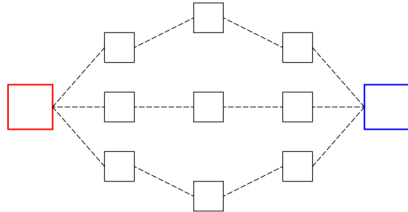


Kockázat - A terepjáték

2 Teams



Egy nagyszabású taktikai terepjáték.

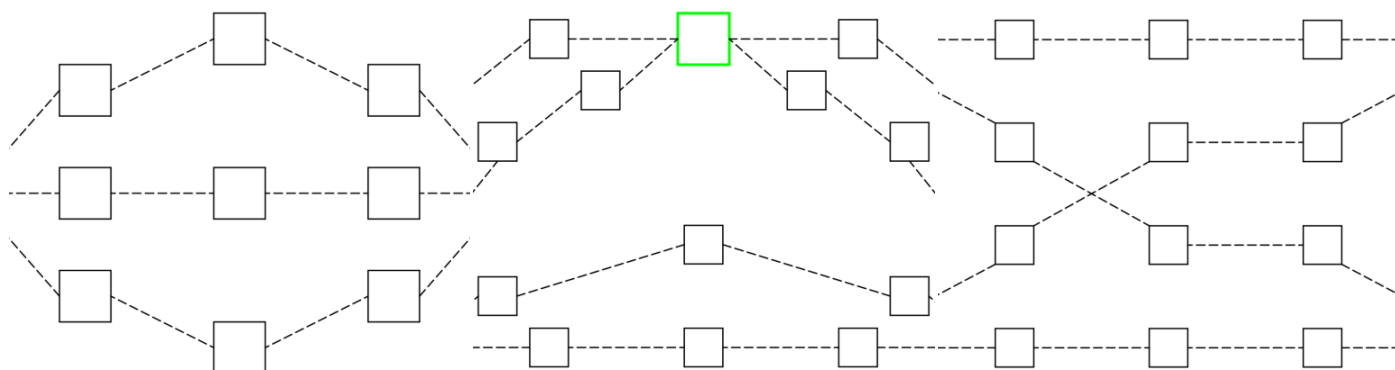
Kockázat - A terepjáték

Ez a terepjáték nagymértékben az Unreal Tournament 2004 számítógépes játék „Onslaught” játékmódjából merít ihletet. A csapatok több útvonalon keresztül próbálnak behatolni az ellenfél bázisába. Ehhez útközben támaszpontokat kell elfoglalniuk és megvédeniük azokat. A terepjáték inkább a taktikai ügyességre, mint a sebességre helyezi a hangsúlyt.

Felépítés

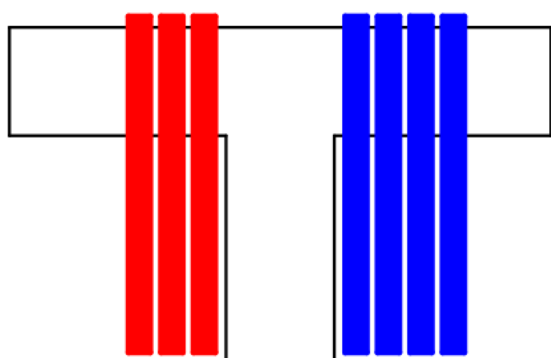
Minden csapatnak van egy bázisa, amely három támaszponttal kapcsolódik a többi általános bázishoz. Ahhoz, hogy a játék kihívást jelentsen, fontos, hogy ne legyen könnyű átlátni a játék teljes képét. A bázisok közötti távolságoknak nagyoknak kell lenniük, hogy ne lehessen gyorsan egyik bázisról a másikra jutni. A bázisokat nem kell kör alakban jelölni. A játékosoknak a bázisok közötti útvonalakat kell követniük. Nem mozoghatnak terepen át.

Fejlesztési lehetőségek



A játék kezdete előtt

Minden játékos kap 2 darab, a csapatának színében lévő zsinórt. Minden játékos húz egy Jass-kártyát. Minden játékos elfoglalja a helyét a bázisában.



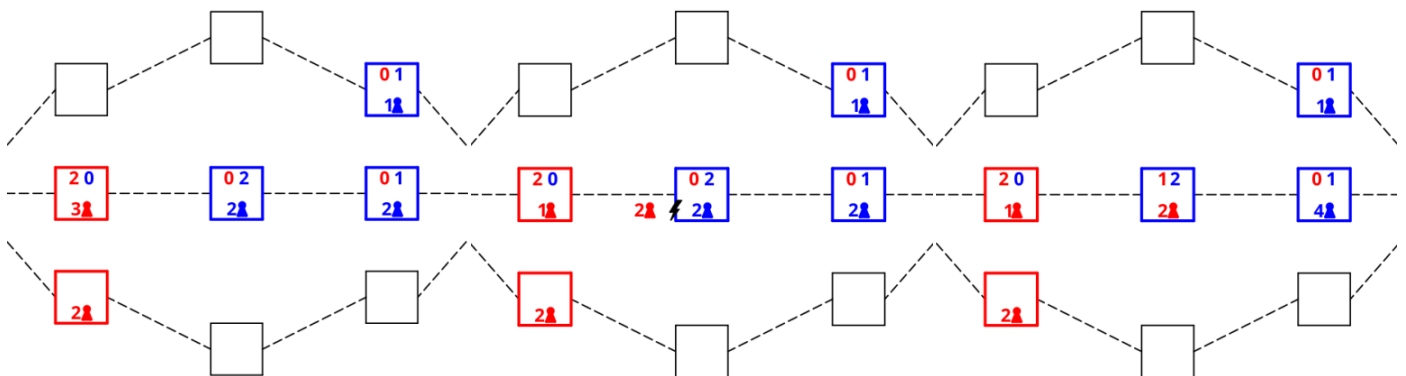
Bázis

Egy bázis akkor tekinthető elfoglaltnak, ha több saját színű zsinór van rá akasztva. Például ez a bázis a kék csapat által elfoglalt. Döntetlen esetén a bázis semleges. Ez akkor is érvényes, ha nincs rá akasztva zsinór. A szalagokat csak olyan bázisra lehet akasztani, amelyet a saját csapat ellenőriz. A szalagokat szabadon lehet mozgatni az ellenőrzött bázisok között. Mindig több saját szalagnak kell rajta lennie, mint általános szalagnak. Minden játékosnak meg kell tartania egy saját szalagot az azonosításhoz.

Ellenőrzés és elfoglalás

Ahhoz, hogy elfoglalhassunk egy ellenséges bázist, azt először is ellenőrzés alá kell vonnunk. Ez azt jelenti, hogy le kell győzni a védelmet. Amint egy ellenséges bázis ellenőrzés alá kerül, rá lehet akasztani a saját zászlóinkat. Amint a saját csapatunknak több zászlaja van, a bázis elfoglalva van. Csak azután, hogy egy bázist elfoglaltak, lehet a következőt megtámadni és ellenőrzés alá vonni.

Ellenőrzési példa



Harc

A harcokat a Jass kártyákkal vívják. Ezeket a kártyákat a saját csapaton belül tetszés szerint cserélhetik. A támadók és a védők pontjait összeadják. Az a fél nyer, amelyiknek magasabb a pontszáma. Kétség esetén kő-papír-ollót játszanak. A vesztes csapatnak vissza kell vonulnia az előző bázisra, mielőtt ellentámadást merne indítani. Amint egy csata megkezdődik, további védők vagy támadók nem csatlakozhatnak hozzá, és a bázisra sem léphetnek be.

Ha a harc során a bázist támadják meg, az ellenfélnek már nem kell visszavonulnia. A támadó csapat azonnal nyer, amint legyőzi a bázis védelmét.

Powerupok

Fizetés ellenében különféle powerupok aktiválhatók.

Térképmérgezés

2 csapatkötél eldobásáért kártyamérgezés szerezhető. Ez tetszés szerint használható. Ezzel a powerup-pal megmérgezhető egy ellenfél kártyája egy szomszédos bázison. Az ellenfélnek el kell fogadnia a mérgezést, és azonnal vissza kell térnie a bázisába. Ott el kell dobnia a kártyáját és a mérgezést, majd új kártyát kell húznia.

Zsinórmérgezés

2 kártya eldobásáért (2 újat lehet húzni) megvásárolható egy szalagmérgezés. Ezzel megmérgezhető egy szalag egy szomszédos bázisban. Az egyik védőnek azonnal vissza kell vinnie a szalagot és a mérgezést a bázisába, és el kell dobnia őket.

Kártyavásárlás

2 szalag eldobásáért 1 eldobott kártya visszavásárolható.

Zsinórvásárlás

2 kártya eldobásáért (2 újat lehet húzni) 1 új csapatszalagot lehet megvásárolni.

Kártyák – Mérgezés-erősítők

Pántok – Mérgezés-erősítők

4-teams.png

3-teams.png

2-teams.png

kampf-1.png

kampf-2.png

kampf-3.png