

ИГРА “ДОМОВЯТА”
РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
(ИНФОРМАЦИЯ, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ УСТАНОВКИ И ЭКСПЛУАТАЦИИ)

Оглавление

1. ВВЕДЕНИЕ	2
2. ИНФОРМАЦИЯ ОБ УСТАНОВКЕ (ИСПОЛЬЗОВАНИИ)	2
3. ПОРЯДОК ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СИСТЕМЫ	2

1. ВВЕДЕНИЕ

Настоящее руководство содержит информацию о порядке установки (использования) игры “Домовята” (далее – Система), а также ее функциональные характеристики.

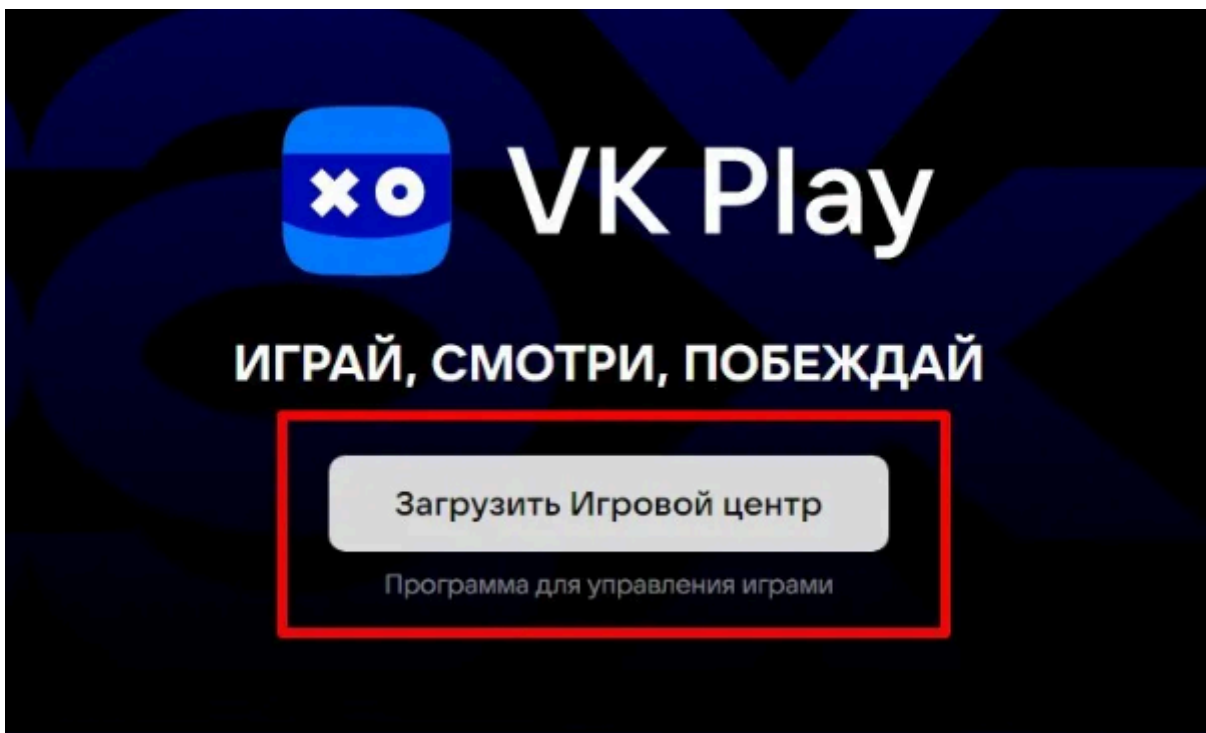
Документ включает в себя в том числе следующую информацию:

- информацию о порядке установки (использования) (раздел 2);
- описание функциональных характеристик (раздел 3);

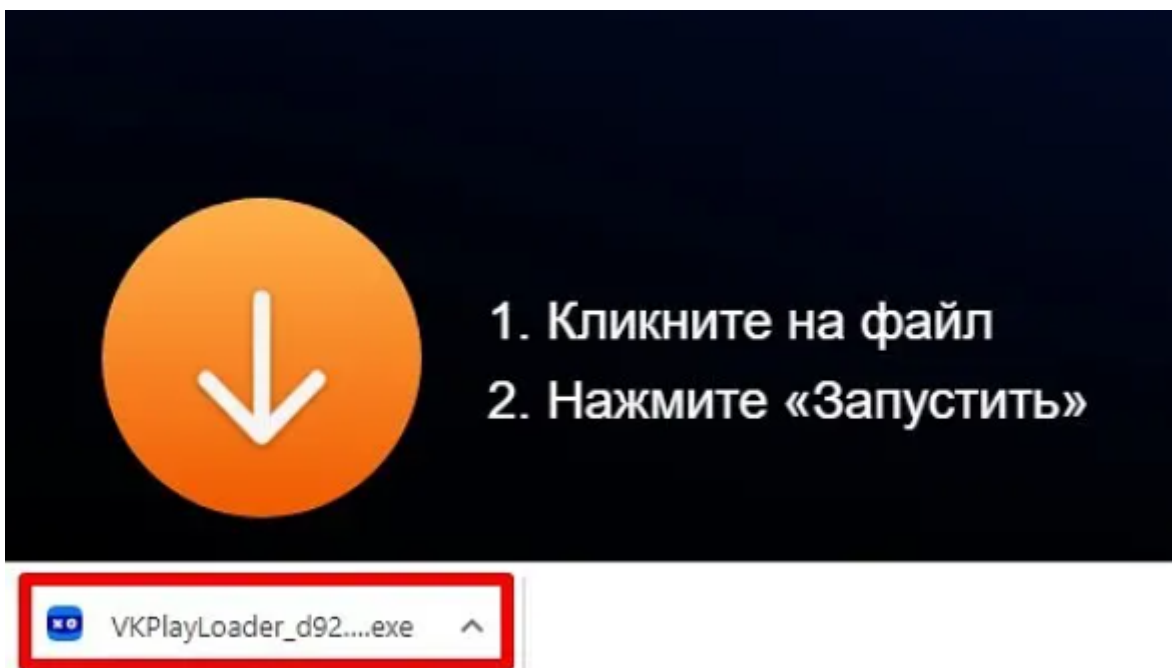
2. ИНФОРМАЦИЯ ОБ УСТАНОВКЕ (ИСПОЛЬЗОВАНИИ)

1. Для установки и авторизации в игре “Домовята” необходимо установить игровую платформу. Для этого необходимо зайти на сайт <https://vkplay.ru/about/promo>

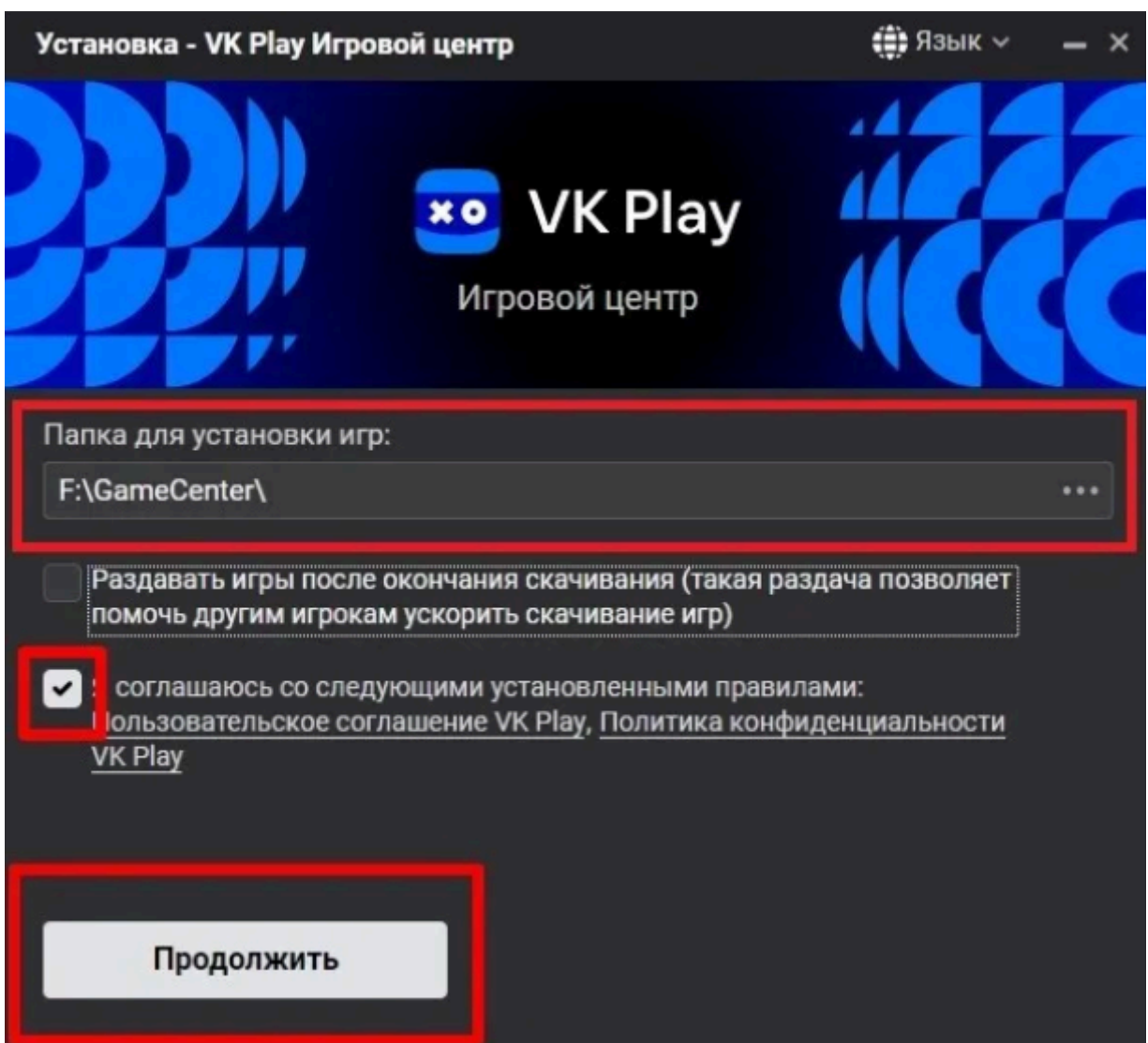
2. Далее по кнопке "Загрузить игровой центр" скачать платформу на ПК.



