

PAANO MAGLARO - MABUTI PARA SA ISYU

Sinimulan ng bawat manlalaro ang laro na may sampung mga character na natapos ang labanan matapos na mawala ng isang manlalaro ang lahat ng sampung kanilang mga character ang ibang manlalaro ay idineklara na tagumpay at bagong pinuno ng isla

Paano mag-setup: Ikaw at ang iyong kalaban ay umupo na nakaharap sa isa't isa kasama ang Island sa gitna. Pagkatapos ay ilagay ang lahat ng sampung mga bloke ng hadlang na ipinapakita ang mga tuktok ng balakid block lamang. Maaari kang magpasya kung sino ang unang maglaro o maaari mong i-roll ang mamatay upang magpasya kung sino ang unang maglaro kasama ang pinakamataas na bilang na naglalaro muna. Pagkatapos ay umikot upang maglagay ng isang bloke ng sagabal sa isang oras papunta sa Island. Ang parehong mga manlalaro ay hindi dapat tumingin sa ilalim ng mga bloke ng balakid. (Mangyaring tandaan na hindi hihigit sa isang balakid na hadlang ang pinahihintulutan sa anumang isang hilerang na hanay o haligi). Ilagay ang iyong carrier pad sa harap mo sa likod na gilid ng Island (hindi sa Isla) na nakahanay sa unang limang parisukat sa kaliwa ng Isla na naglinya ng misayl sa pad ng carrier na may misayl sa Isla. Pagkatapos ay gumagamit ng anumang limang ng iyong mga character na nagpapalipat-lipat sa bawat manlalaro ay naglalagay ng isang character bawat isa papunta sa Island na nakaharap sa anumang direksyon gamit ang unang dalawang hilerang sa harap mo lamang. Pagkatapos sa anumang pagkakasunod-sunod ilagay ang iyong natitirang limang character sa pad ng carrier, (isang character sa bawat haligi). At pagkatapos ang player na maglaro muna ay igulong ang mamatay upang simulan ang kanilang pagliko.

Paano ilipat ang isang character: Ang lahat ng mga character ay lumipat sa paligid ng Island sa parehong paraan sa pamamagitan ng roll ng isang anim na panig na mamatay na nagsisimula mula sa zero at nagtatapos sa lima. Ang lahat ng mga character ay maaari lamang lumipat sa isang tuwid na linya. Ang lahat ng mga character ay maaari lamang sumulong, lumiko pakaliwa o pakanan sa kanan. (Mangyaring tandaan ang paglipat pasulong ay ang direksyon na kinakaharap ng karakter sa sandaling iyon). Hindi ka maaaring lumipat pabalik, patagilid o pahilis. Kung igulong mo ang isang mayroon kang isang pagpipilian lamang, upang sumulong sa isang parisukat. Kung igulong mo ang anumang iba pang numero na mas mataas kaysa sa isang mayroon kang tatlong mga pagpipilian ng paggalaw ANG IKATLONG pagpipilian ng Pagganyak AYAWA: Ika-1. Isulong ang parehong bilang ng mga parisukat na tumutugma sa bilang sa mamatay. Ika-2. Baguhin ang direksyon sa pamamagitan ng pag-kaliwa. Ika-3. Baguhin ang direksyon sa pamamagitan ng pag-kanan. (Tandaan na maaari mo lamang baguhin ang direksyon nang isang beses sa pamamagitan ng pag-on sa dulo ng iyong bilang gamit ang huling numero sa mamatay lamang) Halimbawa: Gumulong ka ng isang tatlong maaari kang sumulong ng tatlong parisukat o pasulong ng dalawang parisukat pagkatapos ay baguhin ang direksyon sa pamamagitan ng pag-iwan sa iyong karakter sa kaliwa o kanan na natitira sa ikalawang parisukat na iyon.

Kapag ang isang zero ay pinagsama: Kung gumulong ka ng zero makakakuha ka ng isa pang pagliko ngunit bago mo muling igulong ang mamatay dapat kang pumili ng isa sa tatlong mga pagpipilian na magagamit mo bago ka makapagpatuloy. Ang tatlong mga pagpipilian ay: 1: PAGLABAN SA PAGESUSULIT Pumili ng anumang character mula sa iyong carrier pad pagkatapos ay isulong ang napiling karakter papunta sa Island gamit ang unang parisukat nang direkta sa harap ng karakter na iyon (Tanging kung walang abala ng ibang karakter) na hinaharap lamang. Pagkatapos ay igulong muli ang mamatay upang matukoy ang bilang ng mga gumagalaw na gumagalaw lamang sa karakter na iyon. (Maliban kung gumulong ka ng isa pang zero pagkatapos magsimula muli ang tatlong mga pagpipilian) 2: MABABASA ANG IYONG CARRIER PAD na iyong hinirang upang ilipat ang iyong pad ng carrier. Pagkatapos ay i-roll muli ang mamatay upang matukoy ang bilang ng mga gumagalaw pagkatapos ilipat ang pad ng carrier sa gilid ng Island ang may-katuturang bilang ng mga parisukat na tumutugma sa bilang na lamang na pinagsama sa die count mula sa center missile square na sa iyong carrier pad na ito ay magtatapos ang iyong pag-play. (Hindi mo maaaring ilipat ang carrier pad sa paligid ng mga sulok ng Island at ang center missile square ay dapat palaging manatiling nakikipag-ugnay sa ilalim na gilid ng Island). 3: PAGBABAGO NG PAGESASANAY NG IYONG CHARACTER Piliin upang lumiko sa kaliwa o kanang natitira sa plasa na iyong matatagpuan. (Huwag ilipat ang iyong karakter pasulong) Kapag nagawa mo na ito, igulong muli ang mamatay upang matukoy ang bilang ng mga gumagalaw bilang normal na paglipat ng karakter lamang. (Maliban kung gumulong ka ng isa pang zero pagkatapos magsimula ulit ang 3 mga pagpipilian)

