

## 1. OGÓLNE ZASADY GRY (FABUŁA)

- 1.1. Niniejsza Instrukcja została stworzona w celu wprowadzenia Użytkownika w świat Gry „Inoichi Runner”.
- 1.2. Fabuła gry toczy się w cesarstwie ciągłych wojen i sporów. Samuraje i Ninja prowadzą ciągle krwawe potyczki, które pochłonęły już niejedno istnienie. W pewnej chwili pojawia się problem z Inoichi - córką przywódcy Jonina, która cierpi na sennowłóctwo. Każdej nocy wstaje i zaczyna podróż przez kresy cesarstwa. Aby nic jej się nie stało, Jonin przydziela swojego najlepszego Ninja do ochrony córki. Księżniczka jest bezpieczna dopóki Ninja usuwa z jej drogi wszystkie przeszkody pozwalając jej bezpieczną wędrówkę przez sen.
- 1.3. Gracz wciela się w postać Ninja, którego zadaniem jest ochrona księżniczki Inoichi podczas jej snu. Obudzenie Inoichi równa się z końcem gry.
- 1.4. Dodatkowym zadaniem Gracza jest zdobywanie Bonusów oraz punktów, które zostały opisane w punkcie 5.
- 1.5. Gra polega na przesuwanie palcem po ekranie, w celu ochrony Inoichi, zwane dalej „Machnięcie mieczem”.

## 2. POSTACIE

- 2.1. Inoichi – córka Jonina, cierpiąca na sennowłóctwo, co noc zaczyna podróż po cesarstwie, nie może się obudzić w czasie gry.
- 2.2. Ninja – postać, w którą wciela się Gracz. Ninja chroni księżniczkę Inoichi podczas jej wędrówki w śnie. Ninja stara się trzymać na innym planie aniżeli Inoichi aby być niewidocznym dla swoich przeciwników. Ninja może występować w 4 pozycjach:
  - a) Idle - ninja stoi i czeka, nie wiedząc co ma co robić w danym momencie;
  - b) Dostok - szybki dostok do danego obiektu;
  - c) Machnięcie mieczem – po dostoku następuje machanie mieczem w celu np. pokonania przeciwnika lub zdobycia bonusu;
  - d) Załamany Ninja – w momencie gdy Inoichi się obudzi.

## 3. PRZECIWNICY NINJA

- 3.1. Samuraj z mieczem – postać pędząca w stronę księżniczki Inoichi która zagraża jej bezpieczeństwu. Dotknięcie księżniczki przez Samuraja powoduje jej przebudzenie.
- 3.2. Samuraj z łukiem – Postać zagrażająca bezpieczeństwu księżniczki Inoichi. Trafienie księżniczki strzałą przez Samuraja powoduje jej przebudzenie.

## 4. PRZESZKODY

- 4.1. Gracz wcielający się w postać Ninja ma do pokonania następujące przeszkody, pojawiające się podczas Gry:
  - a) **Dziura w ziemi** – pokonasz poprzez szybkie ścięcie pobliskiego drzewa, które przykryje dziurę i umożliwi przejście. Ścięcia drzewa dokonasz poprzez 1 ruch palcem.
  - b) **Uskok** - Zmiana niebezpiecznych wysokości poprzez ścięcie pobliskich roślinności przez Ninja, dzięki czemu umożliwi bezpieczne zejście Inoichi. Ścięcia roślinności dokonasz poprzez 1 Machnięcie Mieczem.
  - c) **Brama** - Porośnięta roślinnością brama – Możesz usunąć przeszkodę i zapewnić bezpieczne przejście Inoichi. Usunięcie przeszkody następuje poprzez 2 Machnięcia Mieczem.
  - d) **Strażnik Śpiący** – Samuraj, który czasami przysypia na warcie. W przypadku gdy się przebudzi przestraszy Inoichi. W celu ponownego uspienia Strażnika i zapewnienia bezpiecznego przejścia Inoichi należy Machnąć Mieczem.
  - e) **Strażnik Strzelający** – Samuraj łucznik, który strzela z wierzby. Strzala, która trafi Inoichi spowoduje jej przebudzenie. W celu uniknięcia trafienia strzałą należy ją zniszczyć poprzez 1 Machnięcie Mieczem.
  - f) **Kappa** - Japoński demon gdy śpi jest nieszkodliwy. Dotknięcie go powoduje przebudzenie i skutkuje zakończeniem Gry.
  - g) **Sowa** - Symbol mądrości – gdy śpi jest nieszkodliwa. Dotknięcie jej powoduje przebudzenie i skutkuje zakończeniem Gry.

## 5. BONUSY

- 5.1. Bonusy są to skarby, które można znaleźć w czasie Gry. Gracz musi zbierać napotkane bonusy.
- 5.2. W Grze można zdobyć następujące Bonusy:
  - a) **Gwiazdki** (shurikany) – broń jednorazowego użytku, którą Ninja może niszczyć wszystkich przeciwników oraz przeszkody w promieniu widocznej planszy kilka metrów dalej.
  - b) **Ostłonka** (tarcza) – chroni księżniczkę Inoichi przed przebudzeniem się przy następnym dotknięciu przeszkody bądź przeciwnika. Tarcza po jej wykorzystaniu znika;
  - c) **Monety** – zbieranie Monet jest cenne dla Gracza. Moneta posiada jednakową wartość. Liczba zdobytych Monet sumuje się na koniec Gry. Jedna Moneta posiada realną wartość 0,05 zł. Monety można zdobyć podczas standardowej Gry oraz podczas Misji opisanych w punkcie 7. Zasady zdobywania Monet zostały opisane w Regulaminie Gry „Inoichi Runner”.

## 6. PUNKTY

- 6.1. Gracz zdobywa punkty za pokonywanie przeszkód.
- 6.2. Podsumowanie punktów wyświetla się na zakończenie gry.
- 6.3. Gracz, który w danym miesiącu uzyska najwyższą liczbę punktów uzyska Nagrodę Specjalną, na warunkach opisanych. W Regulaminie Gry „Inoichi Runner”.

## 7. MISJE

- 7.1. Gracz może zdobyć dodatkowe Bonusy podczas Misji.
- 7.2. Lista dostępnych Misji jest w Menu Głównym Gry.
- 7.3. Bonusem podczas Misji mogą być tylko Monety.
- 7.4. Przykładowe Misje zostały opisane na stronie [www.lajtmobile.pl](http://www.lajtmobile.pl).

## 8. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 8.1. Regulamin Gry „Inoichi Runner” dostępny jest na stronie [www.lajtmobile.pl](http://www.lajtmobile.pl) oraz w siedzibie Operatora.