

Инструкция по использованию Zeon Game Bot

Добро пожаловать! Ниже представлена инструкция по настройке и работе с игровым ботом для игры Puzzle & Survival

0. Наши преимущества

- Вам не нужно устанавлива дополнительный софт!
- Мы создаём эмулятора на нашем сервере, на котором в последствии будет запущена игра с вашим игровым аккаунтом.
- Использование нейросетей для распознавания событий, что даёт возможность применение умной и гибкой логики
- Бот может работать круглосуточно, запуск и остановка производится из интерфейса телеграм
- Очень гибкая настройка поведения бота
- Защитные действия при нападении на базу игрока
- Подробное логирование о действиях бота
- Поддержка любого количество персонажей в рамках одного игрового аккаунта
- Активная поддержка бота

1. Регистрация

1.1. С чего начать?

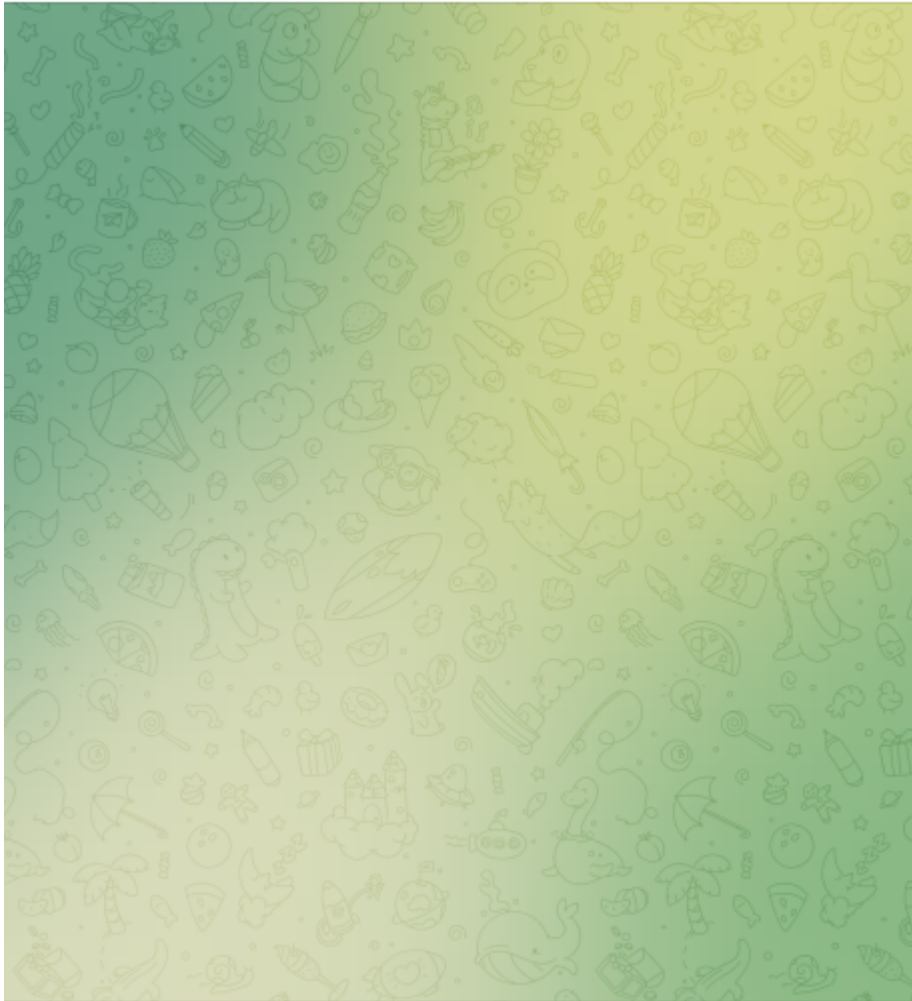
Для начала использования бота перейдите в по ссылке в **telegram**: @ZeonGameBot t.me/ZeonGameBot (нажмите на ссылку или найти по нику в Telegram)

1.2. Процесс регистрации в боте

Шаг 1: Введите или выберите команду **/start**

Zeon Game Bot

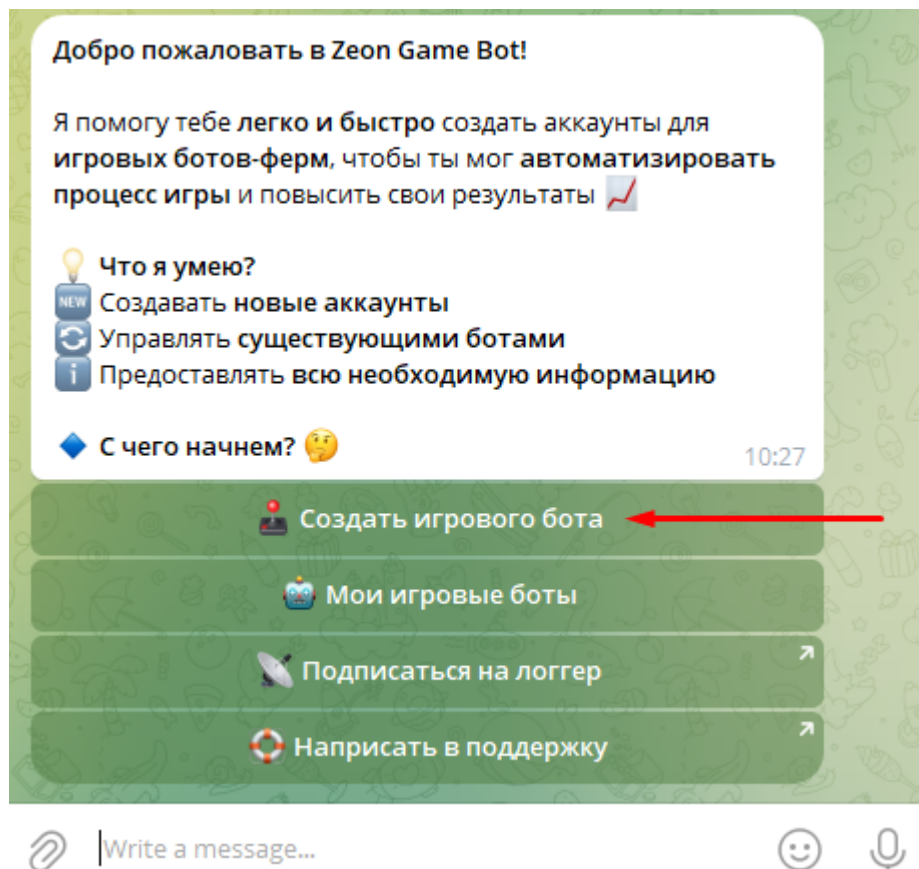
bot



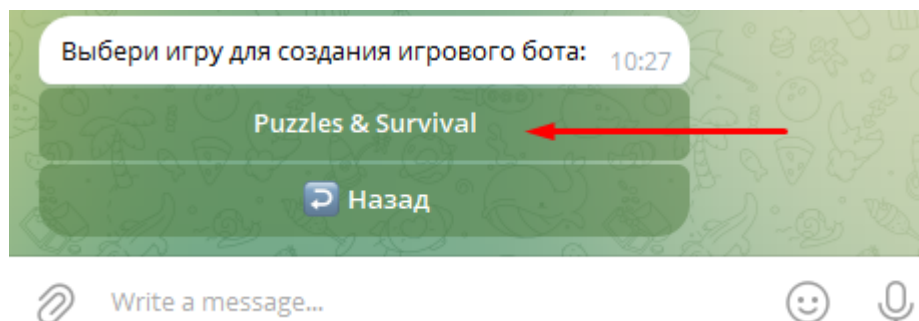
START



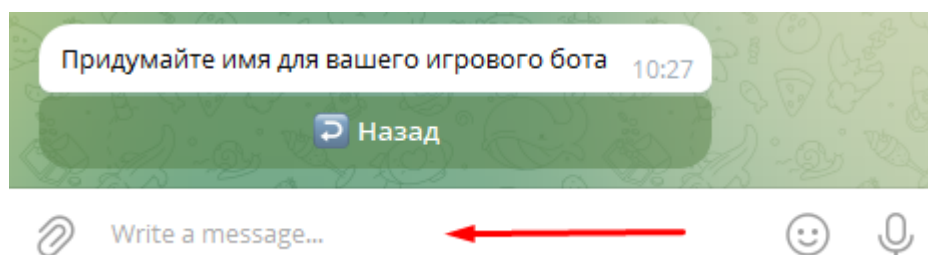
Шаг 2: Нажмите "Создать игрового бота"



