

Что это вообще за файл? Это был пустой [config.txt](#), а теперь в него дописаны полезные каменты.

```
# Please Read the Users Manual
# The Manual is located at http://openkore.sourceforge.net/manual/
```

Тут написано «почитайте руководство пользователя, прежде чем ковырять конфиг». Правильно пишут. Ну, в общем, что-то вроде руководства вы и читаете в данный момент. Только в фирменном руководстве подробностей больше, его тоже надобно почитать.

Если у вас совсем мало времени, изучите по крайней мере вещи, выделенные **ярко-синим** цветом. Комментарии и редко кому нужные настройки, а так же опции, которые вовсе не освещены — **серые**.

```
##### Login options and server-specific options #####
```

Настройки подключения к серверу.

Весь блок с данными подключения я **не заполняю**; достаточно запустить **OpenKore** - и он сам запросит в диалоге сервер, логин, пароль, номер чара и прочее - и всё сюда запишет.

master Russia - rRO	название сервера, из файла servers.txt .
server	номер сервера, например - выбор между Chaos и Loki офа.
username	логин.
password	пасс.
pin	пин-код, где-то существующий на азиатский оф-серверах.
char	0..9 номер чара на аккаунте; нумерация начинается с нуля.
sex	пол чара; рудимент, заполнять ваще не нужно.
bindIp	если у компьютера несколько ip-шников, иногда бывает нужно указать тут один конкретный для нормальной работы; редкость.

```
# For an overview of all servertypes please go to the following URL:
# http://www.openkore.com/wiki/index.php/ServerType#English
```

serverType 0	0..20 версия пакетов, фактически «диалект» протокола обмена между клиентом и сервером. Бывают так же суб-версии, например 8_1 . Это поле также автоматом переносится из servers.txt .
----------------------------	---

В целом, чтобы понять что такое **serverType** и какие они бывают, следует почитать отдельный FAQ.

serverEncoding Russian	всегда Russian; это тоже само переносится из servers.txt .
--------------------------------------	--

Далее у нас всякая всячина, касающаяся режимов «xKore», т.е. когда ОК запускается вместе с клиентом PO:

```
# 1 = hook into RO client, 2 = Act as stand-alone proxy, proxy = act as true proxy
```

XKore 0	0..2 proxy режим; 0 - режим без xKore, просто консоль. 1 - врезаться в клиент PO — самый популярный режим xKore. 2 - ОК подключается как в xKore 0 , но а клиент PO затем может подключаться к запущенной ОК, как к серверу; глюкавый режим.
XKore_silent 0	1 - дублировать сообщения из консоли ОК в консоль клиента; если хотим делать скриншоты, не стоит это включать.
XKore_bypassBotDetection 0	0 1 патчить клиент на тему избавления от надписи «что-то там bot detected» при движении в режиме xKore N. Часто эта опция срабатывает неправильно, и приводит к крашам клиента.
XKore_exeName ragexe.exe	имя ехе-шника клиента нужно ОК, чтобы знать, какой процесс в памяти патчить для подключения в режиме xKore 1 . внимание, это имя собственно клинта, а не лаунчера/патчера игры.

Блок опций, специфичных для xKore 2:

# XKore 2 / Proxy configuration	
Xkore_ID	опционально; название сервера, которое будет видно в клиенте.
XKore_listenIp 127.0.0.1	к какому адресу (?) разрешать подключаться клиенту;
XKore_listenPort 6901	если очистить поле — к любому; для машин с множеством сетевух.
XKore_publicIp 127.0.0.1	порт, куда будет ломиться клиент.
Xkore_proxyAllowed_IP	с какого адреса пускать клиент; если не установлено — со всех (?).
	(?) похоже, эта опция вообще не используется.

Далее идут всякие настройки дистанционного управления:

# It is not advised to set secureAdminPassword if you're using Xkore 2	
secureAdminPassword 1	1 - генерировать случайным образом adminPassword, при каждом запуске ОК.
adminPassword	пароль авторизации для дистанционного управления ОК через ПМ;
callSign	если не заполнить поле, ОК туда запишет белиберду, на всякий. «позывной» для управления ОК через патишат/гильдчат, если ОК услышит это слово в чате, то выполнит всё, что после него указано как консольную команду.
commandPrefix ;	этот префикс позволяет подавать команды ОК прямо из консоли клиента РО. Например, мы пишем в клиенте «;move prontera» - и ОК топает в Пронту. Опасная штука; почти все, кто пользовались ею, рано или поздно ошибались, и команды ОК улетали в общак чата. Уберечься от этого помогает механизм alias'ов, см. ниже.
pauseCharServer 1	пауза при переходе от акк-сервера к чар-серверу, в секундах.
pauseMapServer 1	пауза при переходе к мап-серверу или между мап-серверами.
ignoreInvalidLogin 0	1 - игнорировать сообщение сервера «нет такого аккаунта»
secureLogin_requestCode	шестнадцатеричный ключ для логина на некоторых серверах
message_length_max 80	бить слишком длинные чат-сообщения на фрагменты по 80 символов

Main configuration

До этого места шли системные настройки, а теперь пойдет описание логики поведения ОК.

alias_heal sp 28	хороший пример; когда юзер печатает heal, а реально вызывается команда sp 28. Это т.н. «синоним»; полезная штука, если часто вводим однотипные или длинные консольные команды. Мы можем запрограммировать подобных блоков сколько угодно.
allowedMaps	список «разрешенных» карт; если ОК обнаружит себя на какой-то другой карте, то...
allowedMaps_reaction 1	0 1 : 0 - вернуться на респаун командой respawn, 1 - закрыть ОК.

