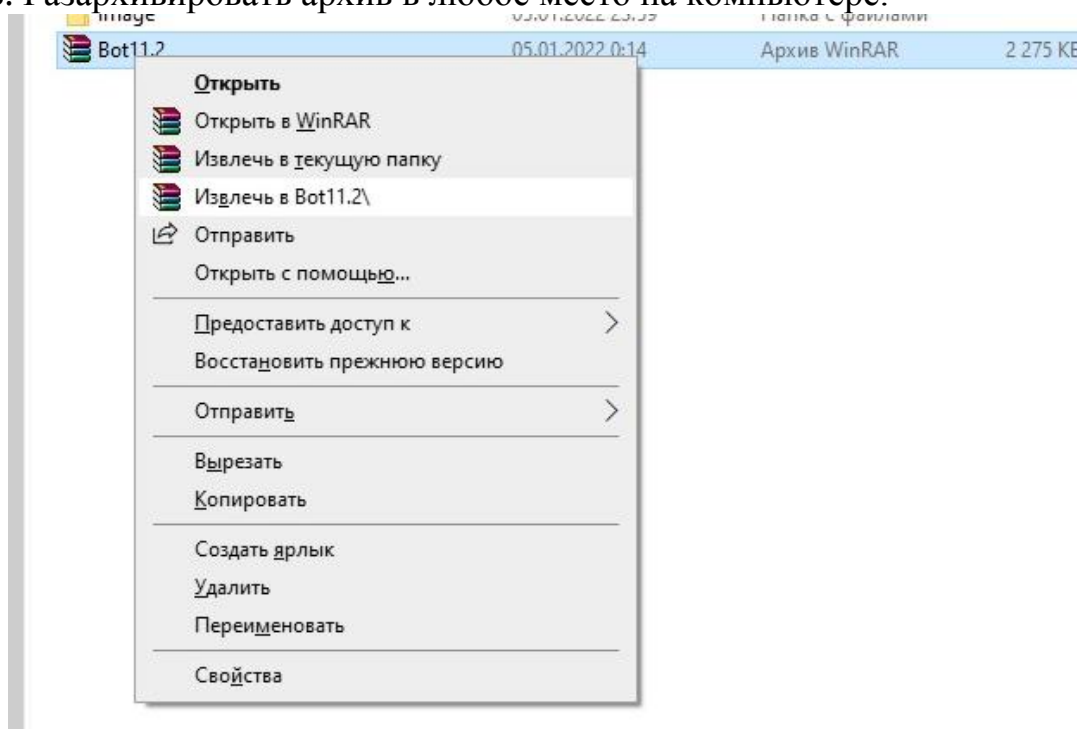


# Инструкция по использованию бота для Stronghold Kingdoms

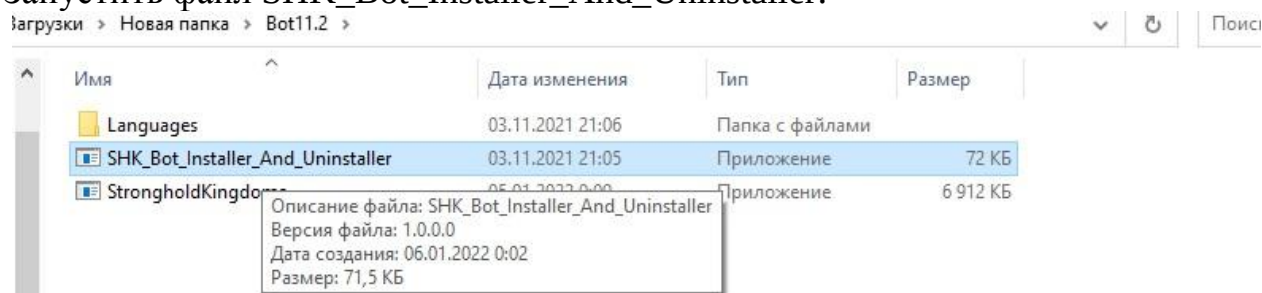
Официальный сайт бота Stronghold Kingdoms – [Shkbot.ru](http://Shkbot.ru)

## 1. Установка.

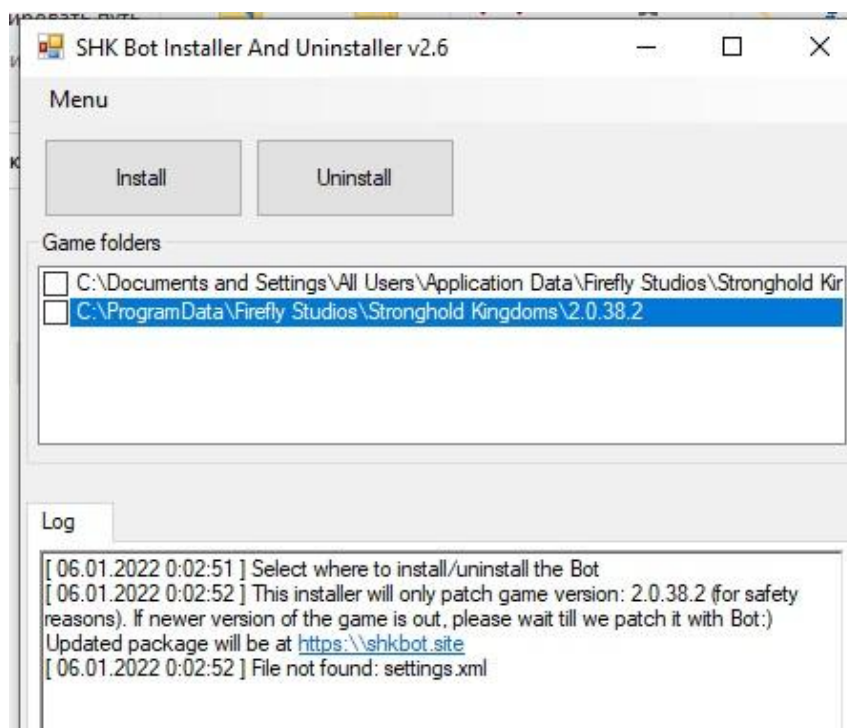
2. Скачать архив с ботом по предоставленной ссылке.
3. Разархивировать архив в любое место на компьютере.



4. Зайти в папку с ботом (разархивированную).
5. Запустить файл SHK\_Bot\_Installer\_And\_Uninstaller.

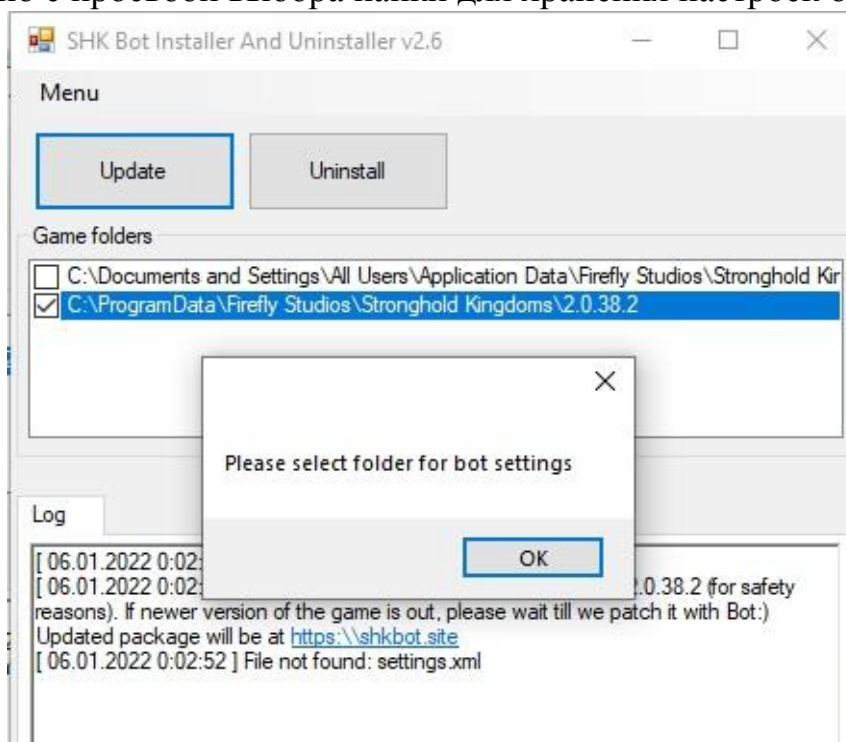


6. Установить «галку» на пункте C:\ProgramData\Firefly Studio\Stronghold Kingdoms\2.0.38.2.



7. Нажать кнопку Install/Update.

8. Появится окно с просьбой выбора папки для хранения настроек бота.



9. Выбрать папку для хранения настроек бота.

10. Бот установлен. Закрывать программу установки бота (на крестик).

## 2. Главный экран (Главная).

Меню Остановить Все!

Главная | Новости | Автозапуск | Загрузка деревень | Бесплатный модуль | Радар | Торговля | Разведчики | Исследования | Найм войск | Колесо фортуны | Играть банкеты | Популярность | Деревня | Замок | Хищник | Тайминг | Религия | Ошибки (10)

Рабочий цикл Бота  
Статус: Работает  
Фаза работы (минут) 162  
Фаза сна (минут) 51  
☒ Случайные циклы

☐ Проверка окон Язык Russian  
☒ Собирать бесплатные карты ☒ Писать журналы  
Копировать настройки Очистка журналов  
1000 Хранить макс. записей

Калькулятор Помощь

Подсказка: Чтобы выбрать все строки в колонке настроек - кликайте заголовок колонки

05.01.2022 23:35:35 | Деревня добавлена в Бота: [28266] ImperatorRUS village  
05.01.2022 23:35:44 | Следующая бесплатная карта через: 4д.13ч.39м.13с  
05.01.2022 23:35:45 | Карта Мира Обновлена  
05.01.2022 23:35:54 | Выпуск новостей: 146  
05.01.2022 23:36:20 | Карта Мира Обновлена  
05.01.2022 23:36:55 | Карта Мира Обновлена  
05.01.2022 23:37:30 | Карта Мира Обновлена  
05.01.2022 23:38:05 | Карта Мира Обновлена  
05.01.2022 23:38:40 | Карта Мира Обновлена  
05.01.2022 23:38:45 | Следующая бесплатная карта через: 4д.13ч.39м.18с  
05.01.2022 23:39:24 | Карта Мира Обновлена  
05.01.2022 23:39:59 | Карта Мира Обновлена  
05.01.2022 23:40:34 | Карта Мира Обновлена

Папка с настройками  
C:\Users\Home\Videos  
Открыть настройки  
Изменить

Контактный Email:  
Ваши подписки:

### 1. Рабочий цикл бота.

(необходим для отключения бота и непостоянной работы, для того чтобы Вас не заподозрили в использовании бота)

- *статус* - указывает на работу или сон бота в данный момент;
- *фаза работы* – устанавливается время работы бота в минутах;
- *фаза сна* – устанавливается время сна бота в минутах;
- *случайные циклы* – если включено, то бот случайно устанавливает время работы и сна бота.

