

# L2Control

Вспомогательная программа для популярной MMORPG Lineage II без вмешательства в процесс игры, работы сервера. Не собирает конфиденциальную информацию об аккаунте. Работает со всеми типами сетевых соединений - LAN, VPN, модемы. Поддерживает одновременно несколько загруженных клиентов. Поддержка Lineage II хроник C4, Interlude, Kamael, Hellbound, Gracia, Freya, High Five.


















## Функции программы:


- Графическое отображение персонажей на радаре с указанием высоты
- Отображение персонажей списком (профессия, ноблесс/геройство), клан
- Переключение режима "радар"/"список"
- Сортировка по профессиям/дальности/враждебности(кармы ПК)
- Горячая кнопка "первый таргет" - выбирает первую цель из списка радара
- Гибкая настройка Авто CP/HP/QHP/MP/Soul/SOE/Energy и т.д для любых случаев
- Звуковые предупреждения
- Выбор из списка персонажа радара
- Списки персонажей(KOS)/кланов для определения врагов
- Списки NPC/мобов для авто-обнаружения
- Отображение персонажей, которые держат вас на "прицеле"
- Опция показывать трупы
- Запись чата
- Запись надписей торговцев рынка
- "Авто-ассист" - выбор цели заданному по ассисту
- "Авто-таргет" - выбор первой цели из списка или автоматически
- "Авто-атака" – атака мобов без участия игрока
- Обнаружение и отображение "ПК" со значением кармы
- Встроенный "Экспомер" позволяющий оценить КПД места
- Встроенный Multiwin
- Алгоритм "RECHARGE" и "хилера" для второго персонажа.
- Алгоритм "Party-HEAL" для автоматического слежения за состоянием HP пати.
- Функция Автобафера (поддержка бафов на главном персонаже и окнах)
- Armor/Wearon - показ обмундирования врага
- Функция "пилота" - управление несколькими персонажами. Возможность написания собственных скриптов

<b>НАЗНАЧЕНИЕ ОСНОВНЫХ КНОПОК НА ОКНЕ РАДАРА...</b>	<b>3</b>
<b>УСТАНОВКА И ПЕРВЫЙ ЗАПУСК ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>5</b>
<b>НАСТРОЙКА АВТО СР/НР/QНР/МР/SOUL/SOE/ENERGY.....</b>	<b>6</b>
<b>АВТО-АССИСТ, АВТО-АТАКА.....</b>	<b>8</b>
<b>СОРТИРОВКА СПИСКА ПРОФЕССИЙ .....</b>	<b>8</b>
<b>ARMOR/WEAPON.....</b>	<b>9</b>
<b>ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ХИЛЕРА/РЕЧАРДЖА.....</b>	<b>10</b>
<b>ЗАПОЛНЕНИЕ СПИСКОВ ВРАГОВ/KOS/ДРУЗЕЙ.....</b>	<b>11</b>
<b>АВТО-ТАРГЕТ .....</b>	<b>12</b>
<b>ИСПОЛЬЗОВАНИЕ И НАСТРОЙКА ПИЛОТА.....</b>	<b>14</b>
<b>УМЕНИЯ &amp; ИТЕМЫ.....</b>	<b>16</b>
<b>НАСТРОЙКА ОБЩИХ ПАРАМЕТРОВ .....</b>	<b>17</b>
<b>НАСТРОЙКА ИНТЕРФЕЙСА.....</b>	<b>18</b>
<b>DAMAGES.....</b>	<b>19</b>
<b>ADVANCED (PACKET MODE) .....</b>	<b>20</b>
<b>CSERVER.....</b>	<b>21</b>
<b>СПОСОБ НАХОЖДЕНИЯ ПОРТА ИГРОВОГО СЕРВЕРА .....</b>	<b>22</b>
<b>РЕГИСТРАЦИЯ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>23</b>
<b>РЕГИСТРАЦИЯ НА АККАУНТ .....</b>	<b>23</b>
<b>РЕГИСТРАЦИЯ НА КЛАН .....</b>	<b>23</b>

## Назначение основных кнопок на окне радара



-   - включение/выключение режима ПИЛОТ
-   - включение/выключение режима АВТОНЕАЛ
-   - включение/выключение режима АВТО-АССИСТ
-   - включение/выключение режима АВТО-АТАКИ
- 1 2 3 4 5** - включение/выключение режима АВТОСР
-   - включение/выключение режима АВТО ВОЗВРАТ ТАРГЕТА
-   - включение/выключение отображения дропа \спойла
-   - переключение режима РАДАР/СПИСОК
-  - вызов настроек/параметров программы
-  - изменение размера окна программы
-  - закрытие программы


 - состояние жизни вашего таргета и состояние МП вашего второго окна (хилера/речаржда)

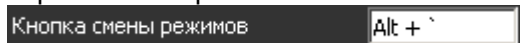
 - количество врагов, альянса/клана, нейтралов, NPC в зоне персонажа

 1:1 - увеличение и уменьшение масштаба карты радара

 0,00kk e/h - «Экспометр» - получаемое количество опыта в час  
- «Аденаметр» - получаемое количество адены в час


Окно программы разделено на список персонажей в зоне нахождения и список персонажей, которые целятся в вас (держат вас на таргете).

Список персонажей может отображаться в графическом виде. Для этого нажмите кнопку переключения режима РАДАР/СПИСОК , или указанную в настройках «горячую» кнопку переключения режима.



В самом низу расположен счетчик целей разделенных по враждебности: враги, союзники, нейтралы. Установив маркер на каждом счетчике, вы можете включать или отключать отображение этих персонажей.

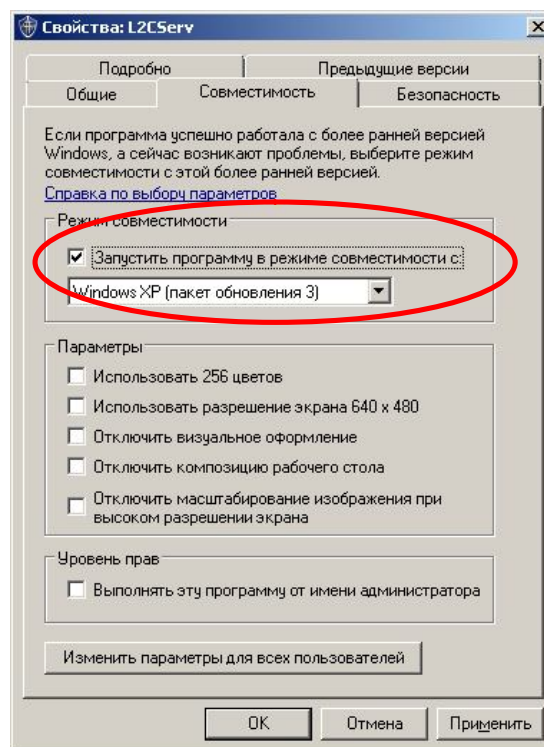
## Установка и первый запуск программы

- Скачать последнюю версию программы по адресу <http://www.l2control.com/soft/l2control.rar>
- Распаковать все в один каталог, например **L2Control**. Для распаковки программы вам понадобится WinRAR.
- Запустить из папки файл **CSERV.EXE**, автоматически запуск сервера CServer.
- Установить порт игрового сервера или **Inject mode** и перезагрузить программу. Стандартный порт – 7777, но на бесплатных серверах он может отличаться от стандартного. 0 – автоопределение. Способ нахождения порта игрового сервера см. ниже.
- При первом запуске в параметрах  загрузить конфигурацию из файла default.ini в каталоге программы