Вот группа опций, как и когда ОК будет атаковать нещасных мобов:

attackAuto 2	0..2 : 0 - никогда не бить мобов, 1 - мочить моба, только если тот напал первым, 2 - агрессивно атаковать мобов.
attackAuto_party 1	0..2 : 0 - не обращать особого внимания на мобов, с которыми дерётся пати; 1 - мочить моба, если его уже мочат члены пати; 2 - мочить моба, если он напал на пати - этот вариант хорош для танкования.
attackAuto_onlyWhenSafe 0	начинать атаку, только если рядом нет ни одного чужого игрока.
attackAuto_followTarget 1	атаковать именно того моба, которого бьет ведущий, в режиме follow 1.
attackAuto_inLockOnly 1	0..2 : 0 - атаковать мобов везде; 1 - агрессивно атаковать мобов на lockMap'e, и давать сдачи, если они нападут на других картах; 2 - атаковать мобов исключительно на lockMap-карте.
attackDistance 1.5	на какое расстояние надо подходить к мобу, чтобы достать его атакой
attackDistanceAuto 0	0 1 : 1 - авто-установка attackDistance и attackMaxDistance, на основании данных чара; похоже, иногда эта опция глючит.
attackMaxDistance 2.5	максимальная дистанция, с которой ОК попытается атаковать, если не выйдет, ОК подойдет ближе.

attackMaxRouteDistance 100	если цель за препятствием, которое нужно обойти, то... не идти к цели, если до нее расстояние больше к-ва клеточек, что тут указано.
attackMaxRouteTime 4	Уменьшение позволяет устранить некоторые неприятные заикливания. ОК пытается рассчитать маршрут до цели, перебирая разные пути, и если на расчет пути ушло уже более 4 секунд, бросает эту цель.
attackMinPlayerDistance 2	если моб находится ближе 2 клеток к чужому игроку, и при этом не атакует нас — ОК не станет атаковать такого моба.
attackMinPortalDistance 4	если моб находится слишком близко к порталу, ОК не будет его бить.
attackUseWeapon 1	1 - надо лупить мобов и «обычной» атакой, физ-атакой, не-скиллом; маги (и присты) отключают эту опцию, и используют только скиллы.
attackNoGiveup 0	1 - не бросать атаку, даже если не можем нанести дамаг цели.
attackCanSnipe 0	1 - разрешить стрелять через преграды, например с горок; вот только лут в таком режиме не всегда получается поднимать.
attackCheckLOS 0	1 - для дистанционно атакующих, перед атакой оценить, в прямой ли видимости цель? если есть преграды - не атакуем, пытаемся подобрать другую позицию для атаки. Говорят, не очень надежный метод.
attackLooters 0	1 - если рядом с нами лежал полезный лут и вдруг он пропал, предположить, что его подобрал моб, и дать мобу в жбан.
attackChangeTarget 1	1 - если мы бьем хилого моба вроде травки, а нас начал лупить злой агрессор, переключиться на него (?) (не описано в мануале)
aggressiveAntiKS 0	1 - из-за всех сил избегать килл-стиль у игроков; у ОК анти-КС и так всегда включен, но это, вероятно, его параноидальная версия.

Когда наш чар сдохнет, и появицца на точке респа, первым делом побежать воооооот по этим координатам, а затем уже заняцца всем остальным - лечением, торговлей и т.п.:

autoMoveOnDeath 0	1 - режим включен
autoMoveOnDeath_x	x
autoMoveOnDeath_y	y
autoMoveOnDeath_map	карта, куда бежать

Во время атаки пытаемся нацепить на себя следующие вещи (?) :

Я так и не понял разницы между блоками autoSwitch и autoEquip. ((

attackEquip_topHead	кепка
attackEquip_midHead	очки
attackEquip_lowHead	намордник
attackEquip_leftHand	левая лапа
attackEquip_rightHand	правая лапа
attackEquip_leftAccessory	левая сережка
attackEquip_rightAccessory	правая сережка
attackEquip_robe	плащик
attackEquip_armor	броня на пузе
attackEquip_shoes	тапочки
attackEquip_arrow	стрелы/метательные ножи/патроны

Время от времени мы может отключаться от сервера, чтобы симитировать сон игрока или пропустить какие-то нежелательные игровые эвенты, или техобслуживание сервера:

(может я чо-то путаю, но походу эта фенька срабатывает раз-через-раз)

autoBreakTime {	тут указывается день недели (mon, tue ... sun) или слово all.
startTime	начальное время, например 21:05.
stopTime	конечное время 03:15.
}	

Переключение на другой config.txt по условию:

autoConfChange {	тут забивается имя файла, или список имен файлов, даже с путями; причем, если условия ниже выполняются все, выбирается случайный конфиг из указанных.
minTime	следующее переключение конфига будет не ранее чем через N секунд.
varTime	дополнительный случайный интервал времени, чтоб дурить статистику)

lvl	диапазон, базовый уровень чара.
joblvl	диапазон, джоб-левел.
isJob	название профессии.

autoMakeArrows 0 ОК может делать стрелы сама, на основании файла [arrowcraft.txt](#); ну... я обычно плагином пользуюсь, а не встроенным механизмом.

Механизм прерывания игры, чтобы не было подозрительно, что чар бежит круглосуточно:

autoRestart 0	1 - переконнект ОК время от времени.
autoRestartMin 10800	пытаться отключиться не ранее, чем через N секунд.
autoRestartSeed 3600	случайный довесок секунд к предыдущей опции.
autoRestartSleep 1	1 - переконнектываться не сразу, некоторое время побыть в оффлайне.
autoSleepMin 900	быть отключенным не менее N секунд.
autoSleepSeed 900	плюс случайный довесок к предыдущему пункту.

ОК может пытаться отвечать на фразы игроков, используя файл responses.txt (?). Не знаю никого, кто бы пользовался этой фичей. Обычно используют плагин likeHuman и/или болталку «Кадиллимэн». И тем не менее:

autoResponse 0 отвечать на фразы игроков; подробности см. в файле chat_resp.txt.

autoSpell это для Сагов, комбинируется с useSelf_skill, подробности в FAQ'e

Пытаемся бежать от ГМа. Является ли чар ГМом или нет, вычисляется ОК чисто по имени чара. Если в нем есть [GM]блабла - то чар ГМ. Как правило, это опасно. Но... дело ваше:

avoidGM_near 0	0..4 режим: 0 - откл, 1 - телепорт и затем дисконнект, 2 - дисконнект, 3 - телепорт, 4 - релог.
avoidGM_near_inTown 0	1 - бежать от ГМа даже в городе
avoidGM_talk 0	спасаться, если услышишь речь ГМа
avoidGM_reconnect 1800	отключиться от сервера на 1800 секунд, т.е. на 30 минут
avoidGM_ignoreList	исключения; список чуваков, от которых не надо бежать.

Бежать от обычных игроков, упомянутых в файле [avoid.txt](#):

avoidList 0	включить этот механизм
avoidList_inLockOnly 0	бежать от этих игроков только на lockMap'e, иначе - везде
avoidList_reconnect 1800	отключаться от сервера на 30 минут

Кэширование имен игроков. Просто позволяет пореже спрашивать имена игроков, и побыстрее реагировать на имена игроков, если игрок встретился ОК повторно:

cachePlayerNames 1	да, запоминать соответствия ид_аккаунта - имя_игрока
cachePlayerNames_duration 900	хранить имя_игрока в кеше 900 секунд
cachePlayerNames_maxSize 100	запоминать не более 100 игроков в кеше

clientSight 20 вероятно, имитация максимального радиуса обзора клиента. все объекты вне этого радиуса игнорируются; позволяет бороться с некоторыми антиботами.

А вот описываются разные причины, по которым мы можем захотеть, чтобы ОК сам закрылся:

dcOnDeath 0	-1 0 1 : -1 - если нас замочили - ничего не делать, валятьсядохлым; 0 - ожить через пару секунд и идти качаться дальше; 1 - отключиться от сервера, закрыть OpenKore.
dcOnDualLogin 0	1 - если у нас выскочило «другой перец пытаеццо залазить под этим же логином» - закрыть ОК.
dcOnDisconnect 0	1 - если произошло отключение от сервера - закрыть ОК.
dcOnEmptyArrow 0	1 - если кончились стрелы - закрыть ОК, срабатывает кажись не всегда.
dcOnMute 0	1 - закрыть ОК, если на нас повесили молчанку.

dcOnPM 0	1 - закрыть ОК, если нам кто-то что-то написал в ПМ.
dcOnZeny 0	1 - закрыть ОК, если кончилось бабло. А это вообще работает?!
dcOnStorageFull 1	1 - закрыть ОК, если Кафра переполнена.
dcOnPlayer 0	1 - закрыть ОК, если ОК заметила любого игрока.

Этот блок отвечает за следование за каким-то плеером.
Он годится для построения пати вроде прист-хант и тому подобного:

follow 0	1 - да, следовать за кем-то.
followTarget	имя чара, которого мы преследуем.
followEmotion 1	1 - повторять за ведущим эмоции, которыми он кривляется.
followEmotion_distance 4	запускать эмоции, если мы в радиусе 4 клеточек от ведущего.
followFaceDirection 0	1 - смотреть в ту же сторону, куда смотрит ведущий.
followDistanceMax 6	если отстали больше чем на 6 клеточек - срочно догонять.
followDistanceMin 3	если подошли ближе 3 клеточек - отойди подальше.
followLostStep 12	если ведущий потерялся, пойти в ту сторону, где его видели последний раз, на вот такое расстояние; не стоит изменять.
followSitAuto 0	1 - если ведущий сядет на землю, то и нам нужно сесть тоже.
followBot 0	1 - «следовать за ботом» - если чары потеряются на карте, начинает забрасывать ведущего ПМ-ами с командами <code>move x y</code> — короче, пытается сделать так, чтобы боты побыстрее встретились. Опасный режим в случае логирования чатов.

Что мы делаем с разным лутом, который нам попадаеццо:

itemsTakeAuto 2	0..2 : 0 - не поднимаем, 1 — сначала убиваем всех мобов, что нас атакуют, потом собираем лут, 2 - поднимаем лут из очередного моба, потом принимаемся валить следующего монстра.
itemsTakeAuto_party 0	разрешить поднимать лут не только свой, но и членов текущей пати
itemsGatherAuto 2	0..2 : собирать лут, выбитый кем-то другим, чужими игроками, если рядом никого нет, а лут вот он - лежит. 0 - не поднимать валяющийся лут, 1 - сначала замочить всех мобов, что нас атакуют, потом поднять лут, 2 - сначала хватать лежащий лут, потом разбираться с мобами.
itemsMaxWeight 89	не поднимать лут, если мы уже набрали его 89% по весу; разумно, ведь при 90% наступит перегруз, и мы не сможем атаковать.
itemsMaxWeight_sellOrStore 48	при превышении этого % веса запускается команда <code>autostorage</code> - идем складывать лут в Кафру или продавать его.
itemsMaxNum_sellOrStore 99	не поднимать лут, если у нас уже почти забит инвентарь, ведь туда не более 100 шмоток влазит.
cartMaxWeight 7900	сколько максимум веса можно засунуть в тележку.
itemsTakeAuto_new 0	новый алгоритм подбирания лута, особенно годится для хантов и прочих бесконтактников. Как-то по-другому прокладываем маршрут, по которому чар топает от места где он стрелял к месту, где лежит лут. Говорят, идея хороша, но реализация глюкава (?).

Топать на указанную карту, и атаковать именно там:

lockMap	имя карты, где надо бить мобов; если не указывать, будет бегать по текущей карте.
lockMap_x	можно указать координату на карте, где ОК будет стоять, и просто из ...
lockMap_y	... этой точки всех вокруг мочить.
lockMap_randX	описание размера области вокруг указанной точки; внутри этого...
lockMap_randY	...прямоугольника будет бегать, и валить мобов, стараясь не убежать за описанный радиус.

Сомнительный блок, позволяющий ОК убежать, если вдруг доведется попасть на неизвестную карту:

route_escape_unknownMap 1	попытаться удрать, найдя ближайший портал или открытый варп.
route_escape_reachedNoPortal 1	если ОК «случайно» телепортируется на карту, где нет порталов, включить логику <code>route_escape_randomWalk</code> ; черт его знает, как это всё работает — описания в документации нет.

route_escape_randomWalk 1	пытаться бродить на ощупь по незнакомой карте;
route_escape_shout	текст; сказать эту фразу, если попадем на неизвестную карту; вероятно, примитивная заточка против безобразий ГМов.

Некоторые подробности, касающиеся того, как именно ОК будет бродить по карте:

route_randomWalk 1	0..2 : случайный маршрут, бродит по карте; если указать 0, будет стоять на месте, и ждать, пока mobs появляцо в поле зрения, 1 - случайно бродить по карте; 2 - случайно бродить по карте, но не заходить в порталы, это нужно для некоторых карт, чтоб не зацикливаться. Относится ко всем картам, кроме городов.
route_randomWalk_inTown 0	0 1 слоняться и по городу тоже; если lockMap чист или указывает на город, иначе будет просто стоять на месте.
route_randomWalk_maxRouteTime 75	сек, максимальное время выбора случайной новой точки для маршрута, если за указанное время не удалось проложить путь, выбрать другую точку (?). 0 - без ограничений.
route_maxWarpFee	сколько максимум можно платить за услуги варпующих npc; сумма. если npc хочет больше — проложить иной маршрут. см. также portals.txt.
route_maxNpcTries 5	максимальное к-во НПЦ, через которые будет пролегать маршрут.
route_teleport 0	пытаться использовать телепорт, чтобы побыстрее преодолеть расстояние в несколько карт.
route_teleport_minDistance 150	если нужного нам портала нет в радиусе 150, попробовать телепортироваться еще раз;
route_teleport_maxTries 8	если мы телепортировались уже N раз, но так и не попали к нужному portalу, забить на это дело идти туда пешком.
route_teleport_notInMaps	не пытаться телепортироваться на некоторых картах, список.
route_step 15	на сколько далеко в клеточках будут узлы движения по маршруту друг от друга; если ткнуть 0, ОК вообще не сможет двигаться.))

