FAA从入门到神殿

本文为README.md的简略版，旨在引导用户快速部署FAA，不包含更多复杂的进阶操作。

FAA是一款美食大战老鼠自动化工具，一键启动，刷光所有任务日常。

基于后台图像识别、自律放卡战斗，原创、开源、免费、绿色。

高度可自定义，共享配置自动抄作业，一键清空美食大赛，暴打高难地图不在话下。

下文以**FAAv1.0.0+**为例，请注意阅读的**本文档**和**README的版本**，默认**阅读下载的发行版（压缩包）中自带的**。

**为了您的体验**

**使用前请务必完整阅读本文档**

# 前置准备

## 支持的服务器

4399服，QQ空间服(非3366)，QQ游戏大厅服，请确认你的服务器在其中。

## 仅支持360游戏大厅作为启动器，请自行安装

## 下载，解压，打开FAA

### 在群文件中下载最新版本压缩包





### 右键解压它，得到下图文件夹，挪到**C盘之外的非中文路径**之下，不会解压请自行百度



### 打开解压后的文件夹，双击运行下图<点此一键运行.bat>



### 成功打开软件

## QQ空间渠道服额外步骤

如果你是<**QQ空间渠道服**>，需要额外进行截图

在电脑桌面右键 - 显示设置 - 缩放 - 调整为100%



进入下述路径，高版本可通过根目录的 直达用户自截.bat一键前往



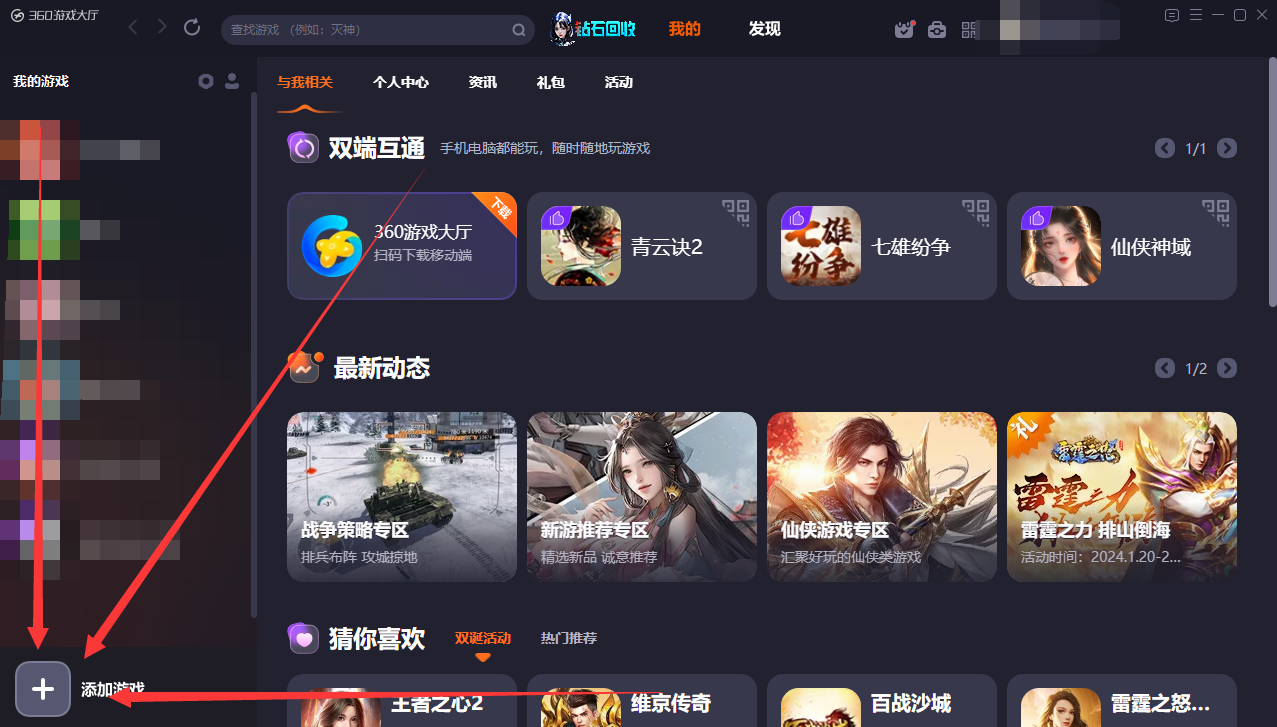
在QQ空间服的登陆界面，使用快捷登录，使用QQ截图你的登录头像，保存类型选择png，覆盖下图的两张图即可。



# 正式部署

## 打开360游戏大厅

## 创建游戏





4399服务器 网址：<https://my.4399.com/yxmsdzls/>

QQ空间服务器 网址：<https://game.qzone.qq.com/13057>

游戏名称输入：自己想怎么取名都可以，**记住它**，下文还有用

## 登记账号



### 点击上箭头（上图右上角红框标识），打开工具栏（上图绿框标识）；

### 在工具栏中，点击小号图标，打开小号列表；

### 在小号列表中，选择第一个，第二个，右键修改账号；

### 输入你的账号密码，以方便刷新后完成自动登录，此处的昵称可以随便取，**记住它**，下文还有用；

### 点击工具栏刷新（转圈箭头图标），一次到两次，完成登录，并至少进入一次游戏，保证我最近玩过的服务器下第一个是你要登录的服务器；

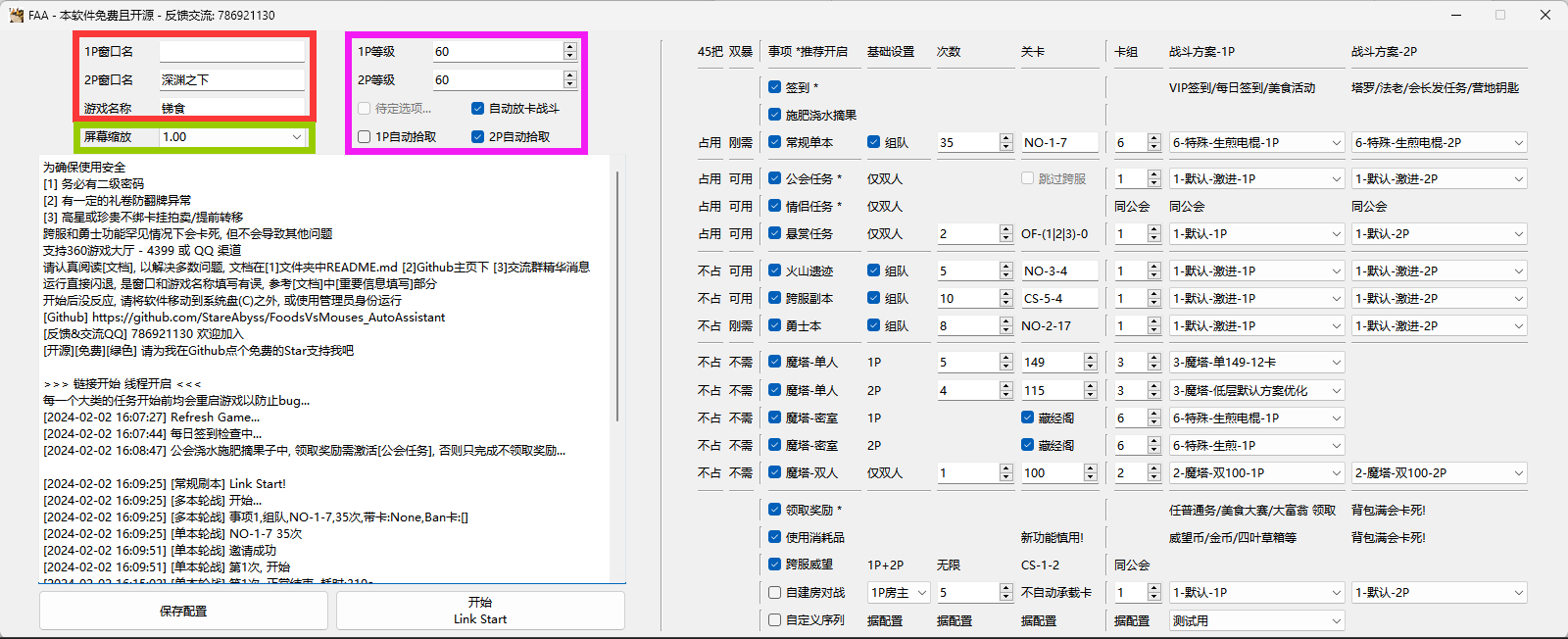
### 保证游戏窗口大小能完整显示美食大战老鼠Flash，否则之后会遇无限卡登陆等各种问题。



### 点击小号列表中第二个账号（上图红框标识），打开它

### 点击绿框标识处，拆分为多窗口模式

### 点击工具栏刷新（转圈箭头图标），一次到两次，完成登录，并至少进入一次游戏，保证我最近玩过的服务器下第一个是你要登录的服务器；



### 回到FAA界面红框处

1P窗口名：**<什么都不填>**

2P窗口名：**<2P角色在小号列表处登记的昵称，上文说了记住它>**

游戏名称：**<创建游戏时填写的名称，上文说了记住它。>**

### 绿框处

电脑桌面右键 - 显示设置 - 缩放

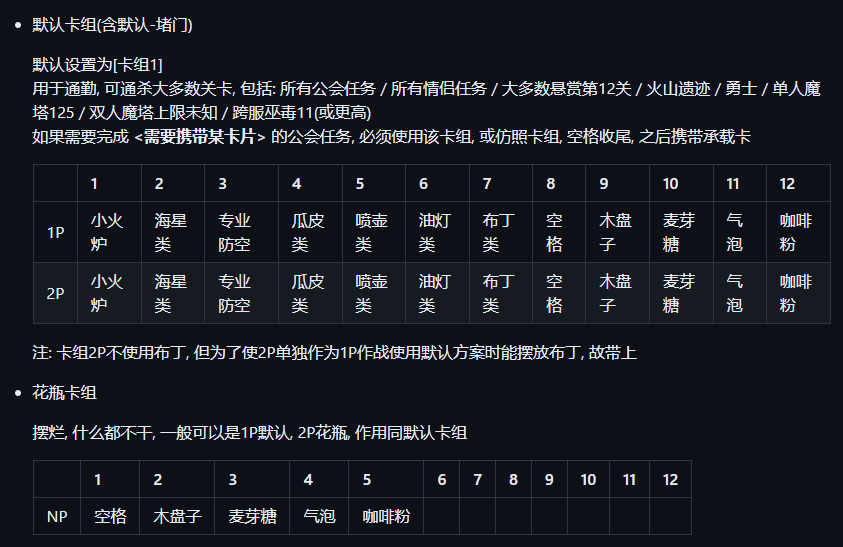


右侧数值填入FAA的屏幕缩放中，保持一致

### 粉框处根据你的账号情况，直接选择就好

### 编辑卡组

进入游戏，在金枪鱼洋流处创建房间，根据下图，将两个号的同一个卡组，根据下图进行设定。更多默认方案对应的卡组，可使用战斗方案编辑器打开查看，或查看README.md。

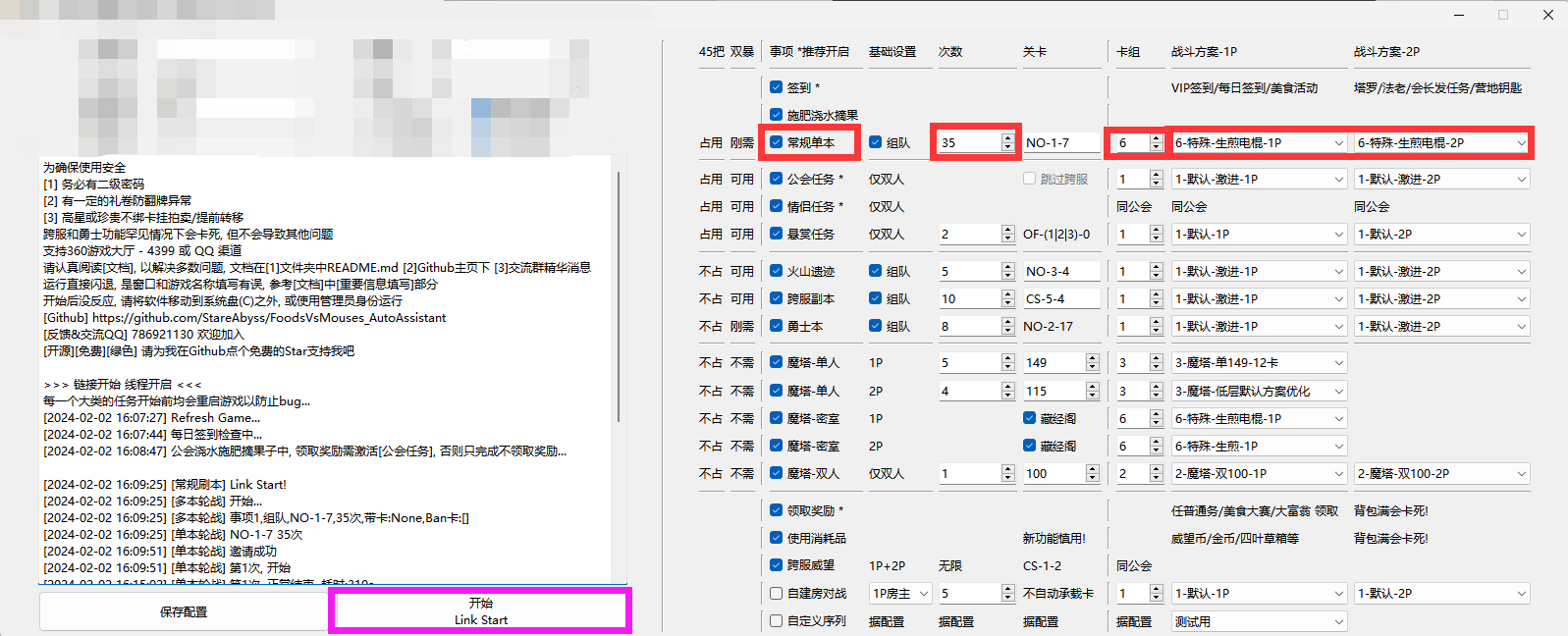


### 测试运行打神殿

仅勾选常规单本功能；

更改卡组序号为你设定的，战斗方案为1-默认-1P和1-默认-2P；

点击开始（下图紫色标识），成功运行。



# 更多功能和常见问题

## 所有副本单人

1. 将1P和2P填写相同的角色名以通过校验；
2. 不勾选组队，不勾选带有2P字样的事项。

## 非跨服副本组队

1. 确保**2P仅有1P一位好友**；
2. 在游戏内**设置拒绝非好友的邀请**，否则可能跳入错误的界面。

## 跨服副本组队

如需进行跨服组队，请阅读该部分

### 调整分辨率

在电脑桌面右键 - 显示设置 - 缩放 - 调整为100%



### 进入路径

高版本可通过根目录的 直达用户自截.bat一键前往



### 截图覆盖

进入游戏，1P创建房间，2P截图该房间，如例图所示，使用QQ进行截图，保存类型选择png，覆盖这张图即可。



### 尝试运行

直接在FAA中选择跨服组队，自行测试即可



## 弹窗报错游戏名称或窗口名称填写错误

见下图



## 点击开始后没反应

右键管理员身份运行main/main.exe

## 战斗结束后直接闪退或其它问题

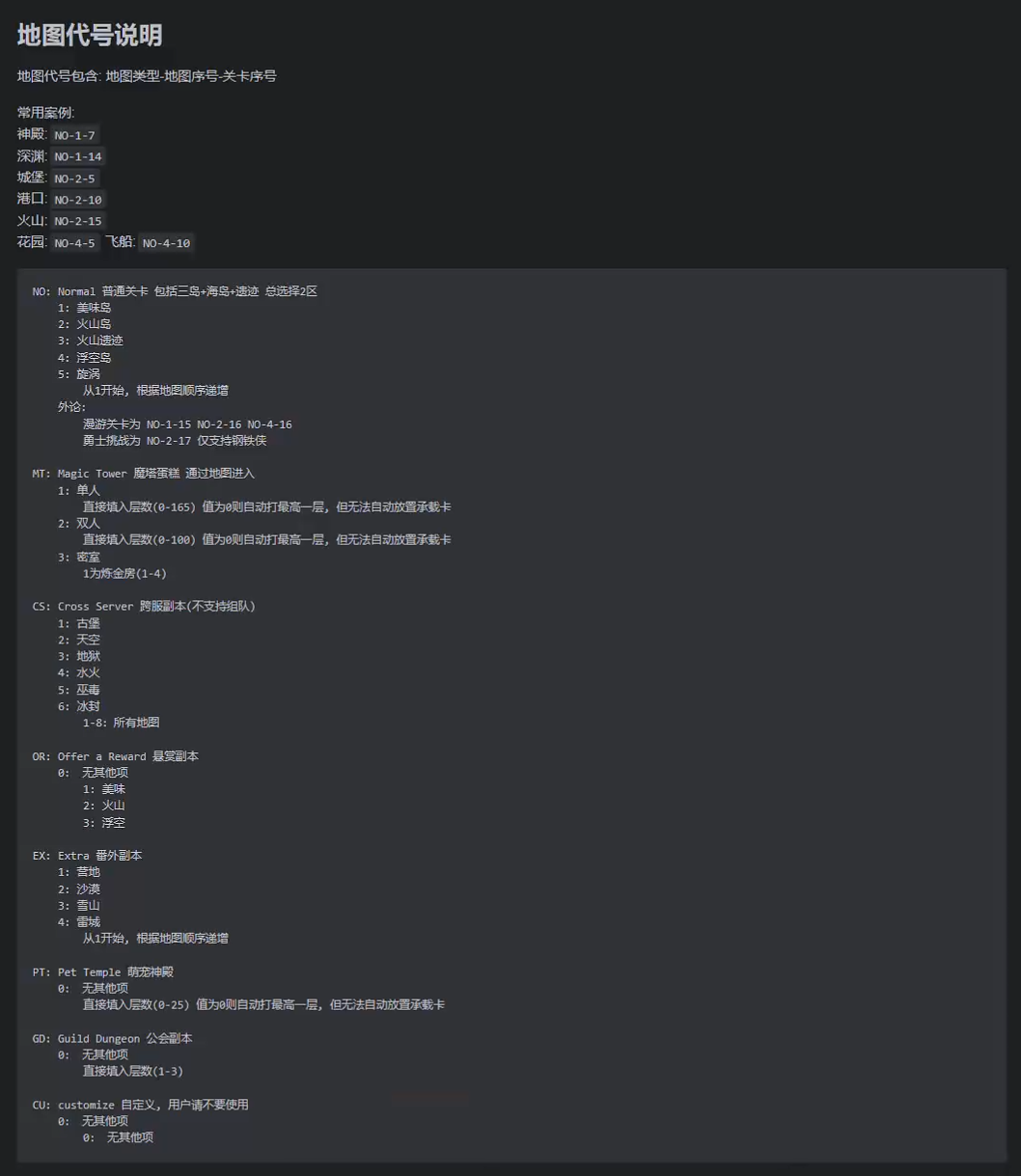
检查是否更新到最新的beta或正式版本，请不要使用低版本测试版！

## 自定义战斗配置，自定义战斗序列

请详细阅读README.md，或于github阅读自述文档，又或于交流QQ群阅读精华消息的文档截图，均有详细解答，不在此展开。

## 地图代号

见下图，可放大查看



# QA答疑

本章节会解答一些常见的使用问题，它们**非常重要**！

**Q**：承载卡是怎么放置的？

**A**：在游戏刚开始时，会根据地图和识别到的**承载卡**取交集，并智能分配承载卡的放置任务给各个角色，**不需要在方案中额外编码**，因此将承载卡**置于卡组末端**即可。如果你启动了两个角色，他们会被均分承载任务，务必**给花瓶2P带上承载卡**。

**Q**：软件开启的时候可以挂到后台吗？

**A**：可以的，但**不能游玩全屏（非窗口化）的游戏，不能最小化锑食游戏窗口**，后台指的是其他软件在前台。如果条件允许可以使用虚拟机完全无痛游玩，挂在第二桌面效果也不错。此外，**请千万注意，运行期间鼠标指针不要长期放在360游戏大厅的窗口内**！

**Q**：双人情况下优先是哪个角色建房呢？

**A**：跨服以外的地图，**优先是2P**（并优先使用钥匙徽章)。

**Q**：需要携带额外卡片的公会任务是怎么做的？

**A**：使用默认1中的卡组，其中空的位置是用来放任务所需卡片的，它会在房间内游戏开始前**自动从已有的卡片中查找选择**对应卡片，需要有对应的卡片的**绑定卡**一张。放置的位置是取代原本战斗方案中的第七列。美食大赛的携带额外卡片功能同理。

**Q**：美食大赛需要Ban掉额外卡片的任务是怎么做的？

**A**：使用Ban卡表功能，在游戏开始前从已有的卡片背包中直接选入进入顺位第一个卡组空格。以方案最大的卡片id字段+1作为其id字段。

**Q**：美食大赛功能有哪些注意事项？

**A**：请使用1.1.0及以上版本的全自动大赛功能，没有任何禁忌。

**Q**：内置的这些卡组对应的卡片是什么？XX类指的是什么？

**A**：请参考群精华消息、README.md、Github自述之一，有各个方案对应卡组的详细图表。其中对于XX类的解释在卡组部分后的练度要求部分中有详细讲解。请注意阅读README的版本，默认阅读下载的发行版（压缩包）中自带的README.md，也可以通过战斗方案编辑器查看对应的战斗方案的卡组内容。

**Q**：字体过大，显示不完整，UI扭曲变形怎么办?

**A**：在解压后目录的main文件夹下找到main.exe右键属性，之后参考下图。

