法：

1. バトルモード(Battle mode)でノーマル(Normal)モードを選択(戦闘(Combat) > 状態(Condition) > 戦闘(Fight) > バトルモード(Battle Mode))
2. リーダーのみ: 位置(Location)と範囲(Range)でハンティングエリア(Hunting area)を選択します(戦闘(Combat) > 状態(Condition) > エリア(Area) > ハンティング(Hunting))。設定したエリアはマップ上に赤い円や四角で表示されます
3. 追尾のみ: リーダーの名前を選択します(チーム(Team) > リーダー/追尾(Leader/Follower) > ターゲットリーダーは(My Leader is))
4. コマンドやその他の設定を行い「バトル開始(Battle Start)」ボタンをクリックします



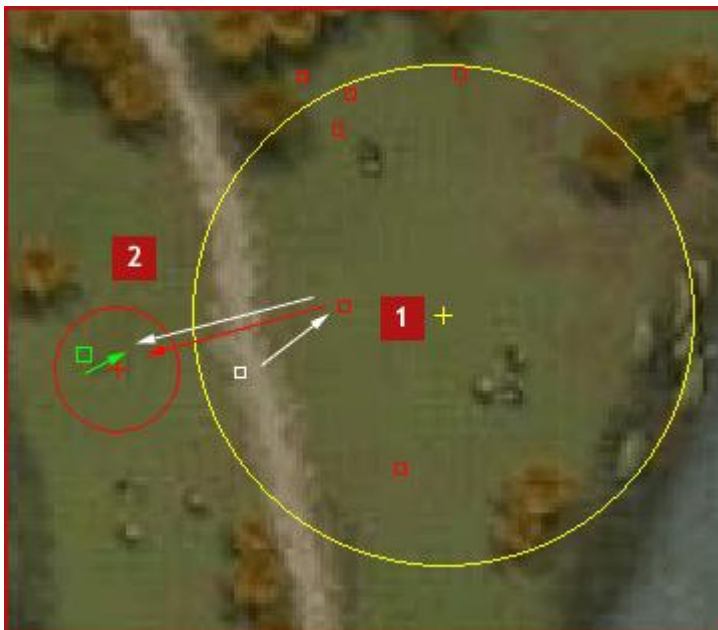
ハンティングモード(Hunting Mode)

このモードでは、リーダーと追尾は異なる行動をとります：

- リーダー：リーダーはハンティングエリア内の一歩近い MOB を探します。リーダーが MOB にターゲットされた後(ターゲットがアクティブ型でない場合は、キャラクターが MOB を一回攻撃します)、MOB を引き連れてバトルエリアに戻ってから攻撃を開始します
- 追尾：追尾キャラクターは、ターゲットがエリアの外にいる間はバトルエリアで(攻撃、回復、バフといった)行動を何もせず待機します

ハンティングモードの設定方法：

1. バトルモード(Battle mode)でハンティング(Hunting)モードを選択します(戦闘(Combat) > 状態(Condition) > 戦闘(Fight) > バトルモード(Battle Mode))
2. リーダーのみ：位置(Location)と範囲(Range)でハンティングエリア(Hunting area)を選択します(戦闘(Combat) > 状態(Condition) > エリア(Area) > ハンティング(Hunting))。設定したエリアはマップ上に黄色い円で表示されます
3. 位置(Location)と範囲(Range)でバトルエリア(Battle area)を選択します(戦闘(Combat) > 状態(Condition) > エリア(Area) > バトル(Battle))。設定したエリアはマップ上に赤い円で表示されます
4. コマンドやその他の設定を行い「バトル開始(Battle Start)」ボタンをクリックします



コマンド(Command)

戦闘するにはコマンドを設定しなければなりません。コマンド(Command)では、攻撃(Attack)、回復(Heal)、バフ(Buff)、デバフ(Debuff)、ペット攻撃(Pet Attack)、ペット補助(Pet Assist)に分類された行動を設定します。(訳者注:FF XII のガンビットにインスパイアされたそうです。決してパク r(ry)

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

Buttons: Add, Edit, Delete, Up, Down, Copy

攻撃(Attack)

攻撃コマンドは MOB を攻撃する行動をします。設定した条件に従って実行され、新しい MOB がターゲットされた際にリセットされます。

- 攻撃方法(Attack By): 通常攻撃(Attack(Melee))かスキルを選択
- アタッカーの状態(Attacker Condition) 1: HP、MP、CP (%)か魂(Soul) やフォース(Force) (数)の状態を設定
- アタッカーの状態(Attacker Condition) 2: 状態1と同様(オプション(Optional)。必要なければ設定しなくてもよい。以下同様)
- 範囲(Range): 攻撃対象との距離を設定します。スキルの範囲は情報(Information)のスキル(Skill)タブで確認できます
- ショット(Shot): 使用するショットを選択
- 繰り返し(Repeat): 1 回(1 time)(1 回だけ実行し結果は問わない)、成功するまで(Until success) (スキルが成功するまで繰り返す)、死ぬまで(Until Target die)(ターゲットが死亡するまで繰り返す)から選択
- 距離(Runaway): スキル発動後の MOB との距離を設定
- MOB 数(Mob No): 周囲の MOB の数を設定
- MOB の HP(Mob HP): MOB の HP (%)を設定
- ターゲット(Target): 攻撃対象を選択します。リーダーのターゲット(Leader's Target)(リーダーの選択しているターゲットを攻撃します)とチームのターゲット(Targeting Team)(チームメンバーが攻撃している他の MOB を攻撃します)の 2 種類があります
- 右手(R Hand): 右手に装備する武器を選択
- 左手(L Hand): 左手に装備する武器や盾を選択
- NPC ID: このコマンドで攻撃する MOB の NPC ID。指定しない場合、全ての MOB に適用されます **8.4.4**

Command - Attack

Attack By

Attacker Condition 1 0 %

Attacker Condition 2 0 % (Optional)

Range

Shot

Repeat

Runaway

Mob No >

Mob HP %

Target

R Hand

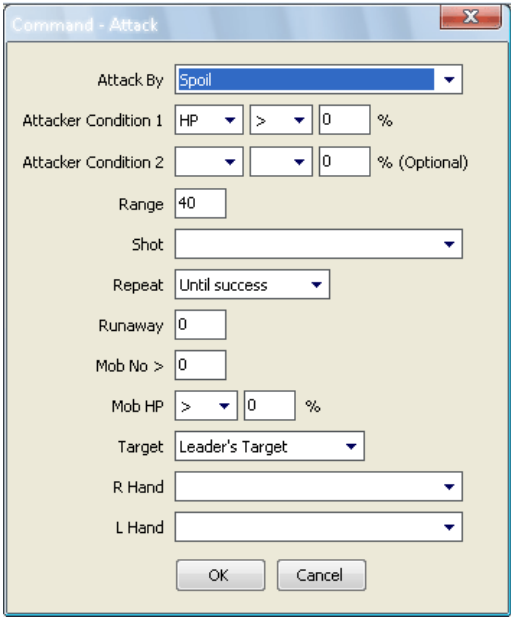
L Hand

NPC ID

OK Cancel

例: バウンティーハンター(Bounty Hunter)、フォーチュンシーカー(Fortune Seeker)

1. スポイル(Spoil)



Command - Attack

Attack By: Spoil

Attacker Condition 1: HP > 0 %

Attacker Condition 2: 0 % (Optional)

Range: 40

Shot:

Repeat: Until success

Runaway: 0

Mob No >: 0

Mob HP: > 0 %

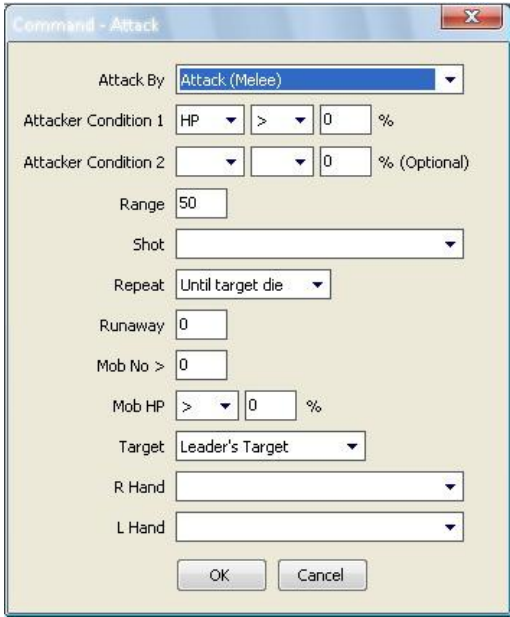
Target: Leader's Target

R Hand:

L Hand:

OK Cancel

2. 通常攻撃(Normal Attack)



Command - Attack

Attack By: Attack (Melee)

Attacker Condition 1: HP > 0 %

Attacker Condition 2: 0 % (Optional)

Range: 50

Shot:

Repeat: Until target die

Runaway: 0

Mob No >: 0

Mob HP: > 0 %

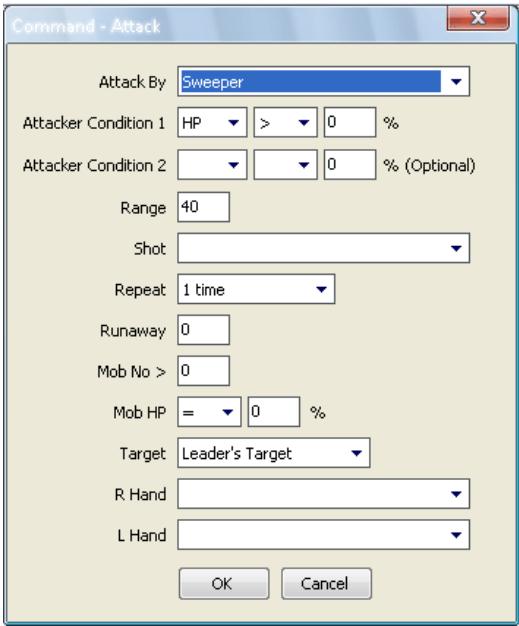
Target: Leader's Target

R Hand:

L Hand:

OK Cancel

3. スウィーパー(Sweep)



Command - Attack

Attack By: Sweeper

Attacker Condition 1: HP > 0 %

Attacker Condition 2: 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

例: スペルシンガー(Spell Singer)

1. ソーラーフレア(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. アクア スプラッシュ(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. スリープ(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

例: ウォーダー(Warder)

1. フォールン アタック(Fallen Attack)