Для бесконтактников. Бежать от моба, не давая тому приблизиться и ударить по чару.
Проблемный режим, ой проблемный. Вот:

runFromTarget 0	1 - да, бежать от моба.
runFromTarget_dist 6	пытаться держать дистанцию от моба не менее 6 клеточек.

Где мы записаны, и как мы будем возвращаться на эту карту:

saveMap	имя карты, где мы записаны, например Payon. Нужно ОК, чтобы правильно респавниться после смерти.
saveMap_warpToBuyOrSell 1	пытаться вернуться ухом для на карту где мы записаны, чтобы пополнить запасы расходников или продать лишний лут. Иначе - топать обратно пешком.
saveMap_warpChatCommand	на кое-каких пиратских серваках можно вернуться не только ухом, но и командой в чате, вроде @go 471 - вписать сюда эту команду

Торговцу с телегой:

shopAuto_open 0	1 - автоматом открывать магазин, основываясь на данных файла shop.txt.
shop_random 0	0..2 : 0 - выставлять вещи в том порядке, как они указаны в файле; 1 - перемешивать начало списка вещей на продажу, чтобы магазин каждый раз по-разному выглядел; 2 - как и 1, но в перемешивании участвует весь список, а не только его N первых позиций, которые попали в продажу.

В каких случаях нужно сесть задницей на землю и сидеть отдыхать?

sitAuto_hp_lower 40	если здоровья осталось меньше чем эта величина - сесть
sitAuto_hp_upper 100	если здоровье вылечилось до этой величины - встать и сражаться
sitAuto_sp_lower 0	если магия истощилась до этой величины и ниже - сесть

sitAuto_sp_upper 0 если магия восстановилась до этой величины - встать.
 Как видите, с нулями оно просто отключено.
 sitAuto_over_50 0 нужно ли садиться лечиться, если у нас перегруз 50%? вероятно, нет.
 sitAuto_idle 1 1 - если нам нечего делать - сесть на землю; например происходит,
 когда не задан lockMap, а мы в городе.

По мере кача автоматом раскидывать статы и скиллы:

statsAddAuto 0 1 - автоматом раскидывать статы.
 statsAddAuto_list список статов; пример: 20 dex, 20 str, 16 int, 40 str ...
 statsAddAuto_dontUseBonus 0 забить на бонусы; т.е. при str 19+1 и желаемой str 20 с 0 (по
 умолчанию) уже ничего закидывацо не будет,
 а с 1 будет закинуто еще одно очко;
 statsAdd_over_99 0 разрешить разбрасывать статы свыше 99, это для разных
 галимых пиратских серверов.

 skillsAddAuto 0 1 - автоматом раскидывать скиллы.
 skillsAddAuto_list список скиллов, пример: Basic Skill 9, Increase HP Recovery 10 ...

Режим «танкования» для прокачки новичков.

Теперь мобы многие ведут себя некрасиво, так что смысла в нем уже меньше:

tankMode 0 включить этот режим, т.е. один раз коцнуть по мобу и стоять ждать,
 пока новичок в пати добьет его.
 tankModeTarget имя, начинать атаку только когда этот игрок будет уже рядом с нами.

Используем телепорт вот в таких случаях:

teleportAuto_hp 10 здоровья мало осталось; это проценты.
 teleportAuto_sp 0 сп мало осталось, по умолчанию отключено, 0.
 teleportAuto_idle 0 «нам нечего делать»; не сработает при route_randomWalk 1.
 teleportAuto_portal 0 если мы подошли к portalу; это чтоб в него случайно не угодить
 teleportAuto_search 0 поиск мобов телепортом, подробности в mon_control.txt;
 имхо фигня, лучше использовать плагин teleSearch.
 teleportAuto_minAggressives 0 если нас атакует к-во мобов больше чем вот тут указано,
 на любой карте.
 teleportAuto_minAggressivesInLock 0 если нас атакует на lockMap'e к-во мобов больше, чем указано тут
 teleportAuto_onlyWhenSafe 0 только, если вокруг нет других игроков.
 teleportAuto_maxDmg 500 если мы получили одним ударом повреждений больше, чем
 на указанную величину; на любой карте.
 teleportAuto_maxDmgInLock 0 то же самое, но для lockMap, опционально.
 teleportAuto_deadly 1 если мы получили по голове с такой силой, что щас околеем -
 попытаться убежать телепортом.
 teleportAuto_useSkill 3 0..3 : использовать предмет «крылышки» или скилл акколита;
 0 - использовать fly wings, 1 - использовать скилл ако,
 2 - использовать «хакерский» тп без затрат SP, но только если
 вокруг нет чужих игроков, 3 - то же что и 2, но даже при игроках.
 Методы 2 и 3 работают только на офе, да и то... В общем,
 рекомендую ставить 0 или 1 и читать документацию и форумы.
 teleportAuto_useChatCommand на некоторых сиранных пиратских серваках можно
 телепортироваться чат-командой, вроде @jump - вписать ее сюда.
 teleportAuto_allPlayers 0 0..2 : если нам встретится любой игрок на lockMap'e — тп;
 0 - не тп, 1 - бежать от любого игрока, 2 - бежать ото всех
 встреченных, кроме членов нашей пати.
 teleportAuto_atkCount 0 если мы стукнули цель больше N раз.
 teleportAuto_atkMiss 10 если мы промазали по цели больше N раз подряд.
 teleportAuto_unstuck 0 если мы «застряли». Такое бывает когда клиент думает, что он
 находится в одном месте, а сервер - в другом, и в результате чар
 не может сдвинуться с места.
 Но чаще эта опция срабатывает зря, из-за лагов.
 teleportAuto_dropTarget 0 если мы по какой-то причине бросили цель,
 скрыться с места преступления телепортом.

teleportAuto_dropTargetKS 0	если ОК заметил, что «собирался» килл-стилить, но «передумал киллстилить» - бежим отседова телепортом.
teleportAuto_attackedWhenSitting 0	если мы сидели отдыхали и вдруг получили по голове, то т.п.
teleportAuto_totalDmg 0	если мы получили от конкретной цели дамага на сумму N; подобные вещи нужны для встречи с неожиданными мобами, например вызванными из ДедБренчей.
teleportAuto_totalDmgInLock 0	то же самое конкретно для lockMap.
teleportAuto_equip_leftAccessory	прежде чем телепортироваться, нацепить вот такой аксессуар на левое ухо.
teleportAuto_equip_rightAccessory	то же самое, но для правого уха.
teleportAuto_lostHomunculus	с гомункулусами мы не дружим.
teleportAuto_lostTarget	если цель вдруг исчезла.
teleportAuto_useItemForRespawn	установить в 1, если мы хотим, чтобы ОК всегда использовал именно «ухо» для возврата на респ, а не скилл.