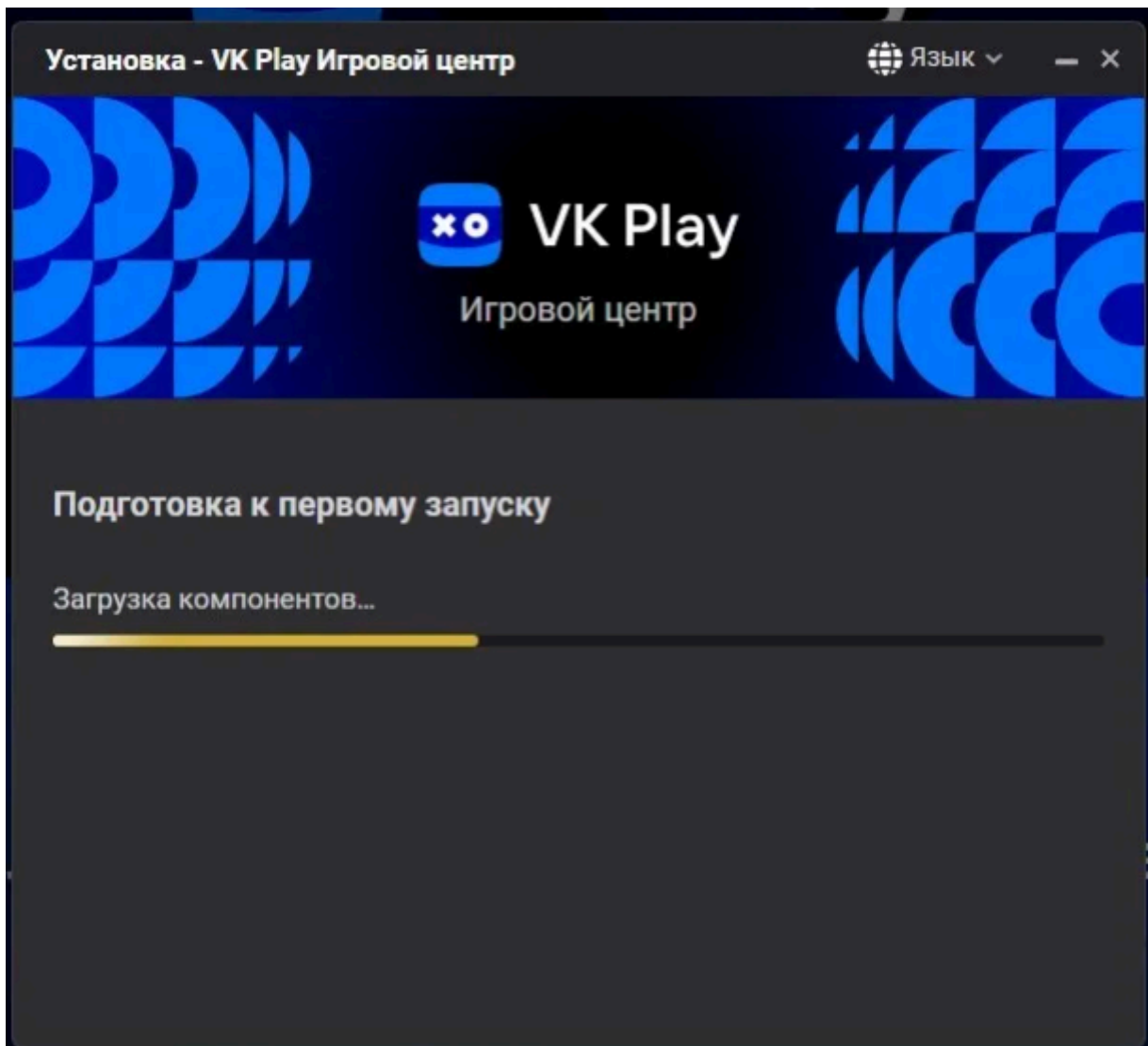
3. В окне загрузки файла необходимо кликнуть на файл левой кнопкой мыши



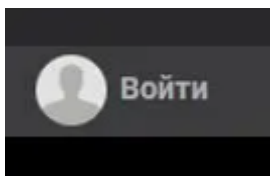
4. На следующем этапе в открывшемся окне выбрать папку для установки, согласиться с лицензионным соглашением и нажать клавишу “Продолжить”.



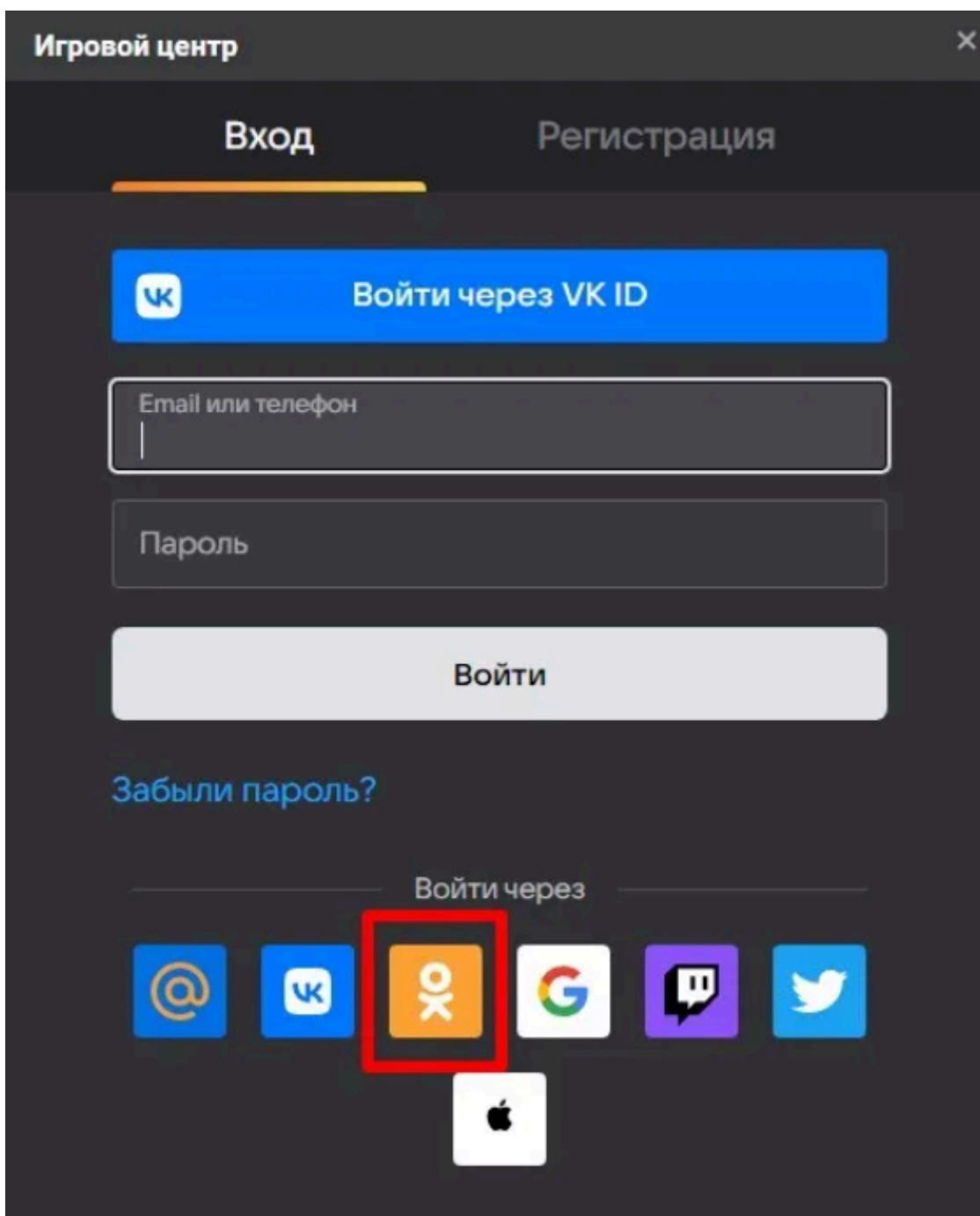
5. Приложение установлено и начинается подготовка к первому запуску. Нужно дождаться окончания.



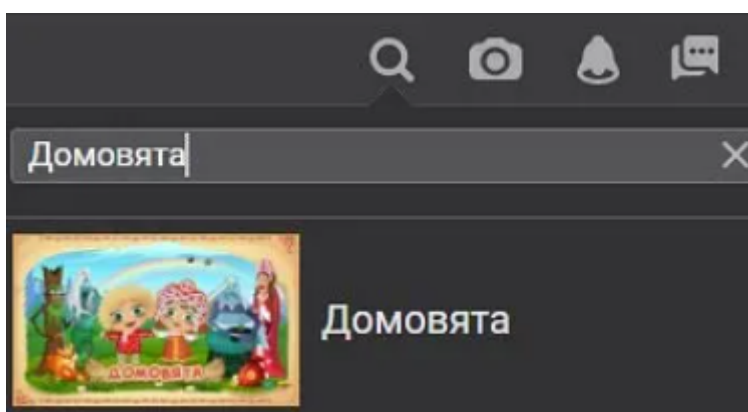
6. После окончания подготовки приложение открывается. В нем необходимо авторизоваться, для этого в правом верхнем углу нужно нажать кнопку "Войти".

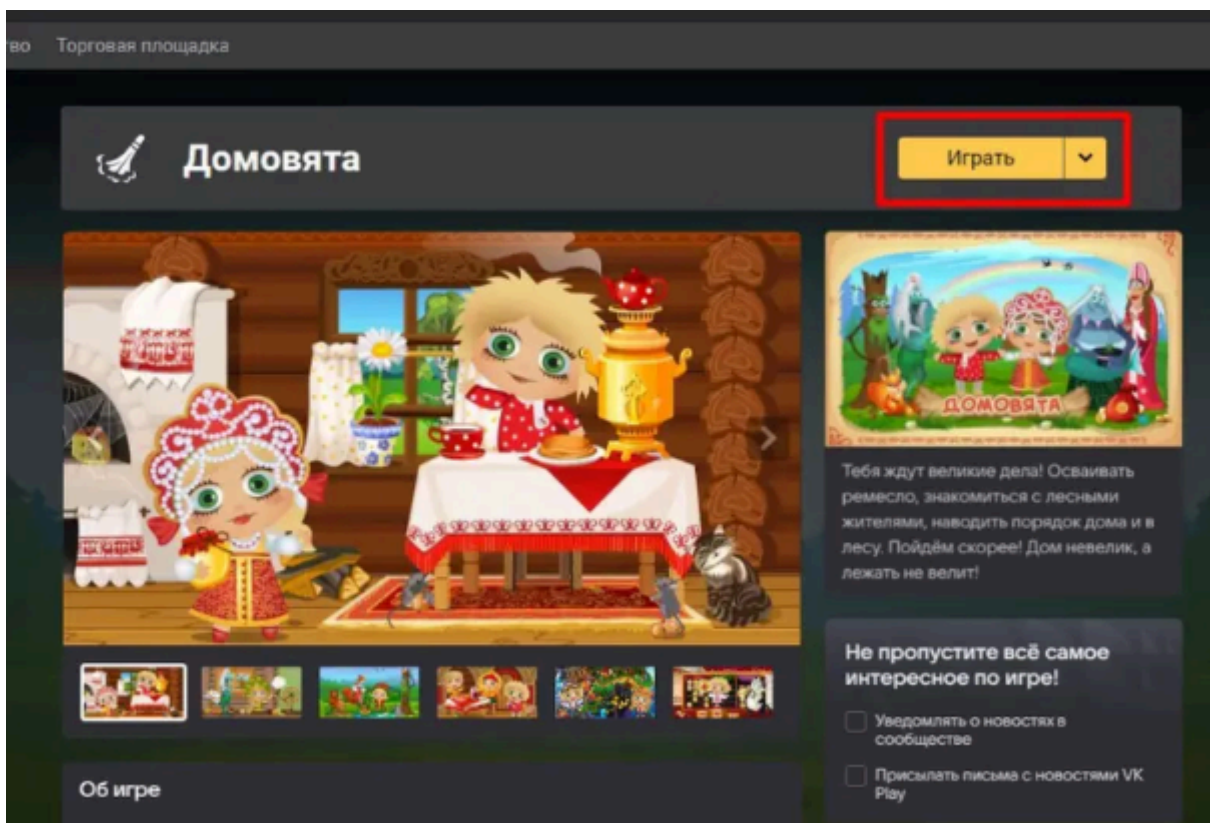


7. В открывшемся окне выбрать социальную сеть для авторизации. Авторизация может осуществляться через социальные сети "Одноклассники", "Мой мир", "ВК". Социальная сеть в момент авторизации в игровом центре должна быть открыта в браузере, установленном на компьютере "По умолчанию". Вводить E-mail, телефон, пароль - не нужно.

