

БОТ 4.0

Инструкция для работы с автокликером (ботом) для игры
Asphalt Legends (WINDOWS – версия)

СОДЕРЖАНИЕ

1	Возможности бота	2
2	Системные требования	3
3	Установка AutoHotkey	3
4	Настройка АВТОМАТИЧЕСКОГО ПЕРЕЗАПУСКА ИГРЫ	4
5	Настройка скриншотов	5
6	Настройка скриншотов в папке NETWORK	5
7	Настройка скриншотов папки CARSELECT \ LEAGUE	6
8	Настройка скриншотов папки \CARSELECT \ WorldSeries	7
9	Настройка скриншотов папки CARSELECT \ LIMITED	8
10	Настройка скриншотов папки RUN	9
11	Настройка скриншотов в папке GameOver	10
12	Настройка скриншотов в папке GameOver \ Free Pack	11
13	Настройка скриншотов в папке CarHUNT	13
14	Настройка скриншотов в папке CarHUNT \ CarRUN	15
15	Видео уроки по настройке бота	15

1. Возможности бота

Бот самостоятельно управляет автомобилем в игре Asphalt Legends

Бот может катать в следующих режимах:

- **Сетевая игра** (например «МИРОВАЯ СЕРИЯ»), где выбор автомобилей происходит в зависимости от занимаемой лиги: Бронза, Серебро, Золото, Платина, Легенда
- **Сетевая игра** (например «ОГРАНИЧЕННАЯ СЕРИЯ»), где выбор автомобилей не зависит от занимаемой лиги, как правило там присутствуют несколько автомобилей максимальной комплектации.
- **Охота за тачкой**

Бот может катать как в одном из выбранных режимах, так и в нескольких.

Если выбрано несколько режимов, бот в них катает по заданным интервалам времени.

Теперь Бот выбирает любые автомобили!

Охоту за тачкой бот катает на нескольких автомобилях!

Бот может непрерывно катать Охоту за тачкой и покупать билеты за токены.

Приоритет режимов следующий:

1. Охота за тачкой (устанавливаем таймер)
2. Нижняя сетевая игра (ограниченная серия) (устанавливаем таймер)
3. Верхняя сетевая игра (мировая серия)

Пример.

Если пользователь выбрал все три режима, то сначала бот будет катать Охоту за тачкой, пока не кончатся билеты, и тогда бот включит таймер (90 минут) и перейдёт катать нижнюю сетку. Через 90 минут бот снова начнёт катать Охоту за тачкой.

Если у бота не получается запустить Охоту за тачкой (кончились билеты) или Нижнюю сетку (кончилась заправка), то бот переходит в верхнюю сетку и катает в ней до тех пор, пока не сработает таймер для Охоты или для Нижней сетки.

У режима Охота за тачкой – самый высокий приоритет! Поэтому, независимо, где катает бот (в нижней сетке или в верхней сетке), как только срабатывает таймер для Охоты – бот сразу переходит в этот режим и пытается запустить Охоту.

2. СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Бот работает в операционной системе Windows 10 x 64

Разрешение экрана Full HD (1920x1080)

3. Установка AutoHotkey

Перед использованием бота необходимо установить дополнительную программу AutoHotkey.

Установочный дистрибутив программы находится в папке с ботом, но при желании Вы можете скачать самостоятельно новую версию:

<https://www.autohotkey.com/>

<https://www.autohotkey.com/download/ahk-install.exe>

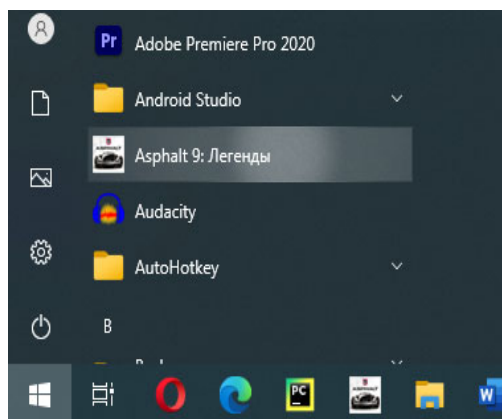
4. Настройка АВТОМАТИЧЕСКОГО ПЕРЕЗАПУСКА ИГРЫ

Бот умеет самостоятельно выключать и перезапускать игру, если гонка не началась в течении 2 минут.

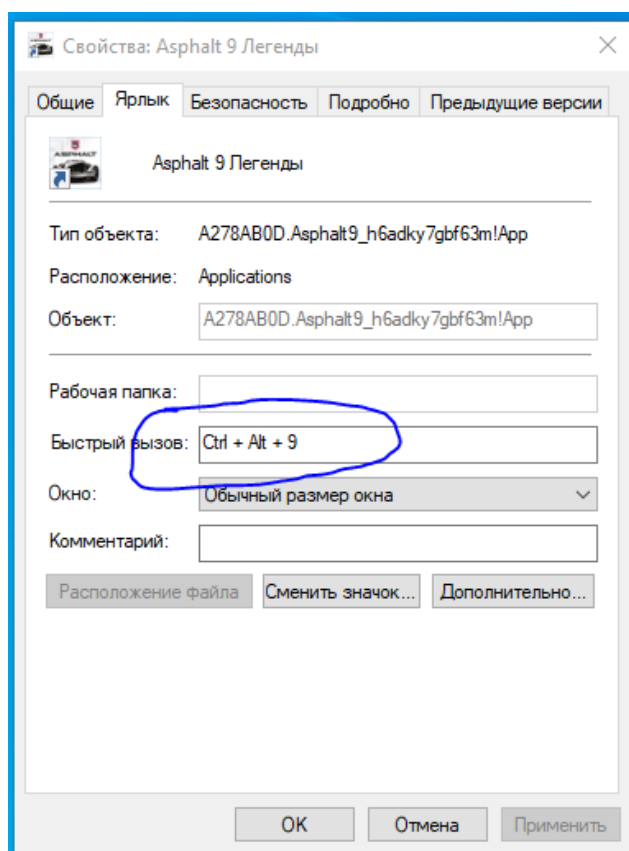
Чтобы бот мог самостоятельно запускать игру необходимо создать ярлык игры на рабочем столе и в свойствах ярлыка прописать клавиши быстрого вызова Ctrl+Alt+9

Поясняю.

Чтобы создать ярлык, нажимаем кнопку ПУСК , и перетаскиваем **левой** кнопкой мыши ярлык игры на рабочий стол:



Затем на рабочем столе щелкаем **правой** кнопкой мыши по ярлыку игры и в появившемся списке выбираем СВОЙСТВА. И прописываем клавиши быстрого вызова:



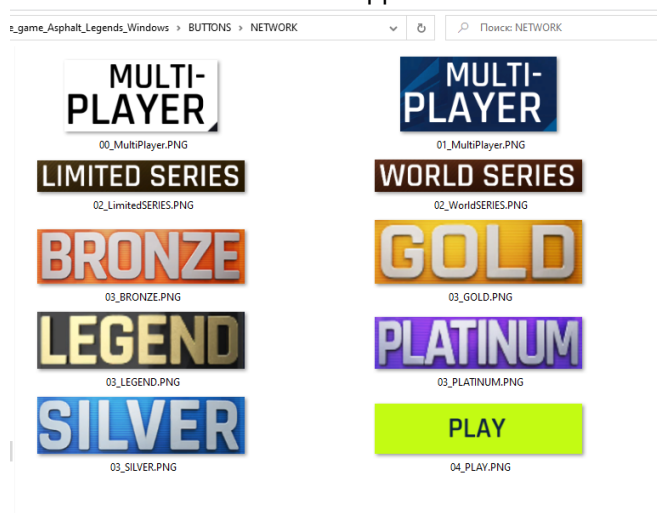
5. Настройка скриншотов

Необходимо сделать скриншоты для кнопок игры, а также для автомобилей. Скриншоты находятся в папке BUTTONS. Там есть несколько разных папок, о которых дальше пойдёт речь.

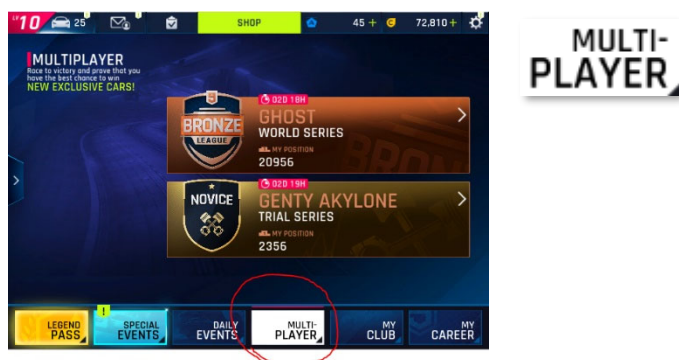
Скриншоты необходимо вырезать точно так же как в имеющихся образцах! Имена скриншотов должны совпадать с образцами, если иное не указано дополнительно.

6. Настройка скриншотов в папке NETWORK (МУЛЬТИПЛЕЙЕР)

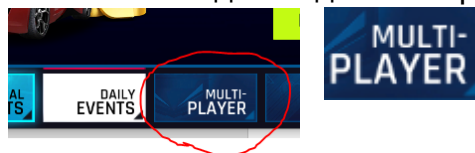
Внешний вид папки:



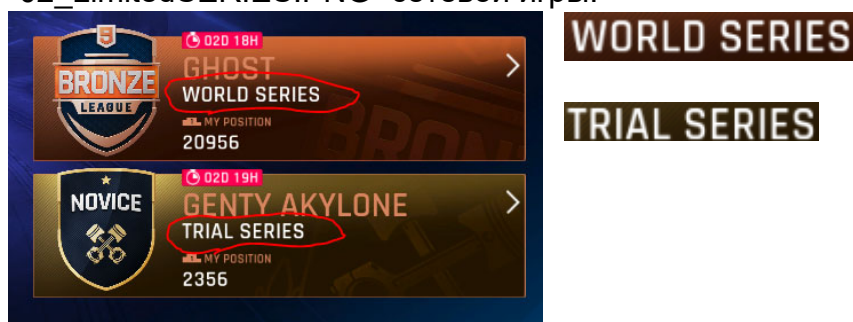
Сначала необходимо сделать скриншоты кнопки "00_MultiPlayer.PNG" на белом фоне:



Затем необходимо сделать скриншоты кнопки "01_MultiPlayer.PNG" на синем фоне:

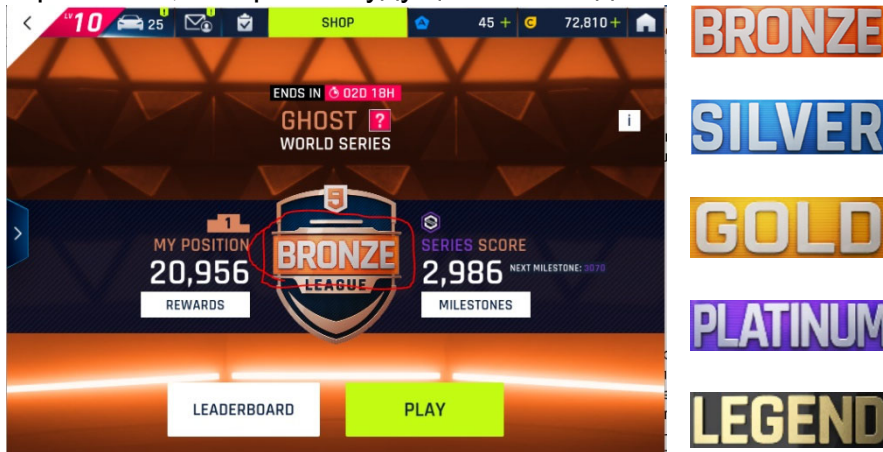


Затем надо сделать скриншоты с названием верхней "02_WorldSERIES.PNG" и нижней "02_LimitedSERIES.PNG" сетевой игры:

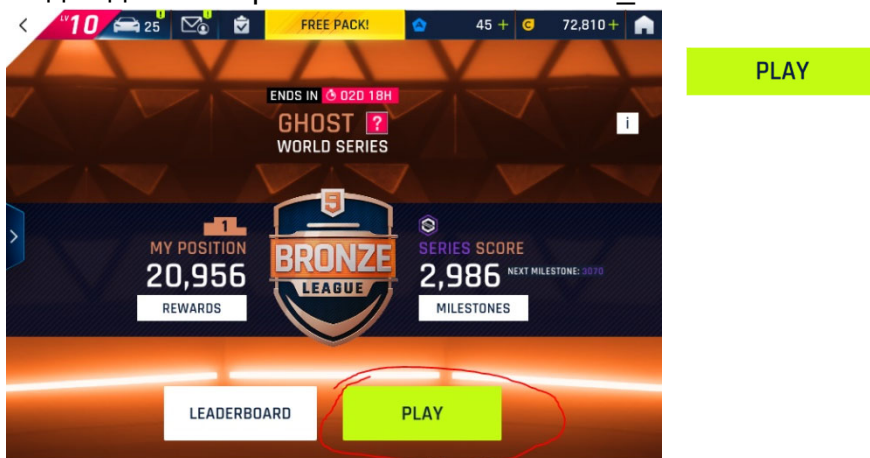


Затем надо сделать скриншоты с названиями лиг “03_BRONZE.PNG”, “03_SILVER.PNG”, “03_GOLD.PNG”, “03_PLATINUM.PNG”, “03_LEGEND.PNG”.

Если у Вас пока нет золотой, платиновой, легендарной лиги, то пока оставьте мои скриншоты, которые в будущем необходимо заменить:



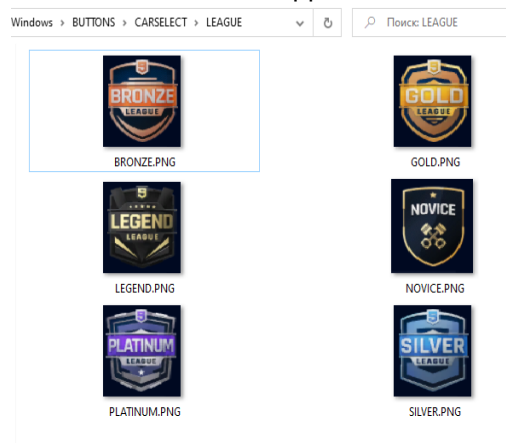
Надо сделать скриншот кнопки PLAY “04_PLAY.PNG”:



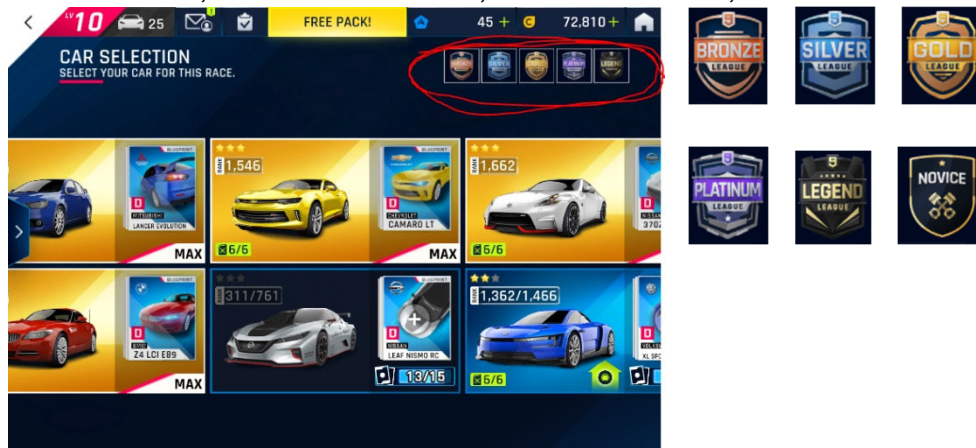
После этого можно запустить бота и посмотреть, сможет ли он зайти в сетевую игру и нажать кнопку PLAY. Если бот справился с этой задачей, переходим к настройке скриншотов следующей папки.

7. Настройка скриншотов папки CARSELECT \ LEAGUE

Внешний вид папки:

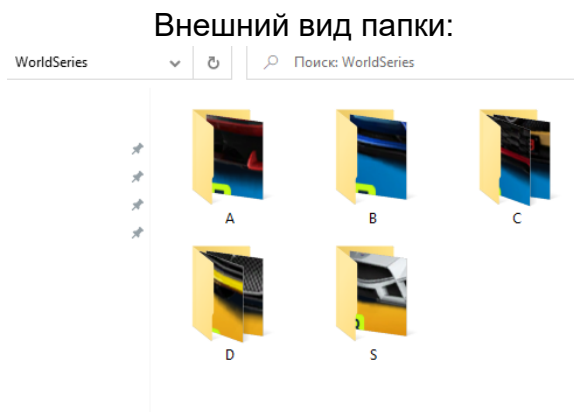


Сначала необходимо сделать скриншоты всех лиг: “BRONZE.PNG”, “SILVER.PNG”, “GOLD.PNG”, “PLATINUM.PNG”, “LEGEND.PNG”, “NOVICE.PNG”:



Если у Вас пока нет скриншота “NOVICE.PNG”, то оставьте мой, когда появится нижняя сетевая игра с таким скриншотом, то вы его сделаете.

8. Настройка скриншотов папки \CARSELECT \ WorldSeries



Здесь находятся скриншоты автомобилей для верхней сетевой игры, в которой автомобили выбираются в зависимости от занимаемой лиги (бронза, серебро, золото...).

Папка D – автомобили бронзовой лиги
 Папка C – автомобили серебряной лиги
 Папка B – автомобили золотой лиги
 Папка A – автомобили платиновой лиги
 Папка S – автомобили легендарной лиги

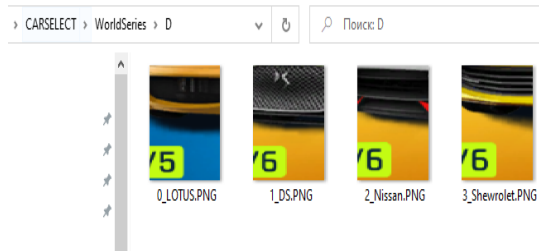
В каждую папку мы помещаем любое количество автомобилей.
 Желательно выбирать самые быстрые автомобили!

ВНИМАНИЕ! КАК ПРАВИЛЬНО КАДРИРОВАТЬ СКРИНШОТ АВТОМОБИЛЯ!



Скриншот автомобиля делается приблизительно в пропорции 2х3 !!!
 Ширину и высоту определяем по размерам зеленого прямоугольника!!!

Сначала необходимо сделать скриншоты автомобилей, которые будут катать в бронзовой лиге (папка D):



Аналогично добавляем автомобили для серебряной, золотой, платиновой, легендарной лиги.

Имена скриншотам автомобилей даём любые, желательно, чтобы самые быстрые автомобили были первыми в списке.

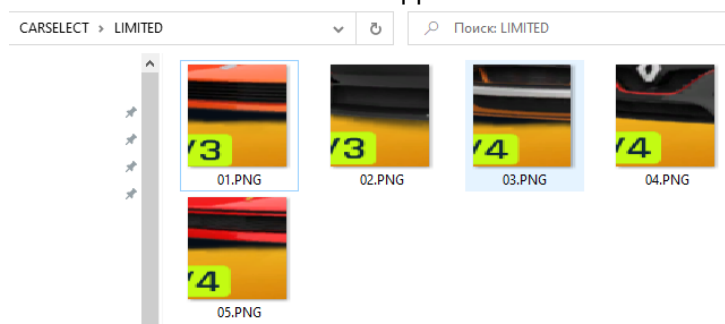
Пример, названия файлов скриншотов автомобилей:

- Папка D (бронзовая лига):
0_Lotus.png
1_DS_AUTO.png
2_NISSAN_nismo
- Папка C (серебряная лига):
0_Hussaria.png
1_Acura.png
2_Pininfarina.png
3_DodgeViper.png
4_BMW_M4.png

И т.д.

9. Настройка скриншотов папки CARSELECT \ LIMITED

Внешний вид папки:



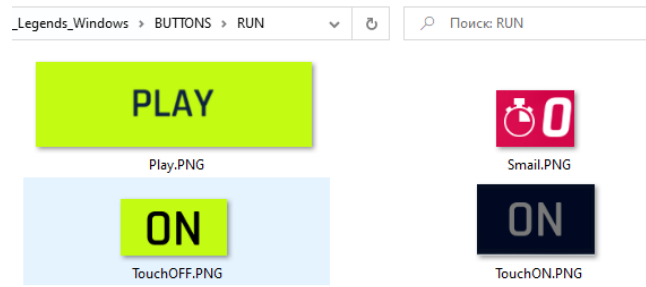
Здесь лежат скриншоты автомобилей, которые участвуют в нижней сетевой игре (ограниченная серия). Там обычно находится около 10 автомобилей.

Необходимо сделать скриншоты только самых быстрых автомобилей. Имена файлов – любые. Самые быстрые автомобили должны быть первыми в списке.

Здесь также присутствует значок “NOVICE.PNG”, который необходимо поместить в папку CARSELECT \ LEAGUE (об этом было подробно сказано выше).

10. Настройка скриншотов папки RUN

Внешний вид папки:



Здесь лежат скриншоты, запускающие гонку.

Сначала надо сделать скриншот "Play.PNG"



При создании скриншота надо поймать момент, когда он не переливается.

Он должен быть равномерно заполнен светлозелёным цветом.

Затем надо сделать скриншот "TouchON.PNG"



Благодаря ему бот включает ТАЧ, если он выключен

Затем надо сделать скриншот "TouchOFF.PNG"



Благодаря ему бот видит, что уже включен ТАЧ

Ну а теперь надо сделать скриншот, по которому бот видит, что идёт игра!
Это “Smail.PNG”.

Во время гонки на экране отображаются красные песочные часы. Но они слишком маленькие, чтобы бот успевал их находить на экране, поэтому пришлось увеличить размер за счет захватывания цифры ноль вместе с часами.

Необходимо сделать скриншот этих часов с равномерным красным фоном, чтобы на нём отсутствовали деревья, дома, горы, облака и т.д.

Если у Вас разрешение экрана 1920x1080, то лучше оставьте мой скриншот часов, так как там уже сделан равномерный красный фон.

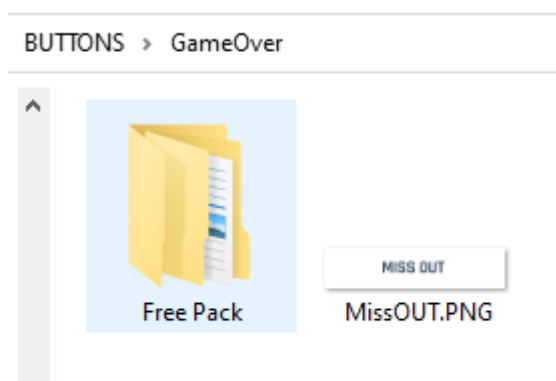


Вот так должен выглядеть “Smail.PNG”. Если цвет фона будет немного отличаться, то бот не найдёт его на экране и сделает вывод, что игра не началась или закончена.

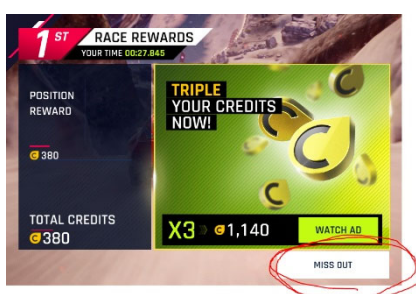
После нажатия на кнопку Play, бот ожидает появления значка “Smail.PNG” на экране в течении 80 секунд. Если значок появляется, то бот делает вывод, что началась игра, иначе он думает, что игра не началась. Затем Бот проверяет наличие этого значка на экране примерно каждые 5 секунд. Если бот не видит значок, значит игра завершена.

11. Настройка скриншотов в папке GameOver

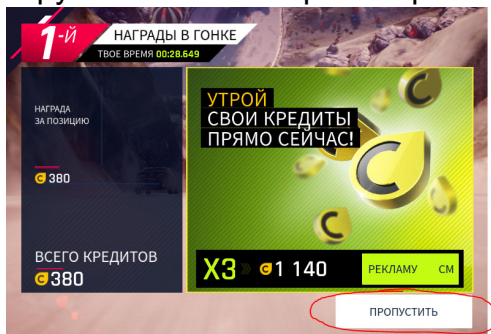
Внешний вид папки:



Сначала необходимо поместить в эту папку скриншот кнопки “MissOUT.PNG”, эта кнопка появляется почти всегда после окончания гонки:



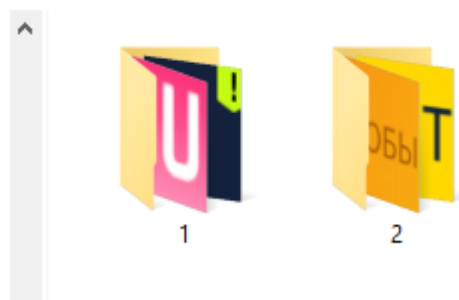
В русскоязычной версии игры кнопка “MissOUT.PNG” выглядит следующим образом:



12. Настройка скриншотов в папке GameOver \ Free Pack

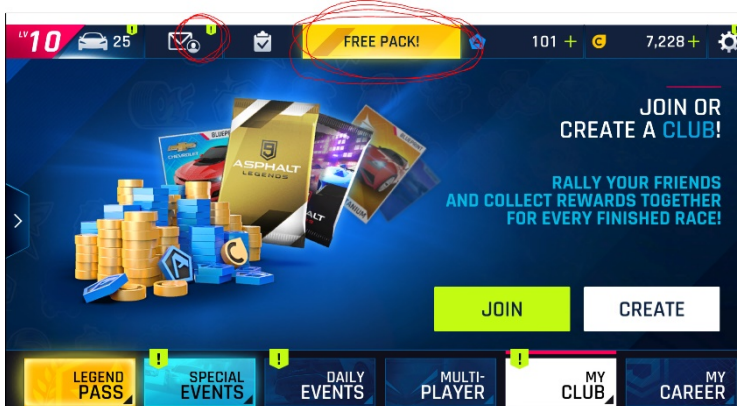
Внешний вид папки:

BUTTONS > GameOver > Free Pack



Бот может самостоятельно собирать бесплатные наборы, которые периодически появляются.

