

# Azzy IA v 1.55

Es un IA avanzada y completa para usar con el sistema de mercenarios y homúnculos en Ragnarok Online.

## Características:

- Interfaz gráfica de usuario (GUI por sus siglas en inglés) fácil de configurar.
- La configuración predeterminada funciona para la mayoría de los jugadores sin o con cambios de configuración mínima.
- Soporte completo para el sistema de homúnculos S.
- Uso automático de skills:
  - Skills ofensivas para homúnculos y homúnculos S, incluyendo debuffs.
  - Skills que empujan como Skid Trap y Arrow Repel.
  - Skills de AoE dependiendo del número de objetivos (configurable)
  - Skills de buffs propios – no intentará castear de nuevo los buffs después de la teletransportación.
  - Provoke / Painkiller / Sacrifice en el usuario
  - Painkiller en otros jugadores (re-cast automático)
  - Skills de curación en el dueño y a sí mismo (para chaotic blessings)
  - Castling – para quitarle los monstruos de encima al dueño, o incluso moverse alrededor del mapa.
- Hacerse amigo de otros jugadores, así tu homúnculo o mercenario los defiende.
  - Los mercenarios y homúnculos automáticamente se hacen amigos si los dos están fuera al mismo tiempo.
  - Movimientos en Círculo y Cruz cuando son amigables, como en MirAI
- Soporte para múltiples cuentas en uso de forma simultánea
  - La amistad automática de homúnculos y mercenarios no se rompe con cuentas múltiples
  - Los temporizadores de buffs no se confunden al utilizar cuentas múltiples
  - Soporte para amistar automáticamente cuentas múltiples
  - Framework para soportar configuraciones diferentes de cuentas diferentes.
- Idle walk – mantiene al mercenario u homúnculo vagando alrededor tuyo cuando no tiene a nadie más para hacerlo.
- Sniping – los homúnculos podrán usar skills de ataque en monstruos diferentes al que están atacando para evitar el gasto de sp en un monstruo que ya está medio muerto, o bien para atraer monstruos.
- Tanqueo – tiene al mercenario u homúnculo tanqueando para ti, otro jugador o mobear para su propio AoE.
- Dance Attack – los homúnculos (pero no los mercenarios) podrán atacar ligeramente más rápido al moverse cuando atacan.
- Retirada – los mercenarios u homúnculos pueden correr de los monstruos atacantes.
- Rescate – los mercenarios u homúnculos pueden abandonar sus objetivos actuales para defender al dueño, a amigos jugadores o a sí mismos.
- Característica de apagado opcional (sólo homúnculos) al salir del juego si ciertos monstruos (como aquellos invocados por DBs) aparecen.

*Traducido por Alastair*

## Tabla de Contenido

Instalación de AzzyAI y configuración .....	3
Notas importantes para usuarios de Windows Vista y posteriores .....	3
Notas importantes para jugadores en servidores privados ilegales .....	4
Guía de configuración de inicio rápido .....	4
Cómo configurar el AI usando el GUI .....	5
Cómo configurar manualmente el AI .....	5
Usando AzzyAI .....	6
Uso del Manual .....	6
Controlando el homúnculo .....	6
Controlando el mercenario .....	7
Cómo amistarse con otro jugador .....	7
Opciones de configuración .....	8
Opciones relacionadas al movimiento .....	10
Opciones relacionadas al uso de skills de ataque .....	11
Opciones relacionadas al uso de skills tipo buff .....	13
Opciones relacionadas a otras skills .....	16
Opciones relacionadas al Modo Berserk .....	17
Opciones relacionadas a Kiting .....	17
Otras opciones .....	18
Tácticas .....	19
Tácticas y mercenarios .....	19
Editando la lista de tácticas manualmente .....	19
Editando la lista de tácticas usando el editor GUI .....	20
Tácticas básicas .....	20
Sniping .....	21
Lista de prioridad de monstruos .....	21
Tácticas de skill .....	21
Tácticas de kiting .....	22
Reaccionando a los casteos .....	23
Tácticas de empuje .....	23
Tácticas de debuff .....	23
Tácticas de tipo skill .....	24
Tácticas de rescate .....	24
Tácticas de SP .....	24
Tácticas de Snipe .....	24
Tácticas de KS .....	24
Tácticas de peso .....	25
Tácticas de persecución .....	25

## Instalación de AzzyAI y configuración

1. Si estás usando Windows Vista o Windows 7, por favor lee a continuación.
2. Descarga y extrae el archivo comprimido AzzyAI 1.55.
3. Copia todos los documentos dentro del archivo comprimido AI en la carpeta USER\_AI (dentro de la carpeta AI en la carpeta de RO). Los archivos deberán ser colocados en la carpeta USER\_AI, no en una carpeta dentro de ella.
  - a. Si tú ya tienes un AI de homúnculos y no quieres reemplazarlo con AzzyAI, no lo copies sobre el AI.lua.
  - b. Si tú ya tienes un AI de mercenarios y no quieres reemplazarlo con AzzyAI, no lo copies sobre el AI\_M.lua.
4. Si es necesario, edita la configuración para satisfacer tus necesidades, ya sea manualmente o usando la configuración de uso GUI, AzzyAIConfig.
5. Inicia Ragnarok Online
6. Escribe /merai hasta que diga que la IA de tu mercenario ha sido personalizada, o /hoai hasta que diga que la IA de tu homúnculo ha sido personalizado adecuadamente.
7. Convoca a tu mercenario/homúnculo (o reloguea si ya está fuera, o usa vap/recall para homúnculos) y diviértete.
8. Un archivo llamado AAIStartH.txt o AAIStartM.txt será creado en la carpeta RO cuando el AI está siendo usado en el juego. Este archivo contiene la versión completa de la información, así como un registro de ciertos estados de error. Si este archivo no es creado usando el AI en el juego, el AI no ha sido instalado correctamente.

### ***Actualizando desde una versión anterior***

Cuando actualizas de una versión anterior, deberías guardar el archivo A\_Friends.lua – este contiene la lista de personas que has "amistado".

*Para otra configuración de archivos:*

- No se pueden utilizar archivos de configuración de la versión 1.4x desde la versión 1.50 o posteriores.
- Los archivos de configuración de la versión 1.50 dev 4 o anteriores no son compatibles con la versión 1.50 dev 5 y posteriores, incluyendo la versión final de 1.50.
- Las tácticas y archivos extra de las versiones 1.50 dev pueden ser usadas con las versiones 1.50.

## ***Notas importantes para usuarios de Windows Vista y posteriores***

Debido a la característica UAC de estos sistemas operativos, es extremadamente difícil hacer que un IA de mercenario u homúnculo funcione cuando Ragnarok Online está instalado en una carpeta protegida (de los cuales Program Files/Archivos del Programa es uno) Recomendamos que mueva la carpeta completa de Ragnarok Online a una ubicación desprotegida, tal como C:/Games. Después de hacer esto, elimine los contenidos de USER\_AI y reinstale el IA. Note que estos pasos son innecesarios si el UAC está deshabilitado.

## ***Notas importantes para jugadores en servidores privados ilegales***

Los servidores privados ilegales no son compatibles con AzzyAI Los desafíos técnicos son considerables; hay un número de diferentes emuladores de servidor, y cada uno de estos se comporta diferente. AzzyAI depende del comportamiento característico del software del servidor oficial con respecto a la asignación de IDs para compensar las deficiencias del API. Se sabe y se espera que AzzyAI tenga problemas de target en la mayoría de servidores pirata. No hay planes de compatibilidad con esos servidores en futuros lanzamientos.

## ***Guía de configuración de inicio rápido***

Si estás usando AzzyAI con un homúnculo S que es algo distinto a un Vanilmirth o Filir, deberás colocar OldHomunType en la configuración.