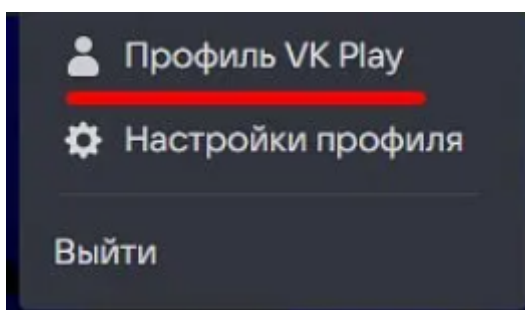


8. После авторизации в поисковой строке необходимо ввести название игры "Домовята", после нажать кнопку "Играть" и приступить к игре.

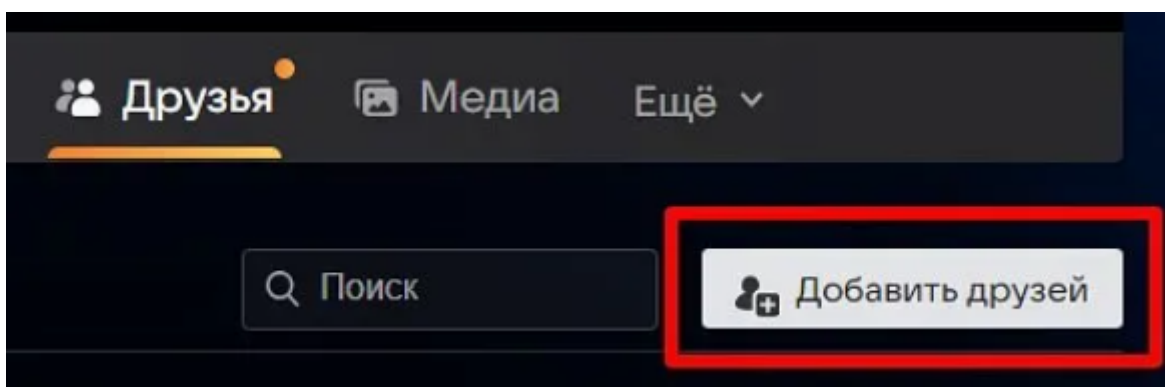




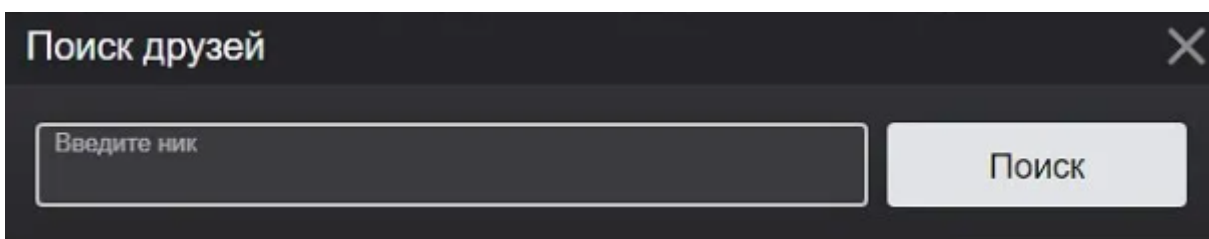
9. Чтобы добавить новых друзей, нужно вернуться на сайт <https://vkplay.ru/about/promo>, и в правом верхнем углу через свое имя зайти в свой профиль.



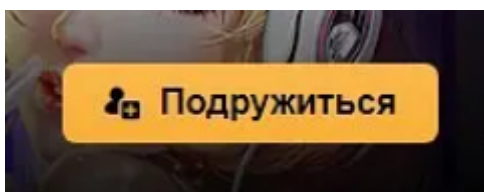
10. На странице своего профиля нужно зайти в раздел "Друзья" и выбрать кнопку "Добавить друзей".



11. В открывшемся окне ввести имя и фамилию друга и нажать "Поиск".

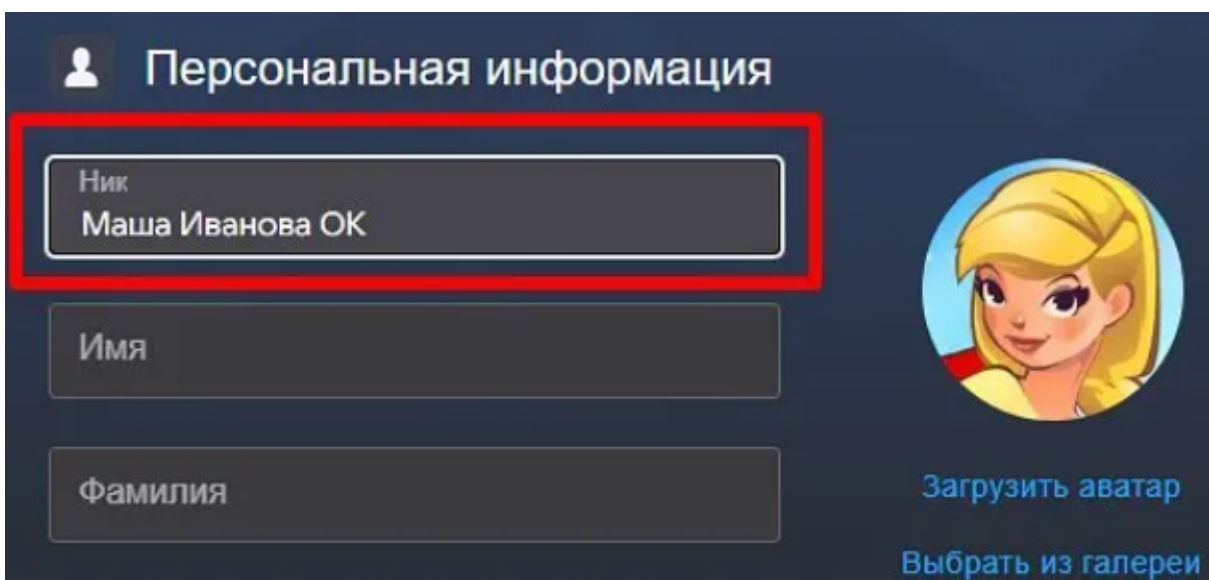
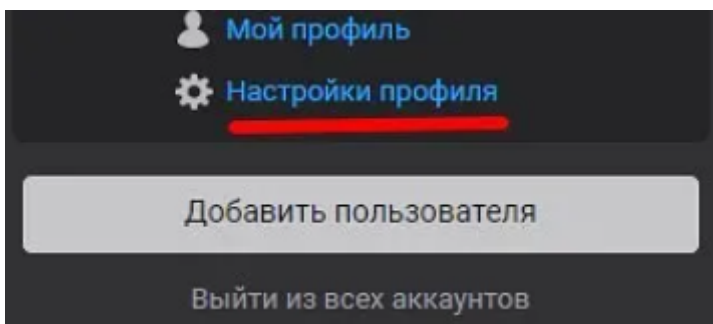


12. Зайдя на страницу нужного пользователя, нажать желтую кнопку "Подружиться".

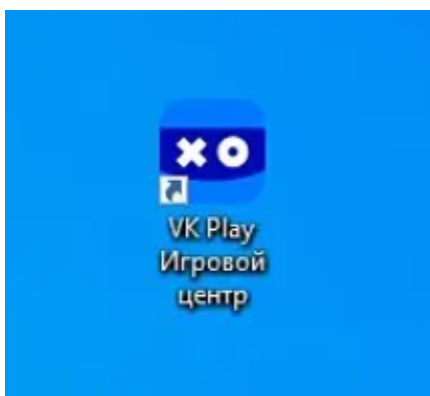


13. Также в игре есть возможность опубликовать ссылку на свой профиль у себя в статусе либо оставить в чатах или в группе в соответствующих темах. Для этого необходимо зайти в свой профиль и скопировать ссылку из адресной строки.

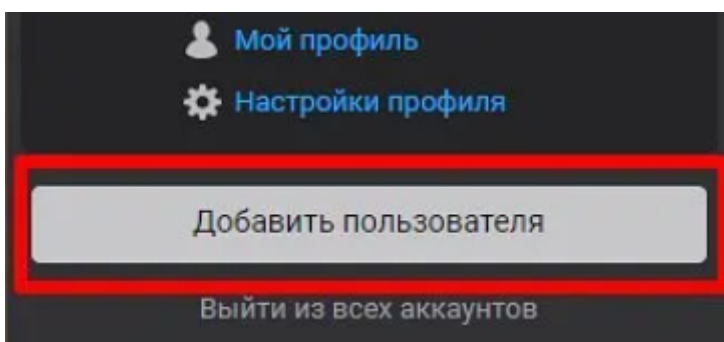
ВАЖНО: На платформе VK Play установлен лимит друзей - не более 1000 человек. Будьте внимательны, добавляя новых соседкушек, не забывайте, что объединения соцсетей нет. Обращайте внимание на пометки в имени пользователей - ОК, ВК или ММ, они показывают, из какой соцсети играет пользователь. Такую пометку поставить может только сампользователь, Вы также можете себе поставить такую же через настройки профиля.