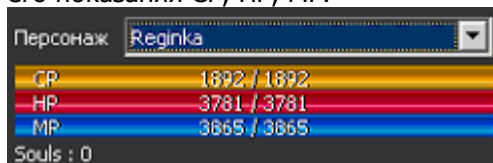
- Запускать программу необходимо до запуска клиента игры. Для бесплатных серверов допустимо до выбора сервера.

**Для ОС Windows 7, Windows Vista необходимо в свойствах файла CSERV.EXE указать запуск в режиме совместимости с Windows XP SP3.**



## Настройка Авто CP/HP/QHP/MP/Soul/SOE/Energy

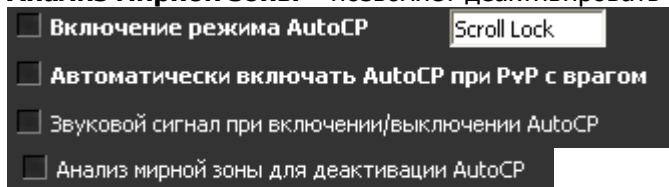
Если порт указан верно, то в параметрах программы вы должны увидеть имя вашего персонажа и его показания CP, HP, MP.



В режиме АвтоCP программа эмулирует нажатия кнопок F1..F12; Alt+1..0,-,=; Alt+NUM1..NUM0, NUM\*, NUM- по условию, заданному в таблице. Клавиши соответствуют стандартным настройкам клавиш для панелей игры. При включенном режиме **Packet mode** возможно использование итемов напрямую из рюкзака персонажа.

Для режима АвтоCP нужно указать «горячую» кнопку, по нажатию которой будет активироваться или выключаться режим. По умолчанию это кнопка ScrollLock. Опция **Звуковой сигнал..** указывает на звуковое сопровождение включения и выключения режима АвтоCP.

**Анализ мирной зоны** – позволяет деактивировать использование режима в мирных зонах игры.



Режим можно включить по горячей кнопке или установив маркер АвтоCP или нажать кнопку с номером режима в заголовке главного окна программы **1 2 3 4 5**.

Для работы режима АвтоCP необходимо заполнить таблицу:

Название условия	Показатель	Мин	Макс	Кнопка	Откат(с)	Сигнал	Осада	N
<input checked="" type="checkbox"/> hp	ваше HP	80	95	GHP	15,00	YES	NO	1
<input checked="" type="checkbox"/> sumhp	HP слуги	80	95	F1	2,00	YES	NO	2
<input type="checkbox"/> sumhp	ваше CP	80	95	GCP	2,00	YES	NO	1

<b>Название условия</b>	- произвольное название
<b>Показатель</b>	- выбрать из предлагаемого: HP, CP, MP, Soul, Energy, WarArarm
<b>Минимальное значение показателя – «Мин»</b>	- если показание меньше этого значения, то будет нажата указанная кнопка.
<b>Максимальное значение показателя – «Макс»</b>	- если показание больше этого значения, то выполнение задания остановится

**Кнопка**

- нажимаемая кнопка в клиенте, где установлен итем для срабатывания по заданию. При включенном режиме **Packet mode** – можно указать итем из предложенного списка или указать итем или умение через «**I**» или «**S**».

Например: **I1538** – использует итем Blessed Scroll of Escape;  
**S1239** – использует скилл Hurricane;

**Откат**

- время между нажатиями на кнопку.

**Сигнал**

-  сигнал срабатывания задания, в момент нажатия на кнопку.

**Осада**

-  условие работает только когда персонаж находится в зоне осад.

**N**

- Номер режима для текущего условия

**Виды показателей:**

HP – анализируется состояние HP вашего персонажа в %

CP – анализируется состояние CP вашего персонажа в %

MP – анализируется состояние MP вашего персонажа в %

QHP – анализируется состояние HP и CP вашего персонажа в %. Активны при «сбитом» CP.

Soul - анализируется значение душ камаелей. Для поддержания указанного максимума душ.



Energy - анализируется значение энергии для гладиаторов и тирантов. Для поддержания указанного максимума энергии.

WarAlarm – анализируется количество и дистанция до ближайшего врага.

HP слуги - анализируется состояние HP вашего слуги в %

MP слуги - анализируется состояние MP вашего слуги в %

Список постоянно пополняется...

Для добавления надо нажать кнопку , для удаления – выбрать задание в таблице и нажать кнопку . Для редактирования - выбрать задание и изменить его данные внизу.

После добавления задания в таблицу его необходимо включить, установив маркер в строке.

<input checked="" type="checkbox"/>	HP	ваше HP	90	95	F9	10,00	YES
-------------------------------------	----	---------	----	----	----	-------	-----

**Примеры:**

1 Название условия hp  Озвучивать  Режим осады

Если ваше HP меньше 50 % нажимать F6 раз в 15,00 сек до 95 %

Если значение HP меньше 50% будет нажиматься кнопка F6 с сигналом раз в 15 сек, пока значение HP не будет больше 95%.

1 Название условия War  Озвучивать  Режим осады

Если количество врагов > или = 3 нажимать F3

При приближении врагов в количестве 3 и более на дистанцию менее 600 будет нажата кнопка F3. (например БСОЕ).

1 Название условия HP & CP  Озвучивать  Режим осады

Если ваше HP при сбитом CP меньше 50 % нажимать F12 раз в 1,00 сек до 95 %

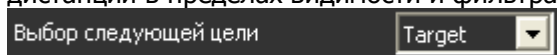
При значении HP меньше 50% при сбитом CP будет нажиматься кнопка F12 раз в 1 сек, пока значение HP не станет больше 95%.

**Заполненная таблица:**

Название условия	Показатель	Мин	Макс	Кнопка	Откат(с)	Сигнал	Осада	N
<input checked="" type="checkbox"/> hp	ваше HP	80	95	GHP	15,00	YES	NO	1
<input checked="" type="checkbox"/> sumhp	HP слуги	80	95	F1	2,00	YES	NO	2
<input type="checkbox"/> sumhp	ваше CP	80	95	GCP	2,00	YES	NO	1
<input checked="" type="checkbox"/> hp	ваше HP	50	95	F6	15,00	YES	NO	1
<input checked="" type="checkbox"/> War	количество врагов	3	95	F3	15,00	YES	NO	1
<input checked="" type="checkbox"/> HP & CP	ваше HP при сбитем CP	50	95	F12	1,00	YES	NO	1

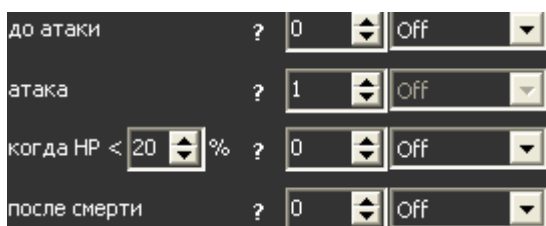
## Авто-АССИСТ, Авто-АТАКА


Режим Авто-АССИСТА и Авто-АТАКИ позволяет автоматически выбирать цель по своему ассистеру или в случае авто-атаки ближайшую в радиусе команды /targetnext. При включенном режиме **Packet mode** и **Выборе следующей цели – Target** цель выбирается по порядку на любой дистанции в пределах видимости и фильтра.



Для авто-атаки как в ПвП так и на мобах вам необходимо указать кнопку или выбрать скил по кнопке «?» для атаки. А так же можно указать кнопки или скилы **до атаки** и **после смерти**. Тем самым позволяя полностью автоматизировать действия вашего персонажа.

Опция **когда HP <** позволяет использовать скилл для получения бонуса экспы при смерти моба.



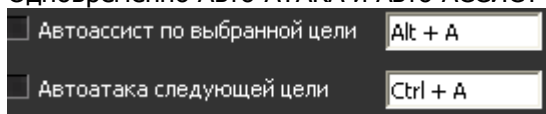
Для включения Авто-АССИСТА необходимо выбрать персонажа, который будет вашим ассистером и нажать в заголовке окна кнопку режима Авто-АССИСТ , либо нажать соответствующую «горячую» кнопку.

Задать «горячую» кнопку можно в настройках программы.

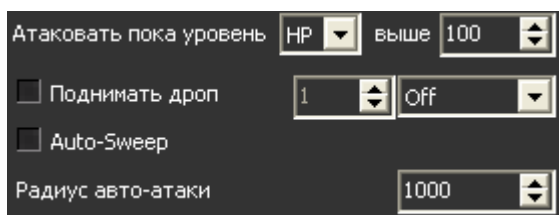
По умолчанию режим включается по кнопке Alt+A.

Так же необходимо задать кнопку Авто-АТАКИ и использовать ее для включения режима.

Одновременно Авто-АТАКА и Авто-АССИСТ не работают.



Для авто-атаки предусмотрены условия анализа уровня HP персонажа, функция поднятия рядом находящегося дропа, автоматического сбора спойла, и радиуса автоатаки



## Сортировка списка профессий

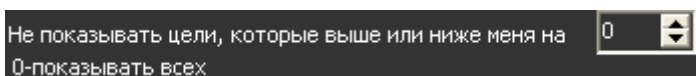
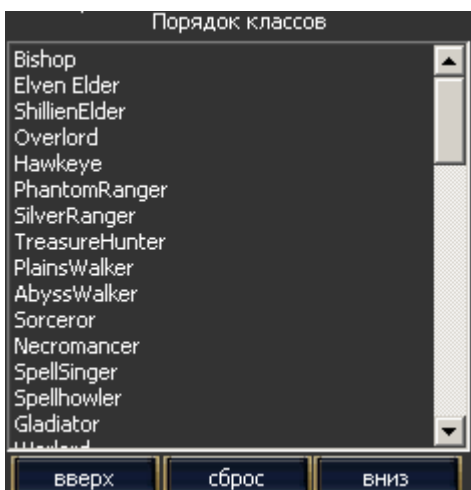
Радар позволяет сортировать список целей в зависимости от различных факторов.



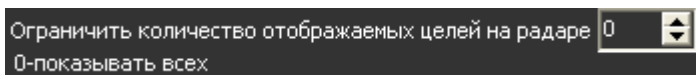


- по профессии - сортировка производится согласно таблице профессий
- по дистанции - сортировка по дальности цели (чем ближе тем выше)
- автоматически - сортировка одновременно по профессии и дальности с учетом радиуса атаки
- мертвые - режим для хилеров – показывает умерших персонажей из клана или пати

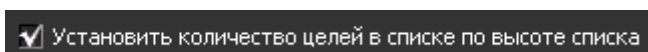
Сортировка по профессиям настраивается согласно таблице профессий в настройках. Для перемещения профессии вниз или вверх выберите строку и нажимайте кнопку «вверх» или «вниз». Кнопка «сброс» приведет список профессий в исходное состояние.



укажите значение высоты, в пределах которой на радаре будут показаны цели



укажите количество целей показываемых на радаре.

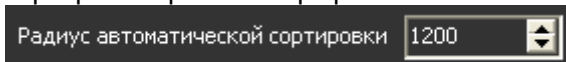


при включенной опции количество целей в списке будет ограничено его высотой, если опция выключена то список будет полным с возможностью прокрутки целей



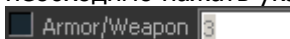
устанавливает фильтр на дистанции до целей, от минимума до максимума

Радиус автоматической сортировки указывает на радиус в пределах которого производится сортировка врагов по профессии в автоматическом режиме.



## Armor/Weapon

Режим позволяет при выборе цели показать ее обмундирование и вооружение. Для включения необходимо нажать указанную в настройках «горячую» клавишу и выбирать цели для просмотра.