2. Сбор бесплатных карт – если включено, то бот отслеживает время следующей бесплатной карты и собирает её.

3. Язык – выбор языка бота.

4. Писать журналы – запись действий модулей бота в журналы.

5. Окно журнала главного экрана – показаны действия бота модуля главного экрана.

6. Папка с настройками

- *открыть настройки* – открывает папку с настройками;
- *изменить* – возможность изменить папку, где хранятся настройки.

7. Ваши подписки – бот отвязан от всех подписок. Единственное ограничение – это использование только того аккаунта на который покупался бот. На других аккаунтах бот работать не будет.

### 3. Автозапуск.

| Меню    Остановить Всё! |                   |
|-------------------------|-------------------|
| Главная                 | Новости           |
| Автозапуск              | Загрузка деревень |
| Бесплатный модуль       | Радар             |
| Торговля                | Разведчики        |
| Исследования            | Найм войск        |
| Колес                   |                   |

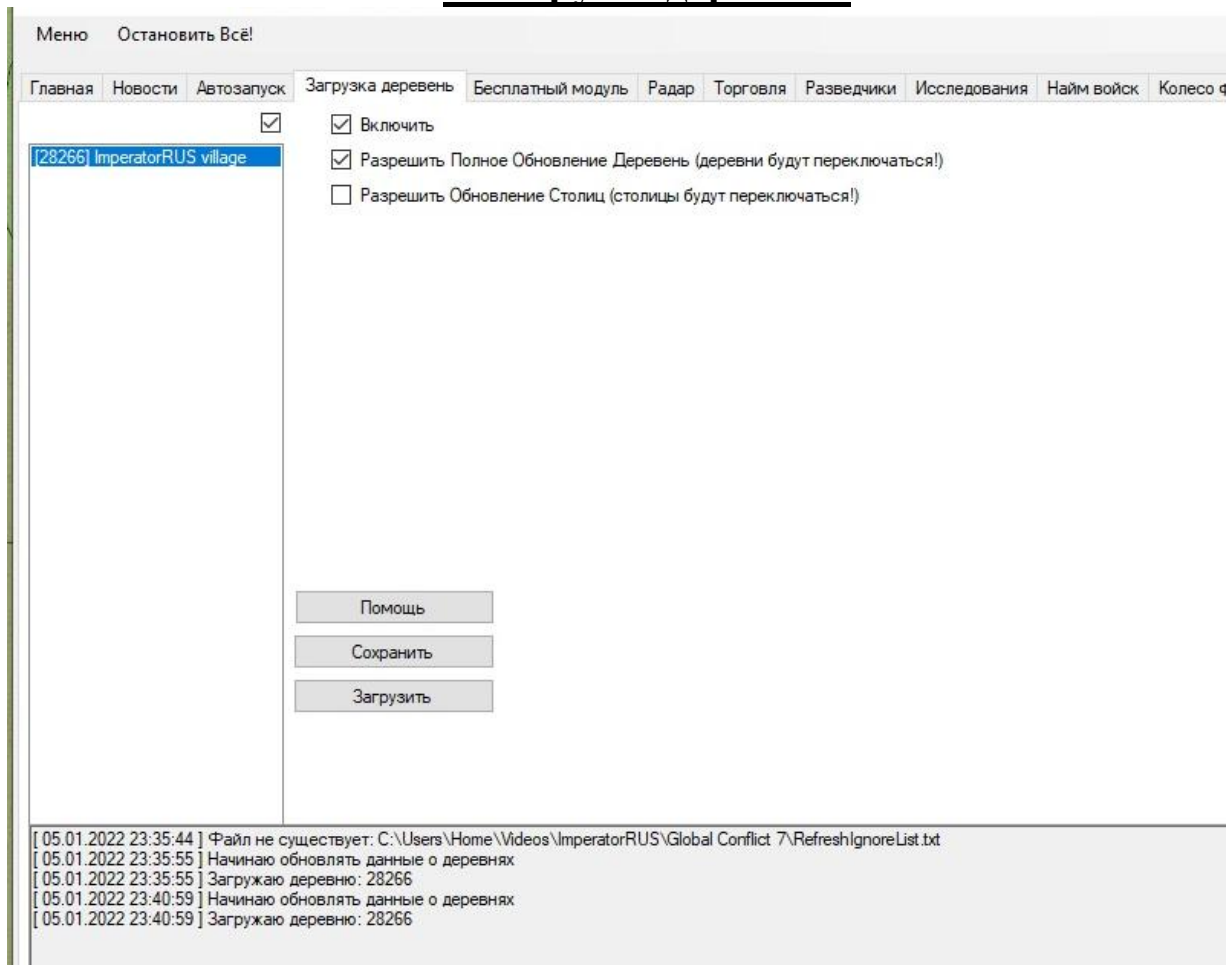
- ☐ Залогиниться
- ☐ Загрузить настройки разведчиков
- ☐ Начать собирать ресурсы
- ☐ Загрузить настройки торговли
- ☐ Начать торговать
- ☐ Загрузить очередь исследований
- ☒ Начать исследования
- ☐ Загрузить настройки найма войск
- ☐ Нанимать войска
- ☐ Загрузить настройки банкетов
- ☐ Играть банкеты
- ☐ Загружать настройки радара
- ☐ Включить радар
- ☐ Загрузить макеты деревень
- ☐ Начать строить деревни
- ☐ Начать регулировать популярность
- ☐ Загрузить настройки Ремонта замка
- ☐ Загрузить настройки Хищника
- ☐ Загрузить настройки религии
- ☐ Включить модуль религии

1. Указывается, какие модули будут автоматически загружены при запуске игры и бота.

2. Для каждого модуля указывается автозагрузка настроек модуля и автостарт модуля.

3. Залогиниться – для работы автоматического залогивания необходимо в папке настроек бота в текстовом файле «Password» прописать Ваш пароль от аккаунта.

## 4. Загрузка деревень.



1. В поле слева выбираем необходимые деревни или все деревни (или столицы) для загрузки в бот.

2. *Включить* – происходит загрузка деревень в бот (обязательно включить для работы бота).

3. *Разрешить полное обновление деревень* – эмулирует переключение между деревнями, как будто игрок переключает деревни (сделано для отображения на сервере реалистичных данных об игре на аккаунте). Включать если уходите и оставляете работать бот (не играете сами). Будет происходить автоматическое переключение между деревнями.

4. *Разрешить полное обновление столиц* – эмулирует переключение между столицами, как будто игрок переключает столицы (сделано для отображения на сервере реалистичных данных об игре на аккаунте). Включать если уходите и оставляете работать бот (не играете сами). Будет происходить автоматическое переключение между столицами.

5. *Сохранить/Загрузить* – сохранить/загрузить настройки модуля.

## 5. Бесплатный модуль.

В данном модуле указываются статистические показания и информация о деревнях и столицах.

## 6. Радар.

(Отслеживание нападения на Вашу деревню с возможностью накладывания интердикта и отправки сообщения (на электронную почту/в Дискорд/в телеграм)).

- *сохранить/Загрузить* – сохранить/загрузить настройки модуля;
- *нанимать монахов* – автоматический найм монахов.

### 1. Радар.

- *событие* – указаны события, на которые может реагировать радар (например: разведка Вашей деревни, атака на Вашу деревню);
- *отслеживать событие* – включает или отключает отслеживание событий;
- *всплывающее сообщение* – в случае возникновения события появится всплывающее окно с уведомлением о событии;
- *звуковой сигнал* – выбирается определенный звуковой сигнал на каждое событие. При возникновении события будет звучать данный сигнал;
- *уведомление на Email* – в случае возникновения события будет отправлено сообщение на почту;
- *интердикт* - в случае возникновения события будет наложен интердикт на деревню, на которую происходит событие;



- *системное уведомление* - в случае возникновения события будет выведено системное уведомление о возникновении события;
- *Discord* – в случае возникновения события будет отправлено сообщение на Discord;
- *Telegram* – в случае возникновения события будет отправлено сообщение на Telegram.

## 2. Интердикт.

- в левом поле выбираются, какие деревни или столицы будут использоваться для применения интердикта в случае возникновения событий (можно выбрать все деревни или часть деревень, например, менее защищённых, а хорошо защищенные не включать, чтобы не тратить веру на их интердикт, если вы уверены в своих замках).
- *количество монахов* – указывается количество монахов для каждой деревни, которые будут использоваться для интердикта в случае возникновения события;
- *уменьшить количество монахов, если на деревне уже есть Интердикт* – если на деревне уже есть интердикт в момент возникновения события, уменьшается количество монахов на 1 (см. пункт выше);
- *разрешить найм монахов* – заново нанимаются монахи после использования монахов на интердикт;
- *интердикт* – при нажатии кнопки производится интердикт на выбранные деревни.

## 3. Настройки Email.

- *исп. Настр. По умолчанию* – не работает;

- *почтовый ящик бота* – указывается почтовый ящик, который необходимо завести для бота, с которого будет приходить вам сообщение;
- *пароль ящика бота* – указывается пароль от почтового ящика, который необходимо завести для бота, с которого будет приходить вам сообщение;
- *Ваша почта* – ваша почта, на которую будут приходить сообщения от бота (с почты бота).

#### 4. Discord/Telegram.

Указываются настройки для отправки уведомлений на Discord/Telegram.

#### 5. Демо.

The screenshot shows the 'Демо' (Demo) tab in the bot's settings. The interface includes a top menu bar with options like 'Главная', 'Новости', 'Автозапуск', etc. Below the menu, there are several buttons: 'Включить', 'Сохранить', 'Загрузить', 'Начинать монахов', 'Помощь', 'Закрыть все', 'Остановить Звук', and 'Экспорт настроек'. The main content area contains a list of actions: 'Всплывающее', 'Звуковой сигнал', 'Уведомление на Email', 'Тест индикатора', 'Сист. уведомления', 'Discord', and 'Telegram'. A dropdown menu is set to '[28266] ImperatorRUS villa'.

