

پیوست پروژه:

توضیحات :

- هنگامی که یک نیرو بافی را به صورت continuous دارد، هر نوبت آن باف برای آن نیرو به مدت یک نوبت فعال می شود. از تفاوت های این حالت با داشتن یک buff به صورت دائمی این است که در صورت dispel شدن buff های دائمی از بین می روند ولی continuous ها نوبت بعد دوباره buff را به دست می آورند.
- منظور از نیرو در جداول، مینیون یا قهرمان است.
- هنگامی که از لفظ "یک" در جامعه ی هدف استفاده می شود، روی یکی از اعضای خانه ی هدف که توسط کاربر به کمک مختصات خانه معین شده، اعمال می شود.
- هنگامی که از لفظ "همه" استفاده می شود، روی کل جامعه هدف اعمال می شود.
- اعمال چند باف از یک نوع : هنگامی که به یک نیرو چند باف از یک نوع اعمال می شود، در هر نوبت همه ی باف ها از آن نوع اعمال می شوند، مثلاً اگر چند بار مسموم شود به همان تعداد از جانش کم می شود. اگر چند بار disarm شود همه ی آن ها اعمال می شوند ولی در مورد stun و disarm اعمال چند باره فرق با اعمال یک باره ندارد، به این معنی که اگر یک نیرو در یک نوبت یک بار برای دو نوبت و یک بار برای یک نوبت stun شود، مانند این است که برای ۲ نوبت (نه ۳ نوبت) stun شده است.
- موارد ستاره دار (*) امتیازی محسوب میشوند.
- منظور از cooldown در قسمت قهرمان، مدت زمانی است که باید منتظر ماند تا قابلیت ویژه ی قهرمان دوباره قابل استفاده شود. در هنگام نمایش قهرمان در command line این ویژگی باید در قسمت desc نوشته شود.
- باف holy buff تنها اثرات ناشی از ضربه ها را می گیرد، یعنی هر جایی در مستند که از لغت ضربه استفاده شده بود. وگرنه روی کاهش سطح سلامتی و اثرات سم یا خانه های آتش تاثیری ندارد.
- خانه های سم افراد را برای ۳ نوبت مسموم می کنند.
- روی یک خانه چند اثر خانه نیز می تواند قرار بگیرد.
- توضیحاتی درباره ی از بین رفتن poison و weakness باف ها: هنگامی که poison buff غیر فعال می شود، کاهش سطح سلامتی هایی که تا الان اعمال کرده خنثی نمی شود، اما weakness باف ها اثراتشان از بین می روند. (غیر فعال شدن، هم می تواند در اثر تمام شدن زمان باف باشد، هم می تواند در اثر کارتها خنثی شود مثل کارت ۲)
- مثال: فرض کنید یک نیرو با ۱۰ واحد سطح سلامتی داریم و در نوبت اول هم یک poison buff برای ۳ نوبت و هم یک weakness buff با سه واحد کاهش سطح سلامتی برای ۳ نوبت روی آن اعمال می شود سپس در نوبت سوم این اثرات خنثی می شوند. سطح سلامتی این نیرو در نوبت های ۱ تا ۴، به ترتیب ۷ و ۶ و ۵ و ۸ است

Spell:

شماره	نام	قیمت	مانای مورد نیاز	جامعه‌ی هدف	اثر
۱	Total Disarm	۱۰۰۰	۰	یک نیروی دشمن	تا آخر بازی disarm می‌شود.
۲	Area Dispel	۱۵۰۰	۲	یک مربع ۲ در ۲	این کارت buff های مثبت نیروهای دشمن و buff های منفی نیروهای خودی را از بین می‌برد
۳	Empower	۲۵۰	۱	یک نیروی خودی	۲ واحد به قدرت ضربه‌ی یک نیرو اضافه می‌شود.
۴	Fireball	۴۰۰	۱	یک نیروی دشمن	۴ واحد به یک دشمن ضربه وارد می‌کند.
۵	God Strength	۴۵۰	۲	قهرمان خودی	۴ واحد به قدرت ضربه‌ی قهرمان اضافه می‌کند.
۶	HellFire	۶۰۰	۳	یک مربع ۲ در ۲	برای دو نوبت در خانه‌های مورد هدف <u>اثر خانه‌ی آتشین</u> را ایجاد می‌کند.
۷	Lighting Bolt	۱۲۵۰	۲	قهرمان دشمن	۸ واحد به قهرمان دشمن ضربه می‌زند.
۸	poison Lake	۹۰۰	۵	یک مربع ۳ در ۳	برای یک نوبت در خانه‌های مورد هدف <u>اثر خانه‌ی سم</u> را ایجاد می‌کند.
۹	Madness	۶۵۰	۰	یک نیروی خودی	برای ۳ نوبت قدرت ضربه‌ی یک نیرو را ۴ واحد افزایش می‌دهد اما disarm می‌شود
۱۰	All Disarm	۲۰۰۰	۹	همه‌ی نیروهای دشمن	برای یک نوبت disarm می‌شوند.
۱۱	All poison	۱۵۰۰	۸	همه‌ی نیروهای دشمن	همه نیروها برای چهار نوبت مسموم می‌شوند.
۱۲	Dispel	۲۱۰۰	۰	یک نیروی خودی یا دشمن	این کارت buff های مثبت نیروهای دشمن و buff های منفی نیروهای خودی را از بین می‌برد.
۱۳	Health with profit	۲۲۵۰	۰	یک نیروی دوست	یک weakness buff با ۶ واحد کاهش جان به نیرو می‌دهد اما برای ۳ نوبت ۲ holy buff دارد.
۱۴	Power Up	۲۵۰۰	۲	یک نیروی خودی	یک power buff با ۶ واحد افزایش قدرت ضربه اعمال می‌کند.
۱۵	All power	۲۰۰۰	۴	همه‌ی نیروهای خودی	به همه‌ی نیروهای خودی یک power buff با ۲ واحد افزایش قدرت ضربه به طور دائم می‌دهد.

۱۶	All Attack	۱۵۰۰	۴	همه‌ی نیروهای دشمن در یک ستون	به همه‌ی نیروهای دشمن به اندازه‌ی ۶ واحد ضربه وارد میکند.
۱۷	Weakenin g	۱۰۰۰	۱	یک minion دشمن	یک باف weakness با ۴ واحد کاهش سطح قدرت ضربه در یک نیرو اعمال میکند.
۱۸	Sacrifice	۱۶۰۰	۲	یک minion خودی	یک weakness buff با ۶ واحد کاهش سطح سلامتی و یک power buff با ۸ واحد افزایش قدرت ضربه به نیرو اضافه می‌کند.
۱۹	Kings Guard	۱۷۵۰	۹	یک minion تصادفی از دشمن در ۸ خانه اطراف قهرمان خودی	دشمن را می‌کشد
۲۰	Shock	۱۲۰۰	۱	یک نیروی دشمن	برای ۲ نوبت stun می‌شود.

Minion:

شماره	نام	قیمت	مانای مورد نیاز	سطح سلامتی	قدرت ضربه	نوع ضربه	محدوده حمله	قابلیت خاص	زمان فعال شدن قابلیت خاص
۱	کماندار فارس	۳۰۰	۲	۶	۴	ranged	۷	-	-
۲	شمشیرزن فارس	۴۰۰	۲	۶	۴	melee	-	هنگام ضربه زدن نیرو را برای نوبت stun جاری می کند.	On Attack
۳	نیزه دار فارس	۵۰۰	۱	۵	۳	hybrid	۳	-	-
۴	اسب سوار فارس	۲۰۰	۴	۱۰	۶	melee	-	-	-
۵	پهلوان فارس	۶۰۰	۹	۲۴	۶	melee	-	به تعداد دفعاتی که در نوبت های قبل به یک نیرو حمله کرده، ۵ واحد بیشتر به آن نیرو ضربه وارد می کند	On Attack
۶	سپه سالار فارس	۸۰۰	۷	۱۲	۴	melee	-	Combo	Combo
۷	کماندار تورانی	۵۰۰	۱	۳	۴	ranged	۵	-	-
۸	قلاب سنگدار تورانی	۶۰۰	۱	۴	۲	ranged	۷	-	-
۹	نیزه دار تورانی	۶۰۰	۱	۴	۴	hybrid	۳	-	-
۱۰	جاسوس تورانی	۷۰۰	۴	۶	۶	melee	-	نیروی دشمن را برای یک نوبت disarm می کند و برای ۴ نوبت مسموم می کند	On Attack
۱۱	گرزدار تورانی	۴۵۰	۲	۳	۱۰	melee	-	-	-

