

Оглавление

Часть I Введение	1
1 О программе	1
2 Установка	2
3 Первый запуск	3
Часть II Настройки	4
1 Общие настройки	5
2 Турниры	8
3 Тактика	11
Схемы	12
Случайная тактика	17
Роли и Приоритеты	18
4 Тренировка	20
5 Восстановление	21
6 Таймеры	23
7 Сессии	25
8 Разное	26
9 Настройки бота	32
Часть III Активация	35
Часть IV Устранение неисправностей	38
Часть V Дополнительные возможности	45
Часть VI Безопасность	48
Индекс	0

1 Введение

ReBot 11x11 это автоматизированное программное обеспечение (далее "бот"), которое предназначено для автоматизации работы на серверах игры 11x11: 11x11.ru, 11x11.com, s2.11x11.ru

Официальный сайт бота:

<http://rebot.org/>

Программа работает только в операционной системе Windows (XP, Vista, W7, W8, W10+) с предустановленным Windows Framework .Net 2.0:

<https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=1639>

Для работы в системе должен быть установлен Flash player для Internet Explorer:

<https://get.adobe.com/ru/flashplayer/otherversions/>

Программа бесплатна, работает неограниченное время. Активация программы позволяет задействовать множество расширенных настроек и возможностей для более продвинутой работы.

1.1 О программе

Программу можно скачать с официального сайта:

<http://rebot.org/downloads.php>

Функционал ReBot имеет возможности:

- Играть в разных кубках, в разное время, с разными настройками входа
- Избегать попадания в черные кубки, или играть только в белых кубках
- Заходить или не заходить в кубки с определенными соперниками
- Использовать премиальные в различных кубках
- Выходить из незаполненных кубков
- Использовать приглашения
- Использовать различные схемы (до 14)
- Использовать различные схемы в разных стадиях
- Выставлять определенных игроков на матч
- Не выставлять на матч определенных игроков
- Выставлять роли игрокам

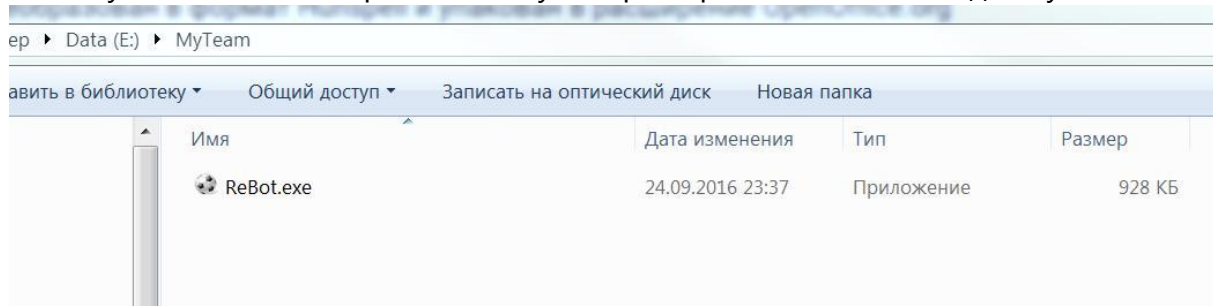
- Ставить определенным противникам определенные схемы
- Тренировать умения
- Использовать массажиста, психолога, врача
- Использовать систему таймеров для запуска бота, остановки, восстановления и др.
- Использовать сессии для быстрого входа без пароля
- Настраивать скорость бота на быструю или медленную игру
- Показывать статистику побед и поражений
- Останавливать бот при превышении количества поражений
- и многое другое

1.2 Установка

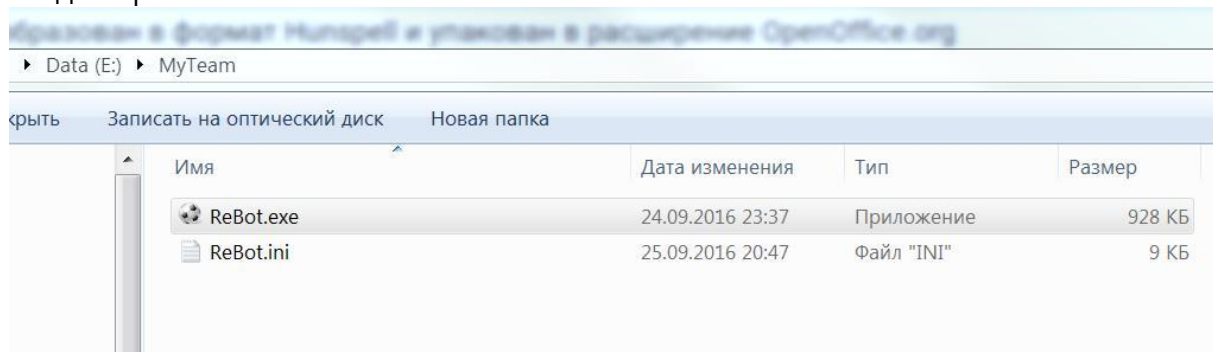
Скачайте последнюю версию с сайта:

<http://rebot.org/downloads.php>

Распакуйте скачанный архив в папку, например по имени команды MyTeam:



После первого запуска бот запустит генерацию настроек по-умолчанию и создаст файл ReBot.ini:



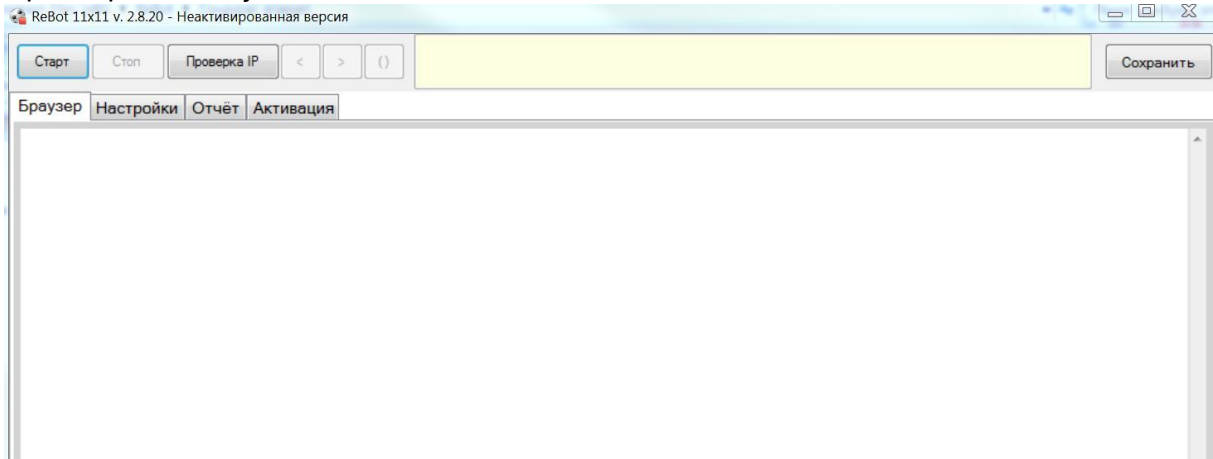
Если в момент запуска произошла ошибка, то стоит скачать и установить

Windows Framework .Net 2.0:

<https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=1639>

1.3 Первый запуск

При первом запуске бот выглядит:



Слева направо расположены кнопки:

Старт - Первый запуск бота (Создание соединения, очистка, запуск игры)

Стоп/Далее - Приостановка/Продолжение процесса игры (бывает активна после Старт)

Проверка IP - Показывает IP адрес

< - Назад в браузере

> - Вперёд в браузере

() - Обновить страницу

Яркое табло - МиниОтчёт бота

Сохранить - Сохраняет настройки бота в ini файл

Вкладка Браузер - это браузер, который создается после запуска бота. В этой вкладке происходят все взаимодействия бота с сайтом.

Вкладка [Настройки](#) - Множество настроек, которые меняют бота под хозяина, делая игру бота уникальной

Вкладка Отчёт - Расширенный отчёт бота, в котором бот описывает свои текущие действия. В отчету можно многое понять в работе бота. Короткая версия отчёта, с парой последних событий отображается наверху бота, для удобства.

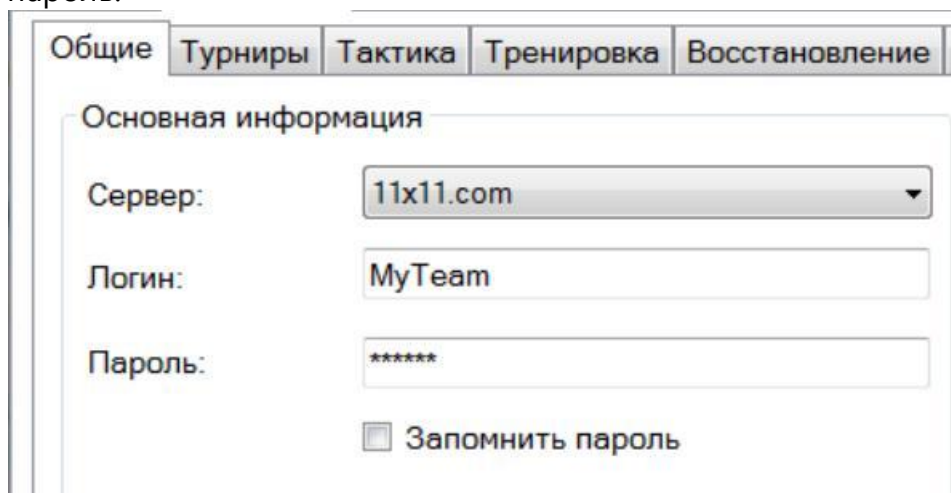
Вкладка [Активация](#) - вкладка где производится активация платных

возможностей бота и содержится Идентификатор системы. При написании в поддержку указывайте свой идентификатор.

Для запуска бота его следует минимально [настроить](#).

2 Настройки

Для первоначальной настройки бота следует выбрать сервер, вписать логин и пароль.



Общие Турниры Тактика Тренировка Восстановление

Основная информация

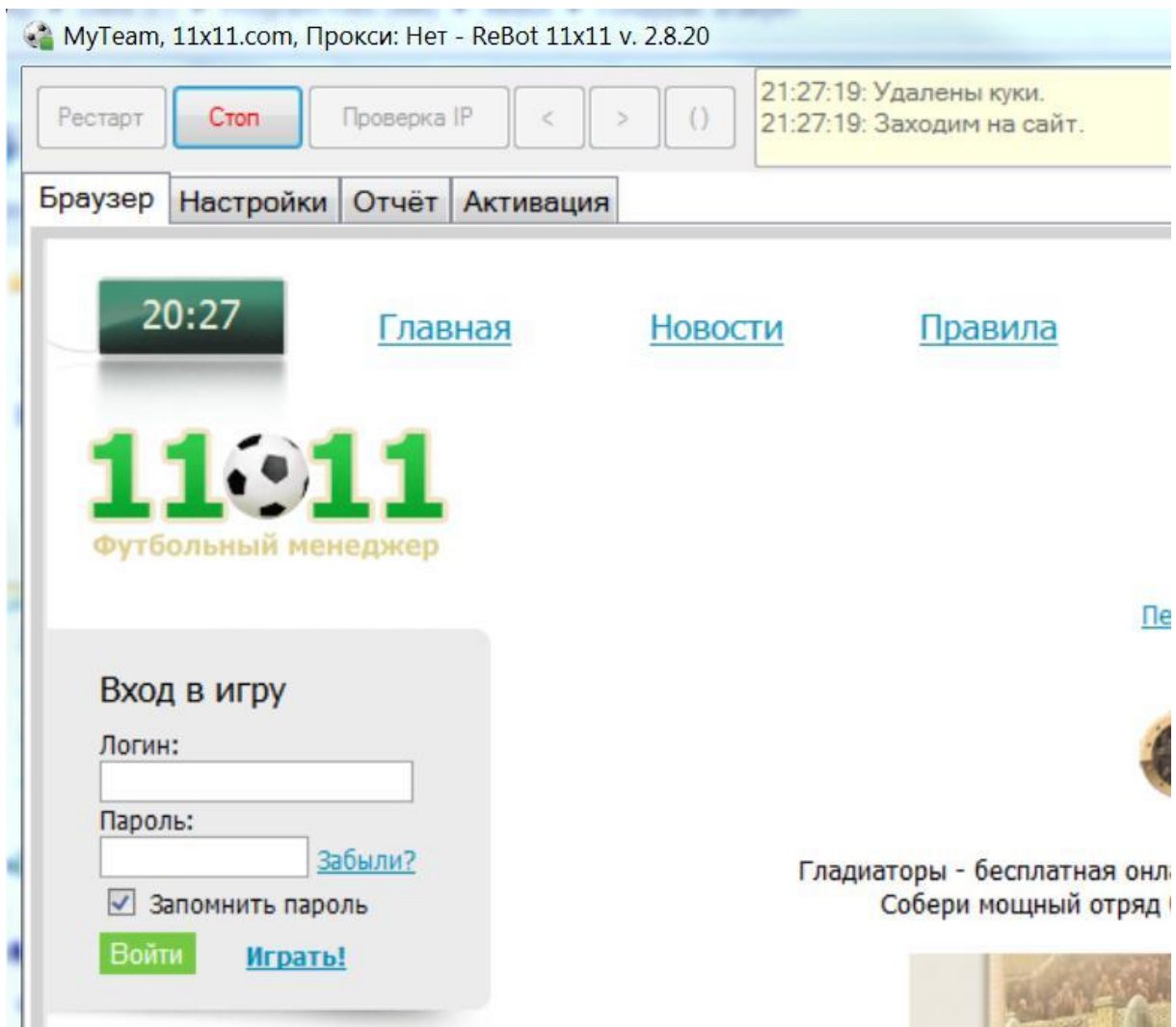
Сервер: 11x11.com

Логин: MyTeam

Пароль: *****

Запомнить пароль

После этого нужно перейти во вкладку Браузер, нажать кнопку "Старт":



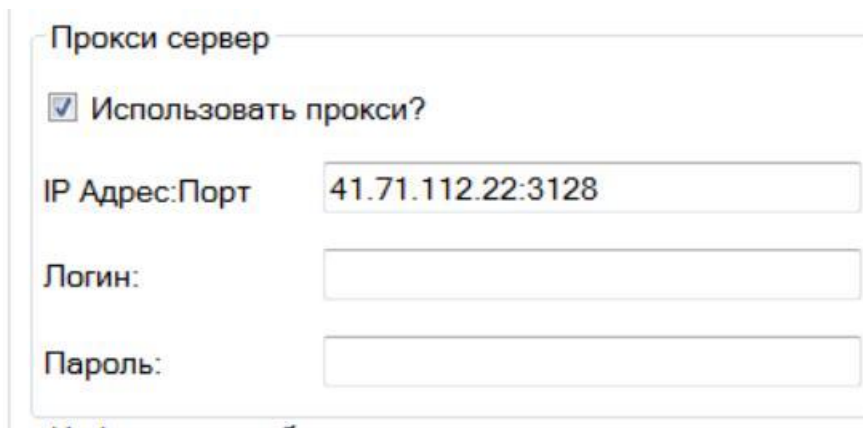
Бот начал работу. В шапке программы указано:
Имя команды, сервер, наличие прокси - версия программы

*Альтернативно вход на сайт можно осуществить в полуавтоматическом режиме, без занесения пароля в настройки. Для этого следует выбрать только сервер и Имя команды, нажать **Старт** и выждать пока бот перейдёт на страницу входа. После этого остановить бота (нажать **Стоп**), вручную ввести логин и пароль, и нажать **Войти**. После входа на сайт бот можно запустить кнопкой **Далее**.*

2.1 Общие настройки

Основные настройки бота описаны выше.

