Инструкция по эксплуатации
игры «Fanwars»
(мобильная версия для всех платформ)

Оглавление

Первые шаги в игре **3**
- Бой 3
- Банда 4
- Выезд 6

Интерфейсы **10**
- Завод 11
- База 12
- Качалка 13
- Район 14
- Инвентарь 15
  - Расходка (предметы для боя) 15
  - Ресурсы 15
  - Ящики 16
- Основа 16
- Задания 16
- Подгон 18
- Магазин 18
- Турнир 19

Настройки **20**

Первые шаги в игре

Пройдя регистрацию, вам необходимо выбрать шарф, наиболее соответствующий вашим клубным предпочтениям. Вы можете остановить свой выбор на любой расцветке на данном этапе.

Позже, в настройках, у вас будет возможность поменять не только цвет, но и орнамент на шафе.

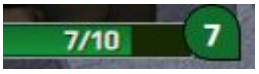
Бой

Игра начинается с обучающего боя.

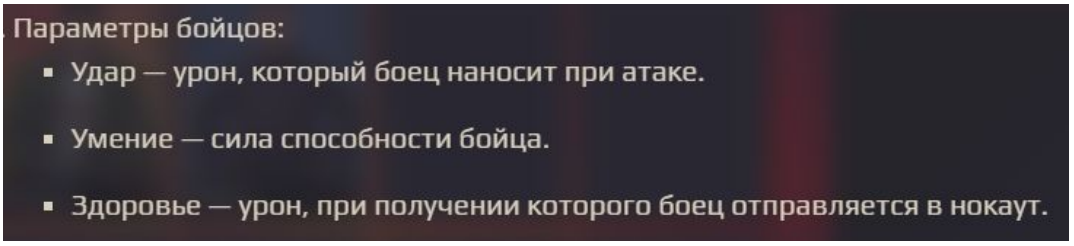
Вам необходимо следовать указаниям зеленой стрелки и провести свой первый бой. Обучение поможет вам понять механику, даст понятный алгоритм действий - ходов бойцами и использования ресурсов. Это важно, ведь бой является основой всех игровых локаций и режимов.

В нижней части экрана расположен ваш отряд. Атакуйте соперника, следуя за стрелкой:

Здесь мы начинаем знакомиться с основными элементами интерфейса боя - карточками героев, их характеристиками.

- показывает силу удара, 

- шкала здоровья.



-ресурсы (предметы для боя).

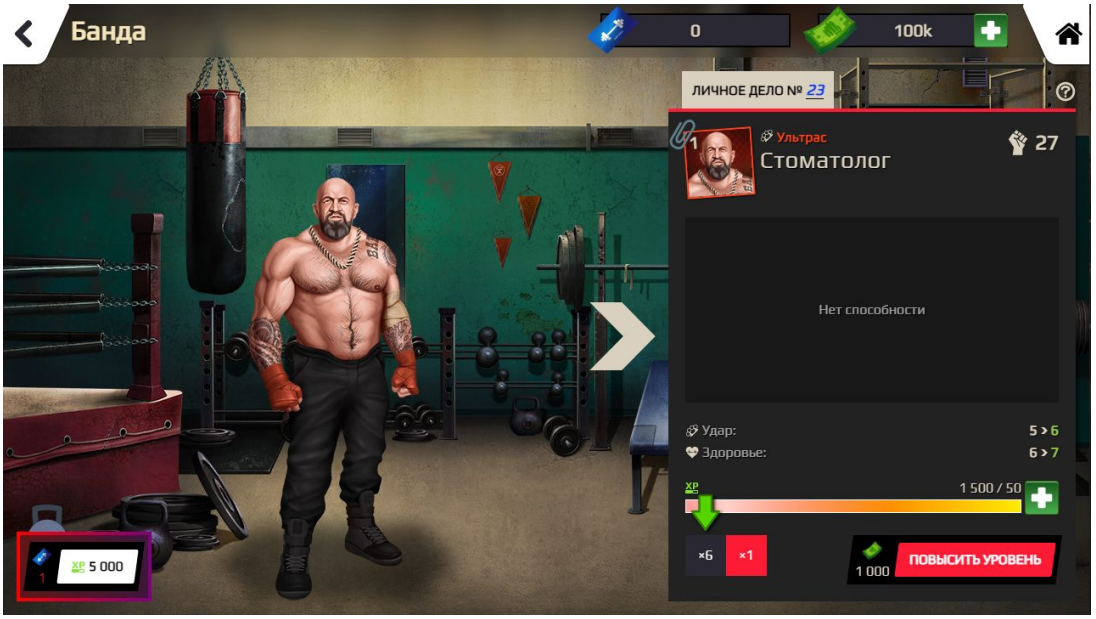
Таймер, на каждый раунд отводится по 60 секунд.

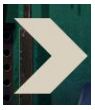
Банда

После того, как бой закончился, вы попадаете на основной экран, где видите все игровые режимы и разделы. Обучение продолжается и путеводитель в виде зеленой стрелки предлагает вам зайти в раздел “Банда”:

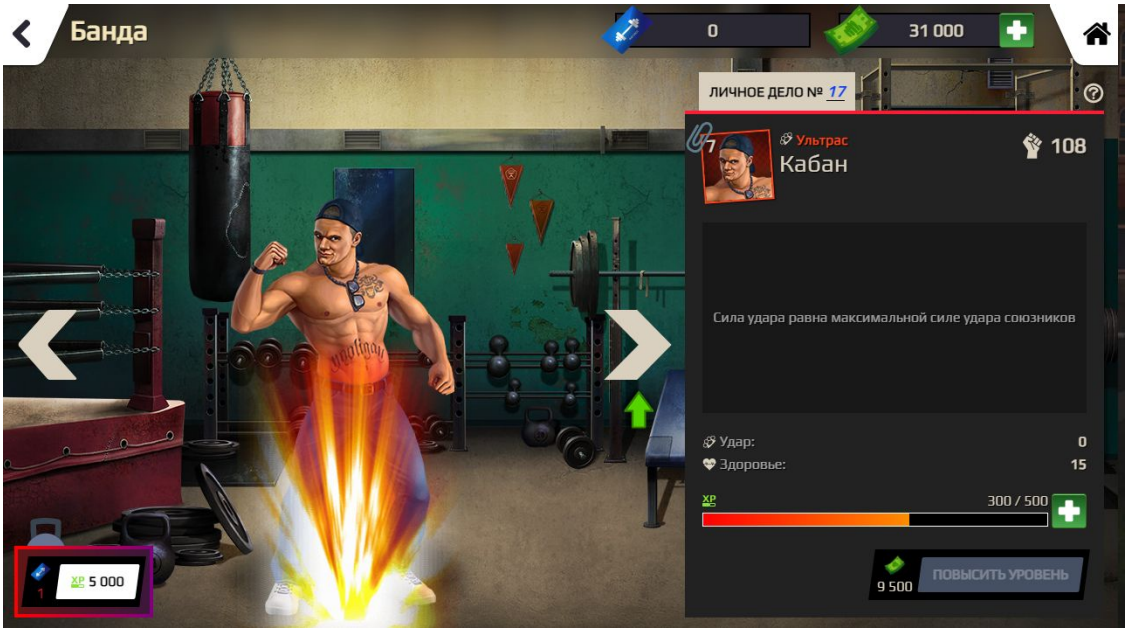
В этом интерфейсе вы можете повышать уровень бойцов вашего отряда (далее - моба). Пока у вас только 7 бойцов, но как вы можете увидеть, в ходе игры вам предстоит открыть 76 героев разных классов (Кэжуалс, Карлан, Белка, Хулс, Ультрас, Кузьмич), наделенных уникальными способностями.

Повысить уровень или “Прокачать” бойца вам поможет обучающая стрелка. Повышение уровня даст нам увеличение силы удара и уровня здоровья для боев. Для многих бойцов также подразумевается увеличение силы способности, которой он наделен. Об этом будет написано в следующей главе инструкции. Пока продолжим следовать алгоритму обучения, который предложен в игре.

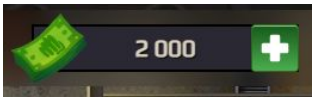


При помощи удобного переключения  вы можете повысить уровень всех ваших бойцов. На начальном уровне вам доступна прокачка для каждого из ваших бойцов на 6 пунктов. Затем для их повышения вам будет необходим соответствующий опыт, как и где его получить - написано в разделе инструкции “Качалка”.

Итак, повышаем всех доступных бойцов по максимуму:



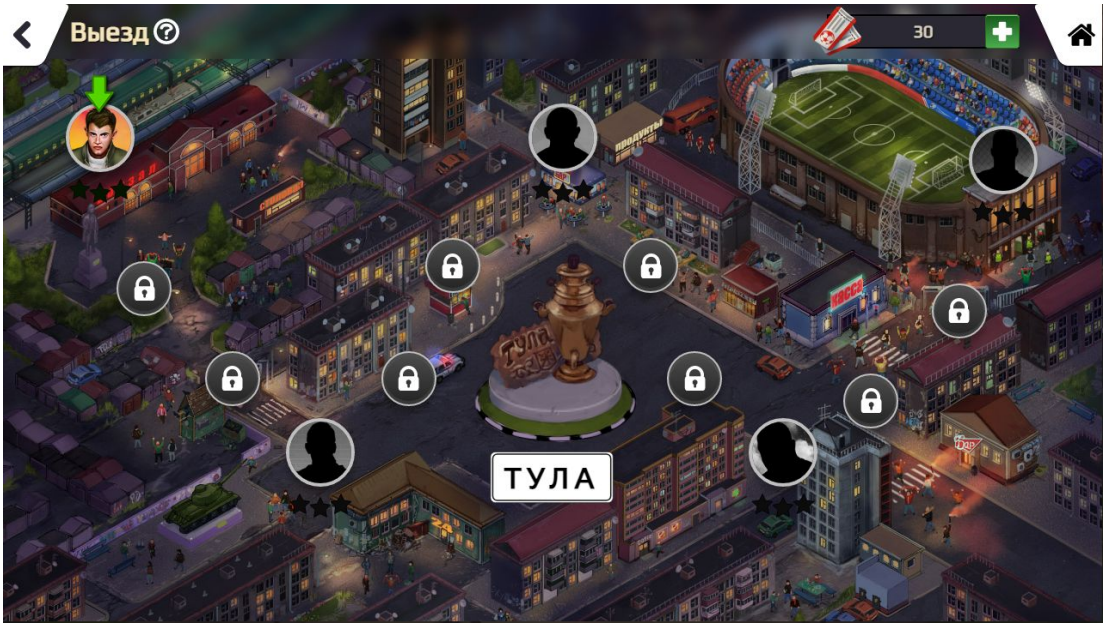
Повышение перестанет быть доступным тогда, когда у вас закончатся наличные.

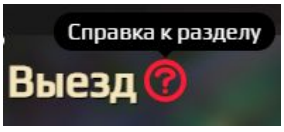
Их сумму вы можете увидеть в правом верхнем углу: 

Выезд

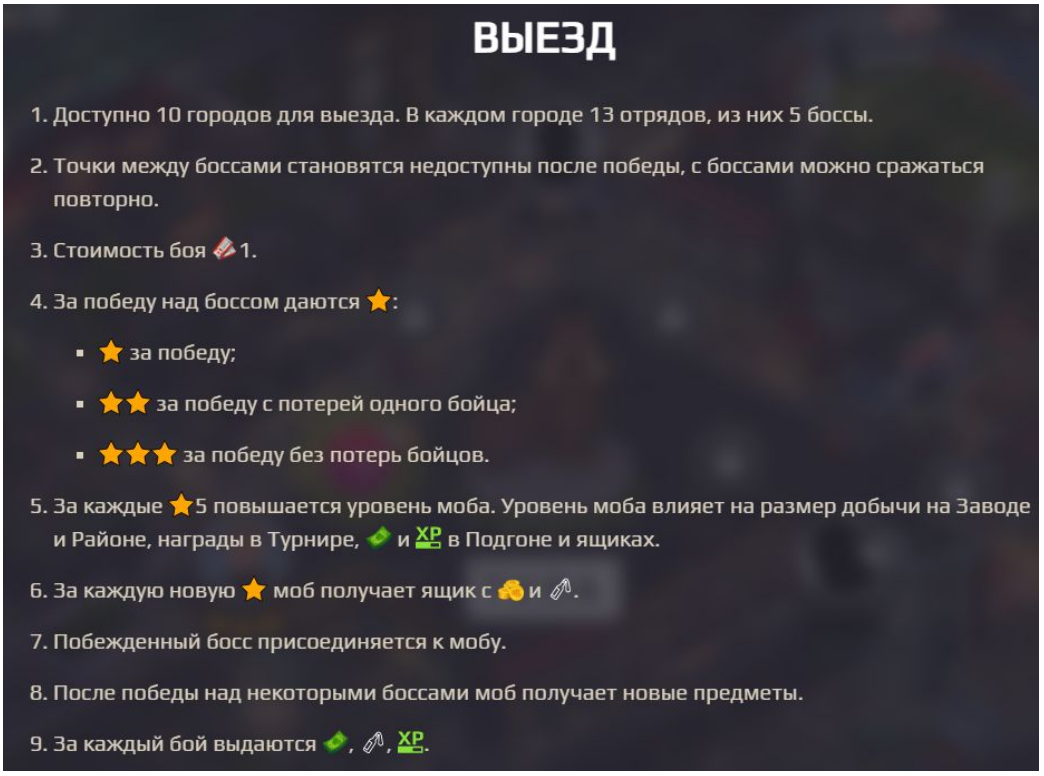
После прокачки бойцов, обучающий путеводитель направит вас освоить игровую локацию “Выезд”:

Вот вы и отправились на свой первый выезд в новый город:

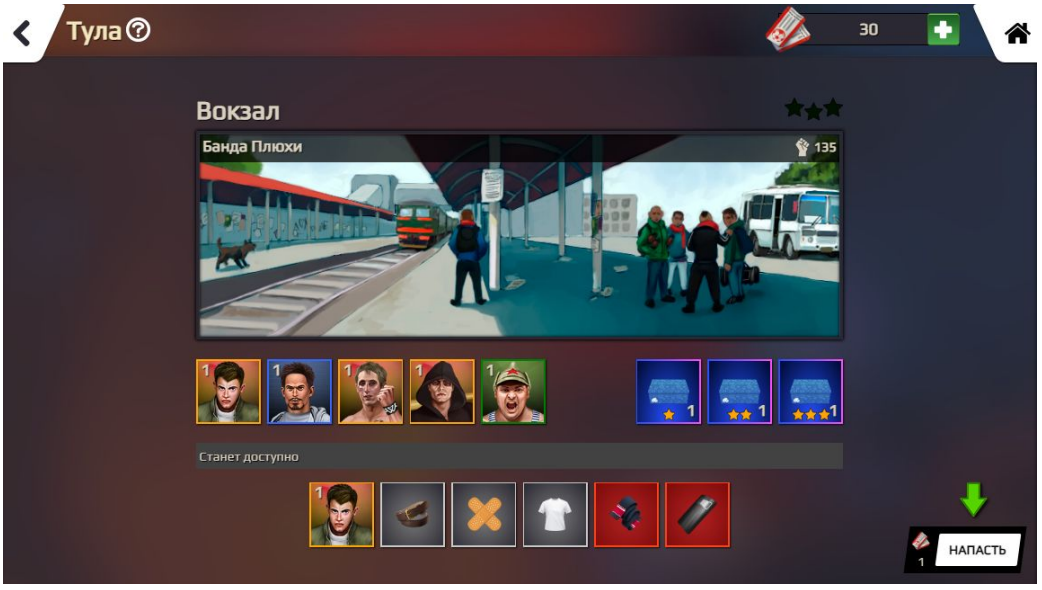


Можем ознакомиться с описанием и особенностями режима, кликнув по кнопке в левом верхнем углу 

Из справки можно узнать, что именно здесь вы будете увеличивать свой отряд новыми бойцами, а также получать новые предметы для боя и многие другие игровые ресурсы:

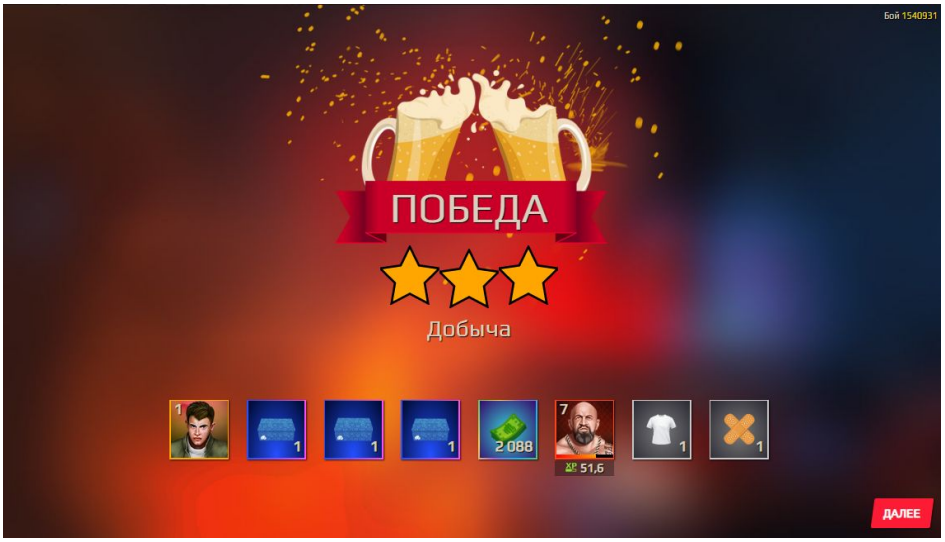


Следующий экран показывает нам состав моба соперника, а также то, что станет доступно в случае победы. Помимо нового героя мы получим новые ресурсы. Продолжим, кликнув по кнопке “Напасть”:



По завершению боя нам станет доступен новый боец с уникальной способностью, обещанные предметы и 3 секретные коробки, которые не терпится открыть. Как и где это сделать, написано в разделе “Инвентарь”.

После окончания боя получаем все заявленные награды:



Следующую точку обучающий путеводитель предлагает пройти при помощи “Автобоя”, это возможность проходить бои в автоматическом режиме, выставляя только состав бойцов и предметов. Управление на себя берет бот.

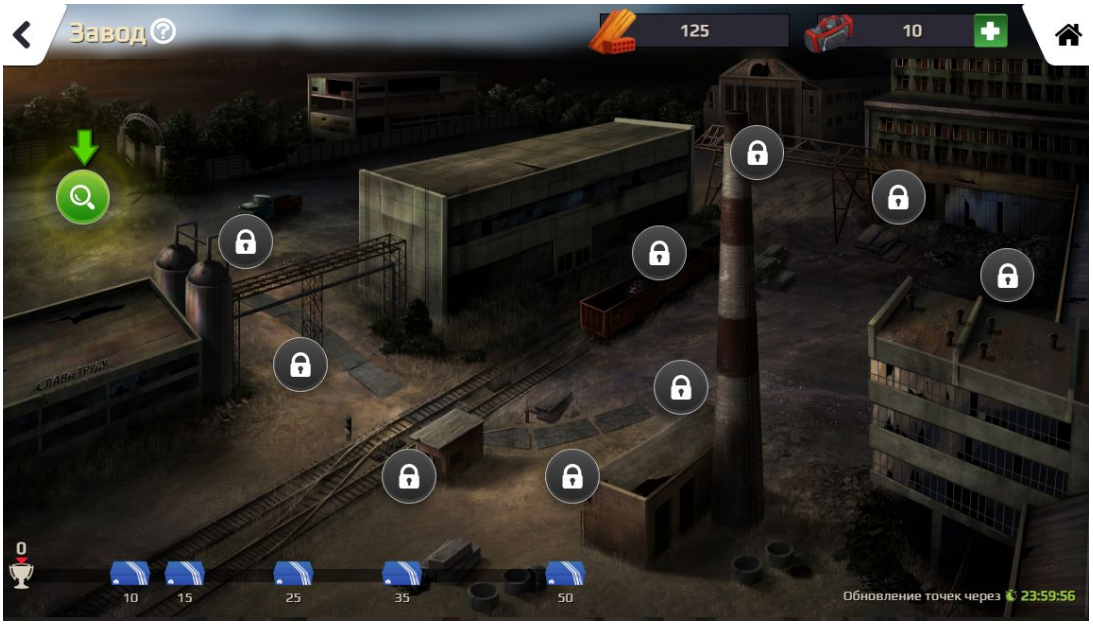
Ежедневно вам будет доступно 3 автобоя на стандартном аккаунте

Пройдя при помощи автобоев еще несколько точек, вам становится доступен следующий уровень моба. Что он дает? Уровень моба влияет на размер “добычи” за прохождение игровых режимов - в виде получения более крупных сумм наличных, опыта и всех доступных ресурсов.

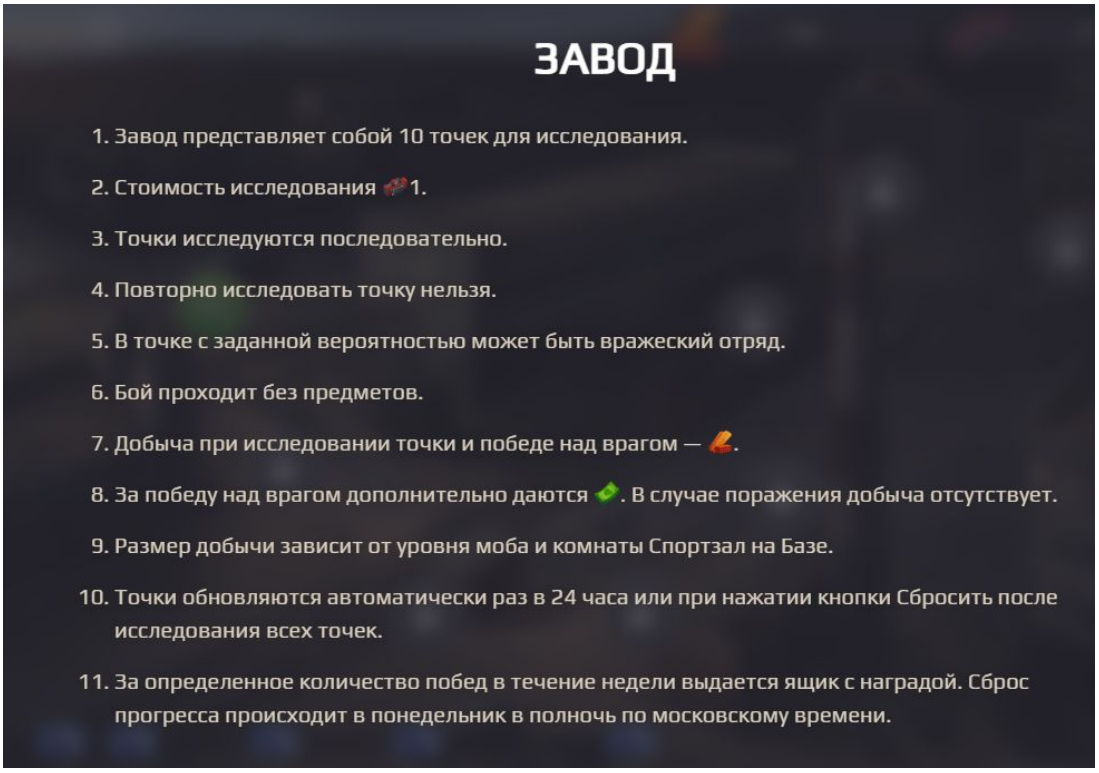
Интерфейсы

Итак, в обучающем блоке мы уже познакомились с 3 интерфейсами: “Бой” (который заложен во все игровые локации с определенными особенностями), “Банда” и “Выезд”.
Завершающей точкой обучения является “Завод”, который становится доступен как раз со 2-го уровня моба.

Завод



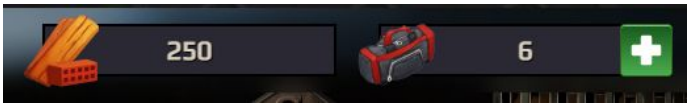
Полную информацию по локации также можем увидеть в справке



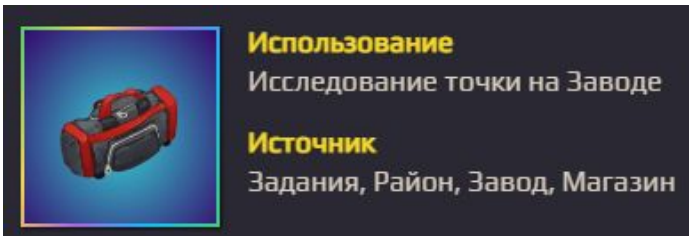
ЗАВОД

1. Завод представляет собой 10 точек для исследования.
2. Стоимость исследования 1.
3. Точки исследуются последовательно.
4. Повторно исследовать точку нельзя.
5. В точке с заданной вероятностью может быть вражеский отряд.
6. Бой проходит без предметов.
7. Добыча при исследовании точки и победе над врагом — .
8. За победу над врагом дополнительно даются . В случае поражения добыча отсутствует.
9. Размер добычи зависит от уровня моба и комнаты Спортзал на Базе.
10. Точки обновляются автоматически раз в 24 часа или при нажатии кнопки Сбросить после исследования всех точек.
11. За определенное количество побед в течение недели выдается ящик с наградой. Сброс прогресса происходит в понедельник в полночь по московскому времени.

В правом верхнем углу видно доступное кол-во ресурсов.



Простое пояснение: чтобы исследовать точку завода, нужны сумки. Их можно получить из следующих источников:

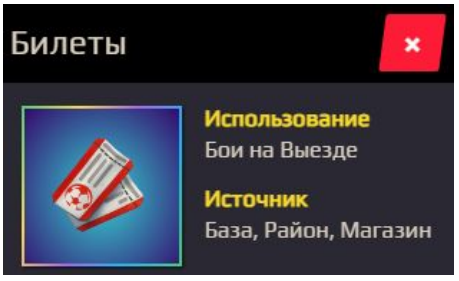


Добыча в виде кирпичей необходима для “Базы”, подробнее о ней далее

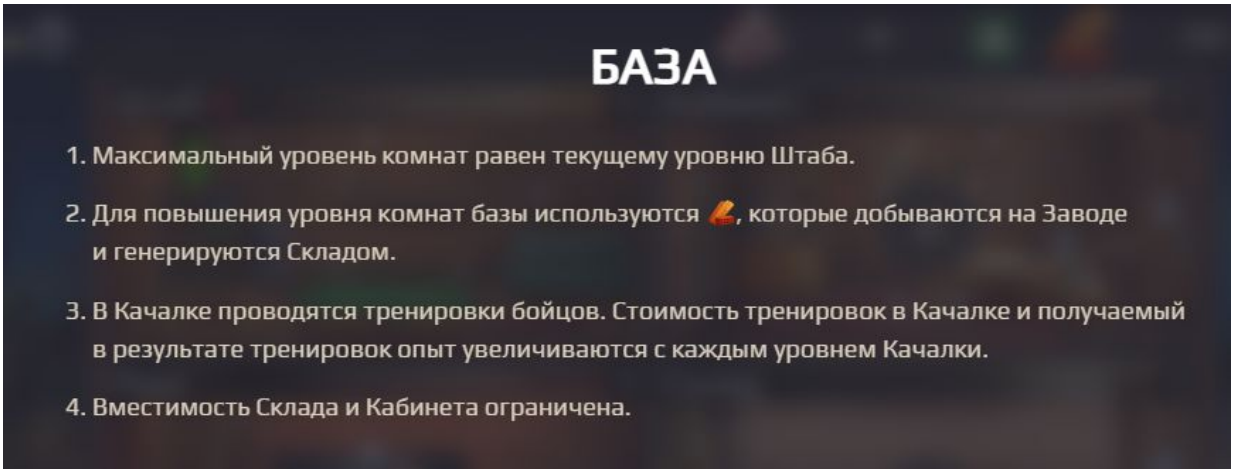
База

База представляет собой 6 комнат, каждая из которых влияет на наш игровой опыт в других интерфейсах.

Повышая уровень Ринга и Спортзала, вы увеличиваете прибавку добычи на Районе и на Заводе. Склад генерирует кирпичи, необходимые для повышения уровня всех комнат.
Кабинет генерирует билеты:



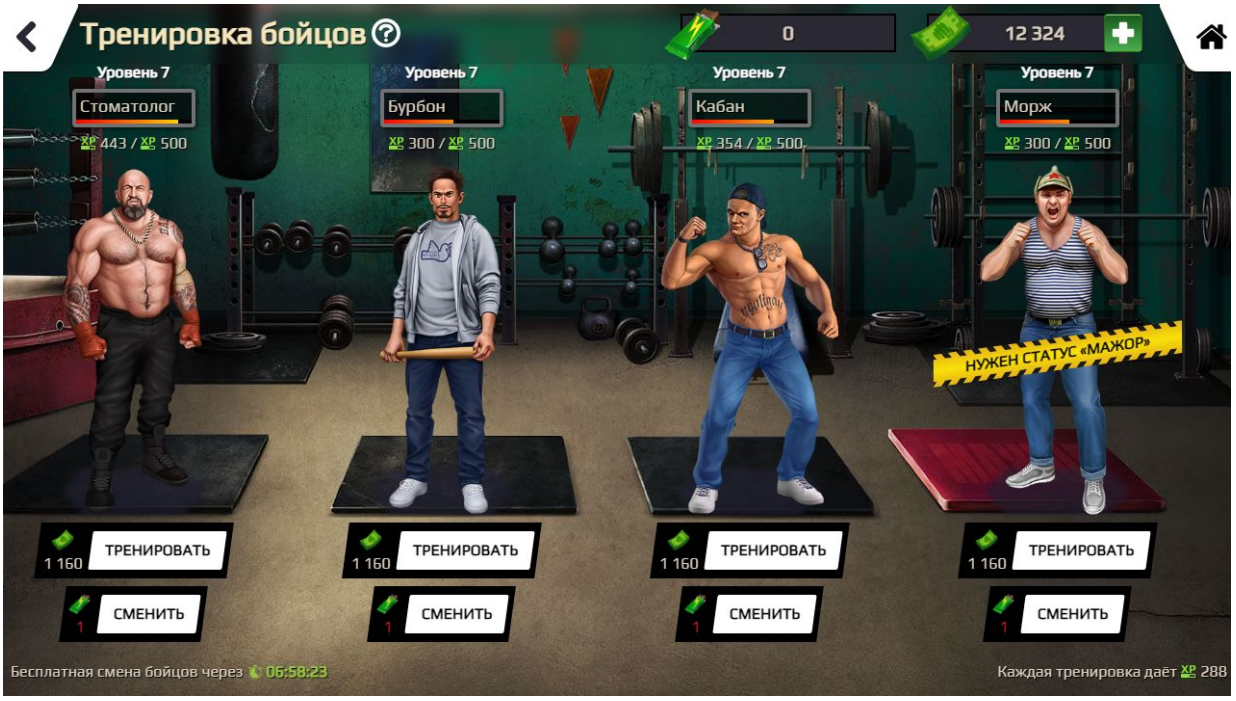
Подробнее о других особенностях в справке:

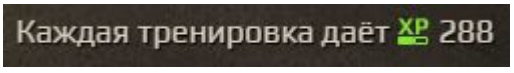


Рассмотрим подробнее комнату “Качалка”, которая представляет собой отдельный важный интерфейс, который очень важен.

Качалка

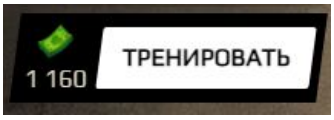
Функция качалки заключается в покупке опыта за игровые наличные. Определенный уровень опыта дает возможность повышения бойца до следующего уровня. Как уточнялось ранее, с каждым уровнем способность, удар и здоровье растут.
Смена бойцов на слотах происходит ежедневно.



Рассмотрим что есть в текущих условиях. При нашем уровне моба: 

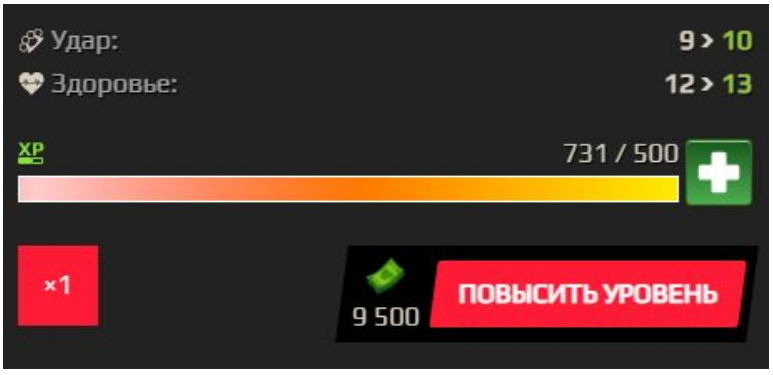
Эти числа показывают сколько еще не хватает до возможности повышения:

Т.е. получив еще 57 п. опыта, нам станет доступен следующий уровень прокачки.

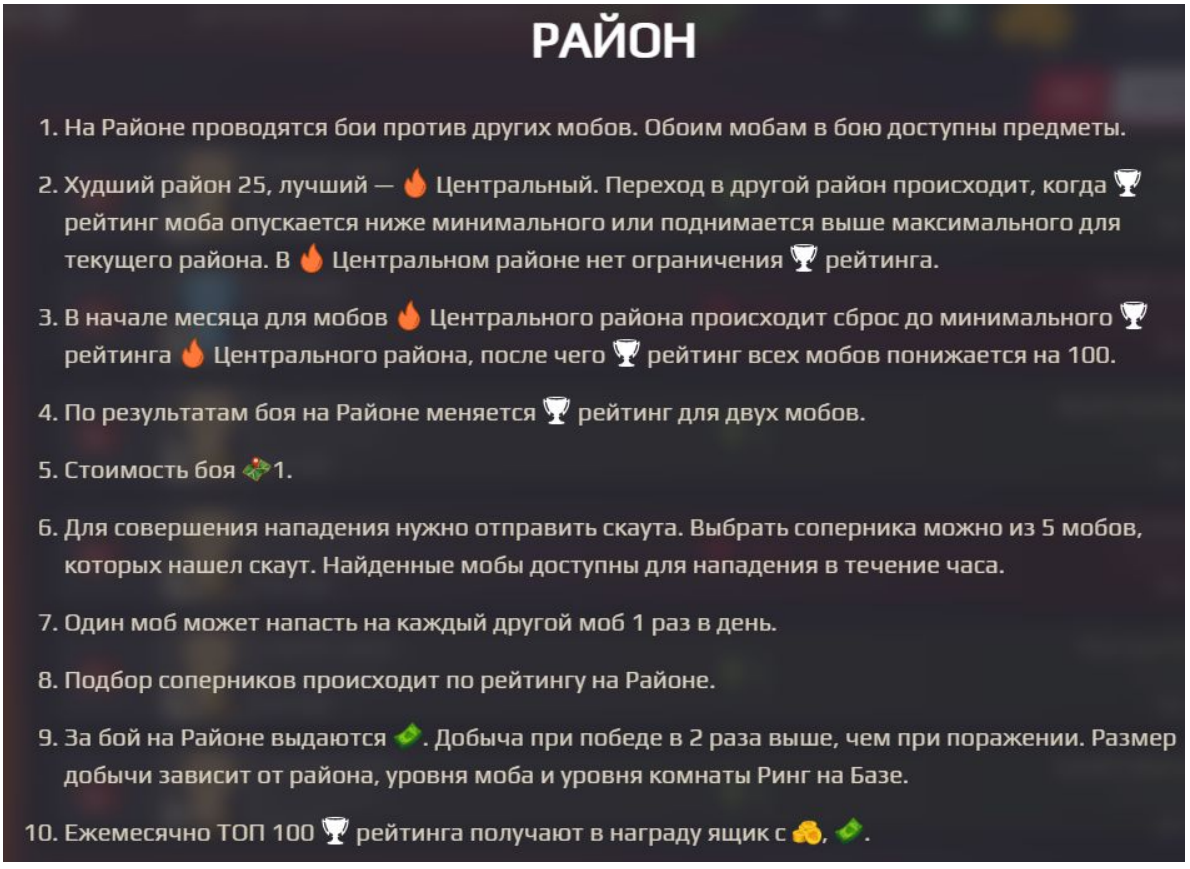
Потренируем бойца 

Удобно перейти в интерфейс прокачки, с которым мы знакомились в обучении, просто кликнув по имени бойца

Нам станет доступно очередное повышение:

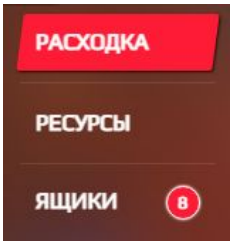


Район



Инвентарь

Здесь отображаются по сути все ресурсы, которые есть у отряда

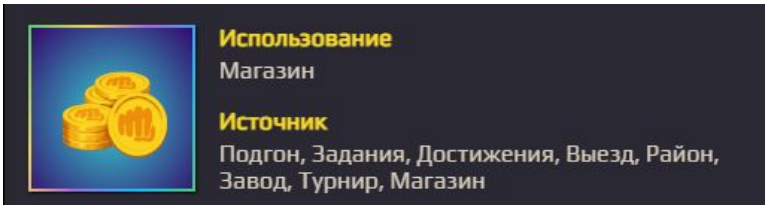


Расходка (предметы для боя)

С увеличением уровня моба вам станет доступно множество новой расходки:

Ресурсы

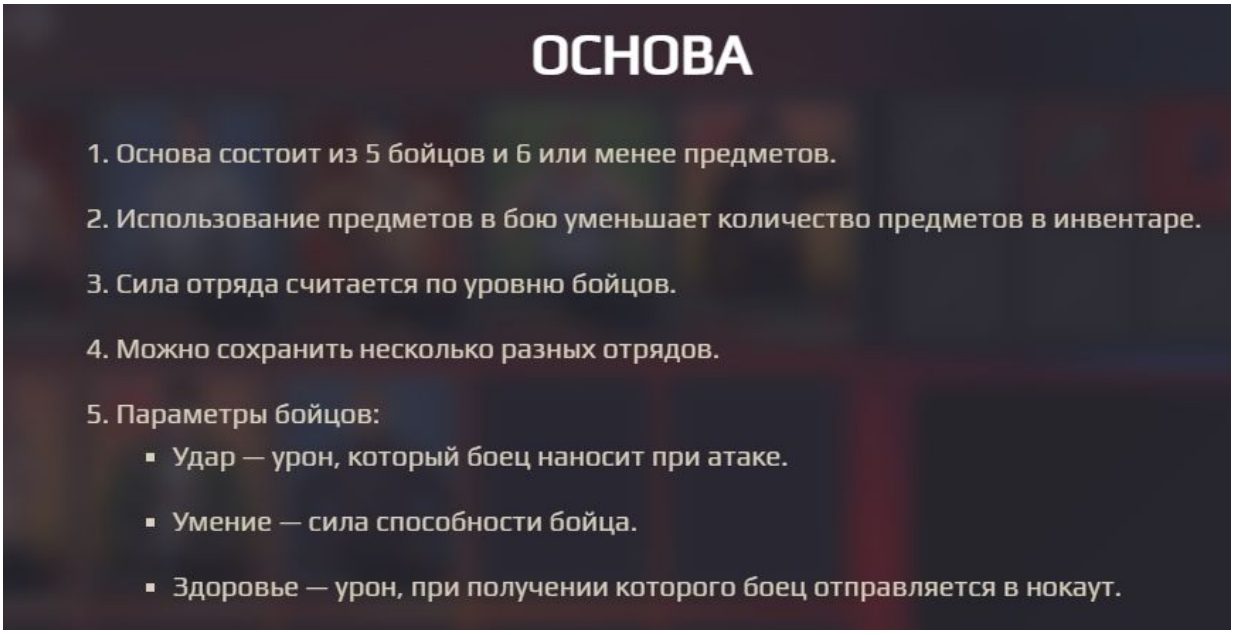
Элементы интерфейса кликабельны, можно прочесть подробнее о каждом ресурсе.
Например, посмотрим, что представляет собой золото:



Ящики

Игровые сюрпризы, которые вы можете получать за активность во всех игровых режимах.

Основа



Задания

Этот интерфейс дает вам информацию о том минимуме действий, которое необходимо совершить для получения ежедневных наград:

Достижения

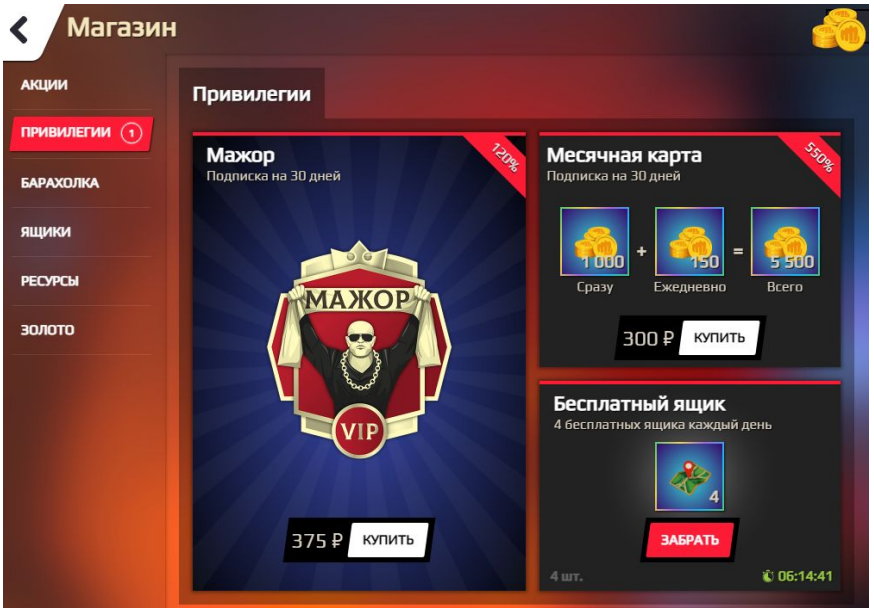
Совершая определенные действия в игре, приобретая навыки и набираясь опыта, вы также получаете награду:

Подгон

1. Подгон доступен 1 раз в сутки.
2. После получения 30 подгонов сбор начинается заново.
3. Если нет доступных для получения , вместо выдается XP.
4. Если нет бойцов, которые могут получить XP, вместо XP выдается .

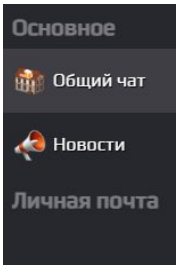
Магазин

В магазине доступны как платные ресурсы, например: подписка, карта, предметы, золото, так и 4 бесплатных ящика с бонусами каждый день.
Акции на приобретение тех или иных ресурсов ежедневно меняются.



Паб

Это и есть чат, в котором предоставлена возможность общения в общем и личных чатах, а также доступ к игровым новостям.



Турнир

С пятого уровня моба открывается новый режим:

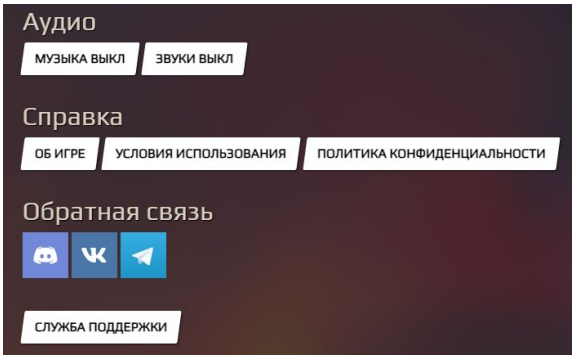
Возможности и бонусы довольно интерересные:

1. Турнир длится 23 часа: начинается в 1:00 и заканчивается в 0:00 по московскому времени.
2. Мобы делятся на группы по 50 близких по силе.
3. Бои проходят против других мобов из той же группы. У противников выставляется без предметов последний отряд, использованный в этом Турнире. Каждый моб доступен для нападения 2 раза за один Турнир. Повторно напасть на моб можно через 3 часа.
4. За победу в бою в Турнире выдаются победные очки, равные силе побежденного отряда минус количество завершенных раундов боя.
5. Нокаутированных бойцов нельзя выставить на следующие бои, но их можно вернуть за .
6. За итоговое место в группе выдаются , , , при условии совершения хотя бы одного нападения в течение этого Турнира.

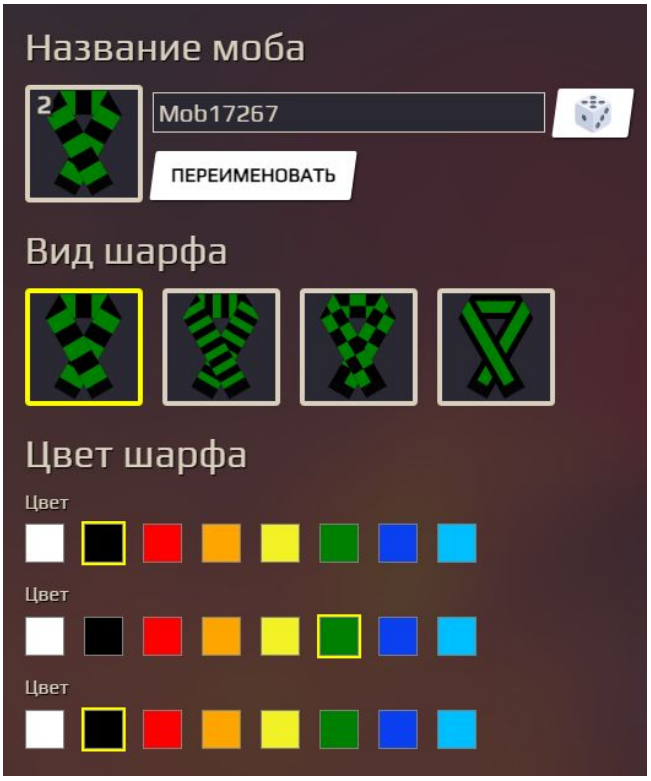
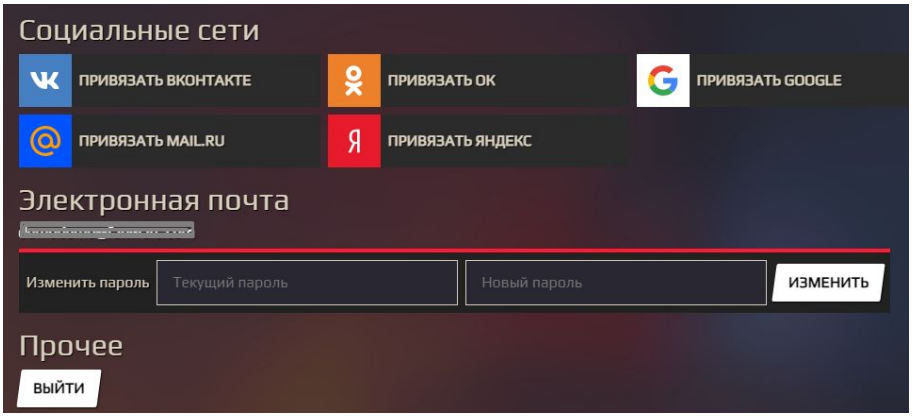
Настройки

Управление доступно по кнопке

Регулируйте музыку и звуки, подписывайтесь в соц сетях:



Меняйте название и цвета моба:



Вносите личные настройки: