

Level 1, Część 1

Czas: zachód słońca

Co się dzieje: Rogue przedstawia swoją historię - opowiada o tym kim był i jak znalazł się w paragwajskich górach

jaskinia

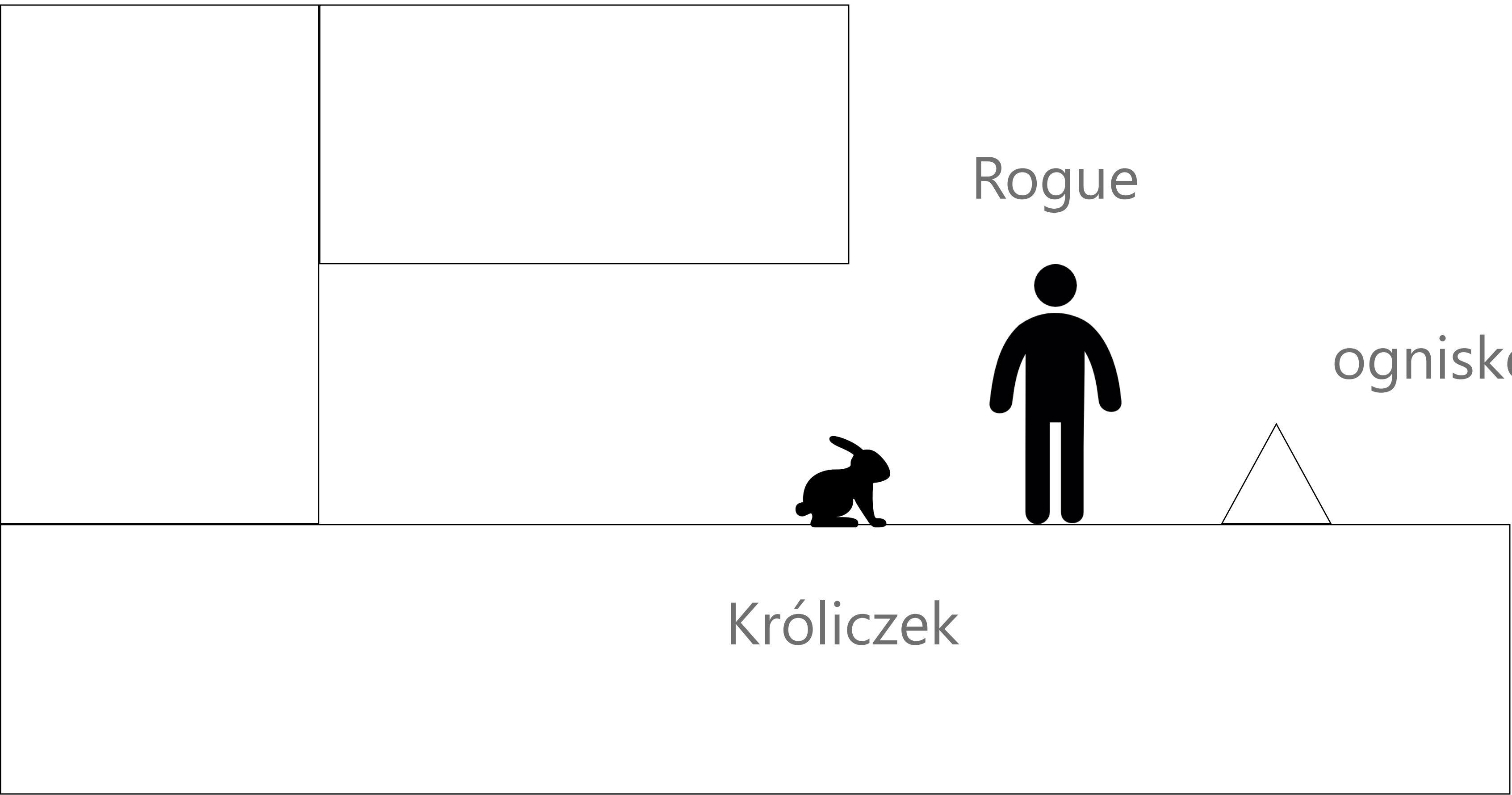


Level 1, Część 2

Czas: zachód słońca

Co się dzieje: Rogue wstaje, podchodzi do niego Króliczek - Rogue opowiada skąd się wziął i ogólnie o ich przyjaźni