В данной вкладке происходит тестирование действий при возникновении событий на определенные деревни.

#### 7. Альт. Аккаунт.

The screenshot shows the 'Альт. Аккаунт.' (Alt. Account) tab in the bot's settings. The interface is similar to the previous one, with a top menu bar and buttons like 'Включить', 'Сохранить', 'Загрузить', 'Начинать монахов', 'Помощь', 'Закрыть все', 'Остановить Звук', and 'Экспорт настроек'. The main content area contains a warning message: 'Радар работает для аккаунта. Внимание! Если включен мониторинг Альт. аккаунта, то Ваш аккаунт мониториться Радаром не будет!'. Below the warning, there are three buttons: 'Найти игрока по имени', 'Найти игрока по ИД', and 'Восст. по умолчанию'.

Данная вкладка предназначена для включения радара на определенного игрока.

Внимание! Если включен радар на другой аккаунт, то Ваш аккаунт отслеживаться радаром не будет.



## 8. Авто-Интердикт.

Меню Остановить Все!

Главная Новости Автозапуск Загрузка деревень Бесплатный модуль Радар Торговля Разведчики Исследования Найм войск Колесо фортуны Играть банкеты Популярность Деревня Замок Хищник Тайминг Религия Ошибки (10)

☐ Включить

Сохранить Загрузить ☐ Начинать монахов

Радар Интердикт! Настройки Email Discord Telegram Демо Альт. аккаунт Авто-Интердикт

Дополнительная задержка перед авто-интердиктом

Установите задержку перед выставлением авто-интердикта (в секундах).  
 Помните, что у врага есть 30 секунд, чтобы запустить атаки прежде, чем они будут отображены у вас в игре.  
 Радар делает базовую задержку в 3-5 секунд.  
 SHK серверу нужно время на обработку вашей команды наложить интердикт. Это может занять еще 3 - 5 секунд.  
 Таким образом если вы впишете, например, 10 секунд в это поле, у вашего врага будет в общей сложности 46 - 50 секунд на запуск атак на вашу деревню прежде, чем она будет защищена интердиктом.  
 Применяйте эту функцию только если понимаете риск потерять деревню.

*Дополнительная задержка перед авто-интердиктом* – указывается задержка в секундах наложения интердикта после возникновения события (например, если задержка 30 секунд, то интердикт будет наложен через 30 секунд после определения возникновения события).

## 7. Торговля.

**(Торговля с настройками лимита продаж, радиуса точек продаж, и выбора товаров продаж и минимальных цен на товары для продажи. Перевозка товаров между деревнями с заданными настройками).**

- *сохранить/Загрузить* – сохранить/загрузить настройки модуля;
- *копировать* – возможность копирования настроек торговли от одной деревни для других.

## 1. Торговля с рынками.

Меню Остановить Все!

Главная Новости Автозапуск Загрузка деревень Бесплатный модуль Радар Торговля Разведчики Исследования Найм войск Колесо фортуны Играть банкеты Популярность Деревня Замок Хищник Тайминг Религия Ошибки (10)

☐ Торговля Помощь Сохранить Загрузить Копировать

Торговля с Рынками Торговля между деревнями Доп. настройки Журнал

Торговать из: ☒ [28266] ImperatorRUS village  50

☒ Торговать из этой деревни?

| Тип        | Продавать                | Мин. цена | Лимит продаж | Покупать                 | Макс. цена | Лимит покупки | Текущее кол-во | Дневная норма |
|------------|--------------------------|-----------|--------------|--------------------------|------------|---------------|----------------|---------------|
| Дерево     | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Камень     | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Железо     | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Смола      | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Эль        | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Яблоки     | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Хлеб       | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Овощи      | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Мясо       | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Сыр        | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Рыба       | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Оленья     | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Мебель     | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Посуда     | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Одежда     | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Вино       | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Соль       | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Специи     | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Шелк       | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Пухи       | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Пшени      | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Доспехи    | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Мечи       | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |
| Катапульты | <input type="checkbox"/> | 0         | 0            | <input type="checkbox"/> | 150        | 0             |                |               |

Рынок: 111436 Всего рынков: 1

- в левой вкладке выбираем деревни, которые будут участвовать в торговле;
- в центральном окне настройки продажи или покупки определенных товаров, а именно:

- *тип* – товар, который будет участвовать в торговле;
- *продавать* – если включено, то данный товар будет продаваться;
- *мин. цена* – минимальная цена на рынках, за которую будет продаваться товар.

Если цена на рынке ниже чем установлена в настройках, то товар продаваться не будет;

- *лимит продаж* – устанавливается значение меньше, которого товар продаваться не будет;

- *покупать* – если включено, то товар будет покупаться;

- *макс. цена* – максимальная цена, за которую будет покупаться товар. Если цена на рынке выше чем установлена в настройках, то товар покупаться не будет;

- *лимит покупки* – устанавливается значение больше, которого товар покупаться не будет;

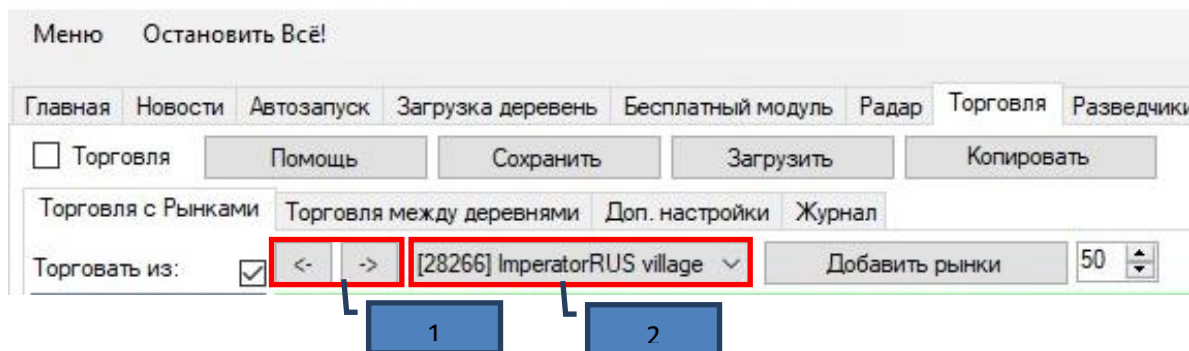
- *текущее количество* – количество товара, которое имеется у вас на складе;

- *дневная норма* – количество товара, которое производится Вашей деревней в день (без учета разведчиков);

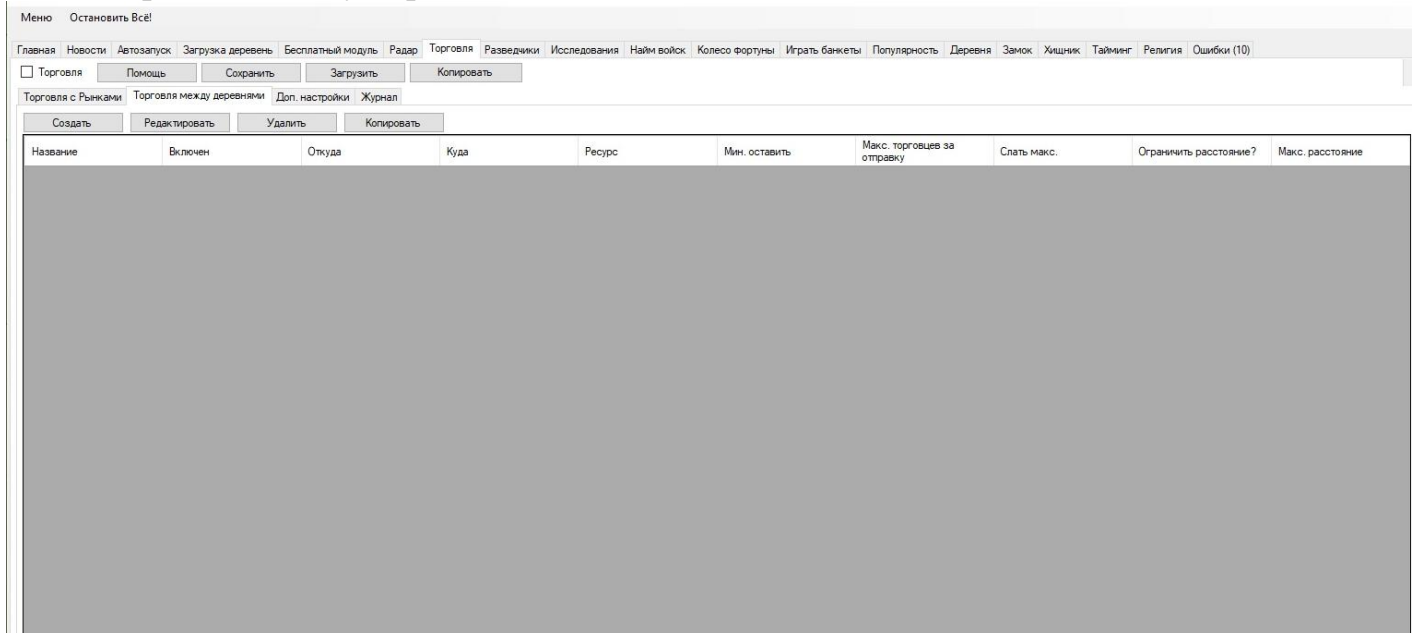
- в правом окне указаны рынки, с которыми будет производиться торговля. Рынки можно добавлять вручную (внизу окна вводится ИД столицы и нажимается «+»);

- *добавить рынки «50»* - указывается значение расстояния до рынков, которые попадут в зону торговли (значение 32 – это красный круг вокруг деревни). После выбора расстояния необходимо нажать кнопку «Добавить рынки» и рынки, попавшие в заданный радиус, будут добавлены в список рынков для торговли (правое окно).

Внимание! Настройки торговли указываются для каждой деревни. Выбрать деревни можно либо листая стрелками (1) или выбирая вручную (2), или в левом окне нажатием правой кнопкой мыши на деревне.