Command - Attack

Attack By: **Fallen Attack**

Attacker Condition 1: HP > 0 %

Attacker Condition 2: Soul > 0 % (Optional)

Range: 40

Shot: [Empty]

Repeat: 1 time

Runaway: 0

Mob No >: 0

Mob HP: > 0 %

Target: Leader's Target

R Hand: [Empty]

L Hand: [Empty]

OK Cancel

2. 通常攻撃(Normal Attack)

Command - Attack

Attack By: **Attack [Normal]**

Attacker Condition 1: HP > 0 %

Attacker Condition 2: [Empty] > 0 % (Optional)

Range: 40

Shot: [Empty]

Repeat: Forever

Runaway: 0

Mob No >: 0

Mob HP: > 0 %

Target: Leader's Target

R Hand: Tarbar

L Hand: Round Shield

OK Cancel

注: これはホンの例に過ぎません。戦闘スタイルに最適なコマンドを作成してください。

回復(Heal)

回復コマンドは、自分自身やチームメイトをグレーターヒールやリザレクションやリチャージなどのようなスキルで回復する行動をします。設定した状態に従って実行されます。

- ターゲット名(Target Name): 回復する対象の名前を設定(自分(Self)は自分自身で、カンマ(,)区切りで名前を列挙します)
- ペットのみ(Pet Only): 対象者の召喚したものを回復します
- ヒーラー(Healer)MP(%): ヒーラーの MP(%) の下限を設定
- ターゲットの状態(Target Condition) 1: 対象の HP、MP、CP(%) の状態を設定
- ターゲットの状態(Target Condition) 2: 状態 1 と同様 (オプション(Optional))
- 使用スキル(Action by Skill): 使用する回復スキルを選択
- 使用アイテム(Action by Item): 使用する回復アイテムを選択
- 検出(Detection): 自動検出(Auto Detect): 設定したスキルの効果が適用されていない場合に実行します、間隔(Delay): 一定間隔で実行します、すぐ実行(Immediately): 直ちに実行します
- 使用ショット(Shot): 使用するショットを選択
- 優先度(Priority): 高(High): 戦闘中に実行、低(Low): 待機時に実行
- ターゲットを選択しない(Do not select target) : ターゲットを選択せずに行動を実行します
- グループヒール(Group heal): グループ (列挙した全ターゲット) 全体に適用 ^{8.4.4}

注: 検出に間隔(Delay)を選択した場合、ターゲットの状態(Target Condition) 1 とターゲットの状態(Target Condition) 2 と間隔(Delay)は無視されます。

Command - Heal

Target Name

☐ 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
☐ Group heal

OK Cancel

例:エルダー(Elven Elder)

1. グレーター ヒール(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. リザレクション(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. リチャージ(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

バフ(Buff)

バフコマンドは自分自身やチームメイトにウィンドウォークやマイトやシールドといったバフ(補助魔法)をかける行動をします。設定した状態に従って実行されます。

- ターゲット名(Target Name): バフをかける対象の名前を設定します(自分(Self)は自分自身で、カンマ(,)区切りで名前を列挙します)
- ペットのみに(Pet Only): 対象者の召喚したものにバフをかけます
- バッファの状態(Buffer Condition) 1: バッファの HP、MP、CP(%)か魂(Soul)やフォース(Force)(数)の状態を設定
- バッファの状態(Buffer Condition) 2: 状態1と同様(オプション(Optional))
- 使用スキル(Action by Skill): 使用するバフスキルを選択
- 使用アイテム(Action by Item): 使用するバフアイテムを選択
- 検出(Detection): 自動検出(Auto Detect): 設定したバフの効果が適用されていない場合に実行します、間隔(Delay): 一定間隔で実行、トグル オン(Toggle On): 実行していない場合に使用開始、トグル オフ(Toggle Off): 実行中に使用停止
- 優先度(Priority): 高(High): 戦闘中に実行、低(Low): 待機時に実行
- 使用ショット(Shot): 実行前に使用するショットを選択 ^{8.4.4}
- 右手(R Hand): 実行前に装備する武器を選択 ^{8.4.4}
- パーティーのみ(Party Only): パーティーでのみ使用します
- ターゲットを選択しない(Do not select target) : ターゲットを選択せずに行動を実行します

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

Shot

R. Hand

☐ Party only
☐ Do not select target

OK Cancel

例:エルダー(Elven Elder)

1. マイト(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 0 sec
☐ Toggle On
☐ Toggle Off

Priority: Low

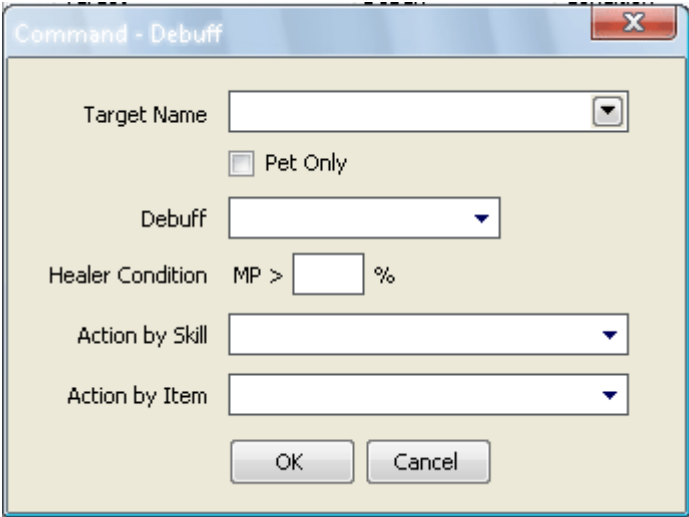
☐ Party only
☐ Do not select target

OK Cancel

デバフ(Debuff)

デバフコマンドは、自分自身やチームメイトの毒や死のもたらし傷や出血といった異常状態(デバフ)を解除する行動をします。設定した状態に従って実行されます。

- ターゲット名(Target Name): デバフを解除する対象の名前を設定します(自分(Self)は自分自身で、カンマ(,)区切りで名前を列挙します)
- ペットのみ(Pet Only): 対象者の召喚したものにかかったデバフを解除します
- デバフ(Debuff): 解除する異常状態を選択(訳者注: 出血(Bleed)、麻痺(Paralysis)、毒(Poison)、睡眠(Sleep)、死のもたらし傷(Death Penalty)、ホールド(Hold)、移動速度低下(Wind Shackle))
- ヒーラーの状態(Healer Condition) MP (%): ヒーラーの MP の下限を設定
- 使用スキル(Action by Skill): 使用するデバフスキルを選択(スリープを解除するための通常攻撃も含みます)
- 使用アイテム(Action by Item): 使用するデバフアイテムを選択



Command - Debuff

Target Name

☐ Pet Only

Debuff

Healer Condition MP > %

Action by Skill

Action by Item

OK Cancel

例:

1. 麻痺(Paralysis) ???

(訳者注: 図の例は毒(Poison)の場合で、バイタライズ(Vitalize)を設定しています。麻痺(Paralysis)の解除はピュールファイ(Purify)で可能です。)

Command - Debuff

Target Name

☐ Pet Only

Debuff

Healer Condition MP > %

Action by Skill

Action by Item

ペット攻撃(Pet Attack)

ペット攻撃コマンドは、ペットや召喚獣といった召喚されたものが主人に従い MOB を攻撃する行動をします(召喚(Servitor) > 召喚の戦闘(Servitor Fight) で「主人の攻撃をアシスト(Master Assists)」にチェックすることで有効になります)。設定した条件に従って実行され、主人が新しい MOB をターゲットした際にリセットされます。

- アクション(Action): ペット・召喚獣のスキルを選択
- 空腹度(Hunger): 空腹度の下限を設定(ペットのみ有効で、召喚獣は 0 のままにしておきます)
- ペットの HP(Pet HP): ペット・召喚獣の HP (%)設定
- ペットの MP(Pet MP): ペット・召喚獣の MP (%)を設定
- 範囲(Range): ペット・召喚獣が行動を開始するための主人と MOB の距離を設定
- ビーストショット(Beast Shot): ペット・召喚獣が選択したビーストショットを使用します
- 繰り返し(Repeat): 死ぬまで(Until Target die)、1 回(1 time)から繰り返す回数を選択
- MOB の HP(Mob HP): 攻撃する MOB の HP の状態を設定



例: ハッチリン(Hatchling)

1. ブライトバースト(Bright Burst)

2. 通常攻撃(Normal Attack)

Command - Pet Attack

Attack By: Bright Burst

Hunger > 55 % (Left 0 for summon)

Pet HP > 0 %

Pet MP > 25 %

Range: 900

Beast Shot:

Repeat: Until target die

Mob HP > 5 %

OK Cancel

Command - Pet Attack

Attack By: Attack

Hunger > 55 % (Left 0 for summon)

Pet HP > 0 %

Pet MP > 0 %

Range: 900

Beast Shot:

Repeat: Until target die

Mob HP > 0 %

OK Cancel

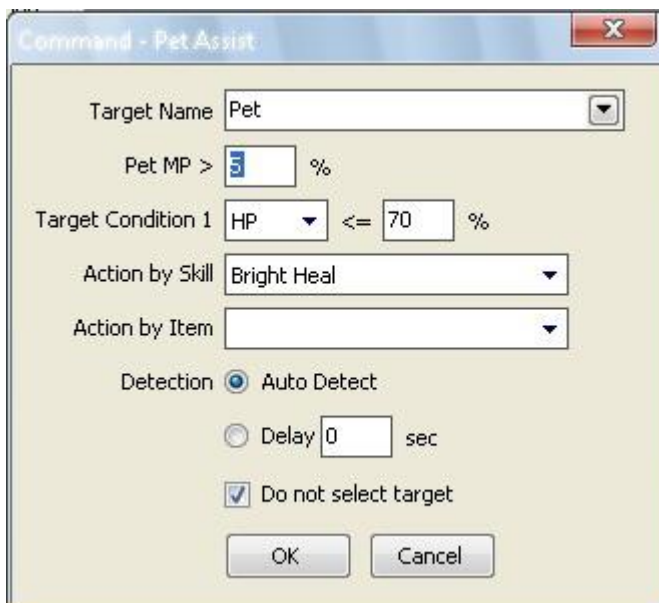
ペット補助(Pet Assist)

ペット補助コマンドはサービター リチャージやサービター ヒールといった主人やペット・召喚獣自身をサポートする行動をします。設定した条件が満たされた場合に実行されます。

