



Games  
for Windows®



# X BLADES

HANDBUCH  
MANUAL  
MANUEL  
MANUALE



ZUXKEZ  
ENTERTAINMENT AG

[WWW.X-BLADES.COM](http://WWW.X-BLADES.COM)

TopWare  
INTERACTIVE

**!** Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

**Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. **BITTE BEACHTEN** Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



ORDINÄRE  
SPRACHE



ANGST



SEXUELLE  
INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



pegionline.eu

Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

**⚠** A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-meme ou par votre enfant

### **I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### **II. Avertissement sur l'épilepsie**

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

### Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



VIOLENCE



GROS MOTS



PEUR



TENEUR  
SEXUELLE



STUPÉFIANTS



DISCRIMINATION



JEU DE  
HASARD



pegionline.eu

Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

**⚠** **Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame**

**Disturbi dovuti alla fotosensibilità**

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

**Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?**

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone.

La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



VIOLENZA



LINGUAGGIO  
VOLGARE



PAURA



SESSO



DROGA



DISCRIMINAZIONE



GIOCO  
D'AZZARDO



pegionline.eu

Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e [pegionline.eu](http://pegionline.eu)



**⚠ Información importante sobre la salud y la seguridad  
en los videojuegos**

**Ataques epilépticos fotosensibles**

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

**Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

**¿Qué es el sistema PEGI?**

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. **TENGA EN CUENTA** que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



VIOLENCIA



LENGUAJE  
SOEZ



MIEDO



SEXO



DROGAS



DISCRIMINACIÓN



JUEGO  
DE AZAR



pegionline.eu

Para más información, visite <http://www.pegi.info> y [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

## Important Health Warning About Playing Video Games

### Photosensitive Seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; and do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

PEGI ratings and guidance applicable within PEGI markets only.

### What is the PEGI System?

The PEGI age-rating system protects minors from games unsuitable for their particular age group. PLEASE NOTE it is not a guide to gaming difficulty. Comprising two parts, PEGI allows parents and those purchasing games for children to make an informed choice appropriate to the age of the intended player. The first part is an age rating:



The second is icons indicating the type of content in the game. Depending on the game, there may be a number of such icons. The age-rating of the game reflects the intensity of this content. The icons are:



VIOLENCE



BAD LANGUAGE



FEAR



SEXUAL CONTENT



DRUGS



DISCRIMINATION






GAMBLING



pegionline.eu



For further information visit <http://www.pegi.info> and [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

## INHALTSVERZEICHNIS | TABLE OF CONTENTS

 Epilepsiewarnung .....	4
"Das ist nichts für kleine Mädchen..." .....	5
Wie das Abenteuer begann .....	5
Installation   Deinstallation .....	8
Seriennummer   Aktivierung .....	9
Registrierung   Spielstart .....	10
Hauptmenü .....	12
Ein Spiel beginnen   Speichern und Laden .....	15
Steuerung .....	16
Interface .....	17
Statistikbildschirm .....	20
Die wichtigsten Charaktere .....	21
Zauber und Fähigkeiten .....	24
Upgrades und Combos .....	25
Extras .....	28
Hotline & Support .....	29
Anhang A und B - Shortcuts .....	30
 Epilepsy Warning .....	32
"That's not a job for a little girl..." .....	33
Huh? How did this adventure begin? .....	33
Installation   Uninstall .....	36
Serial Number   Activation .....	37
Registration   Starting the game .....	38
Main Menu .....	40
Getting Started   Saving and Loading a Game .....	43
Control .....	44
Interface .....	45
Statistic Screen .....	48
The most important characters .....	49
Spells and Skills .....	52
Upgrades and Combos .....	53
Items .....	55
Technical Support .....	57
Appendix A and B - Xbox 360 Controller, Bindings .....	58
 Avertissement sur l'épilepsie .....	60
"Ce n'est pas un boulot pour une gamine..." .....	61
Alors? Comment cette aventure a-t-elle commencé? .....	61
Installation   Suppression de X-Blades de votre PC .....	64
Numéro de Série   Activation .....	65
Enregistrement   Démarrage du jeu .....	66



## TABLE DES MATIÈRES | TABLE OF CONTENTS

Menu Principal .....	68
Débuter une partie   Sauvegarde et Chargement de parties .....	71
Contrôles .....	72
Interface .....	73
Ecran de statistiques .....	76
Personnages .....	77
Sorts et techniques .....	80
Améliorations - Progrès .....	81
Items .....	83
Support technique .....	85
Appendice A et B .....	86
 Avvertenze importanti .....	88
"Non è un lavoro adatto a una ragazzina..." .....	89
Uh? Com'è iniziata questa avventura .....	89
Installazione   Disinstallazione .....	92
Codice seriale   Attivazione, Registrazione .....	93
Avvio del gioco .....	94
Menu principale .....	96
Avvio di una partita   Salvataggio e caricamento   Comandi .....	98
Interfaccia .....	100
Schermata delle statistiche .....	102
Personaggi .....	103
Incantesimi e abilità .....	105
Potenziamenti .....	106
Oggetti .....	108
Supporto in linea .....	109
Appendice .....	110
 Precauciones para casos de epilepsia .....	112
El juego   Historia .....	113
Instalación   Cómo borrar X-Blades del PC .....	115
Número de serie   Activación   Registro .....	116
Empezar a jugar .....	117
Menú principal .....	119
Cómo empezar una partida   Guardar y cargar una partida .....	121
Controles .....	122
Interfaz .....	123
Personajes .....	125
Mejoras .....	129
Objetos .....	131
Anejo .....	132
Credits .....	134
Warranties .....	136

## **EPILEPSIEWARNUNG**

---

**Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.**

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- oder Videospieles Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten,

### **Schalten Sie das Gerät sofort ab**

und konsultieren Sie Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel erneut spielen.

### **VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG**

- ☞ Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- ☞ Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- ☞ Achten Sie darauf, dass der Raum gut beleuchtet ist.
- ☞ Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospieles eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

## **JUGENDSCHUTZ**

---

Der Jugendschutz von Games for Windows - LIVE ergänzt die Jugendschutzmaßnahmen von Windows Vista®. Einfache, flexible Werkzeuge erlauben Ihnen, zu bestimmen, worauf Ihr Kind Zugriff hat. Weiter Informationen finden Sie auf [www.gamesforwindows.com/live/familysettings](http://www.gamesforwindows.com/live/familysettings).



## „DAS IST NICHTS FÜR MÄDCHEN...“

... höre ich die Leute oft sagen. Damit meinen sie meinen etwas ausgefallenen Job. Ich bin nämlich Schatzjägerin - und ich liebe meine Arbeit! Nicht gerade das, womit Mädchen üblicherweise ihre Zeit verbringen und eines ist klar: zu Hause haben sie auch eine andere Vorstellung davon, was die jüngste Tochter aus ihrem Leben machen sollte. Zum Beispiel heiraten und eine Familie gründen, so wie meine große Schwester. Oder wenigstens einen „anständigen“ Job, wie die Tochter der Nachbarn von gegenüber, die Apothekerin geworden ist. Das sei doch eine saubere Sache, wie sie da adrett hinter dem Tresen steht und so gebildet aussieht. Jedenfalls müssten die Töchter anderer Leute sich nicht mit gefährlichen Gegnern herumschlagen oder die Mächte der Finsternis herausfordern. Und deren Eltern müssten nicht ständig um sie zittern. Jedes Mal, wenn etwas in der Zeitung steht von unerklärlichen Vorgängen in irgendwelchen historischen Tempeln, ernten meine Eltern bereits die mitleidigen Blicke aus der Nachbarschaft. „Als Kind hat diese Ayumi auch nie mit Puppen gespielt“ oder „sie war wilder als jeder Junge im Viertel, wisst ihr noch?“

Tja, schon ein schweres Los für meine Family, aber ich bin nun mal anders als die anderen! Ich kann mir ein „normales“ Leben nicht vorstellen, schon gar nicht mit einem langweiligen Ehemann. Und ich finde jeder sollte das machen, was er am besten kann, oder etwa nicht?

Nun ja, eines weiß ich bestimmt: Die haarsträubenden Details meines aktuellen Abenteuers werde ich beim nächsten Familientreffen lieber für mich behalten.

## WIE DAS ABENTEUER BEGANN?

Ziemlich aufregend, würde ich sagen. Ich war gerade zurück von einem meiner Beutezüge. Außer einem Kristallschädel und diverser anderer Schätze hatte ich noch ein wirklich seltsames Relikt gefunden. Es machte einen irgendwie „unvollständigen“ Eindruck und passte nicht zu den anderen Dingen, die ich gefunden hatte. Ich wusste sofort, dass es damit etwas Besonderes auf sich hatte. Deshalb versuchte ich erst gar nicht, es bei den Händlern zu verkaufen, sondern wartete noch ab. Ich wollte verstehen, was ich da gefunden hatte.

Und ich musste nicht allzu lange auf eine Erklärung warten. Rein zufällig – oder war es gar kein Zufall? – stieß ich bei einem der Händler auf das Gegenstück zu dem Relikt, das ich mit mir führte.



Es war als ob die beiden Teile genau zueinander passten und sobald die Relikte sich berührten, begannen sie quasi miteinander zu verschmelzen, auf eine wirklich bizarre Art und Weise. Was dann geschah war so schauderhaft, dass meine Mom sicher Zustände bekäme, wenn sie davon wüsste. Die Mächte der Finsternis nahmen von dem Raum Besitz. Anders kann man es nicht nennen. Jedoch ließ ich mich nicht einschüchtern und trotzte ihnen... mit Erfolg. Und am Ende formte sich aus dem Relikt so etwas wie eine Karte, die auf der Rückseite eine Inschrift enthielt. Hier eine Abschrift der Legende, die ich damals gleich anfertigte:

Im Anbeginn der Zeit herrschten zwei göttliche Kreaturen ebenbürtig und in friedlicher Eintracht über das Universum. Sie waren Brüder und ihre Herrschaft war gut. Dieses goldene Zeitalter liegt so lange zurück, dass nur die Sonne und die unbeseelte Materie eine Erinnerung daran bewahrt haben.

Diese Ära nahm ein jähes Ende, als die Saat der Zwietracht aufging und einer der Göttlichen nach der Allmacht griff. Der Finstere stürzte die Welt ins Chaos und sein Bruder, der Erleuchtete, setzte alle seine Macht ein, das ursprüngliche Gleichgewicht wiederherzustellen. Schließlich erkannte der Erleuchtete, dass er die duale göttliche Macht in zwei Artefakte bannen und damit auch seine eigene Macht aufgeben musste. Nur so konnte der Finstere aufgehalten und die Zeit des Chaos beendet werden, da beide Gottheiten untrennbar miteinander verbunden sind.

Kein Sterblicher darf es wagen, nach den Artefakten zu suchen, die von den gefallenen Göttern an einem sicheren Ort bewacht werden. Diese Karte darf nicht in unbefugte Hände fallen, denn die göttliche Macht selbst ist an die Artefakte gebunden. Doch wehe dem Frevler, der es wagen sollte, die göttliche Fügung zu stören... Die Artefakte sind durch einen mächtigen Fluch geschützt, welcher Sterblichen die ewige Verdammnis und der Welt die ewige Finsternis bringen wird.

Tja, nun bin ich im Besitz dieser kostbaren Karte und kenne die Legende, die damit verbunden ist. Ganz schön schwere Geschütze, die da aufgeföhren werden, nicht wahr? Die Mächte der Finsternis... ein gefährlicher Fluch... Aber es versteht sich, dass ich mich von diesem Weltuntergangsgerede nicht abschrecken lasse! Im Gegenteil, so etwas fordert mich regelrecht heraus. Wenn die Artefakte so gut geschützt sind, dann müssen sie ja besonders wertvoll und mächtig sein.

Jedenfalls habe ich schon einen guten Plan, wie ich den Tempel finden werde. Nichts und niemand wird mich davon abbringen können!

Na gut, es könnte schon ein wenig gefährlich werden. Aber so eine Karte ist der Traum eines jeden Schatzjägers und ich werde mir dieses Abenteuer nicht entgehen lassen. Und falls sich die Legende als falsch herausstellen sollte... irgendetwas finde ich immer, was ich auf dem Schwarzmarkt vergolden kann. Da mache ich mir keine Sorgen. Aber mein Gefühl sagt mir, dass die Legende nicht zu viel verspricht! Nun wären noch ein paar technische Details zu klären, bevor es losgehen kann, aber solche Fragen sind nicht ganz mein Ding. Kämpfen mit meinen Pistolenklingen? Immer gerne! Aber trockene Beschreibungen von Spielmenüs und Steuerung? Nein Danke! Also nichts für ungut... Wir hören uns in ein paar Kapiteln wieder! Versprochen!

Hey, könnte das mal jemand übernehmen und ein paar Worte über die nötigen Formalitäten verlieren?

## **SYSTEMVORAUSSETZUNGEN**

### **Minimal:**

Windows XP mit Service Pack 2 oder Windows Vista  
Pentium 4 2.0 GHz Prozessor oder gleichwertig mit 512 MB RAM;  
DirectX™ kompatible 3D Grafikkarte mit Shader 2.0 Unterstützung  
(ATI Radeon x1650 256 MB oder nVidia GeForce 7600 256 MB)  
5 GB freie Festplattenkapazität; DirectX 9.0c; Tastatur; Maus  
Internetverbindung

### **Empfohlen:**

Windows XP mit Service Pack 2 oder Windows Vista  
Pentium 4 3.0 GHz Prozessor oder gleichwertig mit 1024 MB RAM;  
DirectX™ kompatible 3D Grafikkarte (Shader 3.0 Unterstützung)  
(ATI Radeon x3800 512 MB oder nVidia GeForce 8800 512 MB)  
5 GB freie Festplattenkapazität; DirectX 9.0c; Tastatur; Maus  
oder Xbox 360® Controller für Windows  
Internetverbindung (erforderlich für Online-Aktivierung; zum  
Ablauf der telefonischen Aktivierung lesen Sie  
bitte das Kapitel "Aktivierung")



## INSTALLATION

---

Legen Sie zunächst den Datenträger in das dafür vorgesehene Laufwerk. Sollte die Autorun-Funktion Ihres Laufwerks aktiviert sein, wird das Autostart-Menü auf Ihrem Bildschirm erscheinen. Sollte die Autorun-Funktion des Laufwerkes deaktiviert sein, öffnen Sie den Arbeitsplatz auf Ihrem Windows-Desktop und wählen Sie das entsprechende Laufwerk aus. Ein Doppelklick auf die Datei „**Autorun.exe**“ ruft das Menü auf. Mit einem Klick auf „**Installieren**“ starten Sie das Installationsprogramm.

Die Installation erfordert mindestens 5 GB freie Festplattenkapazität. Bei dieser Angabe handelt es sich nur um die reinen Programmdateien. Für selbst erstellte Dateien, wie zum Beispiel Spielstände oder Screenshots, benötigen Sie weiteren Speicherplatz. Es empfiehlt sich daher, auf der Installationspartition eine freie Festplattenkapazität von mindestens sechs oder mehr GB zur Verfügung zu haben, zumal das Betriebssystem ebenfalls freien Speicherplatz für Auslagerungsdateien benötigt.

Sofern Sie über Windows XP als Betriebssystem verfügen, wird nach erfolgreicher Installation automatisch ein Desktop-Symbol und ein Quicklaunch-Symbol in der Taskleiste generiert. Im Falle von Windows Vista können Sie den Spiele Explorer zum Spielstart nutzen.

Nach einem Klick auf „**Beenden**“ schließt sich das Autorun-Menü und der **Game Launcher** wird automatisch gestartet.

## DEINSTALLATION

---

Um „**X-Blades**“ von Ihrer Festplatte zu entfernen, klicken Sie auf den Start-Button, und anschließend auf **Einstellungen - Systemsteuerung - Software**.

Wählen Sie über „**Programme ändern oder entfernen**“ „**X-Blades**“ an und klicken Sie auf „**Entfernen**“, um das Spiel von Ihrer Festplatte zu löschen. In der folgenden Dialogbox können Sie abschließend entscheiden, ob Sie auch alle Spielstände und persönlichen Einstellungen unwiderruflich löschen möchten.

## **SERIENNUMMER**

---

Beim ersten Spielstart werden Sie aufgefordert, Ihre Seriennummer einzugeben. Die Eingabe der 16-stelligen Seriennummer ist zwingend erforderlich. Ihre persönliche Seriennummer ist unter dem Datenträger auf einem Sticker abgedruckt. Bitte geben Sie die Nummer fortlaufend ein. Groß- und Kleinschreibung spielen hierbei keine Rolle. Ist die Nummer akzeptiert worden, wird sie erst wieder bei einer Neuinstallation benötigt.

## **AKTIVIERUNG**

---

Damit Sie **X-Blades** in vollem Umfang spielen können, ist eine zusätzliche Aktivierung erforderlich. Hierfür gibt es zwei Möglichkeiten:

### **DIE ONLINE-AKTIVIERUNG ÜBER DAS INTERNET**

Wir empfehlen diese Variante, da die Aktivierung online am schnellsten durchzuführen ist. Wenn Sie die Software nach dem Programmstart und der Eingabe der Seriennummer auffordert, das Produkt zu aktivieren, klicken Sie einfach auf „**Aktivieren**“. Das Programm stellt nun die Verbindung zum Aktivierungsserver her und führt die Aktivierung selbständig innerhalb weniger Sekunden durch. Eine bestehende Internetverbindung ist hierfür Voraussetzung.

### **TELEFONISCHE AKTIVIERUNG**

Falls Sie nicht über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie die Aktivierung auch telefonisch durchführen. Wählen Sie hierzu die Option „**Aktivierung via Telefon**“ aus. Daraufhin wird Ihnen ein 16-stelliger Aktivierungscode angezeigt. Bitte rufen Sie die untenstehende Nummer(n) an und halten Sie Ihren Aktivierungscode bereit.

**Deutschland: 01805 - 8679273 (TopWare)**

**Aus dem Ausland: +49(0)721-91510500**

**Hinweis:** Diese Hotline ist ausschließlich für die Produktaktivierung zuständig. Bei technischen oder inhaltlichen Fragen zum Spiel wenden Sie sich bitte an den technischen Support. Falls Sie das Produkt nicht sofort aktivieren möchten, ist dies auch später möglich. Bis zur Aktivierung läuft die Software im Demo-Modus.



## REGISTRIERUNG

Die Registrierung ist freiwillig und bietet einige entscheidende Vorteile. Als registrierter Nutzer erhalten Sie Zugang zu verschiedenen Extramaterialien. Weiterhin werden Sie auf Wunsch über sämtliche Produktaktualisierungen und Neuerungen per E-Mail informiert. Hierzu benötigen Sie eine Internetverbindung sowie eine gültige E-Mail Adresse.

Klicken Sie im Game-Launcher auf „**Registrieren**“, um die Registrierung vorzunehmen. Selbstverständlich können Sie die Registrierung auch gleichzeitig mit der Aktivierung durchführen. Nach durchgeführter Registrierung erhalten Sie umgehend eine E-Mail mit der Registrierungsbestätigung und einem Link zum Downloadbereich.

## SPIELSTART

Wählen Sie zunächst die gewünschte Sprache.

Falls Sie keine individuellen Einstellungen vornehmen möchten, starten Sie das Spiel. Andernfalls haben Sie die Möglichkeit, vor dem eigentlichen Spielstart Grafikqualität und Soundoptionen festzulegen.

Wählen Sie die optimale Auflösung entsprechend den Möglichkeiten Ihrer Grafikkarte. Falls das Spiel zu langsam läuft, ist es ratsam, zunächst fortgeschrittene Grafikeinstellungen wie Antialiasing, Auto-Exposure und Parallax, die hohe Hardwareanforderungen stellen, zu deaktivieren. Ergänzend können Sie die Auflösung verringern, allerdings sollten Sie beachten, dass sich dadurch insbesondere bei LCDs die Bildqualität enorm verschlechtern kann.



Zudem ist es möglich, „**X-Blades**“ durch Setzen des entsprechenden Häkchens in einem separaten Fenstermodus zu starten. Weitere Grafikeinstellungen können auch direkt im Spiel unter „**Optionen**“ vorgenommen werden.

**Gamma:** Falls das Bild auf dem Monitor zu dunkel oder zu hell erscheint, können Sie die Intensität der Farben und damit die Helligkeit des Bildes mit Hilfe der Gamma Korrektur regulieren. Beachten Sie, dass sich die Änderungen nicht auf den Fenstermodus auswirken.

**Grafikqualität:** Hier stellen Sie die allgemeine Grafikqualität in Abhängigkeit von den Möglichkeiten Ihrer Grafikkarte ein. Falls Ihr Computer den minimalen Systemanforderungen genügt, wählen Sie "minimal" oder „niedrig“. Falls Ihr Computer den empfohlenen Systemanforderungen entspricht bzw. diese übertrifft, wählen Sie "mittel", "hoch" oder „maximal“. Weiterhin haben Sie die Möglichkeit, benutzerdefinierte Einzeleinstellungen über folgende Optionen zu wählen:

**Antialiasing:** Diese Technik umschreibt den Berechnungsaufwand zur Kanten glättung von Objekten. Falls das Spiel zu langsam läuft, wählen Sie eine niedrigere Stufe oder deaktivieren Sie die Option.

**Anisotropy:** Je höher dieser Wert, desto besser die Qualität der Texturen auf Oberflächen. Falls das Spiel zu langsam läuft, wählen Sie eine niedrigere Stufe oder deaktivieren Sie die Option.

**Texturqualität:** Hier handelt es sich um eine weitere Möglichkeit, die Darstellungsqualität der Texturen zu beeinflussen. Mögliche Stufen sind niedrig, mittel und hoch. Bei Grafikkarten mit einer Leistung von 512 MB, empfiehlt sich die Einstellung „hoch“. Bei Grafikkarten mit einer Leistung von 256 MB, empfiehlt sich die Einstellung „mittel“. Verfügen Sie über eine Grafikkarte mit weniger als 256 MB, empfiehlt sich die Einstellung „niedrig“. Am schnellsten läuft „X-Blades“ in der niedrigsten Einstellung, jedoch auf Kosten der grafischen Qualität.

Folgende Grafikeinstellungen können Sie durch Häkchen aktivieren, wobei auch hier gilt, dass die Einstellung den Möglichkeiten Ihrer Grafikkarte entsprechen sollte:

**HDR (High Dynamic Range):** Diese Option erhöht die Grafikqualität und ermöglicht eine ganze Reihe visueller Effekte, wie zum Beispiel die Spiegelung von Lichtquellen auf unterschiedlichen Oberflächen. HDR steht auf allen unterstützten Grafikkarten zur Verfügung (beachten Sie hierzu die minimalen Systemvoraussetzungen). Bei leistungsschwachen Grafikkarten kann die Aktivierung dieser Option allerdings zu einer Verlangsamung des Spielablaufs führen.

**Auto-Exposure / Adaption:** Diese Option ist nur verfügbar, falls HDR aktiviert ist. Sie sorgt für zusätzliche optische Effekte. HDR steht auf allen unterstützten Grafikkarten zur Verfügung.



**Bump:** Diese Option erzeugt den Eindruck von realistischeren Oberflächen. Falls das Spiel zu langsam läuft, empfehlen wir, die Option „Bump“ abzuschalten.

**Parallax:** Falls Sie Parallax aktivieren, wird der Eindruck realistischer Oberflächen gesteigert. Die Option ist nur verfügbar, falls Sie die Option „Bump“ aktiviert haben. Falls das Spiel zu langsam läuft, empfehlen wir, „Parallax“ zu deaktivieren.

Weiterhin haben Sie die Möglichkeit, den Sound zu regulieren.

## UPDATES PRÜFEN

„**X-Blades**“ unterstützt die automatische Suche nach Updates über das Internet. Über den Button „Updates prüfen“ gelangen Sie zu einer Liste der verfügbaren Updates. Die Schaltfläche „Download Updates“ wird das gewählte Update auf Ihr System herunterladen und die Installation automatisch ausführen.

Aktivieren Sie die Option „Automatische Suche nach Updates“, um bei jedem Spielstart automatisch die Verfügbarkeit neuer Updates zu prüfen.

Falls Sie mit den Grundeinstellungen zufrieden sind, klicken Sie auf „Spiel starten“. Zum Beenden von „**X-Blades**“ klicken Sie auf „Beenden“.

## HAUPTMENÜ

---

**SPIEL FORTSETZEN:** So gelangen Sie am schnellsten zu Ihrem zuletzt beendeten Spiel.

**NEUES SPIEL:** Mit diesem Menüpunkt starten Sie ein neues Spiel und wählen zunächst zwischen drei Schwierigkeitsgraden: „leicht“, „mittel“ oder „schwer“. Nach erstmaligem Durchspielen steht ein Profimodus zur Verfügung.

**SPIEL LADEN:** Über diesen Menüpunkt gelangen Sie zu Ihren gespeicherten Spielständen.

**OPTIONEN:** Über diesen Menüpunkt gelangen Sie zu den allgemeinen Einstellungen. Hier werden Sie u. a. „Parallax“ und „Dynamisches Licht“ Optionen wiederfinden, die Sie bereits vor dem eigentlichen Spielstart auch einstellen konnten. Jedoch erreichen Sie diesen Bildschirm jederzeit aus dem laufenden Spiel heraus.

Folgende Einstellungen können Sie hier vornehmen:

**Blut darstellen:** Hier stellen Sie ein, ob während der Kämpfe Blut sichtbar sein soll.

**Texturqualität:** Hier können Sie die Darstellungsqualität der Texturen in drei Stufen einstellen. Bei leistungsschwachen Rechnern empfiehlt es sich, diesen Wert herabzusetzen.

**HDR:** High Dynamic Range bewirkt spektakuläre Lichteffekte, ist jedoch für leistungsschwache Grafikkarten nicht zu empfehlen.

**Parallax:** Falls Sie Parallax aktivieren, wird der Eindruck realistischer Oberflächen gesteigert.

**Dynamisches Licht:** Falls Sie Dynamisches Licht aktivieren verbessert sich auch hierdurch die Darstellung des Spieles.

Folgende Einstellungen sind stufenweise regelbar:

Helligkeit, Lautstärke Sound, Lautstärke Musik, Lautstärke Sprachausgabe

Zusätzlich zu diesen allgemeinen Optionen können Sie im Bereich der Spielbedien-  
ung individuelle Einstellungen vornehmen.

## STEUERUNG

Zusätzlich zur Maus kann das Spiel über den Xbox 360® Controller für Windows gesteuert werden. Dieser Menüpunkt ermöglicht es Ihnen, durch **Umkehren der X-Achse** bzw. **Y-Achse** und die Kameraführung Ihren persönlichen Vorlieben entsprechend festzulegen. Mit **"Vibration"** können Sie die Vibrationsfunktion Ihres Xbox 360 Controllers für Windows aktivieren.

### Immer Laufen

Hier stellen Sie ein, ob Ayumi im Dauerlauf durchs Spiel spurtet oder sich im entspannten Schlendergang fortbewegt. Entscheiden Sie sich für letzteres, bringen Sie Ayumi im Spiel durch Gedrückthalten der Umschalttaste zum Laufen.

### Mausempfindlichkeit

Hier haben Sie die Möglichkeit, die Maussensibilität stufenweise zu regeln. Wenn sich für Sie die Kamera zu langsam bewegt, können Sie die Einstellung entsprechend ändern.





## **TASTENBELEGUNG**

Falls Sie die Tastenbelegung ändern möchten, führen Sie einen Doppelklick auf die neu zu belegende Taste aus. Nun werden Sie zur Eingabe der gewünschten Taste aufgefordert. Falls Ihre Wahl bereits mit einer bestimmten Funktion verbunden ist, werden Sie in einer Sicherheitsabfrage um Bestätigung gebeten, ob die Belegung gelöscht werden soll. Falls Sie die Abfrage bejahen und die Taste der gewünschten Funktion zuschreiben, wird die Taste aus Ihrer bisherigen Belegung entfernt. Vergessen Sie nicht, die Funktion, mit der die Taste bisher verknüpft war, einer anderen Taste zuzuordnen.

Falls Sie Ihre Änderungen rückgängig machen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Grundeinstellung“. Hiermit werden alle persönlichen Tastenbelegungen rückgängig gemacht.

Eine Übersicht der vom Hersteller definierten Tastenbelegung finden Sie im Anhang dieses Handbuches.

## **SPRACHE**

Hier haben Sie die Möglichkeit, die im Spiel verwendete Sprache zu ändern sowie Untertitel in den Videos zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

**Sprache (Stimmen):** Dies bezieht sich auf die Sprache, in der die Spielcharaktere in den Videos bzw. im Spiel selbst sprechen.

**Sprache (Text):** Dies bezieht sich auf die Sprache, in der Menüs, Bildschirmmeldungen, Untertitel und alle sonstigen Texte im Spiel dargestellt werden.

**Untertitel:** Hier haben Sie die Möglichkeit, Untertitel, mit denen Videos unterlegt werden können, zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

Beachten Sie, dass diese Option nur über das Hauptmenü und nicht im laufenden Spiel aufgerufen werden kann.

## **TAGEBUCH**

Ayumis Notizen zum Fortschritt des Abenteuers sind als Erinnerungsstütze sehr aufschlussreich. Zudem gibt es hier die Möglichkeiten, Zwischensequenzen, die Sie bereits im Spiel gesehen haben, erneut anzuschauen.

## **BESTIARIUM**

Über diesen Menüpunkt gelangen Sie zu einer übersichtlichen Darstellung aller Gegner und Charaktere, auf die Sie im Spiel treffen, sowie der Kristalle, die Sie in den Levels finden können.

Das nützliche Nachschlagewerk bietet neben detaillierten Beschreibungen auch hilfreiche Hinweise und Tipps zu den Schwachpunkten der jeweiligen Gegner.

### **MITWIRKENDE**

Hier finden Sie eine Liste aller Beteiligten, die an der Realisierung von „**X-Blades**“ mitgewirkt haben.

### **BEENDEN**

Hiermit verlassen Sie „**X-Blades**“ und gelangen zurück zum Windows Desktop.

## **EIN SPIEL BEGINNEN**

Sie starten ein neues Abenteuer mit „**X-Blades**“, indem Sie im Hauptmenü „**Neues Spiel**“ wählen. Anschließend wählen Sie zunächst zwischen drei Schwierigkeitsgraden: leicht, mittel oder schwer.

Ihre Wahl wirkt sich auf die Lebensenergie der Heldin, die Geschwindigkeit ihrer Regeneration und den Preis für bestimmte Fähigkeiten aus.

Übrigens steht nach dem ersten erfolgreichen Durchspielen von „**X-Blades**“ ein Profimodus zur Verfügung. In diesem höchsten Schwierigkeitsgrad sind Heilzauber nach jedem Gebrauch nur für doppelt so viele Seelen zu haben wie zuvor.

## **SPEICHERN & LADEN VON SPIELSTÄNDEN**

**Speichern:** Es ist jederzeit möglich, zu speichern. Gespeichert werden der letzte vollständig absolvierte Level, erlernte Skills und die erreichte Punktzahl. Der Spielfortschritt in einem noch nicht beendeten Level geht verloren. Öffnen Sie den entsprechenden Dialog über das Hauptmenü und wählen Sie einen Speicher-Slot. Sie haben die Möglichkeit inklusive des Autosave-Slots bis zu 50 Speicherstände anzulegen.

**Autosave:** Bei Beginn eines jeden neuen Levels führt „**X-Blades**“ eine automatische Speicherung durch, sodass Sie später jederzeit an dieser Stelle einsteigen können. Die automatische Speicherung wird grundsätzlich im ersten Speicher-Slot abgelegt.



## STEUERUNG

Die Steuerung in „X-Blades“ orientiert sich an klassischen Actionspielen. Eine Übersicht über die Standardbelegung finden Sie am Ende dieses Handbuches.

Die grundlegende Steuerung Ayumis führen Sie mit den **W** **A** **S** **D** Tasten oder den Pfeiltasten **←** **→** **↑** **↓** bzw. dem linken Stick **Ⓕ** (beim 360 Controller) aus. Drücken Sie eine Bewegungstaste und die Heldin wird in die entsprechende Richtung losspurten. Zudem ist die Kamera frei drehbar und wird durch die Bewegungen der Maus gesteuert bzw. die Bewegungen des rechten Sticks gesteuert. Ayumi bewegt sich dabei automatisch in die Richtung, in welche Sie die Kamera schwenken.

Sprungeinlagen werden durch Drücken der Leertaste **␣** / Drücken von **A** ausgeführt. Wenn Ayumi einen Doppelsprung mit anschließendem Salto hinlegen soll, muss die Leertaste **␣** bzw. **A** zwei Mal in rascher Folge betätigt werden. Durch diese besondere Sprungtechnik kann die Schatzjägerin auch höher gelegene Stellen erreichen.

Drücken Sie zwei mal schnell nacheinander die Bewegungstaste oder den linken Stick und anschließend die Leertaste bzw. **A** (**W** **W** **␣** bzw. **Ⓕ** **Ⓕ** **A**), um sich durch eine Sprungrolle von den Gegnern zu entfernen.

Die grundlegenden Angriffsbewegungen steuern Sie mit den Maustasten bzw. **X** und dem rechten Schalter **RT**. Ein Klick auf die linke Maustaste bzw. das Drücken von **X** wird Ayumi dazu veranlassen, eine Nahkampfattacke mit ihren Klingen auszuführen. Mit der rechten Maustaste bzw. dem rechten Schalter **RT** starten Sie eine Fernkampfattacke. Sprich, Ayumi nutzt die Schussfähigkeit ihrer Pistolenklingen und feuert aus sicherer Entfernung auf ihre Gegner.

Die verschiedenen Schießmodi wechseln Sie standardmäßig über die Tasten **1**, **2**, **3**, **4** bzw. das Steuerkreuz **⓪**.

Magische Attacken lösen Sie mit **Y** **Q** **E** und **C** bzw dem linken und rechten Bumper **LB** **RB** , **Y** und **B** aus, sobald diese einem Aktions-Slot zugewiesen wurden.

Drücken Sie **□** bzw. **BACK** , um in das „Skill-Menü“ zu gelangen. Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihre Fähigkeiten (Zauber, Schießmodi, Upgrades, Extras) zu verwalten.

Im Untermenü „**Zauber**“ erlernen Sie gegen den Einsatz von Seelen neue magische Fähigkeiten bzw. weisen diese den Aktions-Slots zu.

Unter **Schießmodi** finden Sie eine Übersicht über alle verfügbaren Schusstechniken, die Ayumi bereits beherrscht bzw. gegen Seeleneinsatz erlernen kann.

Im Bereich „**Upgrades**“ werden die durch Artefakte freigeschalteten Pistolen-, Nahkampf- und Airstrike-Upgrades aufgelistet und beschrieben.

Im Untermenü „**Extras**“ verbergen sich schließlich Heil- und Ragezauber sowie die Regenerations- & Transformations-Upgrades, die Sie gegen Seelen erwerben können.

Im Untermenü „**Karte**“ erhalten Sie eine Übersicht der Inselwelt, in welcher sich Ayumi bewegt sowie die Position der Heldin im jeweiligen Level.

## INTERFACE



① Lebensenergie

④ Seelen

⑥ Trefferanzeige

② Rage

⑤ Aktionsslots

⑦ Zustand des Gegners

③ Diamanten der Transformation



## LEBENSENERGIE

Die grüne Energie symbolisiert die Lebensenergie der Heldin. Die Skala füllt sich mit der Zeit von selbst, was allerdings relativ lange dauert. Der Vorgang lässt sich beschleunigen, indem Ayumi einen Heilzauber anwendet oder die Energie eines grünen Kristalls freisetzt. Im Profimodus gibt es keine automatische Regeneration, sofern nicht ein entsprechendes Upgrade freigeschaltet wird.

## RAGE

Diese Skala symbolisiert eine spezielle Energie Ayumis, welche vor allem zum Wirken von Zaubern benötigt wird. Sie lädt sich automatisch im Kampfgetümmel auf, sobald Ayumi ihre Klängen einsetzt. Fernattacken wie Zauber oder Pistolenfeuer haben dagegen keine Auswirkung auf die Rage.

Auch wenn sie selbst getroffen wird, gerät Ayumi im wahrsten Sinne des Wortes in Rage. Weiterhin kann Ayumi durch das Zerschlagen der Roten Kristalle für einen Nachschub an Rage sorgen. Vergleichbar zu den Heilzaubern gibt es die Möglichkeit, Rage für einen bestimmten Gegenwert an Seelen zu „kaufen“. Käufliche Rage gibt es bei den Skills im Bereich „Extras“.

Falls alle Stricke reißen und nicht mehr ausreichend Seelen vorhanden sind, kann Ayumi sich in einen Zustand höchster Konzentration versetzen und auf diese Weise - kraft ihrer steigenden Wut- die benötigte Rage erzeugen. Allerdings ist sie in dieser Konzentrationsphase allen Angriffen gegenüber wehrlos ausgeliefert. Drücken Sie hierzu standardmäßig die Taste **F** oder einen beliebigen, den Aktions-Slots zugewiesenen Hotkeys bzw. die linke Stick-Taste **L**.

## DIAMANTEN DER TRANSFORMATION

Sobald der erste der insgesamt fünf Diamanten aufleuchtet, kann Ayumi einen Transformationszauber aktivieren. Je mehr Diamanten aufleuchten, desto länger hält die Transformation an.

Im Verlauf des Spiels wird Ayumi analog zum Fortschritt der Handlung sowohl die Form der „Erleuchtung“ als auch der „Besessenheit“ erlernen können. Sobald sich Ayumi im Transformationsmodus befindet, wird die Energie der Diamanten angezapft. Im Kampf lädt sich die Energie der Diamanten wieder auf.

## **SEELEN**

Zeigt die Anzahl der von Ayumi aufgenommenen Seelen an. Sie werden zum Erlernen neuer Fähigkeiten benötigt.

Vor allem Heil- und Ragezauber können zu einem kostbaren Gut werden, je weiter das Spiel fortschreitet. Seelen erhält die Heldin durch das Eliminieren von Gegnern, wobei sich der Seelenertrag im Nahkampf durch gelungene Schlagserien vervielfältigt. Seelen gibt es auch für das Aufsammeln von Schätzen, die teilweise in Amphoren oder Grabmälern verborgen sind – Ayumi muss die Behältnisse also zuerst mit den Klängen zerschlagen, um an den Inhalt zu gelangen.

## **AKTIONS-SLOTS**

Auf den Aktions-Slots werden die aktuell für einen schnellen Zugriff ausgewählten Skills abgelegt. In der Mitte befindet sich ein Symbol, das den aktuell ausgewählten Schießmodus anzeigt. Dieser kann im Spiel über das Steuerkreuz gewechselt werden.

Im späteren Spielverlauf neu erlernte Fähigkeiten oder erworbene Upgrades werden den Slots aktiv zugewiesen. Andere, nicht für den direkten Zugriff ausgewählte Skills, wandern zurück in den Pool an Fähigkeiten.

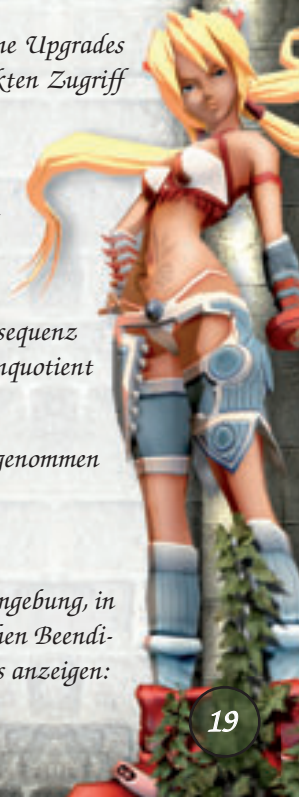
## **TREFFERANZEIGE**

Im Kampf wirkt sich eine lang anhaltende Trefferfolge positiv auf das Seelenkonto aus. Die blaue Trefferanzeige füllt sich, wenn Gegner rasch und in längerer Folge getroffen werden, ohne dass Ayumi selbst getroffen wird, da ein erlittener Treffer die Erfolgssequenz beendet. Bei einer ununterbrochenen Trefferfolge steigt der Seelenquotient zunächst auf 1,5 bis maximal 5.

Dies bedeutet, dass die Anzahl der geernteten Seelen mit 1,5 malgenommen oder sogar verfünffacht wird.

## **ZUSTAND DES GEGNERS**

Die Skala der gegnerischen Lebensenergie ist abhängig von der Umgebung, in der sie angezeigt wird. Je nachdem, welche Gegner zur erfolgreichen Beendigung des Levels besiegt werden müssen, kann die Skala Folgendes anzeigen:





Die verbleibende Lebensenergie

- des Boss-Gegners.
- einer ganzen Gruppe von Gegnern. Ist diese überwunden, wird in der Regel die nächste Welle von immer stärker werdenden Monstern ausgelöst.
- der zu zerstörenden Monstergeneratoren.

## **STATISTIK BILDSCHIRM**

Nachdem Sie einen Schauplatz beendet haben, wird ein Statistik-Bildschirm eingeblendet. Dort wird die Anzahl der geernteten Seelen, der zerstörten Objekte, der gefundenen Goodies, der Artefakt-Elemente, der getöteten Monster, der erlittenen Treffer und der erlittenen Treffer zusammengefasst.

Die Weggabelung	
Geerntete Seelen:	2.496
Zerstörte Objekte:	83% (1 / 4)
Gefundene Goodies:	100% (4 / 4)
Artefakt-Elemente:	100% (1 / 1)
Getötete Monster:	28
Erlittene Treffer:	5
Insgesamt getötete Monster:	1.470
Schwierigkeitsgrad:	x 0,5
Bonus an Seelen:	124
Weiter mit beliebigem Taste...	

Mit „Goodies“ sind die Gegenstände gemeint, die unmittelbar beim Aufsammeln Ihr Seelenkonto erhöhen. Falls Sie in einem oder mehreren der Statistikbereiche das bestmögliche Resultat erzielt haben, werden die entsprechenden Zeilen in gelb dargestellt. Die Resultate aller Statistikbereiche und der gewählte Schwierigkeitsgrad bestimmen, wie hoch Ihr Seelenbonus für diesen Schauplatz ist.

## DIE WICHTIGSTEN CHARAKTERE...

*Hier bin ich wieder, wie versprochen. Na, genug gehört von Bildelementen und all solchen Dingen? Viel interessanter ist doch, mit wem wir es bei unserem Abenteuer zu tun haben, hab' ich nicht recht?*

***Und das bin ich...***

*... die beste Schatzjägerin, die es gibt und eine Virtuosa mit meinen Pistolenklingen. Mit ihnen kann ich sowohl schießen als auch einen wahren Klingentanz durch die Gegner vollführen. Und wie schon gesagt, jeder sollte doch tun, was er am besten kann. Ob das nicht gefährlich ist? Klar ist das gefährlich. Aber ich hätte wirklich keine Lust auf irgendeinen tristen Job. Angst kenne ich nicht und deshalb arbeite ich auch grundsätzlich alleine. Ich habe keiner Menschenseele von der Karte erzählt, in deren Besitz ich auf so mysteriöse Weise gekommen bin. Nun wird sich zeigen, welchen Geheimnissen ich diesmal auf die Spur komme.*

*Zuerst werde ich mich auf die Suche nach einem der Artefakte begeben, von denen die Legende auf der Rückseite der Karte berichtet. Falls es stimmt und eine Gottheit vor Urzeiten ihre ganze Macht auf das Artefakt übertragen hat, dann wäre dies ein Fund von unschätzbarem Wert. Nicht nur materiell... hier handelt es sich um weit mehr als eine Trophäe aus Gold oder Edelstein!*

*Ach so, ich weiß gar nicht, ob ich es schon erwähnt habe: ich heiße Ayumi und gleich werde noch ein wenig von Jay erzählen.*





## JAY

*Wie sich bald herausstellen sollte, war ich doch nicht so alleine hier auf der Insel...*

*Normalerweise hätte es mir überhaupt nicht gepasst, einen Konkurrenten hier vorzufinden. Aber Jay spielte sofort eine nicht ganz unbedeutende Rolle in meinem Abenteuer...*

*Und irgendwie ist er auch süüüß.*

*Wenn er nur nicht so angeben würde mit seiner Lichtmagie. Dabei schlägt er sich gar nicht mal so schlecht. Im Kampf verwendet er wahre Lichtexplosionen und seine Faustschläge haben es ebenfalls in sich.*

*Ich hoffe seine Anwesenheit macht die Sache hier nicht komplizierter als sie sowieso schon ist. Aber andererseits ... loswerden möchte ich ihn auch nicht...*



## DER ERLEUCHTETE

*Mit so etwas wie seiner Erscheinung hätte ich nun wirklich nicht gerechnet. Er sieht aus wie eine Art Löwe, mit rätselhaften Runen auf der Haut. Und er bewacht das Artefakt der Finsternis.*

*Als Meister der Magie verwendet er wirkungsvolle Zauber, das muss man ihm lassen. Sein mächtiger Lichtstrahl schmettert jeden Gegner zu Boden und übt massiven Schaden aus. Aber ich hab' es gleich geahnt: wie viele magische Wesen vermeidet der Erleuchtete den Nahkampf. Wobei... Unter uns gesagt: von einem Nahkampf würde ich tatsächlich auch abraten. Nicht nur wegen seines schrecklichen Mundgeruchs (puuuuhh...)*

*Seine Pranken können wirklich furchtbare Verletzungen zufügen. Am besten bekämpft man diesen gefallenen Gott mit dunkler Magie und Feuermagie.*



## DER FINSTERE

Der Erleuchtete ist zwar auch nicht gerade ein Sympathieträger, aber das denkt man nur solange man dem Finsternen noch nicht begegnet ist! Ironie der Geschichte, er bewacht das Artefakt des Lichts!

Der Finstere ist ein ziemlich hartnäckiger Gegner. Seine dunklen Magien sind äußerst wirkungsvoll und im Nahkampf setzt er seine riesigen Pranken ein.

Leider ist er ziemlich resistent gegen magische Gegenangriffe. Nur ein gut platzierter Klingenhieb oder ein durchschlagkräftiger Funkenflug können seine Abwehr durchbrechen und enormen Schaden anrichten.



### ROTER KRISTALL

Rote Kristalle binden die Energie der Rage.

### GRÜNER KRISTALL

Grüne Kristalle binden die Energie des Lebens.



### GELBER KRISTALL

Gelbe Kristalle binden die Energie der Seelen.

### FEUERKRISTALL

Feuerkristalle laden meine Klingen mit Feuermagie auf.



### EISKRISTALL

Eiskristalle binden die Energie des Eises. Wenn sie zerschlagen werden, erstarren alle Gegner in Reichweite zu Eis.



## ZAUBER UND FÄHIGKEITEN


So weit zu den Kristallen und den wichtigsten Charakteren! Aber nun wollen wir uns lieber der Frage widmen, wie ich mit dem ganzen Viehzeug zurecht kommen soll. Zu Beginn meines Abenteuers kann ich mit meinen Spezialwaffen einfache Klingen- und Pistolenattacken ausführen. Das ist schon mal nicht schlecht, aber ausbaufähig! Neue Skills werden nach und nach freigeschaltet und können erlernt werden, sobald ich genügend Seelen geerntet habe.

Seelen erhalte ich natürlich für das Besiegen von Gegnern. Die erreichte Anzahl wird in der oberen rechten Ecke angezeigt. Seelen werden benötigt, um spezielle Fähigkeiten wie Zauber und Schießmodi zu erlernen, aber auch um z.B. Heilzauber einzusetzen. Übrigens müssen Sie sich keine Sorgen machen, dass Sie den richtigen Zeitpunkt zum Ausbau meiner Skills verpassen, da eine dynamische Bildschirmanzeige über die Verfügbarkeit neuer Fähigkeiten informiert.

Öffnen Sie den Bildschirm zum Ausbau meiner Skills und wählen Sie das entsprechende Symbol aus. Anschließend bejahen Sie die Dialogabfrage, um einen neuen Skill zu erlernen. So weit, so gut... Aber ein kleines bisschen muss ich noch zu den wichtigsten Abläufen ausholen, bevor es losgehen kann:

Erlernte Skills können mit einem der Aktions-Slots verbunden werden. Denn das ist Voraussetzung dafür, dass man einen Skill aus dem laufenden Spiel heraus aktivieren kann.

Falls bereits alle Aktions-Slots belegt sind, ändern Sie die Belegung. Die aktuell nicht mehr verwendete Fähigkeit wandert zurück in die Trickkiste und steht später jederzeit zur Verfügung.

**Eine Anmerkung noch:** Zauber aus dem Skill-Buch können auch angewendet werden, ohne sie mit Aktions-Slots zu verbinden. Hierzu wählt man einen Zauber aus und klickt auf „Anwenden“ oder drückt  auf dem Xbox 360® Controller.

### KLINGENATTACKE

Meine Pistolenklingen habe ich bei einem meiner ersten Abenteuer gefunden, in einer verfallenen Grabstätte. Hephaistos höchstpersönlich soll sie geschmiedet haben, jedoch verändert die Waffe ihre Form in der Hand des jeweiligen Besitzers. Meine Klingen sind über alle Maßen scharf und perfekt für den Nahkampf.

Und das Beste daran: diese Fähigkeit steht mir bereits bei Spielbeginn zur Verfügung. Aber ich glaube, das erwähnte ich bereits.

## **PISTOLENATTACKE**

Meine Pistolenklingen leisten nicht nur im Nahkampf wertvolle Dienste, da sie eine Kombination aus Klinge und Schusswaffe sind. Auf größere Distanz feuern sie ihre Ladungen direkt ins Herz der blutrünstigen Monster. Nachladen entfällt, da die Munition dieser Feuerwaffe magischen Ursprungs unendlich lange hält. Diese Fähigkeit steht mir bereits bei Spielbeginn zur Verfügung.

## **UPGRADES UND KOMBOS**

Zu Beginn des Spieles verfüge ich über Basisfähigkeiten. Diese kann ich im Laufe des Spiels weiter ausbauen und neue Skills, wie etwa die mächtigen Airstrike-Attacken oder Nahkampf-Kombos, erlernen. Hierfür sorgt ein System von Upgrades. Für ein Level-Up innerhalb der drei verfügbaren Upgrades gibt es unterschiedliche Typen von Artefakten zu sammeln: silberne, goldene und rubinrote.

**Pistolen-Upgrade:** Silberne Artefakte verbessern die Schießfähigkeit.

**Nahkampf-Upgrade:** Goldene Artefakte verbessern die Nahkampffähigkeit

**Airstrike-Upgrade:** Rubinrote Artefakte verbessern die Angriffstechnik aus der Luft.

In jedem Bereich ist es möglich, bis zu Level 3 aufzusteigen. Bei Spielbeginn beherrsche ich nur rudimentäre Schieß- und Nahkampffähigkeiten, aber die sind, wie gesagt, ausbaufähig! Also immer fleißig Artefakte sammeln!

### **PISTOLEN-UPGRADES (SILBERNE ARTEFAKTE)**

#### **Level 1**

Geschosse bewirken beim Gegner mehr Schaden.

Einzelne Geschosse bewirken mehr Schaden als Salven. Hierzu betätigt man den rechten Schalter  erneut nach jedem Schuss.

Na, das ist doch schon Mal ein Anfang!



**Level 2** - In Level 2 wird den Gegnern noch mehr Schaden zugefügt. Außerdem kann ich in mehr als eine Richtung gleichzeitig schießen. Hierzu wird das Ziel fixiert **LT** und zur Fortbewegung die Bewegungstaste bzw. der linke Stick **L** benutzt. Beim zweihändigen Schießen feure ich gleichzeitig in Richtung des fixierten Zieles und in Bewegungsrichtung! Das soll mir mal einer nachmachen.

**Level 3** - Mit Level 3 erhöht sich der verursachte Schaden abermals.

Außerdem ermöglicht das Level-Up folgende Kombo:

Hierzu betätigt man die linke Maustaste oder **X** zwei Mal in Folge und schießt mit der rechten Maustaste bzw. dem rechten Schalter **RT**. Dabei kommt es auf das richtige Timing an! Diese Technik wird mit einer zusätzlichen Angriffsanimation und Slow Motion belohnt. Wofür trainiere ich schließlich die ganze Zeit, wenn es keiner sieht? Außerdem wird der zugefügte Schaden erheblich erhöht und der Gegner zurückgeworfen. Ich beende die Kombo mit einem abschließenden, besonders wirkungsvollen Feuerstoß aus meinen Pistolen.



### **NAHKAMPF-UPGRADES (GOLDENE ARTEFAKTE)**

**Level 1** - Meine Klingen fügen dem Gegner mehr Schaden zu.

Außerdem ermöglicht das Level-Up folgende Kombo:

Hierzu drückt man die linke Maustaste oder **X** und hält sie / **X** gedrückt, während man eine beliebige Bewegungstaste drückt bzw. den linken Stick **L** in eine beliebige Richtung bewegt.

Und schon führe ich einen furiosen Angriff mit hoher Schadenswirkung in der gewählten Richtung aus.

**Level 2** - Meine Klingen bewirken ab Level 2 zusätzlichen Schaden.

Außerdem ermöglicht das Level-Up folgende Kombo:

Man drückt die linke Maustaste oder **X** zwei Mal in Folge und hält sie / **X** gedrückt, während man eine beliebige Bewegungstaste drückt bzw. mit dem linken Stick **L** eine beliebige Bewegung ausführt.

Dann werde ich einen äußerst beeindruckenden und hoch wirksamen Angriff in der gewählten Richtung durchführen.

**Level 3** - Mit Level 3 erhöht sich der verursachte Schaden abermals.

Außerdem ermöglicht das Level-Up folgende Kombo:

Man drückt die linke Maustaste oder **X** drei Mal in Folge und hält sie / **X** gedrückt, während man eine beliebige Bewegungstaste drückt bzw. mit dem linken Stick **L** eine beliebige Bewegung ausführt. Ich werde dann eine spektakuläre und hoch wirksame Angriffskombination in der gewählten Richtung durchführen, die durch eine besondere Angriffsanimation dargestellt wird.



### **AIRSTRIKE-UPGRADES (RUBINROTE ARTEFAKTE)**

**Level 1** - Meine Klingen fügen dem Gegner mehr Schaden zu.

Sobald ich Level 1 erreiche, kann ich einen Angriff während des einfachen Sprungs ausführen. Mit einem aufwärts geführten Klingenschlag greife ich dabei Gegner an, die unmittelbar vor mir stehen.

Hierzu drückt man die linke Maustaste / **X** unmittelbar nach der Leertaste  bzw. **A**.

**Level 2** - Ab Level 2 beherrsche ich eine besonders mächtige, abwärts geführte Sprungattacke. Hierzu drückt man die linke Maustaste oder **X** kurz nachdem ich einen Salto 2x **A** ausgeführt habe.

Was dann geschieht? Ich werde alle Gegner frontal treffen, unabhängig davon, ob es sich um Fluggegner oder Gegner am Boden handelt.

**Level 3** - Level 3 ist vergleichbar zu Level 2, doch treffe ich bei dieser Ausbaustufe nicht nur Gegner, die sich mir frontal gegenüber befinden, sondern alle Gegner im näheren Umkreis! Hab' ich schon erwähnt, dass rubinrot außerdem meine Lieblingsfarbe ist?





## EXTRAS



### Heilen

Dieser Heilzauber speist sich aus den Seelen der besiegten Gegner und stellt meine Lebensenergie wieder her – wenn auch nur zu einem gewissen Grad und nicht vollständig.

Die Anzahl der verbrauchten Seelen orientiert sich dabei am aktuellen Spielfortschritt. Der „Seelenpreis“ kann also stark variieren bzw. steigt in höheren Levels.



### Rage

Der Ragezauber funktioniert ähnlich wie ein Heilzauber. Mit seiner Hilfe stelle ich im Tausch gegen Seelen meine Rage wieder her, also die Energie, die ich zum Zaubern benötige.



### Maximale Heilung

Hiermit wird meine Lebensenergie vollständig wiederhergestellt.



### Maximale Rage

Hiermit wird meine Rage vollständig wiederhergestellt.



### Regeneration Upgrade 1 >

### Regeneration Upgrade 2 > Regeneration Upgrade 3

Dieses Upgrade beeinflusst die Regenerationsrate meiner Lebensenergie. Mit jeder weiteren Ausbaustufe erhöht sich der Einsatz an Seelen sowie die Wirkung des Upgrades.



### Transformation Upgrade 1 >

### Transformation Upgrade 2 > Transformation Upgrade 3

Die Transformation in den gottgleichen Zustand der Erleuchtung bzw. Besessenheit hält länger an. „Seelenpreis“ und Effektivität steigen dabei mit jedem weiteren Upgrade an. *Erinnert mich irgendwie an meine letzte Shopping-Tour, aber lassen wir das...*



**Schriftrollen...** sind sehr selten und an geheimen Stellen versteckt. Einmal gefunden reduzieren sie die Preise auf Zauber um die Hälfte. Danach sollte ich wirklich Ausschau halten.

## HOTLINE & SUPPORT

Bevor Sie bei unserem technischen Support anrufen, legen Sie sich bitte folgende Details zu Ihrer Hardware zurecht:

Welches **Betriebssystem** benutzen Sie?

Was für einen **Prozessor** besitzen Sie und mit wie viel **Hauptspeicher (RAM)** ist Ihr Rechner ausgestattet?

Welche **DirectX Version** ist auf Ihrem Rechner installiert ?

Was für eine **Grafikkarte** und **Soundkarte** ist in Ihrem Rechner eingebaut?

Was für eine **Treiberversion** der **Grafik**, bzw. **Soundkarte** benutzen Sie?

Wenn Sie obige Informationen nicht parat haben, kann Ihnen das DirectX 9.0c Diagnoseprogramm dabei behilflich sein. Klicken Sie hierfür auf Start - Ausführen und geben Sie **DXDIAG** als Befehlszeile ein. Unter dem Menüpunkt System liefert Ihnen das Diagnoseprogramm genaue Angaben zu Ihrem Rechner. Sollten Sie uns eine eMail schreiben, senden Sie uns bitte die Datei **DxDiag.txt** als gepacktes Attachment mit. Um diese Datei zu erhalten, öffnen Sie das DirectX Diagnoseprogramm und klicken Sie auf die Schaltfläche **"Alle Informationen speichern"**.

Bei Darstellungsfehlern empfehlen wir Ihnen die Wiedergabequalität Ihrer Grafikkarte auf niedrig zu stellen. Antialiasing-Optionen, Anisotropische Filterung oder Texturschärfung belasten die Grafikkarte und sollten nur eingestellt werden, wenn die Komplett-Performance Ihres Rechners dies zulässt. Wenn keine der Einstellungen den gewünschten Erfolg gebracht hat, hilft hier vielleicht ein Treiberupdate. Unter <http://www.treiber.de> finden Sie eine Liste aller Hardwarehersteller. Auf den Webseiten der einzelnen Hersteller stehen i. d. R. aktuelle Treiber zum kostenlosen Download bereit.

**Hinweis:** Sollten Sie Ihren Grafikkartentreiber updaten, ist es zwingend erforderlich DirectX 9.0c erneut zu installieren.

### **TopWare Entertainment GmbH**

Otto Str. 3 \* D - 76275 Ettlingen \* Germany

Technischer Online-Support: [www.x-blades.com](http://www.x-blades.com)

e-Mail: [support@topware.de](mailto:support@topware.de)

Telefonischer Support (Mo. - Fr. von 09:30 bis 16:30 Uhr):

**Tel.: 0900 - 5 101 459 99 (0,99 EUR/Min. \*)**

(\*: aus dem Festnetz der Dt. Telekom, Tarif kann bei Anruf aus den Mobilfunknetzen abweichen)

Aus Österreich und der Schweiz

Tel.: + 49 (0) 721 - 91510500

Fax: +49 (0) 721 - 91510522



## ANHANG A - CONTROLLER STEUERUNG



Salto nach oben



Sprungrolle



Pistolen-Upgrade Schuss - Level 1 (insg. 3 silberne Artefakte)



Pistolen-Upgrade Schuss - Level 2 (insg. 6 silberne Artefakte)



Pistolen-Upgrade Schuss - Level 3 (insg. 9 silberne Artefakte)



Nahkampf Upgrade - Level 1 (insg. 3 goldene Artefakte)



Nahkampf-Upgrade - Level 2 (insg. 6 goldene Artefakte)



Nahkampf-Upgrade - Level 3 (insg. 9 goldene Artefakte)



Airstrike-Upgrade - Level 1 (insg. 3 rubinrote Artefakte)
























Airstrike-Upgrade - Level 2 (insg. 6 rubinrote Artefakte)



Airstrike-Upgrade - Level 3 (insg. 9 rubinrote Artefakte)

## ANHANG B - TASTATURBELEGUNG

	Vorwärts bewegen
	Rückwärts bewegen
	Nach links bewegen
	Nach rechts bewegen
	Sprung   2x drücken Salto
	Aktion 1 - Nahkampf/Klingen
	Aktion 2 - Fernkampf/Pistolen
	Aktion 3 / Skill
	Aktion 4 / Skill
	Aktion 5 / Skill
	Aktion 6 / Skill
	Rage sammeln/aufladen
	Ziel fixieren
	Schießmodus 1
	Schießmodus 2
	Schießmodus 3
	Schießmodus 4
	 Interface ausblenden
	Skill-Menü   Hauptmenü
	Screenshot erstellen

Vorwärts bewegen		
Rückwärts bewegen		
Nach links bewegen		
Nach rechts bewegen		
Sprung   2x drücken Salto		
Aktion 1 - Nahkampf		
Aktion 2 - Fernkampf		
Aktion 3 / Skill		
Aktion 4 / Skill		
Aktion 5 / Skill		
Aktion 6 / Skill		
Rage sammeln/aufladen		
Ziel fixieren		
Schießmodus 1		
Schießmodus 2		
Schießmodus 3		
Schießmodus 4		
Interface ausblenden		
Skill-Menü   Hauptmenü		
Screenshot erstellen		

Sie können die Tastaturbelegung jederzeit über die Optionseinstellungen im Hauptmenü ändern. Steuern Sie hierzu den Untermenüpunkt **"Belegung"** an. Um Screenshots anzufertigen, drücken Sie auf die entsprechende Taste. Die Screenshots werden im Verzeichnis "Eigene Dateien/Spiele/X-Blades" abgelegt.



## ***FAMILY SETTINGS***

---

*Family Settings in Games for Windows - LIVE complement Windows Vista® parental controls. Manage your child's access and experience with easy and flexible tools. For more information, go to [www.gamesforwindows.com/live/familysettings](http://www.gamesforwindows.com/live/familysettings).*

## ***EPILEPSY WARNING***

---

***Please read this notice before playing this game or before allowing your children to play.***

*Certain individuals may experience epileptic seizures or loss of consciousness when subjected to a daily dose of flashing or similarly strong lighting effects. Such individuals may experience a seizure while operating computer or video games. This can also effect individuals who have no prior medical record of epilepsy or have never previously experienced a seizure. If you or any family member has ever experienced epilepsy symptoms (seizures or loss of consciousness) after exposure to flashing lights, please consult your doctor before you use this game. Parental guidance is suggested for all children using computer and video games. Should you or your child experience dizziness, poor eyesight, eye or muscle twitching, loss of consciousness, feelings of disorientation or any type of involuntary movements or cramps while playing this game.*

***Turn the computer off immediately***  
*and consult your doctor before playing again.*

### ***PRECAUTIONS DURING USE***

- ☞ *Do not sit too close to the monitor. Sit as far away as comfortably possible.*
- ☞ *Do not play when tired or short of sleep.*
- ☞ *Ensure that there is sufficient lighting in the room.*
- ☞ *While playing a computer or video game, be sure to take a break of 10-15 minutes every hour.*



## **"THAT'S NOT A JOB FOR A LITTLE GIRL"...**

You've no idea how often I've heard that...

By the "job", they mean my rather unusual occupation. I'm a treasure hunter - and I LOVE my job! Granted, it's not exactly a normal pastime for girls - I mean, my parents probably expected their youngest daughter to make something else out of her life, like my big sister did - she got married and started a family. Or I should at least get a 'respectable' job like the neighbor's daughter... she's a pharmacist - now THAT would be more in my line, they say... every time I'm home, all I hear is how 'educated' she looks, passing out tablets and medicines to her customers.

