

پیوست پروژه

توضیحات :

- هنگامی که یک نیرو بافی (buff) را به صورت passive دارد، هر نوبت آن باف برای آن نیرو به مدت یک نوبت فعال می‌شود.
- منظور از نیرو در جداول، مینیون یا قهرمان است.
- هنگامی که از لفظ "یک" در جامعه‌ی هدف استفاده می‌شود، روی یکی از اعضای خانه‌ی هدف که توسط کاربر به کمک مختصات خانه معین شده، اعمال می‌شود.
- هنگامی که از لفظ "همه" استفاده می‌شود، روی کل جامعه هدف اعمال می‌شود.
- اعمال چند باف از یک نوع : هنگامی که به یک نیرو چند باف از یک نوع اعمال می‌شود، در هر نوبت همه‌ی باف‌ها از آن نوع اعمال می‌شوند، مثلاً اگر چند بار مسموم شود به همان تعداد از جانش کم می‌شود. اگر چند بار disarm شود همه‌ی آن‌ها اعمال می‌شوند 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 شده‌است.

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</u> <u>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 ۳در۳	برای یک نوبت در خانه‌های مورد هدف اثر <u>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	Ghaza bokhor joon begiri	۲۵۰۰	۲	یک نیروی خودی	یک power buff با افزایش قدرت ضربه‌ای برابر جان فعلی‌اش برای کل طول بازی فعال 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	۳	یک minion خودی	جان فعلی مینیون را به قهرمان اضافه میکند و مینیون را میکشد.
۱۹	Kings Guard	۱۷۵۰	۳	یک minion دشمن در ۸خانه 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 جاری stun می کند.	Passive
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	-	به Combo: ازای هر نیروی فارس غیر از خودش که در کمبو شرکت کند، ۴ واحد بیشتر ضربه وارد می کند	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 می‌کند و برای ۴ نوبت مسموم می‌کند	On Attack
۱۱	گرزدار تورانی	۴۵۰	۲	۳	۱۰	melee	-	-	-
۱۲	شاهزاده‌ی تورانی	۸۰۰	۶	۶	۱۰	melee	-	Combo: به ازای هر نیروی تورانی غیر از خودش که در کمبو شرکت کند، ۴ واحد بیشتر ضربه وارد می‌کند	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 مینیون‌های در ۸ خانه‌ی مجاور به اندازه‌ی ۲ واحد ضربه وارد می‌کند.	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 اтак آن تاثیر ندارد یعنی از قدرت ضربه کم نمی کند	On attac k
۲۱	مار غول پیکر	۵۰۰	۸	۱۴	۷	ranged	۵	مینيون های در خانه های تا دو واحد فاصله، هنگام ضربه خوردن به طور دائم، یک واحد بیشتر ضربه می خورند(عکس عملکرد holy buff)	On Spaw n
۲۲	گرگ سفید	۴۰۰	۵	۸	۲	melee	-	زمانی که به یک مینيون ضربه می زند، در نوبت بعد ۶ واحد و در نوبت بعد از آن ۴ واحد از سلامتی او کم می شود. (تاثیرات زمانی مانند این باف هستند)	On attac k
۲۳	پلنگ	۴۰۰	۴	۶	۲	melee	-	زمانی که به یک مینيون ضربه می زند، مینيون نوبت بعد ۸ واحد از سلامتی اش کم می شود	On attac k
۲۴	گرگ	۴۰۰	۳	۶	۱	melee	-	در نوبت بعد مینيون ۶ واحد از سلامتی اش کم می شود	On attac k

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 می‌دهد.	passive
۲۶	جادوگر اعظم	۵۵۰	۶	۶	۶	ranged	۵	هر مینیون خودی در ۸ خانه‌ی مجاورش یک power با ۲ واحد افزایش قدرت ضربه و یک holy buff می‌دهد.	passive
۲۷	جن	۵۰۰	۵	۱۰	۴	ranged	۴	به همه‌ی مینیون خودی power buff با ۱ واحد افزایش قدرت ضربه به صورت passive می‌دهد.	passive
۲۸	گراز وحشی	۵۰۰	۶	۱۰	۱۴	melee	-	Disarm نمیشود	On Defend
۲۹	پیران	۴۰۰	۸	۲۰	۱۲	melee	-	مسموم نمی‌شود	On Defend
۳۰	گیو	۴۵۰	۴	۵	۷	ranged	۵	از کارتها اثر منفی نمی‌بیند (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 respa wn
۳۲	اشکبوس	۴۰۰	۷	۱۴	۸	melee	-	از نیروهایی که قدرت ضربه ی کمتری دارند اтак نمیخورد	On defen d
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	passi ve
۳۶	ننه سرما	۵۰۰	۳	۳	۴	ranged	۵	مینیون های حریف در ۸خانه ی مجاور یک نوبت stun می شوند	On respa wn
۳۷	فولاد زره	۶۵۰	۳	۱	۱	melee	-	خودش را به صورت رندوم به یکی از مینیون های حریف تبدیل می کند	On respa wn
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: به ازای هر غول که در کامبو	Com bo

