

- **گنجینه** یک بازی آنلاین است با طراحی دو بعدی ساده و بدون انیمیشن پیچیده!
- این بازی شبیه سازی اقتصاد جامعه است و در آن این اجزا تعامل دارند: ۱- **شهروندان (بازیکنان)** ۲- **بانک (گنجینه)** ۳- **محرومین از بازی** ۴- **هکرها** ۵- **بیمه**
- کاربران به عنوان شهروند وارد بازی می شوند و با خرید سهام بانک، دهک شهروندی (طبقه اجتماعی از ۱ تا ۱۰) خود را تعیین می کنند.
- بانک دارای ۴۰۰۰ سهم است که شرط تملک هر سهم بانک پس انداز کردن ۱۰۰ هزار تومان در بانک و محدوده خرید کاربران تا ۱۰ سهم است.
- هر دور بازی ۱۲ ساعت طول می کشد: دور اول بازی از ساعت ۱۰ صبح و دور دوم بازی از ساعت ۱۰ شب آغاز می شود.
- در طول بازی کاربران با انجام فعالیت بخشهای زیر برای خود سکه (امتیاز) جمع می کنند؛
 - ۱- دعوت از دوستان: بابت هر نفر ۵۰ سکه
 - ۲- تماشای ویدیو و پاسخ به سولات آن: (خوب تماشا کن): ۲۰۰ سکه (تکرار ویدیو ۱۰۰ سکه و تکرار دوم ۵۰ سکه)
 - ۳- گوش دادن به پادکست و پاسخ به سولات آن (خوب گوش کن): ۲۰۰ سکه نقره ای (تکرار پادکست ۱۰۰ سکه و تکرار دوم ۵۰ سکه)
 - ۴- پاسخ به سولات اطلاعات عمومی (جواب بده): هر پاسخ صحیح ۲۰ سکه و هر پاسخ غلط -۱۰ سکه
 - ۵- پاسخ به سولات هوش و استعداد (حلش کن): هر پاسخ صحیح ۲۰ سکه و هر پاسخ غلط -۱۰ سکه
 - ۶- سکه انداختن: هر بار ۵۰+ و -۵۰ سکه و به تعداد سهم کاربر از بانک (بازی با پرداخت وجه - کسر از پس انداز-، قابل تکرار است؛ تا ۱۰ بار)
 - ۷- تاخت زدن با جفت تاس (مبادله شانسی سکه با شخص دیگر): جابجایی سکه ها به اندازه اختلاف تاس * ۱۰۰ (تا ۱۰ بار)
- کسیکه دهک شهروندی بالاتری دارد در فعالیت ۶ فرصت بیشتری دارند. ولی دهک های پایین هم می توانند فرصت بازی بیشتری بخرند.
- کاربرانی که امتیازشان بیش از ۳۰۰ سکه باشد مشمول مالیات هستند و اگر مالیات نپردازند نمی توانند از بیمه و از بخش «تاخت زدن» در بازی استفاده کنند.
- سه برابر نسبت ارزش مجموع بدهی مالیاتی کاربران به مجموع سکه های آنها به عنوان تورم در مانیتور بانک نمایش داده می شود.
- اگر تورم به ۱۰۰٪ (یک) برسد، همه امتیازها (سکه ها) صفر می شود. (بجز امتیازهایی که بیمه شده اند)
- کاربران می تواند با پرداخت مبالغی، امتیازها (سکه ها) خود را بیمه کنند تا امتیازشان در حوادث بازی (ورشکستگی بانک یا حمله هکر) از دست نرود.
- کاربرانی که امتیازشان صفر شود تا یک ساعت محروم می شوند، سایرین باید به آنها کمک کنند و اگر نه بعد از ۱ ساعت به مدت ۱۰ دقیقه تبدیل به هکر می شوند.
- هکر می تواند امتیازها (سکه های) ۱۰ نفر از کاربران را جابجا کند. (از بعضی حسابها برداشت و به بعضی دیگر واریز کنند)
- ۱۱ ساعت بعد از شروع بازی، به مدت ۱۰ دقیقه آلارم پایان بازی آغاز می شود و بعد از آن بازی تمام می شود.
- در پایان کاربرانی که بیشترین سکه را دارند، برنده شده و موجودی بانک (m) به صورت $m/2$ ، $m/4$ ، $m/8$ ، بعنوان وام بین آنها تقسیم می شود. ($m > 3,000,000$)
- ۱۲ ساعت بعد از شروع دور اول بازی، دور دوم بازی شروع می شود.
- مالیاتی که کاربر در بازی قبل پرداخته $+ 1/100000$ مجموع سابقه سهام بازی های قبل، در بازی بعدی امتیاز جدید محسوب می شود.
- بازی دارای مخزن سولات عمومی، مخزن سولات هوش و مخزن پادکست و مخزن ویدیو است برای بخشهای مختلف بازی استفاده می شوند!
- دسترسی به مخازن بازی و نیز آمار بازی ویژه پشتیبان بازی است.

نام صفحه: خوش آمدگویی

شماره صفحه: ۱

هدف صفحه: استقبال از کاربر و راهنمایی او

عناصر اصلی مطابق تصویر:

- ۱- دکمه خروج (توقف) بازی - نام فایل مربوط: header - متن ندارد
- ۲- ویدیوی راهنمای بازی
- ۳- دکمه ارتباط با ما - نام فایل مربوط: key4 - متن دکمه: ارتباط با ما
- ۴- دکمه ورود به بازی - نام فایل مربوط: key9 - متن دکمه: ورود به بازی

تعاملات کاربر:

با کلیک روی عنصر شماره ۴؛ اگر کاربر جدید است به صفحه ۳ «ثبت نام» و اگر قبلاً ثبت نام کرده به صفحه شماره ۴ «ورود به بازی» منتقل می شود.

ارتباط با صفحات دیگر:

عنصر شماره ۲ به یک ویدیو در سایت <http://apparat.com> لینک می شود.

عنصر شماره ۳ به صفحه «ارتباط با ما» (صفحه ۳) لینک می شود.

عنصر شماره ۴ به صفحه «ورود به بازی» (صفحه ۴) و صفحه «ثبت نام» (صفحه ۳) لینک می شود.

نام فایل بکگراند صفحه: Maine-back



نام صفحه: ارتباط با ما

هدف صفحه: ارتباط کاربران با پشتیبانی برنامه و پاسخ به سوالات کاربران

عناصر اصلی مطابق تصویر:

- ۱- سوالات متداول درباره بازی و پاسخ آنها درون یک کادر - نام فایل: p2-1
- ۲- ارسال پیام به پشتیبان برنامه از طریق ایتم به شماره ۰۹۱۳۷۰۷۳۶۱۸ - نام فایل: p2-2
- ۳- ارسال پیام به پشتیبان برنامه از طریق پیامک به شماره ۰۹۱۳۷۰۷۳۶۱۸ - نام فایل: p2-3
- ۴- ارسال پیام به پشتیبان برنامه از طریق واتس اپ به شماره ۰۹۱۳۷۰۷۳۶۱۸ - نام فایل: p2-4
- ۵- لینک بازگشت به صفحه «خوش آمدگویی» (صفحه ۱)

تعاملات کاربر:

کاربر با کلیک روی هر سوال پاسخ آن را در زیر آن را مشاهده می کند و با اسکرول کردن به سوالات بیشتری دسترسی دارد.

ارتباط با صفحات دیگر:

عنصر شماره ۵ کاربر را به صفحه «خوش آمدگویی» (صفحه ۱) منتقل می کند.

نام فایل بکگراند صفحه: blue-back



نام صفحه: صفحه ثبت نام در بازی

هدف صفحه: ساخت حساب کاربری توسط کاربر

عناصر اصلی مطابق تصویر:

۱- فرم مشخصات کاربر شامل:

a. نام کاربری

b. تاریخ تولد

c. شماره موبایل

d. رمز عبور

e. تکرار رمز عبور

f. معرف

۲- دکمه قوانین برنامه ؛ نام فایل key4

۳- دکمه تایید مطالعه قوانین برنامه ؛ نام فایل key3

۴- دکمه تایید و ثبت ؛ نام فایل key2

تعاملات کاربر:

کاربر دکمه ۴ تایید نهایی و ثبت را نمی تواند بزند مگر اینکه قبل از آن

دکمه ۳ تایید مطالعه قوانین را زده باشد.

ارتباط با صفحات دیگر:

۱- با زدن دکمه « دکمه تایید نهایی و ثبت » وارد صفحه «ورود به بازی» (صفحه ۴) می شویم.

نام فایل بکگراند صفحه: blue-back

کلیه حقوق این بازی متعلق به ابودردهقانی دهج می باشد.

نام صفحه: صفحه ورود به بازی

هدف صفحه: انتخاب دهک شهروندی (میزان شانس) با خرید سهام بانک و ورود به بازی

عناصر اصلی مطابق تصویر:



۱- نام کاربری و رمز عبور

۲- دکمه های انتخاب دهک شهروندی (میزان شانس در بازی)؛ نام فایلها: دهک ۱-۴th: دهک ۵-۷th: دهک ۸-۱۰th: ۱۰th

۳- دکمه تایید قوانین بازی؛ نام فایل: key3

۴- دکمه تایید و پرداخت برای ورود به صفحه اصلی بازی؛ نام فایل: key2

تعاملات کاربر:

بازیکن با انتخاب دهک، میزان شانس خود را برای امتیاز گیری در بازی تعیین می کند.

دهک ها از یک تا ده به ترتیب مطابق جدول زیر باید سهام بانک بازی را بخرند:

شماره دهک	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰
سهام بانک	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
سکه شانس (فرصت سکه انداختن)	۱۰	۲۰	۳۰	۴۰	۵۰	۶۰	۷۰	۸۰	۹۰	۱۰۰
پس انداز مورد نیاز (هزار تومان)	۱۰۰	۲۰۰	۳۰۰	۴۰۰	۵۰۰	۶۰۰	۷۰۰	۸۰۰	۹۰۰	۱۰۰۰

ارتباط با صفحات دیگر:

با زدن دکمه «پرداخت و ورود به بازی» برای پرداخت هزینه آن به درگاه پرداخت بانک وارد

می شود و بعد از پرداخت به صفحه اصلی بازی وارد می شود.

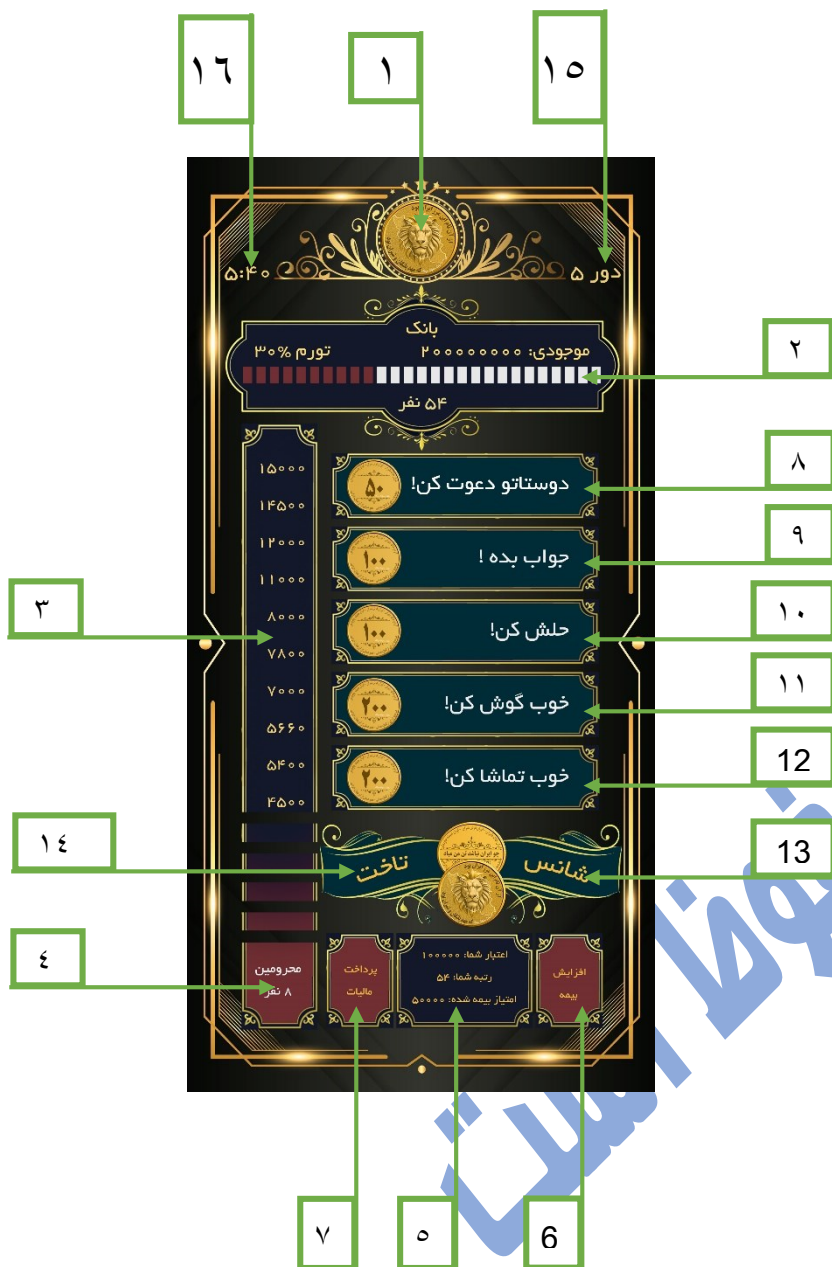
نام فایل بکگراند صفحه: blue-back

کلیه حقوق این بازی متعلق به ابوزرددهقانی دهج می باشد.

نام صفحه: صفحه اصلی بازی

هدف صفحه: انجام بازی و کسب امتیاز

عناصر اصلی و ارتباط با صفحات دیگر مطابق تصویر:



- ۱- دکمه توقف (خروج موقت) بازی؛ نام فایل: header
- ۲- مانیتور بانک بازی: نمایش موجودی بانک و مجموع بدهی مالیاتی؛ نام فایل: bank
- ۳- لیست بالاترین رکوردهای بازی؛ نام فایل: records
- ۴- دکمه نمایش تعداد محرومین و کمک به آنها (کسانیکه امتیازشان صفر است)؛ نام فایل: losers
- ۵- نمایش خلاصه وضعیت امتیاز و رتبه بازیکن (دکمه ورود به حساب کاربری)؛ نام فایل: mm
- ۶- خلاصه وضعیت بیمه بازیکن (دکمه پرداخت بیمه کاربر)؛ نام فایل: sm
- ۷- خلاصه وضعیت مالیاتی بازیکن (دکمه پرداخت بدهی مالیاتی)؛ نام فایل: sm
- ۸- دکمه ورود به صفحه دعوت از دوستان - ۷؛ نام فایل: key50
- ۹- دکمه ورود به صفحه جواب بده - ۸؛ نام فایل: key100
- ۱۰- دکمه ورود به صفحه حلش کن - ۹؛ نام فایل: key100
- ۱۱- دکمه ورود به صفحه خوب گوش کن - ۱۰؛ نام فایل: key200
- ۱۲- دکمه ورود به صفحه خوب تماشا کن - ۱۱؛ نام فایل: key200
- ۱۳- دکمه ورود به صفحه شانس - ۱۲؛ نام فایل: chance
- ۱۴- دکمه ورود به صفحه پیشنهاد تاخت زدن - ۱۴؛ نام فایل: tak
- ۱۵- نمایشگر دور بازی (چندمین دور بازی در حال انجام است)
- ۱۶- نمایشگر زمان باقی مانده از بازی

تعاملات کاربر:

با دکمه ۱ (توقف)، کاربر می تواند موقتاً بازی را ترک کند و چند ساعت دیگر به بازی برگردد.

با دکمه های ۸-۹-۱۰-۱۱-۱۲-۱۳-۱۴، کاربر وارد بخشهای مختلف بازی میشه برای کسب امتیاز.

با دکمه ۴، کاربر وارد صفحه محرومین میشه و می تونه به اونا کمک کنه!

با دکمه ۶ وارد صفحه بیمه میشه تا با پرداخت مبلغی، امتیاز خودش رو بیمه کنه.

با دکمه ۷، کاربر باید کمی از سکه هایش رو به عنوان مالیات به بانک بازی بده تا با کنترل تورم، بانک ورشکست نشه

کلیه حقوق این بازی متعلق به ابوزردهقانی دهج می باشد.

توضیحات بازی:

- ۱- با ورود کاربر به بازی، مبلغ پرداختی کاربر به مانیتور باتک بازی اضافه می شود.
- ۲- هر بار که کاربر برای کسب امتیاز وارد یک بخش می شود، **f% تورم ایجاد می شود:**

$$f = 3 \left(\frac{\text{tax}}{\text{TC}} \right) * 100$$
که در آن tax مجموع بدهی مالیاتی کاربران و TC مجموع سکه های آنها است.

۳- مانیتور بانک بازی موارد زیر را نمایش می دهد:

a. مجموع پرداختی کاربران (موجودی بانک)

b. تعداد کاربران

c. مجموع تورمی که کاربران ایجاد می کنند.

۴- امتیازات کسب شده بصورت سکه بوده و در هر بخش بازی به میزان زیر است:

- تماشای ویدیو و پاسخ به سولات آن: (خوب تماشا کن): ۲۰۰ سکه (تکرار ویدیو ۱۰۰ سکه و تکرار دوم ۵۰ سکه)
- گوش دادن به پادکست و پاسخ به سولات آن (خوب گوش کن): ۲۰۰ سکه (تکرار پادکست ۱۰۰ سکه و تکرار دوم ۵۰ سکه)
- پاسخ به سولات اطلاعات عمومی (جواب بده): هر پاسخ صحیح ۲۰ سکه و هر پاسخ غلط -۱۰ سکه
- پاسخ به سولات هوش و استعداد (حلش کن): هر پاسخ صحیح ۲۰ سکه و هر پاسخ غلط -۱۰ سکه
- سکه انداختن: هربار +۵۰ و -۵۰ سکه و به تعداد سهم کاربر از بانک (بازی با رد یک سهم، قابل تکرار است؛ تا ۱۰ بار)
- تاخت زدن با جفت تاس (مبادله شانسی سکه با شخص دیگر): جابجایی سکه ها به اندازه اختلاف تاس * ۱۰۰ (تا ۱۰ بار)
- ۵- اگر امتیاز یک کاربر صفر شود، به مدت یک ساعت از بازی محروم می شود! و به بخش محرومین اضافه می شود. (توضیحات در صفحه «محرومین»)
- ۶- اگر کاربری امتیازش بیش از ۳۰۰ سکه باشد به او مالیات تعلق می گیرد. (توضیحات در صفحه «مالیات».)
- ۷- کاربر می تواند با پرداخت مبالغی، تا ۷۰٪ امتیازات (سکه های) خود را بیمه کند، تا از هکر و ورشکستگی در امان باشند. (توضیحات در صفحه «بیمه»)
- ۸- هر کاربر می تواند یکباررایگان از هر بخش برای کسب امتیاز استفاده کند، و اگر مایل به استفاده بیشتر باشد باید مبلغی معادل ۱۰۰ برابر امتیاز آن بخش بپردازد.
- ۹- اگر میزان تورم به ۱۰۰٪ برسد، بازی ریست شده و امتیاز همه کاربران تا میزان بیمه شده کسر می شود.

نام فایل بکگراند ؛ Maine-back



نام صفحه: دعوت از دوستان

هدف صفحه: ارسال پیام دعوت به دوستان

عناصر اصلی مطابق تصویر:

- ۱- متن پیام ارسالی
- ۲- دکمه ارسال پیامکی ؛ نام فایل: key ۲
- ۳- دکمه بازگشت ؛ نام فایل: key ۱

تعاملات کاربر:

کاربر می تواند در قسمت ۱ متن پیام ارسالی را ویرایش کند.
با زدن دکمه ۲ ، متن پیام از طریق پیامرسان های گوشی کاربر و به انتخاب او ارسال می شود.

ارتباط با صفحات دیگر:

دکمه ۳ (بازگشت) به صفحه اصلی بازی لینک می شود.

نام فایل بکگراند صفحه: perpel-back



نام صفحه: جواب بده

هدف صفحه: آزمون اطلاعات عمومی

عناصر اصلی مطابق تصویر:

- ۱- سوالات آزمون در اینجا نمایش داده می شود.
- ۲- دکمه بازگشت به صفحه اصلی ؛ نام فایل: key

تعاملات کاربر:

کاربر می تواند از قسمت ۱ به سوالات اطلاعات عمومی پاسخ دهد!

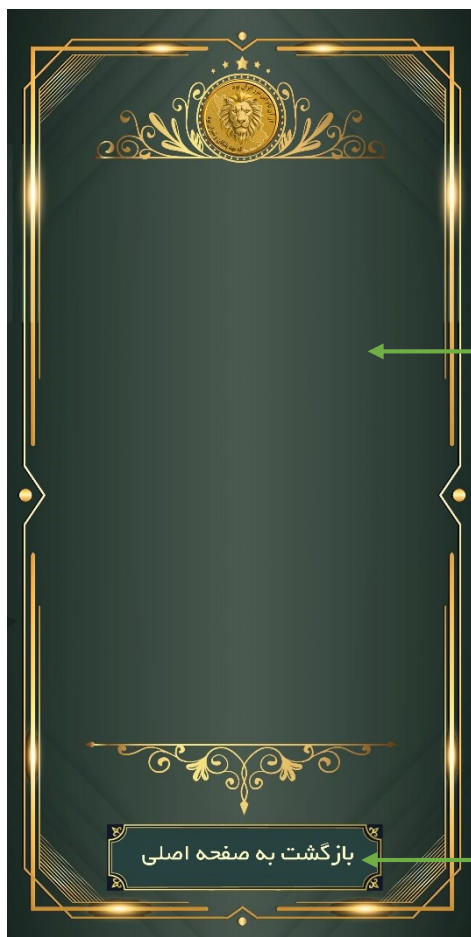
- ۱۰ سوال بصورت رندم از بانک سوالات انتخاب می شوند.
- سوالات یک به یک ظاهر می شوند و بعد از پاسخ دادن ، سوال بعدی ظاهر می شود.
- هر سوال ۳ دقیقه زمان دارد و بعد از آن بدون جواب ثبت شده و سوال بعد می آید.
- هر پاسخ صحیح ۲۰ سکه امتیاز دارد و هر پاسخ اشتباه ۱۰ سکه کم می کند.
- سوال بی پاسخ تاثیری در امتیاز ندارد.

با زدن دکمه ۲ ، به صفحه اصلی بازی بر می گردد.

ارتباط با صفحات دیگر:

دکمه ۲ (بازگشت) به صفحه اصلی بازی لینک می شود.

نام فایل بکگراند صفحه: bej-back



نام صفحه: **حلش کن**

هدف صفحه: **آزمون هوش و استعداد**

عناصر اصلی مطابق تصویر:

- ۱- سوالات آزمون در اینجا نمایش داده می شود.
- ۲- دکمه بازگشت به صفحه اصلی

تعاملات کاربر:

کاربر می تواند از قسمت ۱ به سوالات هوش و استعداد پاسخ دهد!

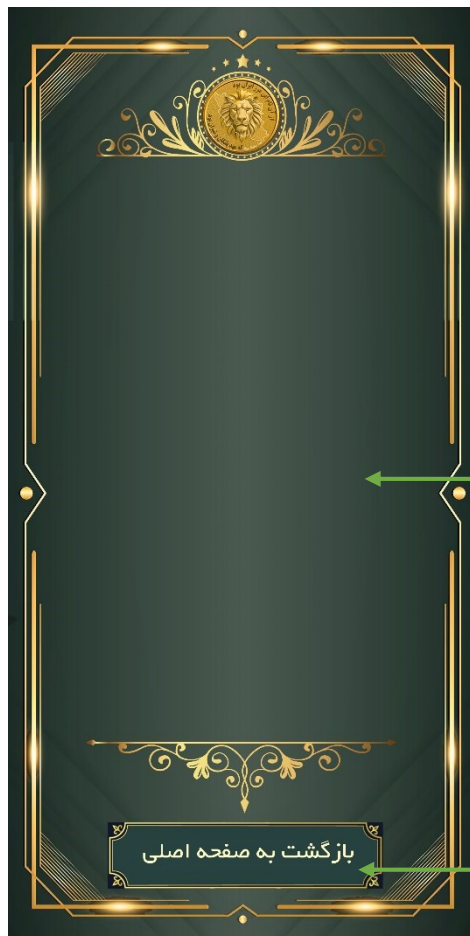
- ۱۰ سوال بصورت رندم از بانک سوالات انتخاب می شوند.
- سوالات یک به یک ظاهر می شوند و بعد از پاسخ دادن ، سوال بعدی ظاهر می شود.
- هر سوال ۷ دقیقه زمان دارد و بعد از آن بدون جواب ثبت شده و سوال بعد می آید.
- هر پاسخ صحیح ۲۰ سکه امتیاز دارد و هر پاسخ اشتباه ۱۰ سکه کم می کند.
- سوال بی پاسخ تاثیری در امتیاز ندارد.

با زدن دکمه ۲ ، به صفحه اصلی بازی بر می گردد.

ارتباط با صفحات دیگر:

دکمه ۲ (بازگشت) به صفحه اصلی بازی لینک می شود.

نام فایل بکگراند صفحه: **bej-back**



نام صفحه: خوب گوش کن

هدف صفحه: شنیدن پادکست و پاسخ به سوالات مربوط

عناصر اصلی مطابق تصویر:

- ۱- پادکست از این قسمت اجرا می شود. (Voice player) ؛ نام فایل: ۱-۴p
- ۲- پادکستهای بیشتر (غیر فعال) ؛ نام فایل: ۱-۵p
- ۳- سوالات مربوط در اینجا نمایش داده می شود.
- ۴- دکمه های سنجش مخاطب
- ۵- دکمه بازگشت به صفحه اصلی

تعاملات کاربر:

کاربر می تواند از قسمت ۱ به پادکست گوش دهد! (پادکست ها بصورت رندم بدون تکرار از بانک پادکست می آیند)

- برای اطمینان از اینکه کاربر پادکست را گوش می دهد؛ در حین گوش دادن به صورت اتفاقی ۳ تا ۵ بار- در زمانهای مختلف - پادکست متوقف شده و پیامی ظاهر می شود که برای ادامه عدد x را بزنید. (یک عدد تصادفی از ۱ تا ۱۰۰)
- در صورتیکه این توقف پادکست، بیش از ۵ دقیقه طول بکشد ، پخش لغو شده به صفحه اصلی بر می گردد.
- کاربر خودش می تواند پخش را متوقف کند و بعدا ادامه دهد. (در این صورت پخش لغو نمی شود)
- در پایان پادکست ، کاربر ۲۰۰ سکه امتیاز می گیرد.
- بعد از آن سوالات پادکست ظاهر می شود. (عنصر شماره ۳)
- سوالات پادکست ۵ مورد است که هر کدام ۲۰ سکه امتیاز دارد و هر پاسخ اشتباه ۱۰ سکه کم می کند.
- چنانچه کاربر بخواهد امتیاز بیشتری از این بخش بدست آورد، می تواند با عنصر شماره ۲ پادکست بخرد.
- برای خرید روی پادکست مورد نظر کلیک می کند و بعد از تایید پیام خرید ، مبلغ ۱۰ هزار تومان از پس انداز او کم می شود و پادکست فعال می شود.
- تکرار گوش دادن به یک پادکست ۱۰۰ سکه و تکرار مجدد ۵۰ سکه امتیاز دارد.

ارتباط با صفحات دیگر:

دکمه ۵ (بازگشت) به صفحه اصلی بازی لینک می شود.

نام فایل بکگراند صفحه: Maine-back



کلیه حقوق این بازی متعلق به ابوذردهقانی دهج می باشد.

نام صفحه: خوب تماشا کن

هدف صفحه: دیدن ویدیو و پاسخ به سوالات مربوط

عناصر اصلی مطابق تصویر:

- ۱- ویدیو در این قسمت اجرا می شود. (media player)
- ۲- ویدیوهای بیشتر (غیر فعال)
- ۳- سوالات مربوط در اینجا نمایش داده می شود.
- ۴- دکمه های سنجش مخاطب
- ۵- دکمه بازگشت به صفحه اصلی

تعاملات کاربر:

کاربر می تواند از قسمت ۱ ویدیو را تماشا کند! (ویدیوها بصورت رندم بدون تکرار از بانک ویدیو می آیند)

- برای اطمینان از اینکه کاربر ویدیو را می بیند؛ در حین تماشا به صورت اتفاقی ۳ تا ۵ بار- در زمانهای مختلف - ویدیو متوقف شده و پیامی ظاهر می شود که برای ادامه عدد x را بزنید. (یک عدد تصادفی از ۱ تا ۱۰۰)
- در صورتیکه این توقف ویدیو، بیش از ۵ دقیقه طول بکشد ، پخش لغو شده به صفحه اصلی بر می گردد.
- کاربر خودش می تواند پخش را متوقف کند و بعدا ادامه دهد. (در این صورت پخش لغو نمی شود)
- در پایان ویدیو ، کاربر ۲۰۰ سکه امتیاز می گیرد.
- بعد از آن سوالات مربوط به ویدیو ظاهر می شود. (عنصر شماره ۳)
- سوالات ۵ مورد است که هر کدام ۲۰ سکه امتیاز دارد و هر پاسخ اشتباه ۱۰ سکه کم می کند.
- چنانچه کاربر بخواهد امتیاز بیشتری از این بخش بدست آورد، می تواند با عنصر شماره ۲ ویدیو بخرد.
- برای خرید روی ویدیو مورد نظر کلیک می کند و بعد از تایید پیام خرید ، مبلغ ۱۰ هزار تومان از پس انداز او کم می شود و ویدیو فعال می شود.
- تکرار تماشای یک ویدیو ۱۰۰ سکه و تکرار مجدد ۵۰ سکه امتیاز دارد.

ارتباط با صفحات دیگر:

دکمه ۵ (بازگشت) به صفحه اصلی بازی لینک می شود.

نام فایل بکگراند صفحه: Maine-back



کلیه حقوق این بازی متعلق به ابوزرد هقانی دهج می باشد.

نام صفحه: صفحه شانس

هدف صفحه: استفاده کاربر از شانس برای کسب امتیاز

عناصر اصلی مطابق تصویر:

- ۱- دکمه انتخاب شیر یا خط ؛ نام فایل: coinH و coinT
- ۲- تعداد سکه های شانس: به ازای هر سهم بانک ۱۰ سکه
- ۳- دکمه پرتاب سکه (بعد از کلیک حرکت چرخش و نمایش نتیجه انجام می شود) ؛ نام فایل: coinH
- ۴- نمایشگر نتایج بازی ؛ نام فایل: ch-monitor
- ۵- دکمه خرید شانس بیشتر (سکه بیشتر برای بازی) ؛ نام فایل: ۳key
- ۶- دکمه برگشت به صفحه اصلی ؛ نام فایل: ۱key

تعاملات کاربر:

کاربر به ازای هر سهم بانک ۱۰ سکه (فرصت) برای بازی دارد.

با عنصر شماره ۲ کاربر شیر یا خط را انتخاب می کند.

با عنصر شماره ۳ کاربر سکه را پرتاب می کند.

در هر پرتاب مطابق جدول «صفحه ورود» ۵۰ امتیاز مثبت یا منفی دریافت می کند.

امتیازات دریافتی و نتیجه آنها در نمایشگر شماره ۴ دیده می شود.

کاربر با دکمه خرید شانس بیشتر و پرداخت ۱۰ هزار تومان (کسر از پس انداز) می تواند بازی را تکرار کند.

ارتباط با صفحات دیگر:

دکمه ۶ (بازگشت) به صفحه اصلی بازی لینک می شود.

نام فایل بکگراند صفحه: cyan-back



کلیه حقوق این بازی متعلق به ابودردهقانی دهج می باشد.

نام صفحه: صفحه پیشنهاد تاخت

هدف صفحه: کاربر امتیاز خود را با دیگران تاخت می زند.

عناصر اصلی مطابق تصویر:

- ۱- لیست کاربرانی که متقاضی تاخت زدن هستند به ترتیب امتیاز
- ۲- پیشنهاد تاخت از سوی سایرین ؛ نام فایل: mm
- ۳- پذیرش پیشنهاد تاخت ؛ نام فایل: sm
- ۴- رد کردن پیشنهاد تاخت ؛ نام فایل: sm
- ۵- دکمه بازگشت به صفحه اصلی

تعاملات کاربر:

کاربر با انتخاب سایرین از لیست تاخت ، پیشنهاد تاخت را برای آنها ارسال می کند.

هر دو نفری که یا پیشنهاد تاخت موافقت کنند ، وارد صفحه تاخت زدن می شوند.

ارتباط با صفحات دیگر:

دکمه ۵ (بازگشت) به صفحه اصلی بازی لینک می شود.

نام فایل بکگراند صفحه: fill-back



نام صفحه: صفحه تاخت زدن

هدف صفحه: استفاده از تاس انداختن برای تاخت زدن

عناصر اصلی مطابق تصویر:

- ۱- نمایش نام کاربری طرفین تاخت
- ۲- نمایش ۱۰ کیسه سکه برای هر یک از طرفین ؛ نام فایل: ۱ poket و ۲ poket
- ۳- نمایش امتیاز (سکه) معادل هر کیسه = ۱۰ درصد امتیاز کاربر ؛ نام فایل: ۱ poket و ۲ poket
- ۴- نمایش نوبت بازی
- ۵- انداختن تاس (جفت تاس) ؛ نام فایل: tass
- ۶- نمایشگر وضعیت امتیازها ؛ نام فایل: tak-monitor
- ۷- زمانسنج بازی

تعاملات کاربر:

کاربر در سمت راست صفحه بازی می کند و بازی رقیب در سمت چپ صفحه دیده می شود.

اولین تاس را پیشنهاد دهنده تاخت می اندازد.

هر کاربر ۳۰ ثانیه فرصت دارد تاس بیاندازد در غیر اینصورت جفت ۱ برای او ثبت می شود.

در ابتدا هر طرف ۱۰ کیسه دارد که هر کیسه معادل جز صحیح ۱۰ درصد امتیازش ارزش (سکه) دارد.

هر بار که دوطرف تاس می اندازند ، به اندازه اختلاف تاسهای دوطرف ، کیسه های بازنده به

برنده منتقل می شوند و هر کیسه ۱۰ درصد سکه ها را با خود به طرف مقابل می دهد.

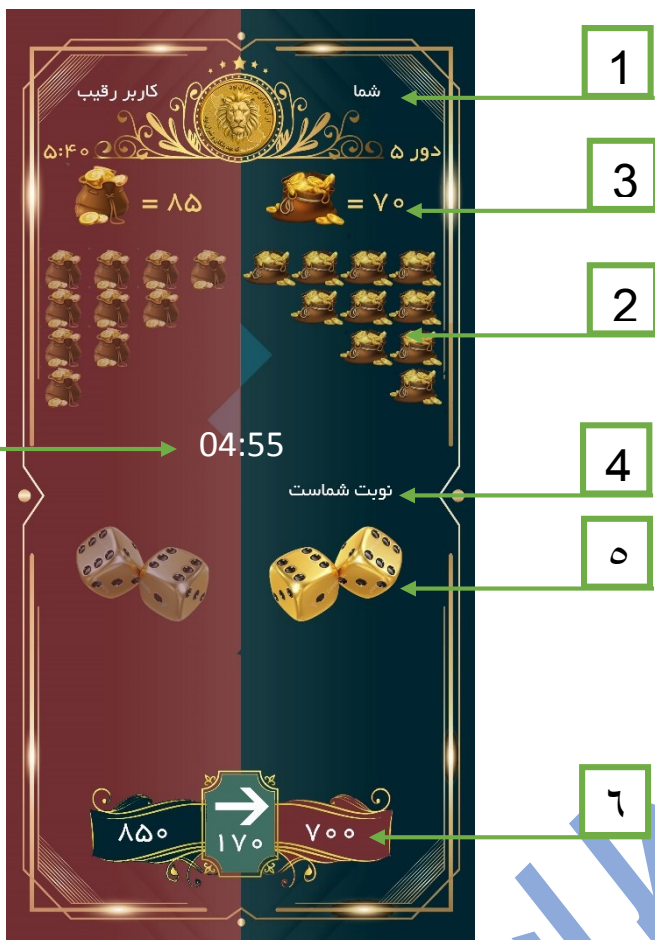
اگر کیسه های یکی از طرفین تمام شود ، این مرحله تمام می شود در غیر این صورت تا ۱۰ بار تاس می اندازند و

طرفین با امتیازهای جدید به صفحه اصلی بر می گردند.

این مرحله قابل ترک نیست و در صورت قطعی اینترنت یکی از طرفین بیش از ۵ دقیقه ، جفت ۱ برای او ثبت شده و مرحله پایان میابد.

ارتباط با صفحات دیگر: ---

نام فایل بکگراند صفحه: tak-back



کلیه حقوق این بازی متعلق به ابوزرد هقانی دهج می باشد.

نام صفحه: صفحه محرومین

هدف صفحه: نمایش لیست کسانیمه امتیاز آنها صفر شده است.

عناصر اصلی مطابق تصویر:

- ۱- لیست کاربرانی که امتیاز آنها صفر شده است. (محرومین)
- ۲- دکمه های + و - برای تعیین میزان کمک (تعداد سکه)
- ۳- دکمه کمک دسته جمعی ؛ نام فایل: key
- ۴- دکمه بازگشت به صفحه اصلی بازی ؛ نام فایل: key

تعاملات کاربر:

کاربر لیستی از محرومین بازی را می بیند و می تواند از سکه های خودش به هر کدام از آنها کمک کند! با کمک دکمه های + و - می تواند تعداد سکه ای را که می خواهد کمک کند تعیین کند. کاربر می تواند با دکمه ۳ تعداد مشخصی سکه را به همه محرومین کمک کند. اگر کاربر قبلا به کسی کمک کرده باشد ، نام او را با رنگ متفاوت می بیند. کاربرانی که به محرومین کمک می کنند ، کمک همدیگر را نمی بینند! (امتیازهای کمکی بلافاصله بعد از پایان زمان محرومیت نمایش داده می شود)

ارتباط با صفحات دیگر:

دکمه شماره ۴ به صفحه اصلی بازی لینک می شود.

نام فایل بکگراند صفحه: fred-back



نام صفحه: صفحه هکر

هدف صفحه: عملکرد هکر در بازی

عناصر اصلی مطابق تصویر:

- ۱- لیست کاربران بازی به ترتیب امتیاز
- ۲- دکمه - برای کم کردن امتیاز از کاربران
- ۳- دکمه + برای اضافه کردن امتیاز به کاربران
- ۴- نمایشگر میزان امتیاز برداشت شده و امتیاز واریز شده: نام فایل: ۴p-۱
- ۵- نمایشگر امتیاز دریافتی کاربر و زمان باقی مانده از هکر

تعاملات کاربر:

کاربری که امتیازش صفر شده یکساعت از بازی محروم است و اگر در طول یکساعت سایر کاربران به او کمکی نکرده باشند، به مدت ۵ دقیقه تبدیل به هکر می شود.

هکر می تواند امتیازات (سکه های) بیمه نشده ۷ کاربر را تا ۵۰ درصد جابجا کند. (امتیاز بیمه شده قابل هک نیست) هکر در ازای هر جابجایی امتیاز ۵۰ امتیاز دریافت می کند.

کاربرانی که مورد حمله هکر قرار می گیرند، در نمایشگر امتیازشان در صفحه اصلی بازی این پیغام را دریافت می کنند: «به حساب شما دستبرد زده شد.»

هکر با کمک دکمه « - » می تواند سکه های کاربران را برداشت کند.

هکر با کمک دکمه « + » می تواند سکه های برداشته از سایرین را به کاربران دیگر اضافه کند. (تعداد سکه های برداشت شده و واریز شده در نمایشگر ۴ دیده می شوند)

کاربرانی که مالیات می پردازند با رنگ متفاوت دیده می شوند (شاید هکر به آنها حمله نکند) و امتیازی که بیمه شود کمرنگ شده و قابل برداشت نیست! بعد از ۵ دقیقه هکر به کاربر معمولی تبدیل شده و به صفحه اصلی بازی بر می گردد.

نام فایل بکگراند صفحه: red-back



کلیه حقوق این بازی متعلق به ابوزرد هقانی دهج می باشد.

نام صفحه: صفحه بیمه

هدف صفحه: بیمه کردن امتیاز (سکه) های کاربر در برابر هکر یا ورشکستگی بانک بازی

عناصر اصلی مطابق تصویر:



۱- نمایش وضعیت امتیاز کاربر

۲- نمایش محاسبه گر بیمه ؛ نام فایل: mach

۳- دکمه پرداخت ؛ نام فایل: key

۴- پیام تبریک بیمه : «تبریک می گوئیم ... امتیاز شما تا پایان برنامه محفوظ می ماند»

۵- بازگشت به صفحه اصلی ؛ نام فایل: key

تعاملات کاربر:

کاربر با محاسبه گر بیمه (شماره ۲) میزان پرداختی برای بیمه مورد نظر را بدست می آورد .

فرمول محاسبه حق بیمه به صورت زیر است:

$$\text{درصد} = p . \text{امتیاز} = m . \text{مبلغ} = e . e = \frac{m}{o} p$$

پس از انتخاب حق بیمه مورد نظر دکمه پرداخت را می زند و مبلغ بیمه از پس انداز او کسر می شود.

چنانچه پس انداز کاربر کافی نباشد، پیام داده و برای افزایش موجودی حساب وارد حساب کاربری می شود.

ارتباط با صفحات دیگر:

در صورت عدم کفایت موجودی کیف پول ، دکمه شماره ۳ به صفحه حساب کاربری لینک می شود.

دکمه شماره ۵ به صفحه اصلی لینک می شود.

نام فایل بکگراند صفحه: cyan-back

کلیه حقوق این بازی متعلق به ابوزردهقانی دهج می باشد.

نام صفحه: صفحه مالیات

هدف صفحه: نمایش وضعیت مالیاتی کاربر در بازی و پرداخت مالیات به بانک بازی

عناصر اصلی مطابق تصویر:

- ۱- نمایش وضعیت مالیاتی کاربر (امتیاز کل و امتیاز معاف از مالیات)؛ نام فایل: mach ۱
- ۲- پیام مالیاتی ۱: «پرداخت مالیات مانع ورشکستگی بانک می شود»
- ۳- دکمه پرداخت؛ نام فایل: key ۹
- ۴- پیام مالیاتی ۲: «مالیات پرداختی در بازیهایی بعد امتیاز محسوب می شود»
- ۵- بازگشت به صفحه اصلی؛ نام فایل: key ۱

تعاملات کاربر:

کاربر با محاسبه گر مالیات (شماره ۲) میزان مالیات متوجه می شود.

فرمول محاسبه مالیات به صورت روبرو است:

$$\text{tax} = \frac{(m-c)}{20} \left[\frac{(m-c)+100}{100} \right]$$

tax: بدهی مالیاتی کاربر، m: امتیاز کاربر، c: امتیازی که مالیات آن داده شده + ۳۰۰

وقتی کاربر دکمه پرداخت را می زند به میزان مالیات از امتیازش کسر می شود و به صفحه اصلی بر می گردد.

همچنین تورمی که کاربر ایجاد کرده (مطابق صفحه ۶) صفر می شود.

کاربری که مالیات نپردازد نمی تواند وارد بخش تاخت (صفحه ۱۴ - پیشنهاد تاخت) شود.

ارتباط با صفحات دیگر:

دکمه پرداخت مالیات به صفحه اصلی لینک می شود.

دکمه شماره ۵ به صفحه اصلی لینک می شود.

نام فایل بکگراند صفحه: green-back



کلیه حقوق این بازی متعلق به ابوزرددهقانی دهج می باشد.

نام صفحه: صفحه پایان بازی (برای کسانی که برنده نشدند)

هدف صفحه: تعیین و نمایش برندگان بازی

عناصر اصلی مطابق تصویر:

- ۱- تغییرنماد بالای صفحه بازی ؛ نام فایل: off-head
- ۲- لیست برندگان (۷ نفر با بالاترین امتیاز) ؛ نام فایل: ۲-۱p
- ۳- پیام پایانی بازی: « خوشحالم که با پس انداز کوچکم، کمک بزرگی به هموطنانم کرده ام»
- ۴- دکمه شرکت در دور بعدی بازی ؛ نام فایل: ۳key

تعاملات کاربر:

۱۱ ساعت بعد از شروع بازی نمایشگر زمان بازی – عنصر ۱۶ صفحه ۵ - بارنگ زرد چشمک زدن هایلایت می شود و بعد از ۱۰ دقیقه پایان این دور بازی اعلام می شود.

لیست ۷ نفر از کسانی که بیشترین امتیاز (سکه) را دارند به عنوان برنده نمایش داده می شود.