Если нам кинули сделку...

dealAuto 1	0...3 : 0 - ничего не делать, 1 - отклонить сделку, 2 - принять сделку и сразу финализировать ее со свое стороны, 3 - принять сделку, но финализировать ее только после того, как ее первым финализирует противоположная сторона.
dealAuto_names	список чаров; если тут кого-то упомянуть, и включить dealAuto в режиме 2 или 3, то с этими господами ОК будет торговать, а остальных посылать подальше, как будто включен режим dealAuto 0.

Если нам кинули приглашение в пати или в гильду...

partyAuto 1	0..2 : 0 - ничего не делать, 1 - отклонить приглашение, 2 - принять приглашение.
partyAutoShare 0	1 - в режиме 1 OpenKore сразу после захода на сервер подаст команду «делить опыт в пати».
guildAutoDeny 1	0 1 : 0 - ничего не делать, 1 - отклонять приглашения.
verbose 1	опция управляет фильтрацией «неважных» сообщений в консоли, в частности если поставить 0, то будут выводиться только «самые важные» с точки зрения ОК системные сообщения. подробности см. в документации.
showDomain 0	настройка, что выводить, а что нет в консоль (?) см. документацию.
sqelchDomains	группировка нескольких подряд идущих сообщений (?) см. доку.
verboseDomains	настройка, что выводить, а что нет в консоль (?) см. документацию.
beepDomains	вывод некоторых сообщений сопровождается писком динамика; см. в документации раздел «message domains».
beepDomains_notInTown	список доменов-исключений для beepDomains; не пищать в городах.

Далее - что именно будет сохранять в наших логах, в каталоге /logs.
Кстати, эти файлы не стоит передавать вашим друзьям и коллегам...
запомните это, если будете переносить ОК в архиве.

logChat 0	сохранять всю болтовню, что слышала ОК
logPrivateChat 1	сохранить фразы, что мне писали в ПМ
logPartyChat 1	сохранить, что бакланили члены пати
logGuildChat 1	о чем говорили в гильдии
logSystemChat 1	системные сообщения, анонсы и прочая муть
logEmoticons	список эмоций, которые будут сохраняться в лог, можно написать слово all, тогда будут сохраняться любые.
logConsole 0	сохранять лог консоли. он очень большой, но подробный.
logAppendUsername 1	использовать имя логина при создании файла лога; это нужно, чтоб разделить логи разных аккаунтов.
chatTitleOversize 0	разрешить делать заголовки чатов длиннее 36 символов; не стоит.
shopTitleOversize 0	позволить заголовок магазина длиннее 36 символов; тоже не стоит.

Настройка, сколько раз в секунду запускать логику ОК.
Точнее, «какова пауза до следующей обработки логики ОК»:

sleepTime 50000	в микросекундах; значение по умолчанию аж 10000, на мой взгляд это через чур, 50к как раз самое оно; при увеличении числа падает нагрузка на процессор, но падает и «скорость реакции» чара. Для отдельно стоящих и ничего не делающих торговцев можно ставить даже 500000, правда при такой цифре уже будет заметно тормозить консоль ввода команд. Для качающихся неспешных новичков спокойно можно ставить 90000.
# custom, original is: 10000	
intervalMapDrt 1	секунды, как часто сбрасывать обновленные координаты объектов для mapView.pl.
ignoreAll 0 itemHistory 0 autoTalkCont 1	при подключении сразу отсылать команду «я игнорирую все пм'ы» разрешить отдельный лог поднятых предметов \logs\items.txt. если единственная кнопка в диалоге нпц «продолжить», не ждать команды юзера talk cont, а просто листать диалог дальше; может вроде бы конфликтовать с некоторыми макросами (?).
noAutoSkill 0	запретить ОК использовать скиллы по статусу «разрешено использование скилла такого-то»; например при телепорте ухом; используется, чтобы обойти некоторых антиботов; см. документацию.
portalRecord 2	0..2 : записывать ли новые порталы: 0 - не записывать, 1 - записывать портал только в ту сторону, куда мы шли, 2 - записывать портал в обе стороны, предполагая, что порталы симметричны. Рекомендую выбирать режим 1.
missDamage 0	если мы наносим мобу повреждения ниже указанной величины, считать что мы вообще миссаем по нему.
tankersList	список имен чаров, которые нам танкуют вне пати; фактически мы разрешаем киллстилить у определенного списка лиц.
removeActorWithDistance	удалять нпц/мобов/чаров, расположенных дальше чем указанная тут дистанция; в частности, мерчам в людных городах можно ставить 5, чтоб снизить трафик.

Гомункулы. Хз чо это всё, никогда их не использовал. ((

Homunculus Support

homunculus_attackAuto 2
homunculus_attackAuto_party 1
homunculus_attackAuto_notInTown 1
homunculus_attackAuto_onlyWhenSafe 0
homunculus_attackDistance 1.5
homunculus_attackMaxDistance 2.5
homunculus_attackMaxRouteTime 4
homunculus_attackMinPlayerDistance 3
homunculus_attackMinPortalDistance 8
homunculus_attackCanSnipe 0
homunculus_attackCheckLOS 0
homunculus_attackNoGiveup 0
homunculus_attackChangeTarget 1

homunculus_followDistanceMax 10
homunculus_followDistanceMin 3

homunculus_route_step 15

homunculus_tankMode 0

homunculus_tankModeTarget

homunculus_teleportAuto_hp 10
homunculus_teleportAuto_maxDmg 500
homunculus_teleportAuto_maxDmgInLock 0
homunculus_teleportAuto_deadly 1
homunculus_teleportAuto_unstuck 0
homunculus_teleportAuto_dropTarget 0
homunculus_teleportAuto_dropTargetKS 0
homunculus_teleportAuto_totalDmg 0
homunculus_teleportAuto_totalDmgInLock 0

intimacyMax / Min sets a threshold of when not to feed your homunculus
If intimacy is HIGHER than the minimum or LOWER/EQUAL to the max, we wont feed.
homunculus_intimacyMax 999
homunculus_intimacyMin 911