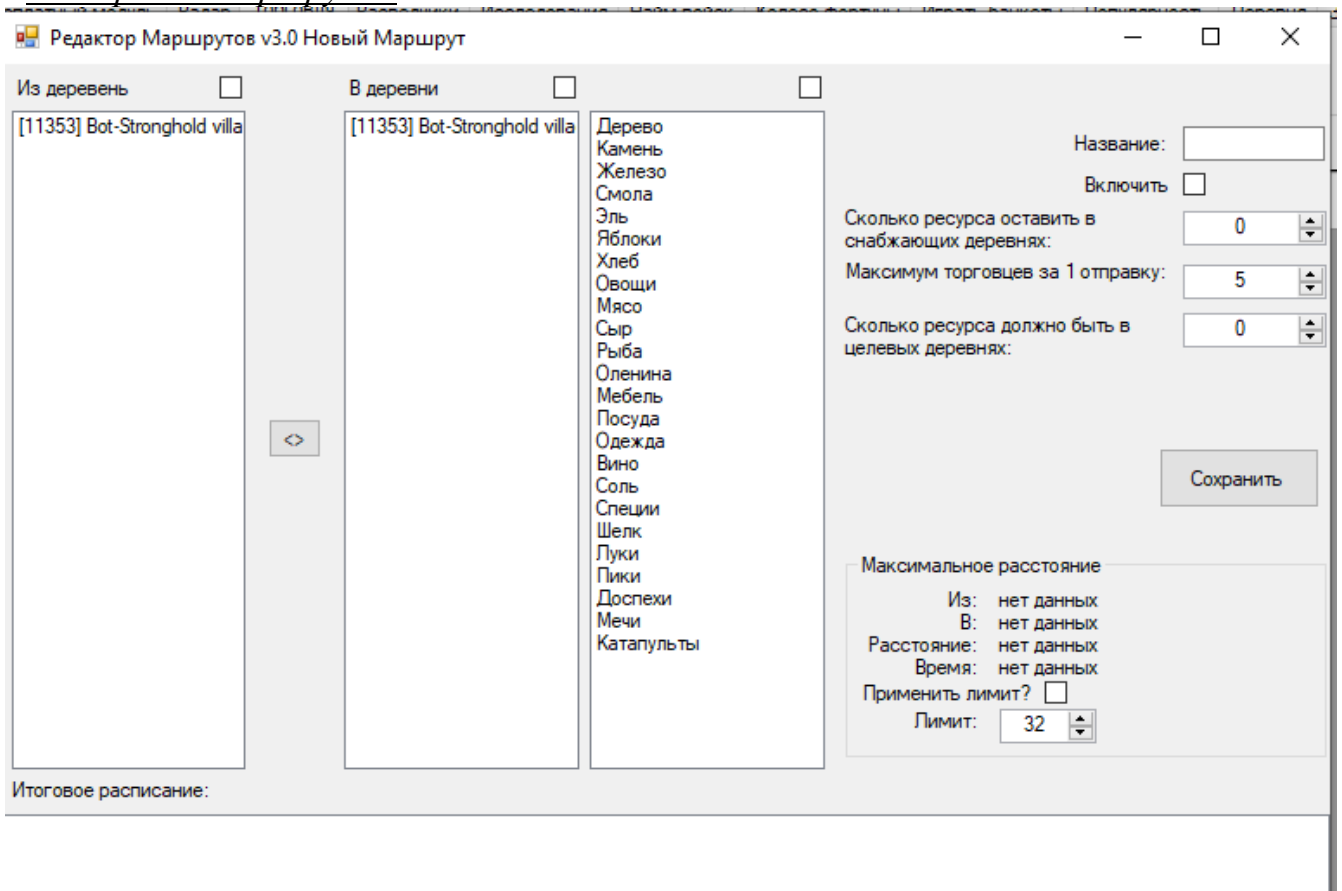


## 2. Торговля между деревнями.



- *создать* – создать маршрут;
- *редактировать* – редактировать маршрут;
- *удалить* – удалить маршрут;
- *копировать* – копировать маршрут.

### Настройка маршрута.



- *окно «Из деревень»* - указываются деревни, из которых будет отправляться товар;
- *окно «В деревни»* - указываются деревни, в которые будет отправляться товар;
- *окно с товарами* – указываются товары, которые будут перевозиться;

- *название* – имя маршрута;
- *включить* - включение маршрута;
- *сколько ресурсов оставить в снабжающих деревнях* – устанавливается значение меньше, которого товар из деревень отправляться не будет;
- *сколько ресурсов должно быть в целевых деревнях* – устанавливается значение больше, которого товар поставляться в деревни не будет;
- *максимум торговцев за 1 отправку* – указывается максимальное количество торговцев, которое будет участвовать в одной перевозке;
- *сохранить* – сохранение маршрута;
- *максимальное расстояние* – указывается лимит расстояния свыше, которого из деревень, которые дальше этого расстояния не будет отправляться товар в целевые деревни (значение 32 – это красный круг вокруг деревни). Например, отправка из деревень 1 и 2 в деревни 3, 4. Расстояние между 1 и 3 – 40, между 1 и 4 – 30, между 2 и 3 – 25, между 2 и 4 – 20, лимит 32. В данном случае перевозки будут из 1 и 2 в 4, из 2 в 3.

### 3. Дополнительные настройки.

Меню Остановить Все!

Главная | Новости | Автозапуск | Загрузка деревень | Бесплатный модуль | Радар | Торговля | Разведчики | Исследования | Найм войск | Колесо фортуны | Играть банкеты | Популярность | Деревня | Замок | Хищник | Тайминг | Религия | Ошибки (10)

☐ Торговля

Торговля с Рынками | Торговля между деревнями | Доп. настройки | Журнал

Минимум торговцев за раз: 1

Автонайм торговцев ☐ 50

☐ Не учитывать текущие отправки

☐ Остановить торговлю по истечению карт

☒ Сообщение об истечении карт

Макс. торговцев для торговли 50

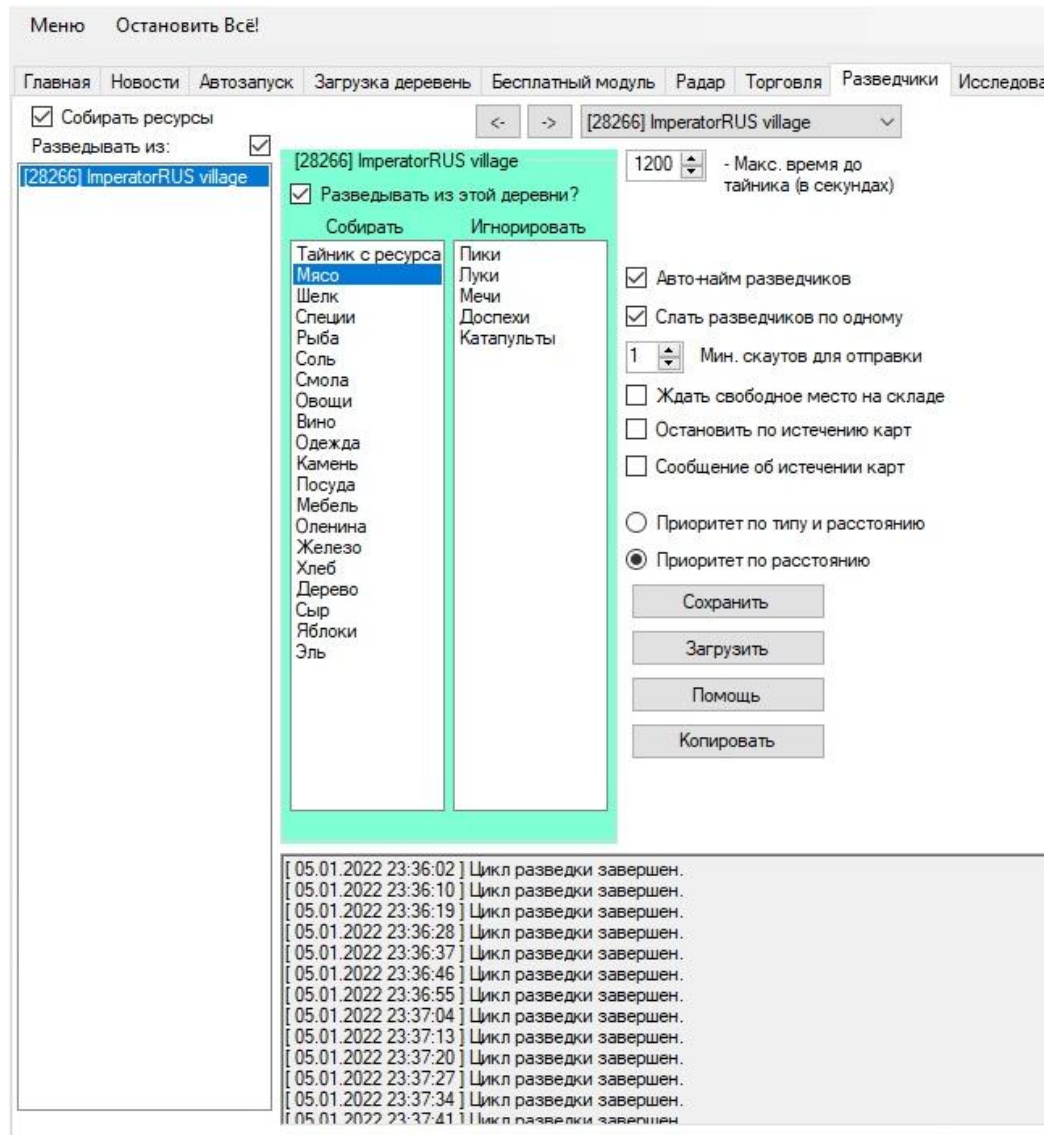
Макс. торговцев для перевозок 50

- *минимум торговцев за раз* – устанавливается минимальное количество торговцев участвующих в 1 операции;
- *автонайм торговцев* – автоматический найм торговцев в соответствии с заданным значением;
- *не учитывать текущие отправки* – в настройках не учитываются текущие отправки;
- *остановить торговлю по истечении карт* – остановка модуля после истечения торговых карт;
- *сообщить об истечении карты* – вывод уведомления о том, что торговые карты истекли;
- *макс. торговцев для торговли* – указывается количество торговцев, которые будут участвовать в торговых операциях. Свыше данного значения торговцы выделяться не будут;

- макс. торговцев для перевозок – указывается количество торговцев, которые будут участвовать в перевозках. Свыше данного значения торговцы выделяться не будут.

## 8. Разведчики.

(Сбор ресурсов. Автоматический сбор ресурсов по заданным настройкам с выбором приоритетов типов ресурсов, а также расстояния до них).



- собирать ресурсы – включение модуля;  
- разведывать из – указываются деревни, из которых будет производится разведка;  
- в центральном окне выбираются ресурсы, которые будут собираться разведчиками. Порядок расположения ресурсов влияет на приоритет (первоочередность) сбора.