Далее описаны другие настройки вкладки "Общие":

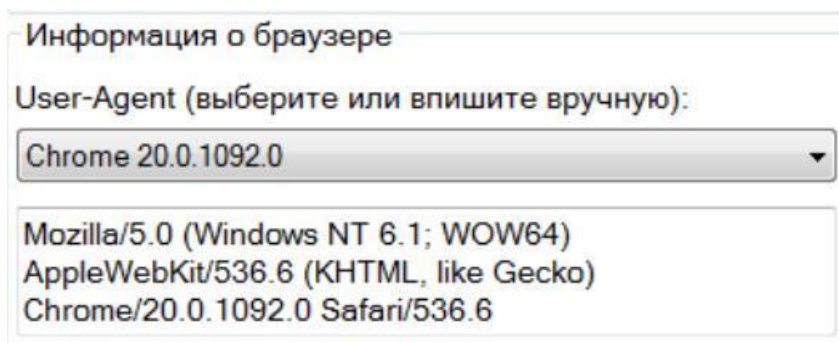


The screenshot shows the 'Прокси сервер' (Proxy server) settings. It includes a checked checkbox 'Использовать прокси?' (Use proxy?), an 'IP Адрес:Порт' (IP Address:Port) field with the value '41.71.112.22:3128', and empty fields for 'Логин:' (Login) and 'Пароль:' (Password).

Использовать прокси-сервера доступно [в активированной версии](#) и даёт возможность скрыть IP адрес от администраторов сервера, играя несколькими командами.

Прежде всего необходимо иметь прокси IP адрес и порт (их можно найти в интернете бесплатно, или лучше купить их на месяц, в среднем за 10 центов за 1 прокси). У платных прокси кроме IP и порта дают логин и пароль. Все эти поля необходимо ввести в раздел "Прокси-сервер" бота и нажать **Рестарт** бота.

Или можно нажать **Проверить IP** и убедиться, что он такой же, как и IP прокси.



The screenshot shows the 'Информация о браузере' (Browser information) settings. It features a dropdown menu for 'User-Agent (выберите или впишите вручную):' (User-Agent (select or enter manually):') with 'Chrome 20.0.1092.0' selected. Below the dropdown is a text area containing the following text: 'Mozilla/5.0 (Windows NT 6.1; WOW64)', 'AppleWebKit/536.6 (KHTML, like Gecko)', and 'Chrome/20.0.1092.0 Safari/536.6'.

Информация о браузере позволяет подделать информацию бота со стандартной системной (Internet Explorer "Ваша версия", Ваша

Операционная система) до любой другой выбранной из списка, или вписать самому любой другой текст.

Если вы хотите найти стандартные значения, можно их выбрать с сайта:

<http://www.useragentstring.com/pages/useragentstring.php>

Требования для присоединения к турнирам

Физготовность полевых минимум (%):

Количество полевых игроков с такой ф/г:

Физготовность вратарей минимум (%):

Количество вратарей с такой ф/г:

Использовать бесплатные восстановления при низкой ф/г вратарей или полевых

Использовать восстановление бустером при низкой ф/г вратарей или полевых

Расставлять игроков с:

Требования для присоединения к турнирам

необходимы для того, чтобы иметь отдохнувшую команду для присоединения к турнирам. Если необходимо делать перерывы между турнирами для восстановления команды, то этот раздел поможет настроить оптимальные кондиции для игроков. Например: Если необходимо вступать в турнир только со 100% готовыми игроками, впишите число -

4 (травмы). То есть если в команде 18 игроков, 16 полевых и 2 вратаря, то нужно поставить физготовность **98** для **12** полевых игроков, и **98** для **1** вратаря. Как только команда восстановится до этих значения бот начнёт искать турнир, войдёт в него и к первому матчу физготовность достигнет уже 100%. Например: В случае кача команды или интенсивной игры, когда необходимо сыграть побольше турниров, значения нужно выставить меньшие, как по умолчанию на скриншоте. Меньшие значения ставить не рекомендуется. Как вы знаете, для кача физготовность ниже 50 приносит меньше опыта игрокам.

Рекомендация: Рекомендуем для лучшей работы бота иметь расширенный состав игроков, не менее 2 вратарей.

Если во время или после турнира физготовность у игроков будет недостаточной, то можно **использовать бесплатное восстановление** или **восстановление бустером**. Это будет происходить не чаще одного раза в 10 минут.

Расставлять игроков бот по умолчанию будет более массивных, с **расчётным мастерством по убыванию**. В случае кача всех игроков команды следует изменить на **Физготовностью по убыванию**. Остальные параметры в этом списке непрактичны и использовать их без понимания результата не рекомендуется. Более расширенные возможности для расстановки будут доступны в схемах.

Кнопка **Очистить браузер** позволяет запустить стандартную очистку браузера Internet Explorer.

2.2 Турниры

Одна из ключевых вкладок настроек бота. В этой вкладке настраивается в какие турниры будет заходить бот, как быстро он будет заходить в турниры, будет ли использовать приглашение, если много участников и т.д.

Общие	Турниры	Тактика	Тренировка	Восстановление	Таймеры	Сессии	Разное	Настройки бота			
Турниры											
Параметры \ Турниры	Товарищеские	Кубковые	Смешанные	VIP	Официальный	Внутренние	Праздничные	Именные	Звёздные	ЧФС	КФС
Играть?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Макс уровень соперника:	11	11	11	11	11	11					
Заходить в турниры заполненные на (%) и выше:		70	70	70	70	70	0	0	70		
Не раньше чем за (секунд)		90	90	90	90	90	900	900	90		
Использовать приглашение, если число конкурентов более (%), 0 - выкл		0	0	0	0	0	100	0	0		
Выходить из турниров заполненных ниже чем на (%), 0 -		20	0	0	0	0	0	0	0		
Ставить премию на матч, если минимальное значение в интервале между		0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	500 10000	0 0	0 0	0 0	0 0
Увеличить премию число раз (1 - минимальная премия)		0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
Играть в турнирах в интервале времени:	00:09	00:09	00:09	00:09	00:09	00:09	00:44	00:09	00:09	00:09	00:09
от	00:09	00:09	00:09	00:09	00:09	00:09	01:01	00:09	00:09	00:09	00:09
до											
Чёрный список турниров (через запятую):	none										
Белый список турниров (через запятую):											
Выходить из турнира в котором находится (логины противников через запятую)											
Оставаться в турнире только когда в нём (логины противников через запятую)											

В скриншоте выбрано **Играть** в кубковых, праздничных и именных турнирах.

Причём если команда 12-го уровня и она хочет играть в кубковых турнирах 11-го уровня, то в поле **Макс. уровень соперника** вписать 11. А если нужно играть в кубках 12-го уровня, то вписать 12. Для смешанных типов турниров будет учитываться максимальный уровень соперника: то есть если мы команда 7-го уровня, то выгоднее играть в смешанных от 3 до 7 или от 6 до 7 и соответственно в этом поле лучше поставить 7. А если поставить 12, то бот будет играть в любых смешанных, которые нам подходят по нижней планке уровня.

Если нам важно участие в турнире(например в Праздничные), то лучше **Заходить в турниры** как только они появятся и ожидать начала. Для этого следует вписать **0**. А если турниры рискуют долго не заполняться и играть без ботов, то лучше входить в них при заполнении **70** процентов участников. Одновременно с этим в важные турниры заходить **Не раньше чем за 15 минут** до начала, то есть за **900** секунд. А в не очень важные можно зайти за 1.5 минуты до его начала, то есть за **90** секунд.

Если турнир сыграть сверхважно, то можно **Использовать приглашение**, и выставить 100 процентов. Иначе 0 - не использовать приглашение. 100 - оптимальное значение, когда пригласительный берется при необходимости. Если процент будет ниже 100, то пригласительный будет братья заранее. Например 90 не позволит за несколько секунд до начала турнира нескольким командам пройти в турнир без вас. Чем меньше цифра, тем выше вероятность входа с пригласительным, 1 максимально, бот всегда возьмёт его. И наоборот, если хотите рискнуть попасть в турнир без пригласительного, то поставьте 110, бот попробует немного удачи и не потратит пригласительный. Важно знать, что бот не покупает пригласительные сам. Вы должны сами заботиться об их наличии и покупать их заблаговременно, следить за их достаточностью.

Если турнир плохо заполняется, то можно **выходить из турниров заполненных ниже** определенного процента участников. При уменьшении участников турнира до этого значения или ниже, бот выйдет из него и будет искать другой турнир.

Если необходимо повысить проходимость турнира, то стоит **Увеличить премию** и **Ставить премию на матч**. Если минимальная премия на матч составляет 200, а у нас прописано ставить её от 500 до 10000, то на этом этапе премия использована не будет и матч сыграется без премии. Если же премия на матч находится в указанном диапазоне, то премия ставится и умножается на

значение в поле **Увеличить премию**. В нашем случае будет установлена минимальная премия, так как выбрано 1. В случае 0 премия не ставится даже при попадании в диапазон возможных значений в интервале.

Турниры можно проверять на новые кубки не круглосуточно, а **играть в турнирах в интервале** указанного времени. Обратите внимание, что в диапазоне праздничных указан промежуток 00:44 до 01:01. Но этот промежуток будет проверяться каждый час, потому что включена опция **Интервалы попадания в турниры в промежутке одного часа использовать каждый час** в Настройках бота. А в остальное время в праздничные категории бот заходить не будет.

Внимание: в качестве времени используется локальное компьютерное дата и время, а не сервера игры.

Чёрный список турниров и **Белый список турниров** содержит список турниров через запятую. Если турнир имеют название "Высшая лига: Приз Радуги-71712" или "Смешанные: Кубок им. Гольдена Бута-25459", то в список следует добавлять только часть после категории турнира - то есть: Приз Радуги, Гольдена Бута

Бот видит турниры следующим образом и совпадения будут в подчеркнутом "Приз Радуги-71712" и "Кубок им. Гольдена Бута-25459".

Однако если есть необходимость участвовать или пропустить несколько определенных турниров, то можно использовать их уникальные номера, например так:

Радуги-71712, Радуги-71713, Радуги-71714, Радуги-71715

Названия писать через запятую, без пробелов.

Бот не будет играть в турнирах из черного списка.

Бот не будет играть в любых турнирах, кроме турниров белого списка.

Внимание: Бот не пишет в отчёт информацию о пропущенных турнирах, поэтому будьте внимательны, если бот пишет в отчете, что "турниров не найдено" и не заходит, возможно это происходит в соответствии со черным и белым списками турниров

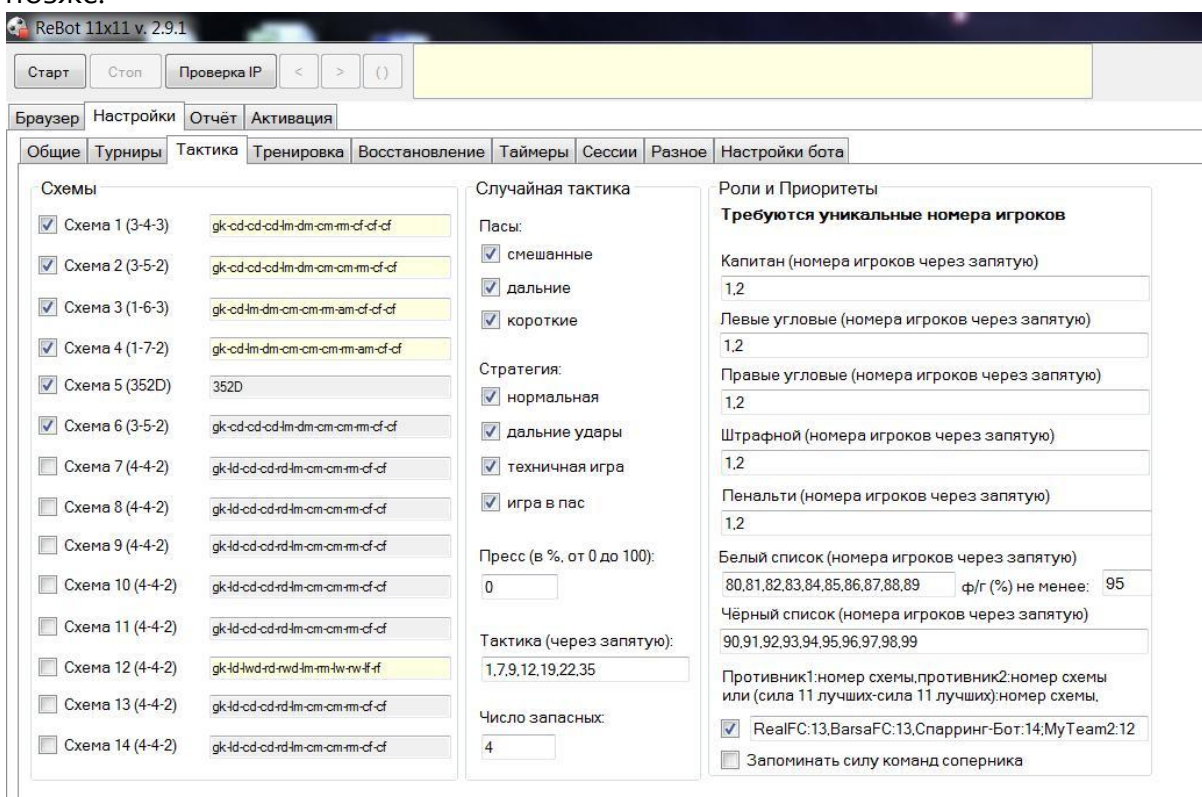
Бот может **заходить и оставаться в турнирах** следом за другими участниками, например для игры в нон-стопах. Или наоборот, **выходить из турнира**, если в числе участников оказался какой-то соперник. Список соперников следует писать через запятую, без пробелов. В данном случае бот подробно описывает в

отчёте, почему он заходит или выходит из числа участников турнира.

2.3 Тактика

Важнейшая вкладка настроек бота. От понимания процессов происходящих в этой вкладке зависит то, насколько эффективно будет ваш бот играть или насколько эффективно качаться. Тут настраиваются схемы игр, пасы, стратегии, роли и многие другие опции. Именно в сочетании этих опций рождается идеальная конфигурация для вашей команды.

Скриншот приведён для примера, он содержит некоторые огрехи - о них чуть позже:



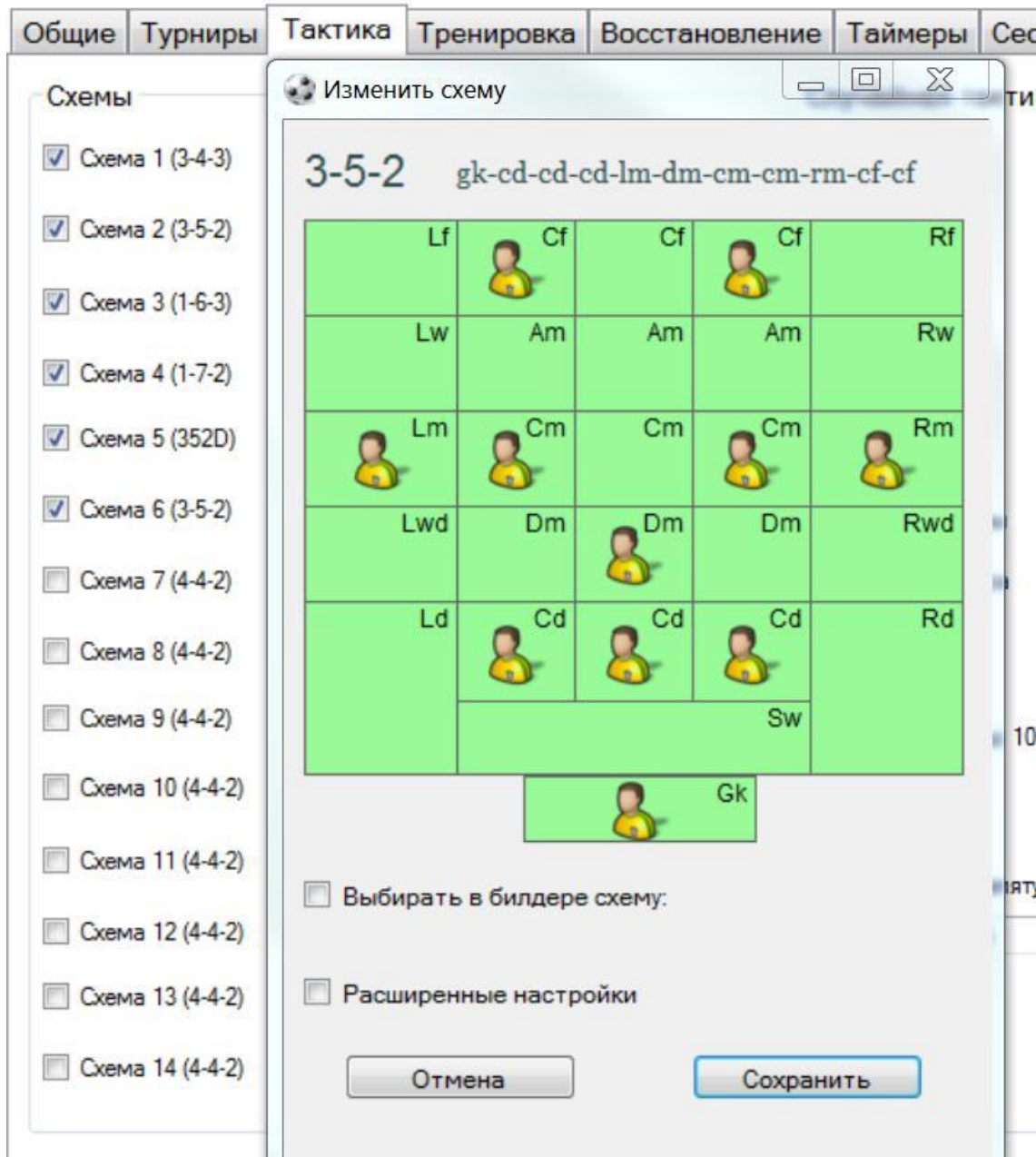
В левой части расположен список 14 схем. Выбраны для игры только 6 из них (необязательно выбирать их подряд).

Могут сыграть и невыбранные схемы 12, 13 и 14 (Только при встрече с определенными соперниками).

2.3.1 Схемы

Каждая схема настраивается дополнительно (для этого следует открыть схему, кликнув на строке с позициями (gk-cd-cd-cd-lm-dm-cm-cm-rm-cf-cf)). Схема может быть 3 видов (в скобках указан номер схемы на предыдущем скриншоте):

А. Обычная Схема (схема 6)



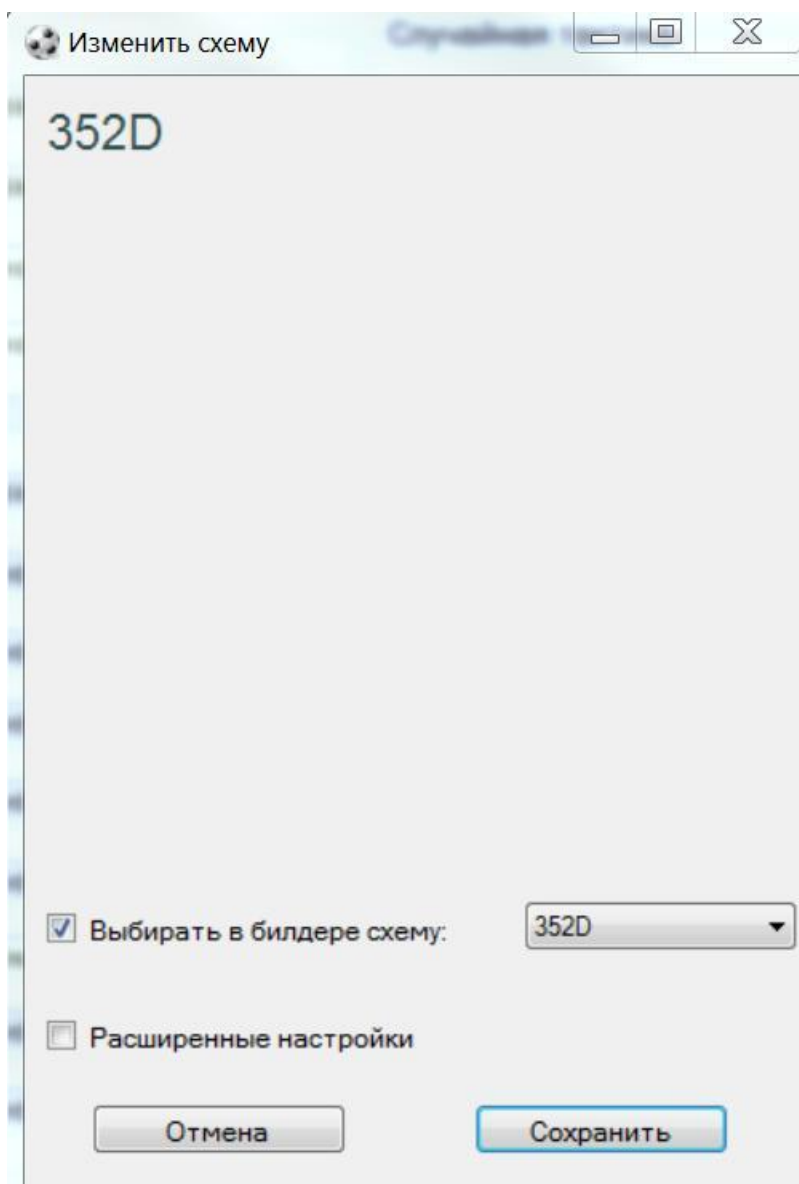
В списке схема показывает позиции игроков(gk-cd-cd-cd-lm-dm-cm-cm-rm-cf-cf),

с серым фоном.

Для переноса игроков можно схватить игрока и перенести на другую позицию (кроме вратаря).

Схема требует уникальных номеров игроков в команде.

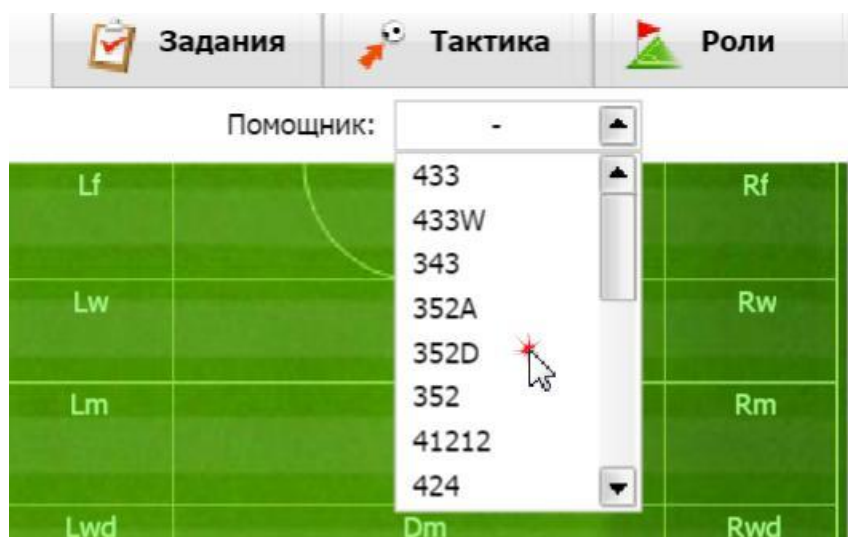
В. Схема Помощника (схема 5)



В списке схема показывает лишь название схемы (352D), с серым фоном.

Для установки этой схемы следует нажать на **Выбирать в билдере схему**

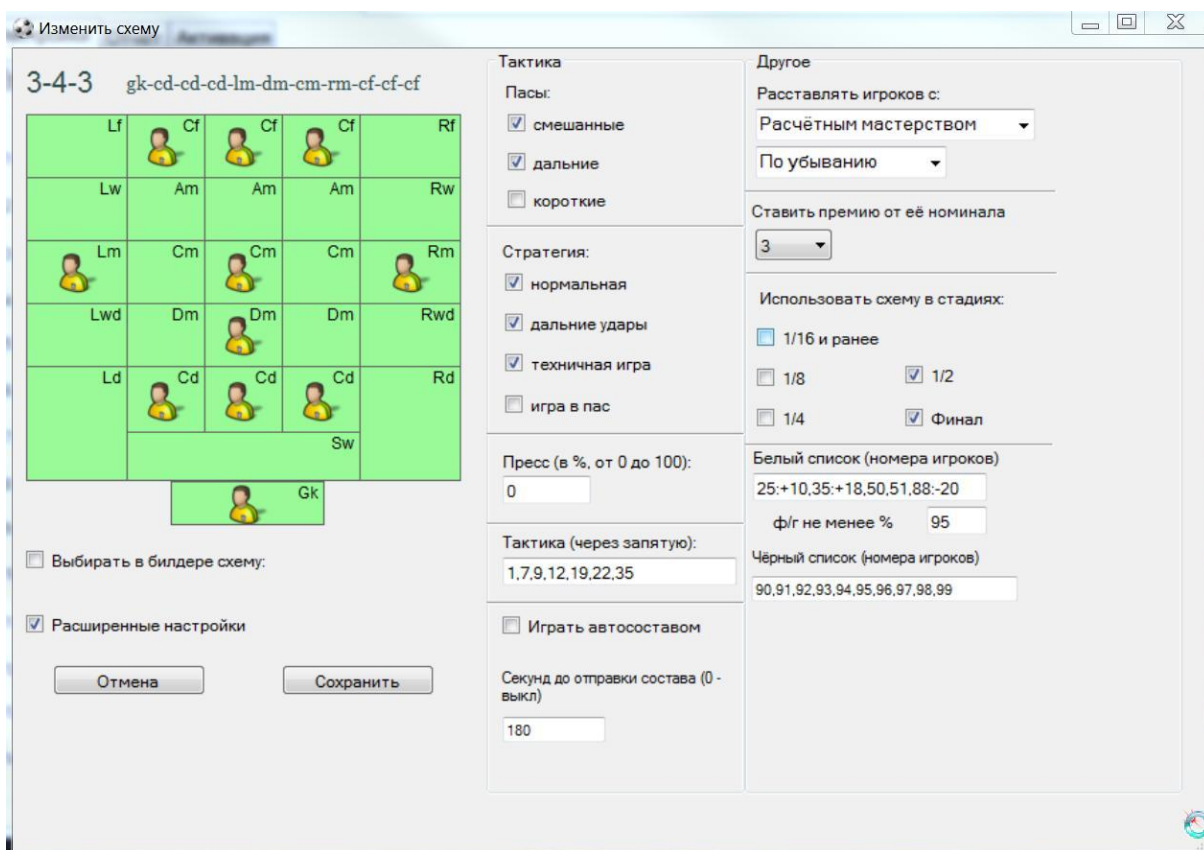
При выборе этой схемы боту не нужны уникальные номера игроков. Он просто выбирает её из такого же списка в игре и flash скрипт сам расставляет состав:



Этот тип схемы не выставляет роли, не может использовать белый/черный списки игроков. Он просто выбирает конкретную схему и заполняет вкладку Тактика (пасы, стратегия, тактика, пресс, премия и т.д.). Эти схемы могут например быть удобны для сверхбыстрой игры (например в ножах), или реферальными командами, или если вдруг другие типы схем строятся у вас с проблемами.

С. Расширенная схема (схемы 1-4)

Схема для серьёзных игроков, которая настраивает полноценную политику игры бота.



В списке схема показывает позиции игроков(gk-cd-cd-cd-lm-dm-cm-cm-rm-cf-cf), с ярким фоном.

Для переноса игроков можно схватить игрока и перенести на другую позицию (кроме вратаря).

Схема требует уникальных номеров игроков в команде.

Для выбора расширенных настроек из Обычной схемы следует нажать на **Расширенные настройки**

Схема на скриншоте, это схема 1.

В списке схем от 1 до 4, схемы 1-2 предназначены для финалов и полуфиналов, 3 для 1/4 и 1/8 финалов, 4 для 1/16 и более ранних стадий турниров. (В случае если турнир это КФС/ЧФС, эта опция не имеет значения).

Внимание: Огрехом считается, что 5 и 6 схемы указаны в скриншоте лишь для примера. Ошибочно их выбирать вместе с расширенными схемами настроенными на стадии. Потому что если стадии в играющих схемах не выбраны (как в случае 5 и 6), то считается что схема универсальная и подходит под любую стадию. Соответственно бот может выбрать в финале между схемами 1, 5 и 6, что нас не устраивает.

Пасы бот будет выбирать случайно между Смешанными и Дальними
Стратегию бот выбирает случайно между выбранными Нормальной игрой, Дальними ударами и Технической игрой

Пресс в значении 0 значит, что бот ставить не будет. В случае если вы всегда хотите ставить пресс в этой схеме, нужно вписать вероятность 100. Если хотите случайно менять 50 на 50, то следует вписать 50.

Тактику бот выберет случайно из перечисленных через запятую

Играть автосоставом бот в этой схеме не будет

За 180 секунд до окончания времени отправки бот отправит состав. То есть примерно через 4 минуты. Это поле можно оставить в значении 0. Тогда бот отправит состав сразу после расстановки всех значений.

Бот будет расставлять игроков с **расчётным мастерством по убыванию**.

Бот **поставит премию** в размере кратной 3. Например если минимальная премия на матч 25000, то бот поставит 75000. Причём эта опция перекрывает опцию премии во вкладке Турниры. Но если бы здесь премия была бы равна не 3, а 0 (то есть выключена), то в этом случае считалась бы премия из вкладки Турниры.

Бот будет **использовать эту схему** только в полуфинале и финале. Если ещё одна схема имеет текущую стадию, то бот будет выбирать между ними случайным образом. (в целях защиты от ошибок, если вы забудете указать схему с какой-то стадией, то бот будет выбирать среди всех помеченных галочкой, невзирая на стадии в них).

Расставляя игроков по расчётному мастерству, по убыванию бот будет учитывать **чёрный и белый список игроков**.

Номера от 90 до 99 он ни в коем случае не выставит.

При выставлении игроков бот 25-му номеру накинёт +10 к расчётному мастерству, 35-му +18, 88-му отнимет 20 от расчётного мастерства и таким образом некоторые игроки получают некоторое преимущество при выходе на поле. (Это сделано для того, чтобы вы могли дать преимущество при выходе в матчах более профильным игрокам с меньшей массой, или наоборот убрать из состава высококачественные "поленья". Эти + и - будут работать только в случае сортировки с расчётным мастерством.)

Игроки же с номерами 50 и 51 выйдут на поле обязательно, если их **физготовность не ниже 95%** (для кача игроков удобно просто указать номера качающихся игроков и процент 50). Номера 25, 35 и 88 этот параметр не

касается.

2.3.2 Случайная тактика

В случае если бот играет Обычной схемой или Схемой помощника, значения тактики берутся из общего окна вкладки Тактика:

Случайная тактика

Пасы:

- смешанные
- дальние
- короткие

Стратегия:

- нормальная
- дальние удары
- техничная игра
- игра в пас

Пресс (в %, от 0 до 100):

Тактика (через запятую):

Число запасных:

Пасы бот будет выбирать случайно между Смешанными, Дальними и Короткими

Стратегию бот выбирает случайно между выбранными Нормальной игрой, Дальними ударами, Техничной игрой и Игрой в пас

Пресс в значении 0 значит, что бот ставить не будет. Это вероятность выставления пресса, принимает значение от 0 до 100. Если поставить 33, то в одном из трех матчей будет выставлен пресс.

Тактику бот выберет случайно из перечисленных через запятую. Можно указывать значение несколько раз, если хотите, чтобы оно играло чаще. Значения не обязательно должны идти подряд. Бот выбирает случайным образом. Например: 7,7,7,12,18,22, бот будет играть тактику 7% в половине матчей.

Число запасных указывает боту сколько игроков следует поставить в запас. Это поле отсутствует в схемах, поэтому оно работает для всех типов схем, в том числе и для расширенной.

2.3.3 Роли и Приоритеты

Роли и Приоритеты

Требуются уникальные номера игроков

Капитан (номера игроков через запятую)
1,2

Левые угловые (номера игроков через запятую)
1,2

Правые угловые (номера игроков через запятую)
1,2

Штрафной (номера игроков через запятую)
1,2

Пенальти (номера игроков через запятую)
1,2

Белый список (номера игроков через запятую)
80,81,82,83,84,85,86,87,88,89 ф/г (%) не менее: 95

Чёрный список (номера игроков через запятую)
90,91,92,93,94,95,96,97,98,99

Противник1:номер схемы,противник2:номер схемы
или (сила 11 лучших-сила 11 лучших):номер схемы,
 RealFC:13,BarçaFC:13,Спарринг-Бот:14,MyTeam2:12
 Запоминать силу команд соперника

В поле **Капитан** следует вставить номера игроков, которым бот должен выставить роль капитана. Обычно это массивный игрок с умением Лидер. Капитан с умением лидер способен поднимать мораль другим до своего уровня.

В поле **Левые угловые** и **Правые угловые** следует вставить номера игроков, у кого в наличие умение Угловые.

В поле **Штрафной** следует вставить номера игроков с умением Штрафные.

В поле **Пенальти** следует вставить номера игроков с умением Пенальти.

Белый список игроков работает также как уже было описано в расширенной схеме. Оно может использовать +/- к расчетному мастерству игроков, при сортировке по РМ. Если указан просто номер, то игрок выйдет на поле, если его **физготовность не менее** значения указанного в поле. Этот белый список используется для обычной схемы и для расширенной, если в расширенной схеме белый список пуст (иначе работает список в расширенной схеме, они не соединяются). Для схемы помощника белый список не работает.

Черный список игроков работает также как уже было описано в расширенной схеме. Если указан номер игрока, то игрок не выйдет на поле. Этот черный список используется для обычной схемы и для расширенной, если в расширенной схеме черный список пуст (иначе работает список в расширенной схеме, они не соединяются). Для схемы помощника черный список не работает.

Если выбрано поле **Противник:схема или (Сила-Сила):схема**, то бот с этими соперниками играет только конкретными схемами. Это приоритетные правила,

то есть на него не влияет стадия турнира и др. При этом схема может быть не выбрана, а может быть выбрана для обычной игры. В данном случае с командой RealFC и BarsaFC всегда будет использоваться схема номер 13. Со спарринг-ботами бот будет играть специальной схемой 14 (где можно прокачать молодых игроков, или просто выставить не сильнейший состав под спарринг-бота). И наконец вариант с союзной командой, где можно выставить схему т.н. "игроков по краям" или можно слить автосоставом. Также можно поставить и любую играющую схему, например сыграть с определенными соперниками сильнейшим составом с премией, например нашей 1-й схемой. Список **Противник:схема** пишется через запятую, без пробелов.

Начиная с версии бота 2.9.1, в этом списке можно указывать **силу 11 лучших** игроков соперника (для Спарринг-бота эта опция не используется) .

Стадион	110.000 мест
Игроков (макс.)	26 (32)
Сила 11 лучших	1530
Ср. сила 11 лучших	139

Бот перед матчем зайдёт в профиль соперника и определит силу 11 игроков и выставит соответствующую схему. Формат записи следующий:

(1100-1530):12

То есть если у соперника сила 11 лучших от 1100 (включительно) до 1530 (включительно), то с ним будет играть 12-я схема. При этом, как и в случае с противник:схема, схема может быть не выбрана как играющая.

В случае, если одновременно указан и соперник, и сила 11 лучших ему подходящих, то приоритет имеет соперник. Например для конфигурации:

RealFC:13,BarsaFC:13,Спарринг-Бот:14,(1100-1530):12,(1531-1930):11,MyTeam2:12

Если у RealRC сила 11 лучших находится в диапазоне от 1531 до 1930, то с ним сыграет всё равно 13-я схема, которая указана для его логина.

Опция **запоминать силу команды соперника** позволяет не заходить в те профили игроков, которых бот уже просмотрел, чтобы ускорить время работы. Но с другой стороны, если бот не выключается неделями, то сила лучших игроков противников может со временем изменяться.

2.4 Тренировка

Общие	Турниры	Тактика	Тренировка	Восстановление	Таймеры	Сессии	Разное	Настройки бота			
Приоритет кача											
<input type="checkbox"/> Тренировать Gk											
<input type="checkbox"/> Тренировать Ld, Cd, Rd				От	Оп	Вн	Пс	-	-	-	-
<input type="checkbox"/> Тренировать Lm, Cm, Rm				Пс	Пм	Вн	От	Др	-	-	-
<input type="checkbox"/> Тренировать Lf, Cf, Rf				Тч	Сл	Вн	Пм	Др	-	-	-
<p><i>Выставьте приоритетные параметры, слева-направо. Если умение повышать не нужно, не выбирайте его.</i></p>											

В процессе игры, если вы долгое время не следите за командой, эту процедуру можно передать боту. Бот сам расставит умения игрокам в соответствии с приоритетом выдачи. То есть в соответствии с конфигурацией на скриншоте, бот будет по одному поднимать умения вратарям. Защитникам сначала поднимет отбор, потом при наличии опыта - опеку, если на увеличение опыта на опеку не останется, то на выносливость и т.д. Аналогично полузащитникам и нападающим умения будут распределять начиная с пасов и точности соответственно. Если вы хотите, чтобы бот тренировал игроков, то включите позицию и удостоверьтесь в правильности приоритета умений.

2.5 Восстановление

Восстановление игроков

Массажист

Использовать массажиста

Для игроков (номера через запятую)

1,2

С ф/г в диапазоне: 50 - 90

* Сколько игроков восстанавливать?

2

Для непрерывной игры важно правильно настроить режим восстановления.

Один из вариантов, если команда имеет расширенный состав, то достаточно восстанавливать вратарей. Хотя есть бесплатное восстановление, вариант работы массажиста, который постоянно поднимает расчетное мастерство сильнейшему игроку команды, усиливает командную игру.

Восстановление специалистом бот осуществляет один раз в 10 минут. Специалист восстанавливает только при соблюдении диапазона значений.

Если номера не указаны, то бот выбирает самых массивных **Сколько игроков восстанавливать** игроков и восстанавливает их.

В варианте как на скриншоте, восстанавливаются конкретные игроки с номерами 1 и 2, если у одного из них **физготовность в диапазоне** от 50 до 90.

Чем меньше игроков нужно восстанавливать, тем чаще работает специалист. Например для 2 игроков ему нужно минимум 20% своей силы. А для 1 игрока ему достаточно 10%. Так что можно восстанавливать и 1 игрока, более важного вратаря и выставить 1 номер и 1 в поле **Сколько игроков восстанавливать**. Например, если диапазон будет от 40 до 50, у массажиста будет физготовность 100, а у игроков 1 и 2 по 50, то он полностью восстановит их до 100, отдав свою физготовность.

Если же вся команда качается, то можно восстанавливать по 3-5 игроков зараз,

поднимая им физготовность по 20-30%.

Психолог

Использовать психолога

Для игроков (номера через запятую)

1,2

С моралью в диапазоне: -

* Сколько игроков восстанавливать?

Психолог работает по тому же принципу, что и массажист. Разница лишь в диапазоне значений: от -10 до 10

На скриншоте пример того, как голкиперам дают мораль, дабы улучшить их игру в матчах.

Психолог также, работает раз в 10 минут. Если номера игроков не указать, то также будут восстанавливаться

наиболее массивные игроки.

Врач

Использовать врача

Для игроков (номера через запятую)

С травмой в диапазоне: -

Врач на скриншоте выключен. Он обычно не так важен в игровом процессе бота. Эффективность врача низкая. даже в случае вылечивания, игрок не может играть без восстановления массажистом.

В отличие от массажиста и психолога, врач лечит конкретных игроков, при наличии у них травм.

Обычно это может быть полезно при прокачке важного игрока в команде, когда время бонуса опыта ограничено.

2.6 Таймеры

Таймеры необходимы при корректировке многочасовой работы бота.

Параметры \ Таймеры	Таймер 1	Таймер 2	Таймер 3	Таймер 4	Таймер 5	Таймер 6	Таймер 7	Таймер 8	Таймер 9	Таймер 10
Включить таймер	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Дата (необязательно)	<input type="text" value="26.09.2014"/>	<input type="text" value="26.09.2014"/>	<input type="text" value="26.09.2014"/>	<input type="text" value="26.09.2014"/>	<input type="text" value="26.09.2014"/>	<input type="text" value="26.09.2014"/>	<input type="text" value="30.09.2014"/>	<input type="text" value="26.09.2014"/>	<input type="text" value="26.09.2014"/>	<input type="text" value="26.09.2014"/>
Время	<input type="text" value="04:58"/>	<input type="text" value="05:13"/>	<input type="text" value="10:28"/>	<input type="text" value="05:22"/>	<input type="text" value="15:28"/>	<input type="text" value="20:28"/>	<input type="text" value="03:00"/>	<input type="text" value="00:57"/>	<input type="text" value="00:57"/>	<input type="text" value="00:57"/>
Доиграть турнир	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Выключить таймер	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Восстановить игроков *	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Вывести сообщение	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Воспроизвести аудио	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Остановить Бот	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Запустить Бот	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Закреть программу	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Выключить компьютер	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Отправить на сборы **	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> * Использовать бустер, если нет бесплатных восстановлений										
										<input type="text" value="Испания"/>

На скриншоте варианты использования таймеров в работе реального бота. Предположим сегодня 26 сентября 2016-го года. Включены таймеры 1-7 (необязательно включать подряд, можно вразброс). Причём таймеры 1-6 исполняются каждый день, а таймер 7 исполнится один раз, в 3 часа ночи 30 сентября 2016 .

Рассмотрим таймеры в их хронологическом порядке исполнения:

Таймер 1 каждый день **останавливает** бот в **4:58** перед тех. работами.

Таймер 2 каждый день **запускает** бот в **5:13**.

Таймер 4 в **5:22** отправит команду на **сборы в Испанию**, причём после этого он **снимет с себя галочку** и соответственно завтра исполняться не будет (пока вручную опять его не включить).

Таймер 3 в **10:28** **восстановит игроков** (перед большим вип турниром).

Причём, если бесплатного восстановления нет, то он **использует бустер**

Таймер 5 в **15:28** **восстановит игроков** (перед большим вип турниром).

Причём, если бесплатного восстановления нет, то он **использует бустер**

Таймер 6 в **20:28** **восстановит игроков** (перед большим вип турниром).

Причём, если бесплатного восстановления нет, то он **использует бустер**

Таймер 7 исполнится только 30 сентября 2016-го года, в 3 часа ночи, за 2 часа до тех работ последнего дня месяца. Это таймер позволит боту доиграть турнир, выключит таймер, остановит бот и закроет его. (Команда уйдёт в "отпуск").

Внимание: в качестве времени используется локальное компьютерное дата и время, а не сервера игры.

2.7 Сессии

Общие	Турниры	Тактика	Тренировка	Восстановление	Таймеры	Сессии
-------	---------	---------	------------	----------------	---------	--------

Настройки сессий

(Экспериментальный функционал) Использование сессий позволяет не вводить логина и пароля на сайт при недавнем входе и использовать уже существующую сессию. Не используйте ссылку "Выход" на сайте игры в окне бота, так как она удаляет сессию на сервере. Рестарт при выключенной опции также удалит сессию на сервере.

Использовать сессию вместо авторизации (для работы необходимо иметь сессию)

Сохранить сессию

Чтобы удалить сессию, нажмите на кнопку ниже.

Удалить сессию

Сессия позволяет сохранить серверные данные авторизации в файл, чтобы потом их использовать.

Перед тем как сохранить сессию необходимо, чтобы бот успешно вошел на сайт. Далее нажать на кнопку **Сохранить сессию**. Файл session.bin сохранится в папке с ботом. Теперь у Вас есть сессия для авторизации.

Проверьте, что выставлена галочка **Использовать сессию**, закройте и откройте бот. Вы увидите, что старт бота произойдет без ввода логина и пароля. Сайт автоматически вас "узнает". Однако время таймаута ограничено примерно 15-30 минутами. После чего сайт может вас "забыть".

Вы можете на некоторое время закрывать бота, перезагружать компьютер или даже запустить его на другом компьютере с этой сессией.

Для того, чтобы удалить сессию можно нажать кнопку или выйти с сайта. По нажатию кнопки удалится файл sessions.bin, а при выходе с сайта удалится сессия на сервере.

2.8 Разное

Вкладка **Разное** состоит из двух частей:

Задержки

Секунд между переходами страниц: -

Скорость работы бота (1 - быстрее, 20 - медленнее)

Ожидание загрузки билдера в секундах (5 и более)

Отправлять состав за (секунд) до начала матча (рекомендуется от 10 или более)

Ускоренная отправка состава

Перезайти в билдер при выборе последней сыгранной ботом тактики - для выбора другой (с осторожностью, при некоторых настройках задержек может не успевать)

Задержки, позволяют управлять скоростями работы бота, придавая ему свой "характер". На скриншоте показаны типичные значения, оптимальные для большинства компьютеров и стратегии темпа игры.

Интервал **Секунд между переходами страниц** определяет количество секунд между переходами, например в случае 1 и 3, бот вычислит среднее значение в мс, это может быть 2.3 секунды или 1.5 секунды. Для ускорения переходов поставьте 1 и 1. Для замедления, например 2 и 6.

Скорость работы бота определяет дробность действий в миллисекундах. Например 10 это 1 стандартная секунда, в то время как 5 это 0.5 секунд, а 15, это 1.5 секунд. Вкупе с предыдущим параметром можно ускорить переходы бота по страницам или замедлить. **Скорость работы бота** влияет и на большинство

действий, даже на расстановку игроков на поле. Тем не менее сверхнизкие значения могут привести к неверной работе бота при расстановке, особенно на слабых или заторможенных компьютерах. Поэтому не рекомендуется ставить низкие значения. Если поставили, то внимательно контролируйте изменения задержек, чтобы понять, что именно в этом элементе бот может начать ошибаться.

На некоторых медленных нетбуках, заторможенных компьютерах, или при плохом интернете, нужно больше времени на загрузку flash билдера матча. Если этого не сделать, бот может работать некорректно. Вы можете настроить этот параметр в **Ожидание загрузки билдера**. Тогда бот будет ждать некоторое время до загрузки всех элементов.

Если состав короткий и необходимо задержать бота перед отправкой можно указать **Отправлять состав за секунд до начала матча**. 0 - означает, что бот расставит и сразу отправит состав. То есть опция выключена. Но не ставьте сверхнизкие значения, от 1 до 10. Лучше отправлять состав за 10 или более секунд, чтобы и бот успел отправить, чтобы и сайт успел принять запрос.

Ускоренная отправка состава минимизирует внутривычислительные задержки, работая мышкой быстрее. На хороших компьютерах эта опция работает нормально. Но если при расстановке состава бот недоставляет 1-2 игроков, то вероятно причина именно в коротких задержках. Использовать с осторожностью, особенно вкупе со **скоростью работы бота**.

Если вы хотите избежать ситуация с повторением выставления того же состава, что и в предыдущем матче, то можно сразу **перезайти в билдер**, если бот примет решение опять сыграть той же тактикой. Для того, чтобы это сделать боту понадобится примерно 20 секунд, так что учтите это. Но во второй раз бот уже не перезайдет и будет ставить любую тактику, во избежании проблем.

Удалённое управление ботом

Удалённое управление позволяет включать/выключать бот удалённо. При этом таймеры бота "остановить/запустить" работать не будут.

Включить [удалённое управление](#)

Логин и пароль для управления настройками

Email

Пароль

После ввода/изменения Email или Пароль нажмите на "Сохранить настройки"

Удалённое управление ботом позволяет управлять (включать или выключать) бот удаленно.

Например если бот у вас работает дома, а вы выехали, вы можете с телефона управлять - запускать или останавливать его.

Для начала следует один раз зарегистрировать свою команду, перейдя по ссылке [удаленное управление](#) в боте, или по ссылке:

<http://rebot.org/cp.php>

Удалённое управление ботом

Аккаунт:

Удалённое управление позволит Вам управлять ботом с сайта. Для этого нужно будет зарегистрироваться и ввести пароль.

Это может быть удобно тем, кто не имеет постоянного доступа к боту, чтобы остановить бот или продолжить его работу, или имеет возможность управлять централизованно.

Зарегистрироваться можно [здесь](#).

Вход в управление:

Email:

Пароль:

Далее

Попадая на эту страницу вы увидите ссылку на регистрацию. Достаточно просто зарегистрировать 1 email, на котором будут потом все ваши команды.

Зайдём по ссылке **Зарегистрироваться можно [здесь](#)**

Регистрация:

Для регистрации выберите л
Разное.

Ваш email:

Выберите пароль:

Повторите пароль:

Впишите email и дважды пароль и нажмите **далее**
(Подтверждение email не требуется)

После успешной регистрации вам предложат войти в свой аккаунт, войдите под своим логином и паролем. Вы увидите:

Удалённое управление ботом

Аккаунт: mymail@mail.ru



У Вас нет ни одного аккаунта 11x11. [Добавить новый аккаунт!](#)

Нажмите на **Добавить новый аккаунт**

Выберите сервер и впишите название команды, и нажмите **Далее**

Удалённое управл

Аккаунт: mymail@mail.ru

Ваш аккаунт 11x11:

Сервер:

Ваш логин в боте:

Теперь вы можете удаленно управлять значение **Играть: Да** или **Нет**. Причем в списке может быть множество команд, какие-то вы запустите, какие-то могут стоять.

Удалённое управление ботом

Аккаунт: mymail@mail.ru

[Добавить новый логин](#) | [Изменить пароль](#)

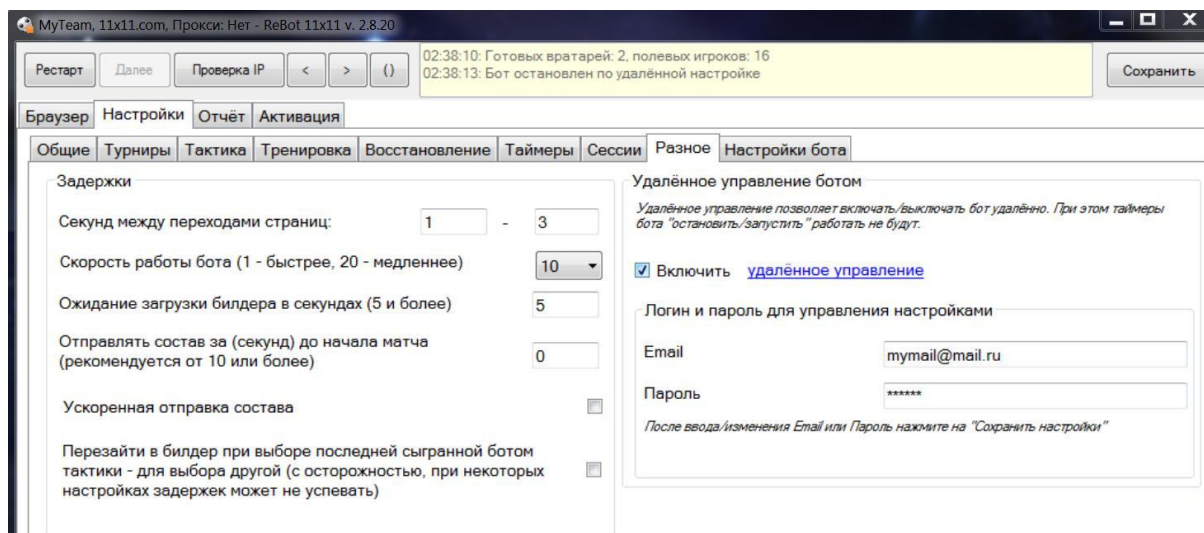
Логин	Сервер	Играть	<input type="checkbox"/>
MyTeam	11x11.com	Да	<input type="checkbox"/>

Выделенные логины:

Вернёмся к боту. После того как вы запустите бот с включенным удаленным управлением (введя логин и пароль как на сайте), вы заметите, что кнопка **Стоп** неактивна. Так и есть, теперь остановить бот можно только удаленно. А если

хотите остановить локально, то снимите галочку **Включить удаленное управление**.

Если выключить команду на сайте, то в боте в течение минуты команда остановится таким образом, в отчёте наверху:



Как видите кнопка **Далее** также неактивна.

Помните, что email и пароль в **Удаленное управление ботом**, и указанные при регистрации на сервере должны совпадать.

2.9 Настройки бота

Вкладка **Настройки бота** содержит дополнительные настройки предназначенные для работы бота.

Настройки бота

Файл иконки

Сайт определения IP

Аудио файл для таймера

Автоматически стартовать при запуске бота

После старта бота автоматически сворачивать в трей

Использовать минимум оперативной памяти

Проверять наличие новой версии при запуске бота

Интервалы попадания в турниры в промежутке одного часа использовать каждый час.

При равном времени начала нескольких турниров заходить в первый (иначе случайный выбор)

Использовать только бесплатные сборы

Перезапуск бота при использовании памяти (Мб), 100 или выше

Показывать в отчёте статистику последних игр

Остановить бот при количестве поражений подряд (Включите статистику последних игр), 0 - выкл

Файл иконки позволяет изменить иконку бота в трее. Нужно нажать на кнопку и выбрать файл в формате ico с диска. Например можно заменить в трее иконку на любую рабочую программу, чтобы она не вызвала претензий у вашего босса. А еще это очень удобно, если запущено множество разных ботов и по иконке они могут быть легко идентифицированы. Например в качестве иконок можно скачать иконки алфавита (по первой букве названия команды). После изменения иконки сохраните и перезапустите бот.

Сайтов определения IP несколько, они по разному могут определять. Сайт используемый по-умолчанию, это 2ip.ru. Можно добавить сайт проверки вашего

user-agent. Кроме этого можно использовать и любую ссылку, например форум сайта 11x11 или ссылку на любую другую страницу игры, на которую можно попасть по нажатию одной кнопки.

Аудио файл для таймера может уведомлять вас о начала важного турнира. Первая кнопка добавляет файл с диска, вторая прослушивает и третья останавливает прослушивание. Дополнительно нужно настраивать таймер уведомления звуком установленным на определенное время.

Автоматически стартовать при запуске бота сразу нажимает старт после запуска бота. Вкупе с опцией **после старта автоматически сворачивать в трей** можно быстро запускать бот, и он сразу запустится и попадёт в трей.

Использовать минимум оперативной памяти может помочь компьютерам с малым количеством памяти. В этом случае часть данных переводится на жесткий диск, освобождая память. Однако скорость работы бота не будет лучше. Это следует применять только в особенно необходимых случаях, на старых компьютерах.

При старте бота можно **проверять на наличие новой версии**. Бот просто укажет в информационном окне отчёта о том, что вышла новая версия.

Опцию с **интервалом попадания в турниры в течение часа** мы рассматривали в разделе [Турниры](#), когда мы проверяли матчи праздничных каждый час с xx:44 до xx:01. Если галочку снять, то событие в интервале с 00:44 до 01:01 произойдёт лишь раз в сутки, в этом интервале времени.

По-умолчанию, при **равном времени начала турниров** (например именных) бот обучен не лезть в первый, а выбирать среди нескольких случайным образом. Это оптимальный вариант, но подняв галочку можно заставить бот заходить только в первый турнир.

В таймерах бота можно отправить на сборы. Эти сборы могут оказаться платными. Отправлять ли в этом случае команду на сборы должна отвечать опция **Использовать только бесплатные сборы**. Если включить, то бот не отправит на сборы, если за них требуется оплата.

На некоторых компьютерах, из-за утечки памяти в библиотеках Trident (Internet

Explorer), размеры потребляемой памяти в процессе игры бота могут увеличиваться до 400 мб и выше. В конце концов это может вылиться в ошибку бота, с сообщением о нехватке памяти. Обойти эту проблему можно **перезапуском бота, при превышении** используемой памяти. Например указать, что при достижении 200, бота следует перезапустить. Для таких случаев удобно также включить **автостарт бота** и **сворачивание в трей**. Прежде чем использовать эту опцию, следите за потреблением памяти бота из диспетчера задач. Если утечек памяти за час не произошло, то использовать опцию вредно. Если за час объём используемой памяти достиг значения 300 мб или выше, плюс спустя несколько часов случается ошибка, то конечно используйте эту опцию, чтобы избежать ошибок.

Внимание: Не ставьте низкое значение, иначе бот может постоянно перезапускаться. Если так случилось, то используйте перезагрузку компьютера. После перезагрузки сначала удалите параметр `opt_restart=XXX` из файла `rebot.ini` и потом запустите бот.

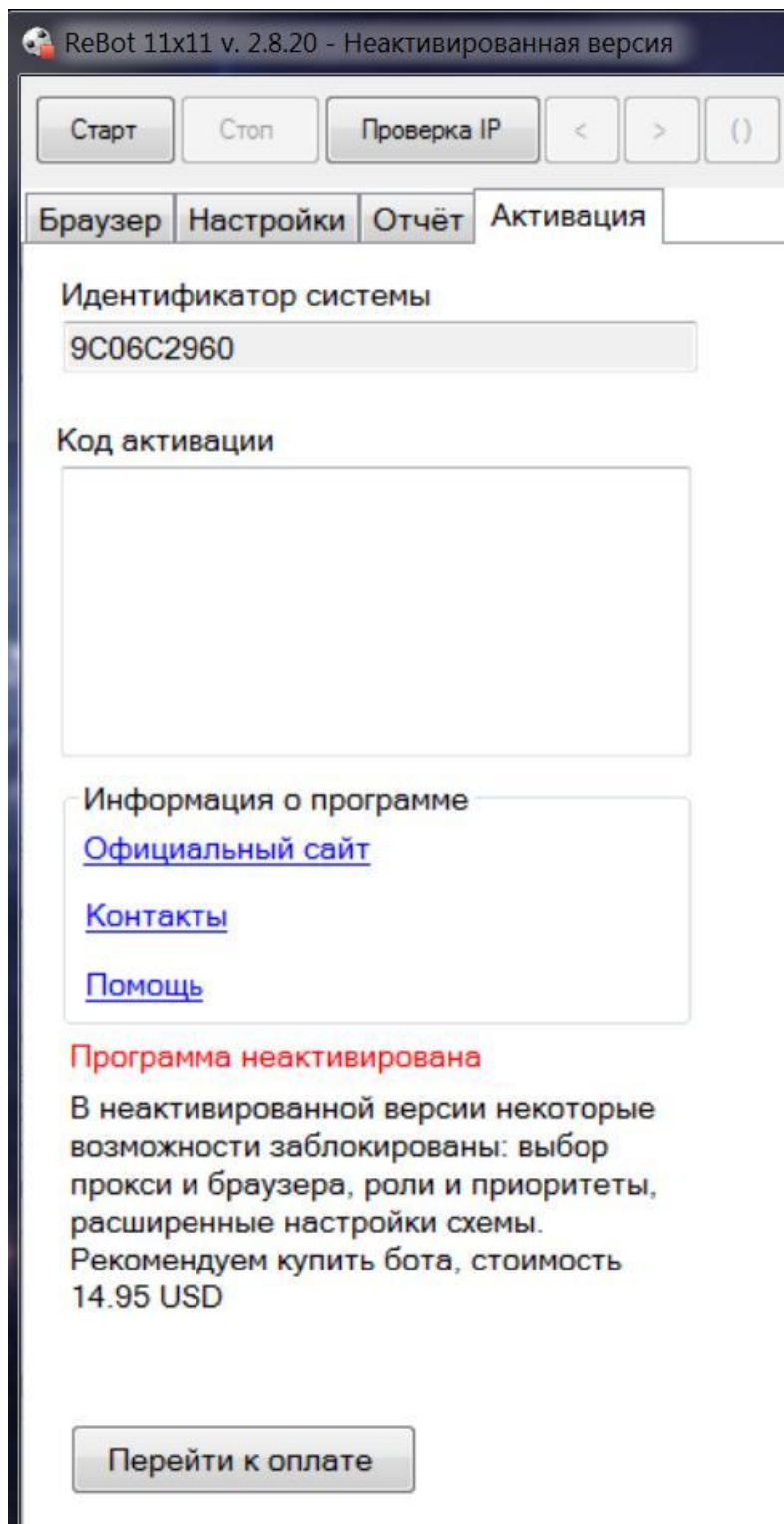
Бот может **показывать статистику последних игр**, после каждого матча заглядывать в архив и считать число побед, ничей и поражений. В дополнение к этому бота можно остановить **при количестве поражений подряд**. Удобная опция в случае непредвиденных ситуаций с командой.

Позволять диалоговые окна с сайта в режиме остановки бота (напр. для ручного повышения умений в тренировке)

Бот по-умолчанию закрывает все ошибки с сайта, включая ошибки javascript. Из-за этого в частности бывает невозможно из бота, в режиме остановки, менять многократные значения в тренировке игроков. Можно **позволять диалоговые окна** и включить режим ошибок, однако наряду с возможностью тренировать игроков, возникнут также вылезающие окна. Следует переоткрывать бот при изменении этой опции.

3 Активация

Для активации скрытых возможностей бота следует произвести оплату через вкладку активация:



Просто нажмите на кнопку **Перейти к оплате** и откроется ссылка оплаты в браузере на сайте rebot.org:

rebot.org/order.php?id=9C06C2960

Купить ReBot 11x11 можно различными способами: Webmoney, Яндекс.Деньги и другие (Visa, Mastercard, Приват, Сбербанк и др) через InterKassa:

ID:
9C06C2960

Email:
mymail@mail.ru

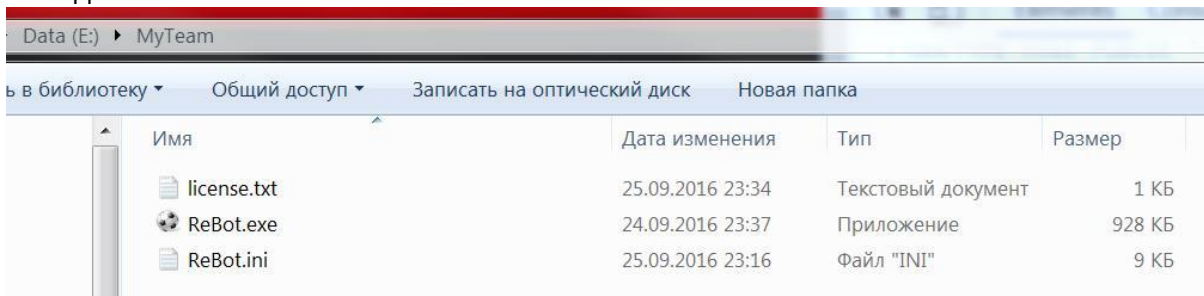
WebMoney (14.95 wmz)
 Яндекс.Деньги (1050.18 руб.)
 InterKassa (Visa, Mastercard, Приват, Сбербанк и др)

Оплатить

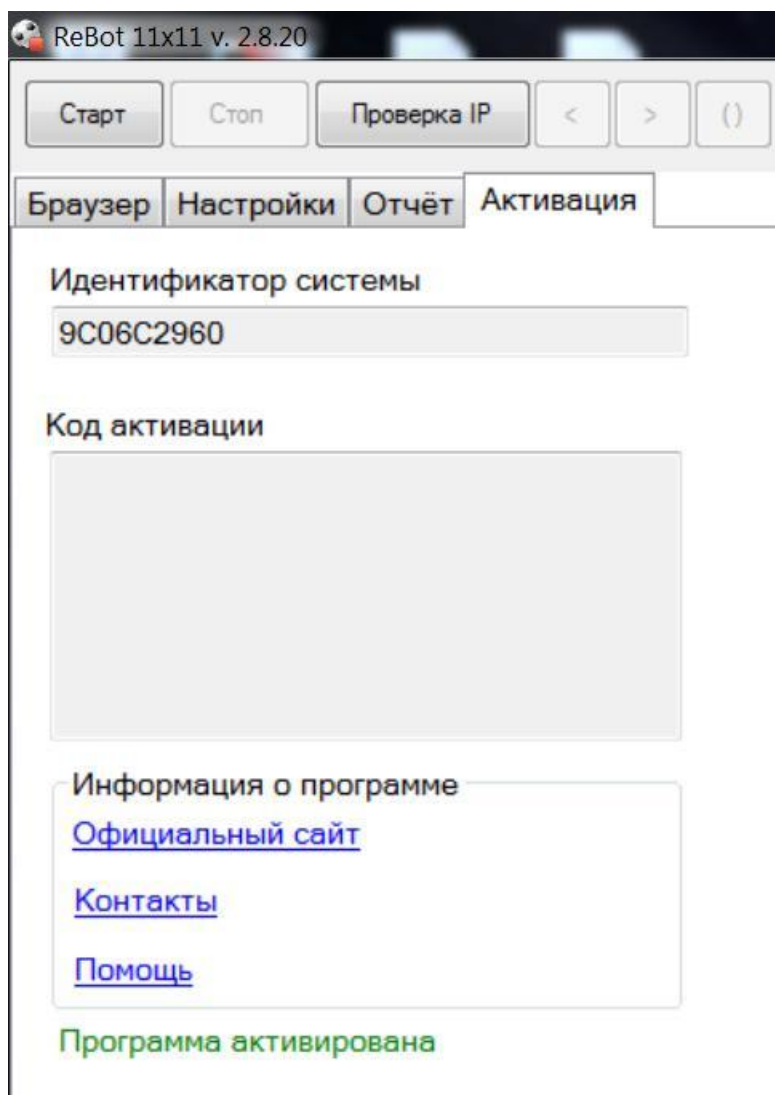
Идентификатор системы будет вписан. Впишите свой email, выберите способ оплаты и нажмите "Оплатить".

После успешной оплаты вы вернётесь на сайт и получите ключ. Ключ должен также придти на email. Если вы уже покупали бот по этому идентификатору, то впишите идентификатор и email с которого оплачивали и нажмите оплатить. Сайт покажет ваш ключ.

После получения ключа его следует ввести в боте, в поле **Код активации**. Или можно создать файл license.txt и вставить ключ в него. Файл должен находиться в папке с ботом.



После этого бот будет запускаться активированным и все скрытые возможности будут открыты:



4 Устранение неисправностей

Ниже представлены некоторые проблемы, которые могут возникать у пользователей и способы их решения.

1. Большинство проблем связаны с нестабильной работой Internet Explorer.

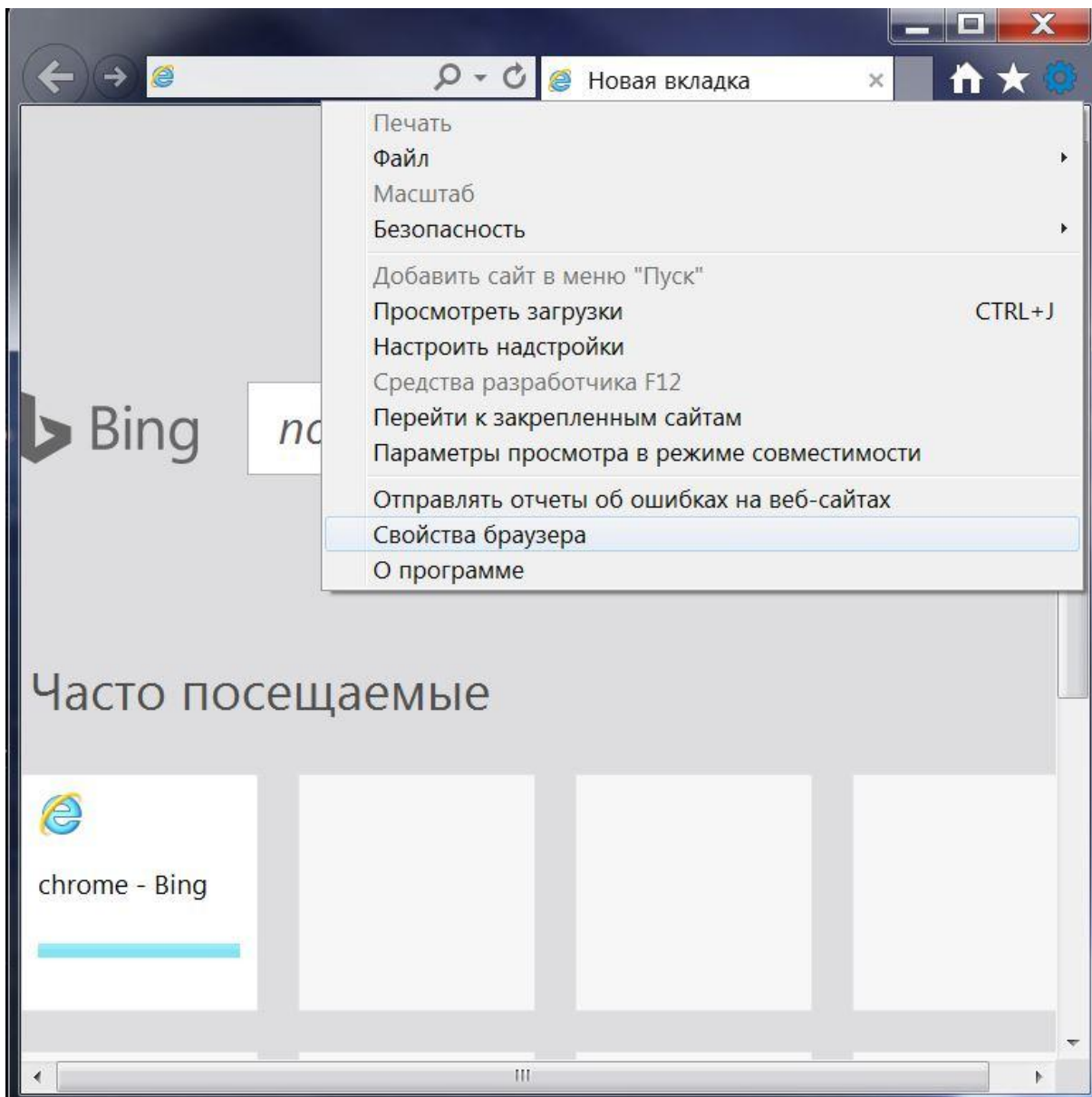
Проблема:

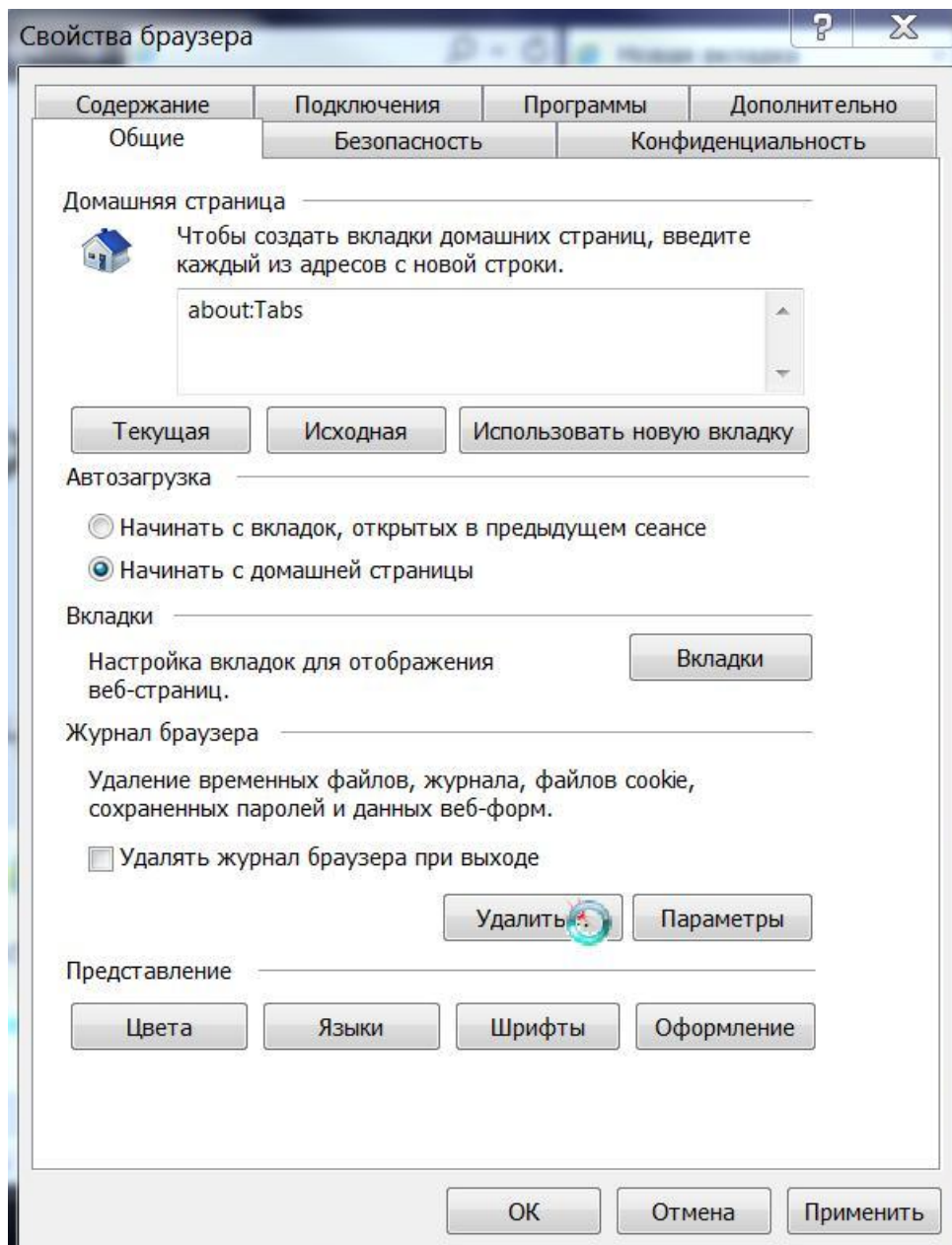
- Бот играет очень медленно, тормозит
- Некоторые картинки на сайте не видны
- Бот не отправляет состав

Решение: Удалить кеш и Сбросить настройки Internet Explorer

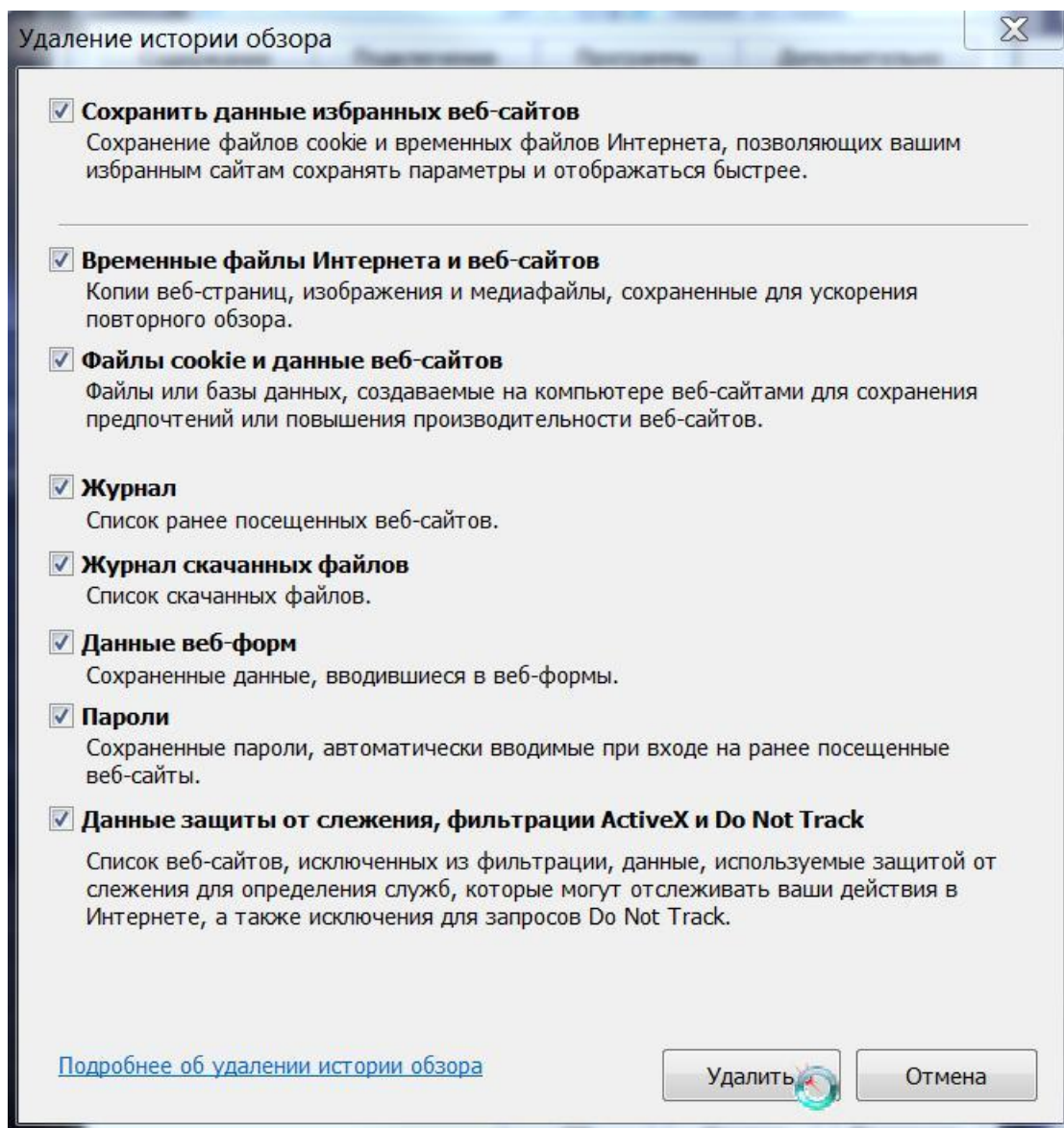
1.1 Сначала удаляем кеш:

Internet Explorer - Свойства браузера - Общие - Удалить:

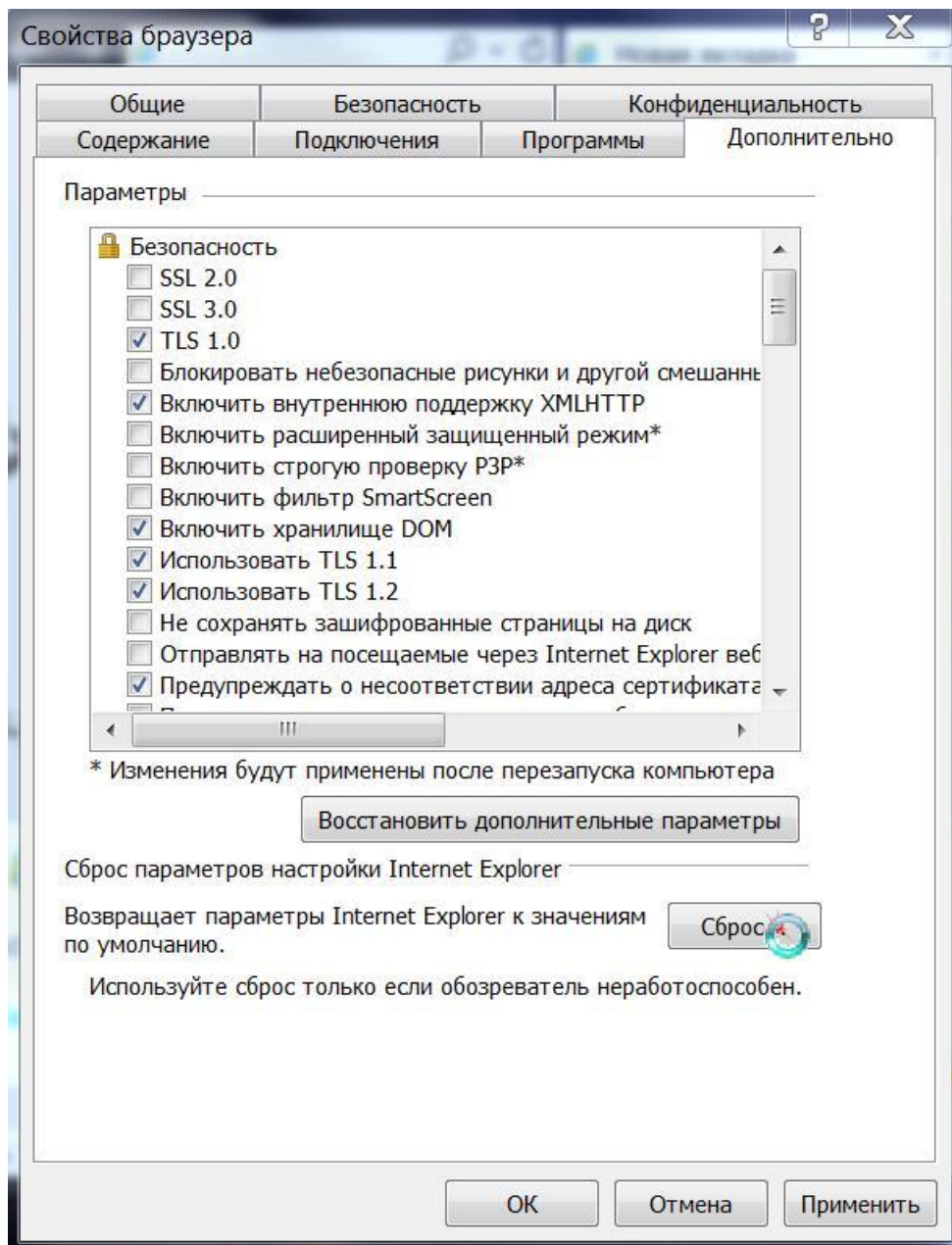




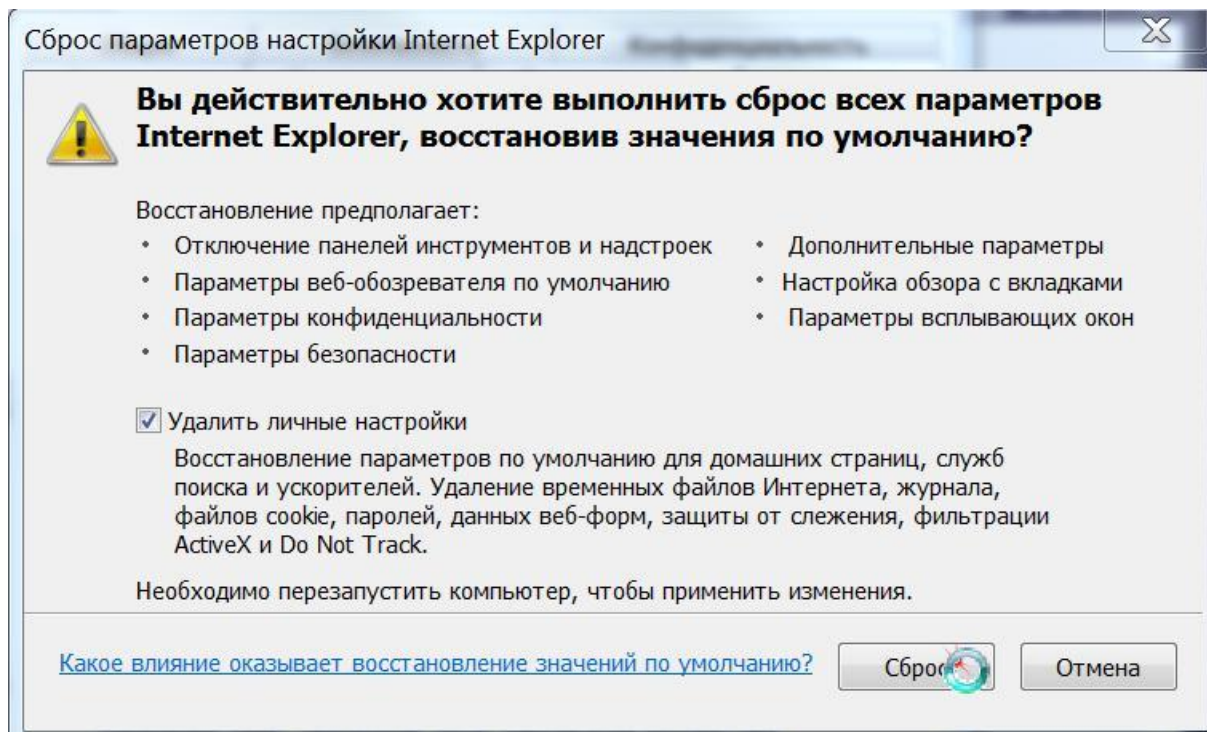
Выбрать в следующем все галочки и нажать **удалить**:



1.2 Делаем **Сброс настроек**, Internet Explorer - Свойства браузера - Дополнительно - Сброс:



В следующем окне выбрать галочкой **Удалить личные настройки** и нажать кнопку **Сброс**:



После этого закрывает браузер. Может понадобиться перезагрузка компьютера.