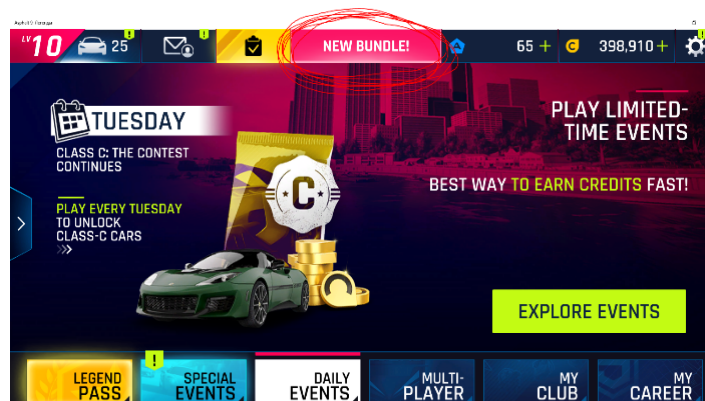
1. В папку **GameOver \ Free Pack \ 1** необходимо поместить все скриншоты, ведущие к бесплатным наборам, которые находятся вверху на **первой** главной странице. Имена даём любые, количество файлов неограничено.



FREE PACK!



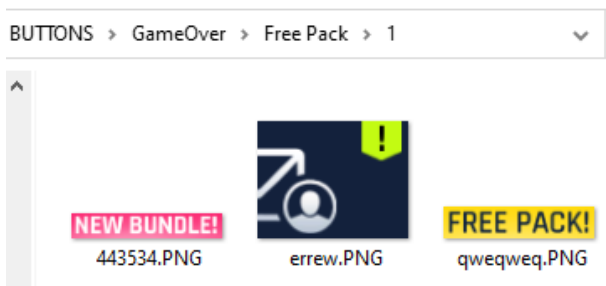
Обратите внимание, как я обрезал письмо.



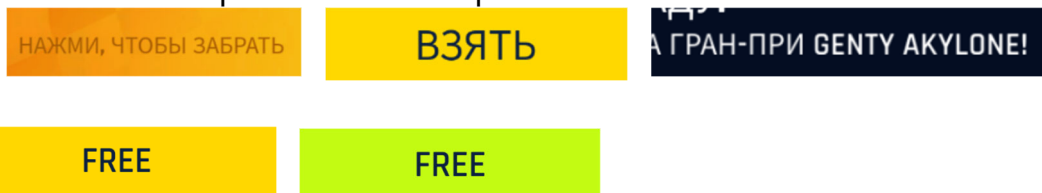
NEW BUNDLE!

Желательно поймать момент, когда эти кнопки будут залиты равномерным цветом.

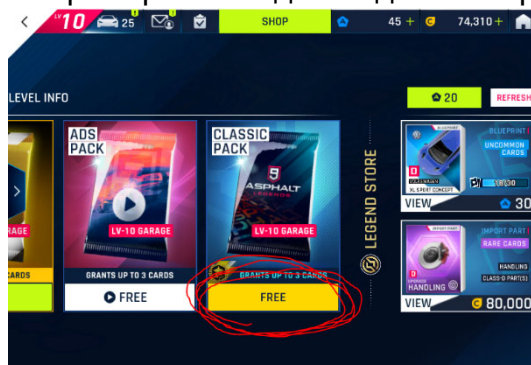
Внешний вид папки **GameOver \ Free Pack \ 1**



2. В папку **GameOver \ Free Pack \ 2** необходимо поместить все скриншоты кнопок, ведущие к сбору бесплатных паков. Имена – любые. Количество скриншотов – не ограничено:

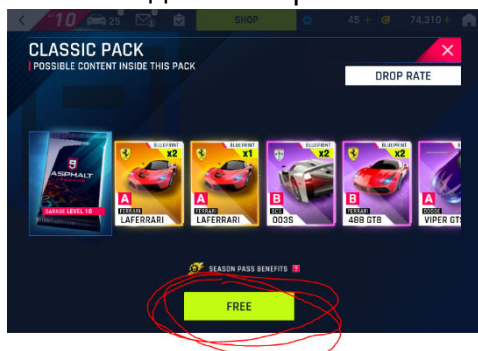


Например необходимо сделать скриншот "Free.PNG"



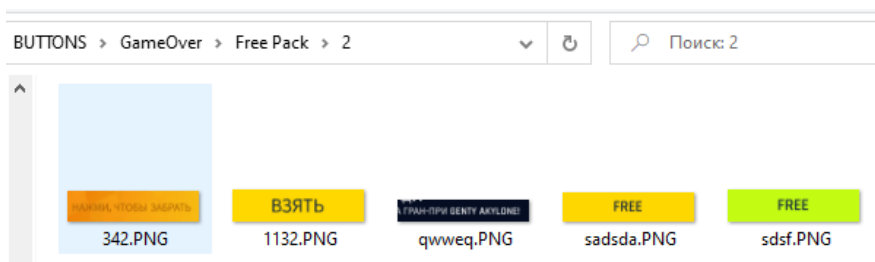
Желательно поймать момент, когда эта кнопка будет залита равномерным желтым цветом.