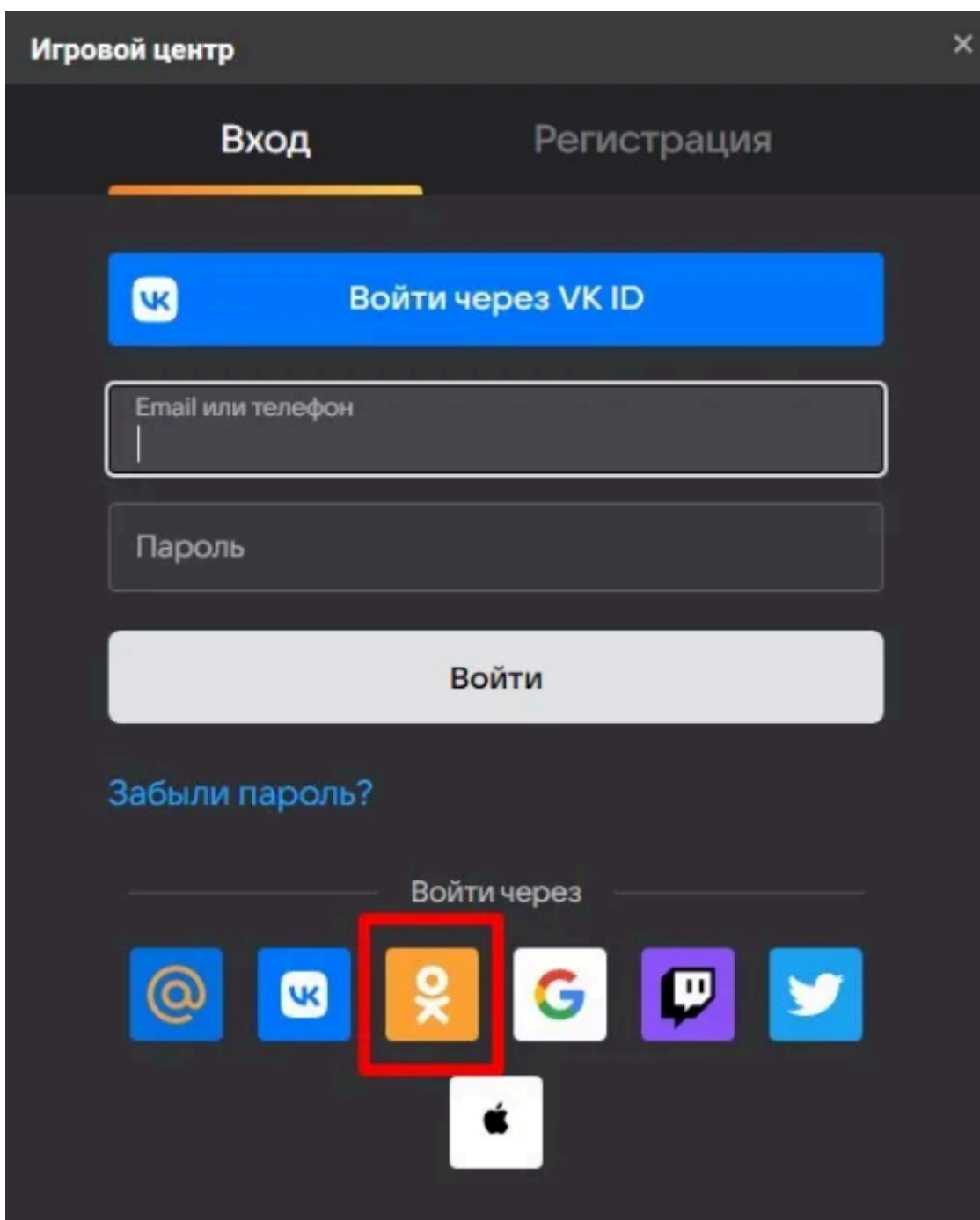
14. Чтобы добавить дополнительные игровые странички в приложение, нужно запустить игровой центр через ярлык на рабочем столе



15. В правом верхнем углу нажать на своё имя и фамилию и в выпавшем окне выбрать "Добавить пользователя".



16. В открывшемся окне выбрать социальную сеть для входа. Социальная сеть при этом должна быть открыта в браузере, установленном на компьютере "По умолчанию". Вводить E-mail, телефон, пароль - не нужно..



17. Вторая страничка добавлена.

3. ПОРЯДОК ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СИСТЕМЫ

Игра “Домовята” – это мир бесконечных приключений и увлекательных историй. Каждый день у главного героя много забот: нужно дом обустроить, вредителей гонять, ремесла осваивать, по миру путешествовать да героям сказочным помогать. В общем, дел невпроворот!

МИР ДОМОВЯТ

Мир домовят велик и постоянно расширяется. Он разделен на Домашние, Мировые, Дачные и временные локации. К Мировым относятся Село и владения сказочных персонажей.



Вначале Дача и большинство локаций Мира закрыты прохождением сюжетных квестов. Условия отображаются при нажатии на конкретную зону на карте Мира. Если Дача открыта, то в меню на нижней панели появится иконка для быстрого перехода к ней.

Вы можете гулять по Домашним, Дачным и некоторым временным локациям друзей, а в их Мировые владения заходить не можете.

Чтобы перейти на карту Мира, нажмите на иконку с изображением компаса справа на нижней панели.

Временные локации привязаны к квестовым заданиям и ограничены по времени. Во временных локациях инвентарь недоступен, то есть Вы не можете выставлять там свои предметы.

Приключения (см. пункт “Приключения”) и Путешествия (см. пункт “Путешествия”) открываются с карты Мира. Приключения выполнены в виде карт, чтобы продвигаться вперед, нужно бросать кубик и выполнять задания. Приключения не ограничены по времени. Путешествие - это последовательность заданий и локаций, они ограничены по времени.

ЧЕРВОНЧИКИ И ГРОШИКИ

Червончики и грошики - это виды игровой валюты. Ее можно получить в игре, а можно быстро купить за реальные деньги. Червонцы более выгодная валюта, чем грошики. За червонцы можно купить практически все: декор, одежду, квесты, ресурсы, обереги, энергию... Червонцы - это способ благодарности и поддержки дальнейшей разработки любимой игры. Ведь игра Домовята - бесплатное приложение, а покупки за червонцы лишь помогают быстрее и легче выполнять задания.

Вот несколько способов получения червончиков/грошиков:

1. Купить за валюту социальной сети, нажав на кнопку “Добавить” под соответствующим значком в левом верхнем углу игры. Помните, сначала Вы всегда приобретаете валюту социальной сети, и только потом при покупке червонцев/грошей она автоматически переводится в игровую. Если при покупке валюты социальной сети деньги до Вас не дошли, обратитесь в службу поддержки социальной сети.

ВНИМАНИЕ: самый выгодный способ покупки - посредством банковских карт. Потому что это быстро и без комиссии.

2. Получить бесплатно за сбор некоторых коллекций. Каких именно, смотрите в окне “Коллекции” во вкладке “Червончики”/”Грошики”.
3. Получить за переход на новый уровень.

ВНИМАНИЕ: червончики дарятся при переходе не на все уровни и только на начальном этапе игры.

4. Получить за пройденные квесты.



МУСОР

Чтобы убрать мусор, просто кликайте по нему мышкой.

Убирая мусор, вы получаете опыт, грошики и предметы коллекций. Убранный мусор со временем появляется вновь.



ВРЕМЯ ПОЯВЛЕНИЯ НОВОГО МУСОРА

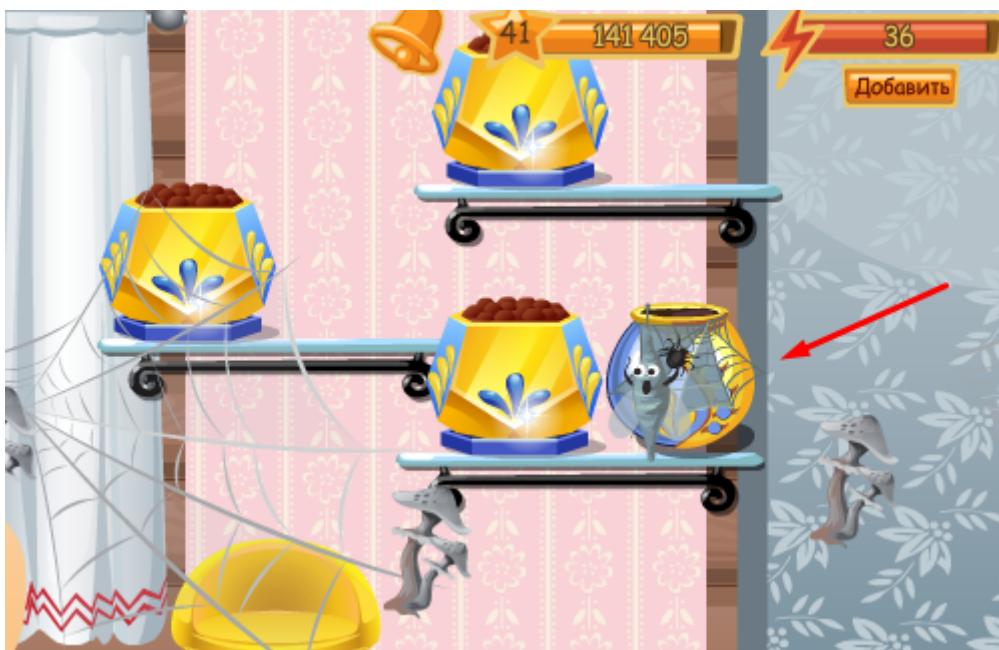
Количество мусора в каждой локации ограничено (максимум - 25 шт). Поэтому пока Вы не уберете старый, новый не появится.

После уборки полное восстановление (до 25 мусора) в большинстве комнат занимает около 15 часов. Однако первые 15 штук появляются в разы быстрее, чем оставшиеся. Поэтому лучше заходить почаще и убирать мусор под ноль - тогда за те же 15 часов мусора будет убрано гораздо больше, чем 25.

Время появления нового мусора в разных локациях различается. Например, на Даче, в Дендрарии и во всех комнатах Дворца новый мусор появляется примерно за 3 часа! Это самое быстрое время генерации мусора. И это значит, что в данных локациях в течение дня Вы можете несколько раз полностью собрать весь мусор.

ПАУТИНА И КОКОНЫ НА СТАНКАХ И ГОРШКАХ

На станках и горшках образуются коконы и паутина. При уборке мусора со станков могут выпадать коллекционные элементы. Для мусора на горшках никаких коллекций нет. Чтобы горшки не “зарастали” мусором, их нужно либо хранить в инвентаре, либо сажать в них цветы.



КОЛЛЕКЦИИ

Во время уборки мусора выпадают различные предметы - это элементы коллекций. Собрав все элементы одной коллекции, ее стоит обменять на вознаграждение (предметы интерьера, Силушку, семена цветов, еду, червонцы, грошики и т.д). Чтобы посмотреть, сколько и каких предметов каждой коллекции собрано, кликните на иконку “Коллекции” в нижней части игрового окна. Там же Вы увидите, какую награду дает та или иная коллекция.



ПОИСК ПО КОЛЛЕКЦИЯМ

В окне Коллекций работает поиск: в левом верхнем углу введите название коллекционного элемента, и Вы увидите, к какой коллекции он принадлежит, соответствующий ей мусор и недостающие предметы.



КОЛЛЕКЦИЯ С МУСОРА НА СТАНКАХ

С мусора некоторых станков также собираются коллекции. Это те же самые коллекции, что выпадают с мусора в этих комнатах.

