

Guran Royale

World Tournament

Regolamento Ufficiale

INTRODUZIONE AL GIOCO



Guran Royale è un gioco di ruolo pvp battle royale su Telegram. Ogni partecipante interpreta un personaggio su un'isola gigante divisa in 4 biomi che combatte per rimanere l'ultimo sopravvissuto e vincere il titolo di campione.

Per giocare bastano semplicemente 5 minuti al giorno, infatti quando sarà il vostro turno vi sarà comunicato e avrete 2 ore per descrivere le vostre azioni al master. (nel caso non siate presenti in quel momento potrete comunque utilizzare la modalità automatica, spiegata dopo, per fare il turno).

Per partecipare basta iscriversi all'apposito canale Telegram dove verrà annunciato l'inizio di ogni edizione, una volta iscritti all'edizione potrete giocare.

SCELTA DELLA CLASSE

A seguito dell'iscrizione verrete contattati dal master per creare il personaggio, la prima cosa che vi verrà chiesta sarà la scelta della classe. Il master indicherà le classi ancora disponibili tra le quali potrai scegliere. Ogni classe si basa su una o più determinate caratteristiche e avrà un'abilità Passiva, un'abilità Attiva, gli oggetti con cui inizierà e i suoi punti vita iniziali (vedere il Capitolo Classi). Scegliete la classe che più rispecchia il vostro stile di gioco, ogni classe avrà inoltre una difficoltà di utilizzo, facile, media o difficile. Per i nuovi giocatori è sempre bene iniziare con una classe facile. La difficoltà non influisce sulla potenza, infatti tutte le classi sono bilanciate.

CARATTERISTICHE

A seguito della classe dovrete decidere i punti da dare sulle vostre 3 caratteristiche (Ricordo che alcune classi prediligono l'utilizzo di determinate caratteristiche, perciò è consigliato portare al massimo quelle caratteristiche a discapito di altre)

Forza. Andrà ad influenzare i punti vita (ogni classe ha un punteggio di punti vita base, ad essi verrà sommato il bonus forza), lo spazio dell'inventario, l'armatura che ottieni dagli oggetti e i danni di determinate armi. I personaggi che usano forza prediligono il combattimento in mischia e la resistenza tramite armatura.

Agilità. Andrà ad influenzare l'ordine di gioco e i danni di determinate armi. I personaggi che

usano agilità prediligono il combattimento a distanza ed elevata mobilità sulla mappa.

Astuzia. Andrà ad influenzare le cure delle pozioni e i danni di determinate armi. I personaggi che usano astuzia prediligono un combattimento misto con elevato utilizzo di abilità

FUNZIONE DELLE CARATTERISTICHE

Avrete 21 punti da distribuire sulle caratteristiche che andranno da 1 a 10 (esempio: forza 7, agilità 7, astuzia 7). A seconda del vostro punteggio avrete il cosiddetto bonus di caratteristica che sarà:

-2 (1-2)

-1 (3-4)

+0 (5-6)

+1 (7-8)

+2 (9-10)

Il bonus è un valore che andrà ad influenzare gran parte degli oggetti e delle abilità del gioco (esempio: ho 9 a forza, quindi un bonus di +2, ed ho una spada che fa danno 3+bonus forza. La spada farà 5 danni.) Durante il gioco la caratteristica potrà aumentare o diminuire, anche sopra il valore 10, in quel caso si procederà all'aumento del bonus ogni 2 punti in più. La caratteristica non può scendere sotto il valore 1.

Adesso siete pronti per avventurarvi nel mondo di Guran.

MODALITÀ WORLD TOURNAMENT



Il World Tournament (WT in breve) è un evento dall'entità molto più grande delle edizioni regolari che metterà alla prova molti più giocatori contemporaneamente, tramite un grande torneo a gironi che decreterà il campione della stagione corrente. Il WT contiene delle variazioni in confronto alle edizioni regolari.

STRUTTURA GENERALE

Il WT si svolgerà in tre fasi **Fase a Gironi 1**, **Fase a Gironi 2** e **Fase Finale**.

SCELTA DEI GIRONI

Il **Primo Girone** verrà estratto in base al ranking stagionale: i giocatori saranno suddivisi in 4 fasce di numero variabile in base ai partecipanti, si procederà quindi ad un'estrazione casuale da ogni fascia per andare a comporre tre gruppi che svolgeranno partite separate con master diversi (i master possono partecipare come giocatori nelle partite che non masterano); Il **Secondo Girone** verrà estratto secondo i punteggi ottenuti dai giocatori nel Primo Girone, concluse le prime tre partite verrà infatti formata una classifica generale. I punteggi che la determinano variano dalle edizioni normali e sono così distribuiti:

- Uccisione: 2 punti;
- Assist: 1 punto;
- Miglior Azione: 3 punti;

PUNTI IN BASE AL POSIZIONAMENTO:

- Prima Posizione: 15 punti;
- Seconda Posizione: 10 punti;
- Terza Posizione: 7 punti;
- Quarta Posizione: 4 punti;
- Quinta Posizione: 3 punti;
- Sesta Posizione: 2 punti;
- Settima Posizione: 1 punto;
- Dall'Ottava Posizione in poi: 0 punti.

La classifica così fatta verrà quindi nuovamente suddivisa in 4 fasce e verrà effettuata una nuova estrazione con le stesse modalità della prima.

In caso di pareggi determinanti per la composizione delle fasce i giocatori verranno ordinati in base ai seguenti criteri:

Posizionamento nella prima partita > Uccisioni > Assist > Ranking Stagionale.

FASE FINALE

La **Fase Finale** è composta da un'unica partita alla quale parteciperanno solo i primi 8 giocatori seguendo la classifica generale. Il vincitore della Fase Finale sarà incoronato **Campione della Stagione**.

SCELTA DELLA CLASSE

La scelta della classe nel **Primo Girone** avverrà come in un'edizione classica, nel **Secondo Girone** invece ogni giocatore potrà scegliere tra tutte le classi disponibili tranne la classe da lui scelta nel primo girone, nel caso arrivasse nella **Fase Finale** non potrà scegliere nessuna delle classi che ha utilizzato nelle fasi precedenti. Durante le fasi a gironi le stesse classi potranno essere scelte in partite differenti.

N.B. Il numero dei partecipanti inficia su diversi fattori come: Giocatori per partita nelle varie fasi a gironi, numero di partite per girone, punti in base al posizionamento e partecipanti alla fase finale. I numeri sopra utilizzati sono per un range tra i 20 e i 25 giocatori totali.

MAPPA DI GIOCO



La mappa è suddivisa in 4 biomi, più il centro.

Ogni bioma predilige l'utilizzo di una determinata caratteristica, ovvero le missioni che il gioco offrirà daranno ricompense adatte a quella caratteristica, è perciò importante scegliere con cura il bioma dove giocare in base alla scelta della vostra classe.

1. FORESTA

Predilige l'utilizzo di **Agilità**;

2. GHIACCIAIO

Predilige l'utilizzo di **Astuzia**;

3. VULCANO

Predilige l'utilizzo di **Forza**;

4. DESERTO

Predilige l'utilizzo di tutte le caratteristiche;

5. CENTRO

Non predilige nessuna caratteristica ma darà utili ricompense adatte a tutte le classi.



MECCANICHE DI GIOCO



Di seguito verranno elencate, dall'inizio della partita fino alla sua conclusione, tutte le meccaniche del gioco essenziali ai giocatori per poter giocare al massimo delle loro possibilità.

INIZIO DELLA PARTITA

Una volta che tutti i partecipanti si sono registrati inizia il vero e proprio gioco: in ordine di agilità (in caso di parità l'ordine sarà casuale) i giocatori fanno il loro primo turno. I giocatori decideranno il loro punto di approdo, segnati sulla mappa come "spawn" dove troveranno casse di rifornimento in numero variabile a seconda dei partecipanti. Le casse possono essere aperte con un'Azione Principale e contengono consumabili utili all'inizio della partita. I possibili oggetti ottenibili sono:

- Pozione della forza (consumabile: ottieni +2 forza per 2 turni);
- Pozione dell'agilità (consumabile: ottieni +2 agilità per 2 turni);
- Pozione dell'astuzia (consumabile: ottieni +2 astuzia per 2 turni);
- Pozione del potenziamento (consumabile: ottieni +1 a tutte le statistiche per 2 turni);
- Pozione del movimento (consumabile: ottieni 1 movimento bonus per 2 turni);
- Pozione dell'armatura (consumabile: ottieni 4 armatura);
- Pozione della visione (consumabile: ottieni 1 quadrato di visione in più per 2 turni);
- Pozione di cura piccola (consumabile: ti curi di 2+bonus astuzia punti vita) .

Importante:

Il primo turno è considerato "**turno di posizionamento**", durante il quale tutti i giocatori saranno immuni e inarrestabili e il turno non viene considerato per il conteggio del giorno e della notte.

TURNO

Cosa è possibile fare nel proprio turno? Ognuno ha a disposizione 3 tipologie di azioni: un'**Azione Principale**, un'**Azione di Movimento** e illimitate **Azioni Rapide**.

MOVIMENTO:

Ti sposti fisicamente da un quadrato all'altro della mappa.

AZIONE PRINCIPALE:

Qualsiasi Azione che svolgi durante il turno, che non sia contrassegnata dal termine "Azione Rapida"; Esempi di **Azione Principale**:

- Attacco giocatore X con la spada (sei nello stesso quadrato di X e lo colpisci con la spada danneggiandolo)
- Utilizzo l'abilità X

L'**Azione Principale** può essere sostituita dall'**Azione Scatto**: in quel caso viene eseguita una seconda Azione di movimento (viene considerata comunque Azione Principale). In determinati casi, durante il tuo turno, potresti essere influenzato da un effetto di controllo; all'inizio del tuo turno, prima di eseguire qualsiasi altra Azione, subirai l'effetto di controllo.

AZIONE RAPIDA:

Alcune azioni considerate "minori" possono essere eseguite senza sprecare l'**Azione Principale**.

Esempi di **Azione Rapida**:

- Utilizzare un consumabile;
- Raccogliere un oggetto;
- Alcune abilità specifiche sono azioni rapide.

TEMPI DI RICARICA

Ogni abilità ha un suo tempo di Ricarica (specificato nella descrizione dell'abilità), questo valore va ad indicare quanti turni è necessario aspettare prima di poter riutilizzare l'abilità.

Esempio: ottieni bonus agilità movimenti, Ricarica: 3 turni. Significa che se utilizzi quest'abilità a turno 3 dovrai aspettare 3 turni (turno 4, 5 e 6) per poi poterla riutilizzare a turno 7.

Alcune abilità persistono diversi turni e vengono dette abilità continue. Per le abilità continue viene specificato quanti turni durano nella descrizione.

Il tempo di Ricarica delle abilità continue partirà una volta terminato l'effetto dell'abilità.

E' possibile terminare prima l'effetto dell'abilità continua (con un'Azione Rapida) per far iniziare subito il tempo di Ricarica.

Esempio: ottieni bonus forza armatura a turno per 3 turni, Ricarica: 3 turni. Significa che se utilizzi quest'abilità a turno 3 durerà fino alla conclusione del tuo terzo turno ovvero turno 5 (ottieni armatura a turno 3, turno 4 e turno 5) a quel punto inizierà il tempo di Ricarica come per

le abilità normali (a meno che tu non la interrompa prima).

CAMPO VISIVO

Ogni giocatore ha un campo visivo composto dal suo quadrato e un'area di raggio 3 quadrati in ogni direzione.

All'inizio del proprio turno gli verrà riferito tutto ciò che è successo nel suo campo visivo. Durante la notte (o anche per altri motivi più rari) il campo visivo sarà ridotto.

NASCONDERSI:

Per sfuggire dal campo visivo dei nemici è possibile nascondersi (come Azione Rapida) in uno dei luoghi della mappa dove è possibile farlo (per esempio nei luoghi pieni di alberi o tra le montagne a seconda del bioma), se ti nascondi mentre sei nel campo visivo di un altro giocatore gli sarai ancora visibile.

Nel caso un giocatore attacchi o utilizzi un'abilità verso un quadrato dove non ha visione e su cui sono presenti più nemici, il bersaglio sarà casuale.

OSSERVARE:

Osservando un giocatore è possibile ricavare alcune informazioni: - Se nel turno precedente il giocatore ha utilizzato un'arma per un attacco puoi vedere che arma ha sguainato; - Puoi vedere il suo stato di salute: -se ha da tutti a 3/4 dei punti vita totali sarà "in forma"; -se ha da 3/4 a 1/2 sarà "leggermente ferito"; -se ha da 1/2 a 1/4 sarà "molto ferito"; -se ha da 1/4 a 1 punto vita sarà "gravemente ferito". - Puoi vedere quanta armatura possiede; può non avere armatura, se ha meno armatura della sua vita totale avrà "poca armatura", mentre se ne ha più della sua vita totale avrà "tanta armatura"

GIORNATA

Una volta che tutti hanno fatto il loro turno si passa al turno generale successivo. Una giornata è composto da 6 turni generali: 3 turni di giorno e 3 turni di notte.

Durante i turni di notte la vista sarà limitata: vedrai solo nel raggio del tuo quadrato (non è considerato come status offuscato).

MODALITÀ AUTOMATICA

Per i giocatori molto impegnati è stata introdotta la modalità automatica: può essere attivata o disattivata in qualsiasi momento del gioco e permette, nel caso un giocatore non risponda entro le 2 ore prestabilite, di fare il turno in maniera automatica invece che saltarlo.

La modalità automatica può essere impostata come:

- **Passiva** (in cui si possono impostare delle semplici direttive, per esempio: continua la missione, attacca giocatore X ma non giocatore Y, vai verso la città di foresta ecc.);
- **Aggressiva** (con la quale il giocatore utilizzerà automaticamente attacchi e abilità contro qualsiasi altro giocatore che egli sia in grado di vedere).

MISSIONI

Ogni bioma offre determinate missioni che una volta completate garantiranno ricompense ai giocatori.

Esempio: uccidi il lupo e porta la pelliccia al villaggio, ricompensa: arco lungo.

Le missioni si dividono in **Fase 1** e **Fase 2**: per le prime 2 giornate (12 turni generali) saranno attive solamente le missioni di fase 1 che saranno semplici e garantiranno ricompense modeste. Passati alla fase 2 (dal turno 13 al turno 24), oltre alle missioni di fase 1 rimaste, saranno sbloccate le missioni di fase 2, più complesse ma con ricompense maggiori.

Un solo giocatore può portare a termine una missione specifica, quindi farle nel minor tempo possibile è fondamentale. (vedi Capitolo "Missioni" per la lista completa delle missioni). I nemici e gli oggetti di raccolta relativi alle missioni appariranno sulla mappa al momento che la missione verrà annunciata.

Le missioni verranno estratte in numero adeguato a seconda dei partecipanti, dalla lista completa delle missioni, e verranno comunicate a seguito della scelta delle classi (prima del turno di posizionamento).

MOSTRI

Alcune missioni richiederanno di uccidere determinati mostri per portarle a termine. I mostri si troveranno nel luogo specificato dalla missione, non attaccheranno finché non verranno attaccati.

I mostri hanno, come i giocatori, un'Azione di movimento e un'Azione Principale, faranno il loro turno subito dopo quello del giocatore che lo ha attaccato bersagliando l'ultimo attaccante, si potranno allontanare massimo 2 quadrati dal luogo della missione.

Hanno la stessa visione dei giocatori, nel caso non vedano il nemico da cui sono stati attaccati si muoveranno e attaccheranno nella direzione da cui proviene l'attacco.

Nel caso la missione richieda di uccidere più nemici, attaccarne uno attirerà tutti i mostri che

faranno l'Azione contemporaneamente.

INVENTARIO

Ogni giocatore ha a disposizione un inventario con 10+bonus forza posti. Ogni oggetto che raccoglierà nel corso della sua avventura (compresi gli oggetti iniziali) occuperà un posto. Quando l'inventario è pieno non sarà possibile raccogliere altri oggetti a meno che non si butti via qualcosa e si liberi un posto.

Alcuni oggetti ti permettono di evocare determinati famigli che ti aiuteranno nel combattimento: essi condivideranno il tuo movimento e la tua visione e faranno il loro attacco nel tuo turno come Azione Rapida.

OGGETTI VINCOLATI

Tutti gli oggetti ottenuti da **Missioni, Eventi e Boss**, eccetto i consumabili, sono vincolati al giocatore che li ha ottenuti; pertanto non potranno essere ceduti ad altri giocatori, o lasciati per terra, previa la loro distruzione.

EVENTI

Durante tutta la partita, il master annuncerà svariati eventi uno dopo l'altro, essi potranno essere di entità **minore** o **maggiore**.

- Gli eventi di entità minore si ripercuotono sul gioco in maniera lieve, essi potranno essere piccoli vantaggi o svantaggi per i giocatori e offriranno ricompense utili;
- Gli eventi principali invece possono decidere le sorti della partita: la maggior parte di essi richiamerà tutti i giocatori a partecipare ed offrirà ricompense e causerà conseguenze di gran lunga maggiori rispetto agli eventi minori.

Gli eventi principali appariranno 1 volta ogni 2 eventi minori.

BOSS

Alla fine della fase 2 (turno generale 25), appariranno i guardiani dei biomi: in ogni bioma comparirà un boss, molto difficile da sconfiggere ma che darà enormi ricompense (vedi Capitolo "Boss")

E' consigliato andare in gruppo ed essere ben preparati ed equipaggiati per affrontare i boss, altrimenti potreste lasciarci le penne.

I boss vengono considerati alla stregua dei giocatori, faranno il loro turno e avranno a disposizione un'Azione di movimento e una Principale (oltre alle varie azioni rapide).

I boss saranno inoffensivi e rimarranno fermi allo spawn finchè non verranno attaccati, a quel punto potranno muoversi ed eseguire le varie azioni per dare la caccia ai giocatori

indipendentemente se li hanno attaccati o no (resteranno comunque vincolati al proprio bioma).

La ricompensa la riceverà solamente chi darà il colpo di grazia al boss.

Alla fine della fase 3 (turno 36), i boss se ne andranno.

FASE FINALE

Dopo la fase dei boss inizia la fase finale (turno generale 37).

In questa fase i biomi verranno distrutti, uno ogni 3 turni. I biomi distrutti saranno comunque agibili, ma saranno ricoperti di una nebbia mortale che farà 10 danni appena ci entri (se nel tuo turno) e all'inizio di ogni tuo turno passato nella nebbia.

I danni aumentano di 10 ogni turno consecutivo passato nella nebbia.

Nella nebbia i giocatori subiranno l'effetto **Offuscato**.

Questa fase spingerà tutti i giocatori sopravvissuti al centro, l'unico bioma che non verrà distrutto, per lo scontro finale.

FINE PARTITA

L'obiettivo Principale del gioco è quello di sconfiggere tutti gli altri giocatori e rimanere l'ultimo in piedi.

Durante il corso del gioco potranno venir strette alleanze o patti di favore con altri giocatori, ma alla fine potrà esserci uno ed un solo vincitore. Ricordiamo che questo è un gioco di tradimenti, anche se ti fidi del tuo compagno di avventura è sempre bene guardarsi le spalle: potrà tradirti in qualsiasi momento.

La partita finisce quando un solo giocatore rimane vivo.