De ahí en fuera, AzzyAI 1.55 debería ser utilizable para la mayoría de los usuarios. Utilizar configuraciones predeterminadas, será agresivo cuando su HP sea mayor a 60% (y por debajo de eso sólo peleará en defensa propia o del propietario). Para hacerlo no agresivo, coloque AggroHP a 100. Debería usar cualquier skill ofensiva disponible al atacar un monstruo, y cuando persiga a un monstruo (si la skill tiene más rango que un ataque normal, por ejemplo: los bolts del homúnculo). Tratará de utilizar cualquier skill de buff que pueda utilizar en sí mismo, excepto por las skill de los homúnculos S, incluyendo aquellas que afecten al dueño. Esto puede ser cambiado en las opciones de skill.

## ***Cómo configurar el AI usando el GUI***

Abre el programa AzzyAIConfig en tu carpeta USER\_AI. Hay 8 pestañas, 4 por cada homúnculo y mercenario. Configuración, tácticas, tácticas de PVP y opciones adicionales. Más información será añadida cuando tenga el nuevo GUI en mis manos.

## ***Cómo configurar manualmente el AI***

La configuración del IA es controlada por tres archivos de cada AI de mercenario y homúnculo. Un archivo de configuración, uno de tácticas y uno extra de componentes.

Para los homúnculos, estos archivos son H\_Config.lua, H\_Tactics.lua y H\_Extra.lua respectivamente.

Para el mercenario, estos archivos son M\_Config.lua, M\_Tactics.lua y M\_Extra.lua respectivamente.

Estos archivos pueden ser editados con cualquier editor de texto. Para editarlos con facilidad en Windows, haz doble clic en el archivo y cuando salga el mensaje diciendo que Windows no puede abrir este archivo, elige “Seleccionar un programa de la lista”, y elige Notepad, o un programa similar (Yo recomiendo Notepad++ ). Revisa el cuadro “siempre utilizar este programa para abrir archivos de este tipo”, y da clic en aceptar.

# Usando AzzyAI

## *Uso del Manual*

Independiente de cuál método sea utilizado para configurar el AI, revisa los siguientes capítulos de detalles en las configuraciones disponibles. En las siguientes secciones, cuando se usa la herramienta de configuración GUI y los archivos de configuración usa un nombre diferente para la opción, el nombre utilizado en el GUI se escribe primero, seguido del nombre utilizado en los archivos de configuración, entre paréntesis. En muchos de los casos, el archivo de configuración utiliza un valor numérico para una opción, mientras que el GUI utiliza una palabra o una casilla de verificación, donde no es obvio que una opción en el GUI se refiere a que será indicado bajo esa opción. Excepto donde serán indicados de otro modo, todas las funciones trabajan para ambos mercenarios y homúnculos.

## *Controlando el homúnculo*

Desde dentro del juego, el cliente proporciona un medio para dar un número limitado de comandos para tu homúnculo

- **Alt + R:** Entra en modo de espera. Durante este modo, el homúnculo se convertirá en no agresivo. Si *DefendStandby* está habilitado, te defenderá mientras esté en este modo. Si *StickyStandby* está habilitado, volverá a su modo después de terminar de combatir algo. Presiona Alt + R de nuevo para salir del modo de espera.
- **Alt + Clic derecho:** Mover a esta ubicación. Ver *MoveSticky* y opciones relacionadas. También es utilizado para amistar.
- **Alt + Doble clic derecho, en monstruo:** Abandona todo, y ataca ese monstruo. Puedes configurar el homúnculo para usar las skills más agresivamente que cuando está configurado para atacar vía Modo Berserk.
- **Usando skills de homúnculo en objetivo monstruo/jugador:** Si el objetivo es un jugador en una situación no PvP, muévete en el rango y trata de utilizar una skill sobre ellos. De otra forma, ataca el objetivo, comenzando con esa skill en específico. Puedes configurar el homúnculo para usar las skills más agresivamente que configurado para usar skills vía Modo Berserk.
- **Usando una skill de homúnculo sin objetivo o de área con objetivo.** Esto usa la skill sin notificar el IA. Esto puede resultar que el IA se confunda con los delay de skill, duración y similares.
- **Sentarse:** Cuando te sientas, los homúnculos se convierten en no agresivos a menos que *DoNotUseRest* sea deshabilitado.

## Controlando el mercenario

Desde dentro del juego, el cliente proporciona un medio para dar un número limitado de comandos para tu mercenario.

- **Ctrl + R:** Entra en modo de espera. Durante este modo, el mercenario se convertirá en no agresivo. Si *DefendStandby* está habilitado, te defenderá mientras esté en este modo. Si *StickyStandby* está habilitado, volverá a su modo después de terminar de combatir algo. Presiona Alt + R de nuevo para salir del modo de espera.
- **Alt + Clic derecho:** Mover a esta ubicación. Ver *MoveSticky* y opciones relacionadas. También es utilizado para amistar.
- **Alt + Doble clic derecho, en monstruo:** Abandona todo, y ataca ese monstruo. Puedes configurar el mercenario para usar las skills más agresivamente cuando es configurado para atacar vía Modo Berserk.
- **Usando skills de mercenario en objetivo monstruo/jugador:** Si el objetivo es un jugador en una situación no PvP, muévete en el rango y trata de utilizar una skill sobre ellos. De otra forma, ataca el objetivo, comenzando con esa skill en específico. Puedes configurar el mercenario para usar las skills más agresivamente que configurado para usar skills vía Modo Berserk.
- **Usando una skill de mercenario sin objetivo o de área con objetivo.** Esto usa la skill sin notificar el AI. Esto puede resultar que el IA se confunda con los delay de skill, duración y similares.
- **Sentarse:** Cuando te sientas, el mercenario se convierte en no agresivo a menos que *DoNotUseRest* sea deshabilitado.

## Cómo amistarse con otro jugador

Jugadores en amistad serán defendidos por el mercenario u homúnculos como si fuesen el dueño. La amistad durará hasta borrarlo. Aunque es posible amistar otros mercenarios de otros jugadores u homúnculos, el ID de un mercenario u homúnculo cambia cada vez que el user relogea, se teletransporta, o invoca el homúnculo – tendrá como resultado, amistarse con otros mercenarios u homúnculos de jugadores durará hasta que se haga alguna de esas cosas.

1. Controlar el mercenario/homúnculo para caminar 1 celda al norte o sur del jugador.
2. Los mercenarios/homúnculos caminarán alrededor del objetivo si el amigo ha sido añadido, o se moverá de atrás hacia adelante en línea recta si el amigo ha sido removido.

De forma alternativa, los amigos se podrán añadir al editar *A\_Friends.lua*, utilizando la ID de la cuenta de ROPD u otras fuentes. Para agregar un amigo, añade una línea: *MyFriends[(número de cuenta)]=1*. (Nota: ROPD solo está habilitado en iRO)

# Opciones de configuración

Estas opciones controlan ambos comportamientos básicos y avanzados del homúnculo.

**OldHomunType** – Para homúnculos S, este valor es usado para determinar qué homúnculo fue en su vida pasada. Para su comodidad, las tres posibilidades se enumeran en H\_Extra.lua, y solo tiene que añadir la opción incorrecta (agregando "-" al frente) y eliminar la opción correcta (quitando el "-" en frente de eso). Esta configuración es ignorada si su homúnculo ha sido un Vanilmirth; los Vanilmirth son detectados automáticamente.

**LagReduction** – En algunos servidores, un tipo peculiar de lag es observado en multitudes o mapas muy cargados, donde tanto el jugador como el homúnculo tienen lag cuando el homúnculo es liberado, pero el lag no se aprecia cuando el homúnculo no está fuera. Ajustando esto a 1 (true) tratará de reducir el número de comandos que el homúnculo envía; esto tiene la desventaja de reducir la capacidad de respuesta en servidores que no se laguean. *¡Esta configuración es recomendada para usuarios con homúnculos y mercenarios fuera al mismo tiempo!*

Así como en la versión AzzyAI 1.55, este puede colocarse con un número mayor a 1. En este caso, después de enviar el comando, el homúnculo esperará uno o más ciclos de IA antes de enviar comandos futuros.

## Opciones relacionadas con atacar y combatir enemigos

Tu homúnculo normalmente enfrentará (es decir, buscará y atacará, sin haber sido atacado) monstruos que tenga configurado para atacar (ver tácticas) cuando está cerca del mercenario u homúnculo.

**StationaryAggroDist, MobileAggroDist** – Esta es la distancia desde el dueño en celdas, dentro de la cual, el homúnculo atacará a los objetivos mientras el propietario esté parado o moviéndose respectivamente. Estas opciones reemplazan *AggroDist* en 1.35 y anteriores. Estos no controlan qué tan lejos se moverá el homúnculo del dueño, ni a qué distancia volverá (ver MoveBounds y FollowStayBack).

**AggroHP, AggroSP** – El homúnculo atacará monstruos sólo cuando tenga **más** de este porcentaje de su HP o SP. Si configuras a 100, nunca atacará objetivos y sólo atacará cuando el homúnculo/dueño/amigo sea atacado.

**AttackLastFullSP** – Para los monstruos cuya táctica esté configurada con ATTACK\_LAST, si este está habilitado, los monstruos serán atacados sólo si el homúnculo tiene 100% SP (esta es una buena configuración para monstruos o plantas de evento, donde no quieres que sacrifiquen ninguna regeneración de SP para matarlos, pero deseas también que los ataque cuando tenga el SP lleno).

**DoNotAttackMoving** – Configura a 1 para no atacar monstruos en movimiento. Esto puede evitar que pierda el tiempo con objetivos que se desplazan rápidamente, robar y matar monstruos que están siendo moveados, etcétera. Obviamente, no es recomendable para su uso de leveo AFK en OrcDungeon2 por ejemplo.

**SuperPassive** – Si se establece en true (1), el homúnculo nunca peleará contra otro monstruo a menos que se lo ordene directamente.



**DoNotChase** – Si se establece en (1), el homúnculo nunca se moverá para atacar un monstruo. De todos modos atacará monstruos en su rango si tiene acceso a ataque de rango y está configurado para usarlo.

**DefendStandby** – Si se establece en 1, cuando el homúnculo sea puesto en modo de espera usando alt + t, continuará defendiendo al dueño.

**StickyStandby** – Si se establece en 1, cuando el homúnculo defiende al dueño en modo de espera, volverá al modo de espera después de eso. Si se establece en 2, esto será recordado incluso si el dueño se teletransporta o reloquea. La configuración recomendada es 1 o 2 cuando *DefendStandby* está en uso.

**UseDanceAttack** – Si se establece en 1, cuando el homúnculo está atacando con ataques normales, "danzará" para incrementar su efectividad de velocidad de ataque, sólo homúnculos (dancing no incrementará la velocidad de ataque de mercenarios). Ten en cuenta que el baile impide que el homúnculo regenere SP mientras lucha contra monstruos: si tu homúnculo tiene una skill de ataque activa, es mejor que NO use el dance attack.

**TankMonsterLimit** – Configure esto al máximo número de monstruos que el homúnculo debería intentar tanquear para que alguien más los mate usando la táctica *TACT\_TANK*.

**AutoDetectPlant** (*sólo mercenarios*) – Cuando esto está configurado a 1, el mercenario asumirá que todos los monstruos que no han sido vistos moverse o han atacado, son plantas/hongos, y deberán ser tratados diferentes (ignorados, por defecto, véase Tácticas). Esta configuración debería ser establecida en 0 si tú estás atacando monstruos fijos (tales como las Geographers).

## *Opciones relacionadas al movimiento*

**FollowStayBack** – Tus homúnculos permanecerán esta cantidad de celdas detrás de ti cuando te siga.

**StationaryMoveBounds, MobileMoveBounds** – Esta es la distancia desde el dueño en celdas, entre las cuales el homúnculo podrá moverse, por ejemplo, para responder ataques mientras el dueño se detiene o se mueve, respectivamente. Si se encuentra más lejos de esta distancia, abandonará todo y tratará de volver a ti. Estas opciones deben establecerse a un máximo de 15. Para controlar la distancia a la que atacará a los monstruos, utiliza las opciones de AggroDist. Para configurar cuán cerca del dueño regresará después de matar, usa *FollowStayBack*. Esto reemplaza *MoveBounds* en 1.35 y anteriores.

**MoveSticky** – Si se establece en 1, si tú controlas tu homúnculo para moverse, permanecerá ahí, y no regresará a ti hasta que le ordenes moverse de nuevo.

**MoveStickyFight** – Si se configura en 1, cuando tu homúnculo está en el estado “sticky move”, comenzará a atacar normalmente.

**UseIdleWalk** – Establece esto en un valor distinto a 0 para habilitar los movimientos de desplazamiento mientras está inactivo y cuando el HP y SP están sobre AggroHP / SP, y SP es *IdleWalkSP*. Las opciones son:

1. Círculo, alrededor del dueño.
2. Cruz, alrededor del dueño.
3. Cuadro, alrededor del dueño.
4. Aleatorio
5. Ruta – Lineal (vea Route Walk en opciones avanzadas)
6. Ruta – Circular (vea Route Walk en opciones avanzadas)

**IdleWalkDistance** – Para que al vagar en círculo, cruz, cuadro o aleatorio, se mueva a esta distancia lejos del dueño.

**IdleWalkSP** – Cuando el SP (como porcentaje) es menor que esto, no uses IdleWalk.

**RelativeRoute** – La ruta es especificada en términos relativos (vea Route Walk en opciones avanzadas)

**RestXOff, RestYOff** – Cuando estás sentado, tu mercenario/homúnculo se volverá no agresivo, y si no está haciendo nada más, se moverá cerca de ti. Este es el X y Y de desplazamiento a partir de la posición del jugador, en la que se moverá. Puede ser positivo o negativo.

**DoNotUseRest** – Cuando este se establece en 1, el homúnculo no “descansará” cuando el dueño se siente.

**ChaseSPPause** – Cuando se configura en 1, el homúnculo se demorará en cazar monstruos y perseguirá al dueño inmediatamente antes de hacer un SP regen tick, y esperará hasta que la revisión termine, antes de moverse. Esto puede ser anulado en cada monstruo de forma individual con TACT\_CHASE; si se configura CHASE\_ALWAYS para un monstruo, no tendrá en cuenta esta consideración.

**ChaseSPPauseSP** – Si *ChaseSPPause* está habilitado, se usará cuando el homúnculo tenga menos que esta cantidad de SP. Si se especifica con un número negativo, será tratado como un porcentaje.

**ChaseSPPauseTime** – Si *ChaseSPPause* está habilitado, este es el tiempo máximo (en milisegundos) en el que el homúnculo esperará para un SP tick (Si un SP tick supera este tiempo, no tratará de esperarlo).

## *Opciones relacionadas al uso de skills de ataque*

**UseAttackSkill** – Configura esto en 1 para habilitar el uso automático de las skills ofensivas.

**UseSkillOnly** – Configura en Skill Only (1) para sólo usar skills al atacar. Configura esto a While Attacking (0) para usar skills mientras atacas, pero no mientras persigue un monstruo. Configura esto en Chase (-1) para usarlo mientras persigue o ataca. La diferencia clave entre usar while chasing + attacking vs attacking only es que si se coloca attacking only (1), no usará ataques de rango hasta que esté dentro del rango melee.

**Chase (-1) es la configuración recomendada, y es la correcta para la mayoría de usuarios** – ¡No cambiar esto a menos que entiendas por qué lo haces!

**AutoMobCount** – Si el mercenario/homúnculo tiene mob attack, lo usará sólo si hay esta cantidad de objetivos atacándolo. Esto está sujeto a la táctica de *Weight* (ver abajo)

**AoEFixedLevel** – Si el homúnculo tiene mob attack, siempre usará el nivel especificado por la opción (*Tipo de homúnculo S*) (*Nombre de Skill del Homúnculo*) *Nivel*, independiente de la configuración de tácticas del nivel de la skill, sólo homúnculos, es 1 por defecto.