Шаг 3: Выберите игру **Puzzle & Survival**



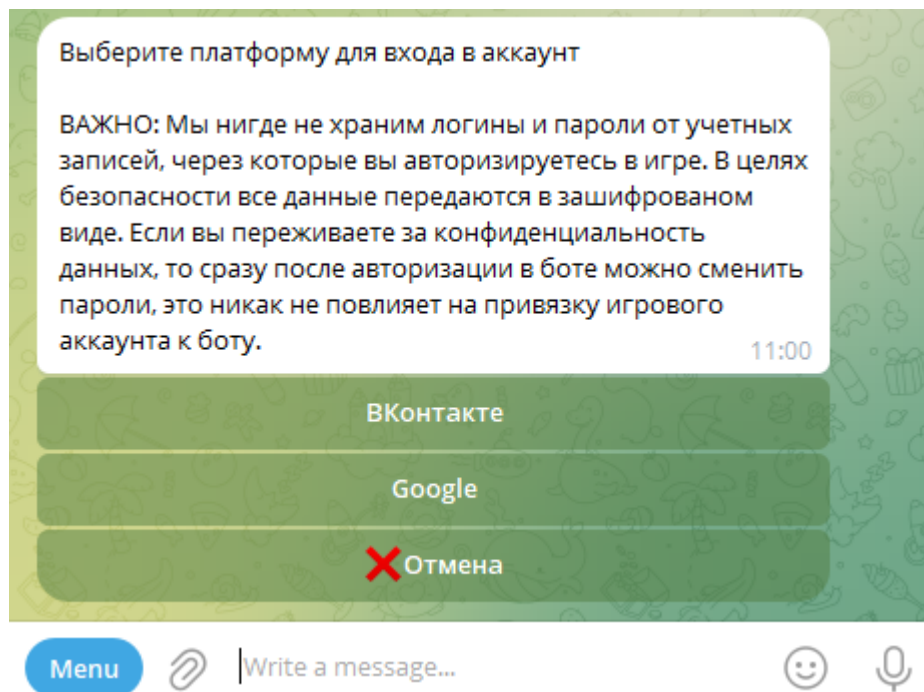
Шаг 4: Придумайте и введите имя для вашего игрового бота. **Примечание:** Это имя может быть любым и не обязано соответствовать внутриигровому имени персонажа. Оно используется только для объединения последующей логики игрового бота в отдельную группу



Шаг 5: Выберите платформу для входа в внутриигровой аккаунт. После этого шага вам будут приходить сообщения, которые запросят проверочные данные для входа в ваш игровой аккаунт. Убедитесь в том

что у вас есть доступ к аккаунтам через которые вы планируете совершить авторизацию.

ВАЖНО: Мы не храним логины и пароли от учетных записей, через которые вы авторизуетесь в игре. В целях безопасности все данные передаются в зашифрованом виде. **Если вы переживаете за конфиденциальность данных, то сразу после авторизации в боте можно сменить пароли, это никак не повлияет на привязку игрового аккаунта к боту.**



РЕГИСТРАЦИЯ НА ЭТОМ ЭТАПЕ СЛОМАНА ДОПИСАТЬ ПОЗЖЕ

2. Создание игрового бота

На этом этапе за вами будет закреплено место на нашем сервере, будет создан эмулятор android конкретно для вашего аккаунта и получен список персонажей чей уровень штаб-квартиры выше 9-го.

3. Один бот = один игровой аккаунт

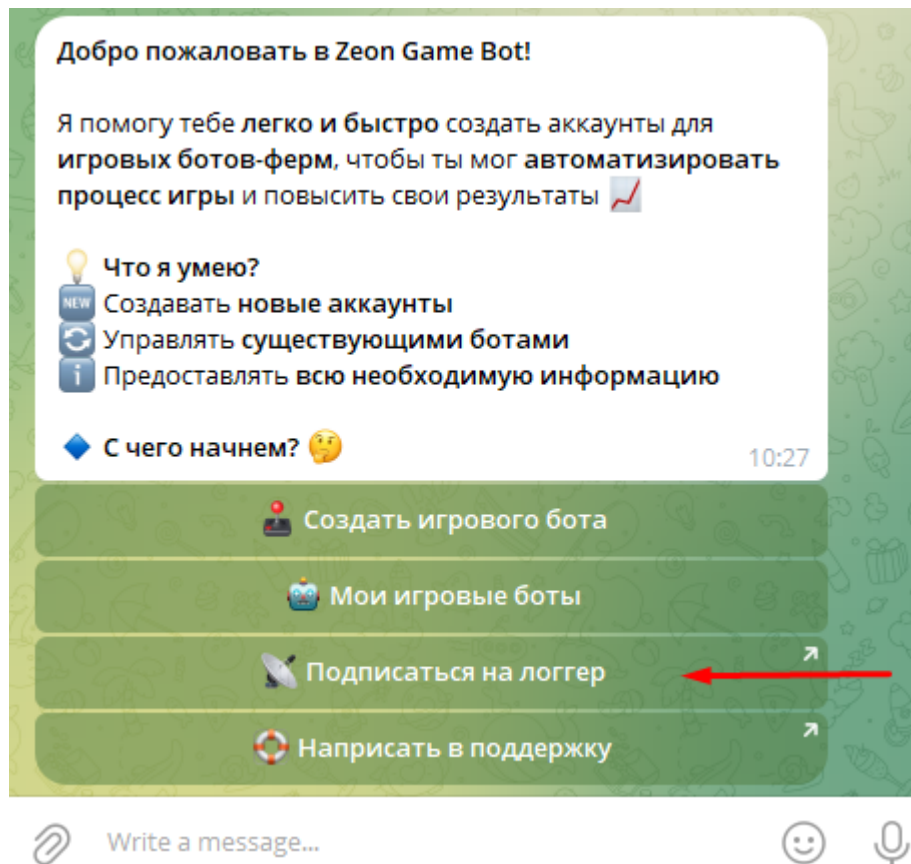
ВАЖНО! Один бот закреплен за одним игровым аккаунтом. У вас не получится привязать второй игровой аккаунт к одному боту. Переход между игровыми аккаунтами при работе бота не осуществляется. Бот меняет только персонажей в рамках одного игрового аккаунта

4. Подписка на логгер

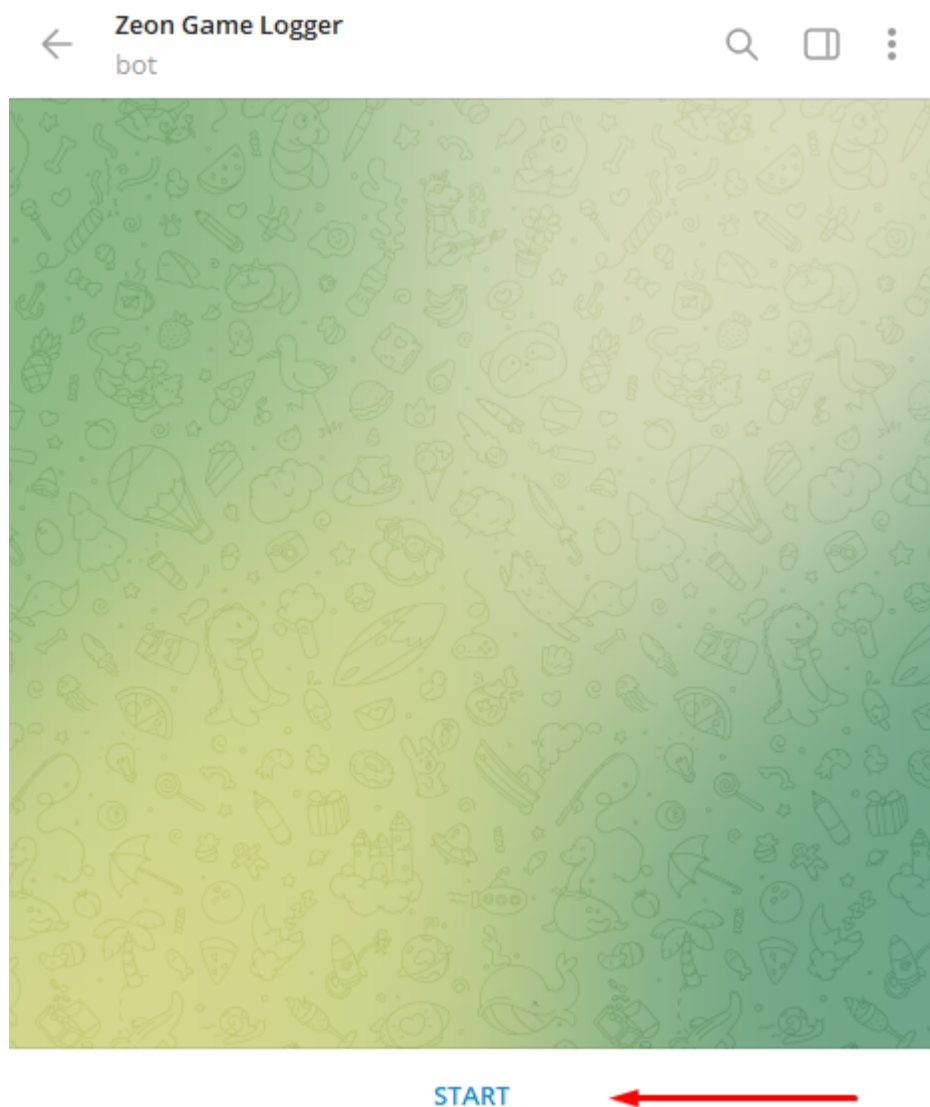
Логгер это сервис в который приходят уведомления о различных событиях случившихся в процессе работы бота. Например нападение на базу, скриншоты сбора ресурсов и т.д.