OK, granted... these girls don't fight dangerous opponents and challenge the powers of The Dark - and their parents don't have to worry about them all the time. Every darn time our paper carries an article about some "mysterious happenings" in a ruined temple somewhere, the neighbors get sympathetic... all my parents hear are things like, "Ayumi never played with dolls when she was little", or "Oh, I remember what a tomboy she was..."

OK, it is hard on my folks, I know - but I'm.... well... different than the others... For the life of me, I just CAN'T imagine being in a 'normal' job - and no way could I EVER live with a boring husband! I said it before and I'll say it again... a girl should do what she does best!

Anyway, I know one thing for sure... the next time I'm home visiting the family, I sure won't be telling them anything about this hair-raising adventure! They'd pass out!

## **HUH? HOW DID THIS ADVENTURE BEGIN?**

Well, I'd say it started off pretty adventurous! I'd just been off on a trip prowling around for some loot - and as luck would have it, I found a really strange relic, as well as a crystal skull and some other stuff. This relic wasn't like my 'normal' kinda loot - it seemed to be kinda "incomplete", you know what I mean? I knew right away that it was different... something special. That's why I didn't even try to sell it to any merchants - I wanted to wait, to understand what I'd found - and I sure didn't have to wait too long either! Maybe it was pure coincidence - or was it?



Anyway, I saw this relic in a merchant's place - and I was sure it was the counterpiece to the one I was carrying around with me! It was as if the two parts matched exactly - and soon as the two parts touched, they started to fuse with one another... in a really weird way too! What happened then was so terrible that my Mom would've had a blue fit if she'd seen it... the powers of darkness possessed that room... there's no other word to describe it... but I didn't get too scared - and I somehow managed to defy those powers. The relict finally turned into something like a map with an inscription on the back... I wrote it down - here are my notes...

*At the beginning of time, two divine entities ruled over the universe peacefully and harmoniously. They were brothers and their rule was just - but their glory is now long-forgotten - only the sun and the soulless material are a vague reminder of that golden age.*

*This wonderful era came to a sudden end when the seeds of conflict fell on fertile ground and one of the divinities, The Dark, tried to take all the power for himself. He plunged the world into total chaos and his brother, The Light, used all his powers to try to restore the world to the way it used to be. The Light realized that he would have to banish the two divine powers into two artifacts - and this meant he would have to banish himself too. Only in this way could The Dark be stopped and an end put to the chaos on Earth, since both divinities were inseparably connected to one another.*

*No mortal may dare to search for the artifacts which are in a hidden location, guarded by the divine ones. The map must not fall into mortal hands - because divine power itself is bound to the artifacts. And woe to the evil-doer who dares to interfere with this divine destiny! The artifacts are protected by a powerful curse which will bring eternal damnation to mortals and eternal darkness to the world..."*

*That's it... anyway, I have the map now - and I know the legend that surrounds it... quite a team to go up against, huh? The powers of darkness, a dangerous curse, wow... But hey... no way will this 'world in eternal darkness' stuff stop Ayumi, no sir! A trip like this is a challenge for me!*

*And if those artifacts are so well protected, I guess they have to be really valuable and powerful! I'm gonna find that temple - and I already have a good plan! Nothing and no one will stop me!*

*Granted... it might be a little dangerous... but every self-respecting treasure hunter in the world would give an arm and a leg to have this map... I found it and this adventure is mine! OK, the legend might turn out to be lies... so what? I can always find some kinda stuff to sell on the black market! So... no sweat! But you know something? I have a hunch... just a... gut feeling, that this is gonna be the adventure of a lifetime...*

*OK, I s'pose I should deal with some technical details before we get started, folks... but that's just not ME... slashing enemies with my gunblades? Yeah, any time. Boring descriptions of game menus and control? No way! Right, talk to you a couple of chapters later, OK?*

*Hey! HEY! Can somebody PLEASE take over here and get the boring stuff done, huh?*

## ***SYSTEM REQUIREMENTS***

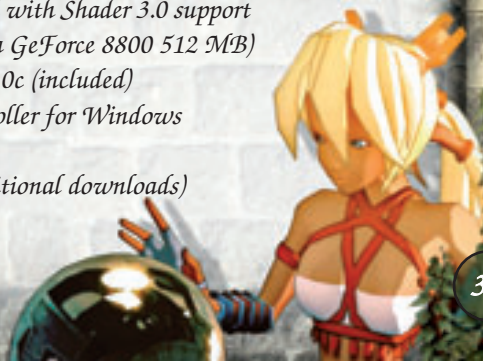
---

### ***Minimum:***

*Windows XP with Service Pack 2 or Windows Vista  
Pentium 4 2.0 GHz processor or equivalent with 512 MB RAM;  
DirectX™ compatible 3D graphics card with Shader 2.0 support  
(ATI Radeon x1650 256 MB or nVidia GeForce 7600 256 MB)  
HDD with 5 GB free space; DirectX 9.0c (included in the package)  
Keyboard; Mouse; Internet connection*

### ***Recommended:***

*Windows XP with Service Pack 2 or Windows Vista  
Pentium 4 3.0 GHz processor or equivalent with 1024 MB RAM;  
DirectX™ compatible 3D graphics card with Shader 3.0 support  
(ATI Radeon x3800 512 MB or nVidia GeForce 8800 512 MB)  
HDD with 5 GB free space; DirectX 9.0c (included)  
Keyboard; Mouse; or Xbox 360® Controller for Windows  
Internet broadband connection  
(required for online activation and additional downloads)*





## ***INSTALLATION***

---

Insert the data disk into the appropriate drive. If the "Autorun" function is activated, the Autostart menu will appear on your screen. If the Autorun function is disabled, open the Windows Explorer and select the appropriate drive.

Double-click "**Autorun.exe**" to call up the menu. Click "**Install X-Blades**" to start the installation program.

The installation requires at least 5 GB free hard disk space - and this applies only to program data. You'll need more disk space for self-created files, like current game stages or screenshots. This is why we recommend available hard disk space of at least 6 or more GB on your installation partition, since the operating system also requires free disk space for the swap files. If your operating system is Windows XP, a desktop symbol and a "Quick Launch" icon in the taskbar is automatically created when the installation procedure has finished. Windows Vista users can use the Game Explorer to start **X-Blades**.

After you click "Exit" to quit the Autorun menu, the game launcher starts automatically - or start X-Blades right away by clicking "**Launch game**".

Click the icon on the desktop or in the Quick Launch taskbar to call up **X-Blades**. Alternatively, you can also start the game via the Start menu shortcut. To do this, click Start - All Programs - Topware - X-Blades. Windows Vista users can use the Game Explorer to start X-Blades.

## ***REMOVING X-BLADES FROM YOUR PC***

---

To remove "**X-Blades**" from your hard drive, click

Start - Control Panel - Add or Remove Programs (Windows XP)

Start - Control Panel - Uninstall a program (Windows Vista)

Select "**X-Blades**" and click "**Remove**" (XP) / "**Uninstall**" (Vista) to remove the game from your hard disk. In the following dialog box you can decide whether or not you want to permanently delete all partially-played games and personal settings.

## **SERIAL NUMBER**

---

You'll be asked to enter your serial number when you first start the game. Entering this 16-digit serial number is a must-do. Your personal serial number is located below the data disk on a sticker.

Please enter the number - and remember that upper and lower cases don't matter. Once the number's been accepted, you'll only need it when you install the game again.

## **ACTIVATION**

---

To play *X-Blades* fully, an additional activation is necessary. There are two options here: the first is online activation via the Internet.

### **ONLINE-ACTIVATION VIA THE INTERNET**

We recommend this method, by the way- it's the fastest. After you've started up the program and entered your serial number, you'll be prompted to activate it - just click "Activate". The program will now connect to the activation server and complete the process in a few seconds.

Remember you need to be connected to the Internet to do this!

### **ACTIVATION BY TELEPHONE**

If you don't have Internet access, select the "**Activation by Telephone**" option. Now you'll see a 16-digit activation code. Call the number(s) below and have your activation code ready at hand.

**From Germany: 01805 - 989939 (ZUXXEZ)**

**From abroad: +49(0)721-91510500**

**Tip:** this hotline is only for product activation. If you have any technical questions or queries on game content, please use the relevant support hotline. If you don't wish to activate the product right away, you can do it later... but until you activate the game, it will only run in Demo mode.



## REGISTRATION

---

Registration is voluntary and gives you several important advantages - as a registered user, you have access to various extras - and you'll be informed about all product updates and enhancements by e-Mail. For this you'll need an Internet connection and a valid e-Mail address.

In the Main menu, click "Register" (You can also register when you activate the game). When you've registered, you'll receive an e-mail confirming your registration and containing a link to the Download area.

## STARTING THE GAME

---

First select the desired language.

If you don't want to make any specific settings, you can start the game. Otherwise you can specify graphic quality and sound options before you start playing - but choose the best resolution for your graphics card. If the game is running too slowly, we recommend that you first disable advanced graphics settings like Antialiasing, Auto-Exposure / Adaptation and Parallax - they put very high demands on your hardware.

You could also try reducing the resolution, but remember that image quality may significantly deteriorate if you do this - especially if you have an LCD monitor.



You can also start "**X-Blades**" in window mode by selecting the relevant check box.

In the game launcher and also in-game you have several graphics options at your disposal:

**Gamma:** If your screen image is too dark or bright, you can adjust the color intensity with these controls - and that will also adjust the brightness of your screen image. Bear in mind that these changes won't affect the window mode.

**Graphic quality:** Here you can make general graphic quality settings to match your graphic card's capabilities. If your computer fulfils only the minimum system requirements, choose "Minimum" or "Low". If your PC fulfils or exceeds the recommended system requirements, choose "High" or "Maximum". You can also make other user-defined settings through the following options:

**Antialiasing:** This technique makes jagged edges look smooth on your screen. If the game runs too slowly, choose a lower level or "off".

**Anisotropy:** The higher this value, the better the quality of textures on surfaces. If the game runs too slowly, choose a lower level or "off".

**Texturqualität:** This is another way of changing the imaging quality of textures. Possible levels are Low, Medium and High. On graphics cards with a video memory of 512 MB or higher, the texture quality should be set at "High". On graphics cards with a video memory of 256 MB, the texture quality should be set at "Medium". If your graphics card has less than 256 MB video memory, the texture quality should be set at "low". "X-Blades" runs fastest at the lowest setting - but at the expense of graphics quality.

You can select the relevant check boxes to make the following graphics settings - but please note that any changes you make should match the capabilities of your graphics card.

**HDR (High Dynamic Range):** This option increases the graphic quality and enables a whole series of visual effects, like the reflection of light sources on different surfaces. HDR is available for all supported graphics cards (but don't forget the minimum system requirements). If your graphics card isn't too good performance-wise, selecting this option will cause the game to run more slowly.

**Auto-Exposure / Adaption:** This option is only available if HDR is turned on. It provides additional optical effects. HDR is available for all supported graphics cards (but don't forget the minimum system requirements). If your graphics card isn't too good performance-wise, selecting this option will cause the game to run more slowly.



**Bump:** This option creates the impression of more realistic surfaces. If the game runs too slowly, we recommend switching off the “Bump” option.

**Parallax:** If you switch this on, the impression of more realistic surfaces will be intensified. The option is only available if you've selected the “Bump” option. If the game runs too slowly, we recommend that you switch “Parallax” off.

You can also modify the sound.

**Full-screen image smoothing:** Turning on this option significantly increases the image quality. We recommend that you turn it off if your PC's video card isn't too good quality-wise.

## UPDATES TAB

An automatic search for updates on the Internet is included with the game. The “Check Updates” key displays a list of available updates. The “Download Updates” key will download them to your PC and launch installation.

The “Automatic Search for Updates” option turns on Check Updates when you start the game. In the game launcher you can adjust the basic graphics settings and download the latest game updates.

OK, if you're happy with the basic settings now, click “Start Game”. To quit “X-Blades” click “Quit” at any time.

## MAIN MENU

---

**CONTINUE GAME:** This is the fastest way to return to the game you last played.

**NEW GAME:** This menu item starts a new game and gives you the choice between three difficulty levels: “easy”, “normal” and hard. When you've played the game once through, a “pro” mode will become available.

**LOAD GAME:** This accesses your partially-played games.

**OPTIONS:** This menu item accesses the general settings. Here you'll find the “Parallax” and “Dynamic light” options for which you may have made settings before you started the game. You can access this page at any time during a current game. You can make the following settings:

**Blood:** This is where you specify whether or not blood should be visible during combat.

**Texture quality:** Here you can choose one of three different texture qualities to match the capabilities of your graphic card.

**HDR:** High Dynamic Range creates spectacular light effects – but it's not recommended if you don't have a real quality graphic card.

**Parallax:** If you switch this on, the impression of more realistic surfaces will be intensified.

**Dynamic light:** Turning on this option significantly increases the graphics quality.

The following settings can be set in stages:

Brightness, Sound volume, Music volume, Speech volume

In addition to these general options, you can customize the game controls.

## **CONTROLS**

Alongside the mouse the game is controlled by means of the Xbox 360 Controller for Windows. In this section you can allocate various axes to your controller.

The following are available:

Camera: Invert X

Camera: Invert Y

### **Vibration**

You can also activate the Vibration function of your Xbox 360 Controller for Windows.

### **Always run**

Here you can decide if you want Ayumi to move fast or walk slowly throughout the game. If you decide on slow walking, you can hold shift to make her run.

### **Mouse sensitivity**

You can specify the mouse's sensitivity in steps. Increase this parameter if you find the camera is moving too slowly.





## **BINDINGS**

*If you want to change the key allocations, double-click the key in question. Now you'll be prompted to enter something for that key. If your selection is linked to a specific function, you'll be asked to confirm whether or not the original key allocation should be deleted. If you click YES, and enter the function you want the key to have, the previous allocation will be deleted.*

*Remember to allocate the key's original function to a different key!*

*If you want to cancel your changes, click "Default". This will undo all your personal key allocations.*

## **LANGUAGE**

*Here you can change the current game language (voices and text) and enable or disable video subtitles.*

*Bear in mind that this option can only be accessed from the Main menu - you can't access it during gameplay.*

## **DIARY**

*This accesses a list of all the cutscenes which you've already seen in the game - you can revisit them.*

*You can also take a look inside Ayumi's diary here – this means you can trace all her treasure-hunting adventures and events that have happened until now.*

## **BESTIARY**

*This menu item gives you access to a clearly laid out list of all opponents and characters you'll meet during gameplay, plus the crystals you can find on the various levels. This list is a very useful reference work - it not only offers you those detailed descriptions, it also has helpful information and tips about the weak points of individual monsters.*

*You can access the Bestiary from a current game by calling up the Skills menu and the Game menu.*

## **CREDITS**

*Here you'll find a list of all the guys and gals who have participated in the making of X-Blades.*

## QUIT

This exits the current “*X-Blades*” game and returns you to the Windows desktop.

## GETTING STARTED

Click the “*New game*” button to start a new *X-Blades* adventure. Then select one of the three available levels of difficulty: “Easy”, “normal” and “hard”.

What you select here will affect the life energy of the heroine, the speed of her regeneration and the price of certain skills.

By the way - a “*pro*” mode becomes available when you play the game right through for the first time. This is the highest level of difficulty - if you want to use a healing spell at this level, it'll cost you twice as many souls every time you use it!

## SAVING AND LOADING A GAME

**Saving:** You can save a game at any time. The last completed level, your gained skills and the points you've attained are saved. If you don't actually complete a level, the current gameplay stage you reached will not be saved.

From the Main menu, open the relevant dialog and select a memory slot. You can save up to 50 partially-played games (including the Autosave slot).

**Autosave:** When you start a new level, *X-Blades* carries out an Autosave, enabling you to rejoin that game at any time in the future. The game that is autosaved is always saved to the first memory slot.

**Loading:** Select a partially-played game from the list and confirm your selection. But please keep in mind: after loading a saved game, your previous autosave will be lost.



## CONTROL

Game control in *X-Blades* is similar to that of all the classic action games. You'll find an overview of the standard key allocations at the end of this User Manual.

Ayumi's basic control is carried out by means of the **W A S D** - keys or the arrow keys **← → ↑ ↓** resp. the left Stick **L** (360 Controller). Hold down an arrow key or move the left stick **L** and the heroine will sprint away in the corresponding direction.

The camera has more or less unrestricted movement - it's controlled by the movements of the mouse resp. by the right stick **R**. Ayumi automatically moves in the direction in which you pan the camera.

Press the Spacebar **□** or **A** to make Ayumi perform a leap. If you want Ayumi to perform a double leap with somersault, press Spacebar **□** or **A** twice in succession. This special leaping technique enables Ayumi to land on high ledges, etc.

Press an arrow key or the left stick, arrow key/ left stick and the Spacebar resp. **A** one after the other (e. g. **W W □** or **L L A**) to get Ayumi to safety by leap-rolling.

Basic attack movements are controlled by the mouse buttons resp. **X** or the right trigger **RT**. A left-click or pressing **X** will make Ayumi carry out a close-combat attack with her blades.

Start a long-distance attack with a right-click resp. the right trigger **RT** - meaning Ayumi will utilize the capabilities of her gunblades and fire at her enemies from a safe distance.

You can change the various shooting modes using the **1, 2, 3, 4** keys or the directional pad **○**.

Magic attacks are triggered by **Y O E** and **C** or the left Bumper **LB** **Y** **B** and right bumper **RB** allocated to the action slots.

To access the Skill menu, press **□** resp. **⏪** BACK



*This is where you manage your skills (magic spells, shooting modes, upgrades, items).*

*In the “**Spells**” sub-menu, you can pay a price in souls to learn new magical skills and/or allocate them to action slots.*

*Under “**Bullets**”, you’ll find an overview of all available shooting techniques which Ayumi has already mastered (or can learn in return for payment of souls).*

*The “**Items**” sub-menu contains rage and healing spells, as well as regeneration and special form upgrades that you can buy for souls.*

*The “**Map**” gives you an overview of the whole island and Ayumi’s position in the level.*

## **INTERFACE**



- ① Health scale
- ② Rage scale
- ③ The Demon state scale
- ④ Souls
- ⑤ Action board \ HUD
- ⑥ Hits Bar
- ⑦ Condition of the opponent



## **HEALTH SCALE**

Green energy symbolizes Ayumi's life energy. The scale is self-loading, but it takes a while - however, Ayumi can speed up the process by using a healing spell or by releasing the energy of a green crystal.

In the "pro" mode there is no automatic regeneration unless the special regeneration upgrade has been activated.

## **RAGE SCALE**

This scale symbolizes a special energy which Ayumi possesses - energy used mainly for the effects of spells. It loads itself automatically in the heat of combat when Ayumi uses her blades.

Even if she takes a hit, Ayumi will go into a rage - in the truest sense of the word! Red crystals are also suitable for triggering rage. Like magic spells, rage can also be bought with souls - in the "Items" area. On the other hand long-distance attacks like magic spells or gunfire have no positive effect on rage.

When the chips are down and she doesn't even have souls available, Ayumi can put herself into a trance using intensive concentration - and then use her increasing anger to create the rage she needs. However, you must remember that she's completely defenseless while in this trance.

Press the default key **F** or any hot key that has been allocated to the action slots or press the left stick button **L** to put Ayumi into trance.

## **THE DEMON STATE SCALE**

As soon as the first of the five diamonds is displayed, Ayumi can activate the transformation spell. The rule is - the more diamonds, the longer the duration of the transformation.


Ayumi will learn to master the "Lightform" and the "Darkform" during the course of the game (depending on her progress).

## **SOULS**

This shows the number of souls accumulated by Ayumi. They are needed to acquire new skills. Particularly healing and rage spells can prove to be valuable the further the game progresses.

The heroine gains souls when she eliminates opponents - and she gets up to five times as many for using strike series (Combos) in close combat. Ayumi also gets souls for collecting treasures, some of which are hidden in amphorae (ancient jugs or vases) or in tombs - Ayumi must break these with her blades to get to the contents.

### **ACTION BOARD - HUD**

The currently selected skills for a fast attack are saved on the action slots. In the center is a slot for the various shooting modes - you can change these modes using a hotkey **1** **2** **3** **4** or the directional pad .

Newly-learned skills and purchased upgrades are actively assigned to the slots. Other skills not selected for the current attack are returned to the pool of skills.

### **HITS BAR**

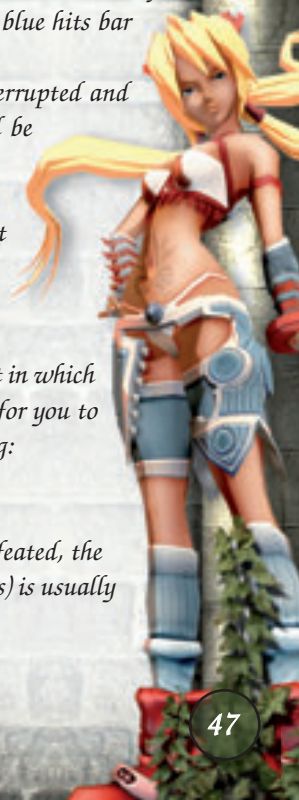
During combat, a prolonged series of hits will do wonders for your souls count. If you hit your opponent fast and often over a period of time, your blue hits bar will fill up.

If Ayumi gets hit herself, however, the series of hits will be interrupted and the soul party's over! The amount of your harvested souls will be multiplied by 1.5 if the hits bar fills up - and the highest soul factor you can achieve is 5! So keep slashing - because as long as that hits bar keeps filling up you'll be advanced to the next higher soul factor.

### **CONDITION OF THE OPPONENT**

The scale of your opponent's life energy depends on the environment in which it's displayed. Depending on which opponent has to be defeated for you to successfully complete the level, the scale can display the following: the remaining life energy

- a) of the Boss opponent.
- b) of a whole group of opponents. When the group has been defeated, the next wave of monsters (more powerful than the previous ones) is usually triggered.
- c) of the monster generators that have to be destroyed.





## STATISTIC SCREEN

After clearing an area, a statistic screen will be displayed. The statistic screen informs you about the number of souls collected, the number of destroyed objects, of monsters killed, and hits taken. "Valuables found" refers to items that give you a specific number of souls when collected.



The screenshot shows a dark, textured background with a title at the top. The statistics are listed in a two-column format. The text is white and yellow. The title is in a serif font. The background has a cracked stone or wood texture.

<i>The Fork in the Road</i>	
<i>Souls collected</i>	1 726
<i>Objects destroyed</i>	100% (6 / 6)
<i>Valuables found</i>	100% (4 / 4)
<i>Artifact parts found</i>	100% (1 / 1)
<i>Monsters killed</i>	28
<i>Hits taken</i>	30
<i>Total monsters killed</i>	7 442
<i>Difficulty bonus</i>	x0.5
<i>Souls rewarded</i>	123
<small>Press any button to read more...</small>	

Note, if you achieve the best result possible in one element, the line will be displayed in yellow. Your performance in all elements together with the chosen difficulty level will determine the bonus of souls you will be granted.

## THE MOST IMPORTANT CHARACTERS

*Hey, I am back, as I promised. Heard enough about menus and settings, huh? Ain't it much more interesting to talk about the characters we are going to meet?"*

*So let me tell you a little about myself. First off my name is Ayumi...*

*I'm the best treasure hunter there is - and a virtuoso with my gunblades. I can shoot with them and fight my way through the massed ranks of my enemies - I call that my "Slash Dance", by the way... and like I told you before, a girl should do what she does best.*

*Huh? Dangerous?*

*Of course it's dangerous! But can you see me in a boring job? Me? No WAY! Nothing scares me - so I always work alone. I haven't told a soul about the map I got under such "mysterious circumstances", so we'll soon see what secrets I can track down this time. I think I'll start by searching for one of the artifacts described in the legend on the back of the map.*

*If it's true... I mean, if a deity from the past really did transfer all of its power to that thing, it would be worth a fortune - a lot more than a gold trophy or even one encrusted with diamonds!*

*Anyway... at the risk of repeating myself... my name is Ayumi - and I'm going to tell you about Jay now too...*





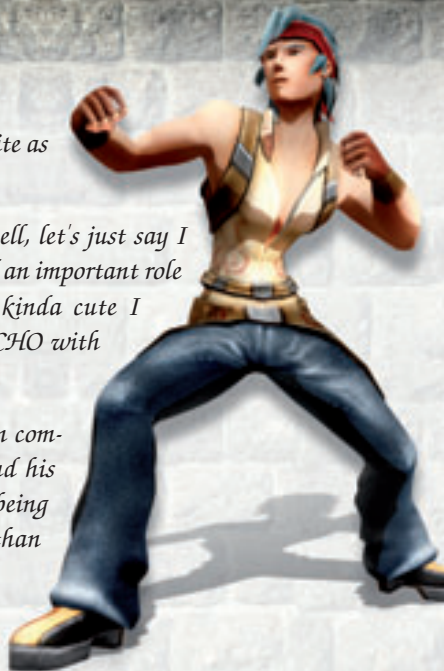
## JAY

*Well, I was soon to find out that I wasn't quite as alone on the island as I'd thought...*

*Normally, if I'd found competition here... well, let's just say I might have got a little upset... but Jay played an important role in my adventure right away - and he IS kinda cute I suppose. If only he'd stop being so... so MACHO with that light magic of his!*

*But I must admit he does know his stuff... in combat, he uses a powerful light explosion - and his punches are really something. I just hope him being here won't make things more complicated than they already are... but...*

*I don't want him to go either... weird!*



## THE LIGHT

*I never expected anything like this guy! He looks like a lion, with runes on his skin... and he guards the Artifact of the Dark. He's a Master of Magic - and you better believe he can really cast effective spells!*

*His powerful light beam hurls opponents to the ground and causes bad damage - but I sensed right from the start that The Light avoids close combat, like lots of magical beings.*

*Although... just between you and me, I wouldn't advise any close combat with this guy... and not just because of his horrible breath either! His hands or paws or whatever they are - they can cause terrible injuries. Dark magic and Fire magic are the best spells to use on him...*



## **THE DARK**

*OK, the Light wouldn't win too many popularity contests... but The Dark now... that's one **NASTY** being!*

*And he actually guards the Artifact of Light! Kind of ironic, huh? Anyway, he is a tenacious opponent. His dark spells are dangerous... and in hand-to-hand combat, he uses those big dreadful paws of his. He's also kind of resistant against magical spells!*

*No sweat tho' - you can hurt this guy in two ways: either an accurate strike with a sword or the good old "Sparkling Swords" spell - any one of the two will break through his defenses and really damage him.*



### **RED CRYSTAL**

*Red crystals give me the Energy of Rage.*

### **GREEN CRYSTAL**

*Green crystals give me the energy of Life.*



### **YELLOW CRYSTAL**

*Yellow crystals give me the energy of Souls.*

### **FIRE CRYSTAL**

*Fire crystals load my blades with fire magic.*



### **ICE CRYSTAL**

*Ice crystals give me the energy of ice. When I smash them, all opponents within range are frozen solid.*



## **SPELLS AND SKILLS**


---

*At the start of the game, my basic skills are blade and gun attacks - and of course my dazzling appearance. New skills are progress-activated and can be learned when I've collected enough souls.*

*During the course of the game, I'll get souls for defeating enemies. The number of souls I've collected is displayed in the upper right corner. I need souls to learn special skills like magic spells and shooting modes or how to use various items. By the way - don't worry about missing the right time to learn new skills - the dynamic screen display will tell you when you have new skills available.*

*I can open the screen for managing my skills. I can select the relevant icon and confirm that I want to learn a new skill.*

*I can always link the new skill to one of the action slots. If no slots are available, I can change the slot allocations to suit. The skill not being currently used will be returned to the skill pool - I can call it up later at any time.*

*Also, I can use spells from the Skill Book without linking them to action slots. To do this, select a spell in the relevant menu and click "Use" or press  on your Xbox 360® Controller for Windows.*

### **BLADE ATTACKS**

*I discovered my blades in an abandoned tomb many years ago on one of my many adventures. The rumor behind the weapons was that they were built by Hephaestus himself, and that the weapons changes its shape in each new owner's hand. Interestingly my blades are naturally razor sharp and never dull. They are perfect for dispatching foes at close quarters. This is exactly what I use them for.*

### **SHOOTING**

*I've had these gunblades for longer than I can remember. They're perfect for both close combat and long-distance fighting. Perfect for softening a monster up with bullet than finishing him off with cold steel when he gets close. I never have to worry about reloading since the gunblades are magical by nature.*

## UPGRADES AND COMBOS

At the beginning of my quest it might seem like I have basic skills. I can, however, expand these skills and learn new ones throughout my adventures.

**X-Blades** has a system for upgrades. When I find three pieces to an artifact I level-up in that skill.

**Shooting upgrade:** Finding Silver artifacts will improve my shooting skills.

**Melee upgrade:** Finding Golden artifacts improve my close combat skills.

**Airstrike upgrade:** Finding Ruby-red artifacts improve my attack techniques from the air.

I can advance to level 3 in each field. When the game starts, I will have rudimentary shooting and close combat skills.



### SHOOTING UPGRADES (SILVER ARTIFACTS)

**Level 1** - My projectiles cause more damage to opponents.

Individual shots cause more damage than multiple shots.

Here I must press the right mouse button or pull the right trigger **RT** after every shot.

**Level 2** - In Level 2, still more damage is meted out to opponents.

I can also shoot in more than one direction at once. To do this, lock a target and move at the same time with the arrow keys resp. the left stick **L**. In the case of two-handed shooting, I will fire in the direction of the targeted enemy **LT** and in the direction of movement at the same time.

**Level 3** - At this level, damage caused is once again increased.

The level-up also enables the following Combo:

Press the left mouse button or **X** twice in succession and shoot **RT** (timing is important). Use this technique and you'll be rewarded with additional animated attack graphics and Slow Motion. The damage I give my opponents will also be considerably increased and the opponent will be driven back. I will end the Combo with especially effective fire from my pistols.





## MELEE UPGRADES (GOLDEN ARTIFACTS)

**Level 1** - This increases the damage of my blades.

The level-up also enables the following Combo: press the left mouse button resp. **X** and hold down the key resp. **X** while pressing any arrow key or moving the left stick **L** in any direction (timing is important). I will now carry out a furious animated attack in the chosen direction causing a great deal of damage to my enemies.

**Level 2** - From Level 2, my blades will cause even more damage.

The level-up also enables the following Combo: press the left mouse button or **X** twice in succession and hold the key/**X** down while pressing any arrow key resp. moving the left stick **L** in any direction (timing is important). I will now perform very impressive and highly effective animated attack in the chosen direction.

**Level 3** - At this level, damage caused is once again increased.

The level-up also enables the following Combo: press the left mouse button or **X** three times in succession and hold the key / **X** down while you press any arrow key resp. move the left stick **L** in any direction (timing is important).

I will carry out an impressive and highly effective attack Combo out a furious animated attack in the chosen direction, displayed by special animated attack graphics.



## AIRSTRIKE UPGRADES (RUBY-RED ARTIFACTS)

**Level 1**

As soon as I attain Level 1, I can attack while performing a simple leap. Using an upward blade strike, I'll attack opponents standing directly in front of me. To do this, press the left mouse button / **X** right after pressing the Space Bar resp. **A**.

**Level 2** - From Level 2, I know how to carry out an especially powerful, downward-directed leaping attack. To do this, press the left mouse button / **X** shortly after I've performed a double leap [2x **A**]. I will carry out a frontal strike on all opponents, whether airborne or ground-based.

**Level 3** - Level 3 is comparable to Level 2 - the only difference is that I will also carry out width attacks in addition to attacking frontally.