- максимальное время до тайника (в секундах) – указывается максимальное время, которое разведчик будет идти до тайника, если до тайника идти дольше чем задано в настройке, то разведчик не будет собирать ресурс из данного тайника;

- автонайм разведчиков – автоматический найм разведчиков в деревне;

- слать разведчиков по одному – разведчики будут высылаться на тайники по одному разведчику;

- *мин. скаутов для отправки* – указывается количество разведчиков, которые будут направлены на тайник за один раз;
- *ждать свободное место на складе* – при включении функции, если склад заполнен определенным ресурсом, то разведчики не будут собирать данный ресурс, до тех пор, пока не появится место на складе;
- *остановить по истечении карт* – остановка модуля после истечения разведывательных карт;
- *сообщить об истечении карты* – вывод уведомления о том, что разведывательные карты истекли;
- *приоритет по типу* – ресурсы будут собираться по приоритетности в соответствии с расположением в окне ресурсов, независимо от расстояния;
- *приоритет по расстоянию* – вначале будут собираться близлежащие тайники;
- *сохранить/загрузить* – сохранить/загрузить настройки модуля;
- *копировать* – возможность копирования настроек разведки от одной деревни для других.

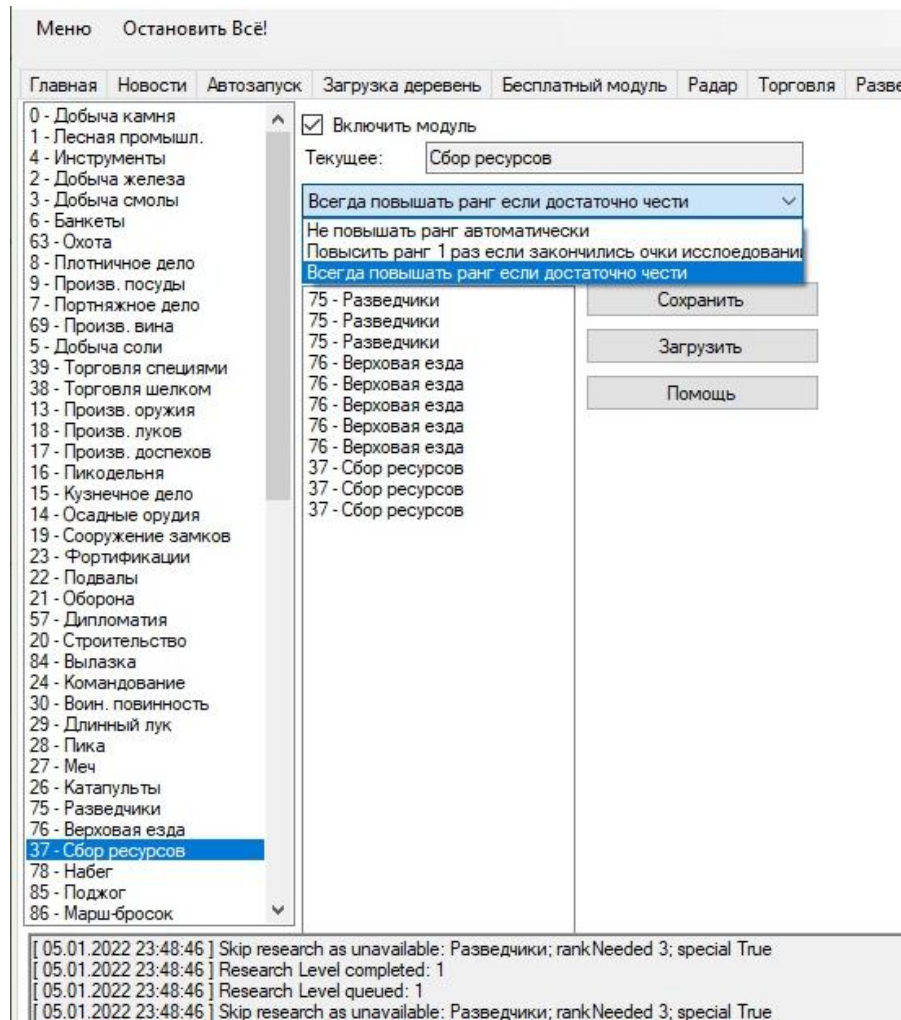
Внимание! Настройки разведки указываются для каждой деревни. Выбрать деревни можно либо листая стрелками или выбирая вручную, или в левом окне нажатием правой кнопкой мыши на деревне.



## 9. Исследования.

(Очередь исследований (безлимитная очередь), возможно сколько угодно исследований поставить главное чтобы были очки исследований.

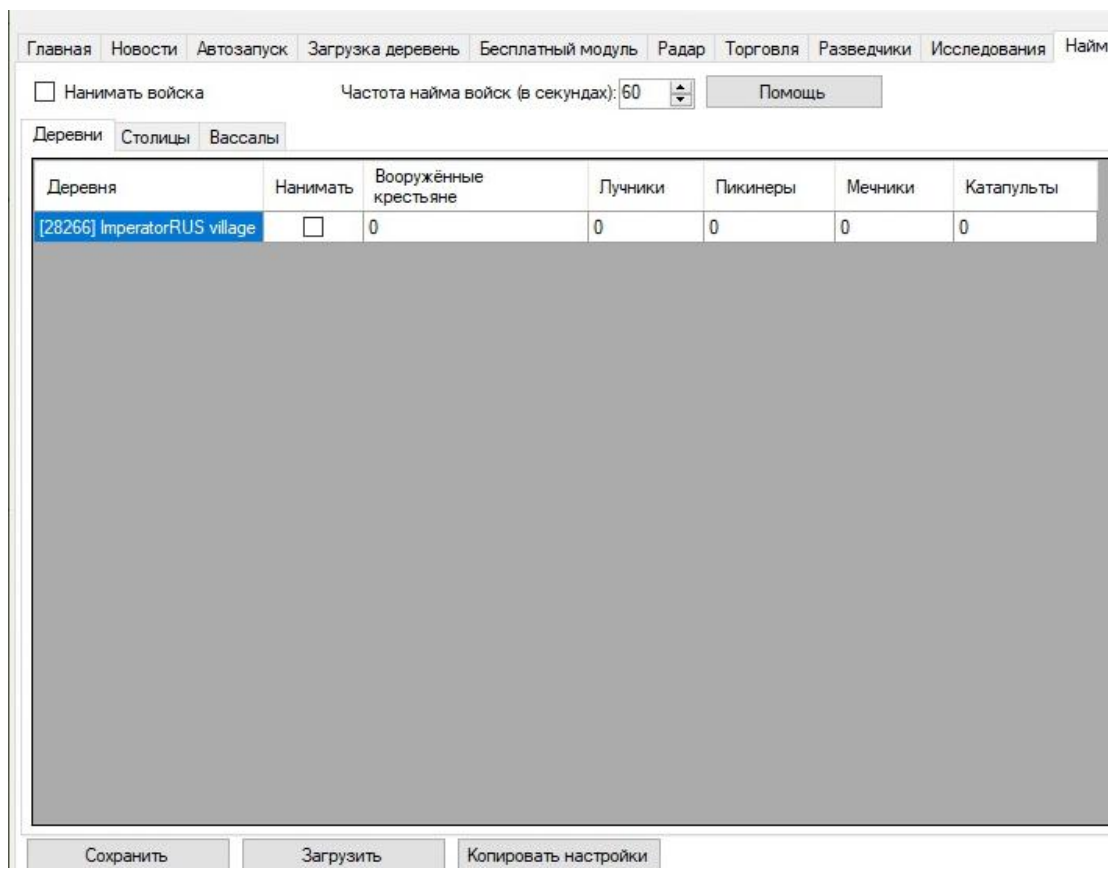
Возможность автоматического повышения рангов по заданным настройкам).



- слева окно - список всех исследований;
- центральное окно – список Ваших выбранных исследований по порядку, который будет соблюдаться при исследованиях;
- *текущее:* - текущее исследование;
- блок с повышением ранга:
  - *не повышать ранг автоматически* – бот не будет автоматически повышать ранг при наличии нужного количества чести;
  - *повысить ранг 1 раз если закончились очки исследований* – бот автоматически повысит ранг на для получения очков исследований в случае если очки исследования отсутствуют и есть достаточное количество чести;
  - *всегда повышать ранг если достаточно чести* – бот автоматически будет каждый раз повышать ранг при накоплении необходимого количества чести;
- *сохранить/загрузить* – сохранить/загрузить настройки модуля.

## 10. Найм войск.

(Возможность автоматического найма войск с выбором типа войск и их количества для каждой отдельной деревни).



Настройки одинаковы для всех вкладок (деревня, столицы, вассалы).

- *деревня* – деревня, в которой будет происходить найм войск;
- *нанимать* – включает действие найма для выбранной деревни;
- *вооруженные крестьяне/лучники/пикинеры/мечники/ катапульты* – указывается количество войск, которое будет нанято в выбранной деревне;
- *сохранить/загрузить* – сохранить/загрузить настройки модуля;
- *копировать* – возможность копирования настроек найма войск от одной деревни для других.

Во вкладке «Вассалы» указывается количество отправки (заполнения) войск Вашим вассалам.

## 11. Колесо фортуны.

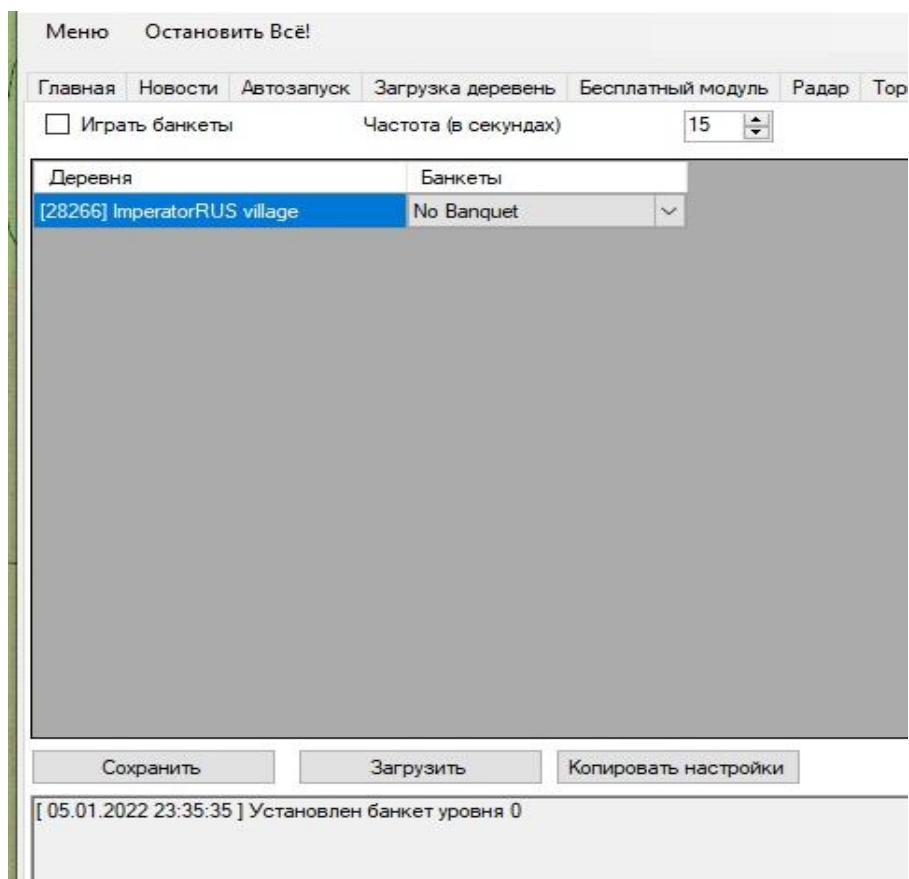


Модуль, который автоматически крутит колеса фортуны вместо вас.