How long should we wait between feeding? default: random between 10 and 60 seconds
homunculus_hungerTimeoutMax 60
homunculus_hungerTimeoutMin 10

Turn on/off homunculus autofeeding
homunculus_autoFeed 1
In Wich maps should we allow feeding? (leave empty for any map)
homunculus_autoFeedAllowedMaps

Feed homunculus between MIN and MAX value (example: between 11 and 25)
homunculus_hungerMin 11
homunculus_hungerMax 24

Блоки атаки/скилов/etc:

По умолчанию в конфиге содержицо несколько пустых блоков, как шаблоны для заполнения.
Обычно люди делают копию (или несколько) с такого блока, и заполняют их по своим нуждам.

Block options #####
You can copy & paste any block multiple times. So if you want to
configure two attack skills, just duplicate the attackSkillSlot block.

attackSkillSlot {	блок атаки скиллом. Например, « attackSkillSlot Bash { »
lvl 10	использовать скилл уровня не выше чем здесь указан.
dist 1.5	Например, если указано 8, а у чара есть 3, то будет бить 3.
maxCastTime 0	дистанция атаки для этого скилл-блока.
minCastTime 0	если скилл кастится дольше указанного к-ва секунд, продолжить работу ОК, несмотря на то, что он еще не завершен; хз это зачем надо.
hp	если мы начали кастовать этот скилл, то прежде чем ОК возобновит работу, подождать это к-во секунд, даже если скилл уже давно закончен; может пригодиться, чтобы сразу не опознали в чаре бота.
sp > 10	использовать скилл только если наше здоровье в нужном диапазоне
homunculus_hp	использовать только, если сп в нужном диапазоне
homunculus_sp	?
homunculus_dead	?
onAction	использовать только, если ОК уже делает какое-то действие.
whenStatusActive	Используется сравнительно не часто; список вещей, которые можно писать в onAction следует найти и изучить отдельно.
whenStatusInactive	список, только когда на нас висят какие-то статусы, например, Blessing .
whenFollowing	список статусов; наоборот, когда на нас нет вот таких-то статусов
spirit	только, если мы бегаем за каким-то чаром - включен режим следования.
aggressives	диапазон к-ва сферок, это для монков.
previousDamage	если к-во атакующих нас мобов в таком-то диапазоне.
	использовать этот блок, только если предыдущий наш дамаг по мобу

<code>stopWhenHit 0</code>	был в указанном диапазоне (?). не использовать этот блок, если моб уже начал нас лупить; смысл — не дать мобу сбить длительные касты магов.
<code>inLockOnly 0</code>	использовать блок только на <code>lockMap</code> 'е
<code>notInTown 0</code>	не использовать этот блок в городах.
<code>timeout 0</code>	повторное использование блока не ранее, чем через N секунд
<code>disabled 0</code>	блок временно запрещен, например, для отладки.
<code>monsters</code>	использовать блок только если мы атакуем моба из указанного списка, например <code>Poring, Drops, Vitata</code>
<code>notMonsters</code>	не использовать блок на указанных мобах, тоже список
<code>maxAttempts 0</code>	пытаться использовать блок не более N раз; это лишь попытки, даже если скилл не сработал — считаем его.
<code>maxUses 0</code>	успешно использовать блок не более N раз, считаются только попытки когда скилл успешно сработал.
<code>target_whenStatusActive</code>	когда на цели висит некий статус; кстати, я не уверен, что статусы у целей считаются всегда четко и корректно.
<code>target_whenStatusInactive</code>	только если на цели нет указанных статусов;
<code>target_deltaHp</code>	диапазон, сколько дамага уже получил моб; вроде бы ОК подсчитывает, сколько дамага уже получил каждый из объектов на экране. Кажется, всегда отрицательная величина. Лечение учитывается. Лечение выше дамага сбрасывает величину в 0. Параметр хорошо подходит, чтобы баловаться уровнем скиллов, например добывать мобов в хилым остатком ХП - низкими левелами скиллов, экономя свое СП. Что-то я много понаписывал тут; короче - подробности в документации!
<code>inInventory</code>	список из элементов в инвентаре, в виде предмет-диапазон; нужно для скиллов, которые используют расходники, скажем для той же святой водички тут надо написать <code>Empty Bottle > 0</code> .
<code>isSelfSkill 0</code>	этот скилл используется на себя, а не на моба.
<code>equip_topHead</code>	все « <code>equip...</code> » - надеть на себя указанные вещи, а потом...
<code>equip_midHead</code>	...использовать текущий блок скилла;
<code>equip_lowHead</code>	
<code>equip_leftHand</code>	
<code>equip_rightHand</code>	
<code>equip_leftAccessory</code>	
<code>equip_rightAccessory</code>	
<code>equip_robe</code>	
<code>equip_armor</code>	
<code>equip_shoes</code>	
<code>equip_arrow</code>	
<code>manualAI 0</code>	автоматом использовать этот блок, даже если включен режим <code>ai manual</code> , а не только <code>ai auto</code> как обычно.
<code>}</code>	

Полезно понимать, что все похожие опции (вроде `hp`, `sp`, `inLockOnly` и пр.) во всех блоках проверяет одна и та же внутренняя функция ОК под названием `checkSelfCondition`. Важно это потому, что список возможных условий в примере конфига не полон. Кажется — опций много? Но на самом деле их еще больше! Там есть еще некоторые дополнительные проверки, которые могут нам пригодиться, например `inCart` - вещи в тележке, `whenGround` - когда на земле лежит скилл вроде сантуари или трапа, `zeny` - если денег нужное к-во, `inMap` - только на указанных картах и т.д.