Paano mag-shoot ng isang target: Ang bawat manlalaro ay may yunit ng labanan na binubuo ng tatlong magkakaibang uri ng mga character at ang mga character na ito ay may iba't ibang mga saklaw ng pagbaril kung saan maaari silang mabaril ng isa pang character o block block.

Ang mga sundalo ay may isang saklaw ng pagbaril ng 2, ang mga Jeeps ay may isang saklaw ng pagbaril ng 3 at ang mga tangke ay may isang saklaw ng pagbaril ng 4. Ang lahat ng mga character sa iyong battle unit shoot sa parehong paraan sa pamamagitan ng paggamit ng tamang saklaw ng pagbaril para sa karakter na ginamit na tala na

PAANO MAGLARO - MABUTI PARA SA ISYU

ang saklaw ng pagbaril ay dapat na eksaktong upang kunan ng larawan ang isa pang character o upang maisaaktibo ang isang block block. Ang iyong karakter ay dapat ding humarap sa iyong target na target. (Ang iyong karakter ay hindi maaaring shoot mula sa mga gilid o shoot mula sa likod). Sa iyong pag-play sa sandaling ang isang eksaktong hit ay naitatag sa isang character na kunin mo lamang ang inilaan na target at alisin ito sa isla. Sa iyong pag-play sa sandaling ang isang eksaktong hit ay naitatag sa isang balakid na bloke suriin ang underside upang matukoy kung ito ay live o ligtas bago alisin ito mula sa isla.

Tungkol sa mga bloke ng balakid: May sampung mga bloke ng balakid sa kabuuang anim na live na mga bloke at apat ay ligtas na mga bloke.

Ang mga ito ay inilalagay sa Island sa simula ng laro ng bawat manlalaro, na ginagampanan ito ng alinman sa manlalaro na nakakaalam kung alin ang live o ligtas. Ang mga bloke ng balakid ay mananatiling hindi aktibo hanggang sa isinaaktibo ng isang character.

Maaari mong gamitin ang alinman sa iyong mga character upang maisaaktibo ang isang bloke ng balakid. Upang gawin ito ang iyong mga character na saklaw sa pagbaril ay dapat na isang eksaktong hit sa block block. Maaari mo ring isaaktibo ang isang balakid sa pamamagitan ng pag-landing sa iyong karakter nang direkta sa tuktok. Upang gawin ito kailangan mong magkaroon ng eksaktong bilang sa mamatay (Hindi ka makakapunta sa isang balakid na balakid pagkatapos ay lumiko sa kaliwa o kanan). Kapag ang isang balakid block ay isinaaktibo na ang balakid block ay nakabukas upang ipakita kung ito ay live o ligtas, kung ang balakid na bloke ay minarkahan ng bungo at mga buto nito mabuhay pagkatapos ang balakid na bloke ay dapat alisin sa isla, kasama ang anumang mga character na nasa alinman sa walong katabing mga parisukat sa paligid ng block block. Kung ang inihayag na balakid na isiniwalat ay blangko ay ligtas ito at aalisin sa isla. Pagkatapos ang lahat ng mga character sa o sa paligid ng walong katabing mga parisukat sa paligid ng ligtas na balakid na bloke ay ligtas na manatili sa Island. Ang mga bloke ng balakid ay kumikilos bilang mga hadlang kung hindi isinaaktibo, hindi ka maaaring mag-shoot ng anuman na lampas sa isang balakid at hindi ka maaaring lumipat sa isang balakid na nasa iyong landas ng paggalaw.

Ang isang live na bloke ng hadlang ay maaari ring buhayin ang isa pang bloke ng balakid kung mangyari ito ay matatagpuan sa paligid ng isa sa walong nakapalibot na mga parisukat ngunit kung ang balakid na bloke ay paunang naaktibo ng isang character

Paano maglaro ng isang tira: Ang mamatay ay para lamang sa paggalaw ng iyong mga character at dapat mong palaging ilipat ang isang character kung posible bago mo wakasan ang iyong pag-play. Anumang numero ay pinagsama mayroon kang pagpipilian upang kunan ng larawan at alisin ang anumang bagay sa Island bago mo ilipat ang isa sa iyong mga character at maraming beses hangga't nais mong ibigay na mayroon kang eksaktong hit sa isang balakid o karakter ng balakid. Ngayon ay maaari mong ilipat ang sinuman sa iyong mga character na tumutugma sa bilang na iyong igulong sa mamatay. Kapag inilipat mo ang isa sa iyong mga character mayroon ka ring pagpipilian upang mag-shoot at alisin ang anumang balakid o character sa Island ng maraming beses hangga't nais mong ibigay na mayroon kang eksaktong hit. Kapag natapos mo na ang pag-play sa iyong kalaban.

KARAGDAGANG RULES

1. Kapag igulong mo ang mamatay dapat mong palaging gamitin ang lahat ng mga yunit sa mamatay.

1a. Kung ang lahat ng iyong mga character ay naharang sa paggalaw at hindi mo mailipat ang anumang karakter sa Isla nang hindi ginagamit ang lahat ng mga yunit sa mamatay. Pagkatapos ay maaaring alisin ng iyong kalaban ang anuman sa iyong mga character mula sa Island nang libre at ito ay magtatapos sa iyong pag-play.

1b. Kung wala kang mga character na natitira sa Island at sa pagliko mo ang mga character sa iyong carrier pad ay hindi maaaring ma-advanced sa Island, kung gayon sa sitwasyong ito ang iyong kalaban ay maaaring mag-alis ng isa sa iyong mga character nang libre mula sa iyong carrier pad at ito ay magtatapos sa iyong pagliko ng paglalaro

2. Matapos ang isang zero ay pinagsama ay palaging makakakuha ka ng isa pang roll ng mamatay at dapat kang pumili ng isa sa tatlong mga pagpipilian na magagamit mo bago ka muling igulong ang mamatay. 1: Magdala sa mga pagpapalakas 2: Ilipat ang carrier pad 3: Baguhin ang direksyon

2a. Mangyaring tandaan na ang huling character na nilalaro matapos ang isang zero ay na-roll ay ang tanging karakter na pinapayagan kang maglaro pagkatapos mong pagulungin muli ang mamatay. (Maliban kung gumulong ka ng isa pang zero pagkatapos magsimula ulit ang tatlong mga pagpipilian)

3. Sa iyong pag-play maaari kang pumili upang mag-shoot ng anuman sa Island bago ang paggalaw ng iyong pagkatao at pagkatapos at ng maraming beses hangga't nais mong magbigay ng isang eksaktong hit sa iyong inilaan na target

4. Kung ang lahat ng iyong mga character ay tinanggal mula sa Isla ngunit ang ilan ay nananatili pa rin sa iyong pad ng carrier ito ang tanging oras na maaari mong isulong ang isang character mula sa iyong pad ng carrier papunta sa Isla nang hindi lumiligid ng isang zero pagkatapos ay igulong ang mamatay upang magpatuloy bilang normal .

PAANO MAGLARO - MABUTI PARA SA ISYU

5. Ang mga bloke ng hadlang ay kumikilos bilang mga hadlang kung hindi aktibo
Hindi ka maaaring mag-shoot ng anuman na lampas sa isang hadlang na hadlang at hindi ka maaaring lumipat sa isang sagabal na hadlang na nasa iyong landas ng paggalaw.
6. Ang iyong mga character ay dapat iwanan ang carrier pad sa mga posisyon kung saan mo muna inilagay ang mga ito sa simula ng laro.
7. Lahat ng mga character ay ligtas mula sa isang eksaktong hit habang ang carrier pad.
8. Walang character na maaaring bumaril mula sa pad ng carrier papunta sa Island
9. Maaari mo lamang baguhin ang direksyon sa pamamagitan ng paggamit ng huling yunit sa mamatay
10. Ang anumang mga character na nahuli sa crossfire mula sa isang eksaktong hit alinman sa ibang character o live na balakid block ay aalisin din sa Island.
11. Ang dalawang character ay hindi maaaring sakupin ang parehong parisukat.
12. Maaari ka lamang mag-shoot at mag-alis ng isa pang character at isaaktibo ang isang balakid na bloke sa iyong pag-play.
13. Kung mayroon kang eksaktong hit sa alinman sa isang character o balakid na bloke hindi kinakailangang gawin ang iyong pagbaril sa sandaling iyon sa oras na maaari kang maghintay para sa isa pang pag-play
14. Hindi ka maaaring lumipat sa tuktok ng isa pang character o balakid na nasa iyong landas ng paggalaw.
15. Kung posible na ilipat ang isa sa iyong mga character pagkatapos dapat mong gawin ang paglipat na ito.

Copyright © Syeknom Games