- ターゲット名: アシストする対象の名前を選択
- ペットの MP(Pet MP): ペット・召喚獣の MP の下限を設定
- ターゲットの状態(Condition)1: アシスト対象の HP、MP、空腹度(Hunger)の条件を設定
- 使用スキル(Action by Skill): 使用するペット・召喚獣のスキルを選択
- 使用アイテム(Action by Item): 使用するペットのインベントリ内のアイテムを選択
- 検出(Detection): 自動検出(Auto Detect): 設定したスキルの効果が適用されていない場合に実行します、間隔(Delay): 一定間隔で実行
- ターゲットを選択しない(Do not select target) : ターゲットを選択せずに行動を実行します

例: ハッチリン(Hatchling)

1. ブライトヒール(Bright Heal)



Command - Pet Assist

Target Name: Pet

Pet MP > 3 %

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

5章:トレード設定

トレードは L2Divine の優れた機能の一つです。多様な機能がトレードをととても簡単にします。
「動作設定(Preference) > トレード(Trading)」で L2Divine が実行できる機能を確認することができます。

個人商店(Private Store)

購入・販売・アイテム製作の個人商店に関する設定ができます。

商店設定(Shop Setting)

- ログイン後に個人商店開始(Shop after login): ログイン後に個人商店を開始します
- デフォルト商店種別(Default shop): 個人商店種別のデフォルト値を選択
- 商店リセット間隔(Reset shop every): 商店をリセットする間隔(分)を設定
- 扱うアイテムを入れ替える(Cycle item for Sell/Buy shop): 商店がリセットされるたびにアイテムをローテーションします
- 完売したらログアウト(Logout after shop empty): アイテムが売り切れたらログアウトします(販売露店のみ)
- 商店の位置(Shop location): 露店を開く位置を設定します。設定されない場合、現在地となります

アイテム設定(Item Setting)

- 商店種別(Shop type): 露店の種別を選択
- 商店タイトル(Shop title): 露店のタイトル(メッセージ)を設定
- セット販売(Package Sell): セット販売になります(販売露店のみ)

The screenshot displays two configuration panels. The top panel, titled 'Shop Setting', includes checkboxes for 'Start shop after login', 'Reset shop every' (set to 0 minutes), and 'Logout after shop empty'. It also features a 'Default shop' dropdown menu set to 'Sell', a checkbox for 'Cycle item for Sell/Buy shop', and a 'Shop Location' section with three input fields (all set to 0) and a 'My Loc' button. The bottom panel, titled 'Item Setting', contains a 'Shop Type' dropdown set to 'Sell', a 'Shop Title' text input, and a 'Package Sell' checkbox. Below these is a table with columns 'Name', 'Qty', and 'Price'. At the bottom of the panel are input fields for 'Item' (a dropdown), 'Qty', and 'Price', along with 'Add' and 'Delete' buttons.

アイテム製作(Item Creation)

自動的にアイテムを製作できます。

- 製作図(Recipe): 一般製作図とドワーフ専用製作図を表示
- 数量(Qty): 製作するアイテムの数量を設定
- MP(%): MP の下限を設定
- 重量(Load)(%): 重量の上限を設定
- 待ち時間(秒)(Delay (Second)): アイテム製作の実行間隔を設定

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

Recipe

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

注:「バトル開始(Battle Start)」ボタンや「トレード開始(Trade Start)」ボタンを押す前に「作成(Create)」ボタンを押すことで、戦闘中やトレード中にもアイテム製作が可能です。

露店スキャン(Marketplace Scan)

露店のアイテムを検索するためにスキャンします。

- スキャン完了後に個人商店開始(Start shop after scan complete): スキャン完了後に個人商店を開始します(個人商店設定が必要です)
- 商店種別(Shop Type): スキャンする商店の種別を選択します
- 再スキャン間隔(Rescan every): 露店を再スキャンする間隔(分)
- スキャン位置(Scan location): スキャンする範囲です(複数設定可)。設定されていない場合は現在地で半径 3000 の範囲を対象にします
- プレビュー(Preview): マップ上でスキャン位置をプレビューします。黄色い円で表示されます

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

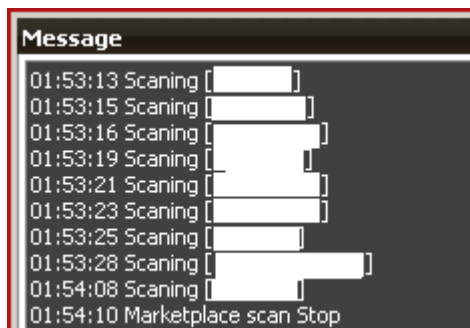
☐ Preview

露店スキャンモードの設定方法:

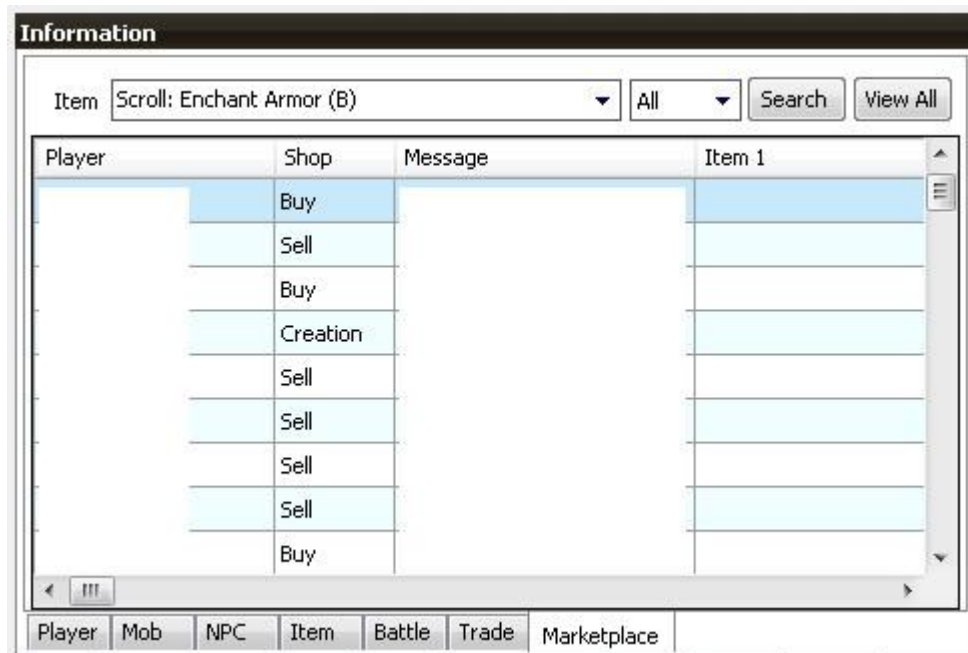
1. スキャン位置(範囲)を設定



2. コントロールパネルの「スキャン開始(Scan Start)」ボタンを押して、終了するまで待ちます(スキャン中、キャラクターが移動しながら進行状況メッセージが表示されていきます)



3. 情報(Information) > ステータス(Stat) > 商店検索((Marketplace)) でスキャン結果を確認

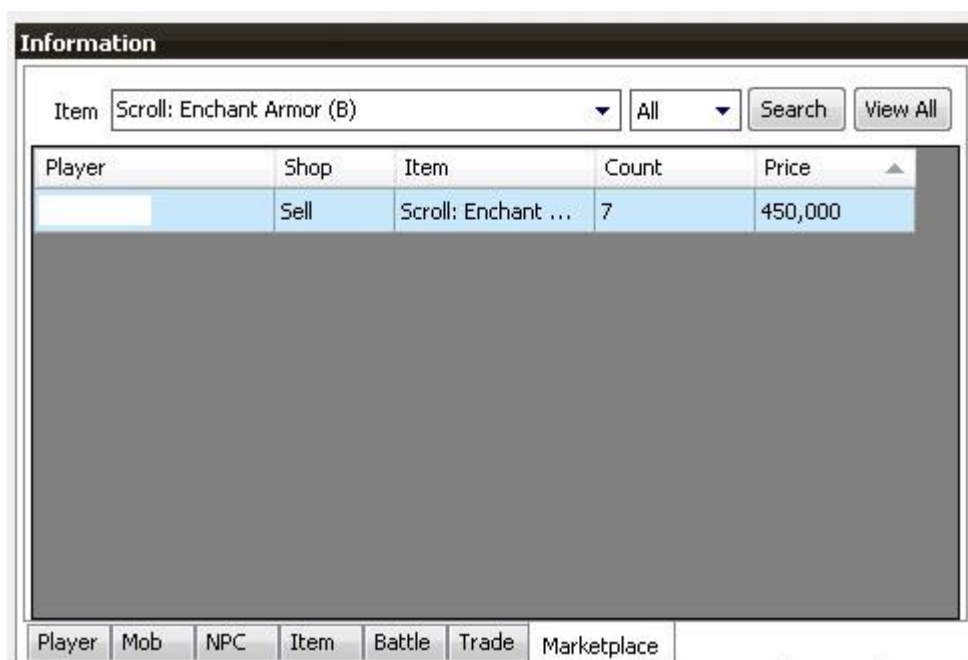


商店検索の結果には次の情報があります：

- プレイヤー露店情報: 近くの露店の、プレイヤー名、商店種別、商店タイトル、アイテム、数量、金額といった情報があります(名前をクリックすると更に詳細情報が表示されます)。最初は商店のタイトルだけが表示されます。アイテム名や数量や金額はスキャン後に表示されます
- フィルター: マッチしたアイテムをフィルタリングできます

注: プレイヤー名をダブルクリックするとキャラクターはそのプレイヤーの位置まで移動します。

4. アイテムや商店種別を選択して「検索(Search)」ボタンを押すことで、興味のあるアイテムを検索できます



検索結果にはスキャンで見つかった全てのアイテムの数量と金額が表示されます。例えば、上記の図では露店の防具強化スクロール: B グレード(Scroll: Enchant Armor (B))の情報が表示されています。ただ1つの露店でだけ450,000 アデナで7個売られています。検索結果を比較して底値を調べることでアデナを節約できます！

注: 商店検索に戻るには、表を右クリックして「全て表示(View All)」を選択します。

自動取引(Auto Sell & Buy)

露店のスキャン中にアイテムの売買ができます。

- 種別(Type): 取引種別で販売か購入を選択
- アイテム(Item): 取引するアイテムを選択
- 数量(Qty): アイテムの数量を入力
- 金額(Price): アイテムの単価を入力

例では、「シャイニングアロー(Shining Arrow)」を 1,000 アデナ以上の購入露店に売ります。設定を変更すれば「動物の皮(Animal skin)」を 400 アデナ以下で購入するといったことも可能です。

	Item	Qty	Price
Sell	Shining Arrow	500	1,000

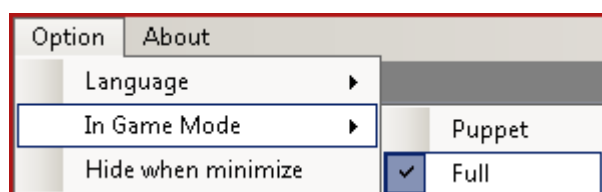
Sell ▼ Item Shining Arrow Qty 500 Price 1000 Add Del

6章: インゲーム (IG) モード

ゲーム(Lineage2)クライアントを自動操作するインゲーム(IG)モードを設定できます。L2Divine には次の2つの IG モードがあります:

- パペット(Puppet)モード: OOG(外版。L2Divine 本体)と IG(内版。Lineage2 本体)を同時に操作できるモードです。はじめに L2Divine で OOG アカウントを作成すると、OOG が接続している限りいつでも IG に切り替えることができます
- フル(Full)モード: ゲームクライアント(IG)だけを普通に使用します

インゲームモードを切り替えるには、メニューの「オプション(Option) > インゲーム・モード(In Game mode)」を選択します。

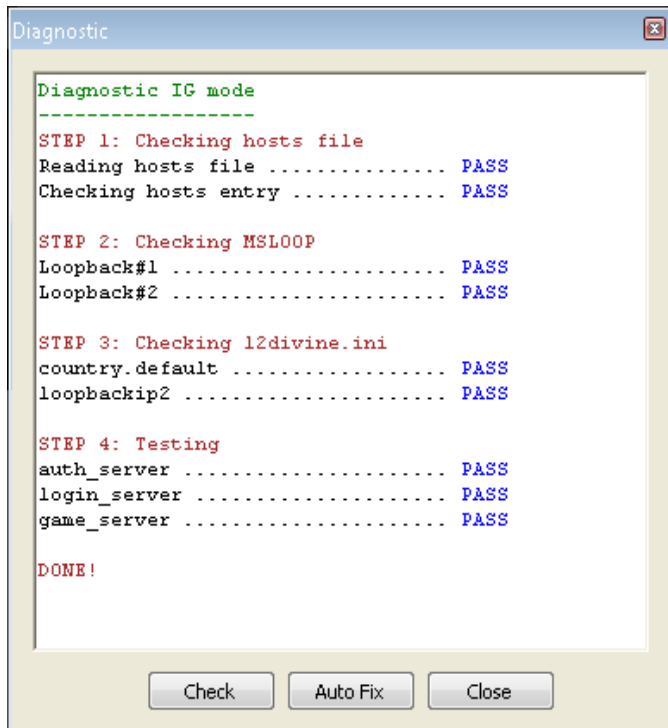


設定

L2Divine をインゲームモード機能に対応させる方法:

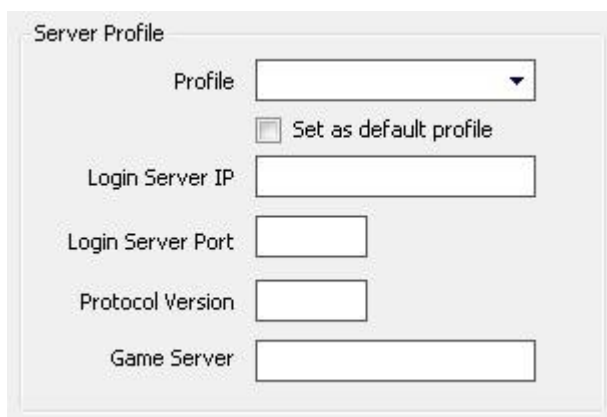
自動設定

メニューの「オプション(Option) > 設定診断(Diagnostic)」を選択し、自動修正(Auto Fix)ボタンを押します(訳者注:完了までに数分かかるので終了するまで待ちます)。L2Divine は IG モードの実行に必要なコンポーネントを自動的に作成します。「診断(Check)」ボタンを押すと、IG の実行に問題がないか診断できます。全て問題なければ、下図のように全てのステップが「PASS」と表示されて終了するはずです。(訳者注:自動的に hosts に追加された内容は、改行コードが文字化けしているので修正したほうがよいでしょう。手順の詳細は次項を参照してください)。



手動設定

1. ログイン情報を編集します(設定(Setting) > 接続設定(Config)):
 - プロファイル(Profile)を選択します
 - 「これをデフォルトにする(Set as default profile)」をチェックします
 - サーバの IP アドレスを入力します



2. Microsoft Loopback デバイスを 2 つ作成し、それぞれに次の IP アドレスを設定します:
 - IP1: 61.90.252.1、サブネットマスク: 255.255.255.252
 - IP2: 61.90.252.2、サブネットマスク: 255.255.255.252

※注: 付録・A の Microsoft Loopback デバイスの追加をご覧ください

3. hosts ファイルをメモ帳などのテキストエディタで開き、IP1 とホスト名を追加します（訳者注：ホスト名はクライアント（暗号化されていますが、l2.ini の ServerAddr の設定）に依存しています。通常の日本版クライアントでは次のようになります。Vista では、IP アドレスとホスト名の区切りを半角スペースにします。）

- 61.90.252.1 auth.lineage2.jp

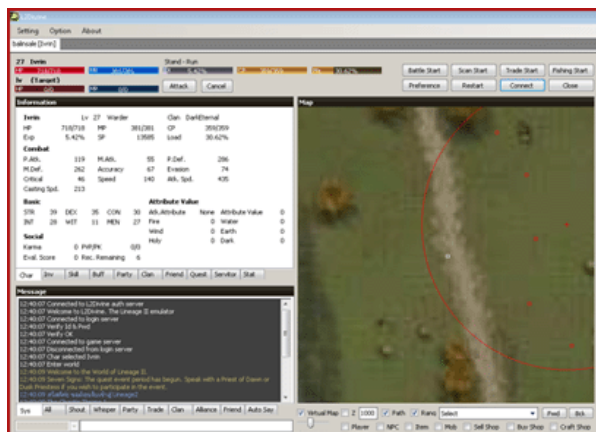
※注：hosts ファイルは、Windows XP/Vista では「C:\WINDOWS\system32\drivers\etc」に、Windows 2000 では「C:\WINNT\system32\drivers\etc」にあります

4. 「l2divine.ini」をメモ帳などのテキストエディタで開き、「Option」セクションの「loopbackip2」に IP2 の IP アドレスを設定します（訳者注：デフォルトで上記の例の「61.90.252.2」が設定されていますが、変更するには直接編集する必要があります）

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


ペットモードの開始

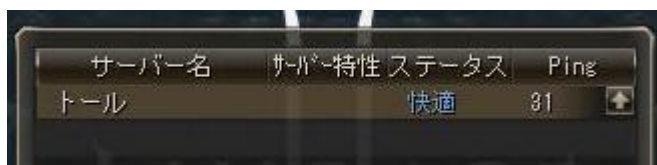
1. OOG アカウントを作成します



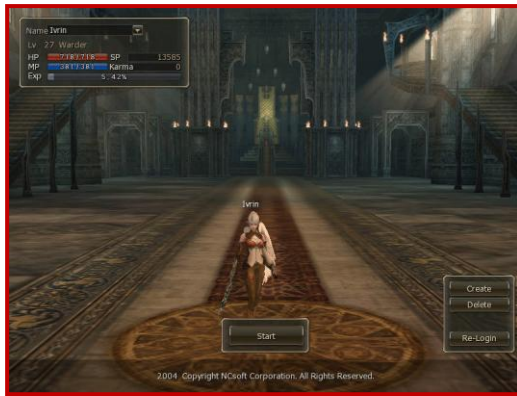
2. ゲームクライアントを実行し、適当に ID とパスワードを入力しログインします（訳者注:ここでは実際のアカウントである必要はなく、何を入力しても構いません）



3. 「トール(Tor)」サーバを選択します（トールは L2Divine と連携するために表示される仮想サーバです。実際には存在しません）



4. OOG で選択したキャラクターを選択します（訳者注:複数のアカウントで OOG ログインしている場合、アカウントが複数表示されるので、IG でログインしたいキャラクターを選択します）

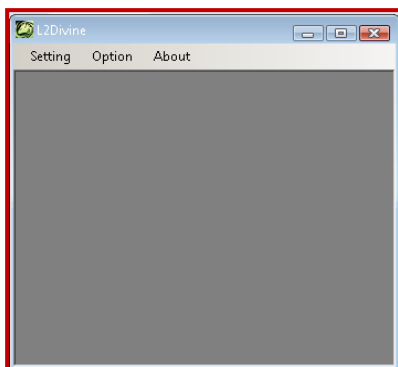


5. キーボードの「End」キーを押すと「動作設定(Preference)」ウィンドウが開き、「Home」キーでバトルモードの開始・停止ができるようになります。また、設定していれば、選択したターゲットの追加情報(レベルと HP)が表示されるようになります



フルモードの開始

1. L2Divine を起動します



2. ゲームクライアントで ID とパスワード、セキュリティカード番号を入力し、サーバとキャラクタを選択してゲームを開始します



3. ゲームへのログイン中に L2Divine のアカウント画面が表示されます。キーボードの「End」キーを押すと「動作設定(Preference)」ウィンドウが開き、キーボードの「Home」キーでバトルモードの開始・停止ができるようになります。また、設定すれば選択したターゲットの追加情報(レベルとHP)が表示されるようになります



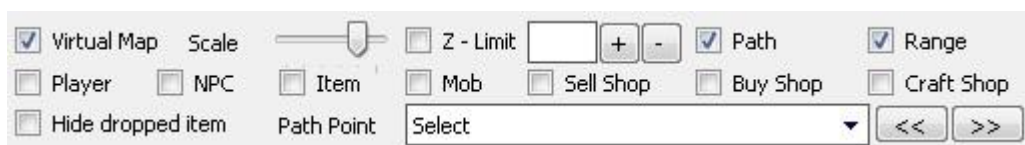
7章: Tips 集

カスタム・パスポイントの作成

1. マップファイル (map/XX_YY.map) をテキストエディタで開き、[pathpoint] セクションを探します。存在しなければファイルの末尾にセクションを作成し、[pathpoint] セクションの下に次のようなフォーマットでパス名と座標情報を追加します (/loc コマンドで現在地の座標情報を確認できます) (訳者注: XX と YY はマップ画面のタイトル部分に表示されています。「No=パスの名前; x1,y1,z1; . . . ;x,y,z」というように「;」区切りのフォーマットとなっています。よく使う狩場へのパスを設定しておくとう便利です。英語モードで /loc コマンドを実行するとそのままコピー&ペーストで利用できますが、日本語モードでは「、」を「;」に変更する必要があります)

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

2. L2Divine を再起動して、設定を反映させます。パスポイントに沿って移動するには、マップ画面右下のパスポイント(Path Point)から作成したパスを選択し、戻るための << ボタンや進むための >> ボタンを押して方向を指定します



パスポイントを使用してバトルエリアを変更(リーダーのみ)

1. 戦闘(Combat) > 状態(Condition) > 戦闘(Fight) 画面を表示させて「ハンティングエリア変更 (Change hunting area)」をチェックします

When not found mob (Leader Only)

☐ Wait ☐ Sit ☒ Change hunting area ☐ Back to center

2. 複数のハンティングエリアを作成します。半径 0 の位置を登録することでパスポイントを作成します(マップに白線で表示されます)。全てのポイントがそれぞれパス(経路)として繋がります



Hunting Area

	x	y	z	Radius
●	-21,505	122,510	-3,480	3,000
■	-23,991	121,641	-3,648	0

宝箱を開ける

1. ミニゲーム(Mini Game) > 莊園(Sowing & Harvest) 画面を表示させ「自動で種蒔と収穫(Auto Sowing & Harvest)」をチェックし、戦闘で使用する宝箱の鍵を選択します

Fishing Sowing & Harvest

☒ Auto Sowing & Harvest

Seed

Seed

Seed

2. 戦闘(Combat) > MOB(Mob) 画面を表示させ MOB「宝箱」の「種蒔(Seed)」をチェックします

Name	LV	Title	Attack	Seed	Spoil	High Priority	Shot
Treasure Chest	52		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Treasure Chest	52		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Treasure Chest	52		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Treasure Chest	52		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Treasure Chest	52		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

レベルダウン

1. 戦闘(Combat) > 状態(Condition) > 戦闘(Fight)画面を表示させます

- 「自分がターゲットリーダー(I'm combat leader)」をチェックします
- バトルモード(Battle Mode)を「攻城モード(Siege)」に変更します
- 「ハンティングエリア変更(Change hunting area)」をチェックします

The screenshot shows the 'Fight' configuration window. The 'Fight' tab is selected. The settings are as follows:

- ☒ I'm combat leader
- ☐ Battle after login
- ☒ Timeout 5 sec
- ☒ Auto attack aggressive mob
- ☐ Auto counter attack
- ☒ Pickup item range 500
- ☐ Pickup only my item
- ☐ Change to nearest target
- ☐ Accept revive from other player
- Battle Mode: Siege
- ☐ Fight delay 0 sec
- ☒ Loot Item & Mob
- ☒ Sweep & Sow before attack
- ☐ Attack unknown mob
- ☒ Pickup item before attack
- ☐ Pickup unknown item
- ☒ Change target when other player select mob
- ☒ Auto attack high priority mob

Resting section:

- Sit when: ☒ HP < 30 % ☒ MP < 30 % ☐ Use relax skill
- Stand when: ☒ HP > 100 % ☒ MP > 100 %

When not found mob (Leader Only):

- ☐ Wait
- ☐ Sit
- ☒ Change hunting area
- ☐ Back to center

2. 戦闘(Combat) > 状態(Condition) > エリア(Area)画面を表示させます

- ターゲット NPC の周辺をハンティングエリアに追加します
- 全ての復活地点からのパスポイントを作成します(町ごとに変わります)

(訳者注: Down_Level.txt を改造する必要がありますが、スクリプトを使用した方がいつでも何度でも使用できて楽です。)

Fight
Area
Logout
Misc

Hunting Area

	x	y	z	Radius
●	-14,401	122,644	-3,112	0
●	-14,329	123,668	-3,112	0
●	-12,626	123,672	-3,112	0
●	-11,796	123,688	-3,112	0
●	-11,826	123,528	-3,112	150

●

My Loc
Radius
150
Add
Edit
Del



- 戦闘(Combat) > 状態(Condition) > その他(Misc)画面を表示させます
 - 「死亡時帰還(Die return to Village)」をチェックし、村に戻る時間を入力します
 - 「このレベルでバトル停止(Stop battle when level =)」をチェックし、下げたいレベルを入力します

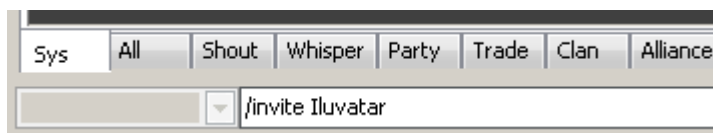
☒ Die return to
Village
in
5
sec

☒ Stop battle when LV reach
18

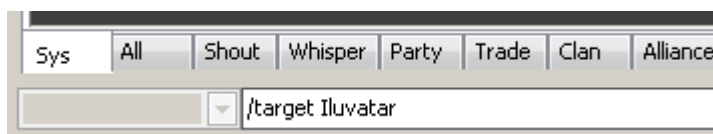
- 攻撃コマンドに「Attack」を作成することで、NPC への攻撃ができるようになります

サモンフレンド(召喚職のみ)

1. ターゲットを「/invite 名前」でパーティーに招待します



2. 「/target 名前」またはパーティーウィンドウの名前をダブルクリックしてでターゲットを選択します



3. 「サモンフレンド(Summon Friend)」スキルを使用します

8章:スクリプト

スクリプト作成

スクリプトを作成するにはメモ帳などのテキストエディターを使用します。テキストエディターでサンプルの文章を記述してテキストファイルを作成しましょう。DivineScript は大文字小文字を区別するので、自分で作成する際は特に注意してください。詳細は付録 B: スクリプト・コマンドリファレンスをご覧ください。(訳者注: スクリプトの文字コードは Shift-JIS で問題ありません。公開する際は、NPC やアイテムなどのオブジェクトを名前ではなく ID で、チャットを文章ではなくインデックスで表現し、UTF-16 で保存してください。)

例:

```
//超シンプルなサンプル  
Msg(Console, "こんにちは Divine")
```

スクリプトを実行するには、上記のサンプルスクリプトを script フォルダに保存してから「スクリプト実行(Run Script)」ボタンをクリックし、ファイル選択ダイアログで保存したファイルを選択します。

コメント

二重のスラッシュ「//」がコメント記号です。ソースファイル中で何をするのかを説明したりコードを行ごとコメントアウトし、実行されるコードから行を分離します。(訳者注: コマンドの後ろには書けず、先頭にスペースやタブは置けるものの、1 行丸ごとをコメントとするような書き方しかできません。また、「//」のみの行はエラーが出るので、後にスペース等の文字をつけてエラーを回避してください)

比較演算子

If 文や While 文で値を比較するための演算子を使用できます。L2Divine では以下の演算子を使用できます。

==	等号(Equal)
!=	不等号(Not Equal)
>	大なり(Greater than)
<	小なり(Lower than)
>=	以上(Equal or greater than)
<=	以下(Equal or lower than)
!	偽(Not)

例:

```
// HP が50%を下回ったら体力回復剤を使用する  
If (Char.HP% < 50)
```

```
{
    UseItem("体力回復剤")
}
```

文法

アルファベットの大文字と小文字を区別します

有効な文法

```
Msg(Console, "こんにちは Divine")
```

無効な文法 (実行時にエラーが発生して実行されません)

```
MSG(Console, "こんにちは Divine")
```

```
mSG(Console, "こんにちは Divine")
```

1 行につき 1 コマンドだけ

有効な文法

```
if (CountItem("鉄鉱石") > 0)
{
}
```

無効な文法

```
if (CountItem("鉄鉱石") > 0) {
}
```

スコープを示すカッコ({})も 1 行使い省略不可

有効な文法

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

無効な文法

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

文字列はダブルクォーテーション(")で囲む

有効な文法

```
Msg(Console, "こん/にち/は Divine")
```

無効な文法

```
Msg(Console, こん/にち/は Divine)
```

グローバルプロパティー

ステータス情報の取得に以下のプロパティーを使用できます。

<i>Char.HP</i>	HP の値
<i>Char.HP%</i>	HP のパーセンテージ
<i>Char.MP</i>	MP の値
<i>Char.MP%</i>	MP のパーセンテージ
<i>Char.CP</i>	CP の値
<i>Char.CP%</i>	CP のパーセンテージ
<i>Char.Soul</i>	魂の値(カマエル(Kamael)のみ)
<i>Char.LV</i>	レベルの値
<i>Char.Load%</i>	重量のパーセンテージ
<i>Char.InParty</i>	パーティーに参加しているか否か
<i>Char.Vitality</i>	ターゲットのバイタリティーの値
<i>Target.HP</i>	ターゲットの HP の値
<i>Target.HP%</i>	ターゲットの HP のパーセンテージ
<i>Target.MP</i>	ターゲットの MP の値
<i>Target.MP%</i>	ターゲットの MP のパーセンテージ

他のスクリプトを取り込む

Include コマンドを使用することで、ひとつの他のスクリプトファイルの内容を挿入することができます。

例 : main.txt

```
Include("mylib.txt")  
Msg(Console, "こん/にち/は 1")  
Msg(Console, "こん/にち/は 2")
```

例 : mylib.txt

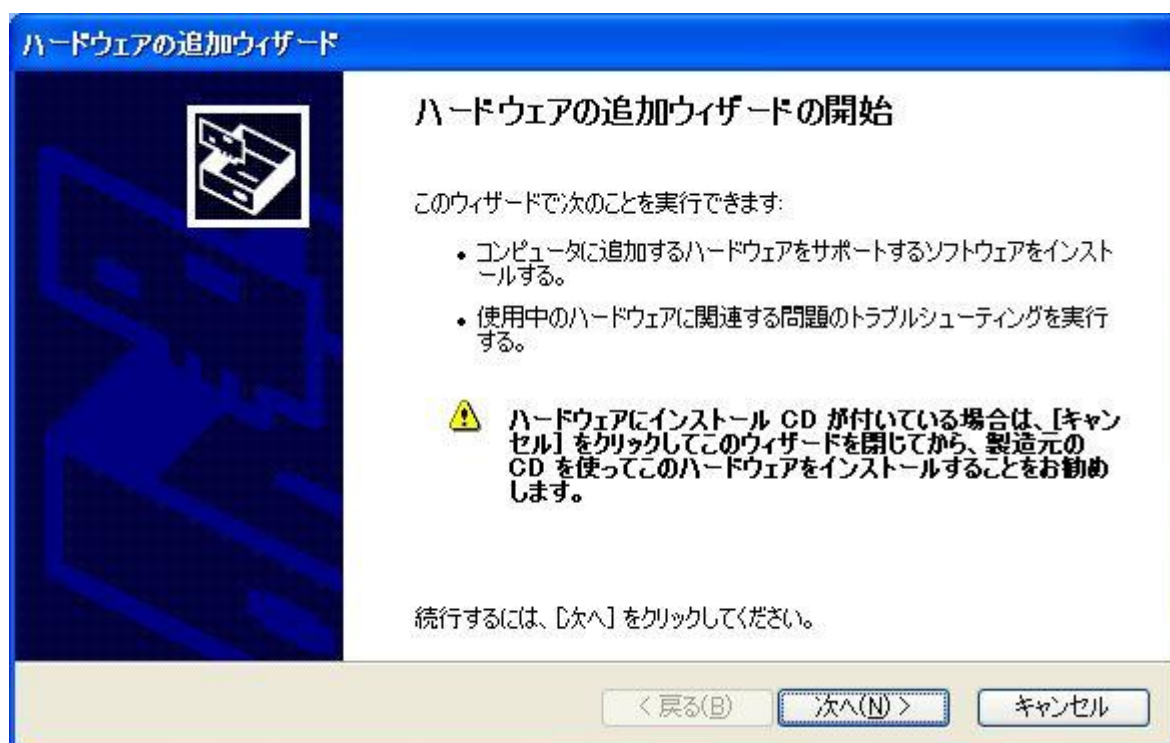
Msg(Console, "MyLib からこんにちは 1")

Msg(Console, "MyLib からこんにちは 2")

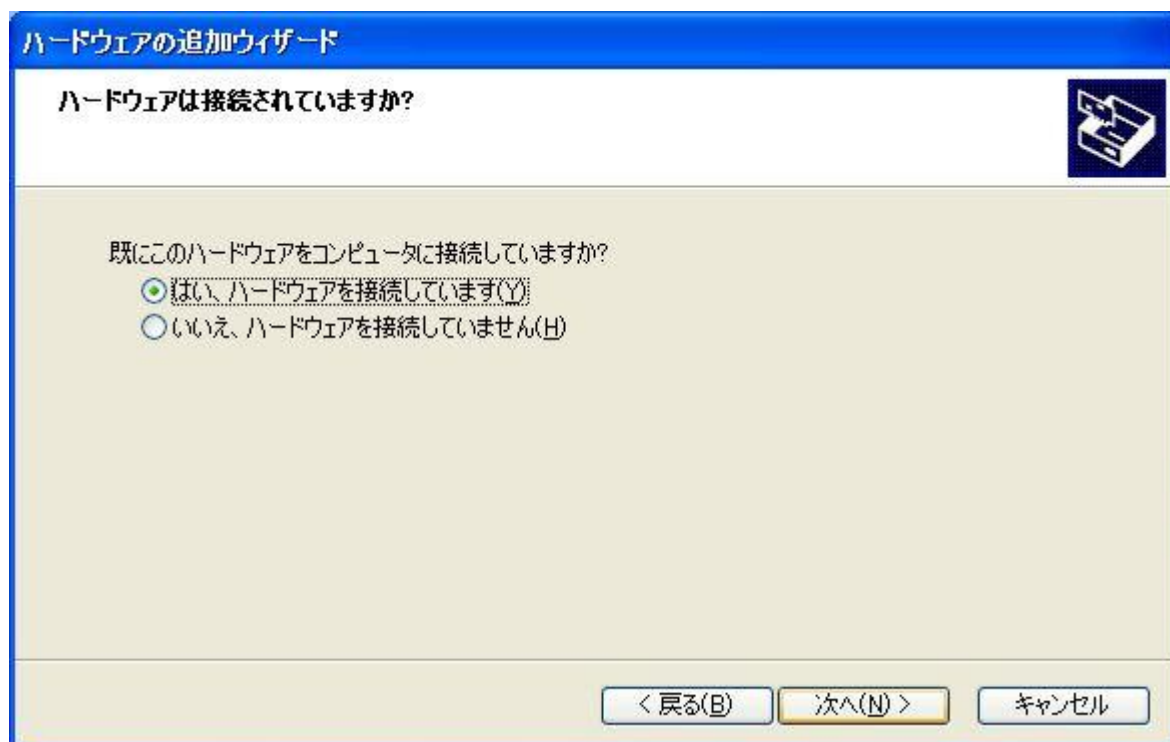
※注: Include コマンドで指定するスクリプトファイルは、取り込む側のスクリプトと同じディレクトリ(フォルダ)に置いておく必要があります。

付録 A: Microsoft Loopback デバイスの追加

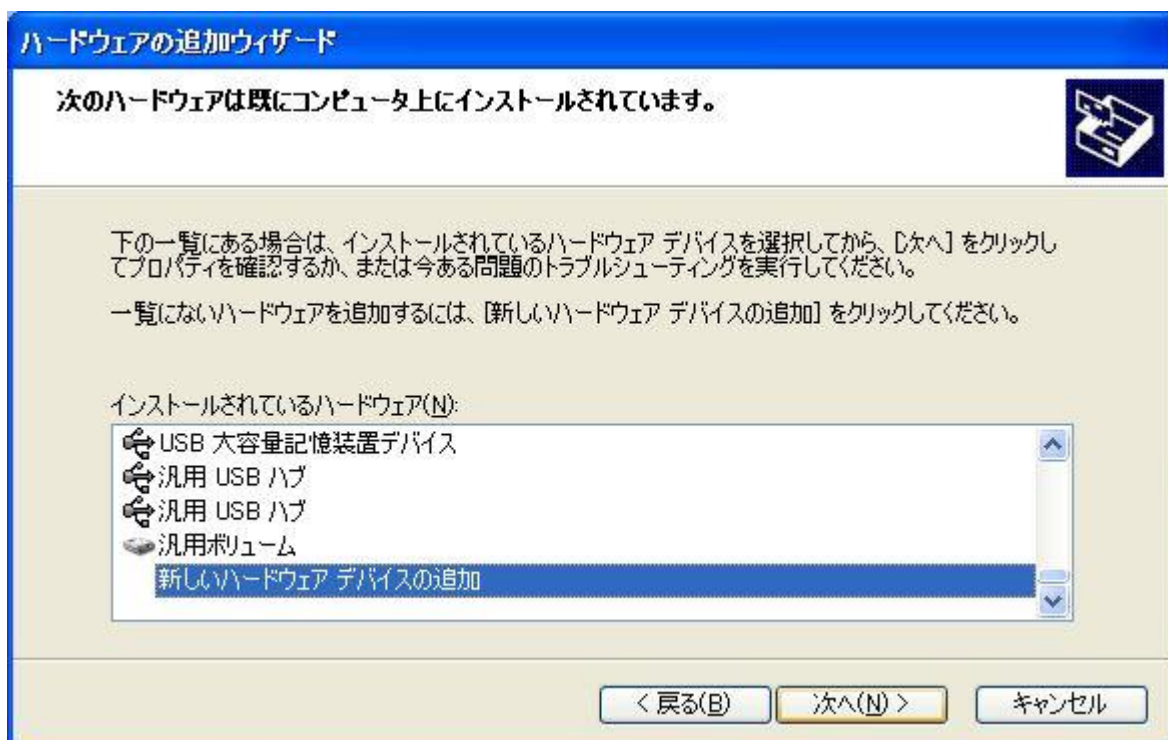
1. 「スタート>コントロールパネル>ハードウェアの追加」を実行



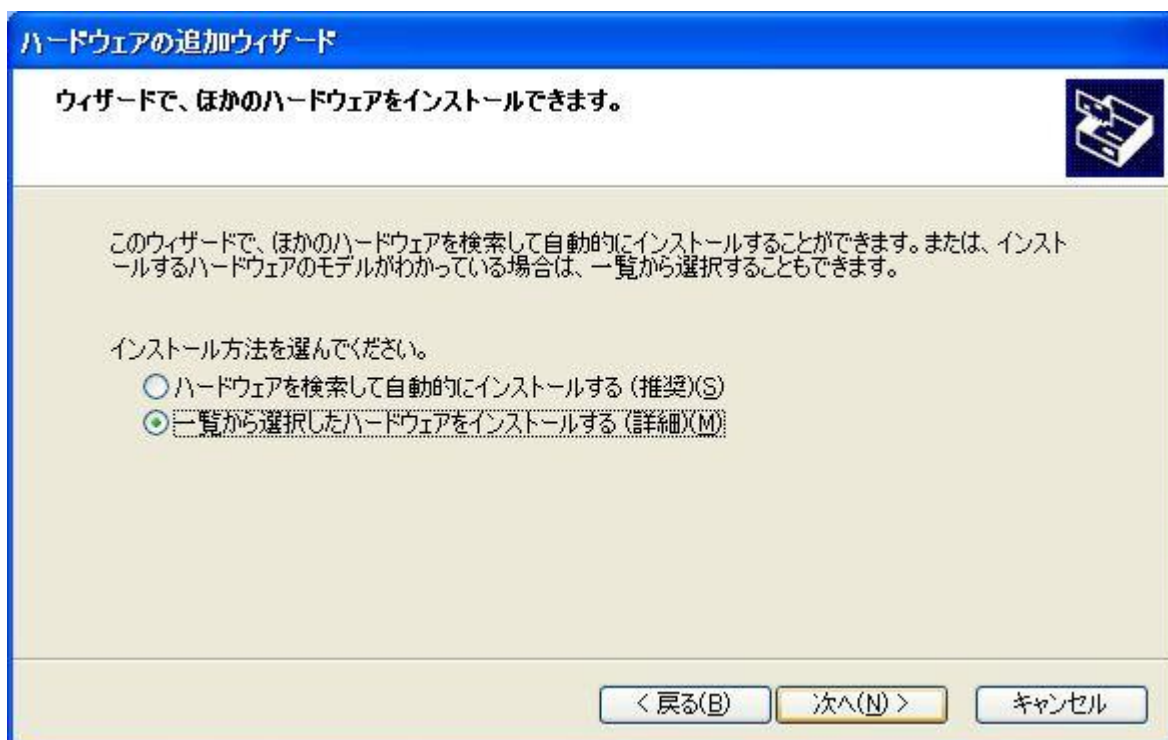
2. 「はい、ハード…」を選択



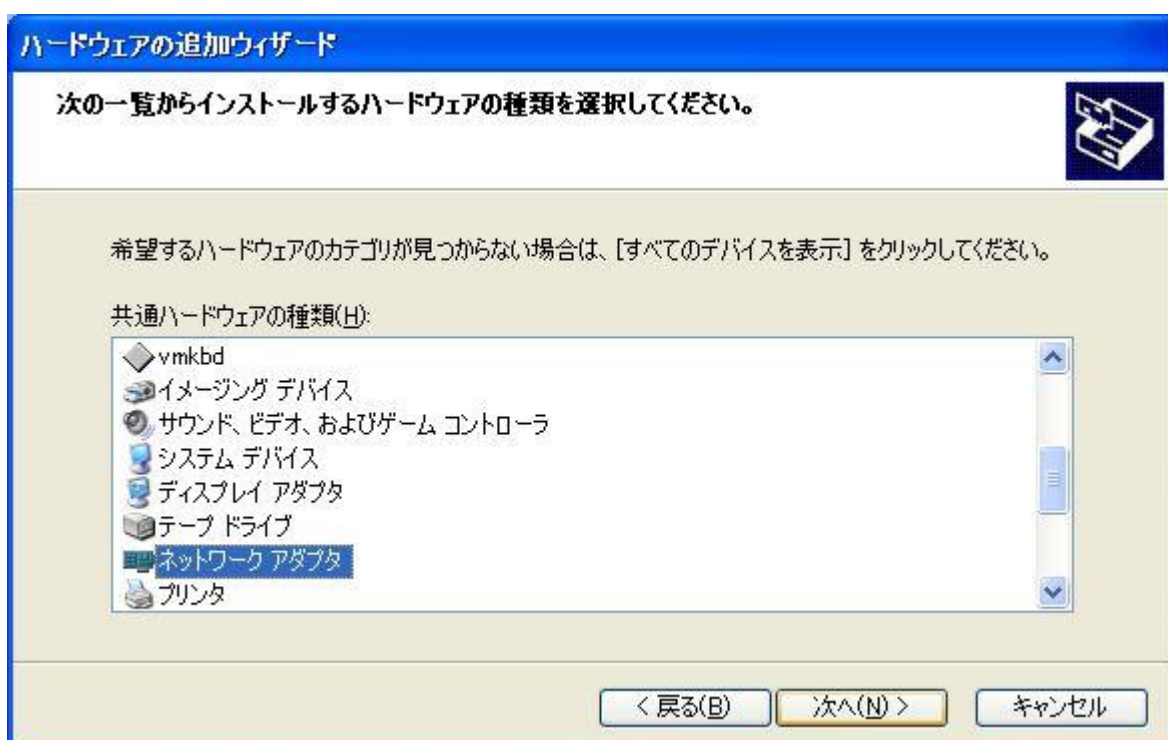
3. リストを最後の行までスクロールして「新しいハード…」を選択



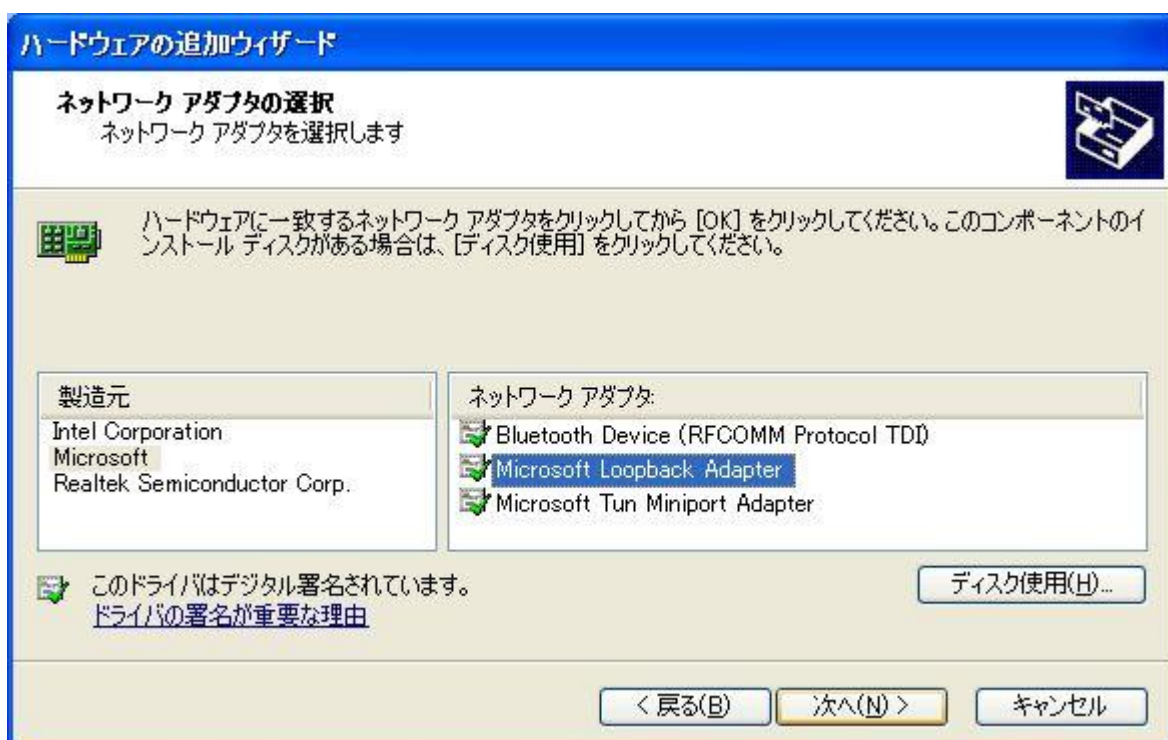
4. 「一覧から選択したハード…」を選択



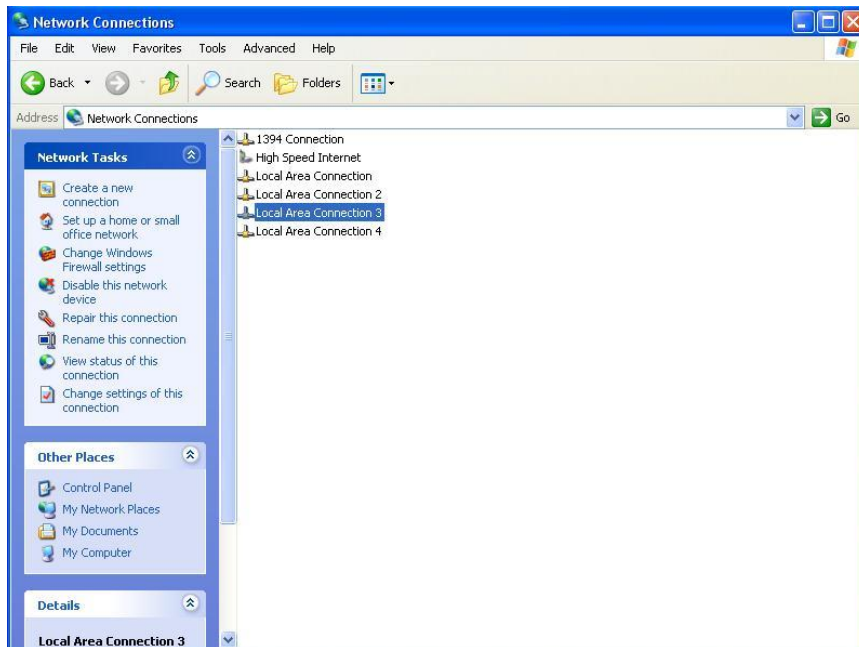
5. 「ネットワークアダプタ」を選択



6. 「Microsoft」と「Microsoft Loopback Adapter」を選択



7. 「次へ」をクリックして行き、インストールを完了させる
8. 「スタート > コントロールパネル > ネットワーク接続」を実行し、最新の「ローカルエリア接続 X」をダブルクリック(X は数字)



9. 「プロパティ」をクリック



10. 「インターネットプロトコル (TCP/IP)」を選択して「プロパティ」をクリック



11. 「次の IP アドレスを使う」をチェックし、IP アドレスとサブネットマスクを入力して「OK」をクリック。
これで設定は完了

インターネット プロトコル (TCP/IP) のプロパティ

全般

ネットワークでこの機能がサポートされている場合は、IP 設定を自動的に取得することができます。サポートされていない場合は、ネットワーク管理者に適切な IP 設定を問い合わせてください。

☐ IP アドレスを自動的に取得する(O)

☒ 次の IP アドレスを使う(S):

IP アドレス(I): 61 . 90 . 252 . 1

サブネット マスク(U): 255 . 255 . 255 . 252

デフォルト ゲートウェイ(D): . . .

☐ DNS サーバーのアドレスを自動的に取得する(B)

☒ 次の DNS サーバーのアドレスを使う(E):

優先 DNS サーバー(P): . . .

代替 DNS サーバー(A): . . .

詳細設定(V)...

OK キャンセル

付録 B: スクリプト・コマンドリファレンス

AddHuntingArea(x, y, z, radius)

引数	位置(x,y,z) 、半径
返値	なし
目的	現在の設定に円形のハンティングエリアを追加
使用例	<code>AddHuntingArea(115968, -174345, -760, 2500)</code>

AddRectHuntingArea(x, y, z, radius)

引数	位置(x,y,z) 、半径
返値	なし
目的	現在の設定に矩形のハンティングエリアを追加
使用例	<code>AddHuntingArea(115968, -174345, -760, 2500)</code>

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

引数	アイテム ID またはアイテム名、数量
返値	なし
目的	開いているトレードダイアログに購入、販売、預ける、取り出すアイテムを追加
使用例	<code>AddItem("帰還スクロール", 1)</code> <code>AddItem(17, *)</code>

BattleStart()

引数	なし
返値	なし
目的	バトルモード開始(バトル開始(Battle Start)ボタンと同等)

BattleStop()

引数	なし
返値	なし
目的	バトルモード終了(バトル停止(Battle Stop)ボタンと同等)

BuffLevel(Skill ID), BuffLevel(Skill Name)

引数	スキル ID(スキルやバフにてスキル選択で確認可能)またはスキル名
返値	かかっているスキルのレベル数
目的	かかっているスキルのレベル数を取得(If または While コマンドで使用)

ClearHuntingArea()

引数	なし
返値	なし
目的	現在の設定から全てのハンティングエリアを削除

CloseDialog()

引数	なし
返値	なし
目的	開いている NPC とのチャットダイアログを閉じる

Confirm()

引数	なし
返値	なし
目的	NPC とのアイテムの購入、販売、預ける、取り出すといった取引を実行する

使用例 *// キャット君(Mr.CAT)と話す*

NpcDialog(31756)

Delay(2000)

// アイテム購入のため選択肢リストの 6 と 1 を選択

SelectDialog(6)

Delay(2000)

SelectDialog(1)

Delay(2000)

//トレードリストにクリスタル:D グレード(Crystal D-Grade)を 3 個追加

AddItem(1458, 3)

// トレード実行

Confirm()

// ダイアログを閉じる

CloseDialog()

CountItem(Item ID), CountItem(Item Name)

引数	アイテム ID (インベントリにてアイテム選択で確認可能) またはアイテム名
返値	合計アイテム数

目的	インベントリのアイテム数を取得 (If または While コマンドで使用)
使用例	<pre>// ソウルショット:D グレード(Soulshot: D Grade)の数を調べる While (CountItem(1463) < 1000) { //何もしない }</pre>

CraftItem(Receipt ID)

引数	製作図 ID (動作設定>アイテム製作にて登録した図の選択で確認可能)
返値	なし
目的	アイテムを製作する
使用例	<pre>// ソウルショット:D グレード(Soulshot: D Grade)を製作する CraftItem(20)</pre>

CrystalizeItem(Item ID), CrystalizeItem(Item Name)

引数	アイテム ID またはアイテム名
返値	なし
目的	アイテムをクリスタライズする

Delay(Millisecond)

引数	ミリ秒単位の時間
返値	なし
目的	スクリプトの実行を一時停止 (設定時間経過まで待機)

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

引数	アイテム ID またはアイテム名、数量
返値	なし
目的	アイテムを破壊する

DialogContain(text)

引数	文字列 (ダブルクォーテーション必須)
返値	True/False (真偽値)
目的	開いたダイアログに特定文字列が含まれているかどうかを確認 (If または While コマンドで使用)
使用例	<pre>If (DialogContain("2.4 km"))</pre>

```

{
    SelectDialog("2.4 km")
    Return
}

```

Dismiss(Name)

引数	キャラクター名
返値	なし
目的	指定キャラクターをパーティーから追放する

DropItem(Item ID, count), DropItem(Item Name, count)

引数	アイテム ID またはアイテム名、数量
返値	なし
目的	アイテムを現在地にドロップする(その場に捨てる)

EnchantItem(Item ID, Item ID)

引数	武器または防具のアイテム ID、強化スクロールのアイテム ID
返値	なし
目的	武器や防具を指定した強化スクロールで強化する
使用例	script フォルダの Enchant Item.txt をご覧ください(サーベルを強化する例)

EnchantLevel(Item ID)

引数	アイテム ID
返値	アイテムの強化レベル数
目的	指定したアイテム ID の強化レベル数を取得(If または While コマンドで使用)

Exit()

引数	なし
返値	なし
目的	スクリプトの実行を終了する

FishingStart()

引数	なし
返値	なし

目的 フィッシングモード開始 (フィッシング開始(Fishing Start)ボタンと同等)

FishingStop()

引数 なし

返値 なし

目的 フィッシングモード終了 (フィッシング停止(Fishing Stop)ボタンと同等)

ForceAttack(NPC ID), ForceAttack(NPC Name)

引数 NPC ID または NPC 名

返値 なし

目的 NPC を強制攻撃

使用例 *Down Level:*
//死ぬまで攻撃
While (Char.HP > 0)
{
ForceAttack(30545)
Delay(2000)
}

//最寄る
ReturnToVillage()
Delay(2000)
// レベル 25 に下がるまで続ける
If (Char.LV > 25)
{
Jump("Down Level")
}

If () {} Else {}

引数 グローバルプロパティまたはコマンド、比較演算子を用いた式、値

返値 True/False (真偽値)

目的 式を評価して処理フローを分岐する

使用例 *If (CountItem(1835) == 0)*
{
//購入リストの 1 番目を選択
SelectDialog(1)
}

```

Else
{
    //購入リストの3 番目を選択
    SelectDialog(3)
}

```

Include(Filename)

引数	スクリプトのファイル名
返値	なし
目的	他のスクリプトをその位置に取り込んで実行する

Invite(Name)

引数	キャラクター名
返値	なし
目的	特定キャラクターをパーティーに招待する
使用例	Invite("dev")

IsMember(Name)

引数	キャラクター名
返値	True/False (真偽値)
目的	特定キャラクターがパーティーに参加しているか否かを確認
使用例	If (IsMember("dev"))

```

{
    Msg(Console, " dev 氏参加ちう\(^_^)／")
}
Else
{
    Msg(Console, " dev 氏参加してねえよ orz ")
}

```

Jump(Label)

引数	アドレスラベル(文字列(ダブルクォーテーション必須)で日本語可)
返値	なし
目的	指定したアドレスラベルへジャンプ

Label:

引数	なし
返値	なし
目的	アドレスラベルを定義(コロンで終る文字列でダブルクォーテーション不要。日本語可)
使用例	<code>MY_PROC:</code>

LeaveParty()

引数	なし
返値	なし
目的	パーティーから脱退する

LocInRange(x, y, z, radius)

引数	位置(x, y, z)、半径
返値	True/False (真偽値)
目的	現在地が指定した範囲内か否かを確認 (If または While コマンドで使用)
使用例	<pre>If (LocInRange(-59569, -56184, -2032, 500)) { Msg(Console, "範囲内") } Else { Msg(Console, "範囲外") }</pre>

Logout(Delay, Relogin Delay)

引数	ログアウトまでの待ち時間(秒)、再ログインまでの待ち時間(秒)
返値	なし
目的	強制的にログアウトした後に再ログイン
使用例	<pre>//今すぐログアウトして10 秒後に再ログイン Logout(0, 10)</pre>

MoveTo(x, y, z)

引数	位置(x, y, z)
返値	なし

目的 指定位置へ移動する。現在地は「/loc」コマンドで確認可能

使用例 // ブラック ウルフが湧く場所まで移動(ドワ村周辺)

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)

引数 出力先、メッセージ本文(、ターゲット)

出力先には以下のものがあります:

Console コンソール(Divine 内部となり、サーバへは送信されません)

General いわゆる白チャ

Shout 叫び(シャウト)

Trade トレードチャット

Party パーティーチャット

Clan 血盟チャット

Ally 同盟チャット

Friend フレンドチャット(ターゲット指定が必要)

Whisper ウィスパー(ターゲット指定が必要)

返値 なし

目的 指定した出力先(のターゲット)へメッセージを送信します

使用例 *Msg(General, "こんにちは")*

Msg(Whisper, "こんにちは", "Dev")

NpcDialog(NPC ID), NpcDialog(NPC Name)

引数 NPC ID または NPC 名

返値 なし

目的 NPC とのチャットダイアログを開く

使用例 script フォルダの Revenge of the Redbonnet.txt をご覧ください

Return

引数	なし
返値	なし
目的	Jump で呼ばれた行の次のコマンドへ制御を戻す
使用例	<i>Jump("Start")</i>

```
MyProc1:  
Msg(Console, "関数 1 コマンド 1")  
Return
```

```
MyProc2:  
Msg(Console, "関数 2 コマンド 1")  
Msg(Console, "関数 2 コマンド 2")  
Return
```

```
Start:  
Msg(Console, "コマンド 1")  
Jump("MyProc1")  
Msg(Console, "コマンド 2")  
Jump("MyProc2")  
Msg(Console, "コマンド 3")
```

ReturnToVillage()

引数	なし
返値	なし
目的	死亡時に最寄りの村に帰還する
使用例	script フォルダの Down Level.txt をご覧ください

ReturnToClanHall()

引数	なし
返値	なし
目的	死亡時にアジトに帰還する

SelectDialog(Link Name), SelectDialog(Link Index)

引数	リンクの文字列またはリンクのインデックス番号
返値	なし

目的 開いている NPC チャットダイアログのリンク(選択肢)を選択
 (インデックスは上から順に 1 から始まる)

SelectTarget(Name), SelectTarget(NPC ID)

引数 プレイヤー名または NPC ID や NPC 名
返値 なし
目的 プレイヤー、NPC、MOB をターゲット(別名「Me」で自分自身)
使用例 // 自分にバフしちゃう
 SelectTarget("Me")
 UseSkill(1059)
 UseSkill(1068)
 UseSkill(1077)
 UseSkill(1040)
 UseSkill(1204)

SetBattleArea(x, y, z, radius)

引数 位置(x, y, z)、半径
返値 なし
目的 現在の設定にバトルエリアを設定する
使用例 SetBattleArea(115968, -174345, -760, 2500)

SetRestArea(x, y, z)

引数 位置(x, y, z)
返値 なし
目的 現在の設定に休憩エリアを設定する
使用例 SetRestArea(115968, -174345, -760)

Sit()

引数 なし
返値 なし
目的 キャラクターを座らせる

Stand()

引数 なし
返値 なし

目的 キャラクターを立たせる

TargetInRange(Name), TargetInRange(NPC ID)

引数 プレイヤー名または NPC ID や NPC 名
返値 True/False (真偽値)
目的 プレイヤーや NPC が範囲内にいるか否かを確認 (If または While コマンドで使用)
使用例 *If (TargetInRange(32378))*

```
{  
  
    Msg(Console, "範囲内")  
  
    }  
  
    Else  
  
    {  
  
        Msg(Console, "範囲外")  
  
    }
```

TradeStart()

引数 なし
返値 なし
目的 トレードモード開始 (トレード開始(Trade Start) ボタンと同等)
使用例 script フォルダの Craft Item.txt をご覧ください

TradeStop()

引数 なし
返値 なし
目的 トレードモード終了 (トレード停止(Trade Stop) ボタンと同等)

UseItem(Item ID), UseItem(Item Name)

引数 アイテム ID またはアイテム名
返値 なし
目的 アイテムを使用する
使用例 *UseItem(1830)*
 UseItem("帰還スクロール")

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

引数	スキル ID またはスキル名(、ターゲット)
返値	なし
目的	(ターゲットに)スキルを使用する
使用例	script フォルダの Favorites Buff.txt をご覧ください

While() {}

引数	グローバルプロパティ、コマンド、比較演算子を含む式、値
返値	True/False (真偽値)
目的	条件式が偽(False)になるまで(真(True)の間)繰り返す
使用例	<pre>// バトル開始 Battle: BattleStart() //ブラック ウルフの皮が40 個になるまで戦闘 While (CountItem(1482) < 40) { Delay(10000) } // バトル終了 BattleStop()</pre>