

PRZEWODNIK ŁĄCZENIA OBU CZĘŚCI GRY

BOHATEROWIE RIFT IN TIME W ELEMENTAL UPRISING

MOŻESZ UŻYWAĆ WSZYSTKICH BOHATERÓW Z KINGDOM RUSH: RIFT IN TIME W ROZGRYWKACH W ELEMENTAL UPRISING. W TEJ INSTRUKCJI ZNAJDZIESZ DOKŁADNE WSKAZÓWKI ODNOŚNIE WYKORZYSTANIA ICH ZDOLNOŚCI W SCENARIUSZACH ELEMENTAL UPRISING.

ALLERIA SWIFTWIND

DZIKI KOT - DZIKI KOT NIE MOŻE AKTYWOWAĆ KWIATÓW I INNYCH ELEMENTÓW KRAJOBRAZU. WE WSZYSTKICH INNYCH ASPEKTACH DZIAŁA TAK SAMO JAK W RIFT IN TIME.

LIKE THE WIND - PODCZAS DODATKOWEGO RUCHU BOHATEROWIE MOGĄ AKTYWOWAĆ KWIATY I INNE ELEMENTY KRAJOBRAZU. NIE JEST TO PONOWNA AKTYWACJA BOHATERA, WIĘC BRUXA, DEIRDRE I ELORA NIE MOGĄ AKTYWOWAĆ SWOICH SPECJALNYCH ZDOLNOŚCI. SAITAM, NATOMIAST, ZADAJE DODATKOWE OBRAŻENIA NORMALNIE.


ALLERIA NIE MOŻE PORUSZAĆ BOHATERÓW NIENALEŻĄCYCH DO GRACZY (PRZY ZADANIACH DLA BOHATERÓW).

HOCUS POCUS - PODCZAS DODATKOWEGO RUCHU BOHATEROWIE MOGĄ AKTYWOWAĆ KWIATY I INNE ELEMENTY KRAJOBRAZU.

MAGNUS SPELLBANE

NIE JEST TO PONOWNA AKTYWACJA BOHATERA, WIĘC BRUXA, DEIRDRE I ELORA NIE MOGĄ AKTYWOWAĆ SWOICH SPECJALNYCH ZDOLNOŚCI. SAITAM, NATOMIAST, ZADAJE DODATKOWE OBRAŻENIA NORMALNIE.

WE WSZYSTKICH POZOSTAŁYCH PRZYPADKACH BOHATEROWIE RIFT IN TIME DZIAŁAJĄ TAK SAMO W OBU GRACH. ZAŁWAŻCIE, ŻE W ELEMENTAL UPRISING MOŻECIE DOWOLNIE OBRACAĆ WSZYSTKIE ŻETONY OBRAŻEŃ.

KNOWLEDGE IS POWER - MAGNUS NIE MOŻE UŻYWAĆ ZDOLNOŚCI PASYWNEJ ŻADNEGO BOHATERA (PASYWNE ZDOLNOŚCI SĄ OZNACZONE SYMBOLEM ).

VEZ'NAN

SPECJALNE ŻETONY OBRAŻEŃ - GDY HORDA MAJĄCA NA KARCIE 1 LUB WIĘCEJ UNIKATOWYCH ŻETONÓW OBRAŻEŃ VEZ'NANA ZOSTANIE ZNISZCZONA, POŁÓŻ ZAROBIONE KRYSZTAŁY LUB ZŁOTO NA PLANSZY VEZ'NANA. WASZA DRUŻYNA OTRZYMA JE, GDY TYLKO VEZ'NAN ODPOCZNIE. VEZ'NAN NIE MOŻE ATAKOWAĆ ŻADNEGO BOSSA SWOIMI SPECJALNYMI ŻETONAMI OBRAŻEŃ.

LYNN

CURSE OF WEAKENING - ZAMIAST EFEKTÓW STANDARDOWYCH, UMIEŚĆ ZNACZNIK TOTEMU NA ŻETONIE CURSE OF WEAKENING. CURSE OF WEAKENING DEZAKTYWUJE: TARCZE, ZBIOROWE LECZENIE ORAZ ZDOLNOŚCI HORD: ZWINNE I SNAJPERSKIE.

TRYB SOLO

JEŚLI UŻYWASZ BOHATERÓW Z RIFT IN TIME JAKO REZERWOWYCH W ELEMENTAL UPRISING, ZAMIAST PRZEPROWADZANIA ICH ATAKU PODSTAWOWEGO:

- 1 UMIEŚĆ REZERWOWEGO BOHATERA NA DOWOLNYM DOSTĘPNYM POLU.
- 2 PRZESUŃ BOHATERA REZERWOWEGO O 1 POLE ZA KAŻDY PUNKT RUCHU WIDNIEJĄCY NA JEGO PLANSZY. MOŻESZ AKTYWOWAĆ WSZYSTKIE KWIATY I INNE ELEMENTY TERENU.
- 3 ROZPATRZ JEDNĄ JEGO ZDOLNOŚĆ.



PRZEWODNIK ŁĄCZENIA OBU CZĘŚCI GRY

BOHATEROWIE ELEMENTAL UPRISING W RIFT IN TIME

MOŻESZ UŻYWAĆ WSZYSTKICH BOHATERÓW Z ELEMENTAL UPRISING W RIFT IN TIME. PONIŻEJ ZNAJDZIESZ DOKŁADNE WSKAZÓWKI ODNOŚNIE WYKORZYSTANIA ICH ZDOLNOŚCI W SCENARIUSZACH RIFT IN TIME.

PAMIĘTAJ, ŻE W RIFT IN TIME BOHATEROWIE NIE MOGĄ ATAKOWAĆ BOSSÓW ANI PORTALI! DOTYCZY TO WSZYSTKICH ICH ZDOLNOŚCI SPECJALNYCH I ATAKÓW. PONADTO WSZYSTKIE ŻETONY OBRAŻEŃ ZADAWANYCH PRZEZ BOHATERÓW Z ELEMENTAL UPRISING MOGĄ BYĆ OBRACANE.

ALRIC

PIASKOWI WOJOWNICY - NIGDY NIE MOGĄ ATAKOWAĆ KART BOSSÓW ANI PORTALI.

FAUSTUS

LATANIE - LATAJĄCY BOHATEROWIE MOGĄ ZAKOŃCZYĆ SWÓJ RUCH NA KARCIE PORTALU, ALE NIE MOGĄ JEJ ATAKOWAĆ ŻADNYMI ŻETONAMI OBRAŻEŃ.

WIEŻE STARTOWE: UŻYWAJĄC DOWOLNEGO BOHATERA Z ELEMENTAL UPRISING W RIFT IN TIME WEŹCIE 4 RÓŻNE WIEŻE 1. POZIOMU (W GRZE SOLO), 3 RÓŻNE WIEŻE 1. POZIOMU (W GRZE 2-OSOBOWEJ), 2 RÓŻNE WIEŻE 1. POZIOMU (W GRZE 3-OSOBOWEJ) I 1 DOWOLNĄ WIEŻE 1. POZIOMU (W GRZE 4-OSOBOWEJ).

FENIX

LATANIE - LATAJĄCY BOHATEROWIE MOGĄ ZAKOŃCZYĆ SWÓJ RUCH NA KARCIE PORTALU, ALE NIE MOGĄ JEJ ATAKOWAĆ ŻADNYMI ŻETONAMI OBRAŻEŃ.

RING OF FIRE - NIE MOŻNA UŻYWAĆ TEJ ZDOLNOŚCI W RIFT IN TIME.


TRYB SOLO


UŻYWAJĄC BOHATERÓW Z ELEMENTAL UPRISING JAKO REZERWOWYCH W RIFT IN TIME, ZIGNORUJCIE WSZYSTKIE ICH ZDOLNOŚCI. W ZAMIAN PRZEPROWADŹCIE ICH ATAKI ZGODNIE Z PONIŻSZYM OPISEM.

ALRIC: 

BRUXA:  MOŻESZ TAKŻE UMIEŚCIĆ NA DOWOLNEJ HORDZIE SĄSIADUJĄCEJ Z BRUXĄ.


DIERDRE: 

ELORA:  NA POZĄTKU KAŻDEJ KOLEJNEJ RUNDY UMIEŚĆ KOLEJNY NA JUŻ USZKODZONEJ HORDZIE.

SAITAM:  PRZESUŃ SAITAMA O 5 PÓL, KŁADĄC NA KAŻDEJ HORDZIE, NA KTÓRĄ WKROCZYŁ. SAITAM NIE MOŻE WEJŚĆ NA TĘ SAMĄ HORDĘ WIĘCEJ NIŻ RAZ.

RAZZ I RAGS: 

REG'SON: 

FAUSTUS:  PRZESUŃ HORDĘ SĄSIADUJĄCĄ Z FAUSTUSEM NA DOWOLNE PUSTE MIEJSCE NA PLANSZY. NIE MOŻESZ PRZESUWAĆ PORTALI I BOSSÓW. FAUSTUS NIE BLOKUJE RUCHU HORD.

FENIX:  NIE BLOKUJE RUCHU HORD.