jaskinia

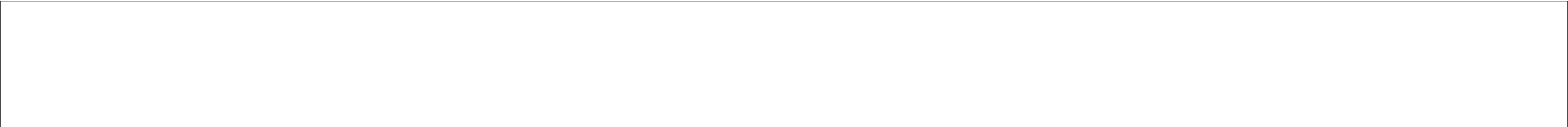
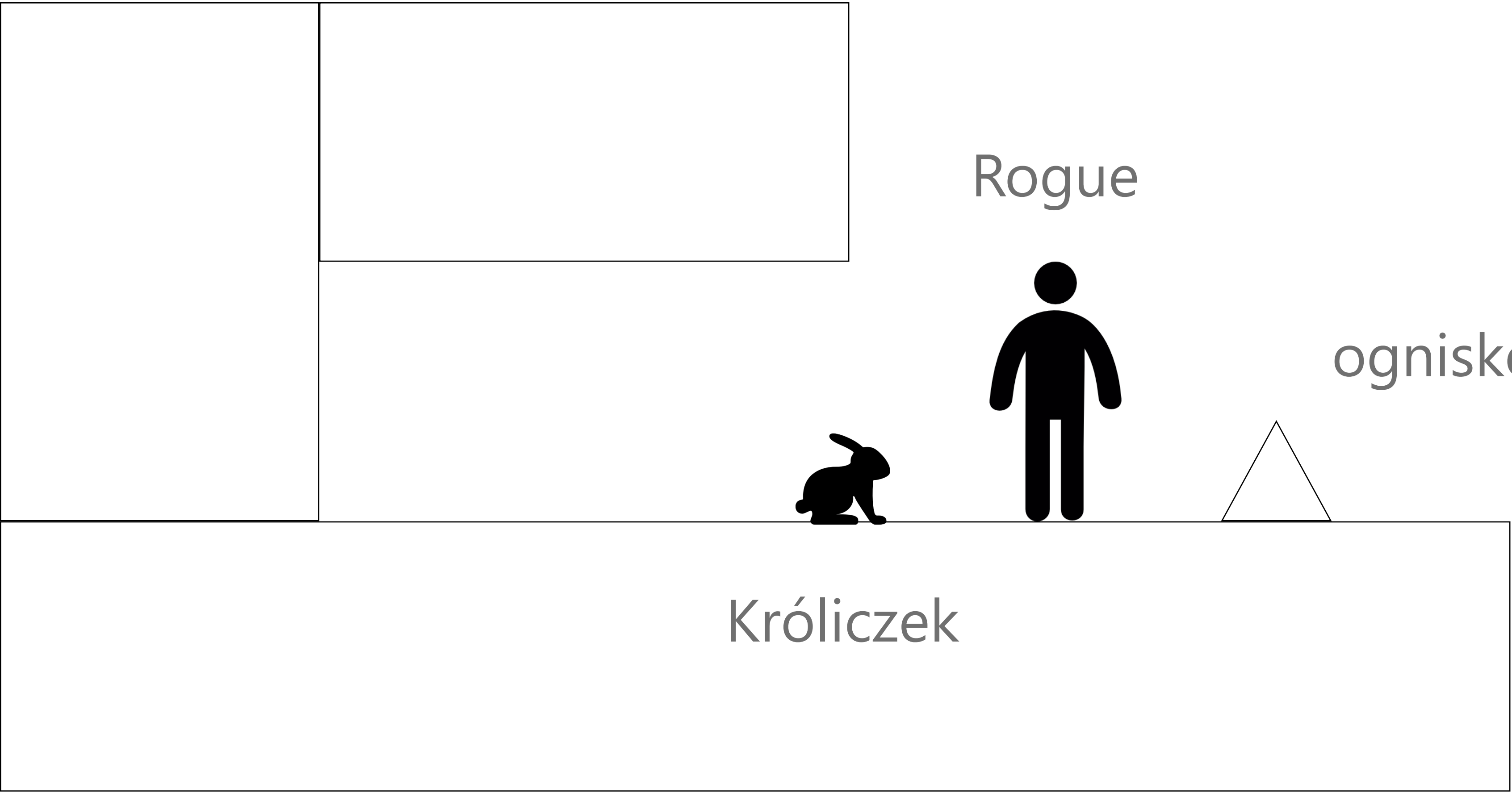


Level 1, Część 3

Czas: zachód słońca

Co się dzieje: Rogue mówi, że fajnie się opowiada, ale nadchodzi noc i muszą się z Króliczkiem wyspać - tutaj gracz może się nauczyć jak odpocząć przy ognisku (sterowanie)

jaskinia

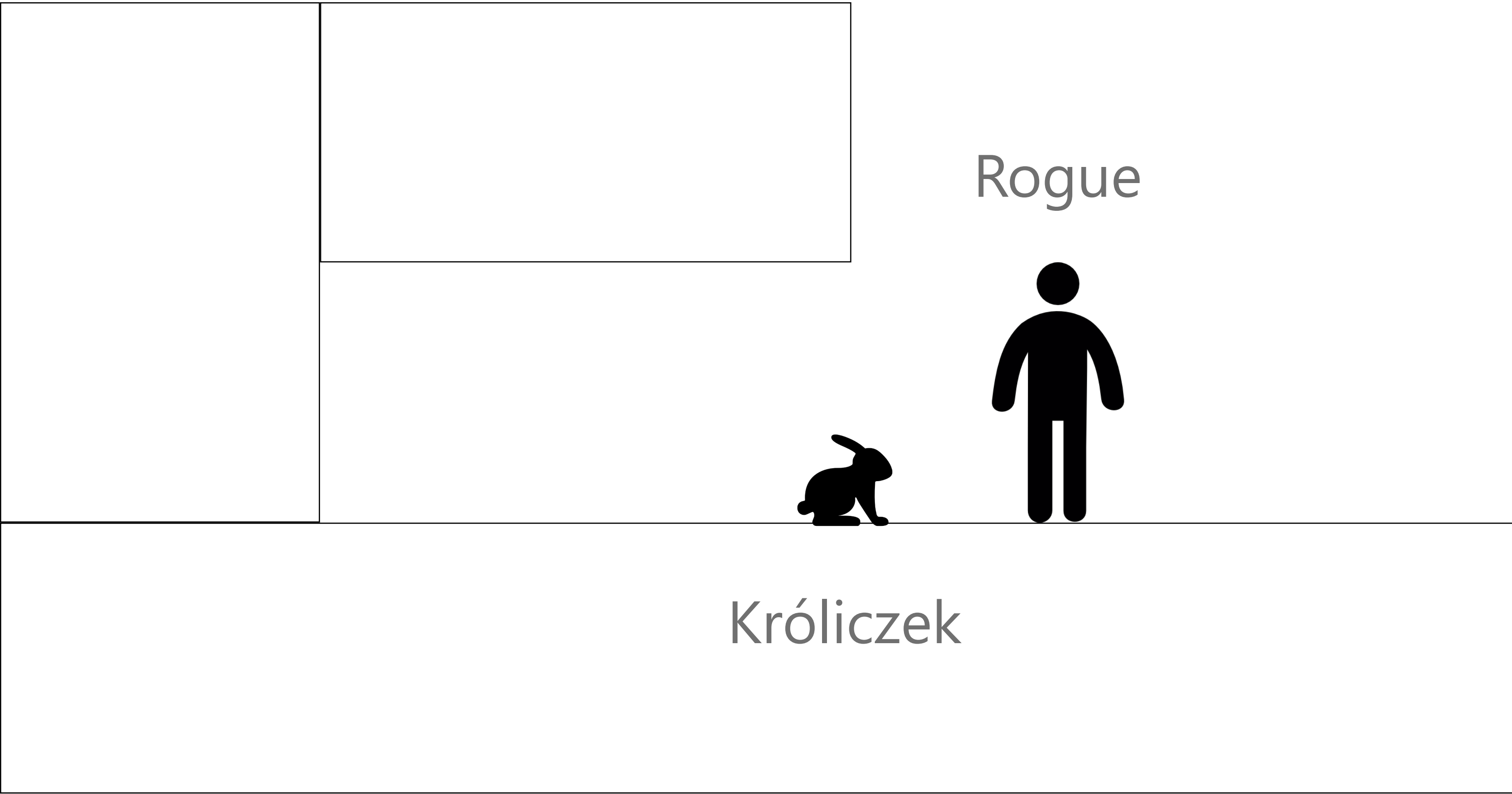


Level 1, Część 4

Czas: poranek

Co się dzieje: Rogue i Króliczek wstają po nocy i ruszają w podróż - Rogue opowiada o tym, że chcą dotrzeć do Serca Gór, gdzie znajduje się wodospad, i jest skarb (ale jeszcze nie wiedzą jaki) itd.

jaskinia



Level 1, Część 5

Czas: dzień

Co się dzieje: Rogue i Króliczek sobie lecą po mapie, gracz w trakcie uczy się interakcji - jak chodzić, skakać, turlać się itd.

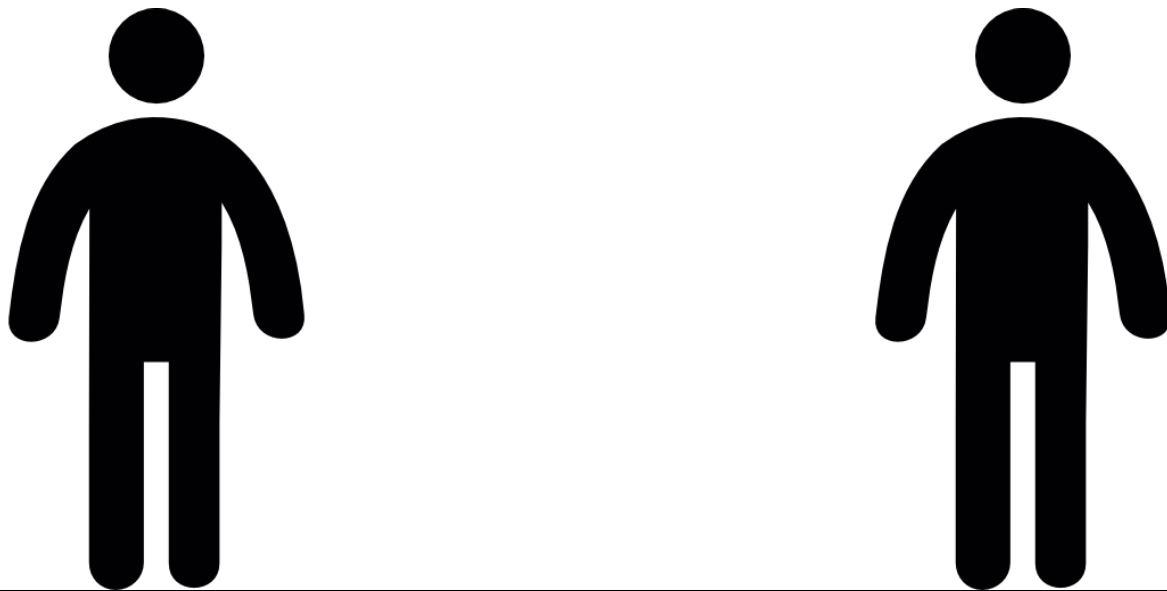


Level 1, Część 6

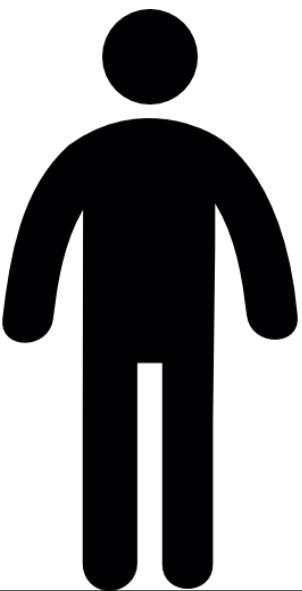
Czas: dzień

Co się dzieje: Rogue i Króliczek napotykają dwóch bandytów - Króliczek jest całkowicie bezbronny, na szczęście umiejętności Rogue pozwalają im wyjść cało z tarapatów; gracz uczy się sterowania w walce

Bandyta Bandyta



Rogue



Króliczek



Level 1, Część 7

Czas: dzień

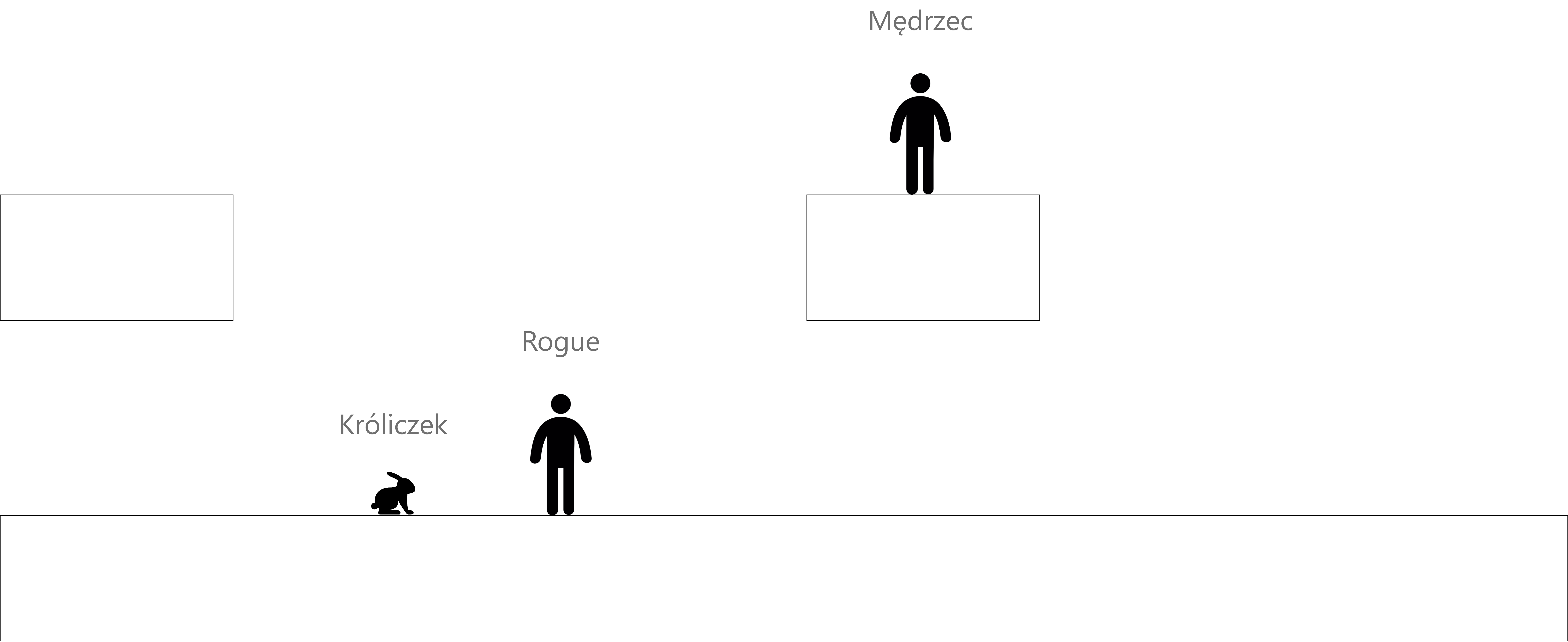
Co się dzieje: Rogue i Króliczek lecą dalej; po drodze napotykają różne yerbkki (ale nie chimarrao, które daje kopa) i itemy, takie jak jedzenie; gracz uczy się jak wykorzystywać itemy



Level 1, Część 8

Czas: dzień

Co się dzieje: Rogue i Króliczek dostrzegają Mędrca - Rogue wyskakuje do niego i po krótkim dialogu otrzymuje też wskazówkę co do tego jak znaleźć rozpoznać pojedyncze krzewy chimarrao i jak zbierać z nich yerbkę, która daje kopa