								شرکت کند دشمن ۱ نوبت disarm می شود. غیر از خودش	
۴۰	ارژنگ دیو	۶۰۰	۳	۶	۶	Melee	-	Combo: به حریف Weakness برای قدرت ضربه می دهد به ازای هر دیو غیر از خودش (دیو سفید محسوب نمی شود) که در حمله شرکت کند، ۳ واحد به Weakness اضافه می شود	Com bo

توضیح ستون زمان فعال شدن قابلیت خاص:

On respawn : 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

Hero:

شماره	نام	قیمت	سطح سلامتی	قدرت ضربه	نوع ضربه	محدوده حمله	spell	Mp	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	-	۸ خانه‌ی اطراف آن برای دو نوبت آتشین شده و ۸ تا holy buff برای ۲ نوبت روی خود اعمال می‌کند.	۳	۸
۳	اژدها	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	۴	melee	-	۲ مار بزرگ با جان و قدرت ضربه‌ی ۱ در دو خانه تصادفی از ۸ خانه‌ی اطراف قهرمان ظاهر می‌کند. در صورت اشغال بودن خانه‌ها تعداد کمتری ظاهر می‌کند	۱	۳
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	۳ Holy buff را به صورت passive دارد.	۰	۱
۱۰	رستم	۸۰۰۰	۵۵	۷	hybrid	۴	-	-	-

Item:

شماره	نام	قیمت usable یا collectable	اثر
۱	تاج دانایی	300	مانا را از نوبت ۳ به بعد یکی زیاد می کند.
۲	ناموس سپر	4000	در قهرمان خودی ۲ holy buff را به صورت passive فعال می کند.
۳	کمان دامول	3000	تنها برای ranged و hybrid: رنج قهرمان را دو واحد زیاد میکند.
۴	جون باو	collectable	جان را ۶ واحد افزایش می دهد.
۵	تیر سه شاخ	collectable	قدرت ضربه ی یک نیروی ranged یا hybrid را ۲ واحد افزایش می دهد
۶	پر سیمرغ	3500	لحظه ای که برای اولین بار جان قهرمان خودی به زیر ۱۵ برسد جان او را دوبرابر می کند
۷	اکسیر	collectable	به سطح سلامتی و قدرت ضربه ی قهرمان هر کدام ۳ واحد اضافه می کند.
۸	معجون مانا	collectable	۳ تا مانا را افزایش می دهد
۹	معجون رویین تنی	Collectable	برای دو نوبت ۱۰ holy buff در نیروی خودی هدف فعال می شود.

۱۰	نفرین مرگ	collectable	به یک مینیون این قابلیت را می‌دهد که در هنگام مرگ ۸ ضربه به طور تصادفی به یکی از نزدیک‌ترین افراد به خودش وارد کند.
۱۱	Random damage	collectable	به ۳ نیروی تصادفی در زمین ۲ ضربه وارد میکند.
۱۲	Terror Hood	20000	در ابتدای نوبت به همه‌ی نیروهای دشمن در ۸ خانه‌ی دورقهرمان خودی یک Weakness buff با کاهش قدرت ضربه‌ی ۲ برای یک نوبت اعمال می‌شود.
۱۳	Blades of agility	collectable	به قدرت ضربه یک نیرو ۶ واحد می‌افزاید
۱۴	King killer	9000	یکی از مانای هر نوبت کم می‌کند اما بعد از ۱۵ نوبت قهرمان دشمن را می‌کشد
۱۵	Assassination Dagger	5000	تنها برای ranged و hybrid قهرمان خودی در هنگام حمله به قهرمان دشمن ۸ واحد بیشتر ضربه می‌زند.
۱۶	Poisonous Dagger	7000	در هنگام ضربه هر نیروی خودی برای یک نوبت نیروی دشمن را مسموم میکند
۱۷	Shock Hammer	15000	در هنگام ضربه برای یک

			نوبت نیروی دشمن را stun می کند.
۱۸	Soul Eater	25000	در هنگام ضربه ۲ واحد به عنوان جان به خودش اضافه می کند تنها برای نیروهای melee
۱۹	غسل تعمید	20000	هنگام گذاشتن هر مینون تا دو نوبت holy buff دارد.
۲۰	شمشیر چینی	Collectable	تا هنگامی که نیرو ۵ دفعه ضربه نخورده ۵ ضربه بیشتر می زند.

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

تاثیرات زمانی برای Collectable ها به صورت باف هستند.

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

مراحل :

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

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

جایزه تمام بازی های سفارشی: 1000