А также сделать скриншот "FreeGeen.PNG"



Желательно поймать момент, когда эта кнопка будет залита равномерным цветом.

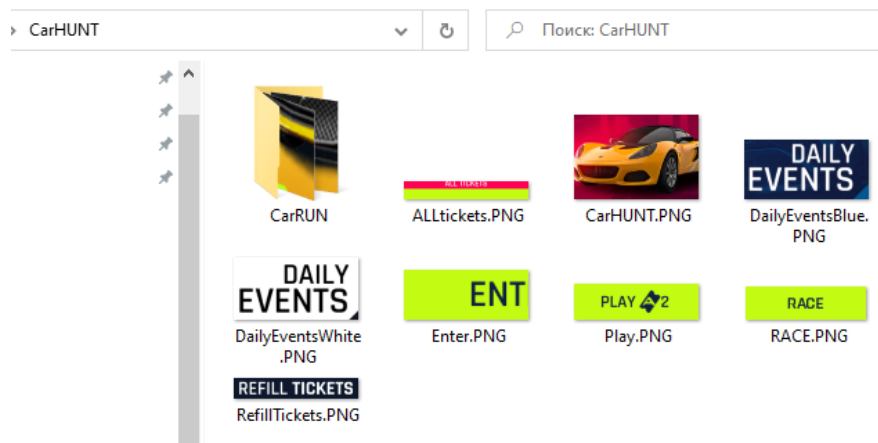
Внешний вид папки **GameOver \ Free Pack \ 2**



Если у Вас на экране пока нет таких кнопок, оставьте мои скриншоты, а потом не забудьте их заменить, иначе бот не будет самостоятельно собирать бесплатные наборы.

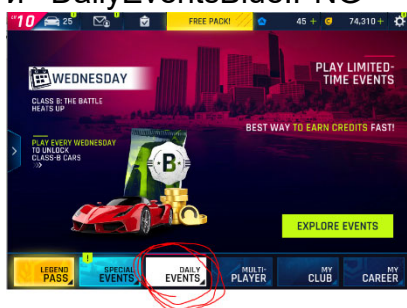
13. Настройка скриншотов в папке CarHUNT (ОХОТА ЗА ТАЧКОЙ)

Внешний вид папки:

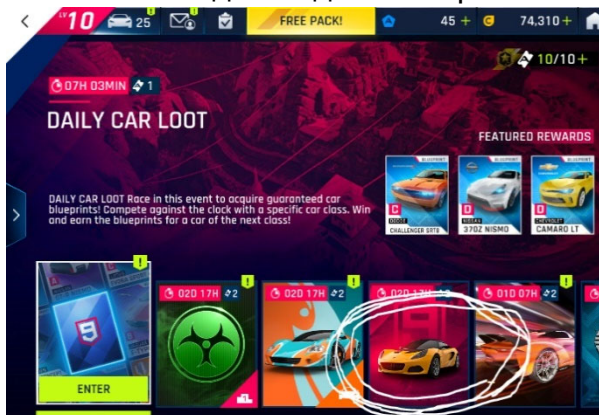


В этой папке находятся скриншоты для режима ОХОТА ЗА ТАЧКОЙ

Сначала необходимо сделать скриншоты белой и синей кнопок “DailyEventsWhite.PNG” и “DailyEventsBlue.PNG”

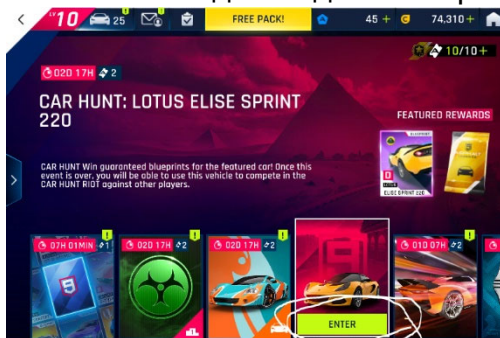


Затем необходимо сделать скриншот события ОХОТА ЗА ТАЧКОЙ “CarHUNT.PNG”



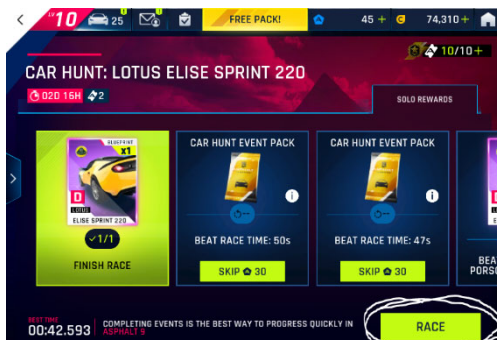
Здесь обрезаем автомобиль на свой вкус.