Модуль удобен если у вас много колес фортуны, например, после декабрьских подарочных тайников.

## 12. Играть банкеты.

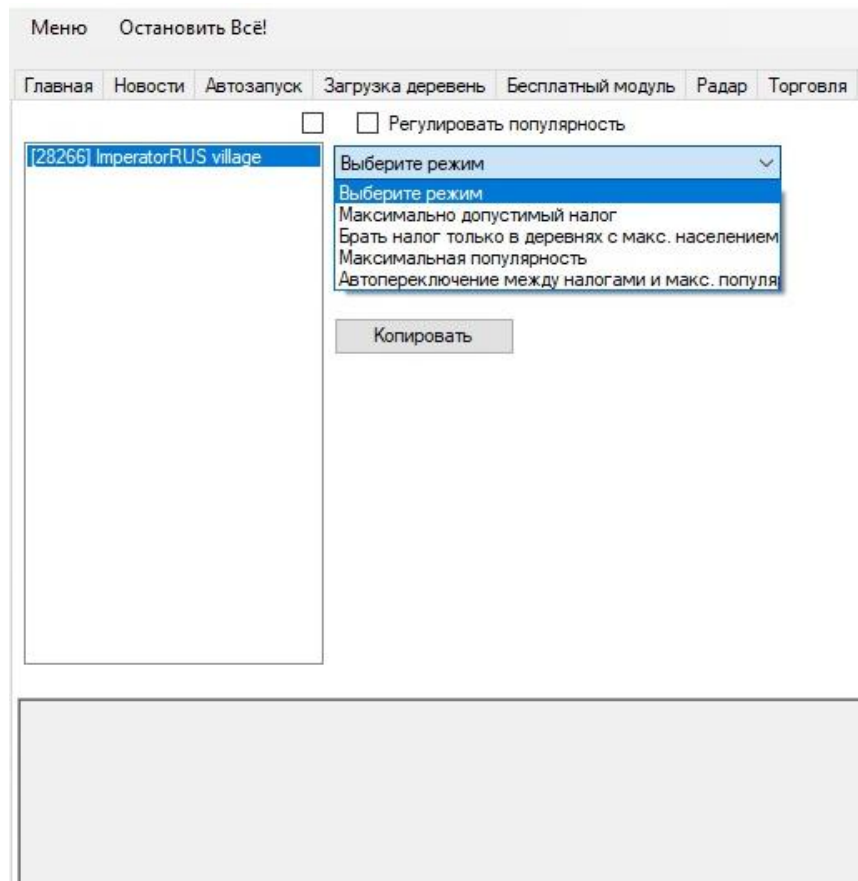
(Автоматическое проигрывание банкетов по заданным настройкам для каждой отдельной деревни).



- *частота в секундах* – промежуток времени через который будет происходить проверка наличия банкетных товаров;
- *деревня* – деревня, в которой будут происходить банкеты;
- *банкеты* – устанавливается уровень банкетов, который будет играть в выбранной деревне;
- *сохранить/загрузить* – сохранить/загрузить настройки модуля;
- *копировать* – возможность копирования настроек банкетов от одной деревни для других.

### 13. Популярность.

**(Автоматическая регулировка популярности в деревнях (максимальный налог но в пределах чтобы не уходили люди/смешанный режим/максимальная популярность).**



- в окне слева выбираются деревни, для которых будет регулироваться популярность.

Режимы:

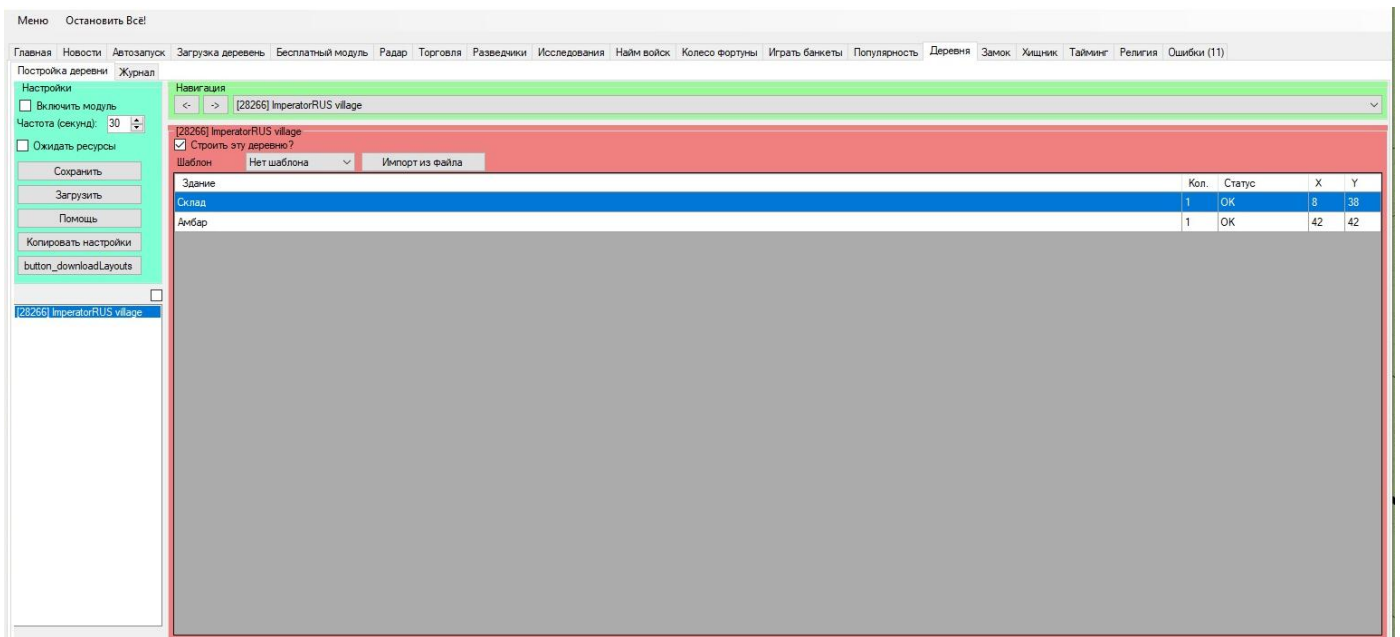
- *максимально допустимый налог* – будет выставлен максимальный налог, но при этом популярность будет плюсовая;
- *брать налог только в деревнях с максимальным населением* – налог будет выставлен, только в деревнях, где максимальный уровень населения (нет свободного места для людей);
- *максимальная популярность* – в деревнях будет выставлен максимальный уровень популярности;

- *автопереключение между налогами и максимальной популярностью* – переключение между налогами и популярностью с заданной частотой в минутах;
- *копировать* – возможность копирования настроек модуля от одной деревни для других.

Внимание! Настройки популярности указываются для каждой деревни.

## 14. Деревня.

**(Постройка деревни по шаблону. Строительство деревень по заданному шаблону, необходимо отстроить одну деревню или воспользоваться готовыми шаблонами и потом по образцу автоматически будут строиться другие деревни без Вашего участия).**

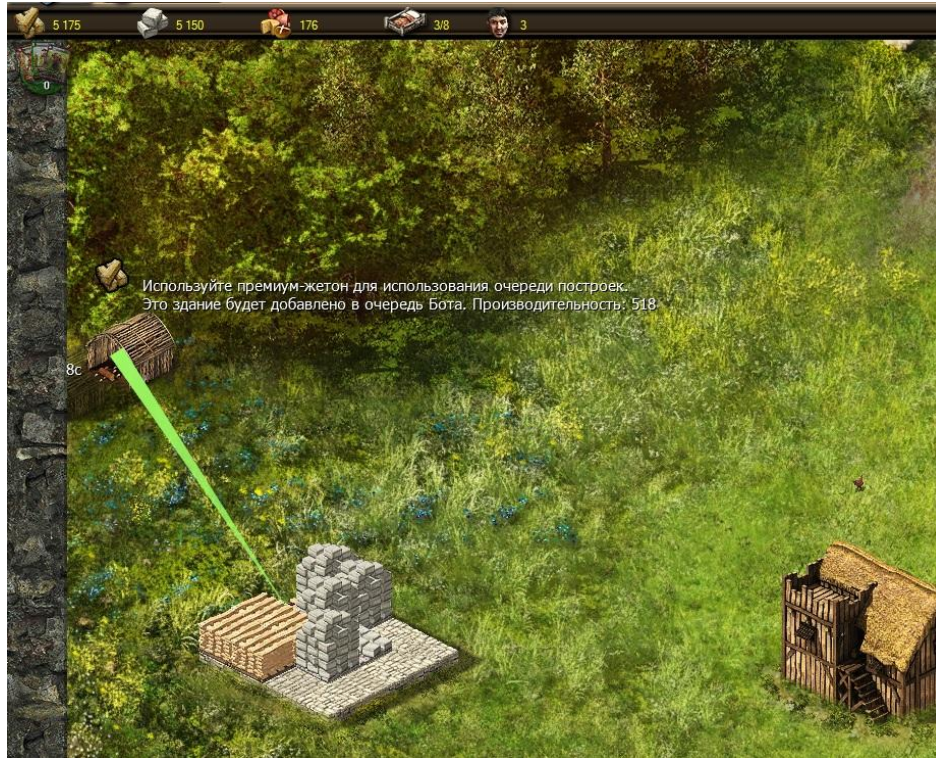


- *частота в секундах* – частота проверки возможности строительства. Бот проверяет строится ли в данный момент что-то или нет, если нет то начинать строить здание согласно списку;
- *ожидать ресурсы* – при активной функции бот будет ждать пока накопится нужное количество ресурсов для постройки здания по списку в противном случае (если функция отключена) при нехватке ресурсов бот будет строить следующее здание по списку на которое хватает ресурсов;
- *сохранить/загрузить* – сохранить/загрузить настройки модуля;
- *копировать* – возможность копирования настроек построек от одной деревни для других;
- *навигация* – выбор нужной Вашей деревни;
- *шаблон* – выбор шаблона. Можно задать в качестве шаблона уже имеющуюся построенную Вашу деревню (типы деревень должны совпадать, для плоскогорья нужно выбирать построенную деревню на плоскогорье). Также можно загрузить сохраненные шаблоны Ваших деревень с других игровых миров или брать у других игроков, которые пользуются ботом.