۱۲	شاهزاده‌ی تورانی	۸۰۰	۶	۶	۱۰	melee	-	Combo	Combo
۱۳	دیو سیاه	۳۰۰	۹	۱۴	۱۰	hybrid	۷	-	-
۱۴	غول سنگ‌انداز	۳۰۰	۹	۱۲	۱۲	ranged	۷	-	-
۱۵	عقاب	۲۰۰	۲	۰	۲	ranged	۳	۱۰ واحد power buff با افزایش جان دارد.	passive
۱۶	دیو گرازسوار	۳۰۰	۶	۱۶	۸	melee	-	-	-
۱۷	غول تک‌چشم	۵۰۰	۷	۱۲	۱۱	hybrid	۳	هنگام مرگ به مینيون‌های در ۸ خانه‌ی مجاور به اندازه‌ی ۲ واحد ضربه وارد می کند.	On Death
۱۸	مار سمی	۳۰۰	۴	۵	۶	ranged	۴	تا ۳ نوبت نیروی دشمن مسموم می‌شود	On Attack
۱۹	اژدهای آتش‌انداز	۲۵۰	۵	۹	۵	ranged	۴	-	-
۲۰	شیر درنده	۶۰۰	۲	۱	۸	melee	-	holy buff روی اتک آن تاثیر ندارد یعنی از قدرت ضربه کم نمی‌کند	On Attack
۲۱	مار غول‌پیکر	۵۰۰	۸	۱۴	۷	ranged	۵	مینيون‌های در خانه‌های تا دو واحد فاصله، هنگام ضربه خوردن به طور دائم، یک واحد بیشتر ضربه می‌خورند(عکس عملکرد holy (buff	On Spawn

۲۲	گرگ سفید	۴۰۰	۵	۸	۲	melee	-	زمانی که به یک مینیون ضربه می‌زند، در نوبت بعد ۶ واحد و در نوبت بعد از آن ۴ واحد از سلامتی او کم می‌شود. (تأثیرات زمانی مانند این باف هستند)	On attack
۲۳	پلنگ	۴۰۰	۴	۶	۲	melee	-	زمانی که به یک مینیون ضربه می‌زند، مینیون نوبت بعد ۸ واحد از سلامتی‌اش کم می‌شود	On attack
۲۴	گرگ	۴۰۰	۳	۶	۱	melee	-	در نوبت بعد مینیون ۶ واحد از سلامتی‌اش کم می‌شود	On attack
۲۵	جادوگر	۵۵۰	۴	۵	۴	ranged	۳	به خودش و هر مینیون خودی در ۸ خانه‌ی مجاورش یک power با ۲ واحد افزایش قدرت ضربه و یک weakness با ۱ واحد کاهش سلامتی هر کدام به اندازه‌ی یک نوبت می‌دهد.	passive
۲۶	جادوگر اعظم	۵۵۰	۶	۶	۶	ranged	۵	همراه با خودش به هر مینیون خودی در ۸ خانه‌ی مجاورش	passive

								یک power با ۲ واحد افزایش قدرت ضربه و یک holy buff به صورت Contious می د هد.	
۲۷	جن	۵۰۰	۵	۱۰	۴	ranged	۴	به همه ی مینیون خودی power buff با ۱ واحد افزایش قدرت ضربه به صورت continuous ی دهد.	On Turn
* ۲۸	گراز وحشی	۵۰۰	۶	۱۰	۱۴	melee	-	disarm نمیشود	On Defend
* ۲۹	پیران	۴۰۰	۸	۲۰	۱۲	melee	-	مسموم نمی شود	On Defend
* ۳۰	گیو	۴۵۰	۴	۵	۷	ranged	۵	از کارت ها اثر منفی نمی بیند (چه باف منفی، چه ضربه)	On Defend
۳۱	بهمن	۴۵۰	۸	۱۶	۹	melee	-	به صورت تصادفی به یکی از سطح سلامتی مینیون های حریف ۱۶ تا کم می کند.	On Spawn
* ۳۲	اشکبوس	۴۰۰	۷	۱۴	۸	melee	-	از نیروهایی که قدرت ضربه ی کمتری دارند اتک نمیخورد	On Defend
۳۳	ایرج	۵۰۰	۴	۶	۲۰	ranged	۳	-	-
۳۴	غول بزرگ	۶۰۰	۹	۳۰	۸	hybrid	۲	-	-