СТАНКИ

Почти во всех комнатах Дома и Дачи, а также в Мире, есть станки. Каждый станок соответствует определенному ремеслу и производит всевозможные предметы, которые нужны при выполнении квестов. Станки нельзя убрать в инвентарь или продать, но можно двигать по локациям, к которым они прикреплены.

Продукции некоторых станков используются в Лавке. Там они составляют наборы, при продаже которых Вы получаете грошики, опыт и в некоторых случаях предметы коллекций или уникальные предметы декора.





БОНУСЫ

В игре существует много различных бонусов:

1. Бонусы при уборке мусора...
2. Бонусы за посещение друзей. Навещая соседей, один раз в день с некоторых из них можно получить: 1 силушку, 1 мешок зерна и 5 грошиков. За каждое первое посещение конкретных пользователей за всю игру бонусы начисляется в пятикратном размере. Количество соседей, за посещение которых даются бонусы, зависит от уровня Репутации. С повышением Репутации увеличивается и количество “бонусных” друзей. Если Вы идете в гости второй день подряд, то количество “бонусных” друзей удваивается (до 11 уровня Репутации) и утраивается (с 11 уровня Репутации) для всех последующих заходов.
3. Бонусы из сундучков. В Доме за открытие всех комнат Вы получаете сундучки. 1 комнатка - 1 сундучок. Все сундучки автоматически попадают на Чердак. Каждый сундук можно открыть бесплатно один раз в сутки и получить за это дополнительный бонус: ресурсы, элементы коллекций, еду, силушку, опыт, грошики... Досрочное открытие сундучка на протяжении этих суток будет также приносить бонус, но при этом стоить червончик.
4. Бонусы за сбор коллекций.
5. Бонусы с медалек. Медальки находятся в Трофейне над Чердаком. Трофейня станет доступна после первого расширения Дома и открытия в нем Оранжереи. Чтобы получать медальки, нужно совершать различные действия в игре. Какие именно, Вы узнаете при наведении курсора на силуэты медалек в Трофейне. После попадания медальки в Трофейню раз в день с нее можно собирать бонус, просто кликая по ней мышкой. Периодически в Трофейне появляются новые виды медалек, а значит и новые виды ежедневных бонусов!
6. Бонусы за получение новых уровней
7. Бонусы за получение уровней Репутации
8. Бонусы за выполнение квестов (в основном уникальный декор + иногда червонцы)
9. Бонусы за сбор наград по локации (кликер-бонус на гроши)

ВРЕДИТЕЛИ

При уборке мусора в комнатах порой появляются вредители, они “уводят” мусор прямо из-под курсора и не дают убираться в комнате. Чтобы избавиться от вредителей, нужно кликать по ним мышкой (при наведении должен появиться курсор в виде дубинки). Каждый вредитель исчезает после 4-х кликов мышки по нему. За каждый удар Вы получаете в награду опыт, а за последний - опыт, грошики и еду.

Если не хотите, чтобы в комнате появлялись вредители, купите Оберег. Обереги продаются в магазине в разделе Особенности - Волшебство. 1 Оберег действует в 1 комнате в течение определенного времени - 7 дней. Есть и бессрочные Обереги, но их можно встретить только в акциях и в Загадочных коробках. Чтобы Оберег защищал Вас от вредителя, его нужно повесить в комнатку. После вывешивания в комнату, обратно в инвентарь Оберег убрать нельзя, его можно только продать. Чтобы продать Оберег из комнаты, наведите на него курсор и в появившемся окне нажмите кнопку “Продать”.



РАСТЕНИЯ В ИГРЕ

ЦВЕТЫ И ГОРШКИ

Выращивание цветов дает возможность получить грошики, опыт и еду. Это один из постоянных источников еды, которую можно обменивать на Силушку.

Чтобы посадить цветок, кликните на горшок, выберите необходимые семена, нажмите кнопку “купить”, после этого еще раз кликните на горшок. Каждый цветок зреет в течение определенного времени. Если навести курсор на цветок, Вы увидите подсказку – время, через которое данное растение созреет. Чтобы собрать урожай, кликните по цветку. Если растение уже созрело, можно навести на него курсор, тогда появится подсказка - время, через которое растение завянет. Все цветы имеют свойство увядать. Если цветок завял, Вы получите минимальную награду за его сбор. Поэтому старайтесь собирать цветы вовремя! Также можно собирать цветы в гостях у своих соседей и получать за это грошики и еду. Вы можете ускорить рост цветов, купив Ускоритель в магазине в разделе “Особенное - Волшебство”. Там же продаются Оживители - они применяются к увядшим цветам.

ГОРШОК “МЕЧТА ХОЗЯЮШКИ”

Если в обычных горшках растения можно сажать только по одному, то в горшках “Мечта хозяйюшки” - сразу по 5. Это удобно! На сбор таких цветов Вы тратите в 5 раз больше Силушки, но и урожай получаете в 5-кратном размере. “Мечта хозяйюшки” не продается в обычном магазине, эти горшки можно приобрести лишь по акциям, купить в журнале “Домовита” №4, в Царском магазине за короны или в некоторых праздничных квестах.

В горшках “Мечта хозяйюшки” можно выращивать лишь те же цветы, что и в обычных горшках.



ВНИМАНИЕ: Обмен обычных горшков на горшки “Мечта хозяйюшки” в игре не предусмотрен и осуществлен не будет никогда!

ВОЛШЕБНЫЕ ГОРШКИ

В эти горшки можно посадить лишь цветы Дружбы и цветы, покупаемые за червонцы. При сборе “червончиковых” цветов есть шанс получить в подарок червонцы.



КАДКИ

Это вид горшков создан специально для украшения интерьера. В кадках растут декоративные растения, кустарники и экзотические деревья, которые долго не вянут и радуют взгляд. Иногда на растениях в кадках могут появляться забавны животные.

Для того, чтобы посадить в кадку растение, нужно семечко, удобрение и вода (ресурс). Удобрение можно попросить у друзей, получить в награду за коллекцию “Целебные травы” или купить в магазине а разделе “Особенные - Ресурсы”. Семечки создаются в Дендрарии во Владениях Лешего в Магическом колпаке. При сборе растений в кадках, Вы получаете только опыт.

КОРОБЫ И УРОЖАЙ

На Даче не растут цветы - там зреют овощи! Семена овощей выпадают при уборке мусора на Даче. Семена некоторых овощей становятся доступны по мере выполнения заданий.

Овощи нужно сажать в коробки. Специально для этого есть Тепличка, но Вы можете ставить коробки и в других комнатках Дачи. Овощи обмениваются в Траворубке в Тепличке на урожай, а урожай - на дачную энергию, Сноровку. Также в Траворубке овощи с коробов обменивается на корм для коровы. Сама корова находится на Лужайке на Даче. Когда она сыта, с ее помощью можно изготовить молоко, сливки и простоквашу.



КЛУМБЫ И КУСТЫ НА ДАЧЕ

После открытия Дома Кухни на дачной Лужайке появляется пара клумб. В них нужно сажать кусты (смородины, малины, персиков), плоды с которых используются в рецептах Кухни. Чтобы кустик вырос и стал плодоносить, его нужно поливать. Для этого нажимайте на кустик в те моменты, когда над ним появляется капелька воды. На полив Вам понадобятся: стакан кипяченой воды из Графина на Кухне и зола, которую можно попросить у друзей. Рост кустиков и созревание ягодок также можно ускорять. Каждый кустик плодоносит трижды, после чего засыхает, и его нужно убирать. Кустики не вянут!



МАГАЗИН

Иконка магазина находится на нижней панели, в левом углу. Все предметы в магазине распределены по разделам. Ассортимент магазина достаточно постоянен, но периодически обновляется. Чаще всего обновления ассортимента происходит в разделе Акции.

В разделе “Акции” вещи продаются временно, в основном разделе магазина ассортимент более-менее неизменен, но периодически тоже обновляется. Иногда предметы из “Акций” переключиваются в основной раздел магазина, а иногда исчезают навсегда. Поэтому торопитесь покупать предметы из “Акций”, другой возможности приобрести понравившуюся вещь может не представиться.

Делая покупки в магазине, вы получаете не только обновки, но и опыт. Опыт дается за каждую купленную вещь.



ЦАРСКИЙ МАГАЗИН

Доступен только домовятам с царским статусом. В царском магазине и предметы краше, и опыта при покупке каждого из них дается больше!



ВНИМАНИЕ: вещи из Царского магазина никогда не появятся в обычном! Это элитные предметы, доступные только пользователям с царским статусом.

Только в царском магазине горшки “Мечта хозяйюшки” продаются постоянно. Иначе вы можете купить их только по акциям.

Только в царском магазине продаются рыбки для Океанариума. Иначе их можно только поймать на рыбалке в Омуте у Лешего.

Только в царском магазине можно купить Царскую гардеробную!

ЦАРСКИЙ СТАТУС

Царский статус дается на 12 дней. Его можно продлить или купить вновь после истечения срока.

У обладателей царского статуса на аватарках красуются золотые короны. В настройках (на панели справа) можно отключить указание ВИП-статуса, и тогда корона с аватарки исчезнет.

Преимущество царского статуса - это доступ в царский раздел магазина. Там продаются уникальные товары, которых нигде в игре больше нет. Продаются они за особую валюту - короны. Короны покупаются за валюту социальной сети, то есть за реальные деньги.

Как только Вы становитесь обладателем «Царского» статуса, в окне пополнения средств появляется дополнительная вкладка с коронами. Там Вы можете приобрести валюту, необходимую для покупки декора из царского магазина.

С момента совершения первого платежа действует накопительный принцип. Например, если внести 20 голосов/мэйликов/ОКов, затем 50 и еще 5, то царский статус станет активным на 12 дней, а остальные 20 голосов/мэйликов/ОКов уйдут в накопление и никуда не исчезнут. Статус можно продлевать: каждые 100 голосов/мэйликов/ОКов увеличивают продолжительность статуса на 12 дней. Внесенные голоса/мэйлики/ОКи отображаются на полосе прогресса в рекламном окне.

Если внести платеж, превышающий 100 голосов/мэйликов/ОКов, то продолжительность царского статуса будет больше. Например, если внести 300 голосов/мэйликов/ОКов, то статус будет активен 36 дней.

Время, которое действует Ваш царский статус, отображается в магазине рядом со значком короны в левом верхнем углу.



ИНВЕНТАРЬ

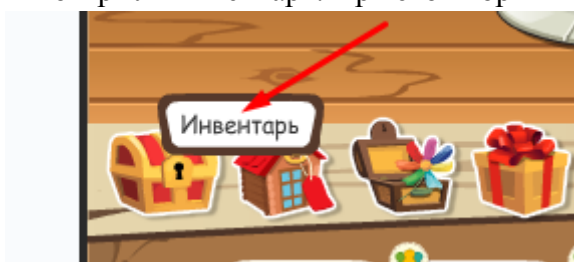
Находится слева на нижней панели (иконка в виде сундучка), нужен для хранения предметов, которые пока не хочется или нет надобности выставлять в локацию, а также для хранения всех видов ресурсов. Как правило, после получения подарков, сбора ресурсов, совершения покупок все предметы автоматически попадают в инвентарь.