<code>attackComboSlot {</code>	это только (?) для монков, для комбосов, см. подробности в мануале.
<code> afterSkill</code>	использовать этот блок после скилла такого-то.
<code> waitBeforeUse</code>	задержка перед использованием, время (?).
<code> dist 1.5</code>	
<code> isSelfSkill 1</code>	этот скилл используется на себя, не на моба.
<code> target_deltaHp</code>	
<code>}</code>	
<code>useSelf_skill {</code>	скилл, используемый на себя. Например, тот же <code>Blessing</code> .
<code> lvl 10</code>	
<code> maxCastTime 0</code>	

```

minCastTime 0
hp
sp
homunculus_hp
homunculus_sp
homunculus_dead
onAction
whenStatusActive
whenStatusInactive
whenFollowing
spirit
aggressives
monsters
notMonsters
stopWhenHit 0
inLockOnly 0
notWhileSitting 0
notInTown 0
timeout 0
disabled 0
inInventory
manualAI 0
}

```

useSelf_skill_smartHeal 1

если мы умеем лечить, то пытаться лечить не на всю катушку, а именно скиллом такого уровня, чтобы вылечить до 100% ХП. Типо экономим SP. Может конфликтовать при работе по пати, вроде бы.

partySkill {

это почти то же самое, что useSelf_skill, но кастуемое не на себя, а на членов пати. Соответственно, тут проверяются некоторые дополнительные условия.

```

lvl 10
maxCastTime 0
minCastTime 0
hp
sp
homunculus_hp
homunculus_sp
homunculus_dead
onAction
whenStatusActive
whenStatusInactive
whenFollowing
spirit
aggressives
monsters
notMonsters
stopWhenHit 0
inLockOnly 0
notWhileSitting 0
notInTown 0
timeout 0
disabled 0
manualAI 0
target
target_hp
target_isJob
target_isNotJob
target_whenStatusActive
target_whenStatusInactive
target_aggressives
target_monsters

```

имена персонажей, если не указано - обкастовывать всю пати.
если у цели ХП в нужном диапазоне.
только если цель одной из указанных профессий.
только если не из этого списка профессий.
когда на цели висит некий статус(ы); список.
если на цели не висят некие статусы, тоже список.
если цель атакует такое-то к-во мобов, диапазон.
если цель атакует один из указанных в этом списке мобов

target_timeout 0	для каждого из членов пати свой счетчик таймаута, чтобы слишком часто не кастовать скилл
target_deltaHp	
target_dead 0	если наша цель валяется дохлой; например для оживления.
inInventory	
isSelfSkill 0	
}	

Это оружие/щит будет взято в руки по умолчанию при очередной атаке:
(описание оружия в виде списка, увы, не поддерживается, только 1 наименование в строке)

autoSwitch_default_rightHand	правая рука
autoSwitch_default_leftHand	левая рука
autoSwitch_default_arrow	стрелы и т.п.

NOTE: In the case of two handed weapons, or no Shield,
duplicate the weapon name for 'rightHand'
To attack with bare hands, specify "[NONE]" (without the quotes) for rightHand
Если хотим атаковать кулаками, вместо названия оружия пишем [NONE] в поле правой руки.

autoSwitch {	указывается список мобов, на которых надо включить другое оружие например «autoSwitch Drops, Pupa {»
rightHand	
leftHand	
arrow	
distance	назначить новую дистанцию атаки, что ли?
useWeapon	некоторых мобов атакуем чисто скиллами (прист, маг), тогда прописать сюда 0.
}	

equipAuto {	почти то же самое что autoSwitch, но медленней работает (?!?)
topHead	
midHead	
lowHead	
leftHand	
rightHand	
leftAccessory	
rightAccessory	
robe	
armor	
shoes	
arrow	
monsters	
weight 0	(?)
whileSitting 0	(?)
hp	
sp	
homunculus_hp	
homunculus_sp	
homunculus_dead	
onAction	
whenStatusActive	
whenStatusInactive	
whenFollowing	
spirit	
aggressives	
stopWhenHit 0	
inLockOnly 0	
notWhileSitting 0	
notInTown 0	
timeout 0	
disabled 0	


```

inInventory
manualAI 0
}

```

Используем предметы:

```

useSelf_item {
    hp
    sp
    homunculus_hp
    homunculus_sp
    homunculus_dead
    onAction
    whenStatusActive
    whenStatusInactive
    whenFollowing
    spirit
    aggressives
    monsters
    notMonsters
    stopWhenHit 0
    inLockOnly 0
    notWhileSitting 0
    notInTown 0
    timeout
    disabled 0
    inInventory
    manualAI 0
}

```

использовать предмет. съесть чего-нибудь например, или выпить.
 сюда загоняется список предметов.
 здесь и далее уже знакомые нам условия из `checkSelfCondition`;

частая ошибка новичков... не надо дублировать здесь то же, что и в шапке блока; это здесь - для особых случаев.

Блоки покупки/продажи/автоскладирования
 Читаем FAQ «твой чар - 24/7 маньяк»

Autostorage/autosell

```

buyAuto {
    npc
    standpoint
    distance 5
    minAmount 2
    maxAmount 3
}

```

купить указанный предмет, как правило таких блоков несколько;
 у вот этого нпц, тут указываются координаты и карта
 некоторые нпц стоят в стенке, в таком случае указываю точку,
 где будет стоять наш чар во время торговли
 если `standpoint` не указан, сами выбираем точку для торговли
 на расстоянии N от нпц
 если к-во предметов во время бойни на `lockMap`-е упадет
 до этой цифры - вернуться в город за покупками
 если мы пришли за покупками, пополнить запасы этого
 предмета до вооот этой величины.

Опция `buyAuto` может конфликтовать с настройками из файла `items_control.txt`, настраиваем
 внимательно, иначе возможно закликивание и спуск денег в никуда.

```

sellAuto 0
sellAuto_npc
sellAuto_standpoint
sellAuto_distance 5

```

автоматически продавать хлам; может быть опасно, если криво
 настроен `items_control.txt` - вы просто продадите тогда выбитые рары.
 тут указываем, которому нпц будем продавать хлам,
 карта, x,y, короче как в `buyAuto`.

Что именно продавать, а что нет - настраивается в `items_control.txt`.