## Использование ХИЛЕРА/РЕЧАРДЖА

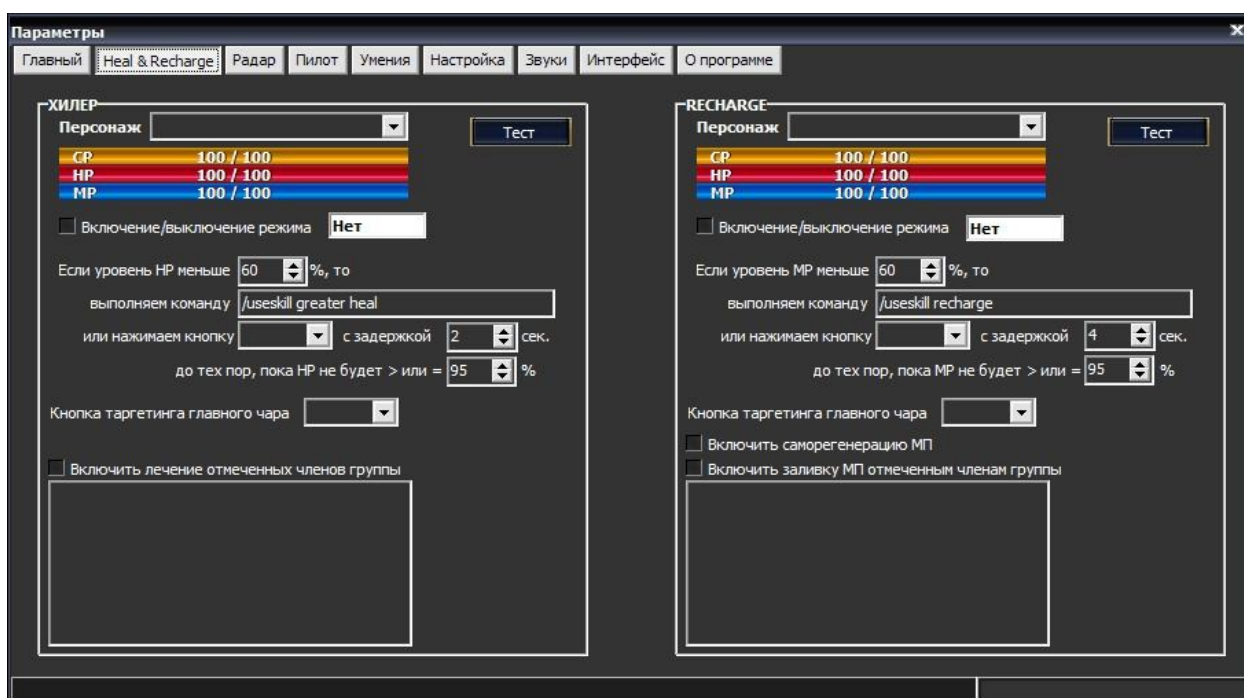
В ПРО версии программы доступна возможность использовать дополнительно загруженных персонажей как вспомогательных для восстановления HP/MP главного персонажа. Например, во время боя вы можете использовать второе окно как «Хилера».

Для использования такого режима необходимо после запусить L2Control. И загрузить главного персонажа и «хилера» вторым окном. В программе выбрать вашего второго персонажа в закладке «HEAL & RECHARGE».



После выбора вы увидите его показания HP,MP,CP.

После выбора «Хилера» укажите «горячую» кнопку включения режима. А так же команду для лечения. Например `/useskill greater heal`. При включенном **Packet mode** выбирайте команду лечения из списка.



Границы в % указывают на диапазон значений HP главного персонажа.

Минимум – если значение HP главного персонажа меньше этого значения, то будет выполняться лечение.

Максимум - значение HP главного персонажа, до которого будет выполняться лечение.

Задержка – время на выполнение команды лечения.


Пати-HEAL – автоматический режим лечения всей пати. Предназначен когда главный персонаж является хилером. В этом случае выбирать персонажа в закладке «HEAL & RECHARGE» не надо.

Следование за главным чаром – позволяет по указанной кнопке Хилеру постоянно следовать за главным персонажем. Если кнопку не указывать будет выполняться команда `/target Главный персонаж`

По дистанции – указывает что начинать следование только когда дистанция будет больше 300 до главного персонажа

Включить режим «Авто-бафера» - включает режим поддержки бафов на ХИЛЕРЕ и на Главном персонаже

Для проверки работы указанной команды «Хилера» после указания персонажа и команды нажмите кнопку «Тест». «Хилер» должен выбрать вашего главного персонажа и выполнить указанную команду один раз.

Включение режима производится по указанной «горячей» кнопке или нажатием на кнопку «Хилер» в заголовке главного окна программы .

«Хилер» отдает приоритет на главного персонажа при лечении, но и умеет лечить себя, когда уровни своего значения НР становятся ниже указанного минимума.


Те же условия и настройки применимы к режиму «Recharge».

Маркер «Самореген» указывает на выполнение команды на себя до достижения указанных уровней МР.

Можно в обоих режимах указать одного и того же персонажа.

## Заполнение списков врагов/KOS/друзей.

Для разделения целей на враги, альянс, друзей и нейтралов в программе есть списки, в которые можно вносить названия кланов, имена персонажей. Так же назначать цвет, которым будет отображаться цель на радаре и в списке. Кроме того, программа позволяет, как озвучивать появление, так и писать в игровой чат о приближении врага.

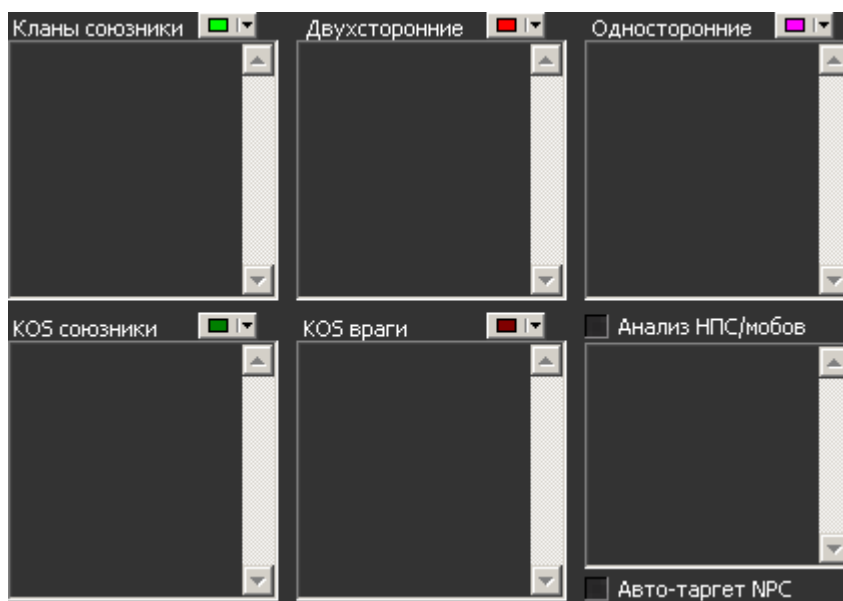
Для автоматического заполнения списка кланов-врагов при загруженном персонаже можно в настройках программы – закладка «Радар» нажать кнопку . Так же можно в игре ввести команды показа списка двусторонних и односторонних врагов - /warlist, /attacklist, /underattacklist  
Программа автоматически занесет их в список.

Кнопка  соответственно очищает список кланов-врагов.

Списки кланов-союзников и Список персонажей – врагов (KOS) надо заполнять самому.

Список «Кланы-союзники» предназначены для кланов не входящих в ваш альянс.

Список персонажей – врагов (KOS), для внесения имен персонажей, не состоящих во вражеских кланах, или вообще являющимися нейтралами.