4.1. Как подписаться

Для подписки на бот логера нужно перейти по ссылке **после** регистрации @ZeonGameLoggerBot t.me/@ZeonGameLoggerBot или нажать на кнопку "Подписаться на логгер" в основном боте @ZeonGameBot t.me/ZeonGameBot.



После открытия логгер-бота введите команду /start или нажать кнопку "start".



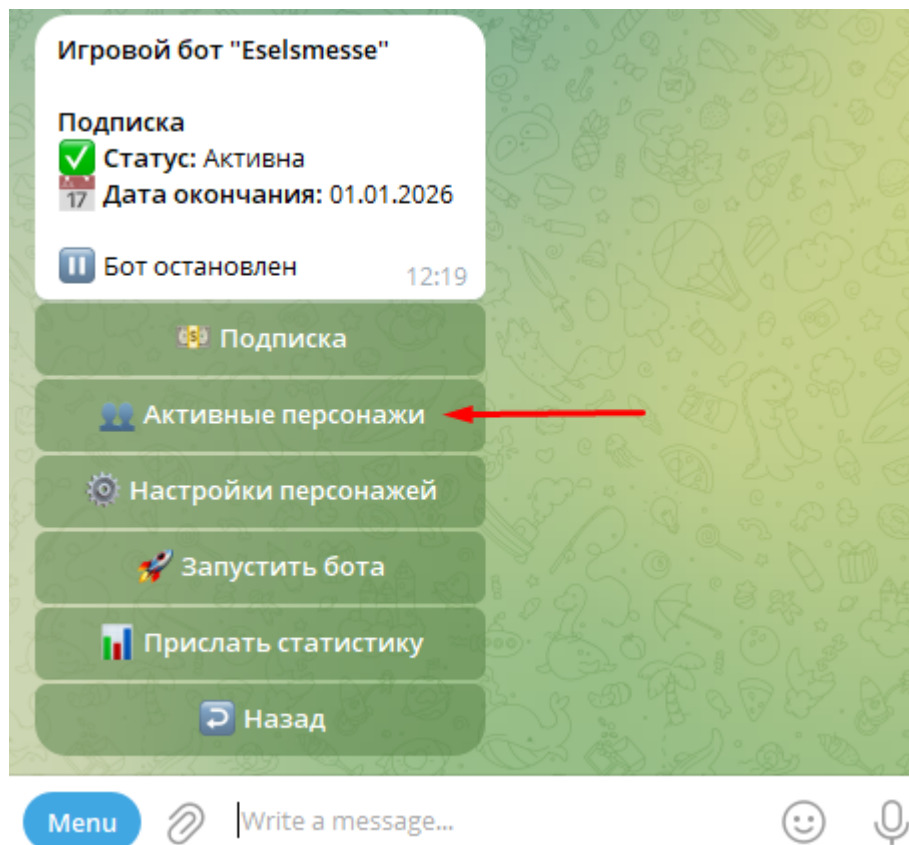
Всё готово, логгер подключен!

4. Настройка бота


4.1 Выбор активных персонажей

ВАЖНО! Во время сбора списка доступных персонажей мы определяем их позицию в списке персонажей в меню игры

Список доступных персонажей находится в меню "Активные персонажи". Нажмите на него.



Для выбора персонажа необходимо нажать на персонажа. Если появилась галочка - значит персонаж выбран и будет участвовать в ротации персонажей при работе бота



S858 Регион
Eselsmesse
Уровень ШК: 25

#1

Выберите персонажей, с которыми будет взаимодействовать игровой бот.

⚠ Бот не может играть за нескольких персонажей одновременно.

Если указать более одного персонажа, в процессе работы бот будет переключаться между ними.

! При таком сценарии не гарантирована защита базы от нападений.

10:22

→

☐ Персонаж #1


↻


Обновить


↶

Назад

Menu

 Write a message...





S858 Регион
Eselsmesse
Уровень ШК: 25

#1

Выберите персонажей, с которыми будет взаимодействовать игровой бот.

⚠ Бот не может играть за нескольких персонажей одновременно.

Если указать более одного персонажа, в процессе работы бот будет переключаться между ними.

! При таком сценарии не гарантирована защита базы от нападений.

10:22

→

☒ Персонаж #1


↻


Обновить

↶

Назад

Menu

 Write a message...



4.2 Обновление списка персонажей

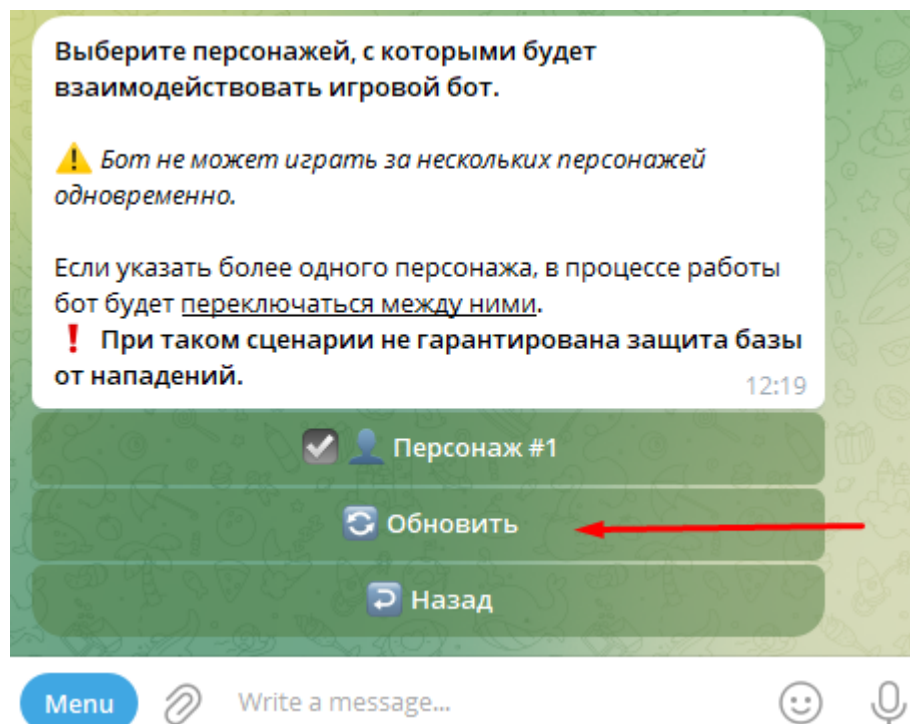
ВАЖНО! Бот работает с позицией персонажа в списке персонажей в игре. Если какой-либо из доступных персонажей поменяет свою позицию в списке это приведёт к ошибкам в работе бота.