Затем необходимо сделать скриншот кнопки “ Enter.PNG”

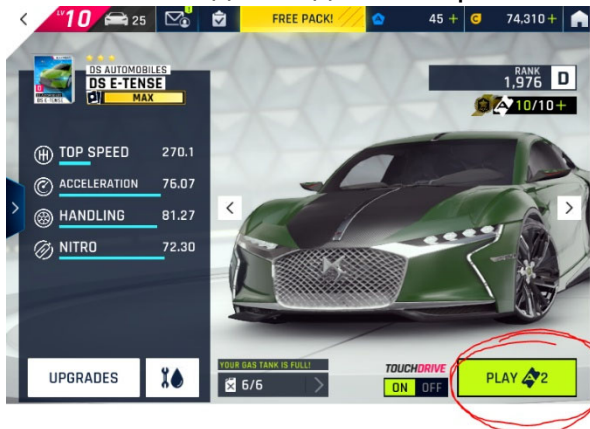


Рекомендую обрезать половину кнопки

Затем необходимо сделать скриншот кнопки “ RACE.PNG”

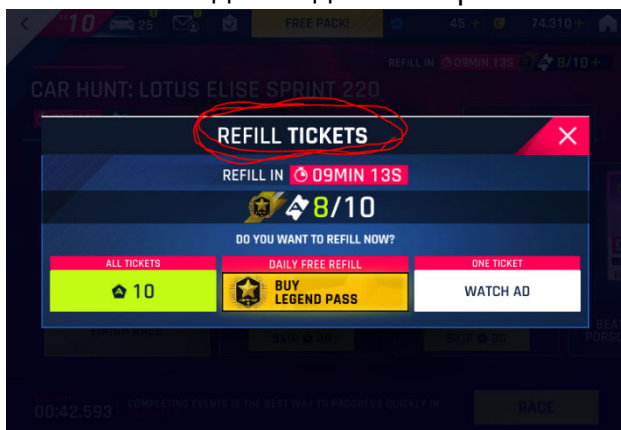


Затем необходимо сделать скриншот кнопки “ Play.PNG”



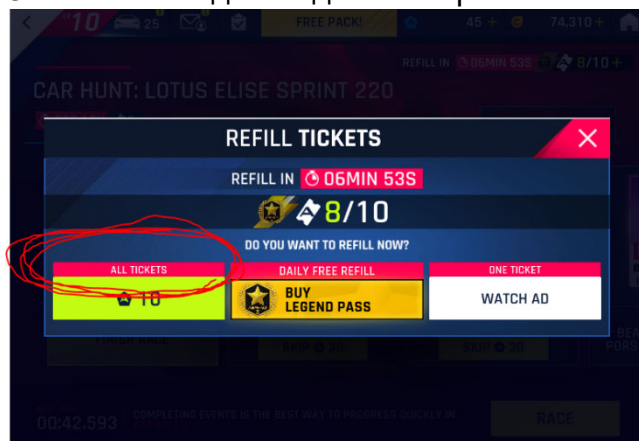
Обращаем внимание на равномерный зеленый фон, без бликов.

Затем необходимо сделать скриншот текстовой надписи “ RefillTickets.PNG”



Вырезаем только текст

Затем необходимо сделать скриншот кнопки "ALLtickets.PNG"



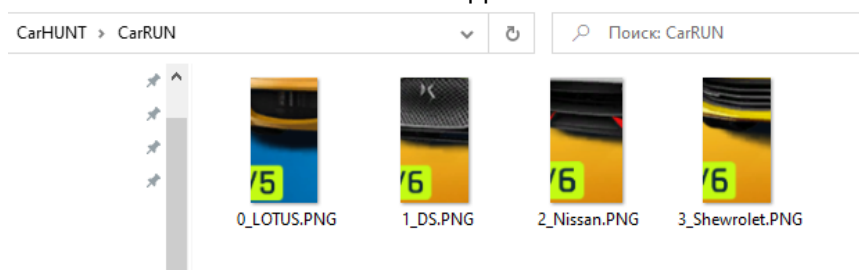
Вырезаем таким образом, чтобы зелёный прямоугольник был выше красного.

Цифры (стоимость, токены) не должны попасть в зону выделения

Ну а теперь переходим в папку CarHUNT \ CarRUN и добавляем любое количество автомобилей, которые будут катать Охоту за тачкой.

14. Настройка скриншотов в папке CarHUNT \ CarRUN

Внешний вид папки:



В эту папку добавляем скриншоты автомобилей, которые будут катать охоту.

Обрезаем автомобили аналогичным образом в пропорции 2х3.

Имена даём любые. Желательно, чтобы самые быстрые автомобили были первые в списке.

Например:

0_MAZDA.png

1_Lotus.png

1_DSauto.png

ВНИМАНИЕ! КАК ПРАВИЛЬНО КАДРИРОВАТЬ СКРИНШОТ АВТОМОБИЛЯ!



Скриншот автомобиля делается приблизительно в пропорции 2х3 !!!
Ширину и высоту определяем по размерам зеленого прямоугольника!!!

15. Видео уроки по настройке и тестированию бота

Видео инструкции по настройке, обсуждению, тестированию и различными экспериментами с ботом смотрите на соответствующем ютуб канале:

https://youtube.com/playlist?list=PLNW6eUpTV-FJiyEReW_qSdc0X8TURMIDE