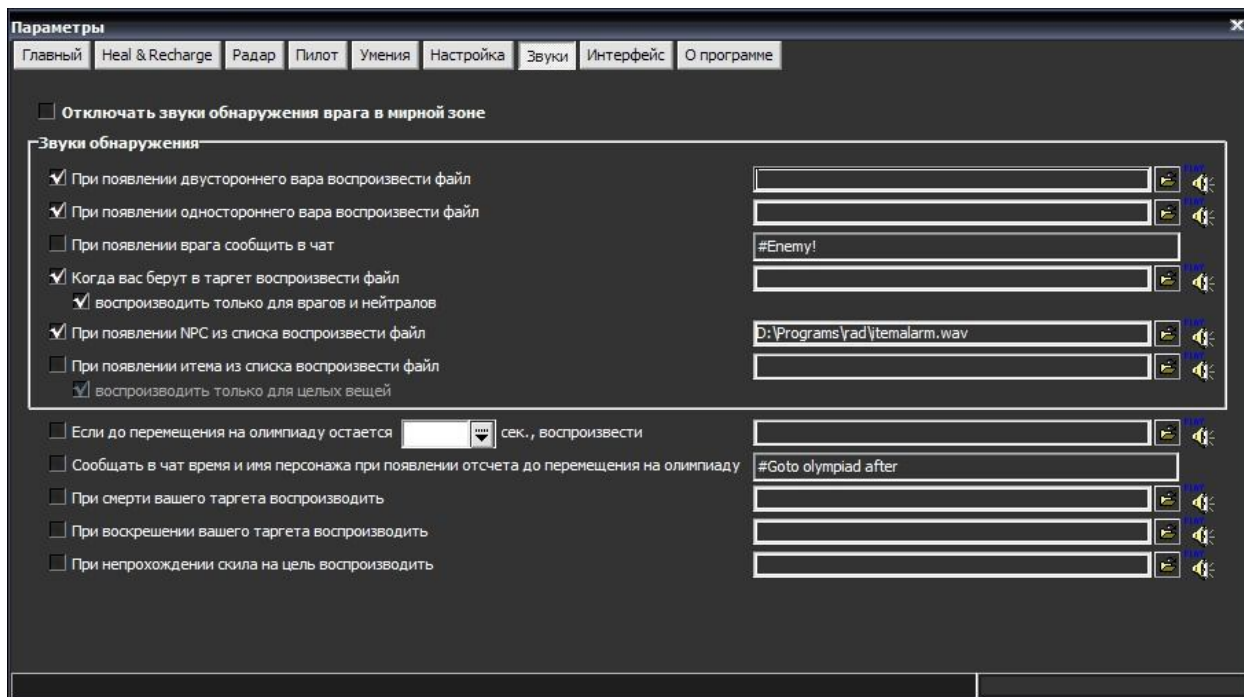
Анализ НПС/мобов предназначен для отслеживания появления мобов в радиусе доступности. Полезно для поиска квестовых мобов/НПС. А так же для отслеживания появления Рейд-Боссов.

В списке можно указать как полностью имя, так и часть имени, заменив несколько символов знаком \* или один символ знаком ?. Например: **Ant\***

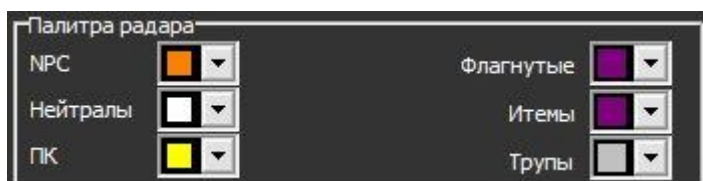
Авто-таргет NPC позволит вам автоматически выбрать появившегося NPC указанного в списке для анализа NPC.

Для озвучивания различных событий в программе есть возможность указать звуковые файлы, которые будут воспроизводиться при появлении врага, как одностороннего, так и двустороннего, при взятии вас в таргет, при появлении NPC/мобов/предметов указанных в списке.

Так же возможно включить и указать текст, который будет написан в игровой чат при появлении врага. Имя врага будет автоматически добавлено к указанному тексту.



При помощи цветовой палитры вы можете настроить цвета отображения персонажей на радаре и в списке любым цветом. Маркер «Труп» позволяет скрывать или показывать убитых персонажей на радаре. Палитра для KOS, NPC, врагов и союзников настраивается над каждым списком соответственно.



## Авто-таргет

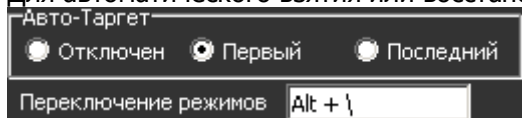
Для выбора цели из списка персонажей на радаре в программе задается «горячая» кнопка, при нажатии на которую ваш персонаж выберет первую цель из списка персонажей в соответствии с выбранной сортировкой.

Авто-таргет 1-й цели радара

Для выбора цели из списка целящихся в вас (таргетов на вас) так же задается «горячая» кнопка.

Авто-таргет 1-й цели атакующего

Для автоматического взятия или восстановления таргета можно включить дополнительный режим




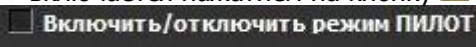
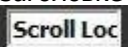
«Отключен» - автоматический таргетинг отключен.

«Последний» - восстанавливает таргет на персонажа, который был вами выбран ранее.

«Первый» - берет в таргет первого из списка, кто целится в вас.

При помощи горячей кнопки «Переключение режимов» можно не заходя в параметры переключать режимы авто-таргета

## Использование и настройка ПИЛОТа

Пилот предназначен для автоматического выполнения действий, как главным персонажем, так и вторых окон. Действие может быть разовым по нажатию «горячей» кнопки, а так же циклическим. «ПИЛОТ» включается нажатием на кнопку  в заголовке главного окна программы или установив маркер  **Включить/отключить режим ПИЛОТ**  в настройках «ПИЛОТа»

Чтобы программа могла управлять вторыми окнами - все персонажи, указанные в заданиях должны быть загружены после программы L2Control.

Для выполнения команд принятых через приватные сообщения нужно поставить соответствующий маркер.  **Включить выполнение команд принятых в приват**

Для выполнения задания необходимо заполнить строку действия, включить задание, поставив маркер напротив.

### Основные параметры для задания:

**Включить/отключить режим ПИЛОТ** - назначаемая «горячая» кнопка, по которой будет выполняться задание.

**При нажатии** - сочетание клавиш для выполнения команды.

**Или получении в ПМ** – кодовое слово или символ при получении которого начнется выполнение команды.

**Персонаж** - ник персонажа, который будет выполнять задание. Можно так же указать ник вашего главного персонажа. Тогда задание будет выполнять он сам. Если не указывать ник персонажа то задание будет выполнено персонажем выбранным в закладке «Heal & Recharge» как «Хилер»

**Сначала выполнит** - цель, на которую будет выполняться задание. Для указания на кого выполнять баф, хил и тд. Те по вашему ассисту или напрямую по таргету. Можно задавать непосредственно **/target Цель**. А можно чтоб цель бралась по ассисту главного персонажа - **/assist**.

