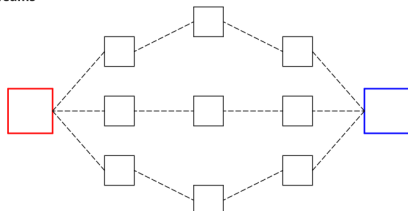


„Rizika“ – žaidimas lauke

2 Teams



Didžiulis taktinis žaidimas lauke.

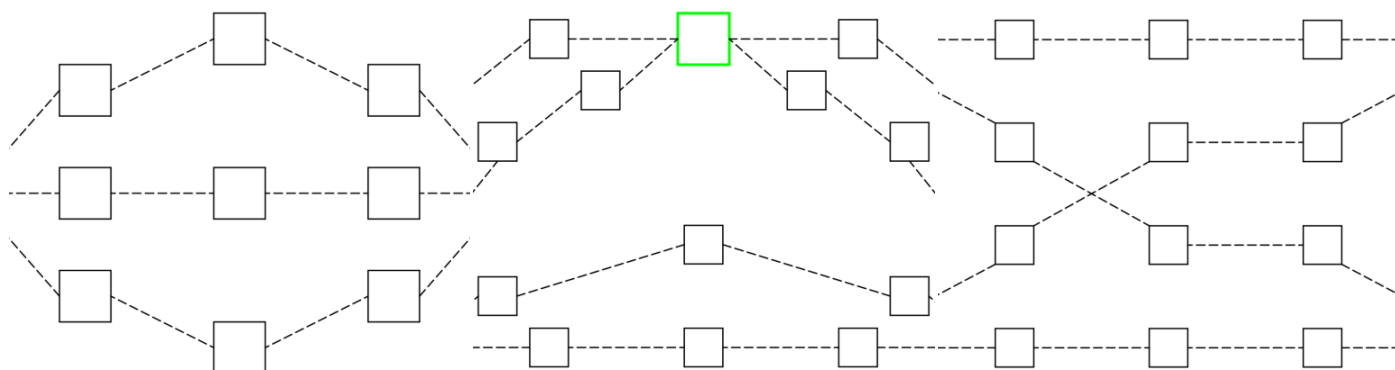
„Rizika“ – žaidimas lauke

Šis lauko žaidimas yra labai įkvėptas kompiuterinio žaidimo „Unreal Tournament 2004“ žaidimo režimo „Onslaught“. Komandos bando įsiveržti į priešininkų bazę keliais keliais. Tam jos turi užimti ir ginti tarpinės bazės kelyje. Šis lauko žaidimas orientuotas į taktinį sumanumą, o ne į greitį.

Struktūra

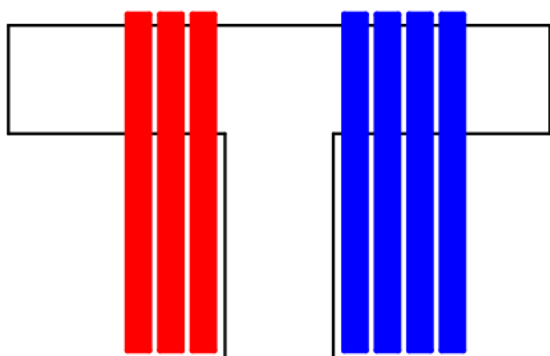
Kiekviena komanda turi bazę, kuri yra sujungta su kitomis bendrosiomis bazėmis trimis atraminiais taškais. Kad žaidimas būtų įdomus, svarbu, jog būtų sunku susidaryti bendrą žaidimo vaizdą. Atstumai tarp atraminių taškų turėtų būti dideli, kad nebūtų galima greitai pereiti iš vieno atraminio taško į kitą. Atraminiai taškai nebūtinai turi būti pažymėti apskritimais. Žaidėjai privalo laikytis takų tarp atraminių taškų. Jie negali judėti per lauką.

Karjeros galimybės



Prieš žaidimo pradžia

Kiekvienas žaidėjas gauna po 2 savo komandos spalvos juosteles. Kiekvienas žaidėjas traukia po vieną „Jass“ kortą. Kiekvienas žaidėjas užima savo bazę.



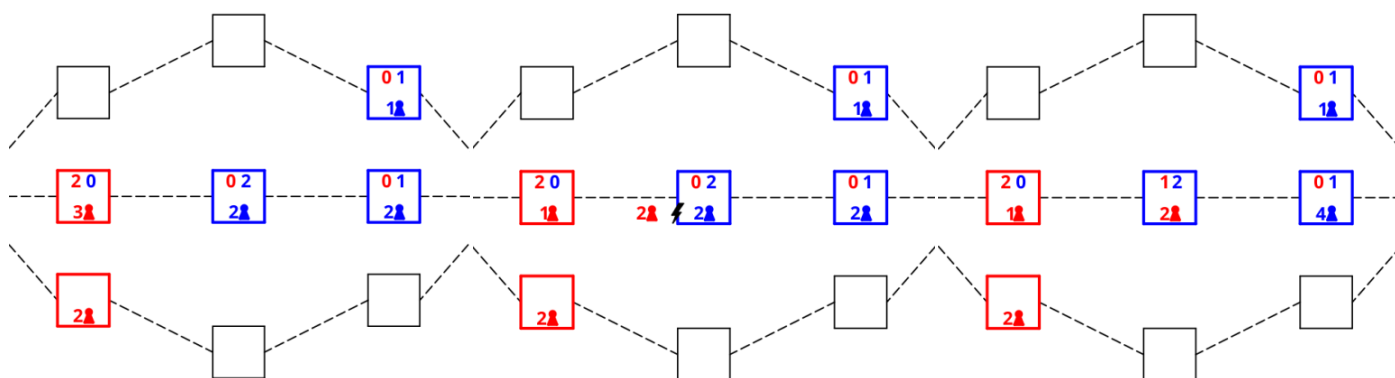
Punktas

Punktas laikomas užimtu, jei jame yra daugiau savo spalvos juostelių. Pavyzdžiui, šis punktas yra užimtas mėlynųjų. Esant lygiam rezultatui, punktas yra neutralus. Tai galioja net ir tuo atveju, jei jame nėra jokių juostelių. Juostelės gali būti pakabintos tik ant bazės, kurią kontroliuoja savo komanda. Juostelės gali būti laisvai perkeliomos tarp kontroliuojamų bazių. Ant jų visada turi likti daugiau savo komandos juostelių nei bendrųjų. Kiekvienas žaidėjas privalo pasilikti po vieną savo juostelę, kad galėtų pažymėti savo komandą.

Kontrolė ir užėmimas

Norint užimti priešų bazę, pirmiausia ją reikia kontroliuoti. Tai reiškia, kad reikia nugalėti gynybą. Kai priešų bazė yra kontroliuojama, prie jos galima pritvirtinti savo vėliavėles. Kai jūsų komanda turi daugiau vėliavėlių, bazė laikoma užimta. Tik užėmus vieną bazę, galima pulti ir kontroliuoti kitą.

Patikrinimo pavyzdys



Kova

Kovos vyksta naudojant „Jass“ kortas. Šias kortas savo komandos nariai gali keistis kaip nori. Sudedami puolėjų ir gynėjų taškai. Laimi ta pusė, kurios taškų suma didesnė. Jei kyla abejonių, žaidžiama „žirklys, akmuo, popierius“.

Pralaimėjusi komanda turi pasitraukti į ankstesnę bazę, prieš galėdama surengti kontrataką. Vos tik prasidėjus kovai, jokie kiti gynėjai ar puolėjai negali prisijungti prie kovos ar netgi įžengti į bazę.

Jei kovos metu puolama bazė, priešininkas nebeturi trauktis atgal. Puolanti komanda laimi iš karto, kai nugalė bazės gynybą.

Galingieji priedai

Už tam tikrą mokestį galima aktyvuoti įvairius „Powerups“.

Žemėlapiu užkrėtimas

Už 2 komandos juostelių išmetimą galima įsigyti kortos užnuodijimą. Jį galima panaudoti bet kuriuo metu. Šiuo „Powerup“ galima užnuodyti priešininko kortą gretimoje bazėje. Priešininkas privalo priimti užkrėtimą ir tuoj pat grįžti į savo bazę. Ten jis privalo išmesti savo kortą ir užkrėtimą bei paimti naują kortą.

Juostelių užkrėtimas

Už 2 kortų išmetimą (galima paimti 2 naujas) galima įsigyti juostelės apsinuodijimą. Juo galima apsinuodyti juostelę gretimoje bazėje. Vienas iš gynėjų turi nedelsdamas nunešti juostelę ir apsinuodijimą į savo bazę ir juos išmesti.

Kortų pirkimas

Išmetus 2 juosteles, galima atpirkti 1 išmestą kortą.

Juostelės pirkimas

Išmetus 2 korteles (galima paimti 2 naujas), galima įsigyti 1 naują komandos juostelę.

Kortelės „Apsinuodijimo“ galių papildai

Juostelių apsinuodijimo galios papildai

4-teams.png

3-teams.png

2-teams.png

kampf-1.png

kampf-2.png

kampf-3.png