

ZASADY GRY

TO BARDZO PROSTE, TECHNOMAGU. ZASADY GRY ZOSTAŁY WYJAŚNIONE NA POCZĄTKU TWOJEJ PRZYGODY, PRZECZYTAJ JEDNAK RÓWNIEŻ REGUŁY PRZEDSTAWIONE TUTAJ, ŻEBY TWOJA GRA PRZEBIEGŁA W JAK NAJLEPSZYCH WARUNKACH! NAJPIERW WCIEŁ SIĘ W POSTAĆ, KTÓRĄ BĘDZIESZ ODGRYWAĆ. JEST KONIEC XIX WIEKU. TY JESTEŚ STUDENTEM, KTÓREMU GUSTAW EIFFEL POWIERZYŁ ZADANIE NAŁADOWANIA AKUMULATORA MANY. W TYM CELU MUSISZ ZNALEZĆ W PARYŻU WYSTARCZAJĄCĄ ILOŚĆ ŹRÓDEŁ MANY. CZYTAJ DOKŁADNIE INSTRUKCJE TOWARZYSZĄCE KAŻDEMU KADROWI I UWAGNIE OBSERWUJ ELEMENTY SCENERII. TAK, TAK! CZASAMI SKRYWA ONA MAŁE TAJEMNICE... MIEJ WIĘC OTWARTE OCZY I NIE ULEGAJ POKUSIE PÓJŚCIA NA KĄTOWIZNĘ. ZROBIŁBYŚ TO, SPRAWDZAJĄC Z GÓRY, CO KRYJE KAŻDA Z MOŻLIWOŚCI, KTÓRE PRZEDSTAWIA DANY KADR, LUB POMAGAJĄC LOSOWI, ŻEBY WYGRAĆ WALKĘ. TO SIĘ NAZYWA OSZUKIWANIE, A TY PRZECIEŻ NIE JESTEŚ OSZUSTEM ANI OSZUSTKĄ, PRAWDA? PAMIĘTAJ, ŻE TWOJA PRZYGODA SKOŃCZY SIĘ, GDY TYLKO ZNAJDZIESZ 30 ŹRÓDEŁ MANY, KIEDY TEGO DOKONASZ, OD RAZU IDZ DO 412, ABY, NIESTETY, ZAKOŃCZYĆ GRĘ! TWOJA PRZYGODA MOŻE RÓWNIEŻ ZAKOŃCZYĆ SIĘ W SPOSÓB GWALTOWNY, GDY DOKONASZ ZŁEGO WYBORU LUB GDY ZOSTANIE CI O PUNKTÓW ŻYCIA.



PAMIĘTAJ, BY UZUPEŁNIAĆ NA BIEŻĄCO SWÓJ SPIS CZARÓW NA STRONIE 176, A TAKŻE KARTĘ BOHATERA ZE STRONY 175: ATRYBUTY BOHATERA (MAGIA, TECHNOLOGIA, CHARYZMA, PUNKTY ŻYCIA), LISTĘ ZNALEZIONYCH PRZEDMIOTÓW, A PRZED WSZYSTKIM POZIOM NAŁADOWANIA AKUMULATORA MANY, KTÓRY JEST W CENTRUM TWOJEJ UWAGI. UŻYWAJ OŁÓWKA, GUMKI I SPRYTU! WYTNIJ WZDŁUŻ PRZERYWANEJ LINII ZNAJDUJĄCE SIĘ U DOŁU STRONY KOŁO. NIEBIESKA STRONA

TEGO EZOTERYCZNEGO PRZEDMIOTU REPREZENTUJE KOŁO LOSU UŻYWANE PODCZAS WALKI, A STRONA CZERWONA TO KOMPAS SŁUŻĄCY DO WYTYCZANIA TRASY TWOJEJ WĘDRÓWKI PO PARYŻU, GDY KORZYSTASZ Z MAPY ZE STRONY 172. TO BARDZO CENNY PRZEDMIOT, KTÓREGO DZIAŁANIE JEST WYJAŚNIONE W TRAKCIE TWOJEGO WSTĘPNEGO SZKOLENIA NA UNIWERSYTECIE, WIĘC GO NIE ZGUB! WIEDZ RÓWNIEŻ, ŻE DO WALKI ZAMIAST KOŁA LOSU MOŻESZ UŻYĆ SZEŚCIENNEJ KOSTKI DO GRY. TO SAMO MOŻESZ ZROBIĆ

W PRZYPADKU KOMPASU - GDY CHCESZ SIĘ PRZEMIESZCZAĆ PO TERYTORIUM PARYŻA - PRZYPISUJĄC KAŻDEMU Z SZEŚCIU CEŁÓW WĘDRÓWKI JEDNĄ ZE ŚCIANEK KOSTKI. W PRZYPADKU ROZWIĄZYWANIA ZAGADEK SKŁOWNYCH NALEŻY KORZYSTAĆ ZE WSPÓŁCZESNEGO PODSTAWOWEGO ALFABETU ŁACIŃSKIEGO.