## ITEMS

---



### **Healing**

*This healing spell feeds itself on defeated souls and restores my life energy - but only to a certain extent, not completely.*

*The number of souls used depends on current game progress, so the “soul price” can vary considerably – it’s a lot more for higher levels and less for lower levels.*



### **Rage**

*Like the healing spell, I can use the rage spell to restore my rage in return for souls.*



### **Max. Healing**

*This completely restores my life energy.*



### **Max. Rage**

*This completely restores my rage.*



### **Regeneration Upgrade 1 >**

### **Regeneration Upgrade 2 > Regeneration Upgrade 3**

*This upgrade affects the regeneration rate of my life energy. The price of souls and the effect of the upgrade increase with each upgrade level.*



### **Special Form Upgrade 1 >**

### **Special Form Upgrade 2 > Special Form Upgrade 3**

*My transformation into either the godly Lightform or Darkform lasts longer. The price of a soul and effectiveness increase with each new level attained.*



### **Ancient Scrolls**

*Now and then you’ll even come across one of the ancient scrolls hidden in the depths of the temple – their magic inscriptions will help you to buy skills for half the number of souls you would normally have to pay!*

*So keep an eye out for these old items while you’re hunting for treasure and monsters— you won’t regret it!*



## TIPS

---

- ⇒ *Get a fix on a target, moving the camera stick at the same time - I will carry out a sideways movement and avoid opponents.*
- ⇒ *Magic spells like 'Fire Blades' endow my blades and ammunition with the magic of the elements - in this way, I can also fight enemies who are resistant to steel.*
- ⇒ *The best way to avoid 'Fireballs' is to leap over them. A leap can also free me from enemy encirclement. If suddenly I find myself in the middle of a crowd of nasties, I don't have to get involved in hand-to-hand - I can either get out of there fast or use a spell like "Ice Flower".*
- ⇒ *I'm always on the lookout for treasures. I can accumulate artifact elements which will reward me with powerful upgrades. I should be prepared to look even in unlikely places - maybe on a high parapet that I can only reach by leaping?*
- ⇒ *It's worth the effort to keep searching for statues and sarcophagi, even in enemy-free areas - they could contain valuable souls and hidden artifacts.*
- ⇒ *Don't think that an area cleared of enemies will remain that way for long... it won't! But reengaging my enemies will allow me to collect more souls which I can use for new skills. This is particularly a good trick if I am stuck on a level. A tactical retreat has saved the life of many a heroine...*
- ⇒ *My opponents are immune to some damage types and susceptible to others. I should find tips about each monster's weak points in the Bestiarium - which are especially helpful tactical tips about Boss opponents, because a tactical approach is more intelligent when going against opponents like the Queen Spider!*
- ⇒ *The "hard" mode will only be activated when I've played the game right through once.*
- ⇒ *Destroying monster generators will prevent my opponents from respawning. So I should focus my attacks on the machines first before I start eradicating the monsters - but I shouldn't forget to watch out for phantoms in the vicinity - they're sneaky and can form a pentagram behind my back before I know it.*
- ⇒ *In transformation mode (Lightform and Darkform) I can't gain Rage points.*

## TECHNICAL SUPPORT

---

Because we have put this product through many rigorous tests on a wide range of hardware configurations, you shouldn't experience any problems. However, it's impossible to test every configuration. Before contacting our technical support, have the following information on your hardware system ready at hand:

What **operating system** are you using?

What **processor** do you have?

How much **RAM** does your computer have?

Which version of **DirectX** is installed on your computer?

Which **graphic card** and **sound card** does your computer have?

Which **driver version** do you have for your **graphic card** and **sound card**?

If you don't have the above information handy, you can use the DirectX 9.0c diagnostics program. Click on Start - Run and type in "DXDIAG". In the System menu, you'll see the exact information about your computer. If you send us an email, attach the file (compressed, of course) **DxDiag.txt**. To get this file, open the DirectX diagnostics program and click on the button "Save all information".

Before contacting us please make sure your operating system (Windows) and device drivers (video card, sound card & motherboard) are fully up to date, as this is usually the main problem when experiencing software difficulties. You can find a list of all hardware manufacturers under [www.treiber.de](http://www.treiber.de) or under [www.windrivers.com](http://www.windrivers.com).

**NOTE:** If you update your graphic card driver, it is absolutely necessary that you reinstall DirectX.

### **ZUXXEZ Entertainment AG**

Rittnert Str. 36 \* D - 76227 Karlsruhe \* Germany

Technical Online-Support: [www.x-blades.com](http://www.x-blades.com)

e-Mail: [support@zuxxez.com](mailto:support@zuxxez.com)

Phone: + 49 (0) 721 - 91510500

Fax: +49 (0) 721 - 91510522

On or web site inf the Support section you will be able to either browse through our Frequently Asked Questions (FAQs) section where the most common problems are usually identified. Please also make sure you have read the installation instructions fully. When submitting a fault please include the following information.....

Exact error message if any.

Steps taken to reproduce the error/fault.

Details of programs running at time of fault, including Anti-Virus and firewall applications.



## APPENDIX A - XBOX 360® CONTROLLER



Somersault



Leap & Roll



Shooting-Upgrade - Level 1 (3 silver artifacts required in total)



Shooting-Upgrade - Level 2 (6 silver artifacts required in total)



Shooting-Upgrade - Level 3 (9 silver artifacts required in total)



Melee Upgrade - Level 1 (3 golden artifacts required in total)



Melee Upgrade - Level 2 (6 golden artifacts required in total)



Melee Upgrade - Level 3 (9 golden artifacts required in total)



Airstrike-Upgrade - Level 1 (3 ruby-red artifacts required)
























Airstrike-Upgrade - Level 2 (6 ruby-red artifacts required)



Airstrike-Upgrade - Level 3 (9 ruby-red artifacts required)

## APPENDIX B - BINDINGS

	<i>Forwards</i>	<i>Forwards</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<i>Backwards</i>	<i>Backwards</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<i>Move left</i>	<i>Move left</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<i>Move right</i>	<i>Move right</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<i>Leap   Somersault</i>	<i>Leap   Somersault</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<i>Action 1 - Blades</i>	<i>Action 1 - Blades</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<i>Action 2 - Pistols</i>	<i>Action 2 - Pistols</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<i>Action 3 / Skill</i>	<i>Action 3 / Skill</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<i>Action 4 / Skill</i>	<i>Action 4 / Skill</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<i>Action 5 / Skill</i>	<i>Action 5 / Skill</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<i>Action 6 / Skill</i>	<i>Action 6 / Skill</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<i>Accumulate Rage</i>	<i>Accumulate Rage</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<i>Lock target</i>	<i>Lock target</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<i>Shooting mode 1</i>	<i>Shooting mode 1</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<i>Shooting mode 2</i>	<i>Shooting mode 2</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<i>Shooting mode 3</i>	<i>Shooting mode 3</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<i>Shooting mode 4</i>	<i>Shooting mode 4</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	 <i>Hide interface</i>	<i>Hide interface</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<i>Skill menu   Main menu</i>	<i>Skill menu   Main menu</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<i>Make screenshot</i>	<i>Make screenshot</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Click on Main menu and Options settings to change the key allocations at anytime. The sub-menu item "Bindings" is the option you want here.

Your screenshots are stored in the directory *My Documents\Games\X-Blades*.



## AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

---

### *A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant*

Certaines personnes sont susceptibles d'avoir des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises d'épilepsie lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

### PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO :

- ☞ Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de l'ordinateur et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- ☞ Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- ☞ Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- ☞ En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## CONTRÔLE PARENTAL

---

Le contrôle parental dans Games for Windows - LIVE vient s'ajouter au contrôle parental de Windows Vista®. Grâce à des outils simples et flexibles, décidez à quels jeux votre enfant peut avoir accès et jouer. Pour davantage de renseignements, veuillez consulter [www.gamesforwindows.com/live/familysettings](http://www.gamesforwindows.com/live/familysettings).

## **"CE N'EST PAS UN BOULOT POUR UNE GAMINE"...**

*Vous n'avez aucune idée du nombre de fois où j'ai entendu cette phrase.*

*Par "boulot", ils parlent bien sûr de mon "métier" plutôt hors normes. Je suis chasseuse de trésors et j'~~A~~-~~DO~~-~~RE~~ çà!*

*D'accord, ce n'est pas un passe-temps habituel pour une jeune fille.*

*Je veux dire: mes parents attendaient probablement de leur cadette qu'elle fasse autre chose de sa vie, comme ma grande sœur, qui s'est mariée et a fondé une famille. Ou alors, que j'exerce un métier "respectable", comme la fille de nos voisins, qui est pharmacienne.*

*Chaque fois que je passe à la maison, je suis abreuvée de compliments sur elle: combien elle a l'air "bien éduquée" et "aimable avec ses clients".*

*D'accord aussi pour reconnaître que ces filles ne passent pas le plus clair de leur temps à affronter des adversaires dangereux ou à s'opposer aux puissances des Ténèbres, et que leurs parents n'ont pas à se faire de soucis concernant la santé de leur marmaille.*

*Les voisins ont de la sympathie pour mes parents, mais répètent toujours des phrases comme: "Ayumi n'a jamais joué avec des poupées quand elle était petite" ou encore "Oh, je me rappelle quel garçon manqué elle était".*

*Ok, c'est dur pour mes parents. Je sais, mais... enfin... différente des autres...*

*Désolée, mais je ~~N~~ ~~E~~ ~~P~~ ~~E~~ ~~U~~ ~~X~~ ~~P~~ ~~A~~ ~~S~~ envisager un travail "normal" et je ne le pourrai sans doute ~~J~~ ~~A~~ ~~M~~ ~~A~~ ~~I~~ ~~S~~ vivre avec un homme ennuyeux! Je l'ai déjà dit et je le répète: une fille ne doit faire que ce qu'elle fait le mieux!*

*Une chose est sûre... la prochaine fois que j'irai voir mes parents, je ne leur parlerai pas de cette aventure dans laquelle je me lance et qui leur ferait dresser les cheveux sur la tête! Ils seraient capables d'en faire un infarctus!*

## **ALORS? COMMENT CETTE AVENTURE A-T-ELLE COMMENCÉ?**

*Bon, je dirais que cela s'est assez mal engagé!*

*Je rentrais juste d'un voyage au cours duquel, le hasard et mon flair faisant bien les choses, j'avais mis la main sur une étrange relique, un crâne en cristal, et quelques autres babioles.*

*J'ai su dès le premier moment que cette relique était quelque chose de différent, de spécial. Elle semblait "incomplète". C'est pourquoi je n'ai pas essayé tout de suite de la vendre à un marchand. Je voulais patienter et comprendre de quoi il s'agissait.*



Un jour, j'ai remis à un vieil antiquaire asiatique le crâne pour qu'il l'estime. Pendant qu'il l'étudiait, j'ai visité le magasin et découvert ce qui m'a tout de suite semblé être l'autre partie de la relique que j'avais découverte. Je me suis assurée que le vieil antiquaire ne me portait aucune attention et j'ai sorti en cachette la relique de dessous mon manteau pour le vérifier. Ce qui est arrivé alors fut si effrayant que mère, si elle avait été présente, aurait eu à coup sûr un coup de sang, au moins... Les puissances des Ténèbres ont littéralement pris possession de la pièce... cela fut terrible, mais ne m'a pas terrorisée, j'en ai vu d'autres! J'ai donc défié ces puissances et la relique s'est alors transformée en une sorte de carte, avec un texte écrit au verso. J'en ai pris note. Cela disait:

*"En des temps immémoriaux, deux créatures divines dirigeaient l'univers de façon pacifique et harmonieuse. Ils étaient frères et leur règne était empreint de justice et de paix. Mais leur gloire est depuis longtemps oubliée. Seuls le soleil et quelques minéraux sans âme se rappellent encore de cet âge d'or. Cette ère paisible fut brutalement interrompue quand le conflit a trouvé une terre fertile en la personne d'une des divinités. L'Obscur a cherché à accaparer tous les pouvoirs, ce qui a alors plongé le monde dans un chaos total. L'Eclairé a alors décidé de mettre tout en œuvre pour restaurer la paix et a entrevu une solution: l'Obscur devait se voir retirer tous ses pouvoirs qui seraient scellés dans un artefact, mais cela voulait aussi dire que ses propres pouvoirs devaient aussi être enfermés. Cela lui semblait être la seule solution pour mettre un terme au chaos, puisque les deux frères étaient connectés entre eux, à l'instar des siamois. Aucun humain ne devait oser se mettre à la recherche des artefacts, cachés en des lieux secrets et gardés par les divinités. La carte ne devait en aucun cas tomber aux mains d'un mortel, puisque la puissance divine était scellée dans les artefacts. Et malheur au mortel qui viendrait à interférer avec ces destinées divines! Les artefacts ont été protégés par une puissante malédiction qui conduirait à la damnation éternelle pour les mortels et aux ténèbres qui envahiraient le monde..."*

Voilà... de toute façon, j'ai maintenant la carte et je connais la légende qui l'accompagne. Une fameuse équipe à affronter, non? Les puissances des Ténèbres, une malédiction, wow... Mais hé, pas question que cette histoire de ténèbres éternelles arrêtent Ayumi, pas question! Un voyage comme celui-là est un défi pour moi!

*Et, si ces artefacts sont aussi bien protégés, c'est donc qu'ils doivent avoir une valeur inestimable et receler des puissances hors du commun! Je vais retrouver ce temple et j'ai déjà un plan! Rien ni personne ne m'arrêtera!*

*D'accord, cela pourrait être dangereux, mais n'importe quel chasseur de trésors au monde donnerait un bras et une jambe pour posséder cette carte. Je l'ai trouvée et cette aventure est la mienne! OK, la légende pourrait n'être qu'un racontar, et alors? Je peux toujours trouver des choses à vendre au marché noir! Vous savez quoi? J'ai l'intuition que cela va être l'expérience de ma vie.*

*Bien sûr, je devrais étudier la situation en détails avant de m'y lancer, mais vous me connaissez. Anéantir des ennemis à coup de gunblades, ça c'est mon truc! Ouais, n'importe quand! D'ennuyeuses descriptions de menus et contrôles? Pas question!*

*Hè, hé... Quelqu'un pourrait prendre la suite pour vous expliquer, non? Moi j'ai une chasse au trésor qui m'attend.*

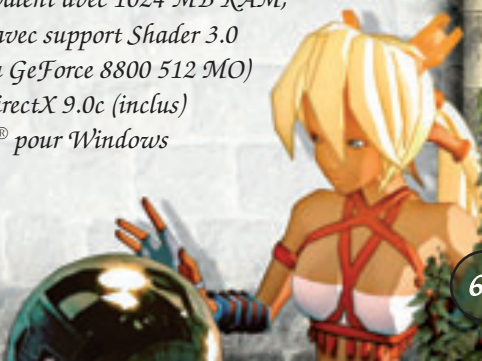
## **CONFIGURATION REQUISE**

### **Minimum:**

*Windows XP Service Pack 2 ou Windows Vista  
Processeur Pentium 4 2.0 GHz ou équivalent avec 512 MB RAM;  
Carte graphique compatible DirectX™ avec support Shader 2.0  
(ATI Radeon x1650 256 MO ou nVidia GeForce 7600 256 MO)  
Disque dur avec 5 GO d'espace libre; DirectX 9.0c (inclus)  
Clavier et Souris;  
Connexion Internet*

### **Recommandée:**

*Windows XP Service Pack 2 ou Windows Vista  
Processeur Pentium 4 3.0 GHz ou équivalent avec 1024 MB RAM;  
Carte graphique compatible DirectX™ avec support Shader 3.0  
(ATI Radeon x3800 512 MO ou nVidia GeForce 8800 512 MO)  
Disque dur avec 5 GO d'espace libre; DirectX 9.0c (inclus)  
Clavier et Souris ou Manette Xbox 360® pour Windows  
Connexion Internet  
(activation par téléphone possible)*





## INSTALLATION

Insérez le disque dans l'unité appropriée. Si la fonction "**Autorun**" est activée, le menu de démarrage sera affiché à l'écran. Si la fonction est désactivée, ouvrez le "**Poste de travail**" et sélectionnez l'unité où est placé le disque, puis double-cliquez sur "**Autorun.exe**". Cliquez ensuite sur "**Installer X-Blades**".

L'installation requiert au minimum 5 GO d'espace-disque libre pour les données du logiciel. Il vous faudra aussi de l'espace-disque pour y sauvegarder les parties en cours ou les copies d'écran. C'est pourquoi nous recommandons un espace-disque libre de 6 GO sur la partition d'installation. Si votre système d'exploitation est Windows XP, une icône de démarrage est placée sur le bureau et une autre dans la barre de démarrage rapide dès la fin de l'installation. Les utilisateurs de Windows Vista peuvent ouvrir l'Explorateur de jeux pour démarrer **X-Blades**.

Après que vous avoir choisi "**Quitter**" pour quitter le menu autorun, **X-Blades** est automatiquement lancé.

Cliquez sur l'icône du Bureau ou sur celle de la barre de lancement rapide. Vous pouvez aussi démarrer le jeu par le menu Démarrer. Cliquez alors:

Démarrer - Tous les programmes - TopWare - X-Blades.

Les utilisateurs de Vista peuvent aussi utiliser l'Explorateur de jeux pour démarrer **X-Blades**.

## SUPPRESSION DE X-BLADES DE VOTRE PC

Pour supprimer **X-Blades** de votre disque dur, cliquez:

Démarrer - Panneau de configuration - Ajout/Suppression de programmes (XP)

Démarrer - Panneau de configuration - Désinstallation programme (Vista),

puis "Suppression" (XP) ou "Désinstaller" (Vista) pour supprimer **X-Blades**.

Une boîte de dialogue vous permettra de décider si vous désirez supprimer définitivement vos paramètres et les parties sauvegardées.

## NUMÉRO DE SÉRIE

---

Lors du premier démarrage, il vous sera demandé d'entrer votre numéro de série. La frappe de ce numéro de série en 16 caractères est obligatoire. Votre numéro de série personnel est situé sur un autocollant placé sous le disque ou imprimé dans le manuel ou sur l'emballage. Veuillez entrer ces données, en minuscules ou en majuscules. Une fois le numéro accepté, vous n'en aurez plus besoin, sauf en cas de réinstallation du jeu.

## ACTIVATION

---

Pour pouvoir jouer à *X-Blades*, une procédure d'activation est requise, qui peut être exécutée de deux façons.

### L'ACTIVATION PAR INTERNET

Nous recommandons cette méthode, notamment pour sa rapidité. Après que vous avoir démarré le programme et entré votre numéro de série, il vous sera demandé de l'activer. Cliquez simplement sur "**Activer**". Le programme se connecte alors au serveur d'activation et effectue celle-ci en quelques secondes.

Rappelez-vous que vous devez avoir une connexion à Internet active pour pouvoir exécuter cette opération.

### L'ACTIVATION PAR TÉLÉPHONE.

Si vous n'avez pas de connexion à Internet, choisissez l'option "**Activation par téléphone**". Un code d'activation en 16 caractères est affiché. Notez-le et appelez l'un des numéros ci-après:

**D'Allemagne: 01805 - 989939 (Z'UXXEZ)**

**De l'étranger: +49(0)721-91510500**

**Note:** ces numéros d'appel sont dédiés à la seule activation. Si vous avez des questions d'ordre technique, utilisez la Hotline adéquate. Vous pouvez décider de ne pas activer le produit dès maintenant, mais il ne fonctionnera qu'en mode Démo.



## ENREGISTREMENT

L'Enregistrement est facultatif, mais vous procure divers avantages. En temps qu'utilisateur enregistré, vous serez tenu au courant par courrier électronique des possibles évolutions de votre produit. Tout ce dont vous devez disposer pour cela est une connexion à Internet et une adresse Mail valide.

Dans le Menu Principal, cliquez sur "Enregistrer". Vous pouvez aussi vous enregistrer lors de la procédure d'Activation. Lors de votre enregistrement, vous recevrez un courriel de confirmation et un lien vers notre zone de téléchargement.

## DÉMARRAGE DU JEU

Choisissez d'abord la langue à utiliser.

Si vous ne souhaitez modifier aucun des paramètres, vous pouvez démarrer immédiatement le jeu.

Sinon, vous pouvez définir des options de qualité des graphismes et de sons, mais assurez-vous de choisir les paramètres adaptés à votre carte graphique.

Si le jeu paraît trop lent, nous vous recommandons de supprimer d'abord les paramètres avancés, comme Antialiasing, Auto-Exposure, Adaptation et Parallaxe, qui requièrent une importante puissance de calcul.

Vous pouvez aussi réduire la résolution, mais cela risque de détériorer la qualité d'affichage, surtout en cas de moniteur LCD.

Vous pouvez aussi démarrer "X-Blades" en mode "fenêtre" en cochant la case appropriée.

**Gamma:** Si l'affichage vous paraît trop sombre ou trop lumineux, vous pouvez jouer sur ce réglage. Rappelez-vous toutefois que ce paramètre n'a aucun effet en mode "fenêtre".



**Qualité graphismes:** Vous pouvez ici choisir la qualité des graphismes en fonction de votre carte graphique. Si votre système ne comporte que les éléments de la configuration minimum, choisissez "Minimum" ou "Basse".

Si votre système correspond ou dépasse la configuration recommandée, choisissez "Haute" ou "Maximum". Vous pouvez aussi choisir d'autres paramètres pour:

**Antialiasing:** Cette technique permet d'éviter les bords "en escalier" affichés à l'écran. Si le jeu fonctionne lentement, choisissez un niveau inférieur ou "HF" (hors fonction).

**Anisotropie:** Plus cette valeur est élevée, meilleure est la qualité des textures affichées. Si le jeu fonctionne lentement, choisissez un niveau inférieur ou "HF".

**Qualité des textures:** un autre paramètre permettant de modifier la qualité des textures affichées. Les niveaux possibles sont: Basse, Moyenne et Haute. Si votre carte graphique dispose de 512Mo de mémoire ou plus, choisissez "Haute". Si elle comporte 256 Mo de mémoire, choisissez "Moyenne" ou "Basse".

**X-Blades** s'exécutera plus rapidement aux niveaux les plus bas, mais au détriment de la qualité d'affichage.

Vous pouvez aussi cocher les cases pour paramétrer d'autres options graphiques. Assurez-vous que les options choisies correspondent aux spécifications de votre carte graphique.

**HDR (High Dynamic Range):** Cette option accroît la qualité d'affichage et permet de nombreux effets visuels, comme la réflexion ou des sources de lumière sur différentes surfaces.

HDR est disponible pour toutes les cartes graphiques supportées, mais n'oubliez pas la configuration minimum. Si votre carte graphique a des performances limitées, cette option ralentira l'exécution du jeu.

**Auto-exposure/Adaptation:** Cette option n'est possible que si HDR est activé et permet l'affichage d'effets optiques additionnels. Comme pour HDR, à n'utiliser que si votre système correspond au minimum à la configuration recommandée.

**Bump:** Cette option permet l'affichage de surfaces plus réalistes. Si le jeu fonctionne trop lentement, nous vous recommandons de désactiver l'option "Bump".

**Parallaxe:** Si vous cochez cette option, le réalisme des surfaces affichées sera encore de meilleure qualité. Cette option ne peut être activée que si l'option "Bump" a été activée. Si le jeu fonctionne trop lentement, nous vous recommandons de désactiver l'option "Parallaxe".



Vous pouvez aussi modifier les options de sons.

**Adoucissement plein-écran:** cette option que si votre carte graphique correspond au minimum à celle de la configuration recommandée.

**Onglet Mises-à-jour:** Le jeu comporte une recherche automatique de mises-à-jour sur Internet. Le bouton "Vérif. mises-à-jour" affiche les mises-à-jour disponibles. Le bouton "Téléchargement" les enregistrera sur votre PC et en exécutera l'installation.

L'option "**Recherche automatique des Mises-à-jour**" active la vérification à chaque lancement du jeu. La procédure de lancement du jeu permet aussi de régler les paramètres graphiques de base et le téléchargement des mises-à-jour.

Vous êtes maintenant satisfait(e) de vos réglages et pouvez donc cliquer sur "**Début partie**". Pour quitter "**X-Blades**", revenez au Menu Principal et cliquez sur "**Quitter**".

## **MENU PRINCIPAL**

---

Les fonctions de navigation et de sélection du Menu fonctionnent de façon simple, soit avec la souris, soit avec le stick analogique gauche ou le bouton multidirectionnel de votre manette Xbox 360 pour Windows.

**CONTINUER:** Pour revenir à la dernière partie que vous avez jouée.

**NOUVELLE PARTIE:** Ce choix vous permet de commencer une nouvelle partie, en mode "**Novice**" "**Avancé**" et "**Expert**". Une fois que vous aurez terminé complètement une partie, un mode "**Pro**" vous sera aussi proposé.

**CHARGEMENT PARTIE:** Vous donne accès aux parties sauvegardées.

**OPTIONS:** Ce menu vous donne accès aux paramètres généraux. Vous trouverez ici les paramètres "**Parallaxe**" et "**Lumière dynamique**" que vous avez peut-être paramétrés avant de commencer le jeu. Vous pouvez accéder à cet écran à n'importe quel moment, pour y définir vos options:

**Sang:** Pour définir si le sang des blessures doit ou non être visible durant les combats.

**Qualité textures:** Cet élément de menu vous permet de choisir entre trois niveaux de qualité d'affichage des textures en fonction des caractéristiques de votre carte graphique.

**HDR:** La fonction "High Dynamic Range" permet la création d'effets de lumière spectaculaires. Toutefois, il n'est pas recommandé pour les cartes graphiques dont les performances ne sont pas suffisantes.

**Parallaxe:** Si vous cochez cette option, le réalisme des surfaces affichées sera encore de meilleure qualité.

**Lumière dynamique:** Si vous cochez cette option, la qualité d'affichage sera encore de meilleure qualité.

Les autres paramètres peuvent être définis par curseur:

Luminosité, Volume sons, Volume musique de fond, Volume voix

En plus des options générales, vous pouvez aussi paramétrer d'autres éléments du jeu.

## **CONTRÔLES**

En plus de la souris, le jeu peut être contrôlé par l'utilisation de la manette Xbox 360® pour Windows. Vous pouvez ici définir les axes de votre contrôleur.

Les paramètres suivants sont disponibles:

Caméra: Inversion X

Caméra: Inversion Y

### **Vibration**

Vous pouvez ici activer l'option Vibrations de votre manette Xbox 360® pour Windows.

### **Toujours courir**

Vous pouvez décider ici si Ayumi se déplace toujours en courant dans la partie ou si elle marche à vitesse réduite. Si vous choisissez la marche, utilisez Shift pour la faire courir lors de ses déplacements.

### **Sensibilité souris**

Vous pouvez régler par pas la sensibilité de la souris.

Augmentez ce paramètre si vous trouvez que la caméra ne réagit pas suffisamment vite aux mouvements de la souris.





## **RACCOURCIS**

Si vous voulez modifier l'une des affectations de raccourci à une touche. Faites un double-clic sur le raccourci. Il vous sera alors demandé de définir l'action à effectuer par ce raccourci. Si la fonction affectée au raccourci est déjà définie, il vous sera demandé de confirmer le remplacement de la touche déjà affectée.

Si vous choisissez "Oui", l'affectation précédente de la fonction à un raccourci sera supprimée.

Si vous souhaitez annuler vos modifications, cliquez sur "Défaut", ce qui annulera toutes vos modifications.

## **LANGUE**

Cette fenêtre vous permet de définir la langue (voix et textes). Elle vous permet aussi d'activer ou de désactiver l'affichage des sous-titres.

Notez que cette fenêtre n'est pas affichable pendant les parties et n'est visible qu'à partir de la fonction Options du Menu principal.

## **JOURNAL**

Ceci est le journal des aventures d'Ayumi, dans lequel sont enregistrées les péripéties de son aventure et tous les événements qui s'y sont déroulés. Le journal vous permet d'accéder aux vidéos que vous avez vues au début de chacun des niveaux pendant votre partie.

## **BESTIAIRE**

Cet élément du menu vous donne accès à une liste des opposants et personnages que vous rencontrez durant la partie, ainsi que des cristaux que vous trouverez aux différents niveaux. Cette liste est un document de référence.

Non seulement elle comporte une description détaillée des personnages, mais elle vous donne aussi des informations sur les points faibles des différents monstres.

Vous pouvez aussi accéder à ces informations pendant la partie par le menu des Techniques et sa fonction Menu.

## **CRÉDITS**

Vous trouverez ici la liste de ceux qui ont participé au développement de *X-Blades*.

## **QUITTER**

Cette fonction vous permet de quitter *X-Blades* et de retourner à votre bureau.

## **DÉBUTER UNE PARTIE**

Choisissez "**Nouvelle partie**" pour commencer une aventure *X-Blades*.

Choisissez ensuite un niveau de difficulté: "Novice", "Avancé" ou "Expert".

Le choix du niveau de difficulté affecte l'énergie vitale de l'héroïne, sa vitesse de régénération, ainsi que le prix de certaines techniques.

Un niveau de difficulté "Pro" vous sera aussi proposé dès que vous aurez une première fois terminé l'aventure. Ce niveau est le plus excitant, mais aussi le plus onéreux. Si vous voulez utiliser un sort de soin, il vous en coûtera deux fois plus d'âmes à chaque utilisation!

## **SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DE PARTIES**

**Sauvegarde:** vous pouvez sauvegarder une partie à n'importe quel moment. Le dernier niveau terminé, vos techniques acquises et vos points sont sauvegardés.

Si vous ne terminez pas un niveau, votre avancement dans ce niveau ne sera pas sauvegardé.

Ouvrez cette boîte de dialogue du Menu et choisissez un emplacement de mémorisation. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 50 parties en cours (y compris l'emplacement de sauvegarde automatique).

**Sauvegarde automatique:** Quand vous débutez un nouveau niveau du jeu, *X-Blades* effectue une sauvegarde automatique, pour vous permettre de reprendre cette partie par la suite.

La partie qui est sauvegardée automatiquement est toujours enregistrée dans le premier emplacement de sauvegarde.

**Chargement:** Choisissez une partie sauvegardée et confirmez votre sélection.



## CONTRÔLES

Les contrôles de jeu de *X-Blades* sont similaires à tous les jeux d'action classiques. Vous trouverez une liste des affectations par défaut des touches à la fin de ce manuel.

Le contrôle des actions d'Ayumi se fait par les touches **Z**, **O**, **S**, **D** (ou les touches fléchées **←** **→** **↑** **↓**) / le stick analogique gauche **L**.

Maintenez enfoncée une de ces touches/déplacez le stick analogique gauche **L** et votre héroïne se précipite dans cette direction.

Les mouvements de la caméra sont quasiment illimités. Elle est contrôlée par les mouvements de la souris/du stick analogique droit **R**. Ayumi se dirige par défaut en avant dans la direction de la caméra.

Appuyez sur la barre d'espace **□** / **A** pour faire sauter Ayumi. Si vous voulez qu'elle fasse un saut périlleux en plus, appuyez deux fois sur la barre d'espace **□** ou **A**. Cette technique permet à Ayumi d'atteindre des rebords élevés, des sommets de murs, etc.

Utilisez une touche fléchée ou le stick analogique gauche, une touche fléchée/le stick analogique gauche et la barre d'espace ou **A** l'un après l'autre (**↓** **↓** **A** **Z** **Z** **□**) pour qu'Ayumi se mette en sécurité par un saut-roulade.

Les mouvements d'attaque de base sont contrôlés grâce aux boutons de la souris/grâce à **X** ou la gâchette droite **RT**.



Cliquez sur le bouton gauche de la souris ou appuyez sur **X** pour faire exécuter à Ayumi une attaque avec ses épées.

Une attaque à distance se fera par un clic droit de souris/avec la gâchette droite **RT**.

Ayumi utilise alors les capacités de tir de ses Gunblades et tire sur l'ennemi en restant à distance. Vous pouvez changer les différents modes de tir en utilisant les touches 1 à 4 **1** **2** **3** **4** / le bouton multidirectionnel **○**.

Les attaques de magie sont effectuées par **Y**, **A** **E** **C** / les gâchettes hautes gauche et droite (**LB**, **RB**) **Y** **B**, affectés aux slots d'action par défaut.



Pour accéder au menu des Techniques, appuyez sur  / . C'est ici que vous gèrerez vos techniques (sorts, modes de tir, améliorations et items).

Dans le menu "Sorts", vous pouvez payer en âmes l'apprentissage de nouveaux sorts et les affecter à un slot d'action.

Sous "Balles", vous trouverez la liste de tous les modes de tir qu'Ayumi maîtrise déjà (ou qu'elle peut apprendre contre un paiement en âmes).

L'onglet "Progress" liste les progressions des trois techniques: tireur, corps-à-corps et attaque aérienne, activées par des artefacts.

L'onglet "Items" comporte les sorts de rage et de soins, ainsi que la régénération et des progressions de formes spéciales que vous pouvez acquérir pour des âmes.

## INTERFACE



- ① Curseur de santé
- ② Curseur de rage
- ③ Le curseur d'état Démoniaque
- ④ Ames
- ⑤ Cocarde d'Action
- ⑥ Barre de coups assenés
- ⑦ Condition de l'opposant



## **CURSEUR DE SANTÉ**

L'énergie verte symbolise l'énergie vitale d'Ayumi. Cette énergie se régénère automatiquement, mais cela peut prendre un certain temps. Ayumi peut toutefois accélérer le processus en utilisant un sort de Soins ou en libérant l'énergie d'un cristal vert.

Si vous jouez la partie "Pro", il n'y aura pas de régénération automatique de votre santé, sauf si la progression 'Régénération' a été activée.

## **CURSEUR DE RAGE**

Ce curseur représente une énergie que possède Ayumi, principalement utilisée pour jeter des sorts. Cette énergie se recharge au cours des combats, quand Ayumi fait usage de ses épées.

Même si Ayumi est touchée, elle se met "en rage", au strict sens du terme! Des cristaux rouges sont aussi disponibles pour déclencher la rage. Comme les autres sorts, la rage peut aussi être achetée dans l'onglet 'Items'. À l'opposé, les attaques à distance comme les sorts ou les tirs n'ont aucun effet positif sur la rage.

Quand Ayumi manque de rage et qu'elle ne dispose pas d'âmes, elle peut se mettre en transe en utilisant une concentration extrême et utiliser sa colère pour créer la Rage dont elle a besoin. Il est à noter toutefois qu'elle est totalement sans défense durant cet état de transe.

Pressez pour cela la touche **F** ou une autre touche affectée au slot d'action ou pressez pour cela le stick analogique gauche **L**.

## **LE CURSEUR D'ÉTAT DÉMONIAQUE**

Aussitôt que le premier des cinq diamants est affiché, Ayumi peut faire appel au sort de Transformation. La règle en est simple: plus il y a de diamants, plus longtemps durera la transformation.


Ayumi apprendra à maîtriser les formes de "Lumière" et de "Ténèbres" au cours de la partie (en fonction de sa progression).

## **AMES**

Montre le nombre d'âmes accumulées par Ayumi. Elles sont nécessaires pour acquérir de nouvelles techniques et sorts. Les sorts de Soins et de Rage sont particulièrement efficaces au fur et à mesure de la progression de la partie.

L'héroïne gagne des âmes en éliminant ses opposants. Et elle en obtient jusqu'à cinq fois plus en utilisant des séries de coups (Combos) en corps-à-corps. Ayumi reçoit aussi des âmes quand elle découvre des trésors, certains cachés dans des amphores (anciens vases ou cruches) ou des sarcophages et tombes. Ayumi doit alors les briser avec ses épées pour obtenir leur contenu.

### **COCARDE D'ACTION**

Les techniques et sorts sélectionnés pour une attaque rapide sont enregistrés dans les slots (emplacements) d'action. Au centre se trouve un slot pour les différents modes de tir. Vous pouvez en changer en utilisant un raccourci (1 2 3 4 par défaut)/le bouton multidirectionnel .

Les techniques nouvellement apprises et les améliorations achetées se voient généralement affecter un slot. Les autres techniques et sorts non sélectionnés pour l'attaque en cours sont remis dans l'inventaire des techniques et sorts.

### **BARRE DE COUPS ASSENÉS**

Durant les combats, des séries de coups prolongées feront des miracles pour votre compte d'âmes. Si vous frappez votre opposant rapidement et à de multiples reprises en un laps de temps donné, votre barre bleue se remplira complètement. Si Ayumi est touchée par un coup, la série est interrompue et la pluie d'âmes s'arrête! Le nombre des âmes récoltées sera multiplié par 1.5 quand votre barre de coups portés sera remplie - et le facteur de multiplication peut même atteindre 5! Alors, allez-y franchement avec des volées de coups, puisque votre niveau de récolte d'âmes avance à chaque fois que votre barre est remplie.

### **CONDITION DE L'OPPOSANT**

Ce curseur qui représente l'énergie vitale des opposants dépend de l'environnement dans lequel il est affiché. Selon l'opposant dont il faut se débarrasser pour terminer avec succès le niveau, ce curseur affiche l'énergie vitale restante:

- a) du Maître opposant.
- b) d'un groupe d'opposants dans sa totalité. Lorsque tout le groupe a été vaincu, une nouvelle vague de monstres (souvent plus coriaces que les précédents) fait le plus souvent son apparition.
- c) des Générateurs de monstres qui doivent être détruits.





## ECRAN DE STATISTIQUES

Après avoir terminé un secteur de jeu, un écran de statistiques sera affiché. Cet écran vous informe sur le nombre d'âmes récoltées, d'objets détruits, de monstres éliminés et de coups reçus; "Goodies trouvées" vous renseigne sur les objets rapportant des âmes une fois récoltés.



La bifurcation	
Âmes récoltées	1 437
Objets détruits	100% (6 / 6)
Goodies trouvés	50% (2 / 4)
Éléments d'artefact	100% (1 / 1)
Monstres tués	28
Coups reçus	7
<b>Total monstres tués</b>	<b>1 527</b>
Bonus de difficulté	x 0.5
Bonus en âmes	72

L'impact n'importe, quelle touche pour continuer...

Si vous en avez récolté le nombre maximum dans l'une ou l'autre des catégories, la ligne sera affichée en jaune. Vos performances sur l'ensemble des statistiques, en relation avec le niveau de difficulté, déterminent le bonus d'âmes que vous recevrez.

## ***PERSONNAGES***

---

*Notre héroïne dans **X-Blades** est une chasseuse de trésors astucieuse.*

*Malgré son jeune âge, elle a déjà découvert des trésors dont les archéologues les plus réputés n'ont jamais pu que rêver. Jolie et intrépide, elle travaille toujours en solo, convaincue que des partenaires ne sont qu'une source d'ennuis.*

*Elle a récemment découvert dans d'étranges circonstances une carte qui indique l'existence d'un temple où se trouverait un artefact étrange. Si l'interprétation de la carte par Ayumi est correcte, il semblerait qu'une divinité y aurait enfermé tous ses pouvoirs il y a très longtemps.*

*Le début de l'histoire prend place au moment où Ayumi arrive au temple pour y rechercher l'artefact. Elle veut absolument découvrir s'il y a quelque chose de vrai dans cette légende.*

*Si c'est le cas, l'artefact aurait une valeur inestimable!*

*Sinon, et s'il ne s'agit que d'une relique sans intérêt, qu'a-t-elle à y perdre? Jusqu'ici, elle a déjà réussi à vendre de nombreux objets anciens (dont certains sans aucune valeur) lors de ventes aux enchères ou à des collectionneurs totalement aveuglés par leur passion.*





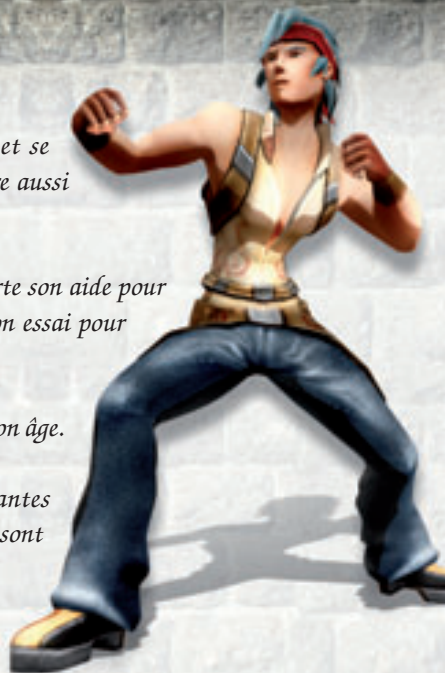
## JAY

Jay est un aventurier, tout comme Ayumi, et se trouve aussi sur l'île du Temple. Il semble être aussi à la recherche d'un artéfact.

Il sauve Ayumi d'un piège mortel et lui apporte son aide pour combattre la puissance des Ténèbres. Mais son essai pour la délivrer de la malédiction échoue.

Jay est, lui aussi, particulièrement doué pour son âge.

Pendant les combats, il utilise de puissantes explosions de lumière et, croyez-nous, celles-ci sont particulièrement efficaces.



## L'ECLAIRÉ

L'Eclairé est une puissante créature qui est le gardien de l'artéfact des Ténèbres.

En maître incontesté de la Magie, il fait appel à des sorts extrêmement efficaces. Son sort de Lumière est un flot de lumière qui met à terre ses opposants et cause d'importants dommages.

Comme de nombreux sorciers, il évite le combat rapproché, même si ses "mains" peuvent causer de terribles blessures à ses ennemis.

Le meilleur moyen de le combattre est d'utiliser les magies de Ténèbres et de Feu.



## L'OBSCUR

La seconde divinité est l'Obscur, le gardien de l'île où est gardé l'artéfact de Lumière.

Grâce à ses connaissances en magie, l'Obscur peut faire usage de toutes les forces de la magie des Ténèbres. Ses puissantes pattes en font un opposant extrêmement dangereux en combat rapproché.

Comme il est lui aussi une divinité, il est particulièrement résistant aux attaques à base de magie. Même les sorts les plus puissants ne l'affectent que très peu. Seuls des coups d'épée portés au moment opportun ou la très efficace "Épée Flamboyante" peuvent mettre à mal ses défenses et lui infliger des dommages.



### CRYSTAL ROUGE

Les cristaux rouges contiennent l'énergie de Rage

### CRYSTAL VERT

Les cristaux verts contiennent les réserves d'énergie vitale



### CRYSTAL JAUNE

Les cristaux jaunes contiennent des réserves d'âmes.

### CRYSTAL DE FEU

Les cristaux de feu chargent les épées d'Ayumi de magie de Feu.



### CRYSTAL DE GLACE

Les cristaux de glace contiennent une réserve de magie de glace.

Lorsqu'on les frappe à coups d'épée, tous les opposants à portée sont figés sur place.



## SORTS ET TECHNIQUES

---

Au début de la partie, les capacités de base d'Ayumi sont ses attaques à coups d'épée ou de tir. A quoi il faut bien sûr ajouter son apparence plus qu'attrayante...

De nouveaux sorts et techniques sont progressivement activés et peuvent être appris quand Ayumi dispose de suffisamment d'âmes.

Durant la partie, elle récoltera des âmes pour chaque ennemi vaincu. Le nombre d'âmes dont elle dispose est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran. Il vous faudra des âmes pour pouvoir acheter des sorts et techniques comme les sorts de magie ou des modes de tir. Inutile de vous laisser distraire par ce compteur, une notification vous informera chaque fois qu'un nouveau sort ou technique est disponible.

Ouvrez le menu des Techniques et Sorts.

Choisissez l'icône de la technique ou sort et confirmez que vous souhaitez apprendre cette nouvelle technique ou sort. Vous pouvez alors affecter le sort ou la technique à un slot d'action. Si aucun slot n'est disponible, vous pouvez quand même remplacer un des sorts d'un slot. Celui-ci sera alors automatiquement renvoyé dans l'inventaire et pourra être rappelé par la suite.

Vous pouvez aussi utiliser un sort ou une technique sans l'affecter à un des slots d'action. Pour cela, ouvrez le **MENU** des Techniques, sélectionnez le sort ou la technique et cliquez sur "Utiliser"/appuyez sur **X** sur votre manette Xbox 360® pour Windows.

### ATTAQUE

Les épées d'Ayumi sont des armes anciennes découvertes par notre héroïne dans une tombe abandonnée pendant une de ses premières chasses au trésor. On raconte qu'elles ont été forgées par Hephaestus lui-même, mais qu'elles changent de forme en fonction de celui ou celle qui les utilise. Les lames tranchantes comme un rasoir sont idéales pour combattre de nombreux ennemis au corps-à-corps.

### TIR

Combinaison d'épées et de pistolets, les Gunblades d'Ayumi sont idéales, à la fois pour le corps-à-corps et pour le combat à distance. Les Gunblades tirent leurs projectiles directement dans le cœur des monstres assoiffés de sang. Ces armes étant magiques par nature, elles ne nécessitent aucun rechargement. Ayumi dispose de ces armes dès le début de l'aventure.

## AMÉLIORATIONS - PROGRÈS

Au début de l'aventure, Ayumi ne possède que des capacités de base. Elle peut faire évoluer ses moyens au cours de la partie et acquérir de nouvelles techniques, comme les attaques aériennes ou les Combos de combat au corps-à-corps. **X-Blades** possède un système intégré pour les améliorations et progrès. Pour une montée de niveau dans chacune des trois améliorations, Ayumi devra récolter divers types d'artéfacts.

**Progrès de Tir:** les artéfacts d'Argent améliorent les qualités de tireur d'Ayumi.

**Progrès de Corps-à-corps:** les artéfacts d'Or rendent Ayumi plus efficace dans les combats rapprochés

**Progrès d'Attaque aérienne:** les artéfacts Rouge-rubis améliorent les capacités d'Ayumi en termes d'attaque en l'air.

Les progrès d'Ayumi lui permettent d'atteindre le niveau 3 dans chaque mode de combat. En début de partie, Ayumi ne possède que les rudiments de chaque type de combat.



### PROGRÈS DE TIR (ARTÉFACTS D'ARGENT)

**Niveau 1** - Les projectiles d'Ayumi causent plus de dommages aux opposants. Les coups individuels causent plus de ravages que les coups en rafale. Il faudra donc cliquer sur le bouton droit de souris / actionner la gâchette droite **RT** pour chaque projectile.

**Niveau 2** - Les dommages causés à l'ennemi sont encore plus importants.

Ayumi peut aussi tirer dans plus d'une direction simultanément. Pour cela, appuyez sur et maintenez enfoncé le bouton central de souris/ la gâchette gauche **LT** (calage cible!) et faites se déplacer Ayumi en même temps avec les touches fléchées/le stick analogique gauche **L**. Dans le cas de tir à deux mains, Ayumi fera feu sur l'ennemi ciblé ainsi que dans sa direction de déplacement.

**Niveau 3** - A ce niveau, les dommages causés sont maximum. Ce niveau permet aussi l'utilisation d'un Combo: Cliquez le bouton gauche de la souris/appuyez sur **X** deux fois de suite et ensuite tirez avec les pistolets **RT**.

Attention: le facteur temps est important dans cette manoeuvre. Utilisez cette technique et vous serez récompensé(e) par des graphiques spéciaux d'attaque et un ralenti du plus bel effet. Les dommages occasionnés seront considérablement accrus et les opposants repoussés en arrière.

Ayumi met fin au Combo par un tir particulièrement puissant de ses pistolets.





## PROGRÈS DE CORPS-À-CORPS (ARTÉFACTS D'OR)

**Niveau 1** - Les lames d'Ayumi causent plus de dommages.

Ce niveau permet aussi l'utilisation du Combo: Cliquez sur le bouton gauche de la souris / appuyez sur **X**. Maintenez le bouton de la souris / **X** enfoncé pendant que vous déplacez Ayumi dans n'importe quelle direction au moyen des touches fléchées/du stick analogique gauche **L**.

**Niveau 2** - Au niveau 2, les coups d'épée d'Ayumi sont encore plus dévastateurs.

Ce niveau permet aussi l'utilisation du Combo: Cliquez sur le bouton gauche de la souris / appuyez sur **X** deux fois de suite. Maintenez le bouton / **X** enfoncé pendant que vous déplacez Ayumi dans n'importe quelle direction au moyen des touches fléchées/du stick analogique gauche **L**.

Attention: le facteur temps est important dans cette manoeuvre. Ayumi exécute alors une attaque animée rageuse dans la direction choisie.

**Niveau 3** - A ce niveau, les dommages causés sont terribles.

Ce niveau permet aussi l'utilisation du Combo: Cliquez sur le bouton gauche de la souris / appuyez sur **X** trois fois de suite. Maintenez le bouton / **X** enfoncé pendant que vous déplacez Ayumi dans n'importe quelle direction au moyen des touches fléchées/du stick analogique gauche **L**.

Attention: le facteur temps est important dans cette manoeuvre. Ayumi exécute alors une attaque animée impressionnante dans la direction choisie, accompagnée de graphismes spéciaux et causant des dommages irréversibles sur son passage.



## PROGRÈS D'ATTAQUE AÉRIENNE (ARTÉFACTS ROUGE-RUBIS)

**Niveau 1** - Aussitôt qu'Ayumi aura atteint le niveau 1, elle pourra attaquer pendant qu'elle effectue un simple saut. Frappant d'un coup de lame vers le haut, elle peut ainsi frapper l'opposant qui lui fait face. Pour ce faire, utilisez le bouton gauche de souris / **X** juste après avoir frappé la barre d'espace/ **A**.

**Niveau 2** - A partir du niveau 2, Ayumi aura appris comment opérer une attaque spécialement efficace dirigée vers le bas durant ses sauts.

Pour ce faire, utilisez le bouton gauche de souris / **X** juste après qu'Ayumi ait effectué un double-saut [2 x **A**]. Ayumi opérera alors une attaque frontale vers tous les opposants, qu'ils volent ou soient sur le sol.

**Niveau 3** - Le niveau 3 est comparable au niveau 2, à ceci près qu'Ayumi opérera aussi des attaques latérales en plus des attaques frontales.

## ITEMS



### **Soin**

Le sort de soin se nourrit des victimes défaites et restaure l'énergie vitale d'Ayumi, mais seulement jusqu'à un certain point et non en totalité. Le nombre d'âmes utilisées dépend de la progression dans la partie. Le nombre d'âmes consommées peut ainsi varier de façon sensible, de quelques âmes au début à un très grand nombre aux niveaux supérieurs.



### **Rage**

Comme pour le sort de Soin, Ayumi utilise le sort de Rage pour restaurer sa Rage en échange d'âmes.



### **Soin maximum**

Ce sort reconstitue l'énergie vitale d'Ayumi dans sa totalité.



### **Rage maximum**

Reconstitue complètement le niveau de rage d'Ayumi.



### **Progression régénération 1 >**

### **Progression régénération 2 > Progression régénération 3**

Cette progression a un effet sur la vitesse de régénération de l'énergie vitale d'Ayumi. Le prix en âmes et l'accélération de la régénération augmentent avec chaque niveau de progression.



### **Progression Forme spéciale 1 >**

### **Progression Forme spéciale 2 > Progression Forme spéciale 3**

La transformation d'Ayumi en divinité de Lumière ou de Ténèbres dure plus longtemps à chaque niveau. Le coût en âmes et la durée de la transformation augmentent au fur et à mesure des niveaux.



### **Anciens Rouleaux**

Il arrivera parfois que vous trouviez d'anciens rouleaux de papyrus dans le temple. Les informations qu'ils contiennent vous permettent d'apprendre des techniques et sorts pour la moitié seulement de leur prix en âmes. Alors, restez vigilants! Cela en vaut vraiment la peine.



## ASTUCES

---

- ⇒ *Calez-vous sur une cible et déplacez simultanément la commande de caméra - Ayumi fera un mouvement latéral en évitant l'opposant.*
- ⇒ *Les sorts magiques, comme les 'Lames de Feu' ajoutent aux lames et aux projectiles d'Ayumi des capacités de magie d'éléments - de cette façon, elle peut aussi s'attaquer à des ennemis résistant à l'acier.*
- ⇒ *Le meilleur moyen d'éviter les 'Boules de feu' est de sauter par-dessus. Un saut peut aussi sortir Ayumi d'un encerclement. Si vous vous trouvez brusquement entouré(e) d'une cohorte de méchants, évitez les corps-à-corps - ou bien enfuyez-vous au plus vite ou utilisez un sort comme la 'Fleur de glace'.*
- ⇒ *L'accumulation d'artéfacts sera récompensée par de puissantes améliorations. Assurez-vous de toujours jeter un oeil autour de vous et de ne manquer aucun de ces rares trésors, même dans les endroits les plus inattendus, comme sur un parapet que vous n'atteindrez qu'en sautant.*
- ⇒ *Il est aussi utile de fouiller statues et sarcophages, même dans les endroits où il n'y a aucun ennemi. Ils pourraient contenir des âmes ou encore des artéfacts bien cachés.*
- ⇒ *Ne pensez pas qu'une zone nettoyée des ennemis restera une zone nettoyée long temps... ce ne sera pas le cas! Cette zone sera alors l'occasion de récupérer à nouveau des âmes ou des techniques et sorts. Cette méthode est notamment recommandée quand vous affronterez les Maîtres. Une retraite stratégique dans ces circonstances sera parfois la meilleure des solutions. Cela a déjà sauvé plus d'une fois la vie d'une héroïne.*
- ⇒ *Vos opposants sont immunisés contre certains types de dommages et sensibles à d'autres. Vous trouverez dans le bestiaire des informations concernant les points faibles des différents monstres. Et plus particulièrement des informations de tactiques à appliquer pour affronter les Maîtres. Une approche tactique est plus judicieuse face à des opposants comme la Reine Araignée!*
- ⇒ *La destruction des Générateurs de monstres permet d'éviter que vos opposants reviennent sans cesse. Focalisez donc d'abord vos attaques contre ces machines avant de vous en prendre aux monstres, mais assurez-vous de prendre garde aux fantômes. Ils sont sournois et peuvent former un pentagramme derrière votre dos avant que vous ayez pu vous en rendre compte.*

## **SUPPORT TECHNIQUE**

Avant de contacter notre support technique, veuillez vous assurer d'avoir relevé et noté les éléments suivants concernant votre système:

**Système d'exploitation** - Version de Windows et mise à niveau (Build)

Type et fréquence de **processeur**

Taille de **RAM** de votre système

**Version de DirectX** installée sur votre système

Marques et types de vos cartes Graphique et Son

**Version des pilotes** des cartes Graphique et Son

Si ces informations ne vous sont pas connues, vous pouvez utiliser le programme de diagnostic DirectX 9.0c. Cliquez sur "Démarrer - Exécuter" et frappez "**DXDIAG**". Dans le menu Système, toutes les informations sont affichées. Si vous souhaitez nous envoyer un E-Mail, vous pouvez y attacher le fichier **DxDiag.txt** (compressé, cela va sans dire). Pour obtenir ce fichier, exécutez le programme de diagnostic DirectX et cliquez sur le bouton "**Enregistrer toutes les informations**".

### **ZUXXEZ Entertainment AG**

Rittnert Str. 36 \* D - 76227 Karlsruhe \* Germany

Support technique en ligne: [www.x-blades.com](http://www.x-blades.com)

e-Mail: [support@zuxxez.com](mailto:support@zuxxez.com)

Tél: + 49 (0) 721 - 91510500 (anglais seulement)

Fax: +49 (0) 721 - 91510522

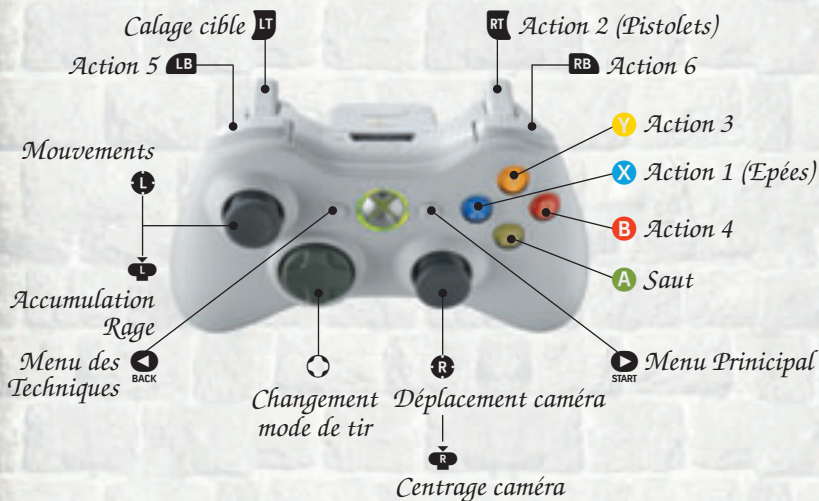
Vous pouvez aussi nous contacter directement sur notre site. Avant tout contact, vérifiez que votre système d'exploitation (Windows) et les pilotes (carte graphique, carte son et cartemère) sont bien à la version la plus récente disponible sur le site du fournisseur. Ceci est, dans la grande majorité des cas, la cause des difficultés de fonctionnement. Assurez-vous aussi d'avoir complètement lu et exécuté les instructions d'installation du programme.

Lorsque vous soumettez un rapport d'erreur, veuillez à ajouter:

- le message d'erreur exact et complet, s'il y en a un.
- les essais effectués pour reproduire l'erreur.
- tous les détails sur les programmes en cours d'exécution au moment de l'anomalie, comme les Antivirus, Pare-feu, et autres applications résidentes en tâche de fond.



## APPENDICE A - MANETTE XBOX 360®



Double saut périlleux



Saut-roulade



Progrès de Tir - Niveau 1 (3 artefacts d'Argent)



Progrès de Tir - Niveau 2 (6 artefacts d'Argent au total)



Progrès de Tir - Niveau 3 (9 artefacts d'Argent au total)



Progrès de Corps-à-corps - Niveau 1 (3 artefacts d'Or)



Progrès de Corps-à-corps - Niveau 2 (6 artefacts d'Or au total)



Progrès de Corps-à-corps - Niveau 3 (9 artefacts d'Or au total)



Progrès d'Attaque aérienne - Niveau 1 (3 artefacts Rouge-rubis)























Progrès d'Attaque aérienne - Niveau 2 (6 artefacts Rouge-rubis)



Progrès d'Attaque aérienne - Niveau 3 (9 artefacts Rouge-rubis)

## APPENDICE B - AFFECTATION DES TOUCHES

 Avant	Avant	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Arrière	Arrière	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Gauche	Gauche	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Droite	Droite	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/> Saut   Double saut périlleux	Saut   Double saut périlleux	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Action 1 - Épées	Action 1 - Épées	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Action 2 - Pistolets	Action 2 - Pistolets	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Action 3	Action 3	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Action 4	Action 4	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Action 5	Action 5	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Action 6	Action 6	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Accumulation Rage	Accumulation Rage	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Calage cible	Calage cible	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Mode de tir 1	Mode de tir 1	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Mode de tir 2	Mode de tir 2	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Mode de tir 3	Mode de tir 3	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Mode de tir 4	Mode de tir 4	<input type="text"/>	<input type="text"/>
  Cacher interface	Cacher interface	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Livre des Techniques	Livre des Techniques	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Captures d'écran	Captures d'écran	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Vous pouvez changer les affectations de touches à n'importe quel moment dans le Menu Principal ou le Menu de Partie, ligne Options et onglet **'Raccourcis'**.

Sous Windows XP, les copies d'écran sont enregistrées dans le répertoire ["Mes Documents/Mes Jeux/X-Blades"]. Sous Windows Vista, utilisez "Parties sauvegardées" de l'Explorateur de jeu pour accéder à vos copies d'écran.



## **AVVERTENZE IMPORTANTI**

---

**SI PREGA DI LEGGERE QUEST'AVVERTENZA PRIMA DI INCOMINCIARE A GIOCARE O DI CONSENTIRE A BAMBINI DI GIOCARCI.**

Certi individui possono manifestare attacchi epilettici o perdite di coscienza se esposti a fonti luminose o a luci intense e intermittenti. Questi soggetti potrebbero essere colti da attacchi epilettici durante l'utilizzo del computer o di un videogioco. Tali manifestazioni possono insorgere anche in soggetti ai quali passato non sia stata diagnosticata una propensione all'epilessia e in precedenza non abbiano mai fatto registrare nessun episodio epilettico. Se Lei o qualcuno dei Suoi familiari ha in precedenza manifestato sintomi dell'epilessia (attacchi o perdite di conoscenza) dopo l'esposizione a luci lampeggianti, La invitiamo a consultare un medico prima di utilizzare questo gioco. Si raccomanda che i bambini usino il computer e i videogiochi solo in presenza di adulti. Nel caso si dovessero manifestare in Lei o nel Suo bambino giramenti di testa, cali della vista, bruciore agli occhi, spasmi muscolari, perdita di conoscenza, sensazione di disorientamento o altre tipologie di movimenti involontari o crampi durante il gioco

### **Spenga immediatamente il computer**

e consulti un medico prima di ricominciare a giocare.

### **PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO**

- ☞ Non stare troppo vicino al monitor. Sedersi nel modo più confortevole.
- ☞ Non giocare se si è stanchi o assonnati.
- ☞ Assicurarsi che l'illuminazione nella stanza sia sufficiente.
- ☞ Durante l'uso del computer o del videogioco, fare una pausa di 10-15 minuti per ogni ora di gioco.

## **IMPOSTAZIONI FAMILIARI**

---

Impostazioni familiari in Games for Windows – LIVE fa da complemento al controllo parentale di Windows Vista®. È uno strumento semplice e flessibile che consente di tenere sotto controllo e di gestire l'esperienza online dei propri figli. Per ulteriori informazioni, visitare [www.gamesforwindows.com/live/familysettings](http://www.gamesforwindows.com/live/familysettings).

## **"NON È UN LAVORO ADATTO A UNA RAGAZZINA"...**

*Non sapete quante volte l'ho sentito dire...*

*Per "lavoro", intendono la mia strana professione: sono una cacciatrice di tesori e quello che faccio mi piace moltissimo. Certo, non è un passatempo abituale per una ragazza, voglio dire, penso che i miei genitori si aspettassero che la loro figlia minore facesse qualcos'altro nella vita, come mia sorella che si è sposata e si è creata una famiglia. O almeno avrei dovuto trovarmi un'occupazione "rispettabile", come la figlia dei vicini che è farmacista. Questo sì che sarebbe andato bene per me, secondo loro...*

*Ogni volta che sono a casa, non fanno altro che ripetermi che aria "educata" abbia la vicina mentre porge pastiglie e medicine ai clienti. Ok, lo so, queste ragazze non affrontano avversari pericolosi, non lottano contro oscuri poteri e i loro genitori non devono preoccuparsi per loro tutto il tempo. Ogni volta che sul giornale viene pubblicato un articolo su un "evento misterioso" in qualche tempio in rovina, i nostri vicini esprimono tutta la loro solidarietà ai miei genitori e non fanno che ripetere: "Ayumi non giocava mai con le bambole da bambina" oppure "Oh, ricordo che era un maschiaccio..."*

*Ok, è dura per la mia famiglia, lo so, ma io sono... beh... diversa dalle altre ragazze. Non riesco nemmeno a immaginare di avere un lavoro "normale" e non potrei MAI vivere con un marito noioso! L'ho già detto e lo ripeto: una ragazza dovrebbe fare quello per cui è portata!*

*Comunque, una cosa è certa: la prossima volta che tornerò a trovare la mia famiglia, di certo non dirò niente di questa avventura mozzafiato, altrimenti li farei svenire tutti!*

## **UH? COM'È INIZIATA QUESTA AVVENTURA**

*Beh, direi che è iniziata in modo piuttosto tumultuoso! Ero in viaggio alla ricerca di qualche tesoro e trovai una strana reliquia, un teschio di cristallo e altri oggetti. La reliquia non era il mio genere di bottino, sembrava in qualche modo "incompleta", non so se mi spiego. Capii subito che era diversa... speciale. Per questo non cercai di venderla a qualche mercante: volevo aspettare di capire cosa avevo trovato e non dovetti nemmeno attendere a lungo! Forse fu una mera coincidenza, non lo so, fatto sta che vidi questa reliquia nel negozio di un mercante e capii subito che era il pezzo mancante di quella che avevo trovato!*



*Era come se le due parti combaciassero perfettamente e, non appena le riunii, si fusero insieme in modo molto strano. Ciò che accadde in quel momento fu così terribile che mia madre si sarebbe sentita male dallo spavento se avesse assistito alla scena. I poteri dell'oscurità presero possesso della stanza - non riesco a descrivere il fenomeno diversamente - ma io non mi impaurii troppo e in qualche modo riuscii a sconfiggerli. La reliquia si trasformò in una sorta di mappa con un'iscrizione sul retro, che decisi di annotare...*

*"All'alba dei tempi, due creature divine governavano l'universo in pace e armonia. Erano fratelli e il loro governo era giusto, ma la loro gloria è caduta da tempo nell'oblio: solo il sole e la materia inerte ricordano l'età dell'oro. L'età dell'oro si concluse bruscamente quando i semi del conflitto caddero su un terreno fertile e una delle divinità, l'Oscuro, decise di prendere il potere tutto per sé. Precipitò il mondo nel caos e suo fratello, la Luce, cercò con tutte le proprie forze di riportare il mondo alla condizione originaria. La Luce comprese che avrebbe dovuto imprigionare i poteri divini in due manufatti, il che significava che avrebbe dovuto esiliare sia il fratello che se stesso. Solo in questo modo sarebbe stato possibile fermare l'Oscuro e porre fine al caos sulla Terra, dato che le due divinità erano inscindibilmente legate.*

*Nessun mortale può cercare i manufatti, che si trovano in un luogo segreto, protetti dalle due divinità. La mappa non deve cadere nelle mani di un mortale, poiché i manufatti contengono un potere divino. Sia maledetto colui che osi interferire con questo destino divino! I manufatti sono protetti da una potente maledizione che porterà la dannazione eterna ai mortali e l'oscurità eterna nel mondo..."*

*'Beh, in ogni caso, ora la mappa è in mano mia e conosco la leggenda a cui è legata... niente male, no? I poteri dell'oscurità, una maledizione pericolosa, wow... Ma questa "oscurità eterna nel mondo" di certo non fermerà Ayumi, nossignore! Una missione come questa è una sfida per me! E se quei manufatti sono tanto ben protetti, immagino che debbano essere estremamente potenti e preziosi! Troverò quel tempio, ho già stabilito un piano. Niente e nessuno potrà fermarmi!*

*Certo, potrebbe essere pericoloso, ma ogni cacciatore di tesori che si rispetti darebbe un braccio e una gamba pur di avere una mappa simile...*

Ma l'ho trovata io, quindi questa avventura è mia! Ok, magari la leggenda è falsa... e allora? Posso sempre trovare qualche cianfrusaglia da vendere al mercato nero, quindi ne vale comunque la pena! E sapete una cosa? Ho la sensazione... il presentimento... che questa sarà la più grande avventura della mia vita.