В инвентаре есть 4 основных раздела: Мебель, Одежда, Особенные и Особенные комнаты. При клике на каждый из них чуть ниже открываются вкладки подразделов. Животные и

все предметы для обустройства дома находятся в разделе “Мебель”. Одежда и украшения на самого домовенка - в разделе “Одежда”. “Особенные” -это место хранения всех-всех ресурсов, горшков, ключиков, рыбы для Океанариума, крохонек, ларцов и кубков. В “Особенных комнатах” хранятся предметы интерьера для Гардеробной, Царской Гардеробной, Океанариума и Загадочной комнаты.

Для Вашего удобства в инвентаре сделан поиск: откройте инвентарь и в поисковой строке справа наберите название предмета. ВНИМАНИЕ: в полноэкранном режиме в поисковое окно в Инвентаре нельзя вводить буквы.

При открытом инвентаре домовенок не может делать никаких действий. Рядом с кнопкой “Заккрыть инвентарь” всегда выводится количество предметов в данной комнате и лимит предметов, которые можно выставить в этой комнате. Лимит введен для того, чтобы в игре не было перегрузки, а Ваши комнатки не слишком загромождались предметами. Количество и лимит предметов всегда указывается относительно той комнаты, в которой Вы открыли инвентарь. При этом горшки и предметы внутри шкафов не учитываются.



ЗАДАНИЯ. Или чем заняться в игре?

Если Вам кажется, что домовенку ну совершенно нечем заняться, если Вы хотите поскорее расширить дом и превратить его в настоящий дворец, если Вы жаждете развития в игре, выполняйте квесты! Иконки активных сейчас квестов располагаются на панели слева, но там видны только 3 из всех возможных. Остальные квесты скрываются под значком блокнота. Нажав на блокнот, Вы попадаете в менеджер квестов, где уже отображены все-все Ваши задания.

Вы можете менять расположение иконок активных сейчас квестов, просто кликая на них. Иконка на которую Вы нажмете, переместится в начало цепочки. Но есть исключения - иконки активных квестов, которые всегда располагаются впереди, например, Приключений.

Если какая-то линейка заданий Вам недоступна, Вы можете узнать условия ее активации, кликнув на ее иконку в менеджере квестов.



ЗАДАНИЯ В МЕНЕДЖЕРЕ КВЕСТОВ

Делятся на: активные, доступные, домашние, мировые, дачные, праздники, истории, журналы, приключения.

Есть задания на время, есть задания бессрочные. Некоторые задания на время можно продлевать, но продление доступно не сразу, а только после $\frac{1}{4}$ прошедшего времени. Некоторые задания можно перепроходить - такие отмечены красными стрелочками "вверх-вниз". Выполненные задания отмечены зелеными галочками. Проваленные - красными крестиками.

При клике на недоступные задания появляются условия их активации. Вы также можете скрыть все пройденные квесты, поставив галочку справа над вкладками в менеджере квестов.



СЮЖЕТ

В игре есть несколько сюжетных веток, все они отображены в менеджере квестов. В менеджере квестов иконки, относящиеся к одной сюжетной ветке, выделены одним и тем же цветом (рамочкой), снабжены одинаковыми значками и расположены последовательно друг за другом. Благодаря этому, хорошо видно, где начинается и заканчивается история. Например: во вкладке “Домашние” первыми идут вступительные линейки. Рамочки у их иконок - желтые, а значки - в виде венчиков.

СОВЕТ ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ: Мы советуем Вам проходить в первую очередь Домашние, Мировые и Дачные задания. Они раскрывают основной сюжет игры и помогают скорее продвигаться вперед, открывая новые комнаты, мировые и дачные владения.

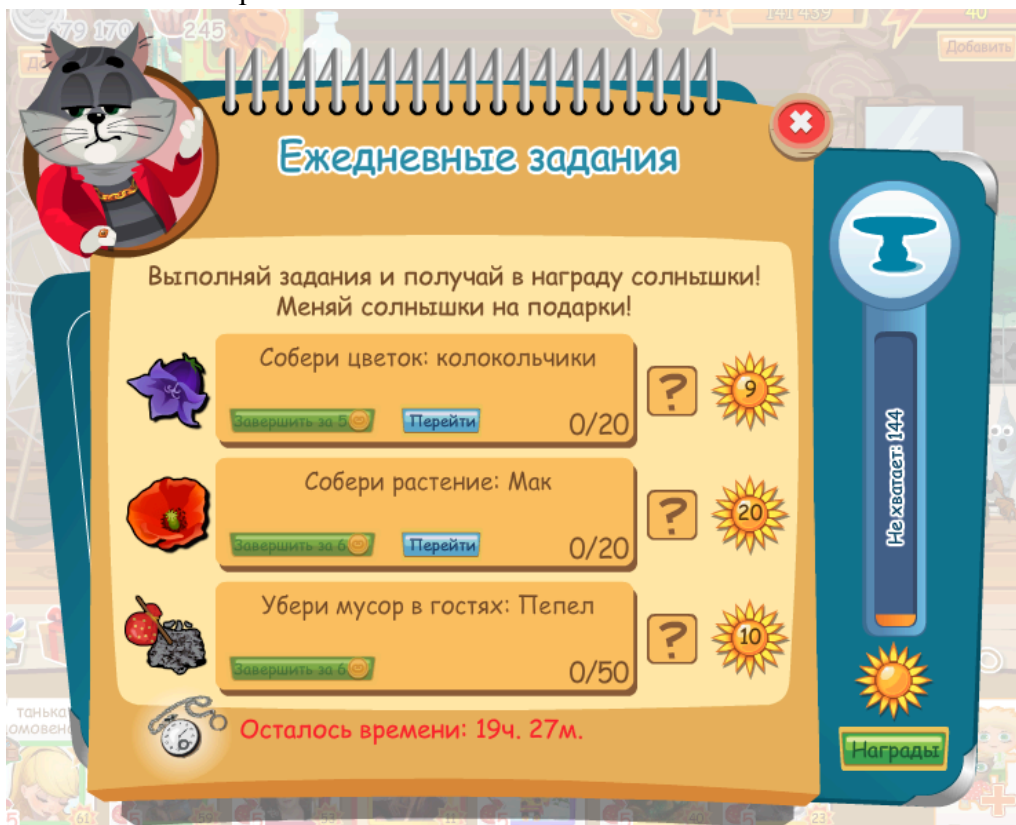
ЕЖЕДНЕВНЫЕ ЗАДАНИЯ

Ежедневные задания - это ежедневно обновляющиеся квесты. Они появляются каждый день. За их выполнение начисляются солнышки, которые потом автоматически обмениваются на подарки. Всего 9 подарков, среди которых и декор, и полезные ресурсы, и кубок, и ларец. Последний подарок - самый-самый, к нему стоит стремиться!

Ежедневные задания не кончатся, пока Вы не выполните определенное их количество и не получите все подарки.

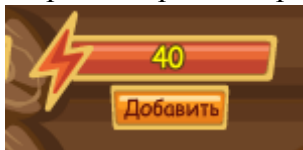
В день дается ограниченное количество заданий. Если Вы не успеете выполнить квест за 24 часа, то он заменится на другой. Каждое новое задание формируется автоматически без какого либо вмешательства разработчиков.

Ежедневные задания всегда ведет кот Тельняшкин, так что в менеджере квестов их легко отличить от других. Ежедневные задания нужны для того, чтобы каждый день Вам было чем заняться в игре.



ЭНЕРГИЯ

Чтобы совершать какие-либо действия в игре, нужна энергия. Чаще всего одно действие отнимает одну единицу энергии, эта единица автоматически восполняется каждые 5 минут. Если не хочется ждать, купите энергию, нажав на кнопку “Добавить” под значком энергии в правом верхнем углу экрана.



ВИДЫ ЭНЕРГИИ В ИГРЕ

1. Силушка - самый распространенный вид энергии. Используется Дома, в Селе, в Мире и в Приключениях. Силушку можно получить за еду, червончики, за собранные коллекции и за переход к другу.
2. Сноровка - используется на Даче. Можно купить за червонцы и обменять на урожай. Урожай обменивается на овощи в Траворубке (в Тепличке на Даче).
3. Смелость - самый редкий вид энергии, используется только в Путешествиях. Можно только купить за червончики.

ЛИМИТ ЭНЕРГИИ

Лимит энергии - это максимальное количество энергии, доступное домовенку на данном этапе игры.

Лимит Силушки можно повысить, собирая некоторые коллекции, а также купив Самобранку. Коллекции, увеличивающие лимит энергии, отображаются в окне Коллекций (иконка на нижней панели), во вкладке “Лимит силушки”. До 40 уровня лимит Силушки повышается автоматически при переходе на некоторые уровни.

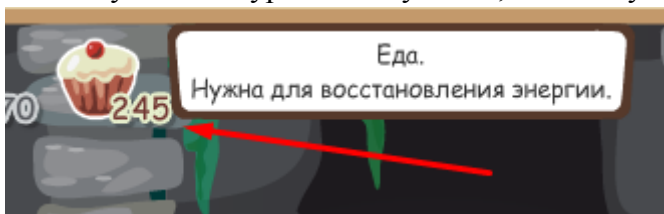
Лимит Сноровки можно увеличить только покупкой Овощного рагу.

Лимит Смелости никак увеличить нельзя.

ЕДА

Еда - необходимый элемент игры, отображается в левом верхнем углу рядом с червонцами и грошиками. В обмен на еду можно получить Силушку. Еда также нужна для производства некоторых предметов в станках, иногда для прохождения заданий.

В первую очередь, еду можно получить при сборе цветов у себя дома и в гостях. Еще: достигнув нового уровня Репутации, за победу над вредителями, и при обмене коллекций.



ПОМОЩЬ ДРУЗЕЙ

УБОРКА И СБОР ЦВЕТОВ У ДРУЗЕЙ

Заходя в гости к друзьям и помогая им с уборкой, Вы повышаете свой уровень Репутации. Чем он выше, тем больше соседей принесут Вам бонусы.

Бонусы при посещении даются не за всех, а за ограниченное число соседей. Если Вы идете в гости второй день подряд, то количество “бонусных” друзей удваивается (до 11 уровня Репутации) и утраивается (с 11 уровня Репутации) для всех последующих заходов.

На совершение каждого действия в гостях тратятся узелки: на каждого друга в сутки Вам полагается 5 узелков. Если Вы хотите совершить больше действий, можете купить дополнительные узелки в Магазине в разделе Особенности - Волшебство.



ПРОСИЛКИ В СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ

Если Вам необходимы какие-то ресурсы (инструменты, ведро воды, мясо и т.д), Вы можете отправить пост с просьбой о помощи на свою стену в социальной сети. Те друзья, что перейдут по ссылке, автоматически пришлют Вам недостающие предметы. Перейти по одной ссылке может ограниченное число человек, как правило, 5, но бывает и 3, и 1. После отправки наведите курсор на таймер просьбки, и увидите, когда будет возможно отправить следующую. Чаще всего одну просьбу можно отправить 1 раз в 4 часа.

ЛИЧНЫЕ ПРОСИЛКИ

Помимо ссылок в социальной сети, есть еще личные просьбки. Их Вы отправляете конкретным друзьям. Личные просьбки, как и обычные, можно отправлять через определенные промежутки времени. Одному и тому же другу можно отправлять 1 личную просьбу 1 раз в 18 часов. Вы можете выбрать любое количество друзей, но в ответ на одну отправку получите не больше 5 предметов. Если вдруг при отправке личных просьбок список друзей оказался пуст, значит, нужно подождать, пока выйдет время, или пригласить в игру новых друзей.

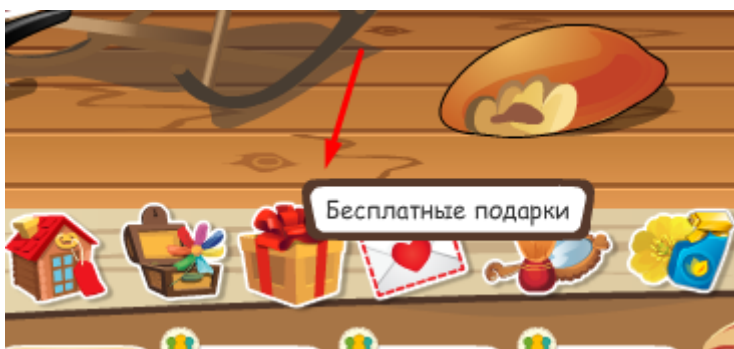
СОВЕТ ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ: Будьте внимательны: сколько друзей Вы отметите, столько увидят Вашу просьбу и смогут помочь. Если это будет 1 друг, значит только он сможет прислать необходимый предмет, а до отправки следующих просьбок придется подождать некоторое время.

ПРИНЯТИЕ ПОМОЩИ ОТ ДРУЗЕЙ

Друзья также ходят к Вам в гости, чтобы убирать мусор и собирать цветы. Вы можете принять или отклонить их помощь. Это можно сделать в окне, которое появляется каждый раз при загрузке игры.

БЕСПЛАТНЫЕ ПОДАРКИ

Это приятные и полезные для выполнения квестов сюрпризы друзьям. Иконка находится на нижней панели. Нажмите на нее, выберите бесплатный подарок и соседей, которым хотите его отправить. Для некоторых бесплатных подарков нужны активные или пройденные квесты. Например, пока не дойдешь до определенной точки в Пиратской бухте, нельзя отправлять пиратский флаг.



ОБМЕН ПРЕДМЕТАМИ ИЗ ИГРЫ

Обмен предметами и ресурсами в игре не предусмотрен.

Но Вы можете делать подарки другим пользователям на основе устной договоренности. Специально для этого в нашей группе существует тема: Подарки друзьям. В ней Вы можете дарить ресурсы и бесплатные подарки своим соседям. А также просить друзей прислать подарок Вам.

РЕСУРСЫ

РЕСУРСОГЕНЕРАТОРЫ

Это предметы, которые привязаны к определенным локациям (как и станки) и дают ресурсы при клике на них через определенные промежутки времени. Например, Шкаф врача в Медпункте, в нем копится спирт, максимальное количество спирта в Шкафу 10 склянок, одна склянка восстанавливается за 6 минут.

РЕСУРСЫ НА ОБМЕН

В игре встречаются ресурсы, которые требуют обмена с друзьями. Например, когда для рецепта нужно 5 видов ресурсов, а каждый пользователь может создать/найти только один из них. Распределение таких ресурсов между пользователями всегда происходит случайным образом. Задача каждого пользователя: создавать/находить свой ресурс и обменивать его на недостающие у друзей. Для этого, как правило, используется какой-то предмет в локации.

Изменение внешности домовенка

Вы в любой момент можете поменять имя, пол, цвет лица, волос и глаз, прическу, форму глаз, губ и даже ушей домовенка. Для этого на нижней панели нажмите кнопку "Стилист", измените внешность и нажмите "Колдовать". Стоит это недорого, всего 1000 грошиков.

При изменении внешности не забудьте указать пол домовенка и в графу наверху вписать имя. Иногда пол может повлиять на предлагаемую в игре одежду. Например, в журнале "Домовита" в разделе "Шитье и рукоделие" Вашему вниманию будет представлен мужской или женский наряд в соответствии с полом Вашего домовенка.

Если выбор причесок и макияжей у Стилиста Вам кажется скучным, тогда стоит купить журнал Домовита! В каждом выпуске Домовиты продаются новые прически и изменения лица.

Домовиту можно купить из окна акций, когда выходит новый номер. Все выпуски Домовиты отображаются в менеджере квестов в разделе "Журналы".

Особенные комнаты

Большинство комнаток в доме предназначено для реализации Ваших дизайнерских фантазий, создания уюта и овладения ремеслами посредством станков. Но Есть комнаты совершенно особенные, ни на что не похожие, интересные и очень полезные! О них и пойдет речь в этом разделе.

ЛАВКА

Дверь в Лавку появляется в Погребке после 32 уровня при условии выполненной линейки заданий “Знакомство”.

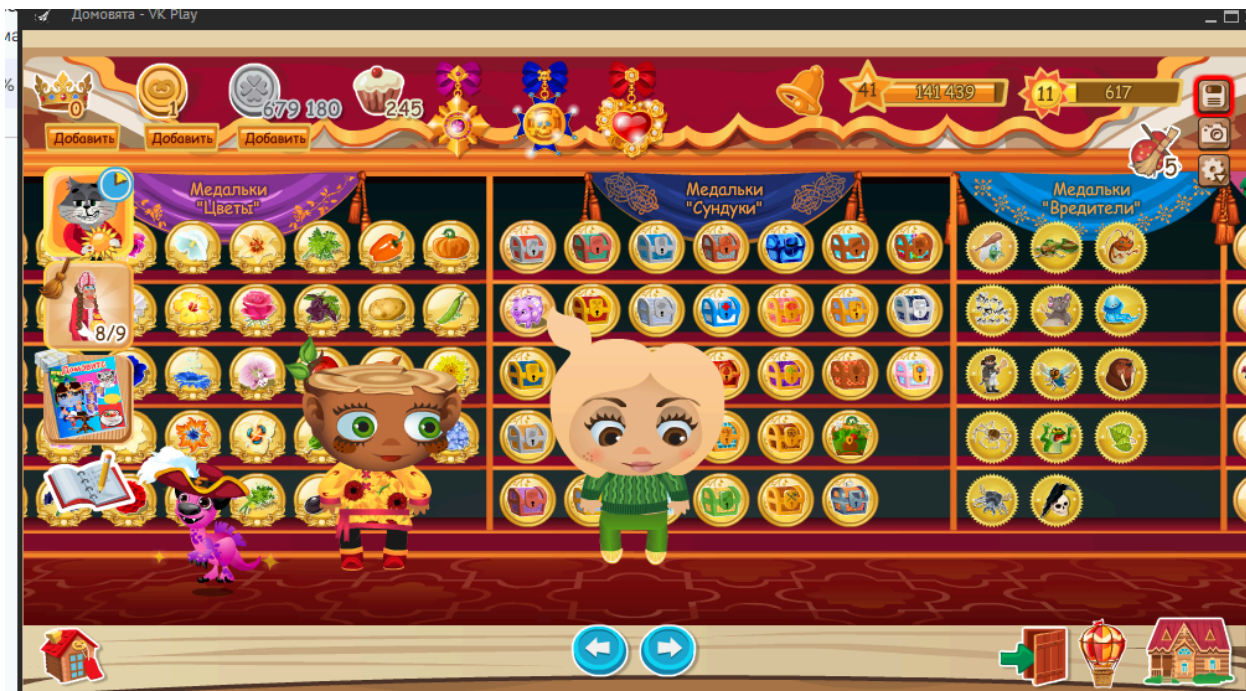
Чтобы начать торговать в Лавке, Вам нужно будет нанять четырех работников: бухгалтера, продавца, кладовщика и грузчика. Помните, что ссылку о просьбе друзьям можно отправить 1 раз в 4 часа, и пройти по ней может только 1 человек. Хорошая новость: задания, которые трудно выполнить, можно легко купить!

Когда Лавка будет открыта, работники наняты, Вы получите единовременный бонус (мешок с грошиками) и можете начинать торговать, сбывая лишние ресурсы за опыт, грошики и иногда - за предметы особенных коллекций.



ТРОФЕЙНИ

Это комната над Чердаком, которая становится доступна после первого расширения дома и открытия в нем Оранжерее. Практически все место в комнате занимает большой шкаф. Все полочки в нем предназначены для медалек (см. пункт “Бонусы”), а верхняя - для кубков. Никакой другой декор в Трофейне поставить нельзя. Мусора в Трофейне не бывает.



ЗАГАДОЧНАЯ КОМНАТА

В доме сразу после открытия Кухни становится доступна Загадочная комната. В первую очередь она нужна для того, чтобы выставлять в ней коллекции из Загадочных коробок. Для этого в магазине в разделе “Особенные комнаты - Загадочная комната” продаются специальные шкафы, тумбочки и полки. Шкафы из Загадочной комнаты не подходят для других. Зато обычная мебель подходит для Загадочной комнаты.

Но это не все! Открывшим Загадочную комнату становятся доступны новые квесты! Выполняя их, Вы повышаете степени своего мастерства по разным тематикам. Для каждой тематики существует 8 уровней мастерства и 8 квестов. За каждый из 7 квестов Вы получаете подарок - элемент особенной коллекции. За выполнение последнего квеста - герб.

Задания гнома можно активировать при клике на гнома или в Менеджере квестов во вкладке "Домашние".