Причины перемещение персонажа в списке:

1. Добавление нового персонажа.
2. Перемещение персонажа в другой регион.
3. Переименование персонажа.

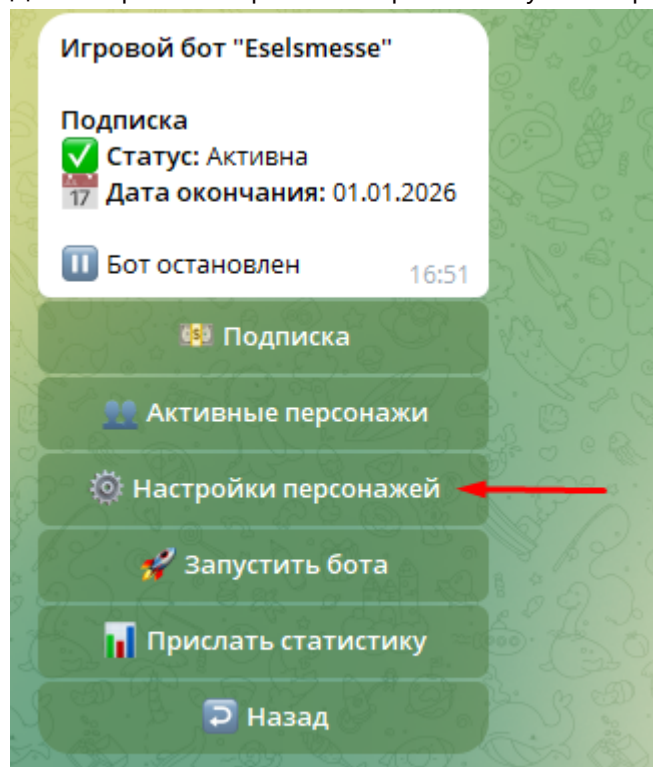
Чтобы этого избежать необходимо обновить список персонажей, нажав на кнопку "Обновить"

ВАЖНО! Это приведёт к сбросу настроек персонажей



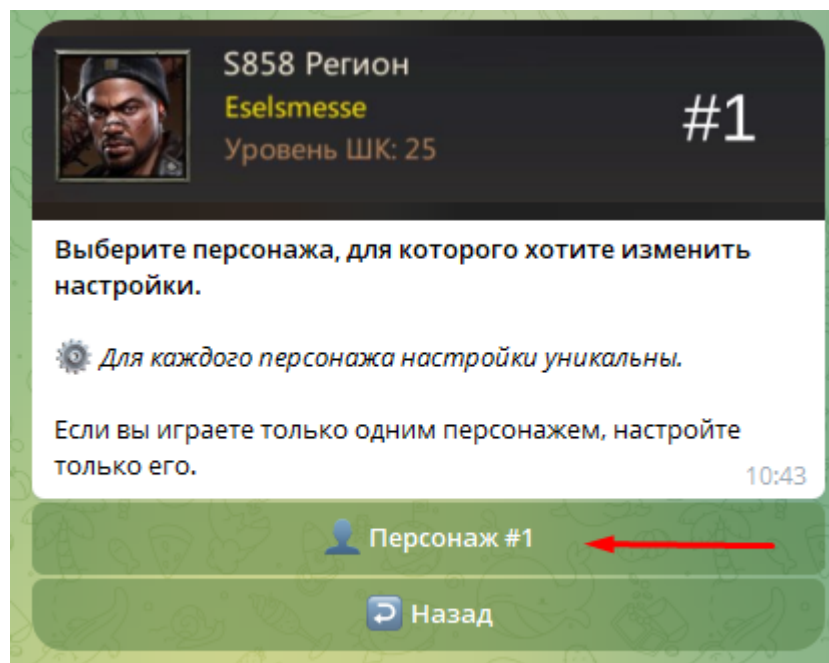
4.3 Настройка персонажей

Для настроек конкретного персонажа нужно перейти в меню "Настройка персонажей"



Menu Write a message...

Далее необходимо выбрать персонажа на для которого вы будете задавать настройки



Menu Write a message...

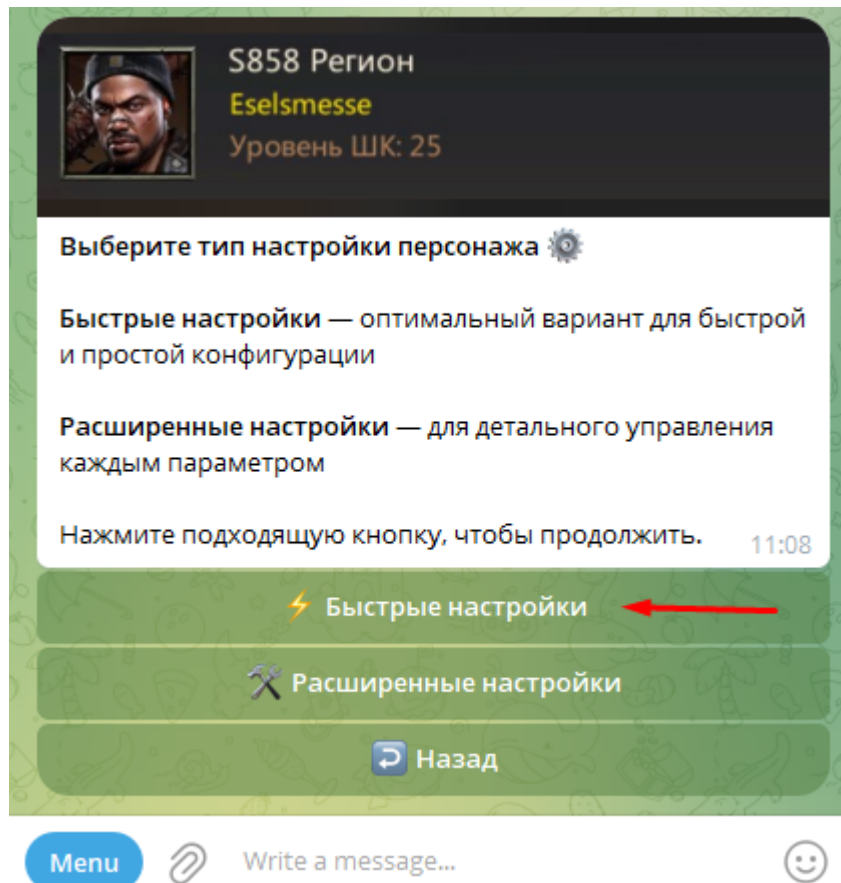
5. Типы настройки

В своём базовом состоянии бот выполнит все суточные квесты, но для эффективной работы необходима настройка в зависимости от ваших возможностей и потребностей.

5.1 Быстрые настройки

Если вы хотите посмотреть на что способен бот лучшим способом будет использовать "**Быстрые настройки**". Это блиц-опрос из ключевых параметров работы с ботом который позволит начать здесь и сейчас, но помните что бот является **ОЧЕНЬ ГИБКИМ** в своих настройках

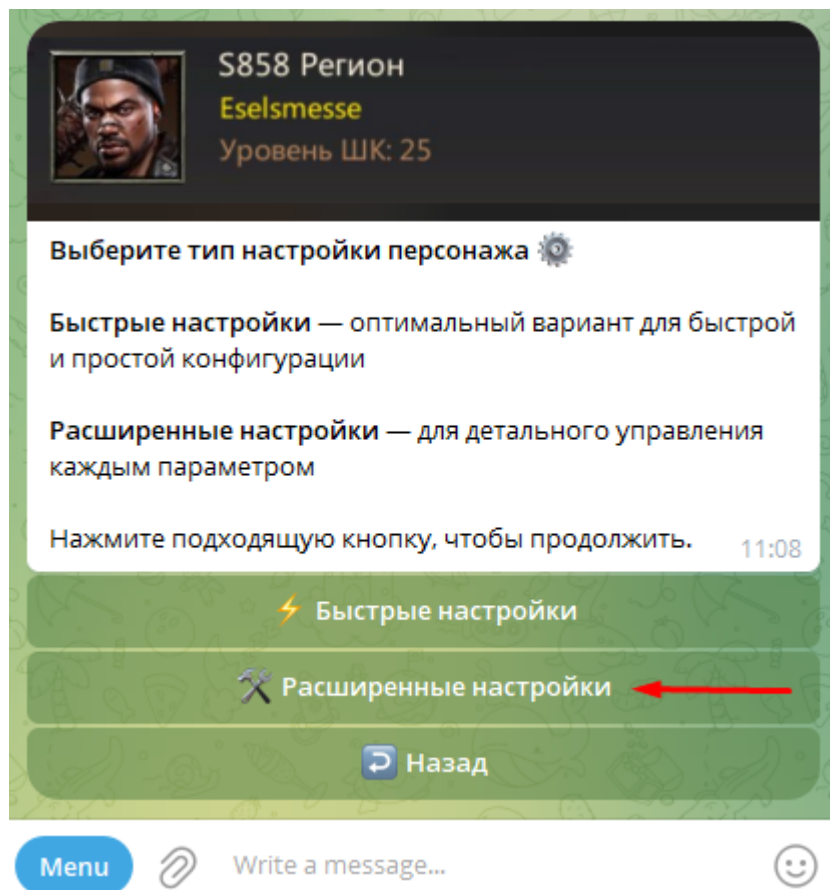
ВАЖНО! Использование **быстрой настройки** приведёт к сбросу настроек персонажей.



5.2 Расширенные настройки

Для полноценной настройки персонажа зайдите в меню **Расширенные настройки**. Там у вас будет возможность задать большое количество параметров регламентирующих поведение бота.

- Рекомендуем держать игру открытой во время установки **Расширенных настроек**, так ориентирование в настройках будет более интуитивным и поможет вам выжать максимум из бота



6. Описание механик и связанных с ними параметров

В этой главе приведены описания того, что делает бот в каждой из игровых механик.

Связанные с механикой параметры указаны как [Название параметра], ведущие к блоку «Связанные параметры» в конце файла.

Мировая карта

Описание механики:

1. Проверка на игнорирование механики **Игнорируемые механики** (Сбор ресурсов на карте мира)
2. Вход в меню маршей и учёт количества доступных маршей **Число маршей**. Один марш всегда выделяется для боевых действий. Если количество выносливости **Порог выносливости** ниже порогового значения, то боевой марш не резервируется.
3. Применяется ускорение сбора, если есть разрешение **Ускорение сбора** и покупка за алмазы, если это необходимо **Покупка ускорений**.
4. Для сбора ресурсов приоритетно всегда выбираются наездники (самые быстрые). Производится расчёт необходимого количества юнитов для сбора каждого ресурса, чтобы не тратить на это время в будущем.
 - Быстрый сбор **Быстрый сбор плитки** подразумевает, что мы можем собирать частично собранные плитки ресурсов. Это особенно полезно после события «Доблестное завоевание».
5. Поиск нужного ресурса **Основной ресурс** и ресурсов для выполнения дневного задания.

6. Установка уровня ресурса, с которого начинается поиск **Уровень ресурса**. Уровень понижается, если не получается найти свободную плитку.
7. Поиск ресурсов и проверка на пустошь, в зависимости от значения параметра **Сбор ресурсов в Пустоши**.
8. Отправка отряда на сбор ресурса.
9. Проверка на пересечение маршей. Изредка бот ошибается и, во избежание конфликтных ситуаций, мы **ВСЕГДА** отзываем отправленный марш. Если в инвентаре нет отзыва марша, пытаемся купить и применить его **Отзыв марша за алмазы**.
10. Когда все марши на сбор ресурсов отправлены, начинается инициализация атаки логова зомби. Выполняется поиск логова заданного уровня **Уровень атаки (создание)**.
11. Устанавливается время ожидания **Время ожидание атаки**.
12. Формируется моно-отряд из указанного типа юнитов **Основной тип юнитов**.

Связанные параметры:

1. **Общие** >>> Игнорируемые механики (Сбор ресурсов на карте мира)
2. **Общие** >>> Число маршей
3. **Общие** >>> Порог выносливости
4. **Сбор ресурсов** >>> Быстрый сбор плитки
5. **Сбор ресурсов** >>> Отзыв марша за алмазы
6. **Сбор ресурсов** >>> Уровень ресурса
7. **Сбор ресурсов** >>> Сбор ресурсов в Пустоши
8. **Сбор ресурсов** >>> Основной ресурс
9. **Усиление убежища** >>> Покупка ускорений
10. **Усиление убежища** >>> Ускорение сбора
11. **Марш на логово** >>> Основной тип юнитов
12. **Марш на логово** >>> Время ожидание атаки
13. **Марш на логово** >>> Уровень атаки (создание)

Тренировочные лагеря

Описание механики:

1. Проверка на игнорирование механики **Игнорируемые механики (Тренировочные лагеря)**
2. Обучение/улучшение **Тип обучения** 250 юнитов, типов которых нет в списке **Типы юнитов для обучения** для выполнения ежедневного задания.
3. Обучение/улучшение **Тип обучения** максимального числа выбранных типов юнитов **Типы юнитов для обучения**.
 - В случае, если Тип обучения – улучшение, но улучшать некого, будут произведены новые юниты самого высокого тира.
 - Проверка на нехватку ресурсов **Ресурсы со склада** выполняется перед каждой отправкой юнитов на Обучение/улучшение **Тип обучения**.

Связанные параметры:

1. **Общие** >>> Игнорируемые механики (Тренировочные лагеря)
2. **Общие** >>> Ресурсы со склада
3. **Тренировочные лагеря** >>> Типы юнитов для обучения

4. Тренировочные лагеря >>> Тип обучения

Таверна

Описание механики:

1. Проверка на игнорирование механики [Игнорируемые механики \(Ноева таверна\)](#)
2. Поиск и применение бесплатного найма

Связанные параметры:

1. **Общие** >>> Игнорируемые механики (Ноева таверна)
-

Склад снабжения

Описание механики:

1. Проверка на игнорирование механики [Игнорируемые механики \(Склад снабжения \(вертолёт\)\)](#)
2. Распознавание количества доступных кликов
3. Распределение и осуществление бесплатных кликов по выбранным ресурсам [Виды ресурсов](#)
4. Расчёт и осуществление платных кликов по выбранным ресурсам [Виды ресурсов](#) на основе уже распределённых бесплатных кликов для равномерного распределения полученных ресурсов

Связанные параметры:

1. **Общие** >>> Игнорируемые механики (Склад снабжения (вертолёт))
 2. **Вертолёт снабжения** >>> Виды ресурсов
 3. **Вертолёт снабжения** >>> Ежедневный бюджет
-

Магазин наличных

Описание механики:

1. Проверка на игнорирование механики [Игнорируемые механики \(Магазин наличных\)](#)
2. Переход во вкладку «Особые предложения»
3. Сбор бесплатного суточного ящика
4. Сбор наград в шкале «Прогресс Наград за Покупки»

Связанные параметры:

1. **Общие** >>> Игнорируемые механики (Магазин наличных)
-

Руины

Описание механики:

1. Проверка на игнорирование механики [Игнорируемые механики \(Руины\)](#)
2. Поиск и прохождение всех испытаний до первого поражения

3. Поиск и сбор всех сундуков с наградами

Связанные параметры:

1. **Общие** >>> Игнорируемые механики (Руины)
-

Викторина

Описание механики:

1. Проверка на игнорирование механики (нет отдельного параметра, но общий принцип)
2. Выбор правильного ответа из нашей базы вопросов и ответов

База вопросов и ответов пополняется автоматически и работает для всех пользователей.

Квест

Описание механики:

1. Проверка на игнорирование механики **Игнорируемые механики** (Квест)
2. Сбор выполненных ежедневных заданий для получения пунктов за суточные квесты
3. Сбор ящиков за пункты

Связанные параметры:

1. **Общие** >>> Игнорируемые механики (Квест)
-

Нова

Описание механики:

1. Проверка на игнорирование механики **Игнорируемые механики** (Нова)
2. Проверка наличия и применение бесплатного исследования биомодификаторов
3. Применение выбранного отношения **Отношения** для получения наград

Связанные параметры:

1. **Общие** >>> Игнорируемые механики (Нова)
 2. **Нова** >>> Отношения
-

Лайк

Описание механики:

1. Проверка на игнорирование механики **Игнорируемые механики** (Лайк)
2. Вход в таблицу лидеров
3. Клик по кнопке «Лайк» самому сильному игроку

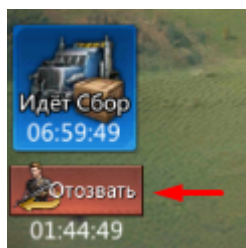
Связанные параметры:

1. Общие >>> Игнорируемые механики (Лайк)

Редкоземельная яма

Описание механики:

1. Проверка на игнорирование механики **Игнорируемые механики (Редкоземельная яма)**
2. Атака на закрытый уровень ямы
3. Вход в заданный уровень ямы **Уровень поля**. Если указанный уровень ямы не был найден или указан 0 уровень — входит в максимально найденный уровень ямы.
4. Бот ищет игроков, которые отмечены как слабые, сначала на первых 5 секторах (там увеличенная добыча). После переключается на поиск с конца.
5. Найдя слабого соперника, бот определяет, насколько процентов собрана его яма, и нападает в случае, если процент сбора выше минимального процента **Минимальный процент**. Моноотряд формируется на основе выбранного типа юнитов **Основной тип юнитов**.
 - После каждой неудачной попытки найти подходящего соперника в секторе бот понижает минимальный процент **Минимальный процент** на 1. Если включён мирный режим **Мирный режим**, бот будет занимать свободные ямы.
6. После того как все сектора будут исследованы, а противник не будет найден, бот понизит уровень ямы **Уровень поля**.
 - Бот отзывает отряд, когда появляется такая возможность, чтобы игрок не был привлекательной целью для нападения, и после этого повторяет процедуру поиска.



Связанные параметры:

1. **Общие >>> Игнорируемые механики (Редкоземельная яма)**
 2. **Редкоземельная яма >>> Уровень поля**
 3. **Редкоземельная яма >>> Минимальный процент**
 4. **Редкоземельная яма >>> Мирный режим**
 5. **Марш на логово >>> Основной тип юнитов**
-

Лазарет

Описание механики:

1. Проверка на игнорирование механики **Игнорируемые механики (Лазарет)**
2. Вход в центр глубокого исцеления и использование всех доступных нанопрепаратов
3. Вход в основное меню лазарета
4. Лечение юнитов начинается сверху вниз. Количество юнитов на лечение подбирается таким образом, чтобы соответствовать выбранному параметру **Время исцеления** (+/- 40 секунд).
5. Проверка на достаточное количество ресурсов для исцеления **Ресурсы со склада**.

6. Если у вас очень активный альянс, вы можете подобрать время ожидания помощи **Время ожидания** так, что исцеление будет происходить очень быстро и позволит отправлять группы юнитов на исцеление без лишнего ожидания.
 - Поэкспериментируйте с параметрами **Время ожидания** и **Время исцеления** для максимальной эффективности.

Связанные параметры:

1. **Общие** >>> Игнорируемые механики (Лазарет)
 2. **Общие** >>> Ресурсы со склада
 3. **Лазарет** >>> Время ожидания
 4. **Лазарет** >>> Время исцеления
-

Групповые сражения (присоединение)

Описание механики:

1. Проверка на количество очков выносливости. Если текущее значение выше заданного параметра **Порог выносливости**, резервируем 1 марш как боевой из числа доступных **Число маршей**.
2. Проверка на игнорирование механики **Игнорируемые механики (Групповые сражения (присоединение))**.
3. Анализ наличия иконки групповых сражений.
4. Вычисление всех текущих атак на логова зомби, подходящих под параметры минимального уровня для атаки **Уровень атаки (присоединение)** и времени ожидания атаки **Время ожидания атаки**.
5. Проверка на переполнение сыворотки **Переполнение сыворотки**.
6. Присоединение к атаке и формирование отряда согласно параметру **Основной тип юнитов** либо нажатие кнопки «Быстрое присоединение».

Связанные параметры:

1. **Общие** >>> Игнорируемые механики (Групповые сражения (присоединение))
 2. **Общие** >>> Порог выносливости
 3. **Общие** >>> Переполнение сыворотки
 4. **Общие** >>> Число маршей
 5. **Марш на логово** >>> основной тип юнитов
 6. **Марш на логово** >>> Время ожидания атаки
 7. **Марш на логово** >>> Уровень атаки (присоединение)
-

Центр садоводства

Описание механики:

1. Проверка на игнорирование механики **Игнорируемые механики (Центр садоводства)**
2. Сбор семян за квесты
3. Посещение союзников для помощи с поливом
4. Сбор наград из карты привилегий
5. Сбор выросших растений

6. Посадка семян

Связанные параметры:

1. **Общие** >>> Игнорируемые механики (Центр садоводства)
-

Центр подарков

Описание механики:

1. Проверка на игнорирование механики **Игнорируемые механики** (Центр подарков).
2. Сбор подарков в меню «Подарок за вход».
3. Сбор подарков в меню «План снабжения».
4. Сбор подарков в меню «Золотая месячная карта».
5. Сбор подарков в меню «Серебряная месячная карта».

Связанные параметры:

1. **Общие** >>> Игнорируемые механики (Центр подарков)
-

Кампания

Описание механики:

1. Проверка на игнорирование механики **Игнорируемые механики** (Кампания).
2. Проверка на количество очков выносливости. Если текущее значение выше заданного параметра **Порог очков действий**, осуществляется вход в кампанию.
3. Выбор уровня сложности кампании согласно параметру **Уровень сложности**.
4. Поиск заданного уровня согласно параметру **Уровень**. Если параметр **Уровень** равен 0 или бот не найдёт целевой уровень, будет произведено сканирование для поиска максимально возможного уровня. Целевым уровнем **Уровень** будет определён уровень на 1 ниже максимально найденного, а подуровень **Подуровень** будет равен 1.
 - Рекомендуем корректно указывать уровень кампании во избежание непредвиденного поведения.
5. Вход в заданный подуровень **Подуровень**.
 - Если бот не найдёт заданный подуровень, он автоматически выберет подуровень со значением 1.
6. Проведение **автоматических боёв** до тех пор, пока не кончатся очки действий. Либо использование блиц-токенов **Трата блиц-токенов** до тех пор, пока не кончатся очки действий.
7. Набор персонажей остаётся таким, каким был в последнем бою. Если героев не хватает, будут выбраны сильнейшие.
 - Для изменения набора героев поменяйте его самостоятельно, проведите 1 бой — ваш набор персонажей будет сохранён, пока вы его не измените.
 - Если во время проведения автоматического боя бот проигрывает сражение — уровень кампании **Уровень** будет снижен на 1, подуровень **Подуровень** будет равен 1.
8. В рамках ежедневного квеста производится вход в главное испытание раз в сутки.
9. Вход в тюрьму на заданный уровень **Уровень тюрьмы**.
 - **Бот не проводит бои в тюрьме самостоятельно!**

Связанные параметры:

1. **Общие** >>> Порог очков действий
 2. **Общие** >>> Игнорируемые механики (Кампания)
 3. **Кампания** >>> Уровень сложности
 4. **Кампания** >>> Подуровень
 5. **Кампания** >>> Уровень тюрьмы
 6. **Кампания** >>> Уровень
 7. **Кампания** >>> Трата блиц-токенов
-

Банк**Описание механики:**

1. Проверка на игнорирование механики **Игнорируемые механики (Банк)**.
2. Внесение депозита на срок, установленный параметром **Срок депозита**.
 - Если выбранный срок депозита недоступен, будет выбран депозит на 7 дней.

Связанные параметры:

1. **Общие** >>> Игнорируемые механики (Банк)
 2. **Банк** >>> Срок депозита
-

Арсенал**Описание механики:**

1. Проверка на игнорирование механики **Игнорируемые механики (Арсенал)**.
2. Изготовление материалов для nanoоружия. Если указаны дополнительные производства материалов за алмазы **Материалы за алмазы**, они будут произведены по мере доступности алмазов.
 - Стоимость дополнительного производства сбрасывается каждый день. Стоимость каждого производства увеличивается на 200 алмазов вплоть до 1000, после этого увеличение цены не происходит. Пример: вы указали 6 дополнительных производств, то ваш расход алмазов будет таким:
 - 1-е производство: 200 (итого 200)
 - 2-е производство: 400 (итого 600)
 - 3-е производство: 600 (итого 1200)
 - 4-е производство: 800 (итого 2000)
 - 5-е производство: 1000 (итого 3000)
 - 6-е производство: 1000 (итого 4000)
3. Производство случайного nanoоружия, если на это есть разрешение **Создание оружия**.