Ok, immagino che dovrei occuparmi dei dettagli tecnici prima di cominciare, ma non fa per me... Massacrare nemici con le Spade tonanti? Certo, quando volete. Ma descrivere inutili menu e comandi? Non se ne parla!

Ehi! EHI! Qualcuno può occuparsi di queste noiose informazioni, PER FAVORE?

## ***REQUISITI DI SISTEMA***

---

### ***Minimi:***

Windows XP con Service Pack 2 / Windows Vista  
Processore Pentium 4 2,0 GHz o equivalente con 512 MB di RAM;  
Scheda video 3D compatibile con DirectX™ (supporto Shader 2.0)  
(ATI Radeon x1650 256 MB o nVidia GeForce 7600 256 MB)  
5 GB di spazio libero sul disco rigido;  
DirectX 9.0c (inclusa nella confezione);  
Tastiera; Mouse; Connessione a Internet

### ***Consigliati:***

Windows XP con Service Pack 2 / Windows Vista  
Processore Pentium 4 3,0 GHz o equivalente con 1024 MB di RAM;  
Scheda video 3D compatibile con DirectX™ (supporto Shader 3.0)  
(ATI Radeon x3800 512 MB o nVidia GeForce 8800 512 MB)  
5 GB di spazio libero sul disco rigido;  
DirectX 9.0c (inclusa nella confezione);  
Tastiera; Mouse o Controller Xbox 360® per Windows;  
Connessione a Internet





## **INSTALLAZIONE**

---

Inserire il disco nell'unità appropriata. Se la funzione di esecuzione automatica è attiva, apparirà il menu di avvio automatico. Se la funzione di esecuzione automatica è stata disattivata, accedere a Risorse del computer dal desktop e selezionare l'unità appropriata, quindi fare clic su *Autorun.exe* per visualizzare il menu.

Fare clic su "**Installa X-Blades**" per avviare il programma di installazione.

L'installazione richiede almeno 5 GB di spazio libero sul disco rigido per i dati del programma. Servirà ulteriore spazio per i file creati dall'utente, come salvataggi o immagini. Per questo si consiglia di disporre di uno spazio libero sul disco rigido di almeno 6 GB sulla partizione dell'installazione, dato che anche il sistema operativo richiede spazio libero per i file di scambio. Se il sistema operativo è Windows XP, al termine dell'installazione verranno creati automaticamente un collegamento sul desktop e un'icona di avvio rapido nella barra delle applicazioni. Gli utenti di Windows Vista possono usare *Esplora giochi* per avviare **X-Blades**.

Dopo avere fatto clic su *Esci* nel menu di avvio automatico, il gioco viene eseguito automaticamente; in alternativa, fare clic su "**Avvia gioco**".

Fare clic sull'icona sul desktop o nella barra delle applicazioni per avviare **X-Blades**. In alternativa, è possibile avviare il gioco dal menu Start, seguendo il percorso Start - Programmi - Topware - X-Blades. Gli utenti di Windows Vista possono usare *Esplora giochi* per avviare **X-Blades**.

## **DISINSTALLAZIONE DI X-BLADES**

---

Per rimuovere **X-Blades** dal disco rigido, fare clic su

Start - Pannello di controllo - Installazione applicazioni (XP)

Start - Pannello di controllo - Disinstalla un programma (Vista).

Selezionare **X-Blades** e fare clic su *Rimuovi* (XP) / *Disinstalla* (Vista) per rimuovere il gioco dal disco rigido. Nella finestra di dialogo seguente sarà possibile decidere se eliminare o mantenere i salvataggi e le impostazioni.

## **CODICE SERIALE**

---

*La prima volta che il gioco viene avviato, sarà richiesto di digitare il codice seriale. Inserire il numero a 16 cifre riportato sotto il disco, su un adesivo. Digitare il codice senza prestare attenzione a maiuscole o minuscole.*

*Una volta che il codice è stato accettato, esso servirà soltanto per reinstallare il gioco.*

## **ATTIVAZIONE, REGISTRAZIONE**

---

*Per giocare a X-Blades senza limitazioni, è necessaria un'ulteriore attivazione. Hai a disposizione due opzioni.*

### **L'ATTIVAZIONE ONLINE TRAMITE INTERNET**

*Consigliamo questo metodo in quanto è più veloce. Una volta avviato il programma e inserito il codice seriale, ti verrà richiesto di attivarlo, quindi fai clic su **Attiva**. Ora il programma si conatterà al server di attivazione e completerà il processo in pochi secondi. Ricorda che devi essere connesso a Internet!*

### **L'ATTIVAZIONE TELEFONICA**

*Se non hai accesso a Internet, seleziona l'opzione Attivazione telefonica. Apparirà un codice di attivazione a 16 cifre. Chiama il numero seguente tenendo il codice a portata di mano.*

**Dall'estero: +49 (0) 721-91510500**

**Suggerimento:** *questa hotline serve solo per l'attivazione del prodotto. In caso di domande tecniche o relative al contenuto del gioco, usare la relativa hotline. Se non desideri attivare subito il prodotto, puoi farlo in seguito, ma fino a quel momento il gioco verrà eseguito in modalità Demo.*

### **REGISTRATZIONE**

*La registrazione è facoltativa e garantisce vantaggi importanti: in qualità di utente registrato, avrai accesso a diversi extra e sarai informato tramite e-mail di tutti gli aggiornamenti dei prodotti. Per questo motivo sono necessari una connessione a Internet e un indirizzo e-mail valido. Dal menu principale, fai clic su **Registra** (puoi anche registrarti quando attivi il gioco). Al termine della registrazione, riceverai un'e-mail di conferma contenente un link all'area Download.*



## AVVIO DEL GIOCO

Per prima cosa, seleziona la lingua desiderata.

Se non vuoi configurare impostazioni specifiche, puoi avviare il gioco. Altrimenti specifica la qualità grafica e le opzioni audio prima di iniziare a giocare, scegliendo la risoluzione più adatta alla tua scheda video. Se si verificano dei rallentamenti, ti consigliamo di disattivare le opzioni grafiche



avanzate come Antialiasing, Autoesposizione/Adattamento e Parallasse, che sforzano molto l'hardware. Puoi anche cercare di ridurre la risoluzione, ma ricorda che in questo caso la qualità grafica potrebbe peggiorare significativamente, specialmente se utilizzi un monitor LCD.

Puoi anche avviare **X-Blades** in modalità finestra separata spuntando la relativa casella.

**Gamma:** se l'immagine è troppo scura o troppo luminosa, puoi regolare l'intensità del colore con questi comandi, che modificano anche la luminosità dell'immagine. Tieni a mente che queste modifiche non vengono applicate in modalità finestra.

**Qualità grafica:** qui puoi configurare le impostazioni grafiche a seconda della tua scheda video. Se il computer soddisfa solo i requisiti minimi di sistema, scegli Minima o Bassa. Se il computer soddisfa o supera i requisiti di sistema consigliati, scegli Alta o Massima. Puoi anche configurare altre opzioni personalizzate:

**Antialiasing:** questa tecnica smussa gli angoli. Se il gioco è troppo lento, scegli un livello inferiore o disattiva l'opzione.

**Filtro anisotropico:** maggiore è questo valore, migliore è la qualità delle texture sulle superfici. Se il gioco è troppo lento, scegli un livello inferiore o disattiva l'opzione.

**Qualità texture:** ecco un altro modo per modificare la qualità grafica delle texture. I livelli possibili sono Bassa, Media e Alta. Imposta una qualità alta sulle schede grafiche con una memoria video pari o superiore a 512 MB. Imposta una qualità media sulle schede grafiche con una memoria video di 256 MB.

Imposta una qualità bassa sulle schede grafiche con una memoria video inferiore a 256 MB. X-Blades rallenta meno con l'impostazione bassa, a scapito della qualità grafica.

Puoi inoltre spuntare le seguenti caselle per ulteriori impostazioni grafiche, ma ricorda che le modifiche apportate devono essere compatibili con le funzionalità della scheda video.

**HDR (High Dynamic Range):** questa opzione aumenta la qualità video e abilita una serie di effetti visivi, quali il riflesso di fonti di luce su diverse superfici. L'HDR è disponibile per tutte le schede video supportate, tenendo presenti i requisiti minimi di sistema. Se la scheda video non ha ottime prestazioni, l'attivazione di questa opzione rallenta il gioco.

**Autoesposizione/Adattamento:** questa opzione è disponibile solo se la funzione HDR è attiva e offre effetti visivi aggiuntivi. L'HDR è disponibile per tutte le schede video supportate, tenendo presenti i requisiti minimi di sistema. Se la scheda video non ha ottime prestazioni, l'attivazione di questa opzione rallenta il gioco.

**Bump:** questa opzione crea l'impressione di superfici più realistiche. Se il gioco è troppo lento, disattivala.

**Parallasse:** attivando questa opzione, si ha l'impressione di superfici più realistiche. La funzione è disponibile solo una volta attivata l'opzione Bump. Se il gioco è troppo lento, disattiva l'opzione Parallasse.

Puoi anche modificare l'audio.

**Qualità immagine schermo intero:** attiva questa opzione per migliorare notevolmente la qualità dell'immagine. Se la scheda video non è tra le più aggiornate, si consiglia di disattivare questa opzione.

**Scheda Aggiornamenti:** nel gioco è presente una funzione di ricerca automatica di aggiornamenti su Internet. Premi il pulsante **Cerca aggiornamenti** per visualizzare un elenco di aggiornamenti disponibili. Premi Scarica aggiornamenti per scaricarli sul PC e avviare l'installazione.

L'opzione **Ricerca automatica** aggiornamenti attiva automaticamente Cerca aggiornamenti all'avvio del gioco. Nel menu iniziale del gioco puoi anche configurare le principali impostazioni grafiche e scaricare gli ultimi aggiornamenti.

Quando sei soddisfatto delle impostazioni, fai clic su **Avvia il gioco**.

Per uscire da X-Blades, fai clic su **Esci** in qualsiasi momento.



## MENU PRINCIPALE

Per navigare nei menu puoi utilizzare il mouse / la levetta sinistra **L** o il tasto **○** del controller Xbox 360 per Windows per selezionare le varie voci o per configurare le singole impostazioni.

**CONTINUA:** Accedi a una partita giocata parzialmente.

**NUOVA PARTITA:** Avvia una nuova partita scegliendo tra due livelli di difficoltà: facile, normale e difficile. Dopo avere completato il gioco almeno una volta, sarà disponibile anche il livello esperto.

**CARICA PARTITA:** Accedi a una partita giocata parzialmente.

**OPZIONI:** Accedi alle impostazioni generali. Qui troverai le opzioni Parallaxe e Illuminazione dinamica impostate prima di iniziare a giocare. Puoi accedere a questa pagina in qualsiasi momento durante una partita e regolare le seguenti opzioni:

**Sangue:** Visualizza o non mostrare il sangue durante i combattimenti.

**Qualità texture:** Qui puoi impostare la qualità delle texture scegliendo tra uno dei tre livelli disponibili. Nei sistemi più obsoleti si consiglia di disattivare l'opzione.

**HDR:** L'opzione High Dynamic Range crea spettacolari effetti di luce, ma non è consigliato con schede video obsolete.

**Parallaxe:** Attivando questa opzione, si ha l'impressione di superfici più realistiche.

**Illuminazione dinamica:** Attiva questa opzione per migliorare la qualità della grafica.

Mentre giochi un livello puoi configurare le seguenti opzioni:

Luminosità, Volume audio, Volume musica, Volume dialoghi

Oltre a queste opzioni generali, puoi personalizzare i comandi di gioco.

### COMANDI

Oltre al mouse puoi controllare il gioco usando il controller Xbox 360 per Windows. In questa sezione puoi modificare gli assi del controller.

Avrai a disposizione le seguenti opzioni:

Telecamera asse X

Telecamera asse Y

**Vibrazione:** Puoi anche attivare la funzione di vibrazione del controller Xbox 360 per Windows.

**Corsa automatica:** Qui puoi decidere se far correre sempre Ayumi durante il gioco o se farla camminare. In questo secondo caso, tieni premuto **MAIUSC** per farla correre.

**Sensibilità del mouse:** Puoi specificare il grado di sensibilità del mouse. Aumenta questo parametro se ti sembra che la telecamera si muova troppo lentamente.

### **SCelta RAPIDA**

Per modificare l'assegnazione di un tasto, fai doppio clic su di esso. Ti verrà richiesto di associarvi un comando. Se esso è collegato a una funzione specifica, dovrai decidere se eliminarla o meno. Fai clic su **SÌ** e inserisci la nuova funzione da assegnare al tasto per eliminare la scelta rapida preesistente. Ricorda di assegnare la funzione originaria a un altro tasto! Se desideri annullare le modifiche, fai clic su **Predefinito**, in modo da annullare tutte le scelte rapide personali.

Troverai una panoramica di tutti i tasti di scelta rapida nel relativo capitolo del presente manuale.

### **LINGUA**

Qui puoi cambiare la lingua di gioco (voci e testi) e attivare/disattivare i sottotitoli. Tieni a mente che puoi accedere a questa opzione soltanto dal menu principale e non durante il gioco.

### **DIARIO**

Accedi a un elenco dei filmati sbloccati nel gioco; potrai rivederli e selezionare la qualità video (standard o alta definizione).

Qui puoi anche leggere il diario di Ayumi, il che significa che puoi rivedere tutti gli eventi, le cacce al tesoro e le avventure che ha vissuto.

### **BESTIARIO**

Grazie a questa voce di menu puoi accedere a un elenco di tutti gli avversari e i personaggi incontrati nel corso del gioco, oltre ai cristalli che puoi trovare nei vari livelli. Si tratta di una lista molto utile, che non solo include descrizioni dettagliate, ma offre anche informazioni e consigli utili sui punti deboli dei vari mostri. Puoi accedere al Bestiario durante il gioco visualizzando il menu **Abilità** e il menu **Gioco**.

### **RICONOSCIMENTI**

Qui troverai un elenco di tutte le persone che hanno contribuito alla creazione di *X-Blades*.

### **ESCI**

Esci dalla partita corrente di *"X-Blades"* e torna al desktop.



## AVVIO DI UNA PARTITA

---

Premi il pulsante **Nuova partita** per intraprendere un'avventura di **X-Blades**, quindi seleziona uno dei tre livelli di difficoltà disponibili: facile, normale o difficile.

Questa scelta influirà sull'energia vitale dell'eroina, sul tempo di rigenerazione e sul costo di determinate abilità.

Inoltre, una volta completato il gioco, diventerà disponibile anche la modalità esperto, ovvero il livello di difficoltà maggiore in assoluto: l'utilizzo di un incantesimo curativo ti costerà il doppio delle anime!

## SALVATAGGIO E CARICAMENTO

---

**Salvataggio:** puoi salvare la partita in qualsiasi momento. Verranno memorizzati l'ultimo livello completato, le abilità acquisite e i punti ottenuti. Se non completi un livello, quello che stai affrontando non verrà salvato.

Apri il riquadro desiderato dal menu principale e seleziona uno slot. Puoi salvare fino a 10 partite (incluso lo slot di salvataggio automatico).

**Salvataggio automatico:** quando inizi un nuovo livello, **X-Blades** effettua un salvataggio automatico che ti permette di riprendere la partita in qualsiasi momento futuro. Questa partita viene sempre salvata nel primo slot.

**Caricamento:** seleziona una partita iniziata in precedenza dall'elenco e conferma la scelta.

## COMANDI

---


I comandi di **X-Blades** sono simili a quelli dei classici giochi d'azione. Troverai una panoramica di tutti i tasti/pulsanti di scelta rapida alla fine del presente manuale.


Per controllare Ayumi utilizzerai i tasti **W** **A** **S** **D**/la levetta sinistra **L**.

Tieni premuto un tasto di direzione **←** **→** **↑** **↓**/Muovi la levetta sinistra **L** per farla correre nella direzione corrispondente.


Il movimento della telecamera è libero ed è controllato attraverso il mouse/la levetta destra **R**. Ayumi si muove automaticamente nella direzione in cui è rivolta la telecamera.

Premi la barra spaziatrice **□**/il pulsante **A** per far saltare Ayumi.



Se vuoi che esegua un doppio salto con salto mortale, premi due volte la barra spaziatrice  / il pulsante **A**. Questa speciale tecnica di salto consente ad Ayumi di raggiungere punti elevati.

Premi il tasto di direzione/la levetta sinistra, il tasto di direzione/la levetta sinistra e la barra spaziatrice/il pulsante **A** (**W W**  o **L L A**) di seguito per mettere in salvo Ayumi con una rotolata in salto.

I movimenti di attacco principali sono controllati dai pulsanti del mouse/da **X** o dal grilletto destro **RT**. Fai clic/Premi il pulsante **X** per far eseguire ad Ayumi un attacco ravvicinato con le spade.

Per sferrare un attacco a distanza, fai clic con il pulsante destro del mouse/premi il grilletto destro **RT**: Ayumi sfrutterà le capacità delle sue Spade tonanti per colpire il nemico da una distanza di sicurezza. Puoi cambiare la modalità di tiro usando i tasti **1 2 3 4** o il tasto .

Gli attacchi magici sono attivati dai tasti/pulsanti di scelta rapida assegnati agli slot di azione. I tasti predefiniti sono **Y Q E** e **C** o I pulsanti predefiniti sono il pulsante dorsale sinistro **LB**, il pulsante dorsale destro **RB**, il pulsante **Y**, e il pulsante **B**.

Per accedere al menu **Abilità**, premi  / . Qui puoi gestire le tue abilità (incantesimi, modalità di tiro, potenziamenti, oggetti). Nel menu secondario **Incantesimi** puoi apprendere abilità magiche in cambio di anime e/o assegnarle ai vari slot di azione.

Nella sezione **Proiettili** troverai tutte le tecniche di tiro padroneggiate da Ayumi e potrai impararne di nuove in cambio di anime.

Nell'area **Potenziamenti** vengono elencati e descritti i potenziamenti di tiro, attacco in mischia e aereo attivati dai manufatti.

Il menu secondario **Oggetti** contiene incantesimi curativi e di furia, oltre a potenziamenti di rigenerazione e forme speciali acquistabili in cambio di anime.





## INTERFACCIA



- |   |                               |   |                 |
|---|-------------------------------|---|-----------------|
| ① | Indicatore salute             | ④ | Anime           |
| ② | Furia                         | ⑤ | Barra di azione |
| ③ | Indicatore di forma demoniaca | ⑥ | Barra colpi     |
| ⑦ | Condizioni dell'avversario    |   |                 |

### INDICATORE SALUTE

L'indicatore verde mostra l'energia vitale di Ayumi, che viene ripristinata automaticamente col tempo oppure utilizzando un incantesimo curativo o ancora liberando l'energia di un cristallo verde. In modalità esperto, la salute non si rigenera automaticamente se non attivando il potenziamento di rigenerazione speciale.

### FURIA

Questo indicatore rappresenta una speciale energia posseduta da Ayumi, utile negli incantesimi. Anch'essa si ricarica automaticamente durante il combattimento, quando Ayumi usa le sue spade.

Quando Ayumi viene colpita, scatena la sua furia, nel vero senso della parola! Per attivare la furia puoi anche utilizzare i cristalli rossi. Come nel caso degli incantesimi, è possibile acquistare furia in cambio di anime nell'area Oggetti. Gli attacchi a distanza come i proiettili e gli incantesimi non hanno effetti positivi sulla furia.

Quando la furia scarseggia e Ayumi non dispone di anime, può entrare in trance grazie a un'intensa concentrazione e quindi sfruttare la sua rabbia per trasformarla in furia. Ricorda però che lo stato di trance la rende completamente vulnerabile. Per attivare la trance, premi il tasto predefinito **F** o il tasto di scelta rapida assegnato allo slot di azione. /Per attivare la trance, premi la levetta sinistra **L**.

### **INDICATORE DI FORMA DEMONIACA**

Non appena appare il primo dei cinque diamanti, Ayumi può attivare l'incantesimo di trasformazione. Più diamanti possiede, maggiore è la durata della trasformazione. Nel corso del gioco, a seconda delle decisioni prese, Ayumi potrà padroneggiare la Forma di Luce e la Forma oscura.

### **ANIME**

Mostra il numero di anime accumulate da Ayumi, necessarie per acquisire nuove abilità. In particolare, gli incantesimi di cura e furia possono rivelarsi preziosi nelle fasi avanzate del gioco.

L'eroina ottiene anime quando elimina gli avversari e questo numero viene moltiplicato fino a cinque volte usando le combo in mischia. Ayumi inoltre riceve anime quando trova dei tesori, alcuni dei quali sono nascosti in anfore o tombe che è necessario distruggere con le spade al fine di rivelarne il contenuto.

### **BARRA DI AZIONE**

Le abilità selezionate per un attacco veloce vengono salvate negli slot di azione. Al centro c'è uno slot per le varie modalità di tiro, che puoi cambiare usando un tasto di scelta rapida (predefiniti: **1** **2** **3** **4**) /il tasto **O**. Le abilità appena apprese e i potenziamenti acquistati vengono assegnati agli slot. Le altre abilità non selezionate per l'attacco tornano nella sezione delle abilità.

### **BARRA COLPI**

Durante il combattimento, una serie prolungata di colpi farà miracoli per il conteggio delle anime. Se colpisci l'avversario rapidamente e spesso per un certo periodo, la barra blu si riempie. Se invece Ayumi viene colpita, la serie si interrompe e con essa anche la festa di anime! La quantità di anime raccolte verrà moltiplicata per 1,5 se la barra si riempie e il fattore massimo raggiungibile è 5!

Quindi attacca a più non posso, perché finché la barra dei colpi si riempie, le tue anime si moltiplicano!



## CONDIZIONI DELL'AVVERSARIO

dell'ambiente in cui viene visualizzato. A seconda dell'avversario da sconfiggere per completare il livello, l'indicatore può mostrare l'energia vitale rimanente

a) del boss.

b) di un gruppo di nemici. Una volta sconfitto, in genere appare l'ondata di mostri successiva (più potente della precedente).

c) dei generatori di mostri da distruggere.

## SCHEMATA DELLE STATISTICHE

Una volta completata un'area, appare la schermata delle statistiche, che offre informazioni riguardo al numero di anime raccolte, agli oggetti distrutti, ai mostri uccisi e ai colpi subiti.

Biforcazione	
Anime raccolte	2.181
Oggetti distrutti	81% (3 / 4)
Oggetti preziosi trovati	100% (4 / 4)
Porti di uscita trovati	0% (0 / 1)
Mostri uccisi	28
Colpi subiti	4
Totale mostri uccisi	3.229
Bonus difficoltà	x 0.5
Anime ottenute	32

Fremi un pulsante qualsiasi per continuare.

"Oggetti preziosi trovati" si riferisce agli oggetti che aggiungono uno specifico numero di anime quando vengono raccolti. Se ottieni il miglior risultato possibile in una di queste statistiche, essa viene visualizzata in giallo.

Le prestazioni complessive basate sul livello di difficoltà scelto determinano il numero di anime bonus assegnate.

## PERSONAGGI

*L'eroina di X-Blades è un'esperta cacciatrice di tesori che, alla sua giovane età, ha già scoperto tesori che perfino i migliori archeologi possono solo sognare.*

*Attraiante e impavida, lavora da sola, convinta che i compagni non causino altro che un'inutile confusione.*

*Di recente ha trovato una vecchia mappa in alcune antiche rovine: pare che indichi l'ubicazione di uno strano manufatto su un'isola con un tempio misterioso. Se Ayumi ha interpretato correttamente la mappa, si direbbe che una divinità abbia infuso tutto il proprio potere in questo manufatto molto tempo fa. All'inizio del gioco, Ayumi sta perlustrando l'isola sconosciuta alla ricerca del manufatto.*

*Deve scoprire se questa leggenda nasconda un fondo di verità, nel qual caso il manufatto sarebbe un tesoro inestimabile...*

*D'altra parte, se fosse solo un'anticaglia senza valore, cos'ha da perdere? Finora è sempre stata abile nel vendere oggetti antichi alle aste (anche pezzi privi di valore) ai collezionisti accecati dalla propria avidità.*

### JAY

*Jay è un avventuriero, come Ayumi, che come lei si trova sull'Isola del tempo, probabilmente alla ricerca del manufatto. Le fornisce un inaspettato aiuto nella lotta contro le forze dell'oscurità e la salva da una trappola mortale, ma non riesce a liberarla dalla terribile maledizione da cui è stata colpita.*

*Jay è sorprendentemente abile per la sua età. In combattimento, usa una potente esplosione di luce e i suoi pugni non sono da sottovalutare.*





## L'OSCURO

*Seconda delle due divinità cadute, guardiano dell'isola e protettore del manufatto della Luce. Grazie alle sue abilità magiche, può praticare le arti oscure più pericolose.*

*Inoltre, le sue zampe enormi lo rendono un avversario pericoloso nel combattimento ravvicinato.*

*Essendo una divinità, l'Oscuro resiste agli attacchi magici: perfino gli incantesimi più potenti hanno un effetto ridotto su di lui.*

*Solo un attacco mirato con una spada o con l'efficace "Spada scintillante" può penetrare le sue difese e danneggiarlo.*



## LA LUCE

*Osservando le misteriose rune sulla sua pelle, si direbbe che la Luce sia una creatura decisamente potente. Protegge il manufatto dell'Oscuro e la sua maestria gli consente di usare incantesimi estremamente efficaci.*

*Il suo raggio di luce scaglia a terra gli avversari e infligge danni ingenti. Come molti maghi, evita il combattimento ravvicinato, sebbene le sue "mani" siano in grado di danneggiare gravemente il nemico.*

*Il modo più efficace di combatterlo è usare la magia oscura e di fuoco.*





### **CRISTALLO ROSSO**

*Cristallo contenente l'energia della furia.*

### **CRISTALLO VERDE**

*Cristallo contenente l'energia della vita.*



### **CRISTALLO GIALLO**

*Cristallo contenente l'energia delle anime.*

### **CRISTALLO DI FUOCO**

*Ricarica le spade di Ayumi con magia di fuoco.*



### **CRISTALLO DI GHIACCIO**

*Cristallo contenente l'energia del ghiaccio. Una volta spezzato, congela tutti i nemici vicini.*

## **INCANTESIMI E ABILITÀ**

All'inizio del gioco, Ayumi dispone soltanto delle sue spade e degli attacchi con i proiettili, oltre alla sua ammaliante avvenenza. Raccogliendo un numero sufficiente di anime e progredendo nel gioco, potrà apprendere nuove abilità.

Ayumi riceve anime quando sconfigge i nemici. Il numero di anime raccolte viene visualizzato nell'angolo in alto a destra. Le anime sono necessarie per apprendere abilità speciali quali incantesimi e modalità di fuoco, nonché per utilizzare diversi oggetti. A proposito, la schermata dinamica delle abilità ti indicherà quando ce ne sono di nuove disponibili, così non correrai il rischio di perderle.

Accedi alla schermata di gestione delle abilità, seleziona l'icona che ti interessa e conferma l'apprendimento della nuova abilità.

Ora puoi assegnare quest'ultima a uno slot di azione. Se non ci sono slot disponibili, puoi modificarne l'assegnazione a tuo piacimento. Le abilità inutilizzate torneranno nel menu, da dove potrai recuperarle e riassegnarle in qualsiasi momento. Puoi anche usare gli incantesimi del Libro abilità senza collegarle agli slot di azione. Non devi fare altro che selezionare un incantesimo nel relativo menu e fare clic su 'Usa'/premere il pulsante **X** del controller Xbox 360® per Windows.



## **ATTACCHI CON LE SPADE**

Le spade di Ayumi sono armi antiche scoperte in una tomba abbandonata durante una delle sue spericolate avventure. Si dice che siano state forgiate da Efesto e che cambino forma ogni volta che finiscano nelle mani di un nuovo proprietario. Queste lame letali sono affilatissime e ideali per il combattimento in mischia, oltre che per affrontare gruppi di nemici. Ayumi possiede questa abilità dall'inizio del gioco.

## **TIRO**

Le Spade tonanti di Ayumi sono una combinazione di spade e pistole, perfette sia in combattimento ravvicinato che negli scontri a distanza.

I loro proiettili colpiscono i malvagi nemici dritto al cuore e non c'è nemmeno bisogno di ricaricare queste armi magiche. Ayumi possiede questa abilità dall'inizio del gioco.

## **POTENZIAMENTI**

---

All'inizio del gioco, Ayumi possiede abilità di base che può migliorare progredendo nell'avventura. Inoltre, può apprendere nuovi e potenti attacchi aerei o combo in mischia. *X-Blades* offre un sistema di potenziamento suddiviso in tre livelli, disponibili quando il giocatore raccoglie diversi tipi di manufatti.

**Potenziamento proiettili:** i manufatti d'argento migliorano le abilità di Ayumi coi proiettili.

**Potenziamento mischia:** i manufatti d'oro migliorano le abilità di Ayumi nel combattimento ravvicinato.

**Potenziamento attacchi aerei:** i manufatti rubino migliorano le tecniche di attacco aereo di Ayumi.

L'eroina può avanzare fino al livello 3 in ogni categoria. All'inizio del gioco, Ayumi possiede soltanto rudimentali abilità coi proiettili e in mischia.



## POTENZIAMENTO PROIETTILI (MANUFATTI D'ARGENTO)

**Livello 1** - I proiettili di Ayumi infliggono un danno maggiore agli avversari. I singoli colpi causano più danno delle raffiche.

Il giocatore fa clic con il pulsante destro del mouse /premi il grilletto destro **RT** a ogni colpo.

**Livello 2** - Al livello 2 viene inferto un danno superiore.

Inoltre, Ayumi può sparare in più direzioni contemporaneamente. Per farlo, devi bloccare l'obiettivo con il pulsante centrale del mouse / con il grilletto sinistro **LT** e al contempo muovere Ayumi usando i tasti di direzione/la levetta sinistra **LS**.

Nel caso del tiro a due mani, Ayumi farà fuoco nella direzione del nemico preso di mira e contemporaneamente nella direzione di movimento.

**Livello 3** - uesto livello aumenta ulteriormente il danno e attiva una combo.

Fai clic due volte con il pulsante sinistro del mouse / Premi due volte il pulsante **X** e spara con il pulsante destro del mouse/grilletto destro **RT**.

Il tempismo è fondamentale! Questa tecnica offre una grafica animata aggiuntiva e al rallentatore. Anche il danno inferto al nemico aumenta considerevolmente, inoltre quest'ultimo viene respinto indietro. Ayumi chiude la combo esplodendo dei colpi particolarmente efficaci con le pistole.



## POTENZIAMENTO MISCHIA (MANUFATTI D'ORO)

**Livello 1** - Le spade di Ayumi infliggono un danno maggiore al nemico. Inoltre, questo potenziamento attiva una combo. Fai clic e tieni premuto il pulsante sinistro del mouse / Premi senza rilasciare il pulsante **X** e al contempo premi un tasto di direzione qualsiasi/muovi la levetta sinistra **LS** in qualsiasi direzione.

Il tempismo è fondamentale! Ayumi sferrerà un furibondo attacco animato nella direzione scelta, infliggendo gravi danni ai nemici.

**Livello 2** - Al livello 2, le spade di Ayumi infliggono danni più gravi.

Inoltre, questo potenziamento attiva una combo. Fai clic due volte e tieni premuto il pulsante sinistro del mouse / Premi due volte il pulsante **X** senza rilasciare e al contempo premi un tasto di direzione qualsiasi/muovi la levetta sinistra **LS** in qualsiasi direzione. Il tempismo è importante. Ayumi sferrerà un attacco animato impressionante ed estremamente efficace nella direzione selezionata.



**Livello 3** - Questo livello aumenta ulteriormente il danno e attiva una combo. Fai clic tre volte e tieni premuto il pulsante sinistro del mouse /Premi tre volte il pulsante **X** senza rilasciare e al contempo premi un tasto di direzione qualsiasi/muovi la levetta sinistra **L** in qualsiasi direzione. Il tempismo è importante. Ayumi eseguirà una combo impressionante ed estremamente efficace nella direzione selezionata, che verrà accompagnata da una speciale grafica animata.



### **POTENZIAMENTO ATTACCHI AEREI (MANUFATTI RUBINO)**

**Livello 1** - Quando Ayumi raggiunge il livello 1, impara ad attaccare mentre salta. Usando un colpo verso l'alto, attaccherà gli avversari che si trovano di fronte a lei. Per riuscirci, fai clic con il pulsante sinistro del mouse /premi il pulsante **X** subito dopo avere premuto la barra spaziatrice /il pulsante **A**. Il tempismo è fondamentale!

**Livello 2** - Dal livello 2, Ayumi apprende un attacco in salto verso il basso molto potente. Per effettuarlo, fai clic con il pulsante sinistro del mouse /premi il pulsante **X** dopo avere eseguito un doppio salto [2x **A**]. Il tempismo è fondamentale! Ayumi eseguirà un attacco frontale contro tutti i nemici, sia a terra che in volo.

**Livello 3** - Il livello 3 è simile al livello 2, tranne per il fatto che Ayumi non attaccherà soltanto frontalmente, ma anche lateralmente.

## **OGGETTI**



**Cura:** Questo incantesimo si nutre delle anime dei nemici sconfitti e ripristina parzialmente l'energia vitale di Ayumi. Il numero di anime utilizzate dipende dai progressi di gioco, quindi il costo può variare sensibilmente ed è molto superiore nei livelli avanzati.



**Furia:** Come nel caso dell'incantesimo di cura, Ayumi utilizza questo incantesimo per ripristinare la furia in cambio di anime.



**Cura massima:** Ripristina completamente l'energia vitale di Ayumi.



**Furia massima:** Ripristina completamente la furia di Ayumi.



**Potenzia rigenerazione 1 > Potenzia rigenerazione 2 >**

**Potenzia rigenerazione 3:** Questo potenziamento influenza il tempo di rigenerazione dell'energia vitale di Ayumi. Il numero di anime richieste e l'effetto del potenziamento aumentano a ogni livello.



**Potenzia forma speciale 1 > Potenzia forma speciale 2 >**

**Potenzia forma speciale 3:** La trasformazione di Ayumi in Forma oscura o di Luce dura più a lungo. Il numero di anime richieste e l'effetto del potenziamento aumentano a ogni livello.



**Antiche pergamene**

A volte, nel tempio troverai antiche pergamene, le cui iscrizioni magiche dimezzano il prezzo di acquisto delle abilità. Cercale: ne vale la pena!

## SUPPORTO IN LINEA

Prima di contattare il nostro supporto tecnico, procurati le seguenti informazioni riguardanti il tuo hardware, in modo da averle sottomano:

Che **sistema operativo** stai usando?

Che **processore** è installato nel tuo sistema?

Quanta **RAM** ha il tuo computer?

Quale **versione di DirectX** è installata sul tuo computer?

Di che tipo di **scheda grafica** e di **scheda sonora** è dotato il tuo computer?

Che **versione del driver** possiedi per la scheda grafica e la scheda sonora?

Se non hai a portata di mano le informazioni sopra elencate, puoi usare il programma di diagnosi di DirectX 9.0c. Clicca su Start, poi su Esegui e scrivi "**DXDIAG**". Nel menu di Sistema potrai visualizzare tutte le informazioni riguardanti il tuo computer. Se ci invii un'e-mail, allega il file **DxDiag.txt** (compressato, naturalmente). Per accedere a questo file, apri il programma di diagnosi di DirectX e clicca sul pulsante "**Salva tutte le informazioni**".

**ZUXXEZ Entertainment AG**

Rittnert Str. 36 \* D - 76227 Karlsruhe \* Germany

Supporto tecnico online: [www.x-blades.com](http://www.x-blades.com)

e-Mail: [support@zuxxez.com](mailto:support@zuxxez.com)

Tel: +49 (0) 721 - 91510500 (solo in inglese)      Fax: +49 (0) 721 - 91510522

Qui sarai in grado di accedere alla sezione delle Domande Frequenti (FAQs) dove vengono illustrati i problemi più comuni. In alternativa, puoi contattarci attraverso il nostro sito web.



## APPENDICE A - CONTROLLER XBOX 360®



Salto mortale



Salta e rotola lontano dal nemico



Potenziamento proiettili - Livello 1 (3 manufatti d'argento)



Potenziamento proiettili - Livello 2 (6 manufatti d'argento)



Potenziamento proiettili - Livello 3 (9 manufatti d'argento)



Potenziamento mischia - Livello 1 (3 manufatti d'oro)



Potenziamento mischia - Livello 2 (6 manufatti d'oro)



Potenziamento mischia - Livello 3 (9 manufatti d'oro)



Potenziamento attacchi aerei - Livello 1 (3 manufatti rubino)



Potenziamento attacchi aerei - Livello 2 (6 manufatti rubino)



Potenziamento attacchi aerei - Livello 3 (9 manufatti rubino)

## APPENDICE B - SCELTA RAPIDA

 <i>Avanti</i>	<i>Avanti</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 <i>Indietro</i>	<i>Indietro</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 <i>Sinistra</i>	<i>Sinistra</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 <i>Destra</i>	<i>Destra</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 <i>Salto   Salto mortale</i>	<i>Salto   Salto mortale</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 <i>Azione 1 - Spade</i>	<i>Azione 1 - Spade</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 <i>Azione 2 - Pistole</i>	<i>Azione 2 - Pistole</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 <i>Azione 3</i>	<i>Azione 3</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 <i>Azione 4</i>	<i>Azione 4</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 <i>Azione 5</i>	<i>Azione 5</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 <i>Azione 6</i>	<i>Azione 6</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 <i>Accumula furia</i>	<i>Accumula furia</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 <i>Blocca obiettivo</i>	<i>Blocca obiettivo</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 <i>Modalità di fuoco 1</i>	<i>Modalità di fuoco 1</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 <i>Modalità di fuoco 2</i>	<i>Modalità di fuoco 2</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 <i>Modalità di fuoco 3</i>	<i>Modalità di fuoco 3</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 <i>Modalità di fuoco 4</i>	<i>Modalità di fuoco 4</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
  <i>Nascondi interfaccia</i>	<i>Nascondi interfaccia</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 <i>Menu Abilità   Menu principale</i>	<i>Menu Abilità   Menu principal</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 <i>Screenshot</i>	<i>Screenshot</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Fai clic su *Menu principale* > *Opzioni* per cambiare l'assegnazione dei tasti in qualsiasi momento. Seleziona il menu secondario *Scelta rapida*.

In *XP*, gli screenshot verranno salvati nella directory ["Documenti/Giochi/*X-Blades*"]. In *Vista*, puoi utilizzare il link "Partite salvate" in *Esplora giochi* per accedere alle immagini



## ***PRECAUCIONES PARA CASOS DE EPILEPSIA***

---

**POR FAVOR LEA ESTA INFORMACIÓN ANTES DE USAR ESTE JUEGO O ANTES DE DEJAR JUGAR A SUS HIJOS.**

Algunas personas pueden experimentar ataques epilépticos o pérdida de conciencia si se exponen diariamente a ciertas dosis de luces parpadeantes, flashes, u otros efectos luminosos intensos. Tales individuos pueden experimentar apoplejías al usar juegos de ordenador o videojuegos en general. Esto también puede ocurrirle a individuos que no han tenido previamente antecedentes médicos ni síntomas de haber padecido apoplejía. Si usted o cualquier miembro de su familia ha padecido síntomas de epilepsia (apoplejía o pérdida de conciencia) al exponerse a luces parpadeantes, por favor consulte a su médico antes de usar este juego. Se recomienda la supervisión de los padres para los niños que usan juegos de ordenador o videojuegos. Si usted o su hijo experimentasen mareos, dificultad en la visión, temblores en los ojos u otros músculos, pérdida de conciencia o de la orientación, o cualquier otro tipo de movimiento involuntario mientras usa este juego,

***Apague el equipo inmediatamente***

***y consulte a su médico antes de jugar nuevamente.***

### ***PRECAUCIONES DURANTE EL USO***

- ☞ *No se sienta demasiado cerca del monitor. Siéntese tan lejos como le sea posible, sin perder comodidad.*
- ☞ *No juegue cuando esté cansado o haya dormido poco.*
- ☞ *Asegúrese de que hay suficiente iluminación en la habitación.*
- ☞ *Cuando juegue con el ordenador o con videojuegos, asegúrese de hacer una pausa de entre 10 y 15 minutos cada hora.*

## ***CONTROL PARENTAL***

---

El control parental en Games for Windows - LIVE se añade al control parental de Windows Vista®. Gracias a herramientas fáciles y flexibles puedes decidir a qué juegos puede tener acceso tu hijo. Para más información, entra en [www.gamesforwindows.com/live/familysettings](http://www.gamesforwindows.com/live/familysettings).

## EL JUEGO

---

«X-Blades» es un espectáculo lleno de acción de estilo anime para los amantes de los juegos de combate. El jugador se encuentra en un universo fantástico construido alrededor de la atractiva heroína, Ayumi, que tiene que usar toda su fuerza y todas sus habilidades para derrotar a una horda de enemigos extremadamente diversos y sofisticados, incluidos imponentes Jefes. Sus leales compañeros son sus sables pistola y demás armas, que pueden disparar varios proyectiles o utilizarse como efectivas armas de filo en combates mano a mano. Su potencial de ataque se puede incrementar con una amplia gama de hechizos, mejoras y combinaciones que se activan a medida que se avanza en el juego.

Aquí entra el carácter RPG de este juego: en cuanto la heroína ha obtenido suficientes almas, puede activar varias habilidades que la llevarán a convertirse en un personaje al servicio del bien o del mal. Las mejoras se consiguen mediante artefactos especiales.

## HISTORIA

---

Al principio de los tiempos, dos criaturas divinas gobernaban el universo en paz y armonía. Eran hermanos y su dominio era justo; pero su gloria ha sido olvidada hace mucho tiempo. Sólo el sol y la materia sin alma recuerdan vagamente la edad de oro.

Nadie sabe si su fatídica lucha empezó porque uno de los hermanos quería gobernar en solitario, o si uno de ellos se vio afectado por un poder oscuro, o si tal vez simplemente la semilla del conflicto cayó en un suelo fértil... fuera cual fuese el motivo, el hermano que deseó todo el poder para sí pasó a ser conocido como "el de la Oscuridad", y su hermano más honorable, "el de la Luz". La lucha de los hermanos sumió al universo en las tinieblas.

El conflicto entre estos dos gigantes tuvo un efecto destructor en todo el mundo, pero el caos absoluto acabó con un acto realmente divino del de la Luz: comprendió que debía encerrar tanto su poder divino como el de su hermano en dos artefactos. Así finalizaría la era de destrucción y el poder de la Oscuridad sería destruido; pero para hacerlo, debía entregar también su propio poder divino, ya que sus poderes estaban intrínsecamente vinculados a los de su hermano. Así pues, creó dos artefactos y los escondió en un templo, donde siguen estando hoy: dos artefactos que contienen el poder absoluto del bien y del mal.



Ahora, cada una de estas divinidades desposeídas de su poder vigila el artefacto de su hermano. Además, se lanzó una maldición a los artefactos para que quedaran aún más protegidos: cualquier ser humano que toque estas poderosas piedras quedará maldito y la fuerza de la oscuridad despertará de nuevo. Por todo ello, no es difícil de entender por qué la localización exacta de las piedras es aún un misterio, y solamente existe un misterioso mapa de dónde se encuentran. Y si bien este mapa indica el lugar, para leerlo hace falta descifrar las pistas que oculta... ¡y ay del aventurero que logre hacerlo y encuentre los artefactos!

Así es como el juego empieza. La intrépida Ayumi encuentra el mapa (en circunstancias muy extrañas) y el templo en ruinas en el que están escondidos los artefactos. Su búsqueda la lleva a una gran fortaleza en medio del océano. Nadie conoce la ubicación exacta de los artefactos... al menos, nadie que haya vivido para contarlo. Leyendas olvidadas hace mucho hablan de un pueblo antiguo que habitaba la isla controlaba las habilidades del mundo conocido; un imperio poderoso que ha desaparecido entre las sombras del pasado, dejando como único recuerdo las impresionantes ruinas de la residencia de su antiguo líder, testigo silencioso del esplendor que antaño hubo en este lugar.

Una fortaleza enorme de altos muros, con pilares ricamente decorados y arcos de filigranas que se extiende desde la costa de la isla hasta el misterioso Templo de la Oscuridad, situado en la cima de una montaña. Pero no te dejes engañar por la aparente tranquilidad de este lugar... el mal acecha desde todos los rincones de esta antigua ciudadela.

Así empieza la emocionante aventura de *X-Blades*... ¿conseguirá Ayumi evitar la maldición y los poderes de la Oscuridad?

## ***REQUISITOS DEL SISTEMA***

---

Windows XP con Service Pack 2 / Windows Vista

Procesore Pentium 4 2,0 GHz o equivalente con 512 MB RAM (1024 MB rec.)

Tarjeta gráfica compatible con DirectX™ (soporte Shader 2.0)

(ATI Radeon x1650 256 MB o nVidia GeForce 7600 256 MB, Tarjeta gráfica con 512 MB recomendado)

5 GB de espacio libre en el disco duro; DirectX 9.0c (incluido en el paquete);

Teclado; Ratón; o Mando Xbox 360® para Windows;

Conexión a internet (necesaria para activar el juego en línea)

## INSTALACIÓN

---

Introduzca el disco en la unidad apropiada. Si el sistema tiene activada la función de "Ejecución automática", la pantalla mostrará el menú de inicio automático. Si la función de "Ejecución automática" no está activada, accede a "Mi PC" desde el escritorio y elige la unidad apropiada. Haga doble clic sobre el icono *autorun.exe* para acceder al menú. Haz clic en "Instalar X-Blades" para iniciar la instalación.

La instalación requiere al menos 5 GB de espacio libre en el disco duro, lo cual corresponde solamente a datos de programa. Necesitarás más espacio en el disco para los archivos que vayas creando, como partidas en proceso o capturas de pantalla. Por eso recomendamos disponer de al menos 6 GB de espacio libre en el disco duro de la partición en que instales el juego, ya que el sistema operativo también necesita espacio libre para los archivos *swap*. Si tu sistema operativo es Windows XP, una vez finalizado el proceso de instalación se crearán automáticamente un icono en el escritorio y un icono de acceso rápido en la barra de herramientas. Los usuarios de Windows Vista pueden iniciar X-Blades desde el directorio Juegos. Después de hacer clic en "Salir" para salir del menú de ejecución automática, el juego se iniciará automáticamente; o ponlo en marcha haciendo clic en "Iniciar juego".

Haz clic en el icono del escritorio o en el acceso rápido de la barra de herramientas para iniciar X-Blades. También puedes iniciar el juego mediante el acceso directo del menú de Inicio. Para ello, haz clic en

Inicio - Todos los programas - Topware - X-Blades.

Los usuarios de Windows Vista pueden iniciar X-Blades desde el directorio Juegos.

## CÓMO BORRAR X-BLADES DEL PC

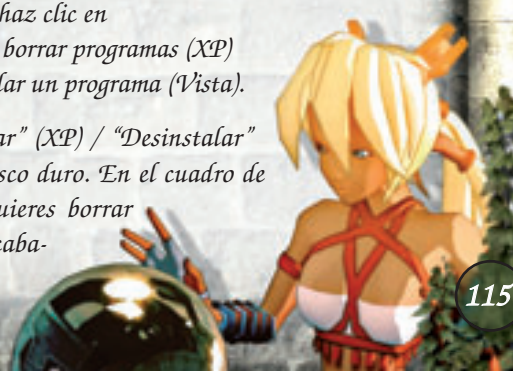
---

Para borrar "X-Blades" del disco duro, haz clic en

Inicio - Panel de control - Añadir o borrar programas (XP)

Inicio - Panel de control - Desinstalar un programa (Vista).

Elige "X-Blades" y haz clic en "Borrar" (XP) / "Desinstalar" (Vista) para eliminar el juego de tu disco duro. En el cuadro de diálogo siguiente puedes decidir si quieres borrar definitivamente todas las partidas inacabadas y tu configuración personal o no.





## **NÚMERO DE SERIE**

---

La primera vez que inicies el juego se te pedirá que introduzcas tu número de serie. Introducir este número de serie de 16 dígitos es obligatorio. Encontrarás tu número de serie personal debajo del disco de datos en una pegatina. Introduce el número, por favor. El juego no distingue entre mayúsculas y minúsculas. En cuanto el número haya sido aceptado sólo lo necesitarás si vuelves a instalar el juego.

## **ACTIVACIÓN**

---

Para sacar todo el jugo a X-Blades aún te faltará activarlo. Hay dos opciones para hacerlo: en primer lugar, activación en línea por Internet.

### **ACTIVACIÓN EN LÍNEA POR INTERNET**

Recomendamos que utilices este método, ya que es el más rápido. En cuanto hayas iniciado el programa e introducido tu número de serie, se te pedirá que lo actives; sólo tienes que hacer clic en "Activar". Ahora el programa de conectará al servidor de activación y el proceso de completará en unos cuantos segundos. ¡Recuerda que debes estar conectado a Internet al hacerlo!

### **ACTIVAR EL JUEGO POR TELÉFONO**

Si no tienes acceso a Internet, elige la opción de "Activación por teléfono". Ahora verás un código de activación de 16 dígitos. Llama al número o números que encontrarás a continuación. Ten el código de activación a mano.

**Tel: +49 (0) 721-91510500**

**Nota:** esta línea solamente sirve para activar el producto. Si tienes alguna duda técnica o alguna pregunta sobre el contenido del juego, llama al teléfono de asistencia correspondiente.

## **REGISTRO**

---

Registrarse es voluntario y te ofrece varias ventajas importantes. Los usuarios registrados pueden acceder a varios extras, y están informados por e-mail de todas las actualizaciones y mejoras de producto. Para registrarte necesitas conexión a Internet y una dirección de e-mail válida. En el menú principal, haz clic en "Registrarse" (también te puedes registrar cuando actives el juego). En cuanto te hayas registrado recibirás un e-mail con la confirmación del registro y un enlace a la zona de descarga.

## EMPEZAR A JUGAR

En primer lugar, elige el idioma que desees.

Si no quieres modificar la configuración, puedes iniciar el juego. De lo contrario, puedes especificar la calidad gráfica y las opciones de sonido antes de empezar a jugar, pero elige la mejor resolución para tu tarjeta gráfica.

Si el juego va demasiado lento, recomendamos en primer lugar desactivar gráficos avanzados como Suavizado de bordes, Control automático de la exposición/adaptación y Paralelaje, que someten al sistema a una gran presión. También puedes intentar reducir la resolución, pero ten en cuenta que hacerlo puede deteriorar significativamente la calidad de la imagen, especialmente si tienes un monitor LCD.



También puedes iniciar "X-Blades" en una ventana de modo aparte si seleccionas la casilla correspondiente.

**Gamma:** Si la imagen que aparece en pantalla es demasiado oscura o demasiado luminosa, puedes regular la intensidad del color con estos controles. Así, también se regulará la luminosidad de la imagen en pantalla. Recuerda que estos cambios no afectan al modo de ventana.

**Qualità grafica:** Aquí puedes modificar los ajustes generales de calidad de los gráficos de modo que coincida con las capacidades de tu tarjeta gráfica. Si tu ordenador sólo cumple los requisitos mínimos del sistema, elige "Mínimo" o "Bajo". Si tu ordenador cumple o supera los requisitos recomendados del sistema, elige "Alto" o "Máximo". También puedes modificar otros ajustes definidos por el usuario mediante las opciones siguientes:

**Suavizado de bordes:** Esta función suaviza la apariencia de los bordes pixelados. Si el juego va demasiado lento, elige un nivel más bajo o desactívala.

**Anisotropía:** Cuanto mayor sea este valor, tanto mejor será la calidad de las texturas en superficies. Si el juego va demasiado lento, elige un nivel más bajo o desactiva esta función.



**Calidad de la textura:** Otro modo de modificar la calidad de la textura de la imagen. Las opciones son *Baja*, *Media* y *Alta*. En tarjetas gráficas con una memoria de vídeo de 512 MB o superior, la calidad de textura debería ser "Alta". En tarjetas gráficas con una memoria de vídeo de 256 MB, la calidad de textura debería ser "Media". En tarjetas gráficas con una memoria de vídeo de menos de 256 MB, la calidad de textura debería ser "Baja". "X-Blades" funciona más rápido con la configuración más baja, pero a costa de la calidad gráfica.

Puedes seleccionar las casillas correspondientes para modificar los ajustes de gráficos siguientes, pero ten en cuenta que todos los cambios que hagas deberían coincidir con las posibilidades de tu tarjeta gráfica.

**HDR (High Dynamic Range):** Esta opción mejora la calidad de los gráficos y activa una larga serie de efectos visuales, como el reflejo de la luz en varias superficies. HDR está disponible para todas las tarjetas gráficas compatibles (pero no olvides los requisitos mínimos del sistema). Si tu tarjeta gráfica no tiene un buen rendimiento, elegir esta opción provocará que el juego vaya más lento.

**Control automático de la exposición/adaptación:** Esta opción solamente está disponible si la función HDR está activada, y proporciona efectos ópticos adicionales. HDR está disponible para todas las tarjetas gráficas compatibles (pero no olvides los requisitos mínimos del sistema). Si tu tarjeta gráfica no tiene un buen rendimiento, elegir esta opción provocará que el juego vaya más lento.

**Relieve:** Esta opción hace que las superficies resulten más realistas. Si el juego va demasiado lento, recomendamos desactivar la opción "Relieve".

**Paralaje:** Si se activa esta función se intensificará el realismo de las superficies. Esta opción sólo está disponible si has elegido la opción "Relieve". Si el juego va demasiado lento, recomendamos desactivar la función "Paralaje".

También puedes modificar el sonido.

**Suavización de la imagen a pantalla completa:** Activar esta función incrementa significativamente la calidad de imagen. Recomendamos desactivarla si tu tarjeta gráfica no es de muy buena calidad.

**Pestaña de actualizaciones:** El juego lleva incluida una búsqueda automática de actualizaciones en Internet. El botón "Buscar actualizaciones" muestra una lista de actualizaciones disponibles. El botón "Descargar actualizaciones" descargará actualizaciones a tu PC e iniciará la instalación.

La opción "**Búsqueda automática de actualizaciones**" activa la función "Buscar actualizaciones" cuando inicias el juego. En la pantalla de inicio del juego podrás ajustar la configuración básica de gráficos y descargar las últimas actualizaciones.

Bien, si estás satisfecho con la configuración básica, haz clic en "**Iniciar juego**". Para salir de "**X-Blades**" haz clic en "**Salir**" en cualquier momento.

## **MENÚ PRINCIPAL**

Las funciones del navegación del menú funcionan al estilo estándar.

**CONTINUAR PARTIDA:** Este es el modo más rápido de volver a la última partida que hayas jugado.

**PARTIDA NUEVA:** Este elemento del menú inicia una partida nueva y te permite elegir entre tres niveles de dificultad: "fácil", "normal" y "difícil". Cuando te hayas acabado el juego una vez, aparecerá el modo "experto".

**CARGAR PARTIDA:** Así se accede a tus partidas inacabadas.

**OPCIONES:** Este elemento del menú permite acceder a la configuración general. Aquí encontrarás las opciones "Paralaje" y "Luz dinámica", que puedes haber modificado antes de iniciar la partida. Puedes acceder a esta página en cualquier momento mientras juegas. Puedes configurar los ajustes siguientes:

**Sangre:** Aquí se especifica si la sangre debe ser visible durante el combate.

**Calidad de la textura:** Aquí puedes elegir una de las tres calidades de textura distintas, según la capacidad de tu tarjeta gráfica.

**HDR:** High Dynamic Range crea efectos de luz espectaculares, pero no es recomendable sin una tarjeta gráfica de muy buena calidad.

**Paralaje:** Si se activa esta función se intensificará el realismo de las superficies.

**Luz dinámica:** Cuanto mayor sea este valor, mejor será la calidad de los efectos de luz.

Los ajustes siguientes tienen varios grados: luminosidad, volumen del sonido, volumen de la música, volumen de los diálogos.

Además de estas opciones generales, puedes personalizar los mandos del juego.



## **CONTROLES**

Además de con el ratón, el juego se controla mediante el mando Xbox 360 para Windows. En esta sección podrás asignar varios ejes a tu mando.

Se trata de los siguientes:

Cámara: Invertir X

Cámara: Invertir Y

**Vibración:** También puedes activar la función de vibración de tu mando Xbox 360 para Windows.

**Correr siempre:** Aquí puedes decidir si Ayumi se desplazará siempre rápidamente o si camina despacio. Si decides que camine despacio, deberás mantener mayús. pulsado para que corra durante el juego.

**Sensibilidad del ratón:** Puedes especificar el grado de sensibilidad del ratón. Incrementa este parámetro si te parece que la cámara se mueve demasiado despacio.

## **ASIGNACIONES**

Si quieres cambiar las funciones de un botón, haz doble clic sobre dicho botón. A continuación deberás introducir la asignación de ese botón. Si tu selección está vinculada a una función específica se te pedirá que confirmes si quieres borrar la asignación original del botón. Si eliges SÍ e introduces la función que quieres que tenga el botón, se borrará la asignación previa.

¡Recuerda asignar la función original del botón a otro botón!

Para cancelar los cambios, haz clic en "Predeterminados" se borrarán todas tus asignaciones personales.

## **IDIOMA**

Aquí puedes cambiar el idioma del juego (voces y texto) y activar o desactivar los subtítulos. Ten en cuenta que solamente se puede acceder a esta opción desde el menú principal; no podrás modificarla durante el juego.

## **DIARIO**

Así se accede a una lista de todas las cinemáticas del juego que ya has visto. Puedes volver a verlas y elegir en qué calidad de imagen quieres verlas.

Aquí también se puede consultar el diario de Ayumi; es decir, puedes repasar todas sus aventuras en busca de tesoros y los acontecimientos que han ocurrido hasta ahora.

## **BESTIARIO**

Este elemento del menú permite acceder a una lista de todos los adversarios y personajes que te encontrarás durante el juego, así como de los cristales que puedes encontrar en los distintos niveles. Esta lista es una obra de referencia muy útil; no solamente ofrece descripciones detalladas, sino que incluye información útil y consejos sobre los puntos débiles de los distintos monstruos.

Puedes consultar el Bestiario durante el juego accediendo al menú de Habilidades y al menú de Juego.

## **CRÉDITOS**

Aquí encontrarás una lista de todos los que han participado en la creación de *X-Blades*.

**SALIR** - Sale de la partida de "*X-Blades*".

## **CÓMO EMPEZAR UNA PARTIDA**

---

Haz clic en el botón "Partida nueva" para iniciar una nueva aventura de *X-Blades*. A continuación elige uno de los dos niveles de dificultad disponibles: "fácil", "normal" o "difícil".

De tu elección dependerá la barra de vida de la heroína, su velocidad de regeneración y el precio de determinadas habilidades.

Por cierto: en cuanto hayas acabado el juego una vez podrás elegir el modo "experto". Este es el nivel más difícil: ¡si quieres usar un hechizo de curación, te costará el doble de almas cada vez!

## **GUARDAR Y CARGAR UNA PARTIDA**

---

**Salvataggio:** Puedes guardar la partida en cualquier momento. Se guardan el último nivel que hayas completado, las habilidades que hayas obtenido y los puntos que hayas acumulado. Si no completas un nivel, no se guardará la partida hasta el punto al que hayas llegado. Abre el diálogo correspondiente del menú principal y elige una ranura de memoria. Puedes guardar hasta 50 partidas inacabadas (incluida la ranura de guardado automático).

**Guardado automático:** Cuando inicies un nuevo nivel, *X-Blades* efectúa un guardado automático que te permite reiniciar esa partida cuando quieras. La partida que se guarda automáticamente ocupa siempre la primera ranura de memoria.



**Cargar:** Elige una partida inacabada de la lista y confirma tu elección.

## CONTROLES

Los controles de *X-Blades* son parecidos a los de todos los juegos de acción clásicos. Al final de este manual encontrarás un resumen de las funciones estándar de los botones.

El control básico de Ayumi se lleva a cabo mediante los botones **W A S D** / el stick izquierdo **L**. Mantén un botón de dirección pulsado **← ← ↑ ↑** / mueve el stick izquierdo **L** i la heroína saldrá a la carrera en la dirección correspondiente. La cámara tiene un movimiento prácticamente ilimitado, controlado por los movimientos del ratón/el stick derecho **R**. Ayumi se mueve automáticamente en la dirección en que dirijas la cámara.

Pulsa la barra espaciadora **□** / el botón **A** para que Ayumi dé un salto. Si quieres que Ayumi haga un salto doble con mortal, pulsa la barra espaciadora/il botón **A** dos veces seguidas. Esta técnica de salto especial permite a Ayumi subirse a plataformas elevadas, etc.

Pulsa la tecla de dirección/el stick izquierdo, tecla de dirección/el stick izquierdo y la barra espaciadora /il botón **A** (**W W □** o **L L A**) sucesivamente para que Ayumi se ponga a salvo con una voltereta.

Los movimientos de ataque básicos se controlan mediante los botones del ratón/el botón **X** o el gatillo derecho **RT**. Un clic con el botón izquierdo del ratón/pulsar **X** hará que Ayumi realice un ataque cuerpo a cuerpo con sus sables.

Para iniciar un ataque a distancia, haz clic con el botón derecho del ratón/pulsa el gatillo derecho **RT**: Ayumi utilizará los sables pistola para disparar a sus enemigos desde una distancia segura. Puedes modificar los distintos modos de disparo mediante las teclas **1 2 3 4** /el mando de dirección **○**.

Los ataques mágicos se lanzan mediante **Y Q E** y **C** / el botón superior frontal izquierdo **LB**, el botón **Y**, el botón **B** y el botón superior frontal derecho **RB**, asignados a las ranuras de acción.

Para acceder al menú de habilidades, pulsa **□** / **○** BACK. Aquí podrás gestionar tus habilidades (hechizos, modos de disparo, mejoras, objetos).

En el submenú de "**Hechizos**" puedes pagar una cantidad de almas para aprender nuevas habilidades mágicas y/o asignarlas a ranuras de acción.

En "**Munición**" encontrarás un resumen de todas las técnicas de disparo que Ayumi domina (o puede aprender pagando almas).

En la sección de "**Mejoras**" aparecen las mejoras de disparo, cuerpo a cuerpo y ataque aéreo activadas mediante artefactos.

El submenú "**Objetos**" contiene la furia y los hechizos de curación, así como mejoras de regeneración y forma especial que puedes comprar a cambio de almas.