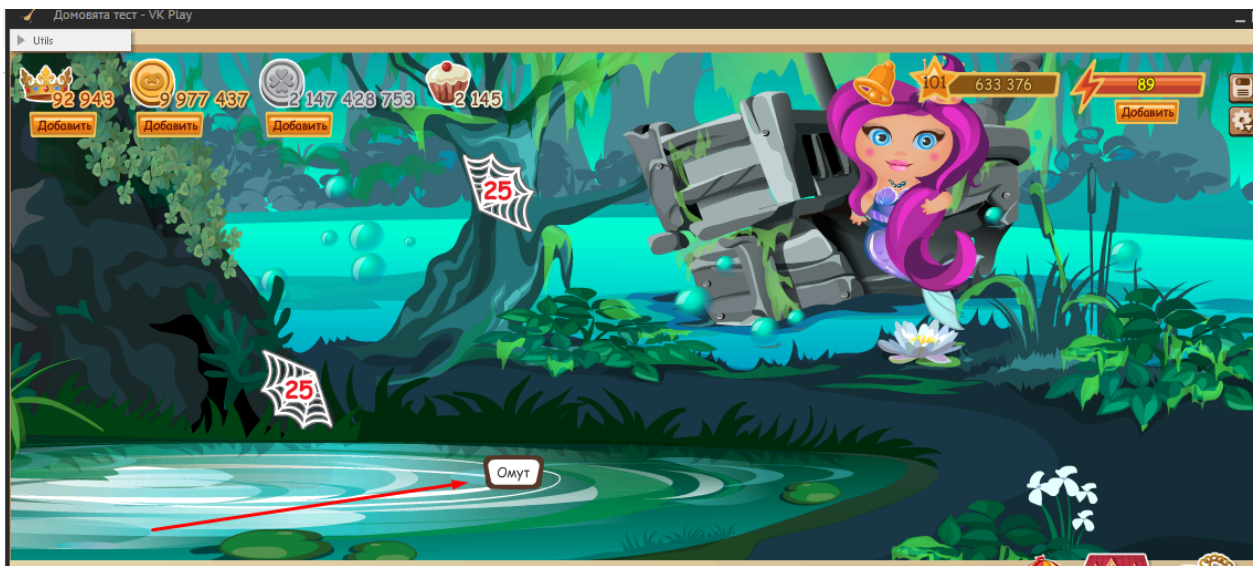


ОМУТ И РЫБАЛКА

После завершения линейки "Примирение" и первого расширения дома (открытия хором) начинается линейка “В Омут с головой... и удочкой”. Это обучающий пак, пройдя который Вы сможете самостоятельно рыбачить в Омуте. Все, пойманные в Омуте, рыбки размещаются дома в Океанариуме.

Чтобы ловить рыбок, в Омуте появятся Рыбак и Рыбное место и останутся там навсегда. Чтобы приступить к рыбалке, нужно превратить Омут в море. Для этого в Котле на Чердачке варится Преобразователь, он применяется автоматически после изготовления. Новый Преобразователь отменяет действие предыдущего. Пока действует Преобразователь, на месте Омута - море, Рыбное место активно, а на панели справа висит таймер. При нажатии на таймер домовенка переносит в Омут из любой комнатки. Как только действие Преобразователя кончается, таймер исчезает, а Рыбное место становится неактивным. Всю информацию о море и о рыбках в нем можно узнать из Правил - кнопка в Омуте на нижней панели.

Процесс рыбалки начинается с приготовления Преобразателя в Котле и превращения Омута в море. Затем нужно выбрать у Рыбака удочку с наживкой, нажать на Рыбное место и ждать. Наживки также можно изготовить в Котле на Чердачке. Попавшую на крючок рыбку нужно успеть забрать, пока она не сорвалась. Время, через которое рыбка сорвется, как и скорость ловли, определяются качеством удочки. Чем лучше удочка, тем рыбка быстрее ловится и дольше не срывается. В каждом море водится несколько видов рыб, и невозможно знать заранее, какая из них попадется на крючок. Но у каждой рыбки есть любимые лакомства. Так что при выборе наживки повышается вероятность ловли той или иной рыбки. Вся информация о рыбах и о наживках есть в Правилах, на нижней панели в Омуте. Может статься, что уловом станет не рыбка, а дырявый ботинок. Не беда! Дырявые ботинки Рыбак с радостью обменяет на полезные вещи или декор!



ОКЕАНАРИУМ

После выполнения линейки "В Омут с головой... и удочкой" Вы можете открыть дома Океанариум.

Океанариум можно обставлять, как и другие комнаты. А еще в него можно запускать рыбок и любоваться ими. Там есть мусор и вредитель. А вот обычный декор в Океанариум не поставит. Для его украшения нужны специальные предметы, которые продаются в Магазине в разделе Мебель - Океанариум или обмениваются у Рыбака на дырявые ботинки. Фон в Океанариуме также можно менять. Еще в Океанариуме есть ресурсогенератор (Кувшин), который производит шарики Марблс. Марблс используются для приготовления наживок в Котле на Чердачке. Рыбки для Океанариума хранятся в Инвентаре в разделе Особенности - Рыбки. Каждая рыбка живет в Океанариуме 25 дней (и только малек - 30), а потом уплывает на волю. ВНИМАНИЕ: отсчет времени рыбок начинается с момента помещения их в Океанариум. В Инвентаре таймер останавливается и запускается вновь после перемещения рыбки в Океанариум (с того момента, на котором остановился). Всех рыбок для Океанариума нужно ловить в Рыбном месте, и только малек дается в награду за коллекцию.

Фильтр в Океанариуме нужен для того, чтобы снабжать рыбок кислородом. Чем выше уровень Фильтра, тем больше рыбок помещается в Океанариуме. Для улучшения Фильтра нужны ржавые шестерни - их Рыбак обменивает на дырявые ботинки.



ГАРДЕРОБНАЯ

Она становится доступна всем пользователям, достигшим 10-го уровня. Купить Гардеробную можно в магазине в разделе “Особенные комнаты - Гардеробная”.

Купив шкаф (дверь), который ведет в Гардеробную комнату, поставьте его в любой комнате и нажмите на него. Вы перенесетесь в комнату, которая предназначена для хранения одежды, обуви и аксессуаров (вместо инвентаря).

В Гардеробную можно ставить только специальную мебель: шкафы с вешалками, чтобы развешивать свои платья, куртки, рубашки и штаны, и полочки, чтобы расставлять обувь и раскладывать аксессуары в уменьшенном виде.

Дополнительные наборы мебели для Гардеробной можно найти в магазине в разделе “Особенные комнаты - Гардеробная”. Они доступны лишь для пользователей, которые приобрели Гардеробную! Эти наборы мебели не подходят для других комнат. В Гардеробной, как и в любой другой комнате дома, можно “переклеить” обои. Обои и полы подходят и обычные из раздела “Мебель”.

Раскладывать и развешивать вещи нужно в режиме Инвентаря (появятся специальные подсказки).

Иногда в Гардеробной может завестись моль! Одежду она не попортит, однако желающим ее прогнать придется потратить на это Силушку!

Купить дверь в Гардеробную можно только 1 раз, а значит и Гардеробная в Вашем доме может быть только одна. Комнатка, в которой находится дверь в Гардеробную, на карте дома отмечена цилиндром. Друзья могут заходить в Вашу Гардеробную.



ЦАРСКАЯ ГАРДЕРОБНАЯ

Также доступна пользователям с 10 уровня. НО! Царскую гардеробную можно купить лишь за короны и обладая царским статусом. Дверь в Царскую гардеробную продается в магазине в разделе “Особенные комнаты - Царская гардеробная”.

Также, как и обычная Гардеробная, Царская представляет собой дверь, при клике на которую открывается потайная комната. На карте дома она помечена специальным значком - шляпой. Вы можете купить только одну Царскую гардеробную.

Различия Царской и обычной Гардеробных - во внешнем виде и некоторых приятных нюансах. Во-первых, дверь в Царскую Гардеробную похожа на волшебную дверь в сказку. Во-вторых, убранство самой комнаты гораздо богаче: резное, шикарное, по-настоящему царское! В-третьих, кроме зеркал, шкафов, полочек, манекенов и подставок, в Царской Гардеробной есть отдельный шкаф для хранения крыльев!

Мебель из Царской Гардеробной не подходит для обычной, и наоборот. Исключение составляют только полы и обои.

В Царской Гардеробной нет моли, но есть мусор-туфельки и коллекция для них. Собрав эту коллекцию, Вы получите уникальный предмет для Царской Гардеробной!



САД И ЗООПАРК

Открываются либо за червончики, либо ключиками, добытыми в приключениях. Ключ от Зоопарка - за пройденное приключение “В погоню за наследством”, ключ от Сада - за “Подземные приключения”.

Сад и Зоопарк предназначены для размещения в них предметов мебели, декоративных растений и животных. Мусора в этих локациях не водится.

Ключики

Дома у домовенка много разных комнат, открытие которых невозможно без ключей. Разные ключи получаются разными способами:

1. Попросив у друзей. Благодаря наличию в игре разных типов просилок, одновременно можно просить ключи и в ленте в социальной сети, и в личных просьбах друзьям.
2. Продав коллекцию.
3. Получив бесплатный подарок от друга.
4. Найдя, сыграв в матрешки.
5. Найдя в Сокровищнице дракона или в кладовке у Плюшкина.
6. Найдя, убирая мусор в Доме.
7. Получив за пройденное Приключение.
8. Изготовив в станке.
9. Купив за червонцы (все ключи без исключения!).



Путешествия

Путешествия в игре осуществляются в двух направлениях: “Молочные реки, кисельные берега” и “Подводное царство”. “Молочные реки” становятся доступны после завершения линейки “Расширяя границы”. “Подводное царство” - после линейек “Расширяя границы” и “Праздник племени”.

В отличие от приключений, где Вы передвигаетесь по клеткам и зависите от выпадающих на кубике чисел, в путешествиях задания идут последовательно. Каждое путешествие ограничено по времени. Силушка в путешествиях не действует, тут есть своя энергия - Смелость. 1 единица Смелости восстанавливается сама за 5 минут, также Смелость можно купить за червончики.

Выполняя задания в путешествиях, Вы не только продвигаетесь вперед по сюжету, но и получаете важные звания, которые отображаются на нижней панели.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Перейти к приключениям можно с карты Мира. Все приключения начинаются с “Погони за наследством”, которое в свою очередь доступно после завершения линейек “Свадьба”, “12 замков” и открытия Острова Чинга. Второе приключение - “Подземное”, оно становится доступно, если Вы хотя бы раз дошли до финиша в “Погоне за наследством”, а также если у Вас есть Камин в Опочивальне и выполнены задания линейек “Дорогой подарок” и “Волшебное преображение”.

Приключение напоминает настольную игру, где нужно кидать кубик, чтобы двигаться по точкам к финишу. Чтобы кинуть кубик, просто кликните на него мышкой. Снова кидать кубик можно будет лишь после выполнения заданий на клетке. Бесплатно кидать кубик можно не чаще одного раза в 4 часа. Но если не хочется ждать, можно свести время ожидания до нуля всего за пару червонцев.

На финише Вас ждет сундук в сокровищах: 1 из бустеров приключения, мешок с червонцами или грошиками и ключ от новой локации. Выполняя задания на точках карты, Вы зарабатываете бриллианты. Бриллианты обмениваются у цыгана на шикарные предметы декора. Бриллианты можно обменять только после завершения приключения. На некоторых точках встречаются клады: открывая их, Вы собираете части кубка.

Все точки карты разделяются на несколько видов: Задание (выполни задания и получи бриллианты), Бонус (за выполнение заданий дается больше бриллиантов), Перелет (переносит на несколько точек вперед), Ловушка (жди несколько часов или попроси помощи у друзей), Клад (нет заданий, но есть сундук с кладом), Поиск (ищи бриллианты на корабле, убирая предметы) и самая неприятная клетка - Вихрь (отбрасывает на несколько шагов назад, при этом отнимает 5% всех заработанных бриллиантов, и на конечной клетке за выполнение заданий бриллианты не начисляются). Избежать нежелательного действия некоторых клеток помогут бустеры. Какие бустеры есть в приключении и как их получить, смотрите на правой панели в разделе Бустеры.

Приключения не ограничены по времени.