۳۵	غول دوسر	۵۵۰	۴	۱۰	۴	melee	-	هر نیرویی که مورد حمله قرار میدهد تمام اثرات مثبت اعمال شده خنثی می شوند	On Attack
۳۶	ننه سرما	۵۰۰	۳	۳	۴	ranged	۵	مینيون های حریف در ۸خانه ی مجاور یک نوبت stun می شوند	On Spawn
۳۷	فولاد زره	۶۵۰	۳	۱	۱	melee	-	۱۲ تا holy buff به صورت continuous دارد	Passive
۳۸	سیاوش	۳۵۰	۴	۸	۵	melee	-	در هنگام مرگ ۶ ضربه به قهرمان دشمن میزند.	On Death
۳۹	شاه غول	۶۰۰	۵	۱۰	۴	Melee	-	Combo	Combo
۴۰	ارژنگ دیو	۶۰۰	۳	۶	۶	Melee	-	Combo	Combo

توضیح ستون زمان فعال شدن قابلیت خاص:

On Spawn: هنگام بازی کردن کارت قابلیت خاص اعمال می گردد.

Passive: هر نوبت اعمال می گردد

On Death: هنگام مرگ اعمال می گردد

On attack: هنگامی که حمله می کند روی نیروی مورد حمله واقع شده اعمال می گردد

On Defend: هنگامی که روی او اسپل اعمال می شود یا مورد حمله قرار می گیرد اعمال می گردد

Combo: کارت هایی که قابلیت کمبو دارند می توانند (در صورت امکان) به صورت گروهی (مطابق دستور مستند) به نیروی حریف حمله کنند. تاثیر ضربه تمام نیروها بر نیروی حریف اعمال می شود، اما تاثیر ضربه حریف (در صورت disarm نبودن) تنها به اولین نیروی مشخص شده خودی اعمال می گردد

Hero:

شماره	نام	قیمت	سطح سلامتی	قدرت ضربه	نوع ضربه	محدوده حمله	قابلیت خاص	مانای مورد نیاز	cooldown
۱	دیو سفید	۸۰۰۰	۵۰	۴	melee	-	یک power buff با ۴ واحد افزایش قدرت ضربه به طور دائم روی خود اعمال می‌کند.	۱	۲
۲	سیمرغ	۹۰۰۰	۵۰	۴	melee	-	همه‌ی نیروهای دشمن را برای یک نوبت stun می‌کند.	۵	۸
۳	اژدهای هفت‌سر	۸۰۰۰	۵۰	۴	melee	-	۱ نفر را disarm می‌کند.	۰	۱
۴	رخش	۸۰۰۰	۵۰	۴	melee	-	یک نیروی دشمن را برای یک نوبت stun می‌کند.	۱	۲
۵	ضحاک	۱۰۰۰۰	۵۰	۲	melee	-	هنگام ضربه فرد را برای ۳ نوبت مسموم می‌کند	-	-
۶	کاوه	۸۰۰۰	۵۰	۴	melee	-	یک خانه را برای ۳ نوبت مقدس می‌کند.	۱	۳
۷	آرش	۱۰۰۰۰	۳۰	۲	ranged	۶	به همه‌ی نیروهای در سطر قهرمان ۴ واحد ضربه وارد می‌کند.	۲	۲
۸	افسانه	۱۱۰۰۰	۴۰	۳	ranged	۳	یک نیروی دشمن را dispel می‌کند	۱	۲
۹	اسفندیار	۱۲۰۰۰	۳۵	۳	hybrid	۳	holy buff را به صورت continuous دارد.	-	-
۱۰	رستم	۸۰۰۰	۵۵	۷	hybrid	۴	-	-	-

Item:

شماره	نام	قیمت usable یا collectible	اثر
۱	تاج دانایی	300	مانا را در ۳ نوبت اول یکی زیاد می کند.
۲	ناموس سپر	4000	در قهرمان خودی 12 holy buff فعال می کند.
۳	کمان دامول	30000	تنها برای ranged و hybrid: قهرمان خودی هنگام ضربه نیروی دشمن را برای یک نوبت disarm می کند.
۴	نوشدارو	collectible	۶ واحد سطح سلامتی نیروی تصادفی را افزایش می دهد
۵	تیر دوشاخ	collectible	قدرت ضربه ی یک نیروی ranged یا hybrid تصادفی را ۲ واحد افزایش می دهد
۶	پر سیمرغ	3500	برای hybrid و ranged: از قهرمان حریف ۲ واحد قدرت ضربه کم می کند (یعنی اگر قهرمان حریف hybrid یا ranged بود این اتفاق می افتد)
۷	اکسیر	collectible	۳ واحد سلامتی را افزایش می دهد و یک power buff با ۳ واحد افزایش قدرت ضربه برای مینیون

			تصادفی اعمال می کند.
۸	معجون مانا	collectible	در نوبت بعد ۳ تا مانا را افزایش می دهد
۹	معجون رویین تنی	collectible	۱۰ holy buff در نیروی تصادفی خودی برای ۲ نوبت فعال می شود.
۱۰	نفرین مرگ	collectible	به یک مینیون تصادفی این قابلیت را می دهد که در هنگام مرگ ۸ ضربه به طور تصادفی به یکی از نزدیک ترین افراد به خودش وارد کند.
۱۱	Random damage	collectible	به نیروی تصادفی در زمین ۲ قدرت ضربه می دهد.
۱۲	Terror Hood	5000	در هنگام ضربه یک weakness buff با کاهش قدرت ضربه ی ۲ برای یک نوبت به نیروی تصادفی دشمن اعمال می شود.
۱۳	Blades of agility	collectible	به قدرت ضربه یک نیروی تصادفی ۶ واحد می افزاید
۱۴	King Wisdom	9000	در همه ی نوبت ها مانا یکی اضافه می شود.
۱۵	Assassination Dagger	15000	هنگام گذاشتن هر نیروی خودی یک واحد به قهرمان دشمن ضربه می زند.
۱۶	Poisonous Dagger	7000	در هنگام ضربه نیروی

			خودی برای یک نوبت روی نیروی تصادفی دشمن poison buff اعمال می کند.
۱۷	Shock Hammer	15000	قهرمان خودی هنگام ضربه برای یک نوبت نیروی دشمن را disarm می کند.
۱۸	Soul Eater	25000	هنگام مرگ هر نیروی خودی یک power buff با یک واحد افزایش قدرت ضربه روی یکی از نیروهای خودی اعمال می شود
۱۹	غسل تعمید	20000	هر minion هنگام spawn شدن تا دو نوبت holy buff میگیرد.
۲۰	شمشیر چینی	collectible	برای نیروهای melee: 5 قدرت ضربه می دهد

در صورتی آیتم برای نوع ضربه محدود شده بود در نوع های دیگر تاثیری نمی گذارد.

توجه کنید که آیتم های collectible را مانند اسپل باید استفاده کنید.

توجه کنید تغییرات ناشی از آیتم ها دائمی هستند. یعنی اگر از لفظ باف در تغییرات استفاده نشده بود، dispel نمی شوند. برای مثال اگر قدرت ضربه ی یک نیرو توسط آیتم دو واحد افزایش پیدا کند، این اثر ماندگار است و با اعمال یک power buff با ۲ واحد افزایش قدرت ضربه متفاوت است.

مراحل:

در این قسمت مراحل مورد نیاز در بازی آمده است. (شماره-ی قهرمان و سرباز و spell های حریف در آن مرحله)

شماره-ی مرحله	Hero	Spell ها	سربازها	آیتم	mode	جایزه (دریک)
1	1	1,7,10,11,12,18,20	1,9,11,11,13,17,18,21,22,26,38,36,40	1	1	500
2	5	2,3,5,9,8,13,19	2,3,5,8,12,15,15,19,23,27,30,33,39	18	2	1000
3	7	6,10,12,14,15,16,17	6,7,10,14,16,16,20,24,25,28,29,31,34	12	3	1500

جایزه تمام بازی های سفارشی: 1000