میزان جایزه ها بصورت زیر است:

$$m = \frac{\text{بانک موجودی}}{n}$$

نفر اول: ۵۰ درصد موجودی بانک بازی (با تقریب قطع کردن مبالغ کمتر از ۱۰۰۰۰۰ تومان)

نفر دوم: نصف نفر اول (با تقریب قطع کردن مبالغ کمتر از ۱۰۰۰۰۰ تومان)

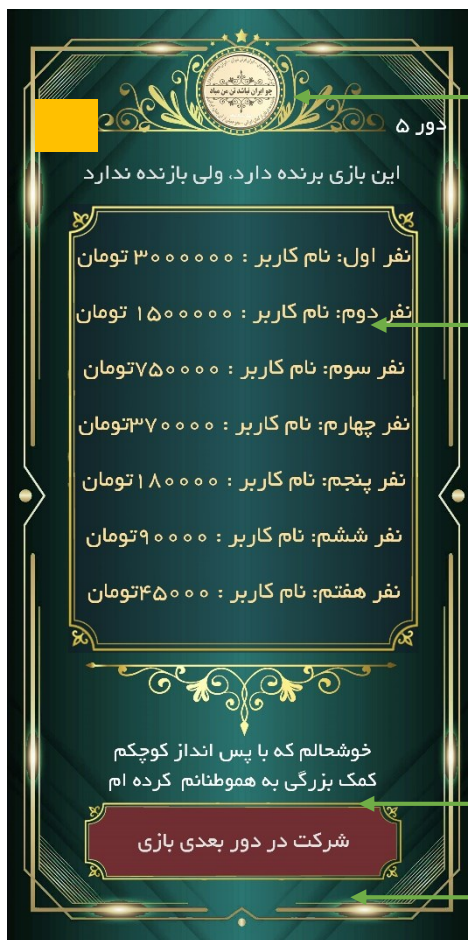
و نفرات سوم تا هفتم به همین ترتیب نصف نفر قبل از خود را دریافت می کنند.

پیام برنده شدن به گوشی شخص برنده ارسال می شود، که در آن میزان جایزه و نحوه دریافت آن ذکر شده است!

ارتباط با صفحات دیگر:

دکمه ۴ به صفحه ورود به بازی لینک می شود.

نام فایل بکگراند صفحه: gray-back



کلیه حقوق این بازی متعلق به ابوزرد هقانی دهج می باشد.

نام صفحه: صفحه برندگان در پایان بازی

هدف صفحه: اطلاع رسانی به برنده بازی در مورد میزان و نحوه دریافت جایزه (وام)

عناصر اصلی مطابق تصویر:

۱- تغییرنماد بالای صفحه بازی ؛ نام فایل: off-head

۲- پیام برنده شدن فرد و پیشنهاد برنامه ؛ نام فایل: ۲-۱p

۳- تماس با پشتیبانی برنامه ؛ نام فایل: ۱-۳p

۴- دکمه شرکت در دور بعدی بازی ؛ نام فایل: key

تعاملات کاربر:

۱۱ ساعت بعد از شروع بازی نمایشگر زمان بازی - عنصر ۱۶ صفحه ۵ - با رنگ زرد چشمک زدن هایلایت می شود و بعد از ۱۰ دقیقه پایان این دور بازی اعلام می شود.

کاربران برنده پیام زیر را دریافت می کنند:

« شما نفر n بازی و برنده m تومان وام یکساله بدون بهره شده اید!

در صورت تمایل می توانید آن به h تومان وام دوساله و یا به r تومان وام بانک رسالت تبدیل کنید»

همچنین می توانید وام خود را به قیمت $\frac{m}{p}$ بفروشید!

توضیحات: $m = \frac{\text{بانک موجودی}}{p \cdot n}$, $h=0.7n$, $r=2n$

کاربر با دکمه ۳ وارد صفحه «ارتباط با ما» می شود تا بتواند درباره نحوه دریافت وام سوال کند.

ارتباط با صفحات دیگر:

دکمه ۳ به صفحه ارتباط با ما - صفحه ۲ - لینک می شود.

دکمه ۴ به صفحه ورود به بازی لینک می شود.

نام فایل بکگراند صفحه: brown-back

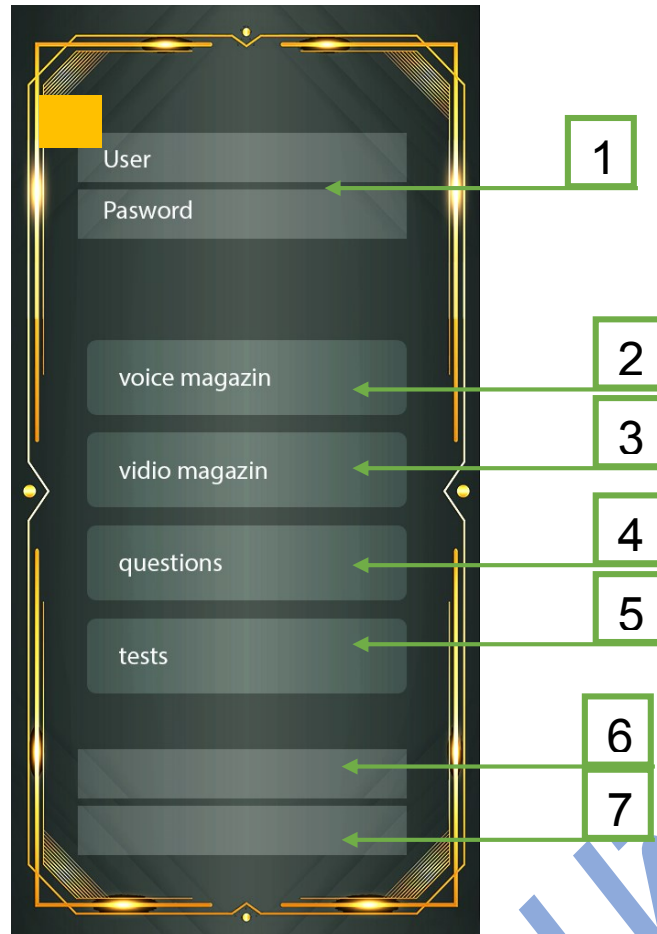


کلیه حقوق این بازی متعلق به ابوزرددهقانی دهج می باشد.

نام صفحه: صفحه پشتیبانی

هدف صفحه: پشتیبانی از بازی

عناصر اصلی مطابق تصویر:



- ۱- یوزر و پسورد ویژه پشتیبانی بازی
- ۲- مخزن پادکست بازی
- ۳- مخزن ویدیو بازی
- ۴- بانک سوالات بازی
- ۵- بانک تست هوش
- ۶- آمار بازیها : نتایج بازیهای قبل ، لیست شرکت کنندگان و برندگان و وضعیت آنها
- ۷- سایر موارد مورد نیاز (ارسال پیام به کاربران و ...)