

Instrukcja i pomoc mechaniczna

**Czcionka/brak napisów:**

Do rozpoczęcia gry konieczne jest rozpakowanie i zainstalowanie czcionki Goodfish znajdującej się w folderze z grą.

**Klawiszologia:**

X – Otworzenie menu/anuluj

C – Zatwierdzenie/przycisk akcji

S – Skradanie

A – Menu talentów

D – Dziennik zadań

Q – Wyrzucenie oswojonego zwierzęcia

**Regeneracja:**

Zregenerować można się za pomocą mikstur lub snu. Spać możesz w karczmie za opłatą.

**System walki:**

System walki polega na coturowym odnawianiu punktów pieśni. Im więcej punktów mamy, tym potężniejsze czary możemy rzucać. Gracz do dyspozycji dostaje 4 żywioły. Każdy żywioł posiada unikalną umiejętność.

*Ziemia* – Powiew wiatru (zwiększa statystyki sojusznika)

*Woda* – Zamraża (uniemożliwia wrogom rzucenie czaru)

*Ogień* – Podpala (zadaje obrażenia co turę)

*Powietrze* – Paraliżuje(uniemożliwia wrogom jakichkolwiek ruchów)

**System Oswajania:**

W grze można oswoić dzikie zwierzęta. Są to: Krukce, Śnieżne krukce, Nietoperze, Arktydy i Muchory. Należy rzucić czar na jedno z tych zwierząt podczas walki i gdy czar trafi, należy odczekać jedną turę.

**Komunikat złapania krukca:**