Правое окно модуля (список зданий в шаблоне).

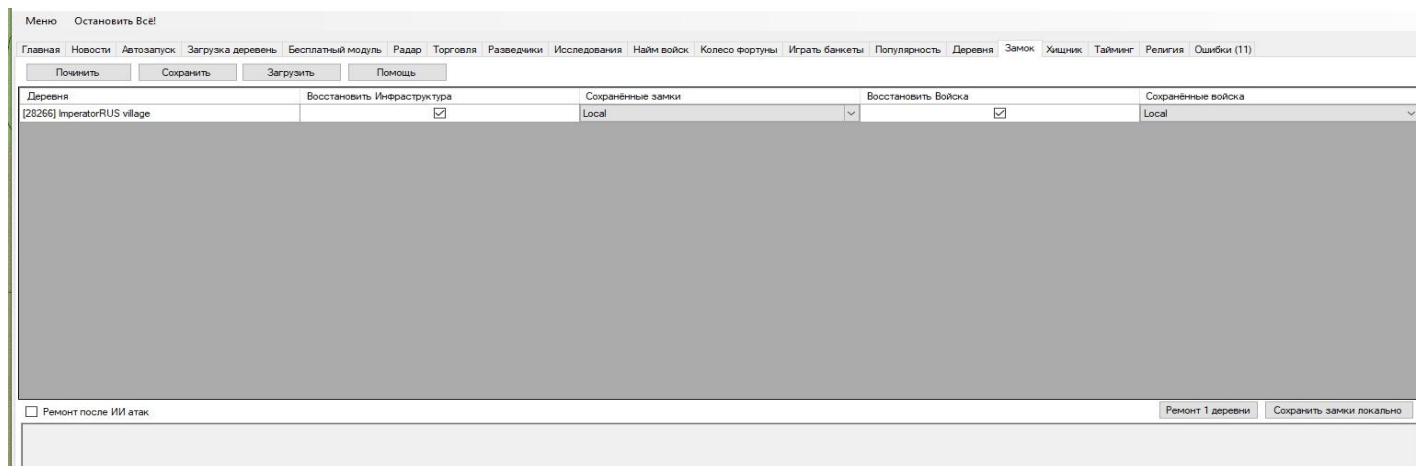
- *здание* – наименование здания;
  - *кол.* – количество построек данного типа;
  - *статус* – текущий статус (построено – ОК, строится, не хватает ресурсов, в очереди строительства);
- X, Y – координаты постройки.



Также в шаблон можно добавлять здания самостоятельно (как при премиум жетоне). Для этого нужно при работающем модуле размещать необходимые здания в деревни и данные здания будут появляться в очереди построек в шаблоне в модуле.

## 15. Замок.

**(Ремонт замка. Автоматический ремонт замков и восстановление войск после атак ИИ по заданным шаблонам. Строительство замков по заданным шаблонам).**





- *починить* – бот производит ремонт всех Ваших замков, по сохраненным шаблонам;
- *сохранить/загрузить* – сохранить/загрузить настройки модуля;
- *ремонт после III атак* – бот автоматически производит починку замка после III атак;
- *ремонт I деревни* – бот производит починку замка той деревни, которая выбрана в данный момент;
- *сохранить замки локально* – сохранение текущего состояния замков для последующего использования данных сохранений (шаблонов) при починке замка.

## 16. Хищник.

(Атака III. Автоматическое отслеживание и атака волков, лагерей бандитов и замков крыс змей и т.д в пределах радиуса получения чести по заданным настройкам).

### 1. Настройки модуля.

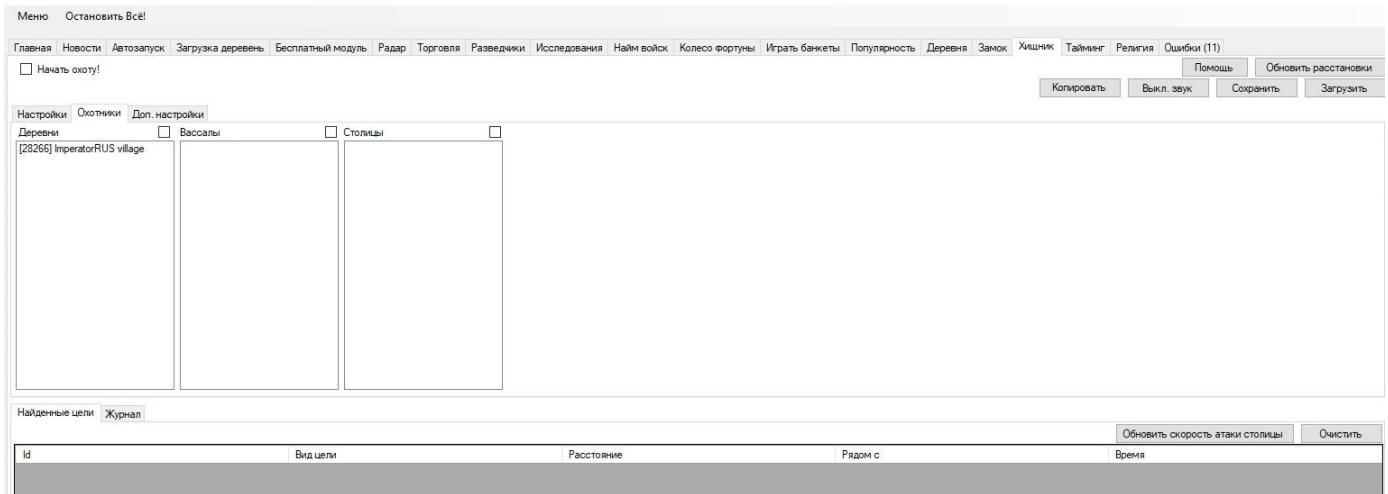
- *сохранить/загрузить* – сохранить/загрузить настройки модуля;
- *выкл. звук* – выключение звукового сигнала при срабатывании события;
- *обновить расстановки* – бот обновляет сохраненные Вами расстановки войск;
- *обновить скорость атаки из столицы* – бот обновляет скорость атаки из столицы (в случае если с последнего использования модуля Вы построили в столице ускоряющие войска гильдии);
- *очистить* – очистка окна «Найденные цели».

### Окно «На что охотится?».

- *вид цели* – вид цели, на которую будет производиться автоматическая охота (логово волков, лагерь бандитов, замки III);
- *искать* – включает выбранный вид цели в список поиска на карте;
- *максимальное расстояние* – максимальное расстояние от Ваших деревень (деревень Ваших вассалов), на котором бот будет искать выбранные цели. Расстояние в 32 – это красный круг в радиусе, которого Вы получаете честь за уничтожение цели;
- *искать вокруг вассалов* – бот ищет заданные цели вокруг деревень Ваших вассалов;

- *искать вокруг столиц* – бот ищет заданные цели вокруг Ваших столиц;
- *уведомлять сообщением* – бот выведет на экран сообщение об обнаружении целей;
- *звуковой сигнал* – задается звуковой сигнал, который будет воспроизводиться при обнаружении цели;
- *убить* – бот будет автоматически атаковать найденные цели с выбранной Вами расстановкой, при наличии нужного количества войск;
- *расстановка* – задается расстановка войск для каждого вида цели и в случае атаки на выбранную цель будет применяться данная расстановка.

## 2. Охотники.

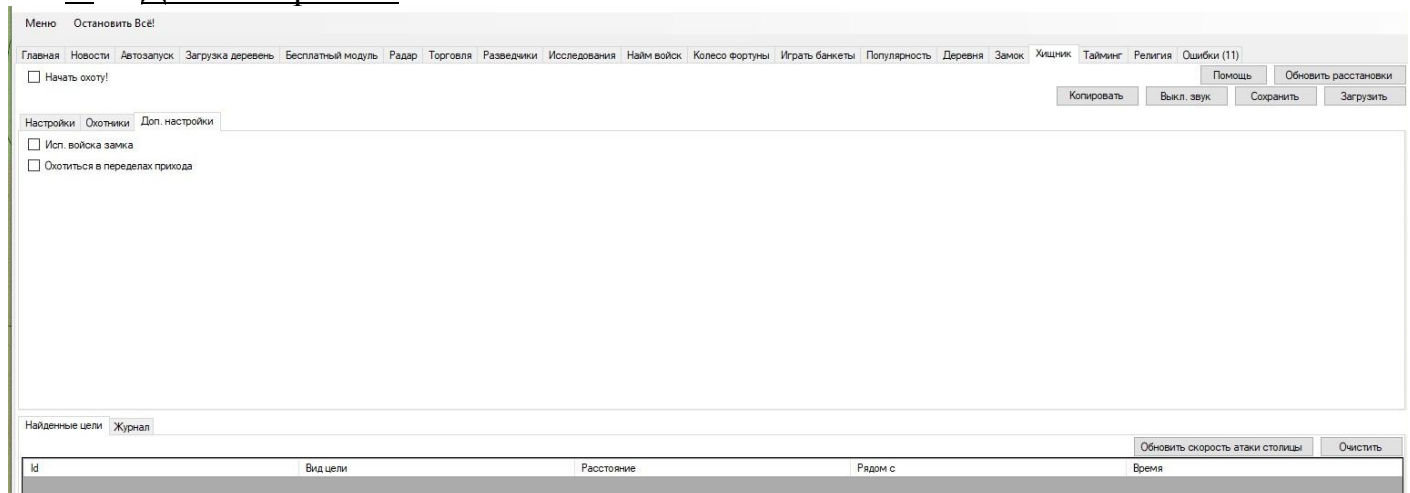


Окно «Деревни» - выбираются Ваши деревни, которые участвуют в поиске и уничтожении выбранных целей.

Окно «Вассалы» - выбираются Ваши вассалы, которые участвуют в поиске и уничтожении выбранных целей (в случае наличия Ваших войск у вассалов цели будут атакованы).

Окно «Столицы» - выбираются Ваши столицы, которые участвуют в поиске и уничтожении выбранных целей (в случае наличия войск в столицах цели будут атакованы).

## 3. Доп. настройки.

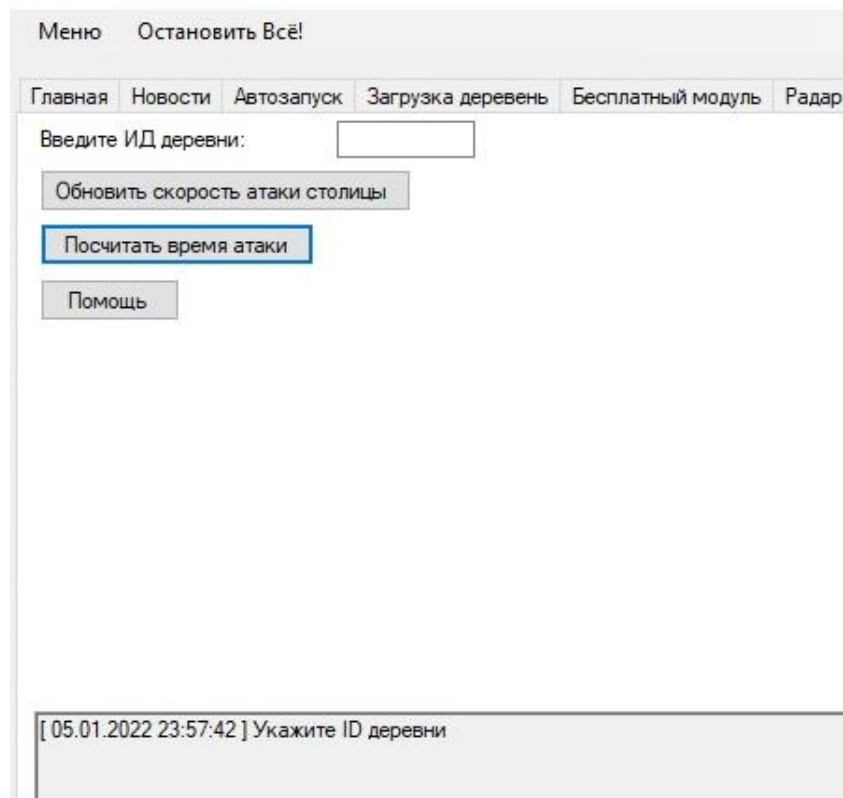


*Исп. Войска замка* – в случае атаки цели, при нехватке войск, будут использоваться войска, которые расположены на защите замка (войска будут сниматься с замка).

*Охотится в пределах прихода* – поиск целей и их атака будет происходить только в пределах Вашей столицы.

## 17. Тайминг.

**(Калькулятор тайминга атак на заданную деревню. Выдает информацию о времени атак из всех Ваших деревень/Ваших вассалов/столиц до обозначенной деревни с учетом использования различных карт).**



Меню Остановить Всё!

Главная Новости Автозапуск Загрузка деревень Бесплатный модуль Радар

Введите ID деревни:

Обновить скорость атаки столицы

Посчитать время атаки

Помощь

[ 05.01.2022 23:57:42 ] Укажите ID деревни

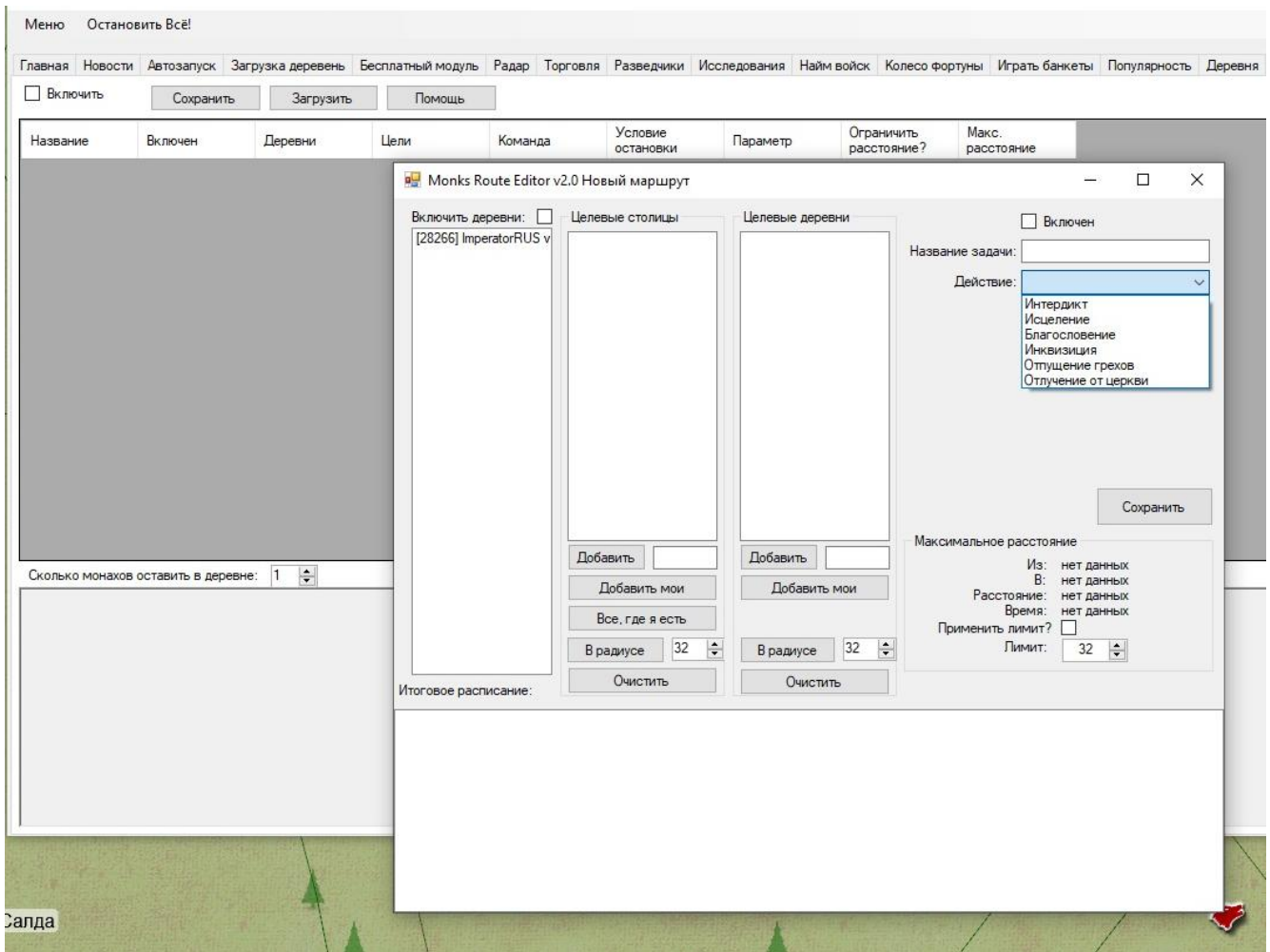
*Введите ID деревни* – Необходимо прописать ID деревни, которую собираетесь атаковать.

*Обновить скорость атаки из столицы* – бот обновляет скорость атаки из столицы (в случае если с последнего использования модуля Вы построили в столице ускоряющие войска гильдии).

*Просчитать время атаки* – Бот считает время атаки до выбранной деревни и выдает текстовый файл с указанием времени атаки из всех Ваших деревень, Ваших вассалов и столиц с учетом применения ускоряющих войска карт (отдельно время для войск и отдельно время для капитанов).

## 18. Религия.

(Автоматическая отправка монахов на любую цель с определенной задачей (наложение интердикта, голосование, отлучение, отмывка и т.д.).



- *сохранить/загрузить* – сохранить/загрузить настройки модуля.

При нажатии правой кнопкой мыши на сером поле появляется контекстное меню.

### Создание нового маршрута монахов.

Окно «Включить деревни» – в нем Вы выбираете, из каких деревень будут использоваться монахи.

Окно «Целевые столицы» (столицы на которые будут посылаться монахи для совершения действий):

- добавить – указываете ИД столиц, на которые будут действовать монахи;
- добавить мои – автоматически добавляются все Ваши столицы, в которых Вы бурмистр;
- все, где я есть – автоматически добавляются все столицы, где расположены Ваши деревни;
- в радиусе – автоматически добавляются столицы, попавшие в заданный радиус от включенных деревень (деревень, из которых будут использоваться монахи);
- очистить – кнопка очищает окно целевых столиц.

Окно «Целевые деревни» (деревни на которые будут посылаться монахи для совершения действий):

- добавить – указываете ИД деревень, на которые будут действовать монахи;
- добавить мои – автоматически добавляются все Ваши деревни;
- в радиусе – автоматически добавляются деревни, попавшие в заданный радиус от включенных деревень (деревень, из которых будут использоваться монахи);
- очистить – кнопка очищает окно целевых деревень.

*Название задачи* – указывается наименование маршрута.

*Действие* – указывается действие на целевые деревни или столицы, которое будут совершать монахи, которые выходят из выбранных деревень.

*Сохранить* – сохранение настроенного маршрута.

## **19. Фильтр карты.**

(Добавляет в стандартный фильтр карты игры новый функции).



1. Показать все деревни, которые Вы можете сделать вассалами. Бот рассчитывает Ваш ранг и ранги остальных игроков и показывает на карте деревни игроков ниже Вас рангом.

Для работы необходимо открыть рейтинг игроков по рангу и пролистать список ниже своей позиции, чтобы ранги загрузились, и фильтр будет работать, отталкиваясь от этих данных.

2. Показать только деревни Вашего дома

3. Показать только те деревни, хозяева которых состоят во фракциях, принимающих заявки на вступление.

4. Показать только торговцев.

5. Показать только замки Паладина.

6. Показать только монахов.

7. Показать только разведчиков.

8. Показать только атакующие войска.

9. Показать только ИИ (волки, логова бандитов, замки ИИ)





Показать только деревни тех игроков, которые относятся к выбранному дому.