## INTERFAZ



- |                                |                       |
|--------------------------------|-----------------------|
| ① Barra de vida                | ④ Almas               |
| ② Barra de furia               | ⑤ Tablero de acciones |
| ③ La barra de estado demoníaco | ⑥ Barra de golpes     |
| ⑦ Condición del adversario     |                       |

### BARRA DE VIDA

La energía verde simboliza la energía vital de Ayumi. Esta barra se rellena por sí sola, pero ello requiere tiempo. Ayumi puede acelerar el proceso utilizando un hechizo de curación o utilizando la energía de un cristal verde.



En el modo "Experto" la barra de vida no se regenera automáticamente a no ser que se active la mejora especial de regeneración.

## **BARRA DE FURIA**

Esta barra simboliza una energía especial que posee Ayumi y que se usa principalmente para los hechizos. Se recarga automáticamente en el fragor del combate, cuando Ayumi usa sus blades.

Si recibe un impacto, Ayumi se dejará llevar por la furia... ¡literalmente! Los cristales rojos también permiten desatar la furia. Como los hechizos, la furia también se puede comprar con almas en la sección "Objetos". Por otro lado, los ataques a distancia como hechizos o disparos no recargan la furia.

Si Ayumi no tiene furia ni almas para comprarla, puede entrar en trance si se concentra intensamente, y utilizar su rabia para generar la furia que necesita. Sin embargo, recuerda que en este estado queda totalmente indefensa. Pulsa el botón predeterminado **F** o cualquier botón de acceso rápido asignado a las ranuras de acción/Pulsa el botón del stick izquierdo **L**.

## **LA BARRA DE ESTADO DEMONIACO**

En cuanto se muestre el primero de los cinco diamantes, Ayumi podrá activar el hechizo de transformación. La norma es: cuantos más diamantes, más tiempo dura la transformación. Ayumi aprenderá a controlar la "Forma de la luz" y la "Forma de la oscuridad" durante el transcurso del juego (dependiendo de su progreso).


## **ALMAS**

Aquí se muestra el número de almas que Ayumi ha acumulado. Estas almas se necesitan para adquirir nuevas habilidades. Los hechizos de curación y furia pueden resultar especialmente valiosos para avanzar en el juego.

La heroína obtiene almas al eliminar adversarios. Si utiliza series de golpes (combos) en combate cuerpo a cuerpo puede obtener hasta cinco veces más almas. Ayumi también obtiene almas al conseguir tesoros, algunos de los cuales están escondidos en ánforas (jarrones antiguos o jarras) o en sarcófagos que tendrá que destruir con los sables para hacerse con su contenido.

## **TABLERO DE ACCIONES**

Los hechizos seleccionados para ataque rápido se guardan en las ranuras de acción.

En el centro hay una ranura para los distintos modos de disparo. Para cambiarlos, usa un botón de acceso rápido (1 2 3 4 son los predeterminados)/el mando de dirección . Las habilidades aprendidas y las mejoras adquiridas se asignan activamente a las ranuras. Las habilidades no elegidas para el ataque actual vuelven a la lista de habilidades.

## **BARRA DE GOLPES**

Si durante el combate enlazas una larga cadena de golpes, el número de almas que obtendrás subirá como la espuma. Si golpeas a tu adversario rápido y fuerte durante un cierto tiempo, la barra de golpes azul se llenará. Sin embargo, ¡si Ayumi recibe algún golpe la serie se interrumpirá y se acabará el festín de almas! El número de almas que obtengas se multiplicará por 1,5 si la barra de golpes se llena. El factor más alto que puedes conseguir es 5x. Así pues, no dejes de dar estocadas, porque mientras vayas llenando la barra de golpes irás avanzando hacia el siguiente nivel de obtención de almas.

## **CONDICIÓN DEL ADVERSARIO**

La barra de vida del adversario depende del entorno en que se muestra. Según qué oponente debas derrotar para completar el nivel, la barra mostrará lo siguiente: la vida restante

- a) del jefe al cual se enfrenta.
- b) de todo un grupo de adversarios. Normalmente, una vez el grupo haya sido derrotado se genera la siguiente oleada de monstruos (más poderosa que las anteriores).
- c) de los generadores de monstruos que hay que destruir.

## **PANTALLA DE ESTADÍSTICAS**

Una vez finalizada un área, aparece una pantalla de estadísticas que muestra cuántas almas has obtenido, cuántos objetos has destruido, cuántos monstruos has matado y los golpes que has recibido. "Objetos valiosos encontrados" se refiere a objetos que te otorgan un número específico de almas.

Si consigues el mejor resultado posible en un elemento, la línea correspondiente aparecerá en amarillo.

Tus resultados en el conjunto de elementos, combinados con el nivel de dificultad elegido, servirán para determinar qué bonus de almas recibes.



## PERSONAJES



### AYUMI

La protagonista de *X-Blades* es una buscadora de tesoros muy hábil. A pesar de su juventud, ha encontrado tesoros que incluso los arqueólogos experimentados solamente pueden soñar.

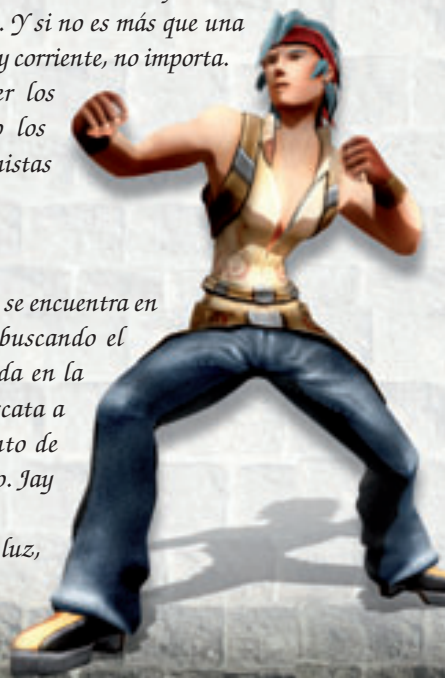
Bella e intrépida, trabaja en solitario, porque está convencida de que los compañeros no son más que una molestia. Hace poco encontró un viejo mapa en unas ruinas que muestra el camino a una isla con un templo misterioso y lo que parece una referencia a un extraño artefacto. Si Ayumi ha interpretado bien el mapa, parece que hace muchísimo tiempo una poderosa divinidad transfirió todo su poder a este artefacto. Al inicio del juego encontramos a Ayumi buscando el artefacto por la isla desconocida, intentando descubrir si hay algo de cierto tras esas leyendas. Si fuese cierto, el artefacto no tendría precio... Y si no es más que una reliquia normal y corriente, no importa.

Hasta ahora siempre ha conseguido vender los objetos más antiguos en subastas, incluso los objetos que no tenían valor alguno, a coleccionistas cegados por su avaricia.

### JAY

Jay es un aventurero como Ayumi que también se encuentra en la Isla del Templo y también podría estar buscando el artefacto. Jay le presta una ayuda inesperada en la lucha contra los poderes de la oscuridad y rescata a Ayumi de una trampa mortal, pero su intento de liberarla de la terrible maldición no surte efecto. Jay es increíblemente hábil para su edad.

En combate utiliza una poderosa explosión de luz, y sus puños no tienen rival.



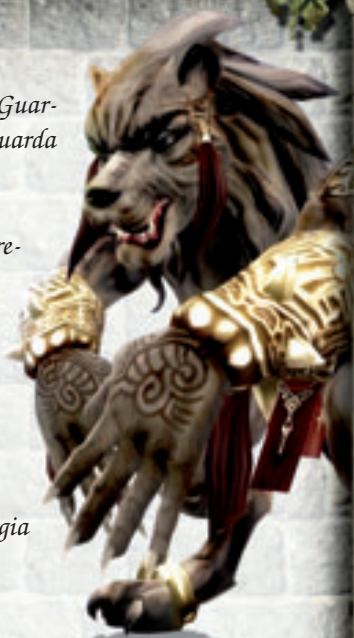
## **LA LUZ**

*Si las misteriosas runas de su piel son fiables, el Guardián de la Luz es un ser realmente poderoso que guarda el Artefacto de la Oscuridad.*

*Como Maestro de la Magia, utiliza hechizos extremadamente efectivos. Su poderoso rayo de luz hace caer a sus adversarios y provoca grandes daños.*

*Como muchos hechiceros, evita el combate cuerpo a cuerpo, aunque sus "manos" pueden provocar grandes daños a cualquier enemigo.*

*El modo más efectivo de enfrentarse a él es usar magia oscura y de fuego.*



## **GUARDIÁN DE LA OSCURIDAD**

*La segunda divinidad caída es la Oscuridad, el Guardián de la isla, que protege el Artefacto de la Luz.*

*Gracias a sus grandes habilidades mágicas, la Oscuridad puede utilizar la magia oscura más potente.*

*Sus grandes patas también le convierten en un adversario peligroso en el combate cuerpo a cuerpo. Puesto que es un ser divino, es bastante resistente a los ataques mágicos: apenas le afectan siquiera los hechizos más poderosos.*

*Solamente una estocada de espada bien dirigida o la efectiva habilidad "Espada centelleante" pueden atravesar sus defensas y asestarle un gran daño.*







### **CRISTAL ROJO**

*Los cristales rojos contienen la energía de Furia.*

### **CRISTAL VERDE**

*Los cristales verdes contienen la energía de la Vida.*



### **CRISTAL AMARILLO**

*Los cristales amarillos contienen la energía de las Almas.*

### **CRISTAL DE FUEGO**

*Los cristales de fuego cargan los sables de Ayumi con magia de fuego.*



### **CRISTAL DE HIELO**


*Los cristales de hielo contienen la energía del hielo. Si se rompen, todos los adversarios a su alcance quedan congelados.*

## **HECHIZOS Y HABILIDADES**

---

Al principio del juego, las habilidades básicas de Ayumi son sus ataques con los sables pistola y, por supuesto, su atractivo físico. A medida que se avanza en el juego, se activan otras habilidades que Ayumi puede aprender cuando haya obtenido suficientes almas. A lo largo del juego Ayumi obtiene almas al derrotar enemigos. La esquina superior derecha de la pantalla muestra el número de almas que ha obtenido. Las almas se necesitan para aprender habilidades especiales como hechizos y modos de disparo, o cómo usar varios objetos. Por cierto, no te preocupes sobre cómo saber cuándo aprender habilidades nuevas: la pantalla dinámica te informará cuando tengas nuevas habilidades disponibles.

Abre la pantalla para gestionar tus habilidades. Elige el icono relevante y confirma que quieres aprender una habilidad nueva. Ahora puedes asignar la nueva habilidad a una de las ranuras de acción. Si no hay ninguna disponible, puedes cambiar las asignaciones. La habilidad que no estés utilizando volverá con el resto y más adelante podrás recuperarla en cualquier momento.

También puedes utilizar hechizos del Libro de hechizos sin asignarlos a ranuras de acción. Para hacerlo, elige un hechizo del menú correspondiente y haz clic en "Usar"/pulsa  en tu mando Xbox 360 para Windows.

## **ATAQUE CON LOS SABLES**

Los sables de Ayumi son unas armas antiguas que la heroína descubrió en una tumba abandonada durante una de sus emocionantes aventuras. Se dice que fueron fraguadas por el propio Hefesto, pero que cambian de forma cada vez que pasan a un nuevo propietario. Estos sables asesinos son muy afilados e ideales para el combate cuerpo a cuerpo y para enfrentarse a varios enemigos al mismo tiempo. Ayumi ya posee esta habilidad al principio del juego.

## **DISPARO**

Los sables pistola de Ayumi, una combinación de espada y pistola, son ideales para combates cuerpo a cuerpo y ataques a distancia: los sables pistola disparan directamente al corazón de los monstruos sedientos de sangre. No hace falta recargarlos: son un arma mágica por naturaleza. Ayumi ya posee esta habilidad al principio del juego.

## **MEJORAS**

---

Al principio del juego Ayumi posee unas habilidades básicas que podrá ampliar a medida que avance el juego. Además, también podrá aprender potentes ataques aéreos o combos de combate cuerpo a cuerpo.

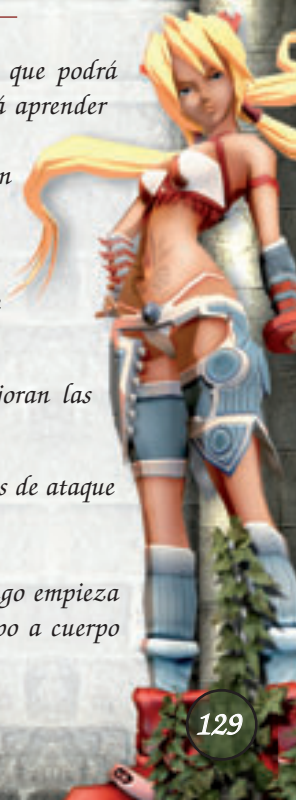
**X-Blades** tiene un sistema para las mejoras. Para subir un nivel en una de las tres mejoras disponibles, el jugador deberá obtener varios tipos de artefactos.

**Mejorar disparo:** Los artefactos de plata mejoran las habilidades de disparo de Ayumi.

**Mejorar combate cuerpo a cuerpo:** Los artefactos de oro mejoran las habilidades de combate cuerpo a cuerpo de Ayumi.

**Mejorar ataque aéreo:** Los artefactos de rubí mejoran las técnicas de ataque aéreas de Ayumi.

Puede avanzar hasta nivel 3 en cada disciplina. Cuando el juego empieza Ayumi sólo dispone de habilidades de disparo y combate cuerpo a cuerpo básicas.







## MEJORAS DE DISPARO (ARTEFACTOS DE PLATA)

**Nivel 1** - Los proyectiles de Ayumi causan más daño a los adversarios. Los disparos individuales causan más daño que los disparos múltiples. Aquí el jugador pulsa el botón derecho del ratón /el gatillo derecho **RT** después de cada tiro.

**Nivel 2** - En el nivel 2 los disparos provocan aún más daño a los adversarios. Además, ahora Ayumi puede disparar en varias direcciones al mismo tiempo. Para hacerlo, pulsa el botón central del ratón / gatillo izquierdo **LB** ("Fijar objetivo") y mantenlo pulsado al mismo tiempo que mueves a Ayumi con los botones de dirección/el stick izquierdo **L**. Aquí la coordinación es importante. Si dispara con ambas manos, Ayumi disparará en la dirección del enemigo fijado y al mismo tiempo en la dirección del movimiento.

**Nivel 3** - A este nivel vuelve a aumentar el daño causado.

Además, la mejora permite realizar el Combo siguiente:

Pulsa el botón izquierdo del ratón /el botón **X** dos veces seguidas y dispara sin soltar el botón. Aquí la coordinación es importante. Utiliza está técnica y a cambio obtendrás gráficos de ataque animados adicionales y Cámara lenta. El daño que se asesta a los adversarios se incrementará considerablemente, y el adversario se alejará. Ayumi finaliza el Combo con unos tiros especialmente efectivos de sus pistolas.



## MEJORAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO (ARTEFACTOS DE ORO)

**Nivel 1** - Los sables de Ayumi provocan más daño a los enemigos.

Además, la mejora permite realizar el Combo siguiente: pulsa el botón izquierdo del ratón / el botón **X** y mantenlo pulsado mientras pulsas los botones de dirección /mueves el stick izquierdo **L** en cualquier dirección. Aquí la coordinación es importante.

Así Ayumi realizará un furioso ataque animado en la dirección elegida que provocará un gran daño a sus enemigos.

**Nivel 2** - A partir del nivel 2 los sables de Ayumi causarán aún más daño.

La mejora también permite realizar el Combo siguiente: pulsa el botón izquierdo del ratón /el botón **X** dos veces seguidas y mantenlo pulsado mientras pulsas los botones de dirección /mueves el stick izquierdo **L** en cualquier dirección.

**Nivel 3** - A este nivel vuelve a aumentar el daño causado.

La mejora también permite realizar el Combo siguiente: pulsa el botón izquierdo del ratón / el botón **X** tres veces seguidas y manténlo pulsado mientras pulsas los botones de dirección /mueves el stick izquierdo **L** en cualquier dirección. Ayumi ejecutará un ataque Combo impresionante y muy efectivo, lleno de rabia, en la dirección elegida, que mostrará una cinemática de ataque especial.



### MEJORAS DE ATAQUE AÉREO (ARTEFACTOS DE RUBÍ)


**Nivel 1** - En cuanto alcanza el Nivel 1, Ayumi puede atacar mientras realiza un salto simple. En concreto, atacará a los enemigos que tenga justo delante con una estocada hacia arriba con las cuchillas. Para que lo haga, pulsa el botón izquierdo del ratón / el botón **X** justo después de pulsar la barra espaciadora / el botón **A**.


**Nivel 2** - En el Nivel 2 Ayumi ha aprendido a realizar un ataque muy potente hacia abajo combinado con un salto. Para que lo haga, pulsa el botón izquierdo del ratón / el botón **X** justo después de hacer un doble salto [2x **A**].


Ayumi atacará frontalmente a todos sus adversarios, tanto si vuelan como si no.

**Nivel 3** - El Nivel 3 es parecido al Nivel 2, con la diferencia de que además de atacar frontalmente, Ayumi efectuará ataques laterales.


## OBJETOS


 **Curación** : Este hechizo de curación se alimenta de almas derrotadas y recupera la vida de Ayumi, aunque no del todo. El número de almas que se consumen depende de en qué punto del juego estés. El "precio en almas" puede variar considerablemente: es mucho más alto en los últimos niveles del juego.

 **Furia**: El hechizo de furia funciona como el de curación. A cambio de almas, Ayumi puede recuperar su furia.

 **Cura máxima**: Recupera toda la energía vital de Ayumi.

 **Furia máxima**: Recupera totalmente la furia de Ayumi.

 **Mejora de regeneración 1** > **Mejora de regeneración 2** >

 **Mejora de regeneración 3**: Esta mejora afecta al ritmo de regeneración de la energía vital de Ayumi. El precio en almas y el efecto de la mejora se incrementan con cada nivel.





*Mejora de forma especial 1 > Mejora de forma especial 2 >*

*Mejora de forma especial 3*

La transformación de Ayumi en las Formas divinas de la Luz o la Oscuridad dura más tiempo. El precio en almas y la efectividad se incrementan con cada nivel.



*Antiguos Pergaminos*

A veces encontrarás antiguos pergaminos escondidos en el templo. Sus inscripciones mágicas te permitirán comprar habilidades a mitad de precio, así que búscalos, vale la pena.

## ASIGNACIONES DEL MANDO XBOX 360®



Salto doble



Voltereta



Mejoras de disparo - Nivel 1 (3 artefactos de plata)



Mejoras de disparo - Nivel 2 (6 artefactos de plata)



Mejoras de disparo - Nivel 3 (9 artefactos de plata)



Mejoras de combate cuerpo a cuerpo - Nivel 1 (3 artefactos de oro)



Mejoras de combate cuerpo a cuerpo - Nivel 2 (6 artefactos de oro)



Mejoras de combate cuerpo a cuerpo - Nivel 3 (9 artefactos de oro)



Mejoras de ataque aéreo - Nivel 1 (3 artefactos de rubí)



Mejoras de ataque aéreo - Nivel 2 (6 artefactos de rubí)

## ASIGNACIÓN DE TECLAS

 Adelante	Adelante	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Atrás	Atrás	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Izquierda	Izquierda	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Derecha	Derecha	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Salto   Salto doble	Salto   Salto doble	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Acción 1 - Sables	Acción 1 - Sables	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Acción 2 - Pistolas	Acción 2 - Pistolas	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Acción 3	Acción 3	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Acción 4	Acción 4	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Acción 5	Acción 5	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Acción 6	Acción 6	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Acumular furia	Acumular furia	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Fijar objetivo	Fijar objetivo	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Modo de disparo 1	Modo de disparo 1	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Modo de disparo 2	Modo de disparo 2	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Modo de disparo 3	Modo de disparo 3	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Modo de disparo 4	Modo de disparo 4	<input type="text"/>	<input type="text"/>
  Ocultar interfaz	Ocultar interfaz	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Menú de habilidades	Menú de habilidades	<input type="text"/>	<input type="text"/>
 Capturas de pantalla	Capturas de pantalla	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Haz clic en Menú principal y el ajuste de Opciones para modificar las asignaciones de teclas en cualquier momento. Para hacerlo, elige el submenú "Asignaciones".

En Windows XP, las capturas de pantalla se guardarán en el directorio ["Mis Documentos/Mis juegos/X-Blades"]. En Windows Vista podrás acceder a las capturas de pantalla a través del enlace "Partidas guardadas" del directorio Juegos.



## CREDITS

### A GAIJIN

#### ENTERTAINMENT

##### DEVELOPEMENT

#### Producers

Anton Yudinsev

Kirill Yudinsev

#### Project leader

Alexey Volynskov

#### Art director

Alexander Kulagin

#### Artists

Alexander Kulagin

Dmitry Lazarev

Elena Ermakova

Vladlen Rosinets

#### Designers

Alexander Kulagin

Alexey Volynskov

Denis Mamontov

#### Lead programmer

Alexey Volynskov

#### Programmers

Andrey Reznik

Alexey Volynskov

#### Art-Studio

#### Video & Animation

Marina Tolstykhova

Anton Novichkov

Alexander Koval

#### Sound design

Pavel Stebakov

#### QA lead

Sergei Assorov

#### Localization

Andrey Reznik

#### Testers

Pavel Kovalev

Sergei Assorov

Dmitry Medvedev

Sergei Kolganov

Anton Mandrik

Albert Gabdulin

#### Dagor Engine

Nikolay Savichev

Vasilii Ryabtsev

Alexey Volynskov

Andrey Mironenko

### A ZUXXEZ

#### ENTERTAINMENT

##### PRODUCTION

#### Executive Producer

Alexandra Constandache

#### Project Management

Dirk P. Hassinger

#### Director Localization

Patricia Bellantuono

#### Public Relations

Jörg Schindler

#### Manual

Patricia Bellantuono

#### Manual & Artbook Layouts

AC Enterprises

#### Technical Director

Roman Eich

### A TOPWARE

#### INTERACTIVE

##### DISTRIBUTION

#### Marketing

AC Enterprises

Karlsruhe

#### Public Relations

Bert Jennings

James "God of Thunder and Rock N'Roll" Seaman

#### Strategy Guide (German)

Martin Franger

#### Additional Art:

Thomas Pape

Alexandre Julin

### LANGUAGE VERSIONS

#### ENGLISH VERSION

##### Localization

Ronnie Shankland

##### Additional localization

Bert Jennings

##### Actors

Morla Gorrondona - Ayumi

Doug Boyd - Jay

J.S. Gilbert - The

Dark/Light

##### Studio

DSonic

Simon Amarasingham

Kemal Amarasingham

#### GERMAN VERSION

##### Localization

Patricia Bellantuono

##### Actors

Norman Matt - Jay

Shandra Schadt - Ayumi

Tilo Schmitz ; Der Er-

leuchtete/ Der Finstere

##### Studio

Sprecherdatei livelive, Berlin

Sound technician:

Thomas Kowalski

## CREDITS

### CZECH VERSION

#### Localization

Martin Kovár

### HUNGARIAN VERSION

#### Localization

Gergely János Nagy

### FRENCH VERSION

#### Localization & Voice direction

Jacques Kerdraon

#### Studio:

Burning Factory

Sound technician: C. David

#### Actors:

Ayumi - Gaëlle Dannel

Jay - Bertrand Diet

Eclairé & Obscur - Jonathan Heckel

### ITALIAN VERSION

#### Localization

Francesca Pezzoli

#### Studio:

Binari Sonori

Laura Cattaneo

Alice Bongiorno

Francesco Zambon

#### Actors:

Ayumi - Loretta Di Pisa

Jay - Paolo De Santis

Dark/Light - Tony Fuochi

### ROMANIAN VERSION

#### Localization

Ion Constandache

### SPANISH VERSION

#### Localization

Maria Rossich

#### Additional ingame soundtrack & music for cut scenes

Michael Dees

#### TITLE SONG „GOLDEN DESPITE“

Produced by Franz Plasa &  
Martin Kílger

Vox: Nissim

Raps: Metaphysics

Git: Marc Avenou

Bass: Alex Grube

Drums: Rainer Kallas

Keys: Martin Kílger

Programmings: Philip Schwär

Engeneer: Hendrik Ostrau

Mischassistentz: V. Quiering

#### I-BETA

J. Williams

I. Siparsky

I. Thorne

M. Romero

A. Trudeau

J. Patterson

#### IN THE GAME ARE USED:

Dagor Engine 3.0<sup>EM</sup> technology

Copyright (c) 2006-2009

Dagor Technologies, Inc.,

USA. All rights reserved.

<http://dagor.ru>.

FMOD Ex sound system

Copyright 2004-2006 Fire-

light Technologies, Pty, Ltd

Ogg Vorbis

Copyright (c) 1994-2002,

Xiph.org Foundation

Theora

Copyright (c) 2002-2005,

Xiph.org Foundation

Squirrel

Copyright (c) 2003-2006 Al-  
berto Demichelis

#### SPECIAL THANKS TO:

Carmen Constandache

Ion Constandache

Alexandre Julin

Holger Leopold

Michael Rhein

Thomas Pape

Janusz Riese

Peter Schmitt

Uwe Stoesser

Copyright © 2007-2009 by  
ZUXXEZ Entertainment AG  
and by TopWare Interactive  
Inc., US. Portion Copyright ©  
by Gajjin Entertainment.  
All rights reserved.

Visit TopWare at:

<http://www.topware.com>

Visit ZUXXEZ at:

<http://www.zuxxez.com>

This game is protected by  
copyright laws and international  
copyright treaties, as well as  
other intellectual property laws  
and treaties.

Zuxxez and X-Blades are regis-  
tered trademarks of ZUXXEZ  
Entertainment AG. TopWare  
and TopWare Interactive are  
registered trademarks of  
TopWare Interactive Inc. All  
other names, trademarks and  
logos are property of their  
respective owners.

[www.x-blades.com](http://www.x-blades.com)



## GEWÄHRLEISTUNG | WARRANTY GARANTIE | GARANTÍA | RESPONSABILITÀ

**DE BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG:** ZUXXEZ gewährleistet, dass die gelieferte Ware nicht mit Mängeln oder Fehlen zugesicherter Eigenschaften behaftet ist. ZUXXEZ übernimmt keine Gewähr dafür, dass die Software Ihren Anforderungen und Zwecken genügt und mit anderen von Ihnen gewählten Programmen zusammenarbeitet. Sie sind für die Wahl und Benutzung der Software sowie für die beabsichtigten oder erzielten Ergebnisse selbst verantwortlich. Jegliche Gewährleistungsansprüche entfallen, wenn die Software nicht entsprechend den Bestimmungen dieses Vertrages oder der Bedienungsanleitung gemäß genutzt wird. Die Gewährleistungsansprüche gegen ZUXXEZ beginnen mit Gefahrenübergang und verjähren nach sechs Monaten ab Gefahrenübergang. Sie sind nicht übertragbar. Mängel müssen unverzüglich, spätestens jedoch nach 10 Arbeitstagen nach Wareneingang schriftlich gerügt werden. Für nicht rechtzeitige angezeigte Mengenfehler oder Mängel entfällt die Gewährleistung. Im Falle der Fehlerhaftigkeit der Software sind die Originalmedien, auf denen die Software gespeichert ist, ordnungsgemäß verpackt an ZUXXEZ zurückzuschicken. Der beanstandeten Software sind Name, Anschrift und Telefonnummer des Kunden sowie eine Beschreibung des Fehlers und ein Beleg, aus dem sich das Kaufdatum ergibt, beizufügen. Bei begründeter Mangelrüge steht ZUXXEZ das Wahlrecht zwischen Nachbesserung und Ersatzlieferung zu. Mehrfache Nachbesserungen sind zulässig. Erst bei endgültiger fehlergeschlagener Nachbesserung oder Nachlieferung können sonstige Gewährleistungsansprüche, insbesondere Wandlung oder Minderung, geltend gemacht werden. Gewährleistungs- und Schadensersatzansprüche gegen uns sind nicht abtretbar.

**UK LIMITED WARRANTY:** Zuxxez warrants to the original purchaser of this Software Product that the physical medium on which the Software Product is recorded will under normal use and conditions be free from material defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The entire liability of Zuxxez under this limited warranty will be, at Zuxxez' sole option, either (a) to return of the purchase price paid; or (b) to repair or to replace free of charge the Software Product that does not meet this limited warranty provided you return it in its original condition to the point of purchase with a copy of your receipt. The limited warranty in paragraph above is void if failure of the Software Product has resulted from accident, abuse or misapplication. Any replacement Software Product will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.

**FR GARANTIE:** Dans le cas où le client constaterait une défectuosité du support, il dispose d'un mois à compter de son achat pour en faire retour à ZUXXEZ Entertainment AG. Pour bénéficier de cette garantie, le client doit obligatoirement adresser à ses frais, à ZUXXEZ, le support accompagné du bon de garantie que vous trouverez à la fin du manuel (papier ou électronique). ZUXXEZ retourne alors à ses frais, au client, à l'adresse indiquée sur le bon de garantie ou la carte d'enregistrement, un nouveau support. Quand un protocole informatique de sécurité est implanté dans le logiciel, ce protocole présente certaines limitations. Aussi, il est de la responsabilité du client de déterminer si le logiciel correspond à ses besoins réels. Le progiciel étant livré en l'état, il n'est fourni par ZUXXEZ aucune autre garantie et, notamment pour les relations du client avec son hébergeur internet.

**IT LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ:** ZUXXEZ non si assume responsabilità per funzioni specifiche e prestazioni del software quando questo supera gli standard minimi della tecnologia del software in vigore al momento della creazione del programma. Lo stesso vale per la correttezza e completezza della documentazione allegata. Se il DVD-ROM risultasse difettoso in modo tale da non consentire un uso conforme alla destinazione, nonostante un utilizzo corretto, Zuxxez, secondo il desiderio dell'acquirente ed entro 2 mesi dalla data di acquisto, provvederà alla sostituzione o al rimborso del prezzo d'acquisto del prodotto. Presupposto per la sostituzione o il rimborso è la spedizione del prodotto provvisto di prova d'acquisto e indicazione dell'errore al Servizio Tecnico all'indirizzo riportato di seguito.

**ES GARANTÍA LIMITADA Y EXENCIÓN DE GARANTÍAS :** 'El usuario se hace cargo y acepta que el uso del Software y los soportes en los que está grabado queda bajo su única responsabilidad. 'El Software y los elementos multimedia se proporcionan 'AS IS' (como es). A menos que la legislación lo disponga de otro modo, la Compañía garantiza al comprador original de este producto que el medio de almacenamiento del Software está libre de deficiencias en el material y en la mano de obra, bajo condiciones normales de uso, durante noventa (90) días desde la fecha de compra. La garantía no es aplicable si el defecto ha sido causado por accidente, abuso, negligencia o uso indebido. Si el Software presentase alguna deficiencia cubierta por la garantía, usted podrá, siempre por sus propios medios, obtener una sustitución sin cargo del mismo, devolviendo el Software defectuoso. Siga para ello los Procedimientos de Devolución del Producto descritos en el Manual. La compañía no garantiza que el Software o sus operaciones o funciones se ajustarán a los requerimientos de usted, o que el Software funcionará sin interrupciones o errores.

© Copyright 2007-2009 by ZUXXEZ Entertainment AG and TopWare Interactive Inc.  
Portion copyright © 2006-2009 by Gajjin Entertainment.

X-Blades and Zuxxez Entertainment are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG.  
TopWare and TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive Inc.  
All rights reserved.

Windows, the Windows Vista Start button and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

Windows, die Windows Vista-Startfläche und Xbox 360 sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und "Games for Windows" und das Windows Vista Startflächen-Logo werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.

Windows, le bouton Démarrer de Windows Vista et Xbox 360 sont des marques du groupe Microsoft, et Games for Windows et le logo du bouton Démarrer de Windows Vista sont utilisés sous licence de Microsoft.

Windows, il pulsante Start di Windows Vista e Xbox 360 sono marchi registrati del gruppo Microsoft, e "Games for Windows" e il logo del pulsante Start di Windows Vista sono utilizzati su licenza di Microsoft.

Windows, el botón Start de Windows Vista y Xbox 360 son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft. "Games for Windows" y el logotipo del botón Start de Windows Vista se usan bajo licencia de Microsoft.