Связанные параметры:

1. **Общие** >>> Игнорируемые механики (Арсенал)
2. **Арсенал** >>> Материалы за алмазы
3. **Арсенал** >>> Создание оружия

Арена

Описание механики:

1. Проверка на игнорирование механики **Игнорируемые механики (Арена)**.
2. Вход в меню Дуэль героев «Выживание».
3. При смене условий «Чрезвычайной ситуации» будут выбраны 5 сильнейших персонажей.
 - Важно понимать, что ротация «Чрезвычайной ситуации» может оставлять не самых сильных персонажей активными и при этом открывать доступ к более сильным. Мы не можем определить это в рамках работы бота (временно). Поэтому следите, чтобы ваша группа защитных персонажей всегда была актуальной.
4. Подбор оппонента выполняется в течение 15 минут за 1 вход в конкретный режим арены.
 1. Поиск соперника, чья мощь ниже мощи игрока.
 2. Если включена возможность атаковать сильного соперника **Атака сильного соперника**, она начнёт работать спустя 10 итераций поиска.
5. Формирование отряда для сражения. Пустые слоты героев будут заполнены сильнейшими доступными героями.
6. Сражение в режиме автобоя.
7. После исчерпания бесплатных попыток происходит проверка токенов дуэли **Количество токенов дуэли**, доступных к использованию.
 - **Бот не покупает токены самостоятельно.** Для ожидаемого результата у вас должно быть достаточно токенов.
 - Если количество заданных токенов дуэли **Количество токенов дуэли** больше, чем имеется в наличии у игрока, будет потрачено столько, сколько есть.
 - Токены дуэли выдают за выполнение ежедневных заданий.
8. Вход в меню Дуэль героев «Выживание».
9. Если появляется меню с необходимостью сформировать защитный отряд, он формируется из **Основной тип юнитов**, выбранного для похода на логово зомби. При нападении на оппонента отряд формируется по тому же принципу.
10. Подбор оппонента для сражения выполняется так же, как в дуэлях «Выживание». Параметры атаки сильного игрока **Атака сильного соперника** и количества токенов завоевания **Количество токенов завоевания** работают аналогично.
 - Во время поиска оппонента в режиме «Завоевание» бот также проверяет, чтобы наш основной юнит был контр-юнитом против выбранного соперника, для увеличения шанса на победу.

Связанные параметры:

1. **Общие** >>> Игнорируемые механики (Арена)
 2. **Арена** >>> Атака сильного соперника
 3. **Арена** >>> Количество токенов завоевания
 4. **Арена** >>> Количество токенов дуэли
 5. **Марш на логово** >>> Основной тип юнитов
-

Альянс

Описание механики:

1. Проверка на игнорирование механики **Игнорируемые механики (Альянс)**.
2. Вход в меню исследований альянса.
3. Поиск технологии для исследования:
 1. Начинается с технологии, помеченной меткой «HOT».
 2. Если эта технология использует недоступный нам ресурс, выбранный в параметрах **Исследование альянса**, бот приступит к поиску той технологии, на которую сможет потратить ресурсы для исследования.
 3. Пополнение ресурсов со склада осуществляется с разрешения игрока **Ресурсы со склада**.
4. Сбор подарков альянса.
5. Вход в магазин и покупка ускорителя производства, если есть разрешение **Покупка буста**.
 - Вход и покупка в магазине альянса осуществляется один раз в день для выполнения ежедневного задания.

Связанные параметры:

1. **Общие** >>> Игнорируемые механики (Альянс)
 2. **Общие** >>> Ресурсы со склада
 3. **Альянс** >>> Исследование альянса
 4. **Магазин альянса** >>> Покупка буста
-

Редкоземельный магазин и Руинный магазин

Описание механики:

1. Для входа в эту механику должен быть выбран хотя бы один товар из списков **список товаров доступных к покупке** и **список товаров доступных к покупке**.
2. Покупка товаров осуществляется в том порядке, в котором вы выбирали их в меню телеграма.
3. По умолчанию бот пытается купить 1 единицу товара из списков **список товаров доступных к покупке** и **список товаров доступных к покупке** (для Редкоземельного и Руинного магазинов соответственно), чтобы закрыть ежедневный квест согласно настройкам режима полной скупки **Режим скупки** и **Режим скупки**.
 - Если не выбран ни один товар, покупка не будет осуществлена.
4. Для скупки всех доступных единиц товаров необходимо разрешить полную скупку товаров в параметрах **Режим скупки** и **Режим скупки**.
 - Углеродные нанотрубки, модификаторы модулей и модификаторы чипов обновляются раз в 7 дней.
 - Остальные товары, кроме тех, что не ограничены к покупке, обновляются каждый день.

Связанные параметры:

1. **Редкоземельный магазин** >>> список товаров доступных к покупке
 2. **Редкоземельный магазин** >>> Режим скупки
 3. **Руинный магазин** >>> список товаров доступных к покупке
 4. **Руинный магазин** >>> Режим скупки
-

Состоянием войны считаем ситуацию, которая вызывает появление красной рамки в игре (кроме случаев пересечения маршей при сборе ресурсов).

Описание механики:

1. Прерывание текущей механики и выход до уровня базы или карты мира.
2. Определение защитного сценария: надевание щита **Использование щита** или осуществление телепорта **Использование телепорта**.
3. Осуществление защитного сценария:
 1. **Надевание щита:**
 - Вход в меню усиления убежища и поиск меню щитов.
 - Используются только щиты на 2 и 8 часов, так как они самые доступные. Сначала пытаемся использовать любой бесплатный щит на 2 или 8 часов. Если бесплатных щитов нет — покупаем щит на 2 часа, если есть разрешение **Покупка щита**.
 - Если в момент принятия решения о надевании щита будет обнаружена боевая лихорадка, щит не будет надет (чтобы не прерывать боевую лихорадку).
 2. **Использование телепорта:**
 - Переход на карту мира.
 - Ввод координат согласно параметру **Телепорт поблизости**.
 - Если **Телепорт поблизости** отключён, телепортация производится по всей карте, исключая территорию технического центра.
 - Если выбраны оба сценария защиты, приоритет всегда у надевания щита.
4. Восстание мертвецов также может вызывать состояние войны. Проверку на это событие осуществляем согласно внутреннему расписанию игры, и в случае, если бот поймает восстание мертвецов, он остановит отправку маршей **Число маршей** на любые события для максимизации мощности базы.

Связанные параметры:

1. **Состояние войны** >>> Телепорт поблизости
2. **Состояние войны** >>> Использование телепорта
3. **Состояние войны** >>> Покупка щита
4. **Состояние войны** >>> Использование щита
5. **Общее** >>> Число маршей

Связанные параметры

Ниже приведён список параметров, разделённый по группам. Названия групп и параметры внутри них перечислены в алфавитном порядке.

Альянс

- **Исследование альянса**

Параметр, указывающий, какие ресурсы альянса мы можем тратить на исследование.

Арена

- **Атака сильного соперника**

Разрешение боту атаковать игроков с большей мощностью спустя несколько итераций.

- **Количество токенов завоевания**

Число токенов, доступных для режима «Завоевание».

- **Количество токенов дуэли**

Токены, требующиеся для дополнительных боёв в режиме «Выживание».

Арсенал

- **Материалы за алмазы**

Количество дополнительных производств материалов, которые можно купить за алмазы.

- **Создание оружия**

Разрешение боту создавать nanoоружие (случайное).

Банк

- **Срок депозита**

Время, на которое вносится депозит (7, 14, 28 дней и т.п.).

Кампания

- **Подуровень**

Номер подуровня конкретной миссии кампании.

- **Трата блиц-токенов**

Разрешение и количество блиц-токенов, используемых для быстрого завершения боёв.

- **Уровень**

Целевой уровень кампании, который бот должен атаковать.

- **Уровень сложности**

Сложность кампании (обычная, тяжёлая и т. д.).

- **Уровень тюрьмы**

Уровень тюрьмы, в которую бот должен зайти (бот не проводит там бои).

Лазарет

- **Время исцеления**

Целевое время исцеления юнитов (+/- 40 секунд).

- **Время ожидания**

Время, в течение которого бот ждёт помощи союзников для ускорения лечения.

Магазин альянса

- **Покупка буста**

Разрешение покупать ускоритель производства в магазине альянса.

Марш на логово

- **Основной тип юнитов**

Тип войск, которые бот использует в моно-отряде при атаке логова.

- **Время ожидания атаки**
Задержка перед атакой логова (или между атаками).
- **Уровень атаки (создание)**
Уровень логова зомби, который бот создаёт для атаки.
- **Уровень атаки (присоединение)**
Минимальный уровень логова, к которому бот присоединяется, если атака уже идёт.

Нова

- **Отношения**
Параметр, определяющий, какие именно отношения (приоритеты улучшения) выбирать для получения наград.

Редкоземельная яма

- **Минимальный процент**
Процент заполненности ямы соперника, при котором стоит нападать.
- **Мирный режим**
Если включён, бот будет занимать пустые ямы вместо нападения на других.
- **Уровень поля**
Уровень редкоземельной ямы, которую бот ищет и атакует.

Редкоземельный магазин

- **список товаров доступных к покупке**
Товары, которые бот может купить в Редкоземельном магазине.
- **Режим скупки**
Разрешение и параметр для полной скупки товаров (вместо покупки 1 единицы).

Руинный магазин

- **список товаров доступных к покупке**
Товары, которые бот может купить в Руинном магазине.
- **Режим скупки**
Разрешение и параметр для полной скупки товаров.

Тренировочные лагеря

- **Тип обучения**
Параметр, указывающий, идут ли юниты на первичное обучение или на улучшение.
- **Типы юнитов для обучения**
Список типов юнитов, которых стоит обучать (или улучшать).

Вертолёт снабжения

- **Виды ресурсов**
Ресурсы, по которым происходит распределение бесплатных и платных кликов.
- **Ежедневный бюджет**
Сколько раз (кликов) можно тратить в день на платные нажатия (покупка ресурсов).

Состояние войны

- **Телепорт поблизости**
Параметр, определяющий телепортацию в радиусе 50 клеток.
- **Использование телепорта**
Разрешение на телепортацию (и общие настройки).
- **Покупка щита**
Разрешение на покупку щита за алмазы.
- **Использование щита**
Разрешение на применение доступных (бесплатных) щитов.

Общие

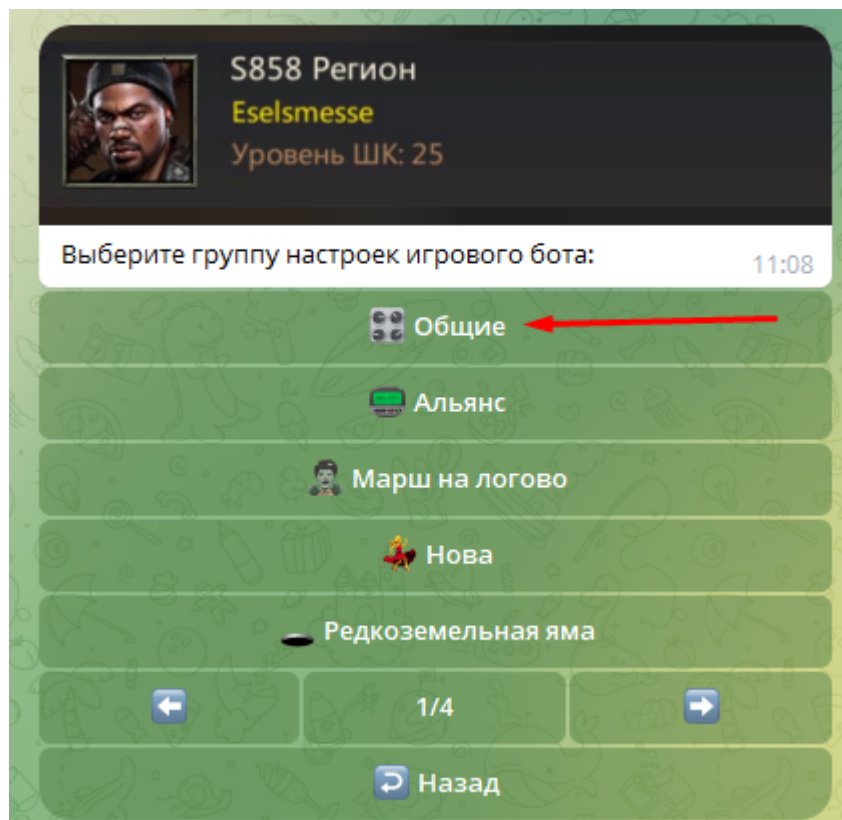
- **Игнорируемые механики (Альянс)**
- **Игнорируемые механики (Арена)**
- **Игнорируемые механики (Арсенал)**
- **Игнорируемые механики (Банк)**
- **Игнорируемые механики (Групповые сражения (присоединение))**
- **Игнорируемые механики (Кампания)**
- *(Здесь всё аналогично другим «Игнорируемым механикам», перечислим все нужные.)*
- **Игнорируемые механики (Центр подарков)**
- **Игнорируемые механики (Центр садоводства)**
- **Игнорируемые механики (Квест)**
- **Игнорируемые механики (Лазарет)**
- **Игнорируемые механики (Лайк)**
- **Игнорируемые механики (Магазин наличных)**
- **Игнорируемые механики (Нова)**
- **Игнорируемые механики (Редкоземельная яма)**
- **Игнорируемые механики (Руины)**
- **Игнорируемые механики (Сбор ресурсов на карте мира)**
- **Игнорируемые механики (Склад снабжения (вертолёт))**
- **Игнорируемые механики (Тренировочные лагеря)**
- **Переполнение сыворотки**
- **Порог выносливости**
- **Порог очков действий**
- **Ресурсы со склада**
- **Число маршей**

ЭРИК, ДАЛЬШЕ НЕ ЧИТАЙ. ЭТО +/- МУСОР

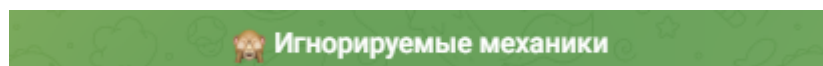
7. Гайд по расширенным настройкам

Все параметры в **расширенных настройках** разделены на логические группы и в данной главе мы пройдемся по всем группам параметров и расскажем о механиках которые стоят за ними.

6.1 Общие



Игнорируемые механики



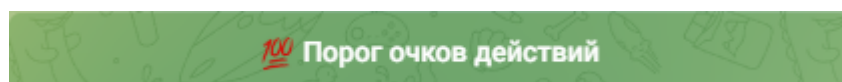
Описание механики: Стартовой позицией бота всегда является база, отсюда выполняется переход на карту мира и проходка непосредственно по базе, вход в различные здания и активности выполняется на основе нейросетевого распознавания. Вы можете указать, в какие активности бот не будет входить

Описание параметров: Игнорирование ботом конкретной механики (чаще всего это здание или элемент интерфейса на базе) и всего что лежит внутри неё. Например игнорируя теплицу бот не будет собирать и сеять семена, помогать союзникам с поливом и т.д.

Совет: на высоком уровне игры менеджмент ресурсов в некоторых механик становится критичным. Если какие-то из механик вам не нужны, вы можете добавить их в исключение. Название механик и их (подмеханик): Альянс (сбор подарков, исследование, покупки в магазине), Арена (проведение бесплатных и платных боёв), Компания (расход ОД, активация тюрьмы, вход в главнео испытание), Теплица (посадка/сбор/полив семян членов альянса), Лазарет (исцеление юнитов). Мировая карта (отправка маршей на добычу ресурсов и логово зомби), Тренировочные лагеря (тренировка/улучшение юнитов).

- Неописанные выше механики не требуют затрат ресурсов

Порог очков действий



Описание механики: При достижении порогового значения, бот начнет тратить очки действия. Бот остановится только когда очки действия будут исчерпаны. Рекомендуемое значение - 80

Описание параметров: Очки действий расходуются при прохождении компании и в особых событиях (чаще всего это конвертация очков действия в сундуки и ключи). Когда очков накапливается достаточно, бот заходит в компании и **тратит их все**. Чем выше значение, тем реже бот будет заходить в компанию.

Совет: Если не хотите, чтобы бот тратил очки действий поставьте значение больше 120 (либо добавьте компанию в игнорируемые механики). ""