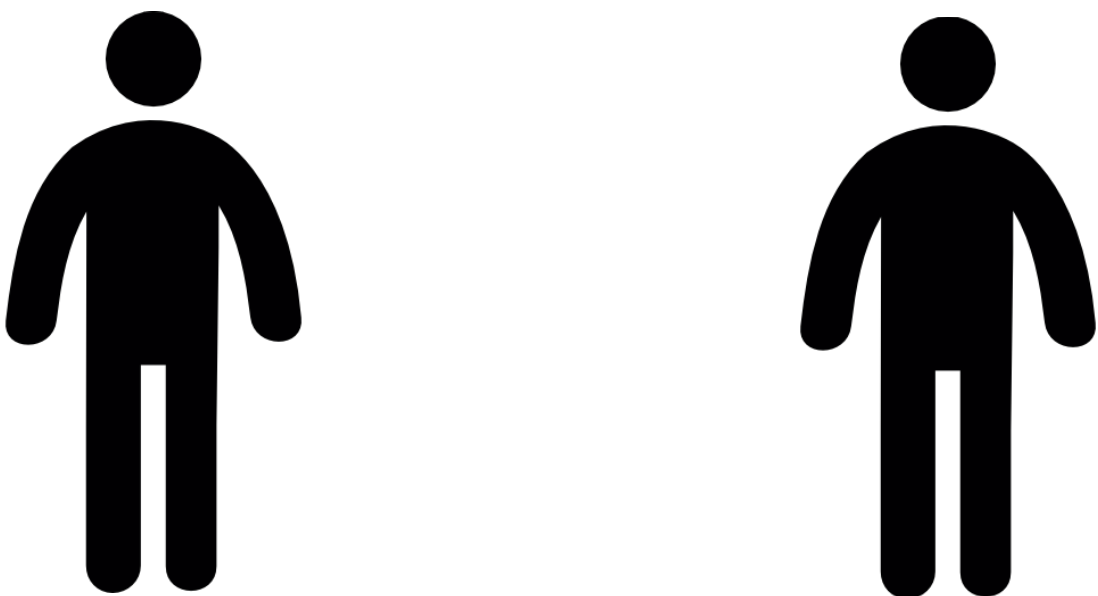


Level 1, Część 9

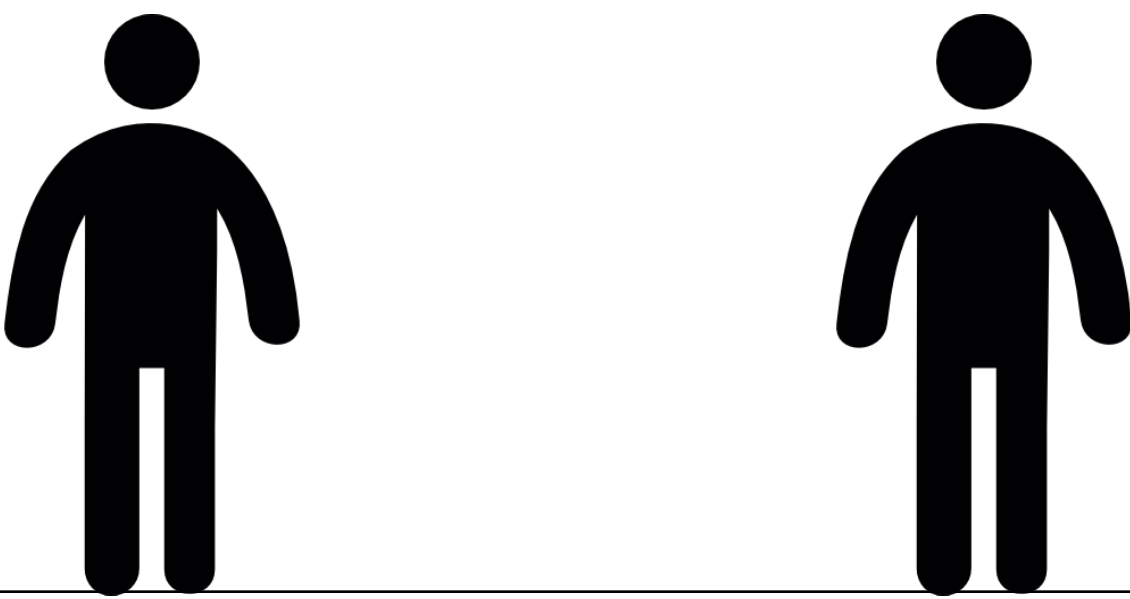
Czas: wieczór

Co się dzieje: Ekipę napada 4 bandytów, tym razem Rogue i Króliczek nie mają szans - zostają pobici i zostawieni na środku drogi; bandyci zabierają od Rogue'a wszystkie itemy oprócz broni (tak mówi honorowa zasada paragwajskich gór)

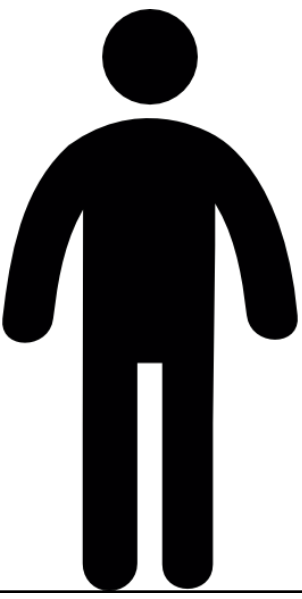
Bandyta Bandyta



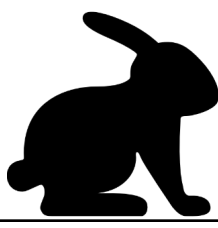
Bandyta Bandyta



Rogue



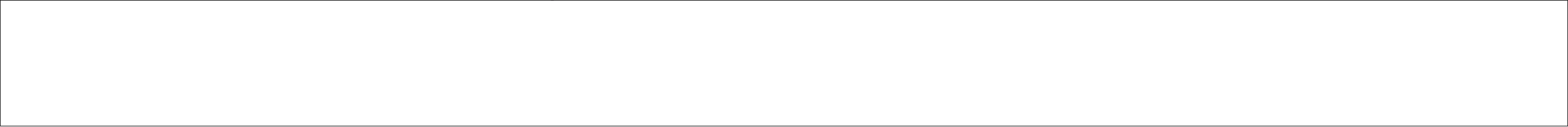
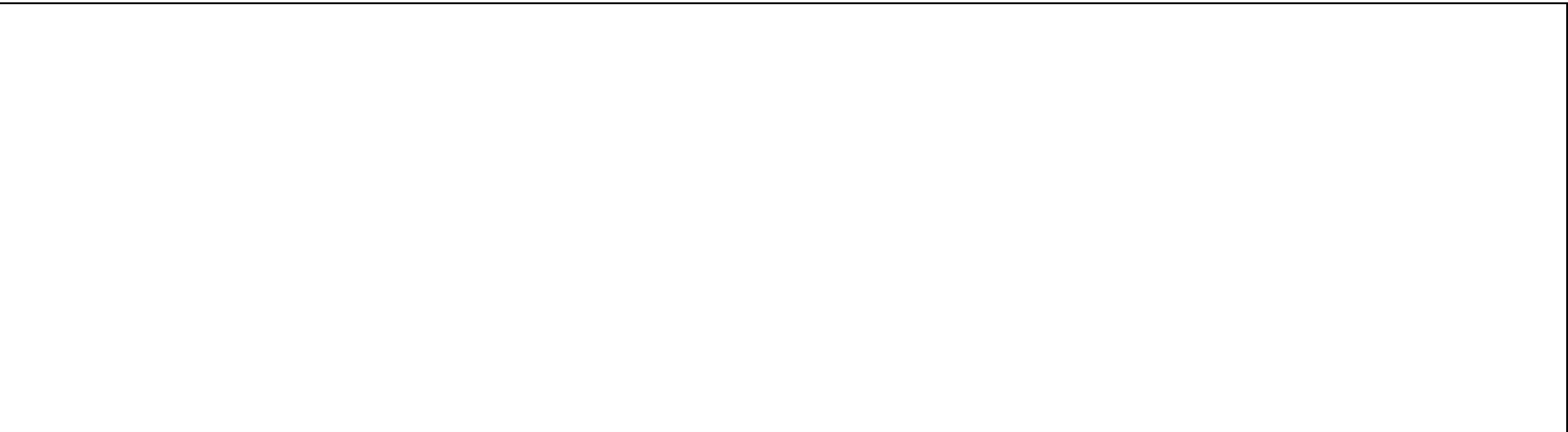
Króliczek



Level 1, Część 10

Czas: poranek

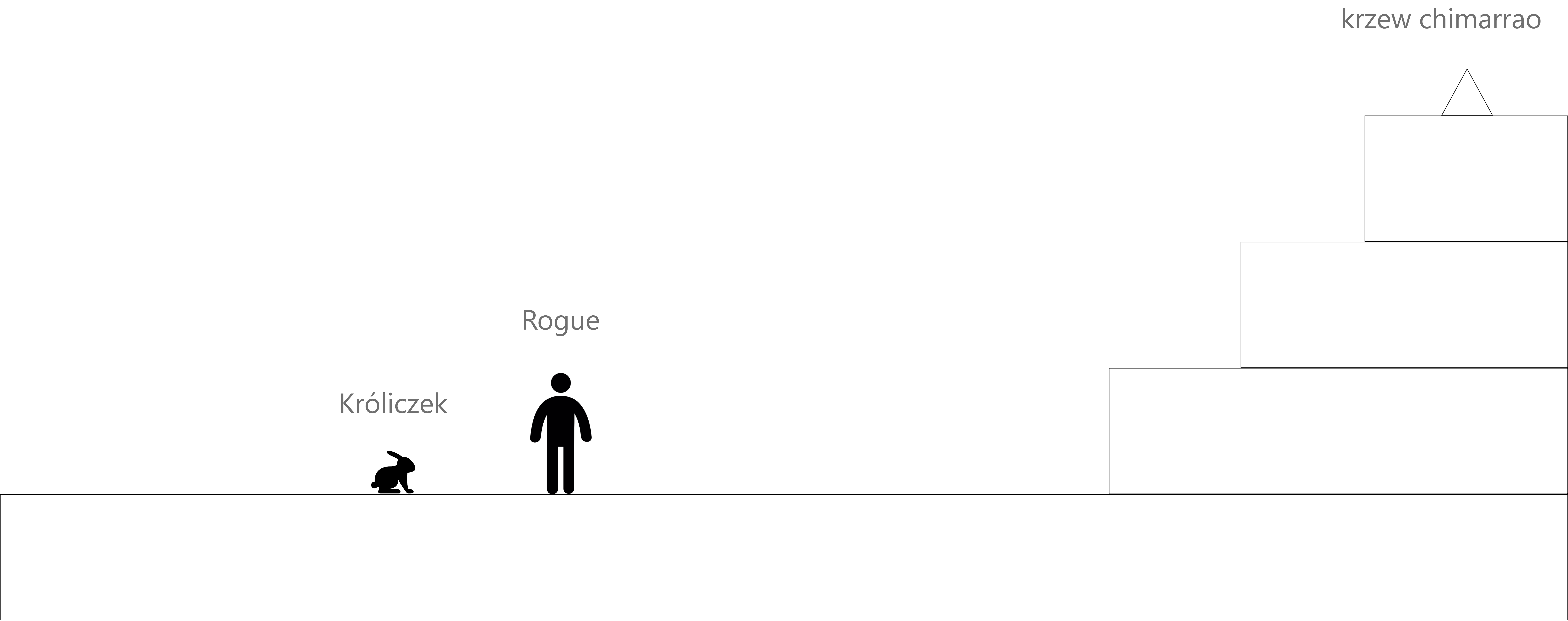
Co się dzieje: Rogue i Króliczek budzą się rano po pobiciu, w bardzo słabym stanie. Rogue postanawia skorzystać z rady Mędrca i poszukać chimarrao, tak aby jak najszybciej odzyskać siły; wyruszają na poszukiwania



Level 1, Część 11

Czas: dzień

Co się dzieje: Rogue i Króliczek lecą po mapie i w pewnym momencie na szczycie skalnych schodów odkrywają krzew chimarrao; Rogue wyskakuje i zbiera tam yerbki, co pozwala mu szybko podbić siłę

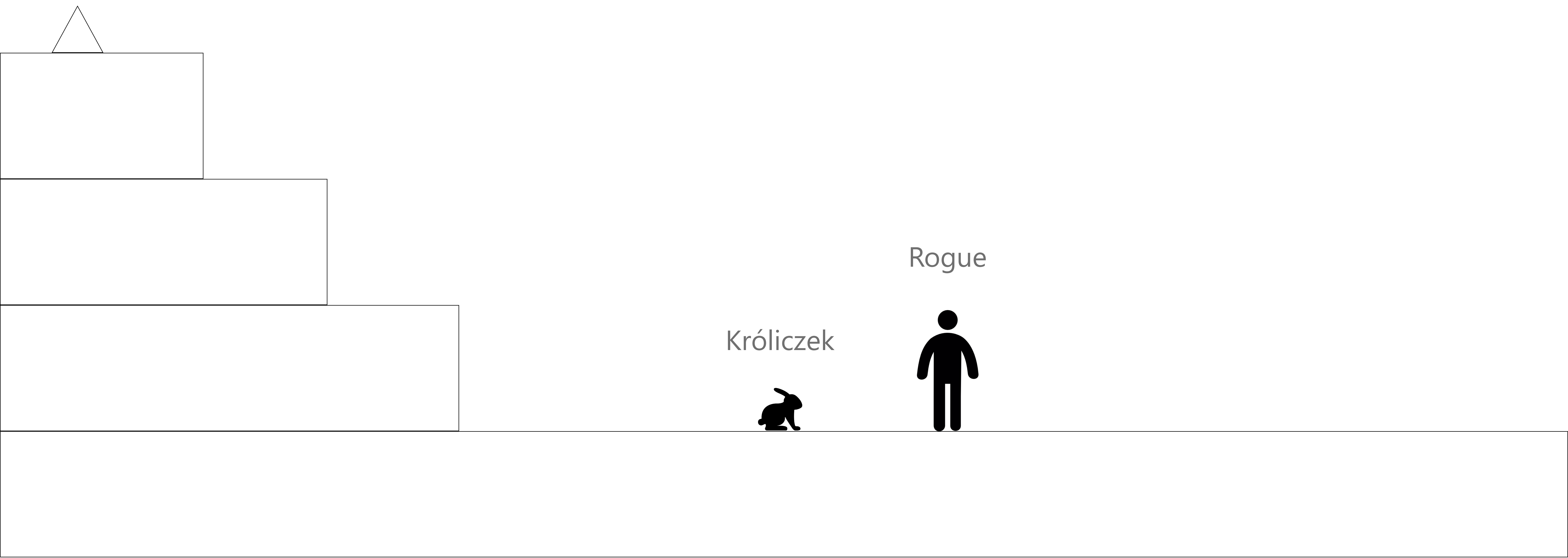


Level 1, Część 12

Czas: dzień

Co się dzieje: Rogue i Króliczek lecą dalej

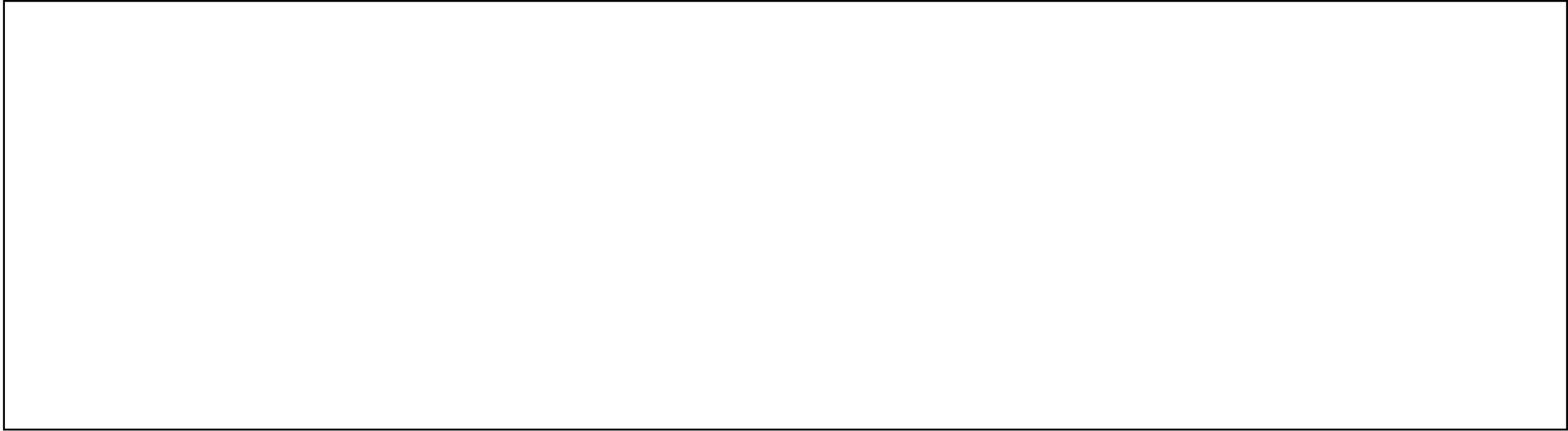
krzew chimarrao



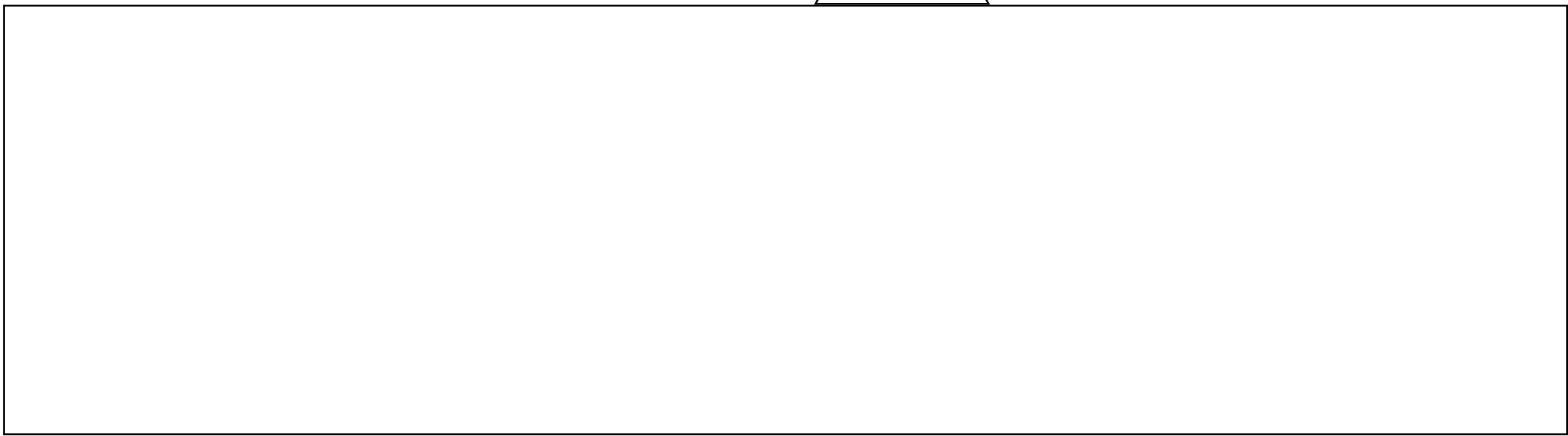
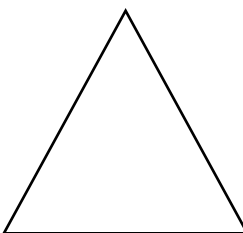
Level 1, Część 13

Czas: wieczór

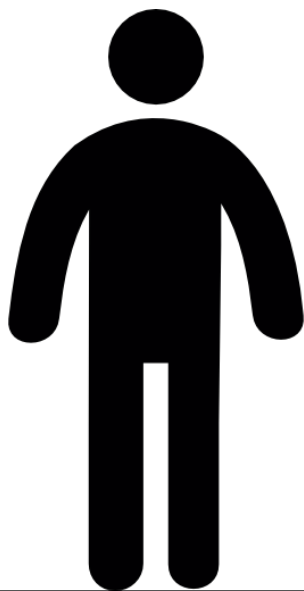
Co się dzieje: Rogue odkrywa dobre miejsce na odpoczynek



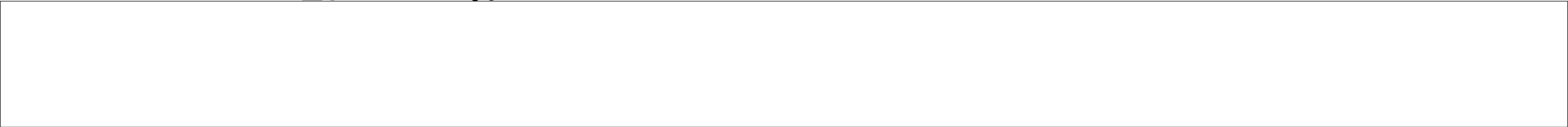
ognisko



Rogue



Króliczek



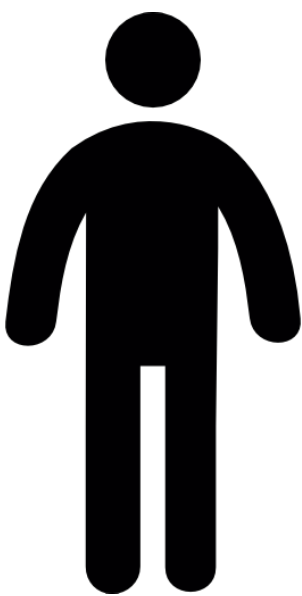
Level 1, Część 14

Czas: noc

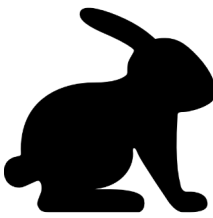
Co się dzieje: Rogue i Króliczek śpią sobie



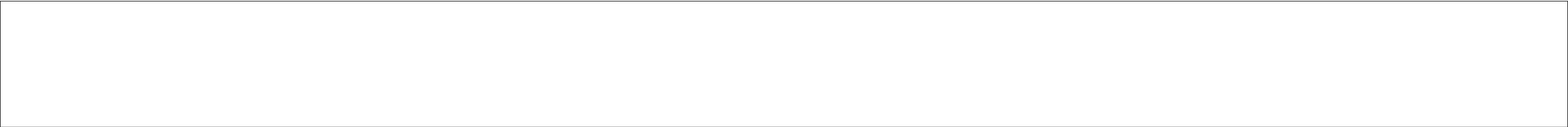
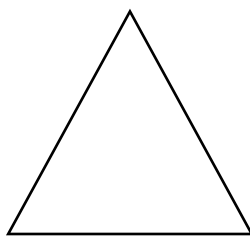
Rogue



Króliczek



ognisko



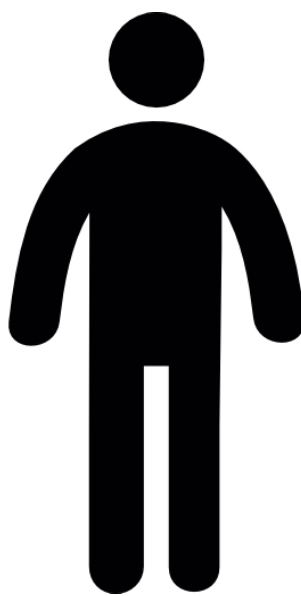
Level 1, Część 15

Czas: poranek

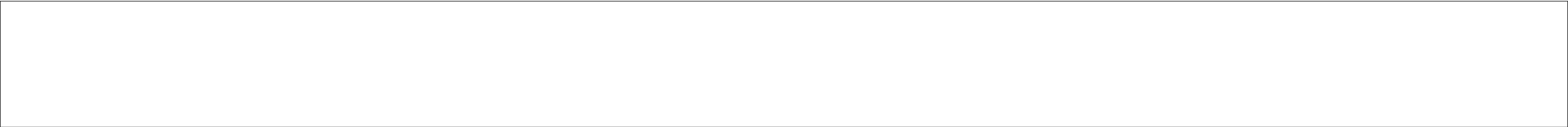
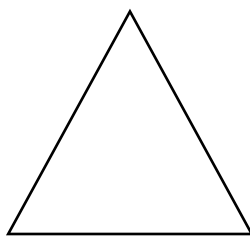
Co się dzieje: Rogue budzi się i dostrzega, że Króliczek zniknął



Rogue

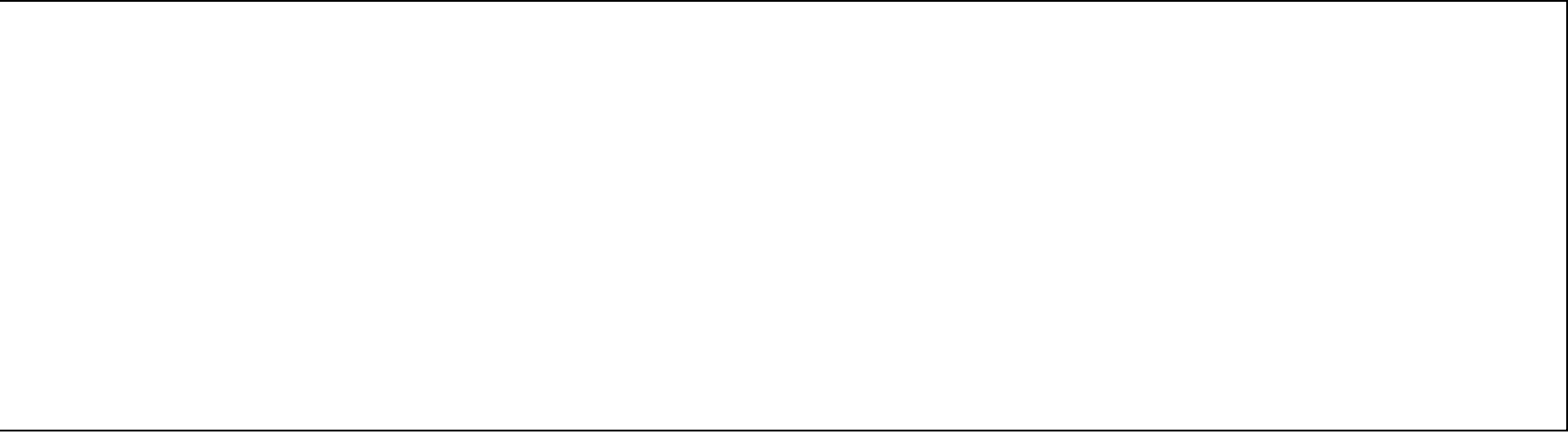


ognisko

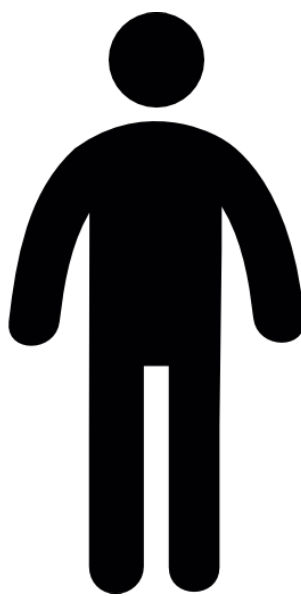


Level 1, Część 16

Koniec poziomu I



Rogue



ognisko

