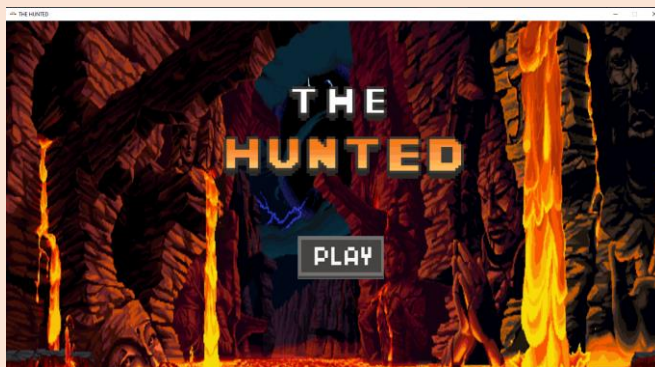


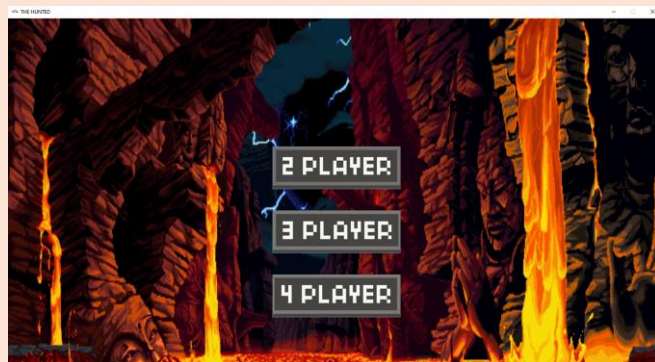
# TUTORIAL

## THE HUNTED

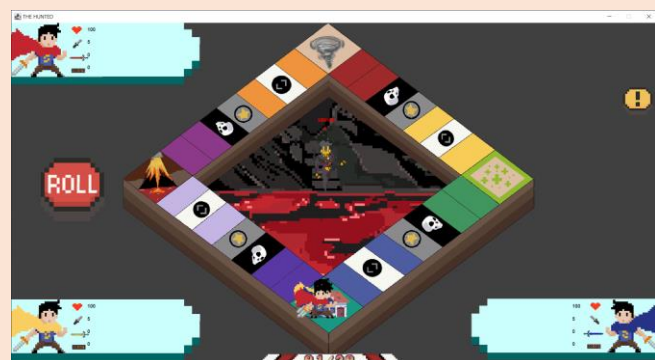
กด **PLAY** เพื่อเริ่มเกม



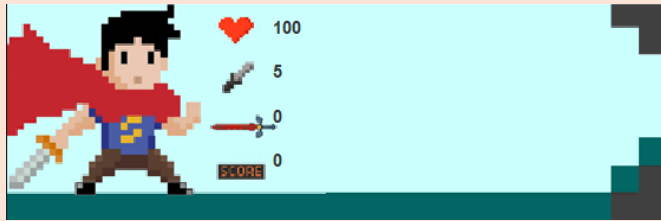
เลือกจำนวน **PLAYER**



หลังจากเลือกจำนวนผู้เล่นแล้วก็จะเริ่มเกม




ส่วนนี้คือ**BAR**ที่เอาไว้แสดง**STATUS**ของผู้เล่นแต่ละคน พลังชีวิตเริ่มต้นคือ100 พลังโจมตีเริ่มต้นคือ 5 ถัดมาคืออาวุธซึ่งเมื่อเริ่มต้นมาจะยังไม่มี และ**SCORE**



ส่วนนี้คือเป็น**BAR**แสดง**ROUND**ปัจจุบัน



กดปุ่ม  เพิ่มดูวิธีการเล่น

กดปุ่ม  เพื่อทอยลูกเต๋า แล้วผู้เล่นจะเดินไปตกตำแหน่งตามที่ลูกเต๋าทอยได้

ถ้าตก  จะลด**HP**ลง20

ถ้าตก  จะได้เลือก2ตัวเลือก คือ



1) ปุ่มซ้าย คือ ได้รับอาวุธ ทำให้พลังโจมตีเพิ่มขึ้น

2) ปุ่มขวา คือ โจมตีบอส จะทำให้ได้**SCORE**เพิ่ม

ถ้าตก



จะสุ่มว่าจะให้ไปตก**BLOCK**ถัดไป หรือว่า**BLOCK**ก่อนหน้า

ถ้าตก



จะต้องหยุดเดิน **1 TURN**

ถ้าตก



จะสุ่มให้ไปตกที่**BLOCK**ทั่วไป ก็คือ**BLOCK**ที่ไม่มี**EFFECT**อะไรเกิดขึ้นกับตัวเอง

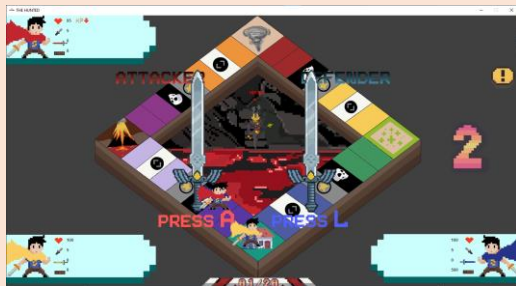
ถ้าตก



จะพ่นพลังชีวิต

## สิ่งที่ควรรู้!!

- เมื่อ**ROUND**ครบ20ก็จะจบเกม ผู้ที่มี**SCORE**มากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ
- บอสจะโจมตีทุกครั้งที่จะเริ่มต้น**ROUND**ใหม่ และพลังโจมตีของบอสก็จะเพิ่มขึ้น1
- ผู้เล่นที่ตายแล้ว จะเกิดใหม่ที่จุดเริ่มต้น คะแนนของผู้เล่นคนนั้นจะลดลงไป50% และจะสูญเสียอาวุธไป
- เมื่อมีผู้เล่นตก**BLOCK**เดียวกัน **ATTACKER**จะโจมตีผู้เล่นที่อยู่ช่องเดียวกันทั้งหมด



ผู้เล่นที่พ่นมาตก(**ATTACKER**) จะได้กดปุ่ม**A**

ผู้เล่นทั้งหมดที่ตกอยู่ก่อนแล้ว(**DEFENDER**) จะต้องกด**L**

ถ้า**ATTACKER**กดครบ35ครั้งก่อน จะฟื้นฟู**HP** 20 หน่วย แต่ถ้า**DEFENDER**กดครบ35ครั้งก่อน **ATTACKER**ก็จะไม่ได้**HEAL**

-ผู้เล่นที่เดิน จะโจมตีผู้เล่นทุกคนที่อยู่ระหว่างทาง โดยจะได้รับ**DAMAGE**เพียง50%ของพลังโจมตีของผู้เล่นที่เดินผ่าน

-เมื่อบอสตายลง ก็จะไม่สามารถโจมตีบอสได้อีก

-ทุกครั้งที่โจมตีผู้เล่นหรือโจมตีบอส จะได้รับ**SCORE**เพิ่มขึ้นทุกครั้ง

เมื่อจบเกมจะแสดงรูปของผู้เล่นที่ชนะ และ**SCORE**ของผู้เล่นคนนั้น