**Нажмет кнопку** - нажимаемая кнопка на панели исполнителя. На панели можно располагать как обычные скилы или действия, так и макросы.

**Выполнит команду или файл** - команда, которую будет выполнять исполнитель задания. Любая команда из доступных в игре. Например: **/useskill dryad root** или **/useskill greater heal** или **/attack**. При выполнении файла используйте синтаксис языка LUA и списка доступных команд для написания скриптов - [Синтаксис и список команд](#)

**Время на выполнение** - необходимый таймаут на выполнение задания. Время на исполнение скила или макроса. По истечении этого времени окно опять будет следовать за главным персонажем.

**Повторить через** - интервал для циклического выполнения задания, в секундах.

**Выполнит точно в** - ваше локальное время для выполнения команды по расписанию.

При указании интервала выполнения для циклического действия необходимо один раз запустить его нажатием назначенной ему «горячей» кнопки.

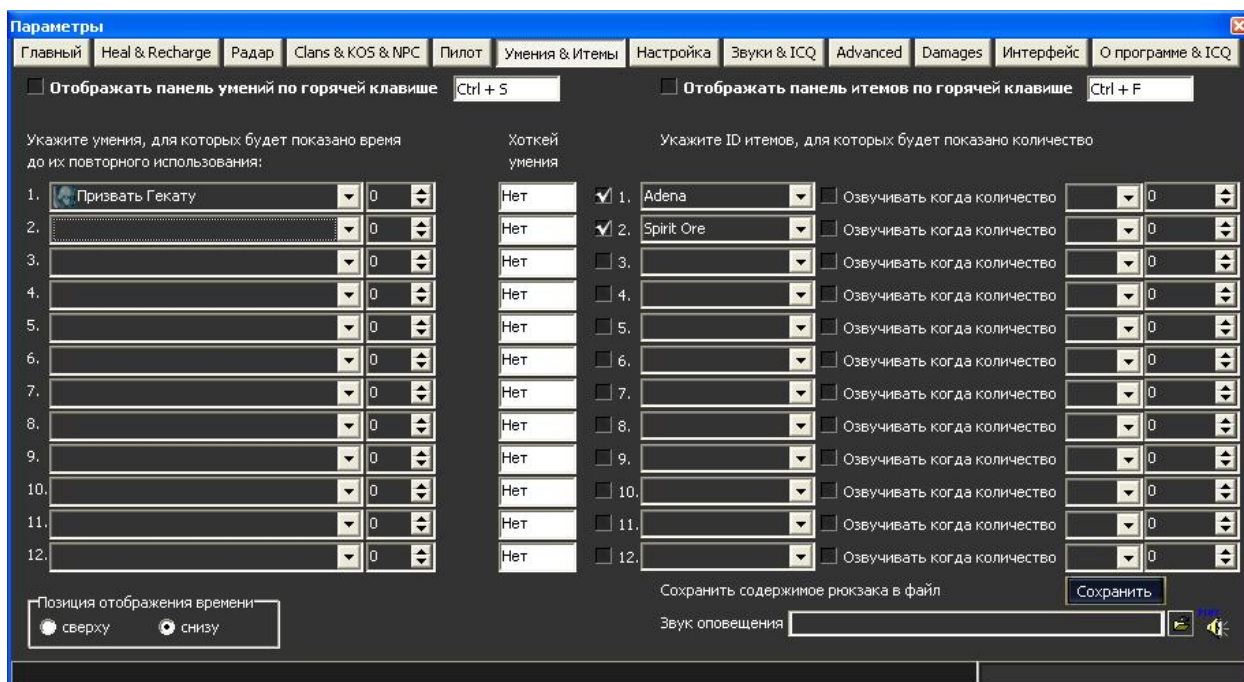
### Примеры:



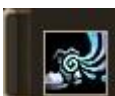




## Умения & Итемы



Дополнительная панель с отображением времени отката скиллов. Каждому умению можно назначить горячую клавишу.




Дополнительная панель с отображением количества итемов. Можно указать минимальное значение количества итемов и воспроизводимый при этом звук.





## Настройка общих параметров

**Packet mode** - усовершенствованный режим использования итемов, действий, скилов без использования чата игры. Позволяет использовать итемы напрямую из инвентаря персонажа. Доступен если в **CServer** включен **Packet mode**.

Файл индивидуальных настроек для персонажа: D:\Programs\rad\vvv.ini  Сохранить  Запись настроек в файл по имени персонажа


- выбор конфигурации индивидуальных настроек. Включает в себя настройки АвтоСР, Радара, Пилота, Хилера

MULTIWIN 3 

- режим, который позволяет «вторым» окнам выполнять команды и движение за главным персонажем без задержек и отставания. Для включения установите маркер. Значение указывает на периодичность активации второго окна в секундах.

Language RUS 

- устанавливает язык интерфейса программы

Записывать чат  Открыть

- запись и просмотр игрового чата. Записывается в каталог программы по именам ваших персонажей в виде файлов по дате 21.12.2008.chat.

Записывать рынок  Открыть


- запись и просмотр надписей торговцев. Записывается в каталог программы по именам ваших персонажей в виде файлов по дате 21.12.2008.trade.

**Установить программе высокий приоритет** – устанавливает более высокий приоритет для увеличения скорости работы программы.

**GameGuard** – режим совместимости с программой GameGuard. При наличии таковой на сервере обязательно необходимо включать этот режим.

**Bot-mode** - режим совместимости с программами-ботами.

Записать онлайн клана/алли

 Сохранить

- при нажатии кнопки сохранить в корневой каталог I2control сохраняется файл со списком всех персонажей из вашего клана\алли, находящихся в зоне вашей видимости.

**Авто-оружие** – режим возвращения оружия при снятии его каким либо скилом. Указывается кнопка на панели где лежит ваше оружие. Или **Item** для выбора ранее одетого оружия если включен **Packet mode**

**Доп.кнопка панелей** - указывается кнопка нажимаемая при активации 2-й и 3-й панели, или отключить если используется режим **Enter Chat**.

**Альтернативный способ нажатия клавиш** – некоторые бесплатные сервера ставят защиту от эмуляции нажатий кнопок, этот режим позволяет использовать нажатия кнопок в активном окне на таких серверах.

MD5 Аккаунт

MD5 Клан

- формируют MD5 код для регистрации на аккаунт или клан.

## Настройка интерфейса

**Показывать «Экспомер»** - включает показ счетчика опыта и начинает рассчитывать полученный опыт за час. Тем самым, позволяя оценить качество спота. Кнопка **«СБРОС»** обнуляет показания счетчика и начинает рассчитывать снова.

**Показывать «Аденаметр»** - включает показ счетчика полученных аден и начинает рассчитывать полученный доход за час. Тем самым, позволяя оценить качество спота. Кнопка **«СБРОС»** обнуляет показания счетчика и начинает рассчитывать снова.

**Вращать радар** – для лучшей ориентировки положения врагов включает вращение радара в зависимости от направления движения вашего персонажа.

**Авто-таргет по списку** – при повторном нажатии «горячей» кнопки выбора первого таргета, позволяет выбрать следующего персонажа в списке целей. Таким образом перебирая цели по списку.

**Прозрачность для нажатий** – при включенном режиме прозрачности нажатий фокус с окна игры пропадать не будет, нажатие на окно радара будет проходить «сквозь» окно.

**Прозрачность радара** – значение прозрачности окна радара. Чтоб возможно было видеть сквозь окно.

**Трай** – «горячая» кнопка сворачивания/восстановления радара в трей (значок около часов). В таком режиме нет отображения главного окна. Но при этом работают все горячие кнопки и звуковые сообщения.

**Сворачивание радара** - «горячая» кнопка изменения размера окна радара. Полное окно, только список атакующих вас, только HP цели и счетчик целей на радаре.

**Сворачивание радара** – горячая кнопка для изменения режима отображения главного окна программы.

**Информация об NPC (дроп/спойл)** – горячая кнопка вызова меню со списком дропа\спойла с выделенного моба.

**Рейты сервера на дроп/спойл** – для официального русского сервера параметр составляет значение x1,0 и x1,0.

**Переключение режимов сортировки** – горячая кнопка изменения режима сортировки радара не заходя в параметры.

**Показывать нейтралов после ТП** – после телепортации программа автоматически отключает показ нейтралов в радаре, этот режим позволяет не отключать показ нейтралов.

**Показывать направление целей** – включает показ, куда движется цель на радаре, ее направление движения.

**Показывать имена целей** – показывает на радаре имена персонажей.

**Показывать Player Killer (ПК)** – позволяет показать персонажей, у которых значение кармы больше 0. И определять их как врагов. При выборе в таргет такого персонажа можно увидеть количество его кармы.

**Показывать алли/клан в атакующих** – по умолчанию в списке держащих вас на прицеле не показываются персонажи вашего клана или альянса. Этот режим позволяет отключить такую возможность и показывать всех без исключения.

**Показывать свои окна в атакующих** – по умолчанию в списке держащих вас на прицеле не показываются ваши окна загруженные через L2Control. Этот режим позволяет включить такую возможность и показывать ваши окна в списке атакующих вас.

**Показывать NPC в атакующих** – по умолчанию в списке держащих вас на прицеле не показываются NPC. Этот режим позволяет включить такую возможность и показывать NPC, которые вас атакуют.

**Показывать время** – отображает игровое время сервера. Для синхронизации времени нажмите «Синхр.»

## Damages

**Показывать наши удары** – отображает поверх окна игры анимацию со значением нашего удара или нашего питомца.

**Показывать удары по нам** – отображает поверх окна игры анимацию со значением ударов по нашему персонажу или питомцу.

**Показывать прохождения скилов** – отображает поверх окна игры анимацию когда выполнение нашего скила НЕ прошло, или в тех случаях когда УДАЧНО был проведен манор или спойл.

**Размер шрифта ударов** – указывается размер шрифта для отображения значений ударов.

**Шрифт удара** – указывается шрифт для отображения значений ударов.

**Цвет нашего удара, удара по нам** – указывается цвет для отображения значений ударов.

**Задержка отображения** – задержка в сек сколько будет отображаться анимация значения удара.

**Количество значений** – указывается количество сохраняемых значений ударов для отображения анимации.

**Время очистки** – указывается время в сек по истечении которого сохраненные значения ударов стираются.

**Позиция наших ударов и по нам** – указывается координаты окна игры где будет отображаться анимация. По умолчанию при нулевых значениях справа и слева от персонажа.

## Advanced (Packet mode)

При включенном режиме Packet mode (он доступен если в CServer включен Inject mode) возможны дополнительные функции:

**Cancel Buffs** – снимает указанные бафы с вашего персонажа, когда их накладывают на вас

Cancel Buffs

Снимать бафы

ID:

1073

Пример: Снимает Kiss of Eva с персонажа

**AutoParty** – автоматический прием пати от указанных персонажей

AutoParty

Автоматический прием пати (только в Packet mode)

Принимать только от персонажей

Acumka

**Gathering stones** – автоматический сбор указанных камней в воздухе

Gathering stones

Собирать указанные камни

Num 9

ID:

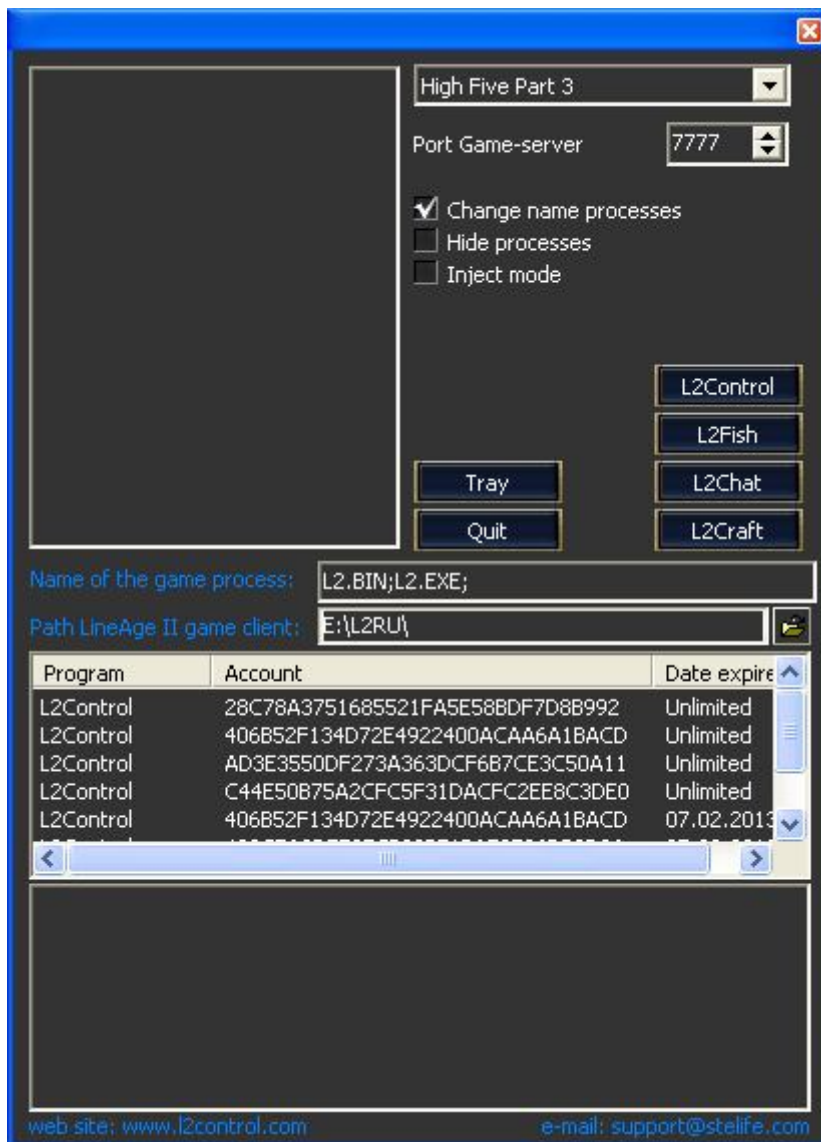
18692  
18691  
18690  
18684  
18685  
18686  
18688  
18687  
18689

Радиус сбора 1200

Перемещение по радиусу

в ICQ каждые 100 камней

## CServer



**Список хроник** - выбрать хроники игрового сервера, которые установлены на вашем сервере

**Port Game-server** – порт игрового сервера. Для автоматического обнаружения порта поставить значение – 0.

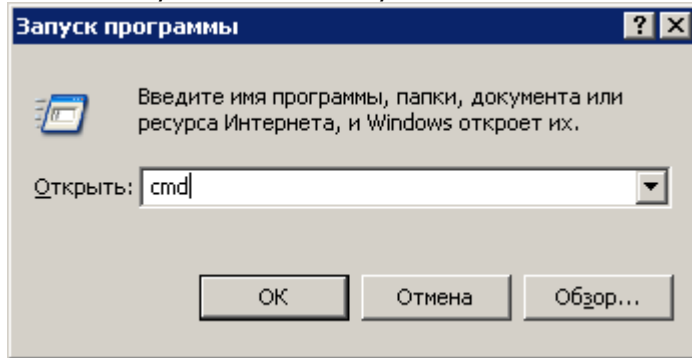
**Change name processes** – изменяет название процесса для того чтобы насколько это возможно усложнить обнаружение программы

**Hide process** – сделать процесс невидимым для сторонних программ

**Inject mode** – альтернативный способ получения информации из клиента игры. Позволяет использовать **Packet mode** в L2Control и в L2Fish.

## Способ нахождения порта игрового сервера

Для определения порта игрового сервера вам необходимо запустить клиент, войти в игру под любым аккаунтом. Нажать «Пуск» - «Выполнить» - ввести **cmd**



после запуска командной оболочки ввести **netstat -b**

```
C:\>netstat -b
```

Активные подключения

Имя	Локальный адрес	Внешний адрес	Состояние	PID
TCP [L2.exe]	SERVER:2009	89.188.108.50:7777	ESTABLISHED	2496
TCP [iexplore.exe]	SERVER:2061	market:http	ESTABLISHED	2908
TCP [iexplore.exe]	SERVER:2062	market:http	ESTABLISHED	2908

В строке, где указан файл запуска игры L2.exe, иногда L2.dll, после IP адреса вашего сервера, в данном случае 89.188.108.50, стоит значение **7777**. Это и есть порт вашего игрового сервера. Укажите его в настройках программы в поле «Порт Game-сервера».

**ПОСЛЕ ИЗМЕНЕНИЯ ПОРТА ИГРОВОГО СЕРВЕРА, ПРОГРАММУ НЕОБХОДИМО ПЕРЕЗАПУСТИТЬ!!!**

## Регистрация программы

После покупки-регистрации вам выдается код и файл-лицензия на ваш аккаунт(ы) или клан(ы).

Каждая лицензия выдается на один или несколько аккаунтов или кланов. При оплате необходимо указать **MD5 HASH** вашего аккаунта или клана и ваш **e-mail** куда будут высланы все данные.

MD5 HASH – это «отпечаток» вашего игрового логина(аккаунта). Восстановить по нему ваш аккаунт нельзя. Прочитать про MD5 HASH можно здесь - <http://ru.wikipedia.org/wiki/MD5>

Стоимость программы указана на сайте - [http://www.l2control.com/buy\\_r.html](http://www.l2control.com/buy_r.html)

Возможные варианты оплаты: WebMoney, Яндекс-деньги, наличными через терминалы оплаты, Money.Mail, PayPal, Visa, MasterCard, банковский перевод.

Можно оплатить прямым платежом. При этом, в комментариях платежа, **ОБЯЗАТЕЛЬНО** указать данные для регистрации: **email** и **MD5 код**.

Для прямых платежей на кошельки системы WebMoney и Яндекс-денег:

номер кошелька WebMoney: R507161098684, Z563527309912, E380139132696

номер кошелька Яндекс: 4100134207369

После оплаты в течение 24 часов вы, на указанный при регистрации email, получите файл лицензию. Файл необходимо распаковать в каталог программы.

## Регистрация на аккаунт

1. зайти на страницу программы [http://www.l2control.com/buy\\_new.html](http://www.l2control.com/buy_new.html)
2. в поле **Ваш игровой логин / MD5 клана:** ввести ваш игровой аккаунт, для которого приобретается лицензия.
3. в поле **Ваш e-mail:** вводите ваш электронный адрес, на который получите лицензию.

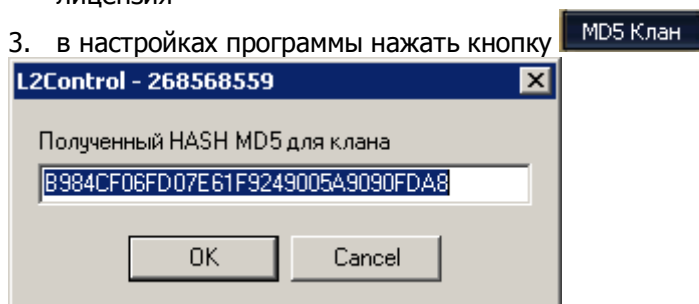
## Регистрация на клан

MD5 HASH для **регистрации на клан** можно сформировать **ТОЛЬКО** из настроек программы. Лицензия распространяется на всех участников клана. Если участник выходит из клана, то его лицензия не будет работать. Для вступивших в клан лицензия действует, как и на всех остальных участников клана.

**Внимание! Имя клана не влияет на регистрацию. Лицензия действительна только в пределах одного сервера!**

Для регистрации программы на клан, необходимо:

1. запустить L2Control
2. войти в игру под аккаунтом, который состоит в клане, для которого приобретается лицензия
3. в настройках программы нажать кнопку **MD5 Клан**



4. полученный код скопировать и вставить в форму оплаты, или в комментарий денежного перевода.