**AutoSkillLimit** – Establece un número para limitar la cantidad de veces que se utilizará una skill ofensiva en cualquier objetivo. Esto puede ser anulado con la configuración de tácticas.

**UseHomunSSkillChase** – Configura a 1 (predeterminado) para usar skills de ataque de un sólo objetivo del homúnculo S mientras persigue.

**UseHomunSSkillAttack** – Configura a 1 (predeterminado) para usar skills de ataque de un solo objetivo del homúnculo S mientras ataca.

El propósito de estas dos opciones es dar a los jugadores una manera de deshabilitar las skills mientras atacan o persiguen. Por ejemplo, muchas de las skills de los homúnculos S tienen tiempos de casteo interrumpibles – si estás en un mapa con monstruos que tu homúnculo no puede evadir, probablemente no querrás usar estas skills mientras atacas – por otro lado, mientras persigue, el monstruo no está atacando al homúnculo y tu podrías usar libremente skills de ataque interrumpible en él.

**AttackSkillReserveSP** – El homúnculo no usará skills ofensivas si lo dejarán con menos de esta cantidad de SP. Esto puede ser anulado en cada monstruo de forma individual con TACT\_SP. El propósito de esta opción es mantener una reserva de SP para emergencias (vía BerserkMode y Berserk\_IgnoreMinSP, o con monstruos particularmente peligrosos (vía TACT\_SP) y/o para asegurar que el homúnculo reserve el SP suficiente para mantener sus buffs. Para limitar el uso de skill buffs del Amistr, Bulwark, vea UseSmartBulwark.

**UseEiraEraseCutter** – Configurado a 1, habilita el uso de la skill de Eira, Erase Cutter.

**UseEiraXenoSlasher** – Configurado a 1, habilita el uso de la skill de Eira, Xeno Slasher.

**UseBayeriStahlHorn** – Configurado a 1, habilita el uso de la skill de Bayeri, Stahl Horn.

**UseBayeriHailageStar** – Configurado a 1, habilita el uso de la skill de Bayeri, Heilige Stange.

**UseDieterLavaSlide** – Configurado a 1, habilita el uso de la skill de Dieter, Lava Slide. Ver *LavaSlideMode*.

**UseSeraParalyze** – Configurado a 1, habilita el uso de la skill de Sera, Needle of Paralysis.

**UseDieterVolcanicAsh** – Configurado a 1, habilita el uso de la skill de Dieter, Volcanic Ash, como un skill debuff.

**UseSeraPoisonMist** – Configurado a 1, habilita el uso de la skill de Sera, Poison Mist. Ver *PoisonMistMode*.

**UseSeraCallLegion** – Configurado a 1, habilita el uso de la skill de Sera, Call Legion. Ver TACT\_SKILLCLASS.

**UseEleanorSonicClaw** – Configurado a 1, habilita el uso de la skill de Eleanor, Sonic Claw.

**UseEleanorTinderBreaker** – Configurado a 1, habilita el uso de la skill de Eleanor, Tinder Breaker.

**EleanorDoNotSwitchMode** – Normalmente, tratamos de identificar en qué modo está y corregirlo con Style Change. Se ha encontrado que esto no siempre proporciona un comportamiento aceptable, debido al desafío para determinar en qué modo se encuentra el homúnculo. Si *EleanorDoNotSwitchMode* está configurado a 1, asumimos que siempre estamos en el modo correcto, y que nunca autocasteará Style Change – depende del dueño asegurarse de que esté en el modo correcto.

**EiraEraseCutterLevel** – Usa este nivel de la skill de Eira, Erase Cutter.

**EiraXenoSlasherLevel** – Usa este nivel de la skill de Eira, Xeno Slasher.

**BayeriStahlHornLevel** – Usa este nivel de la skill de Bayeri, Stahl Horn.

**BayeriHailageStarLevel** – Usa este nivel de la skill de Bayeri, Heilige Stange.

**DieterLavaSlideLevel** – Usa este nivel de la skill de Dieter, Lava Slide. Ver *LavaSlideMode*.

**SeraParalyzeLevel** – Usa este nivel de la skill de Sera, Needle of Paralysis.

**SeraPoisonMistLevel** – Usa este nivel de la skill de Sera, Poison Mist. Ver *PoisonMistMode*.

**SeraCallLegionLevel** – Usa este nivel de la skill de Sera, Call Legion.

**EleanorSonicClawLevel** – Usa este nivel de la skill de Eleanor, Sonic Claw.

**EleanorSilverveinLevel** – Usa este nivel de la skill de Eleanor, Silvervein Rush.

**EleanorMidnightLevel** – Usa este nivel de la skill de Eleanor, Midnight Frenzy.

**EleanorTinderBreakerLevel** – Usa este nivel de la skill de Eleanor, Tinder Breaker.

**EleanorCBCLevel** – Usa este nivel de la skill de Eleanor, C. B. C.

**EleanorEQCLevel** – Usa este nivel de la skill de Eleanor, E. Q. C.

**AoEFixedLevel** – Configurado a 1 (el predeterminado), el IA siempre usará este nivel especificado por la instrucción (*tipo de homúnculo S*)(*Skill de homúnculo S*)*Nivel*, cuando usa skills de AoE.– si esto está configurado en 0, el nivel utilizado puede ser anulado por la configuración de tácticas de monstruo específicas. Usualmente uno quiere dejar esto en 1, así tu homúnculo querrá, por ejemplo, utilizar un bolt de nivel bajo en un enemigo (para ahorrar SP), pero usando el nivel máximo de skills AoE. Sólo homúnculos (los mercenarios sólo pueden utilizar el level máximo de sus skills).

**AoEMaximizeTargets** – Configura esto a 1 para intentar golpear la mayor cantidad de objetivos posibles con ataques AoE al riesgo de poner agresivos a monstruos adicionales

y no golpear al objetivo original (por ejemplo, si hay una gran cantidad de monstruos acumulados en el lado noreste del homúnculo, al momento de atacar un monstruo solitario al suroeste, usando una skill AoE de 3x3 – Si esto está configurado a 0, no utilizará el AoE (ya que sólo atacaría 1 sólo objetivo). Si fuese 1, utilizaría la skill en el grupo de monstruos en el noreste teniendo como resultado en no atacar a su objetivo principal, pero sí atacando a todo el grupo de monstruos).

**AoEReserveSP** – Si se configura a 1, las skills de ataque no serán utilizadas si al hacerlo dejase el homúnculo sin la suficiente cantidad de SP para usar una skill de AoE.

**AllowSBR44** – Si se configura a 0 (lo predeterminado), el IA bloqueará cualquier intento de castear manualmente SBR44. Esto ayudará a prevenir el uso accidental de la skill. Desafortunadamente no puedo encontrar una manera de hacer lo mismo para Self Destruct, la cual es más fácil de utilizar de forma accidental.

### *Opciones relacionadas al uso de skills tipo buff*

Por cada skill buff, puedes configurar para usarlo en tiempos diferentes, dependiendo en qué opción lo configuraste. Las opciones son:

-2: Cuando está inactivo, si no tiene nada que hacer.

-1: Al perseguir (así no desperdiciará la skill cuando no tiene nada más que matar)

0: No usar esta skill.

1: Cuando está inactivo.

2: Cuando persigue o ataca en modo berserk (Ver las opciones de Modo Berserk abajo)

3: Lo más pronto posible, interrumpiendo otras acciones. Esto no terminará con el objetivo siendo abandonado EXCEPTO en el caso de Painkiller o Provoke.

Para las skill buff de homúnculos S, no se proporciona ninguna facilidad para establecer el nivel, debido a que los niveles más altos de esas skills son mejores para usar. Para los homúnculos que no son S, hay una opción de establecer el nivel, porque mayor el nivel, mayor el cooldown, teniendo como resultado que los niveles bajos son más útiles en diversas situaciones.

**UseOffensiveBuff** – Esto controla el uso de skills de buff ofensivo de uso propio.

- Flitting
- Mental Charge
- Weapon Quicken
- Bloodlust

**UseDefensiveBuff** – Esto controla el uso de las skills de buff defensivo, si es que tiene una:

- Amistr Bulwark
- Accelerated Flight
- Guard
- Parrying
- Urgent Escape

**UseAutoSight** (*sólo mercenario*) – Esto controla el uso de Sight.

**UseAutoMag** (*sólo mercenario*) – Esto controla el uso de Magnificat.

**UseDieterGraniticArmor** – Esto controla el uso de la skill de Dieter, Granitic Armor.

**UseDieterMagmaFlow** – Esto controla el uso de la skill de Dieter, Magma Flow.

**UseDieterPyroclastic** – Esto controla el uso de la skill de Dieter, Pyroclastic.

**UseEiraOveredBoost** – Esto controla el uso de la skill de Eira, Overed Boost.

**UseSeraPainkiller** – Esto controla el uso de la skill de Sera, Painkiller, en el dueño.

**UseBayeriGoldenFerse** – Esto controla el uso de la skill de Bayeri, Golden Ferse.

**UseBayeriAngriffModus** – Esto controla el uso de la skill de Bayeri, Angriff Modus.

**UseBlessingOwner** – Esto controla el uso de la skill blessing, del Mercenario GM de soporte, en el dueño.

**UseBlessingSelf** – Esto controla el uso de la skill Blessing, del Mercenario GM de soporte, en el mercenario.

**UseKyrieOwner** – Esto controla el uso de la skill Kyrie Eleison, del Mercenario GM de soporte, en el dueño.

**UseKyrieOwner** – Esto controla el uso de la skill Kyrie Eleison, del Mercenario GM de soporte, en el mercenario.

**UseIncAgiOwner** – Esto controla el uso de la skill Increase Agility, del Mercenario GM de soporte, en el dueño.

**UseIncAgiOwner** – Esto controla el uso de la skill Increase Agility, del Mercenario GM de soporte, en el mercenario.

**PoisonMistMode** – Configurado a 0, Poison Mist será utilizado como un ataque AoE normal. De otra manera, mantendrá centrado en el dueño, en cuyo caso, esto controla cuándo utilizarlo. Se recomienda establecerlo en 1 cuando se sube de nivel en modo AFK en mapas llenos de monstruos, para mejorar la exp/hr y causar menos perturbaciones a otros jugadores en el mapa.

Configurarlo a lo más pronto posible no es recomendable.

**LavaSlideMode** – Configurado a 0, Lava Slide será utilizado como un ataque AoE normal. De otra manera, mantendrá centrado en el dueño, en cuyo caso, esto controla cuándo utilizarlo. Se recomienda establecerlo en 1 cuando se sube de nivel en modo AFK en mapas llenos de monstruos, para mejorar la exp/hr y causar menos perturbaciones a otros jugadores en el mapa.

Configurarlo a lo más pronto posible no es recomendable.

**UseProvokeOwner** (*sólo mercenario*) – Esto controla el uso de Provoke en el dueño.

**ProvokeOwnerMobbed** – Si se establece en un número que no sea cero, provoke o painkiller no serán utilizados en el dueño si se tienen menos de esta cantidad de monstruos sobre el dueño, Y el HP del dueño sea menor a 90%.

TACT\_WEIGHT aplica aquí.

**DefensiveBuffOwnerMobbed** – Si se establece en un número que no sea cero, Painkiller y Kyrie Eleison no serán utilizados en el dueño si se tienen menos de esta cantidad de monstruos sobre el dueño, Y si el dueño está por debajo del umbral de HP establecido por *DefensiveBuffOwnerHP*.

**DefensiveBuffOwnerHP** – Si *DefensiveBuffOwnerMobbed* se establece en un número que no sea cero, Painkiller y Kyrie Eleison no será utilizado si el porcentaje del HP del dueño es mayor que *DefensiveBuffOwnerHP*.

**UseSacrificeOwner** – Esto controla el uso de Sacrifice en el dueño. Esto sólo funciona si el mercenario está dentro de los 10 niveles de diferencia del jugador, y la skill se comporta de manera irregular debido a errores del juego – bajo ciertas condiciones que no son muy claras, es posible que el mercenario entre a un estado donde nunca pueda utilizar Sacrifice, como si Sacrifice estuviese activa, aunque no lo esté.

*Sólo Mercenario.*

**AmiBulwarkLevel** – Este es el nivel para utilizar la skill Bulwark de Amistr. El predeterminado es 5.

**FilerFlitLevel** – Este es el nivel para el uso de Flitting. El predeterminado es 1.

**LifEscapeLevel** – Este es el nivel para utilizar Urgent Escape. El predeterminado es 5.

**FilirAccelLevel** – Este es el nivel para el uso de Accelerated Flight. El predeterminado es 1.

**UseSmartBulwark** – Para un homúnculo tipo Amistr, establecido a 1, Bulwark sólo será utilizado si al hacerlo dejará al homúnculo con al menos 120 de SP, así le será posible utilizar Bloodlust si/cuando termina el cooldown. Esto será ignorado si el homúnculo tiene menos que 160 de max SP o si el uso de bloodlust no está habilitado.

**UseAutoHeal** – Establece esto a 1 para habilitar el uso automático de skills de curación (chaotic blessing o healing hands). Configura a 2 para habilitar el uso automático de skills curativas, pero sólo cuando está inactivo (incluyendo el tiempo entre matar un objetivo y seleccionar el siguiente). Configura esto a 3 para habilitar el uso de skills de curación sólo cuando esté inactivo si no hay nada más que hacer. Esto sólo funciona con homúnculos evolucionados en base a Lif o Vanilmirth.

**HealOwnerBreeze** – Configura en 1 para que el IA utilice Silent Breeze para curar a su dueño (de acuerdo a lo anterior UseAutoHeal HealOwnerHP) si es posible. Esto debería estar habilitado si estás en un servidor con el nerf de silent breeze Y si tienes 100% de resistencia a silence.

**HealOwnerHP** – Este es el HP del dueño, como un porcentaje, por debajo del cual el homúnculo intentará utilizar una skill curativa para curar al dueño (asumiendo que *UseAutoHeal* está habilitado). Lif utilizará Healing Hands de nivel 5, mientras que el Vanilmirth usará nivel 3 de Chaotic Blessings (a menos que su HP sea menor que *HealSelfHP* y si está inactivo en ese momento (así no hay enemigo para curar), en cuyo caso lo utilizará a nivel 5).

**HealSelfHP** – Para un Vanilmirth con Chaotic Blessings, establezca esto con el HP (como porcentaje) con el cual el homúnculo usará Chaotic Blessings (nivel 4, ver la nota de arriba cuándo se utiliza a nivel 5) para curarse a sí mismo. Esto no funciona para Lif, ya que Healing Hands sólo puede curar al dueño.

**PainkillerFriends** – Configure a 1 para utilizar automáticamente painkiller en jugadores que son amigos. Los jugadores serán añadidos a la lista del painkiller si manualmente le ordenas al homúnculo a usar Painkiller sobre ellos.

**PainkillerFriendsSave** – Configura a 1 usando *PainkillerFriends* para que el homúnculo recuerde los jugadores a los que se les ha prescrito painkiller.

## *Opciones relacionadas a otras skills*

**UseAutoPushback** – Configura a 1 para habilitar el uso automático de skills de empuje. Esto está sujeto a sobreescribirse por la lista de tácticas, pero debe estar habilitado aquí para su uso. Esto es lo más útil para mercenarios arqueros, particularmente el de nivel 6 (con skid trap). Sólo Mercenarios.

**AutoPushbackThreshold** – Esta es la distancia entre el mercenario y el objetivo el cual el mercenario intentará utilizar alguna skill de empuje en él. Sólo Mercenarios.

**UseCastleDefend** – Para un Amistr, habilita esto para usar Castling si el usuario está siendo atacado por varios monstruos, y el Amistr está siendo atacado por menos monstruos que el dueño.

**CastleDefendThreshold** – Si *UseCastleDefend* = 1 entonces castling será utilizado cuando hay al menos esta cantidad de monstruos sobre el dueño. La táctica *Weight* aplica aquí.

**UseCastleRoute** – Para un Amistr, habilita el uso de Castling para encaminar al dueño a través de una ruta.

**UseBayeriSteinWand** – Habilitar esta opción para usar la skill Stein Wand de Bayeri (“Stone Wall”) cuando hay una gran cantidad de monstruos atacando el homúnculo o al dueño.

**UseSteinWandOwnerMob** – Usa Stein Wand cuando hay esta cantidad de monstruos atacando al dueño (TACT\_WEIGHT aplica aquí)

**UseSteinWandSelfMob** – Usa Stein Wand cuando hay esta cantidad de monstruos atacando al homúnculo (TACT\_WEIGHT aplica aquí)

**BayeriSteinWandLevel** – Usa este nivel de Stein Wand.

**UseSteinWandTele** – Usa Stein Wand cuando inicias sesión y cuando apareces con teleport, pero nunca lo hará después de un corto delay. Se sugiere utilizar esto con *DoNotChase*, y tener el uso de Heilige Stange habilitado. La idea es que cuando se teletransporta alrededor, y si ves monstruos, dejas de teletransportarte, Bayeri utiliza Stein Wand, y luego golpea los monstruos con Heilige Stange. Esto no debería ser utilizado con *UseBayeriSteinWand*, esto podría provocar un comportamiento inesperado.

**SteinWandTelePause** – Tiempo para pausar después de aparecer (con teleport o invocación) antes de utilizar Stein Wand si *UseSteinWandTele* está habilitado.



### *Opciones relacionadas al Modo Berserk*

A través de esta característica, puedes hacer que el homúnculo ataque más agresivamente en respuesta a las órdenes o a cantidades grandes de monstruos. En el caso de las respuestas a las órdenes, dejará el modo berserk después de matar el objetivo.

**UseBerserkSkill** – Configura a 1 para entrar en modo berserk cuando se le ordena usar una skill ofensiva.

**UseBerserkAttack** – Configura a 1 para entrar en modo berserk cuando se le ordena atacar.

**UseBerserkMobbed** – Configura a 0 para deshabilitar, de lo contrario, cuando pelee con esta cantidad o más monstruos al mismo tiempo (total de monstruos en homúnculo y amigos/dueño), el homúnculo entrará en modo berserk hasta que haya menos de esta cantidad de monstruos.

**Berserk\_SkillAlways** – Configura a 1 para siempre utilizar skills ofensivas cuando se está en modo berserk.

**Berserk\_Dance** – Configura a 1 para usar dance attack cuando está en modo berserk (sólo homúnculos)

**Berserk\_IgnoreMinSP** – Configura a 1 para ignorar *AttackSkillReserveSP* cuando está en modo berserk.

### *Opciones relacionadas a Kiting*

Cuando se utilizan mercenarios arqueros, es ventajoso con frecuencia para el mercenario el intentar correr de los monstruos que tratan de atacarlo, cuando los ataca. Esto se llama kiting (se pronuncia kite-ing). Los valores predeterminados de para los pasos, umbrales y límites del kiting son elegidos empíricamente – no deberías cambiarlos a menos que tengas una buena razón.

**KiteMonsters** – Establece en 1 para habilitar kiting.

**KiteParanoid** – Establece en 1 para determinar el kiting antes de ser atacado. Esto puede ser anulado con la configuración de tácticas.

**KiteStep** – Este es el número de celdas que el homúnculo debería moverse para hacer kite. Deja 5 a menos que tengas una buena razón para cambiarlo.

**KiteThreshold** – Cuán cerca debe estar un monstruo antes de ejecutar el kiting, cuando el monstruo ha atacado al homúnculo. 3 funciona muy bien.

**KiteParanoidStep** – Este es el número de celdas que el homúnculo se moverá al usar kiting antes de ser atacado. Deja 2 a menos que necesites que el homúnculo sea inusualmente temeroso.

**KiteParanoidThreshold** – Cuan cerca debe estar un monstruo antes de ejecutar kiting sin ser atacado.

**KiteBounds** – Esta es la distancia máxima en la que el homúnculo se moverá del dueño para poder hacer kite. Debe ser menor que *MoveBounds*.

**FleeHP** – Sólo usa kite cuando está por debajo de este porcentaje de HP. Establece en 0 para ignorar esta condición.

## *Otras opciones*

Estas opciones pueden ser utilizadas para ajustar el comportamiento, particularmente con conexiones lentas.

**SpawnDelay** – Después del spawn, el homúnculo esperará este tiempo (en milisegundos) antes de intentar atacarlo. Es importante no permitir que el homúnculo actúe inmediatamente; esto puede resultar en la falla de las medidas de prevención de Killsteal mientras te teletransportas.

**AutoSkillDelay** – Los homúnculos esperarán este tiempo en lo que tratan de usar skills, incluso aquellas que no tienen cooldown, para evitar problemas como el "doble casteo" de skills. Esto es la duración del delay en milisegundos.

**AssumeHomun** – Con esto configurado a 1, el homúnculo intentará amigarse automáticamente con el mercenario del dueño (y viceversa). Configura a 0 sólo si no quieres (por cualquier motivo) que el homúnculo le “robe monstruos” al mercenario (o viceversa).

**UseAvoid** – Sólo homúnculos. Cuando está configurado 1, cuando quiera que el homúnculo vea un monstruo de algún tipo enlistado en H\_Avoid.lua, forzosamente saldrá del cliente de RO. H\_Avoid.lua viene poblado con todos los MVP que pueden ser invocados con Bloody Branchs, así como el montón de monstruos de las DB. Podrías personalizarlo con los siguientes ejemplos en H\_Avoid.lua. **Se recomienda probar esto antes de confiar en esto**, porque en algunas versiones de Windows, os.exit () simplemente da error en el cliente sin desconectarte hasta que respondas al mensaje de error.

**PVPmode** – Configura a 1 para habilitar la funcionalidad PvP

**StandbyFriending** – Configura a 1 para usar el método de amistar del AzzyAI viejo.

**MirAIFriending** – Configura a 1 (predeterminado) para emular el amistar del MirAI.

# Tácticas

A través del sistema de tácticas, es posible configurar tu mercenario u homúnculos para tratar diversos tipos de monstruos diferentemente – por ejemplo, priorizar monstruos fuertes, e ignorar plantas y hongos.

## *Tácticas y mercenarios*

Los mercenarios no pueden identificar monstruos. Para que cualquier entrada que no sea la predeterminada pueda ser utilizada en un mercenario, deberás tener actualizado el archivo de MobID para el mapa y servidor en el que estés. Mira el documento separado que describe el uso y creación de archivos MobID. Para mercenarios, sólo la táctica predeterminada, y los otros dos enlistados abajo, pueden ser utilizados sin crear un archivo MobID.

Hay dos maneras de crear un archivo MobID.

La primera es manualmente, usando el AzzyAI Improved Data Gathering del IA básico. Lee la documentación incluida con el IA para mayor información.

La otra forma es usar el mercenario y el homúnculo al mismo tiempo, con LiveMobID. Cuando el mercenario y el homúnculo están siendo utilizados simultáneamente, se recomienda habilitar LagReduction.

## *Editando la lista de tácticas manualmente*

Las tácticas se guardan en H\_Tactics.lua o M\_Tactics.lua, para homúnculos y mercenarios respectivamente. El archivo contiene una entrada para cada tipo de monstruo que planeas combatir. Por cada entrada, hay 7 mapas para diferentes características. El formato para una lista de entrada de tácticas, es:

```
MyTact[id]={TACT_BASIC,TACT_SKILL,TACT_KITE,TACT_CAST,TACT_PUSH  
BACK,TACT_DEBUFF,TACT_SIZE,TACT_RESCUE,TACT_SP,TACT_SNIPE,TAC  
T_KS,TACT_WEIGHT,TACT_CHASE}
```

El “id” el tipo de id del monstruo (obtenido desde el sitio de la base de datos)

Además de añadir la ID de los monstruos, hay demasiadas IDs utilizadas para un comportamiento general:

MyTact[0] es la configuración predeterminada de táctica que el homúnculo utilizará

MyTact[10] es la configuración predeterminada de tácticas con monstruos detectados como invocaciones.

MyTact[11] es la configuración predeterminada de tácticas usada para monstruos que aparentan ser plantas cuando

AutoDetectPlants está activado (sólo mercenarios)

No hay un número límite de tácticas que pueden añadirse, de cualquier forma, puede haber más de una táctica para cualquier monstruo. .

## *Editando la lista de tácticas usando el editor GUI*

Usando el GUI, abre la pestaña de tácticas apropiadas.

- Para añadir una nueva táctica, haz clic en Add button (Añadir botón), y llénalo con el nombre e id. El nombre sólo es estético, el valor del key es la ID, el cual puede ser obtenido de una base de datos. Selecciona las tácticas del menú desplegable.
- Para editar una táctica existente, da clic en la táctica y selecciona la táctica deseada en el menú desplegable.
- Para remover entradas de tácticas, da clic en la táctica y luego en el botón de remover.
- Una vez terminado, da clic en el botón de Apply Settings para guardar cambios.

## ***Tácticas básicas***

Esta opción controla cuándo y si el homúnculo o mercenario debería atacar este monstruo.

**Tank (TACT\_TANK):** Golpea al monstruo una vez, y luego mantenerlo ahí hasta que algo lo mata.

**Tank & Mob (TACT\_TANKMOB):** Golpea al monstruo una vez, y luego mantenerlo ahí hasta que algo lo mata. Si (cuando) hay suficientes objetivos atacando el homúnculo o mercenario, ataca uno y usa skills anti-mob para matar el monstruo.

**Ignore (TACT\_IGNORE):** No ataques al monstruo en ningún momento, a menos que manualmente le ordenes hacerlo.

**Attack – Low (TACT\_ATTACK\_L):** Busca y ataca el monstruo sólo si no hay mayor prioridad en objetivos, y no priorizar atacar este monstruo si está siendo atacando el homúnculo o al dueño/amigo.

**Attack – Medium (TACT\_ATTACK\_M):** Busca y ataca este monstruo, a menos que haya objetivos con mayor prioridad.

**Attack – High (TACT\_ATTACK\_H):** Busca y ataca este monstruo, asumiendo que no está ocupado respondiendo a la reacción de los monstruos.

**Attack – Top (TACT\_ATTACK\_TOP):** Busca y ataca este monstruo – con prioridad.

**Attack – Last (TACT\_ATTACK\_LAST):** Busca y ataca este monstruo sólo si no tiene otra cosa mejor que hacer. Ver *AttackLastFullSP*. Esta opción es una buena elección para plantas/hongos, sin importar si son monstruos de evento y similares.

**React – Low (TACT\_REACT\_L):** Ataca este monstruo cuando es atacado él/dueño/amigo, con baja prioridad. *Attack – Medium* y *Attack – High* toma prioridad por encima de esto, y no priorizar el atacar este monstruo si actualmente está atacando al homúnculo o al dueño/amigo.

**React – Medium (TACT\_REACT\_M):** Ataca este monstruo cuando es atacado él/dueño/amigo, con prioridad media.

**React – High (TACT\_REACT\_H):** Ataca este monstruo cuando es atacado él/dueño/amigo, con alta prioridad.

**React – Self (TACT\_REACT\_SELF):** Ataca este monstruo cuando sólo el mercenario/homúnculo atacó, con prioridad alta (exceptuando *ATTACK\_TOP*) – destinado al uso en cosas que podrían suponer una amenaza para el homúnculo si estaban atacándolo, por lo tanto necesita matarlo lo más pronto posible.

**Attack Low, React Medium (TACT\_ATK\_L\_REACT\_M):** Como Attack – Low cuando el monstruo no está atacando el homúnculo o al dueño/amigo. De lo contrario, usar React – Medium. Esta es una buena opción para asistir monstruos débiles, como los steel chonchons en OrcDungeon2, los cuales no son una prioridad al matar, pero puede ser un monstruo agresivo una vez que son mobeados.

## ***Sniping***

Las tácticas de Sniping, son tratadas como ataque con el propósito de ataques normales, pero si tu homúnculo está atacando otro monstruo y tiene una skill de ataque apropiada, y el SP para usarla, además de que no utilizará una skill anti-mob, usará esta skill de ataque en un monstruo cercano con la táctica de Snipe *el cual no está atacando actualmente*. Esto funciona mejor con Caprice. Ten cuidado de que si el bolt no mata al monstruo de un golpe, esto terminará en acumular monstruos adicionales en el homúnculo.

**Snipe – Low (TACT\_SNIPE\_L):** Intenta hacer snipe a este monstruo cuando se ataca a otros monstruos, prioridad baja.

**Snipe – Medium (TACT\_SNIPE\_M):** Intenta hacer snipe a este monstruo cuando se ataca a otros monstruos, prioridad media.

**Snipe – High (TACT\_SNIPE\_H):** Intenta hacer snipe a este monstruo cuando se ataca a otros monstruos, prioridad alta.

## Lista de prioridad de monstruos

1. Attack – Top (Attack – Por encima)
2. React – Self (Reacción – A sí mismo)
3. React – High (Reacción – Alto)
4. React – Medio (Reacción – Medio)
5. Attack – High or Snipe – High (Ataque – Alto o Snipe – Alto)
6. Attack – Medium o Snipe – Medium (Ataque – Medio o Snipe – Medio)
7. React – Low (Reacción – Baja)
8. Attack – Low o Snipe – Low (Ataque – Bajo o Snipe – Bajo)
9. Tank o Tank & Mob (Tanqueo o Tanquear y mobear)
10. Attack – Last (Atacar – Final)

## ***Tácticas de skill***

Esta opción controla si y cuántas veces una skill ofensiva será utilizada en un objetivo de este tipo:

- SKILL\_NEVER – nunca usa skills
- SKILL\_ALWAYS – siempre usa skills.
- Coloca un número positivo para usar la skill ese número de veces.
- Coloca un número negativo para usar el nivel de la skill de ataque menos que el nivel máximo. (sólo homúnculos). Esta es la configuración apropiada para tácticas SNIPE.

## ***Tácticas de kiting***

Esta opción controla cuándo hacer kite (correr lejos de, generalmente de forma torpe) de este objetivo, si el kiting está habilitado.

- KITE\_NEVER – nunca hace kite con este tipo de monstruo.
- KITE\_REACT – hace kite con este tipo de monstruo sólo si es atacado.
- KITE\_ALWAYS – hace kite siempre de este monstruo – recomendado para monstruos agresivos.

## ***Reaccionando a los casteos***

Esta opción controla cuándo asumir que los casts de este monstruo son actos agresivos y reaccionar a él. También, incluye las opciones por las cuales usará inmediatamente una skill en un monstruo que tiene como objetivo al homúnculo, o al dueño con una skill que tiene barra de casteo. Las opciones son:

- CAST\_PASSIVE – no amenazar con casteo cuando es hostil.
- CAST\_REACT – amenaza casteando a sí mismo/amigo/jugador si es hostil.
- CAST\_REACT\_ANY – Reacciona a casteos al usar inmediatamente una skill ofensiva.
- CAST\_REACT\_BREEZE – Reacciona al casteo al usar inmediatamente Silent Breeze.
- CAST\_REACT\_OLD – Reacciona al casteo al usar inmediatamente Moonlight o Caprice
- CAST\_REACT\_MOB – Reacciona a casteos al usar inmediatamente una skill anti-mob.
- CAST\_REACT\_DEBUFF – Reacciona a los casteos utilizando una skill debuff.
- CAST\_REACT\_MINION – Reacciona a los casteos al enviar esbirros (ejemplo, Summon Legion)

## ***Tácticas de empuje***

Esta opción controla cuándo utilizar skills de empuje al intentar empujar monstruos lejos del mercenario o dueño. Esto está disponible para mercenarios con sólo skills de empuje, ya que ninguna skill de homúnculo tiene efecto pushback además de Stahl Horn, el cual es completamente inefectivo para empujar monstruos lejos debido a su largo tiempo de casteo.