2. Бот не видит Flash

Проблема:

- В боте не открывается Flash билдер

Решение:

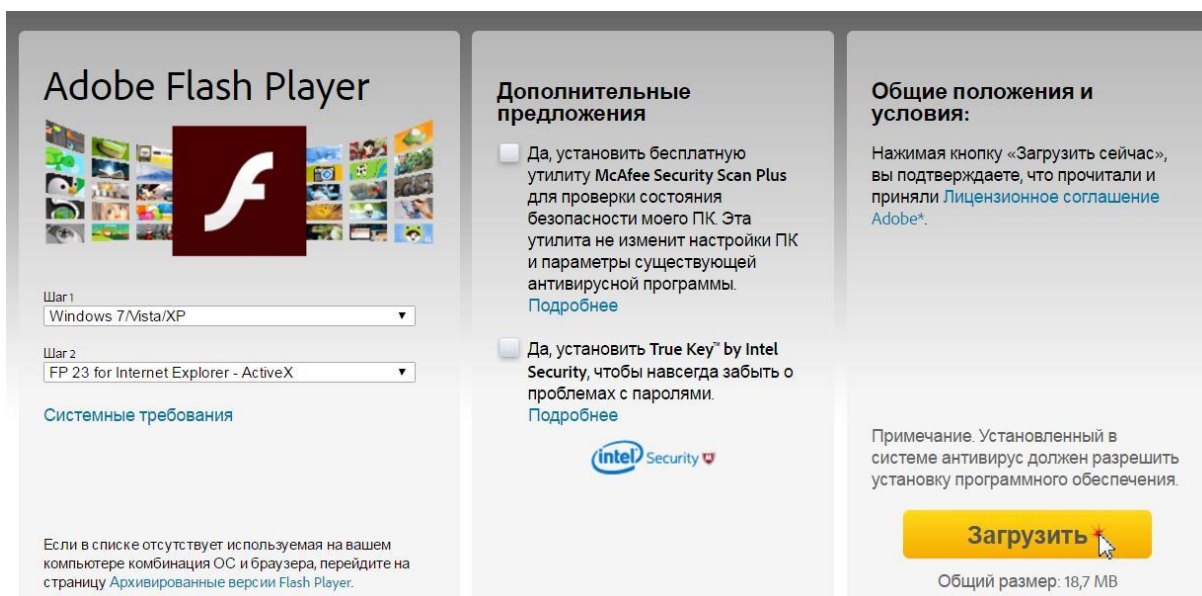
Внимание: для игры 11x11 должен быть установлен Flash Player для Internet Explorer (IE). Если вы нормально играете в браузере IE, выставляете состав, то и бот сможет. Просто проверьте, что других каких-то проблем нет, поиграв вручную в IE.

На некоторых версиях новых Windows IE уже нет, но библиотеки Trident по прежнему в системе. Попробуйте поиграть в окне остановленного бота.

Скачать Flash Player для IE можно отсюда:

<https://get.adobe.com/ru/flashplayer/otherversions/>

Выбрать Windows 7 и Flash Player for Internet Explorer - ActiveX, снять галочки с установки McAfee и True Key, нажать загрузить.



Загруженный файл нужно запустить и он установит Flash Player.

3. Неверная настройка бота. Пользователи иногда вставляют в поля бота недопустимые значения. В результате:

Проблемы:

- Бот открывается с ошибкой
- Бот не отправляет состав, выходит ошибка, "значение вышло за пределы массива"
- Бот останавливается, в error.log появляются записи ошибок

Решение:

Скорее всего ошибки в файле rebot.ini. Наиболее частыми ошибками являются точки вместо запятых в перечислениях, более высокие значения, чем нужно и т.д.

Для проверки, закройте бот, переименуйте rebot.ini на другое имя, например rebot_bak.ini и запустите бот. Бот создаст новый rebot.ini. Введите только логин и пароль и проверьте, как он играет.

4. Проблемы с модемом.

Проблемы:

- У бота возникает черный/серый экран, ничего не видно
- Не играет бот напрямую, только через прокси

Решение:

Перезагрузите модем/роутер.

5. Бот очень долго останавливается на каждой странице

Проблемы:

- Бот кажется чересчур заторможенным
- Бот играет с задержками до 30 секунд

Решение:

В новых версиях эта проблема решена. Проверьте, что используется последняя версия.

6. Бот не может выставить игроков на поле

Проблема:

- Номера игроков повторяются

Решение:

Обычно бот пишет в отчёте, что номера повторяются. Следите за отчётом, следите за уникальностью номеров, особенно при частом использовании аренды.

7. Бот перескакивает на другой аккаунт и останавливается

Проблема:

- При использовании нескольких ботов один аккаунт пересекается с другим

Решение:

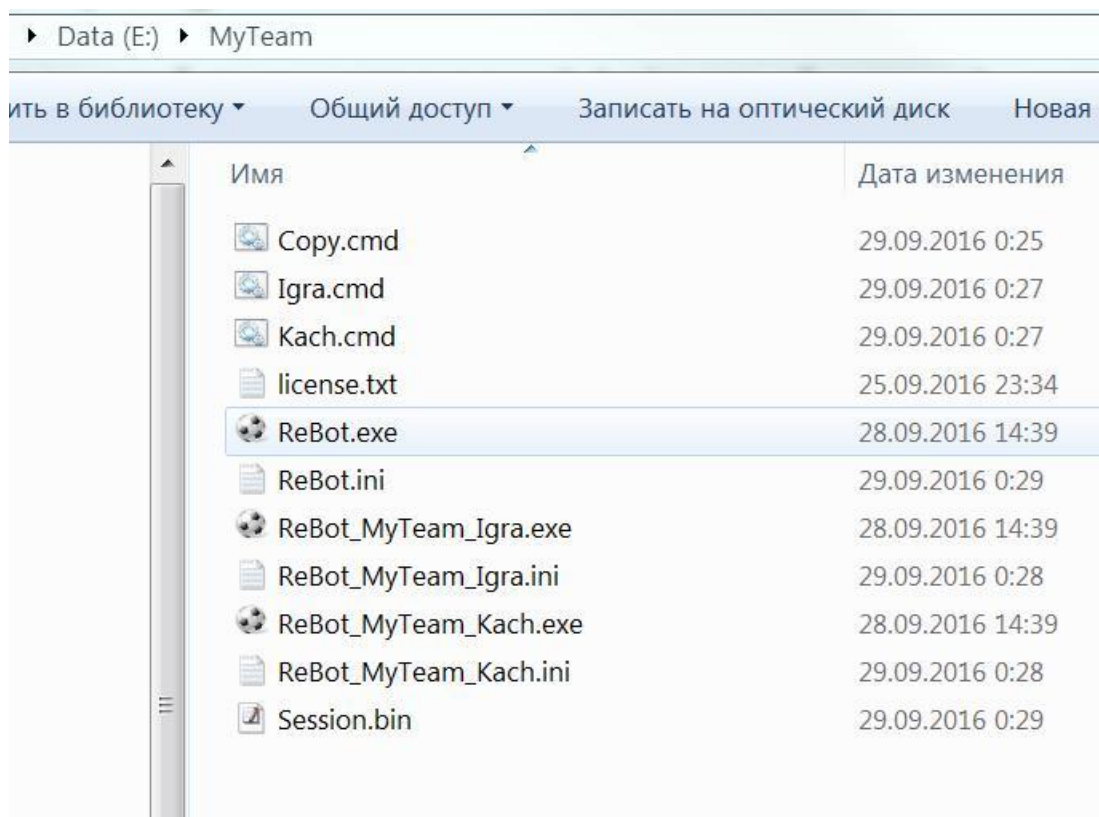
1. Удалите кеш и сделайте сброс настроек
2. Смотрите: [Безопасность](#)

5 Дополнительные возможности

1. Использование множества ботов

Для удобства использования множества ботов можно использовать несколько дополнительных возможностей для удобства пользования.

На скриншоте вариант для продвинутых пользователей:



Как
види
те
есть
возм
ожн
ость
быст
ро
разд
елит
ь бот
по
роля
м,
созд
ав
разн

ые версии настроек под игру в полную силу, или кач молодых игроков:

Copy.cmd - нужен для копирования новой версии ReBot.exe в файлы ReBot_MyTeam_Igra.exe и ReBot_MyTeam_Kach.exe

Igra.cmd выключает работающий бот ReBot_MyTeam_Kach и запускает ReBot_MyTeam_Igra

Kach.cmd выключает работающий бот ReBot_MyTeam_Igra и запускает ReBot_MyTeam_Kach

license.txt - общая лицензия для всех файлов, не нужно вводить ключ активации.

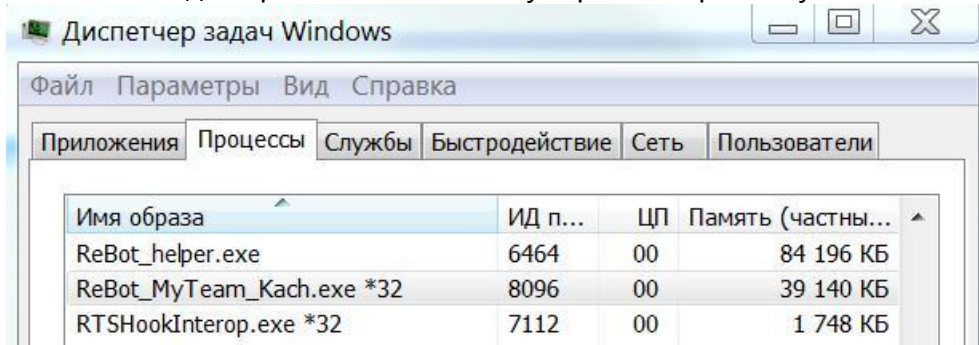
ReBot.exe и ReBot.ini - просто шаблоны. Они не используются для игры.

ReBot_MyTeam_Igra.exe и ReBot_MyTeam_Igra.ini - файлы для игры в полную силу команды

ReBot_MyTeam_Kach.exe и **ReBot_MyTeam_Kach.ini** - файлы для игры в кач команды

Session.bin - файл сессии для быстрого логина без ввода логина и пароля

Кроме того в диспетчере задач можно будет увидеть сразу что за бот запущен: какая команда играет и что она какую роль (играет MyTeam - она качается):



Copy.cmd:

```
@echo off
copy ReBot.exe ReBot_MyTeam_Igra.exe
copy ReBot.exe ReBot_MyTeam_Kach.exe
```

Igra.cmd:

```
@echo off
taskkill /f /im ReBot_MyTeam_Kach.exe
taskkill /f /im ReBot_MyTeam_Igra.exe
TIMEOUT 1 /nobreak
start "" "ReBot_MyTeam_Igra.exe"
```

Kach.cmd

```
@echo off
taskkill /f /im ReBot_MyTeam_Kach.exe
taskkill /f /im ReBot_MyTeam_Igra.exe
TIMEOUT 1 /nobreak
start "" "ReBot_MyTeam_Kach.exe"
```

Файлы **ReBot_MyTeam_Igra.exe** и **ReBot_MyTeam_Kach.exe** создаются запуском

Copy.cmd

Файлы **ReBot_MyTeam_Igra.ini** и **ReBot_MyTeam_Kach.ini** нужно создать вручную один раз из ReBot.ini.

Session.bin необязателен, если хотите, то он создаётся из любого запущенного, залогиненного на сайт бота, из секции Сессии - **Сохранить сессию**. И поставить галочку **Использовать сессию** во всех используемых конфигурациях.

Альтернативно вместо **Igra.cmd** и **Kach.cmd** можно использовать удаленное управление:

Ботов 2, они оба запущены.

Один на аккаунте myIgra@mail.ru, второй на аккаунте myKach@mail.ru. На одном стартуем, на втором останавливаем.

2. Онлайн сервисы ReBot.org

[Быстрая выдача спецумений](#) - Позволяет быстрее распределить бесплатные спецумения новым игрокам.

[Подсчёт опыта игроков](#) - Подсчитывает опыт на игроках. Позволяет вычислить его стоимость.

[Помощь](#) - Актуальная версия руководства и ответы на часто задаваемые вопросы

[Управление командами](#) - Удаленное управление командами

6 Безопасность

При игре на одном сервере несколькими аккаунтами Вы должны обязательно сделать соответствующие настройки в браузере Internet Explorer - Свойства браузера - Конфиденциальность - Дополнительно:

