

## ตัวอย่าง config เบื้องต้น

### ตัวอย่างการใช้สกิล BLESSING และ AGI [useSelf หรือ สกิลใส่ตัวเอง]

```
useSelf_skill AL_BLESSING {
```

```
    lvl 10
```

```
    whenStatusInactive EFST_BLESSING
```

```
    timeout 5
```

```
    inLockOnly 1
```

```
}
```

```
useSelf_skill AL_INCAGI {
```

```
    lvl 10
```

```
    whenStatusInactive EFST_INC_AGI
```

```
    timeout 5
```

```
    inLockOnly 1
```

```
}
```

#คำอธิบาย

#AL\_BLESSING - ชื่อสกิล

#LV 10 - เลเวลของสกิล ถ้าเลเวลสกิลยังไม่ถึงแต่ใส่ 10 มันจะสกิลเลเวลสูงสุดที่อัพไว้

#whenStatusInactive EFST\_BLESSING - เช็คสถานะ BLESSING ถ้าหมดให้ใช้ใหม่

#timeout 5 -เป็นการกำหนดดีเลย์ในการใช้

#inLockOnly 1 - ใช้ต่อเมื่ออยู่ใน LockMap ที่ตั้งไว้เท่านั้น

#ชื่อสกิลจะรู้ได้ยังไงละ ? => \tables\tRO\skillnametable.txt

#ชื่อสเตตัสจะรู้ได้ยังไงหละ ? => \tables\STATUS\_id\_handle.txt

### ตัวอย่างการใช้สกิล Heal [useSelf หรือ สกิลใส่ตัวเอง]

```
useSelf_skill AL_HEAL {
```

```
    lvl 10
```

```
    hp < 60%
```

```
    timeout 5
```

```
}
```

#คำอธิบาย

#AL\_HEAL - ชื่อสกิล

#LV 10 - เลเวลของสกิล ถ้าเลเวลสกิลยังไม่ถึงแต่ใส่ 10 มันจะสกิลเลเวลสูงสุดที่อัพไว้

#hp < 60% - ถ้าเลือกน้อยกว่า 60% ให้ใช้สกิล

#timeout 5 -เป็นการกำหนดดีเลย์ในการใช้

#ชื่อสกิลจะรู้ได้ยังไงหละ ? => \tables\TRO\skillnametable.txt

#ชื่อสเตตัสจะรู้ได้ยังไงหละ ? => \tables\STATUS\_id\_handle.txt

### ตัวอย่างการใช้สกิล BLESSING และ AGI [partySkill หรือ สกิลใส่คนในปาร์ตี้]

```
partySkill AL_BLESSING {  
  
    lvl 10  
  
    target_whenStatusInactive EFST_BLESSING  
  
    timeout 5  
  
}
```

```
partySkill AL_INCAGI {  
  
    lvl 10  
  
    target_whenStatusInactive EFST_INC_AGI  
  
    timeout 5  
  
}
```

#คำอธิบาย

#AL\_BLESSING - ชื่อสกิล

#LV 10 - เลเวลของสกิล ถ้าเลเวลสกิลยังไม่ถึงแต่ใส่ 10 มันจะสกิลเลเวลสูงสุดที่อัพไว้

#target\_whenStatusInactive EFST\_BLESSING - เช็คสถานะ BLESSING ถ้าหมดให้ใช้ใหม่

#timeout 5 -เป็นการกำหนดดีเลย์ในการใช้

#ชื่อสกิลจะรู้ได้อย่างไรละ ? => \tables\tRO\skillnametable.txt

#ชื่อสเตตัสจะรู้ได้อย่างไรละ ? => \tables\STATUS\_id\_handle.txt

ตัวอย่างการเซ็ทให้หีบของออกจากคาฟ้า

```
getAuto Red Potion {
```

```
    minAmount 0
```

```
    maxAmount 100
```

```
    passive 0
```

```
}
```

```
getAuto White Potion {
```

```
    minAmount 0
```

```
    maxAmount 20
```

```
    passive 1
```

```
}
```

#คำอธิบาย

#Red Potion - ชื่อไอเทม

#minAmount 0 - ถ้าจำนวนไอเทมในตัวเหลือเท่าที่กำหนดจะวาปกลับไปเอา

#maxAmount 100 - หยิบไอเทมออกมาตามจำนวนที่กำหนด

#passive

- เซท 0 หากต้องการให้บอทวาปกลับเลย

หากไอเทมชื่อเหลือเท่าตามจำนวนที่กำหนด | เซท 1

หากต้องการให้บอทไม่วาปกลับแต่จะหยิบของออกมาก็ต่อเมื่อน้ำหนักเกินจนบอทวา

ปกลับหรือ มีไอเทมขึ้นไหนที่เซท 0 ไว้หมดแล้ววาปกลับมาเดิมของ

#ชื่อไอเทมจะดูได้ที่ไหนหละ ? => \tables\trO\items.txt

ตัวอย่างการเซท items\_control.txt สำหรับฝากของเข้าคลัง

# Syntax:

# (item name) (minimum) (auto-store) (auto-sell) [put in cart] [get from cart]

# (ชื่อไอเทม) (จำนวน) (ฝากคลัง) (ขาย) [ใส่รถเข็น] [เอาออกจากรถเข็น]

All 0 1 0

Fly Wing 0 0 0

Butterfly Wing 0 0 0

Red Potion 0 0 0

Orange Potion 0 0 0

Awakening Potion 0 0 0

#คำอธิบาย

#จากข้างบน สั่งให้บอท เก็บของทุกอย่างเข้าคลังยกเว้น Fly Wing,Butterfly Wing,Red Potion,Orange Potio,Awakening Potion

ตัวอย่างการเซต mon\_control.txt กำหนดการโจมตีมอนสเตอร์

Black Mushroom 0 0 0

Blue Plant 0 0 0

Maya 0 1 0

Maya Purple 0 1 0

#คำอธิบาย

#จากข้างบน สั่งให้บอทไม่โจมตี Black Mushroom,Blue Plant

#จากข้างบน สั่งให้บอทวิ่งหนี ถ้าเจอ Maya,Maya Purple

ตัวอย่างการเซต pickupitems.txt การเก็บไอเทม

all 1

jellopy 0

fluff 0

Buckler 2

Shield 2

#คำอธิบาย

#จากข้างบนกำหนดให้บอท เก็บทุกอย่างด้วยความเร็วปกติ (all 1)

#จากข้างบนกำหนดให้บอทไม่เก็บ jellopy,fluff

#จากข้างบนกำหนดให้บอทเก็บ Buckle,Shield เร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้

ตัวอย่างการใช้ไอเทม

```
useSelf_item Novice Potion, Red Potion, Apple, White Potion, Orange Potion, Red Herb {
```

```
    hp < 50%
```

```
}
```

#คำอธิบาย

#จะป้อน Novice Potion, Red Potion, Apple, White Potion, Orange Potion, Red Herb เมื่อ HP น้อยกว่า 50%

#ลำดับการใช้ไอเทมจะขึ้นอยู่กับการใช้ไอเทมเรียง อันไหนใส่ก่อนแรกก็就会被ใช้ก่อนเป็นอันดับแรกครับ