- PUSH\_NEVER – Nunca utilizar skills de empuje en este monstruo.
- PUSH\_SELF – Usar skills de empuje en este monstruo si el mercenario es atacado.
- PUSH\_FRIEND – Usa skills de empuje en este monstruo si el dueño/amigo es atacado.

## ***Tácticas de debuff***

Esta opción controla las skills de debuff que, en caso de haberlas, se usarán (sólo mercenarios):

- Al usar el GUI, seleccionar la skill, y si quieres que lo use cuando ataca o persigue.
  - Configura a All (todo) para usar cualquier skill enlistada en BasicDebuffs[] (predeterminado : todo excepto trampas y provoke).

- Cuando se edita el archivo de tácticas directamente, configura al ID de la skill (puedes utilizar el nombre de la skill, ej. 'MER\_PROVOKE') para usar ese debuff – usa un número positivo para usarlo sólo cuando se ataca, o un número negativo (o, si se usa el nombre de la skill, ej. : '- 1\*MER\_PROVOKE' para utilizarlo mientras persigue.
  - o Configura a 1 o -1 para usar cualquier debuff que el mercenario podría tener mientras ataca o mientras persigue, respectivamente.

## ***Tácticas de skill***

Esto determina qué tipo de skills de ataque de objetivo único utilizar contra algún tipo de monstruo dado. Esto fue diseñado para utilizar con el homúnculo, pero puede ser utilizado con mercenarios, en cuyo caso, la única opción que podría resultar interesante es CLASS\_MOB, e incluso, las limitaciones tácticas del mercenario podría hacer que esto no sea muy útil para los mismos.

- CLASS\_BOTH – Default – usa cualquier tipo de skill en este monstruo.
- CLASS\_OLD – Sólo utiliza skills de un solo objetivo pre-S (ej. Moonlight y Caprice).
- CLASS\_S – Sólo utiliza skills de un solo objetivo de los homúnculos S – en un mercenario, esto puede resultar en que no utilice ninguna skill contra el monstruo; **no lo hagas**.
- CLASS\_MOB – Usa skills anti-mob contra este objetivo, incluso si no hay suficientes monstruos alrededor de él para justificar el uso de una skill anti-mob.
- CLASS\_COMBO\_1 – Cuando utilizas skills de combo, usa el segundo skill de combo después del primero, pero no usa el tercero. Nota que los skills de combo de Eleanor hace el menor daño posible que simplemente spammea sonic claw con 10 esferas, así que esto podría ser utilizado cuándo el otro efecto de la skill de combos es el deseado.
- CLASS\_COMBO\_2 – Cuando utilizas skills de combo, completa el combo. Tener en cuenta la advertencia anterior.
- CLASS\_MINION – Invoca esbirros para atacar este monstruo. En el presente la única skill aplicable es la skill de Sera Call Legion. Esto funciona bien con una táctica de snipe simple, ya que enviará sus esbirros a atacar el objetivo, y luego volverá a atacar cualquier otra cosa mientras sus esbirros atacan el objetivo, esto parece reducir la incidencia del error en el que los esbirros dejan de atacar su objetivo.
- CLASS\_GRAPPLE – Usa Tinder Breaker contra este monstruo (sólo Eleanor)
- CLASS\_GRAPPLE\_1 – Al igual que arriba, sólo el combo de QBC.
- CLASS\_GRAPPLE\_2 – Al igual que arriba, pero para completar el combo.
- CLASS\_MIN\_OLD – Invocar esbirros, Y usar skills de ataque de homúnculo pre-S en este monstruo.
- CLASS\_MIN\_S – Invocar esbirros, Y usar skills de ataque de homúnculo S en este monstruo.

## ***Tácticas de rescate***

Esta opción controla si el mercenario u homúnculo abandonará todo para ir al rescate del dueño/amigo/algún otro mercenario del dueño/homúnculo si este monstruo los está atacando. Ver la opción de configuración *RescueOwnerLowHP* el cual puede afectar el comportamiento de rescate dependiendo del HP del dueño.

- RESCUE\_NEVER – No rescatará a nadie de este monstruo.
- RESCUE\_FRIEND – Rescatará amigos, pero no al dueño.
- RESCUE\_RETAINER – Rescata al dueño de otro mercenario/homúnculo.
- RESCUE\_OWNER – Rescata al dueño.
- RESCUE\_SELF – Abandona todo para defenderse a sí mismo de esto.
- RESCUE\_ALL – Rescata a todos excepto él mismo.

## ***Tácticas de SP***

Si este valor se configura en un número positivo, ese valor será utilizado lugar de *AttackSkillReserveSP* cuando combate este monstruo. De otro modo, *AttackSkillReserveSP* será usado normalmente. Al introducir un valor mayor para monstruos débiles, puedes mantener el SP en reserva para monstruos más fuertes, sin deshabilitar enteramente el uso de skills en monstruos débiles.

## ***Tácticas de Snipe***

Esta táctica permite deshabilitar sniping al atacar algún monstruo en particular, así lo matará más rápido.

- SNIPE\_OK – Hace snipe en otros monstruos mientras ataca a este.
- SNIPE\_DISABLE – No hace snipe en otros monstruos mientras ataca a este.

## ***Tácticas de KS***

Esta táctica determina cuán atento estará el homúnculo atacando este tipo de monstruo.

- KS\_NEVER – No ataca este monstruo si está atacando o está siendo atacado por otro jugador.
- KS\_POLITE – No atacará este monstruo si se está moviendo, lo que indica que probablemente está persiguiendo a otro jugador. Funciona como *DoNotAttackMoving*.
- KS\_ALWAYS – Trata este monstruo como free-for-all, y lo ataca sin importarle los otros jugadores. Advertencia: Debido a los términos de servicio de iRO, los jugadores son responsables por las acciones de sus homúnculos. Por lo tanto, usar esta opción en monstruos que no son FFA podría resultar en la suspensión de tu cuenta y/o actos de vigilantismo. Usar esta opción en monstruos que no son free-for-all es enormemente desaprobado.



## ***Tácticas de peso***

Configurar esto con un número positivo (se aconsejan decimales) El predeterminado es 1. En todos los casos en el que los monstruos son contados por algún motivo (ej. Determinar si entrar en modo berserk o utilizar skills del monstruo), este monstruo se contará como si fueran muchos. Por ejemplo, si tienes 2 monstruos con el peso de 0.4, 1 monstruo con el peso de 0.5, y otro con el peso de 1.2 atacándote, Eso contará como  $(2*0.4 + 0.5 + 1.2=)$  2.5 monstruos.

## ***Tácticas de persecución***

Esta opción controla si moverse o perseguir después del objetivo. Esto se comporta de forma similar a *DoNotChase*, sólo para ciertos monstruos específicos.

- CHASE\_NORMAL – Se comporta como *DoNotChase*
- CHASE\_ALWAYS – Perseguir este monstruo, incluso si *DoNotChase=1* – esta es una buena alternativa para un vanilmirth en OrcDungeon2 – coloca los archers en CHASE\_ALWAYS y coloca *DoNotChase=1* para no perseguir nada más, así el homúnculo no se mueve (y por ende no regenera SP) a menos que sea necesario en caso de llegar a un arquero.
- CHASE\_NEVER – No perseguir este monstruo, incluso si *DoNotChase=0* – Esto puede guiar a un obvio comportamiento indeseado, ya que no lo previene de ser targeteado. Es responsabilidad del usuario de asegurarse de que esto está siendo utilizado de una manera que no dé problemas.
- CHASE\_CLEVER – Espera por un regen tick (por *ChaseSPPause*) cuando persiga este monstruo, incluso si *ChaseSPPause* no está habilitado.