Кафра:

<code>storageAuto 0</code>	автоматом складывать лишнее в кафру, и брать из кафры некоторые нужные вещи.
<code>storageAuto_npc</code>	координаты и карта Кафры
<code>storageAuto_distance 5</code>	
<code>storageAuto_npc_type 1</code>	1..3 у Кафр бывает разное меню, 1 - обычное, 2 - кафра из Комодо, 3 - нестандартная Кафра, тогда диалог описывается в <code>storageAuto_npc_steps</code> .
<code>storageAuto_npc_steps</code>	для нестандартной Кафры вручную указываем диалог, как открыть хранилище, требует включения режима <code>storageAuto_npc_type 3</code> . Как программировать диалог с нпц, читаем в <code>portals.txt</code> и в доке.
<code>storageAuto_password</code>	пароль на Кафру, если он нужен; бывает на некоторых серверах
<code>storageAuto_keepOpen 0</code>	ходить с открытым хранилищем, вкатывает на некоторых пиратских серверах;
<code>storageAuto_useChatCommand</code>	некоторые пиратские сервера позволяют где угодно открывать хранилище, командой наподобие <code>@storage</code> , вписываем ее тогда сюда.
<code>relogAfterStorage 1</code>	перелогиниться после завершения цикла складирования; паливо! но иногда бывает необходимо, из каких-то там соображений надежности (?).
<code>minStorageZeny 50</code>	стоимость открытия Кафры; ОК не будет пытаться ломиться в Кафру, если на это не хватает денег; походу - глюкавая опция.
<code>getAuto {</code>	взять из кафры, тут название предмета, этих блоков обычно несколько;
<code>minAmount</code>	если к-во указанного предмета упадет до этой цифры — вернуться к кафре за добавкой
<code>maxAmount</code>	брать из кафры столько предметов, чтобы в инвентаре получилось вот такое-то их количество
<code>passive</code>	если поставить 1, то игнорируется <code>minAmount</code> - чар не возвращается за этим предметом специально. Но, если что-то другое инициирует открытие кафры, то предмет будет взят.
<code>}</code>	

Блок отладочных опций для грамотных пацанов-разработчиков:

Debugging options; only useful for developers

<code>debug 0</code>	0 - выключено, 1 - минимум, 2 - выводить все подробности;
<code>debugPacket_unparsed 0</code>	0 1 изучаем пакеты, которые не удалось распознать;
<code>debugPacket_received 0</code>	0..2 принятые пакеты; см. доку.
<code>debugPacket_ro_sent 0</code>	0..2 пакеты, отосланные клиентом РО; см. доку.
<code>debugPacket_sent 0</code>	0..2 посланные пакеты; см. доку.
<code>debugPacket_exclude</code>	исключения при изучении пакетов, для разработчиков.
<code>debugPacket_include</code>	список пакетов для изучения, для разработчиков.
<code>debugPacket_include_dumpMethod</code>	метод вывода изучаемых пакетов, см. документацию.
<code>debugDomains</code>	что-то непонятное для группировки «доменов», см. доку, короче.

Дальше в конфиге идут как правило блоки настройки всяких плагинов, например `doCommand`, `alertSound` и прочих.

Кстати, а вот макросы описываются не в `config.txt`, а в отдельном файле `macros.txt`.

А дальше у нас будут учебные примеры с разъяснениями:

<code>useSelf_item Meat, Apple, Red Potion {</code>	сожрать первый доступный из указанных предметов, если:
<code>hp < 40%</code>	...наше здоровье ниже 40%, и...
<code>aggressives > 0</code>	...нас атакует прямо сейчас хотя бы один ($x > 0$) монстр, и...
<code>notInTown 0</code>	...мы не в городе, и...
<code>timeout 2</code>	...прошло больше 2 секунд с тех пор, как этот блок выполнен в прошлый раз; т.е. - не есть лечилку чаще чем раз в 2 секунды.
<code>}</code>	

Какие вообще есть варианты описания того же `hp`?

Вкратце, в «диапазонах» поддерживаются следующие операторы: `- .. > >= < <=`

Например, допустимы такие записи: `20-50`, `20..50`, `> 10`, `< 80`

Вот живые записи, опять на примере «здоровья» персонажа:

<code>hp</code>	если никаких условий не указано, это условие просто не учитывается.
<code>hp < 50%</code>	«если у нас осталась половина здоровья».
<code>hp < 50</code>	похоже на предыдущее, но означает другое - «у нас осталось 50 единиц здоровья».
<code>hp 30%..50%</code>	(не проверено!) «если здоровье где-то в диапазоне от 30% до 50% »;
	две точки <code>..</code> означают «от-стольки-то до-стольки-то».
<code>hp 500..2000</code>	(не проверено!) «если здоровья от 500 до 2000 единиц».
<code>hp 5</code>	(не проверено!) «если здоровья ровно 5 единиц» - такая запись допустима, но как правило не используется.
<code>hp 1000..2000, > 90%</code>	(не проверено!) «если здоровья от 1000 до 2000 единиц, или больше 90% ».

Некоторые пишут вот так:

<code>useSelf_item Meat { hp < 60% hp > 20% timeout 1 }</code>	внимание, этот пример - с ошибкой! неправильно! нельзя в блоках с фигурными скобками дважды повторять опцию; это не работает!
---	--

...однако, что интересно, в макросах подобная запись допустима, в отличие от конфига!

Правильно это пишется так:

<code>useSelf_item Meat { hp 20%..60% timeout 1 }</code>	а вот это — правильно описанный диапазон ХП.
--	--

Немного формализма, посмотрим на все возможные типы данных в конфиге, на примерах:

<code>sleepTime 50000</code>	просто некая цифра, значение для какой-то опции. сложности — в разных местах конфига могут быть допустимы, а могут и не допустимы, разные варианты — дробные числа, отрицательные числа; за такими подробностями стоит обращаться к мануалу.
<code>portalRecord 2</code>	<code>0..2</code> - «режим из возможных», какая цифра чо значит, смотрим фирменный manual, если этого нет в документе выше.
<code>useSelf_skill_smartHeal 1</code>	<code>0 1</code> - «булево значение» - частный случай цифрового значения — обычно употребляется в смысле да/нет; либо ноль, либо единица. Большинство опций в конфиге именно таковы. Поскольку из конфига непонятно, булево ли значение допустимо в опции, или цифровое, многие часто ошибаются, предполагая, что у какой-то опции допустимы только режимы <code>0</code> или <code>1</code> , а на самом деле их гораздо больше. Выше, в разборе конфига, я старался везде где только можно указать допустимые режимы для цифровых значений режимов. Там, где выше это специально не указано, предполагается булево значение - <code>1</code> или <code>0</code> .
<code>hp < 40</code>	«диапазон»; это используется в основном в блоках условий.
<code>XKore_exeName ragexe.exe</code>	одиночное текстовое значение.
<code>useSelf_item Meat, Apple {</code>	список текстовых значений; часто так перечисляются предметы, карты; выше в комментариях к конфигу такие поля я везде обозвал «списком».

Скучно? Ладно, проехали, ещё живые примеры:

(Тут пока ничего нет. Может будет позже, но пока нет. Читаем форум)