

X-Blades

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

X-Blades

autor: Łukasz „Crash” Kendryna

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Gaijin Entertainment, Wydawca 1C / Cenega, Wydawca PL CD Projekt.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

WSTĘP	3
ETAP: Ruiny I	4
ETAP: Świątynia Słońca	8
ETAP: Opuszczone Wybrzeże	10
ETAP: Kamienny Krąg	13
ETAP: Schody Do Nieba	15
ETAP: Ruiny Nad Morzem	17
ETAP: Rozwidlenie Dróg	19
ETAP: Obserwatorium	21
ETAP: Zabójcze Przejście	24
ETAP: Ruiny Nad Morzem i Rozwidlenie Dróg (02)	25
ETAP: Arena Śmierci	26
ETAP: Ruiny II	29
ETAP: Kamienna Aleja	32
ETAP: Muszla	34
ETAP: Ostrza Śmierci	37
ETAP: Wielka Brama	38
ETAP: Most	41
ETAP: Droga Do Świątyni	43
ETAP: Mroczna Świątynia i Mroczna Świątynia (wieczór)	46
ETAP: Długie Zejście	48
ETAP: Loch	50
ETAP: Opuszczone Wybrzeże (wieczór)	52
ETAP: Kamienny Krąg (wieczór)	55
ETAP: Schody Do Nieba (wieczór)	57
ETAP: Ruiny Nad Morzem (wieczór)	58
ETAP: Rozwidlenie Dróg (wieczór)	60
ETAP: Obserwatorium (wieczór)	62
ETAP: Arena Śmierci (wieczór)	64
ETAP: Ruiny II (wieczór)	67
ETAP: Kamienna Aleja (wieczór)	70
ETAP: Muszla (wieczór) i Ostrza Śmierci (wieczór)	72
ETAP: Wielka Brama (wieczór) i (ciemność)	75
ETAP: Wejście Do Zamku	78
ETAP: Dwie Wieże	80
ETAP: Sala Kolumnowa	82
ETAP: Podziemny Korytarz	84
ETAP: Finał	85

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



W S T Ę P

Witam w poradniku do gry akcji pt. *X-Blades*, której główna bohaterka, swym zgrabnym... stylem walki, nie jednego śmiałka wykończy. Przed Tobą zadanie nie łatwe, gdyż przedzieranie się przez setki, a nawet tysiące przeciwników, to nie lada wyczyn. W poradniku znajdziesz szczegółowy opis wszystkich etapów oraz położenie artefaktów. Ponadto każdy poziom zawiera opis walki, podzielony na poszczególnych przeciwników. Dzięki temu, wszystkie monstra opisane zostały indywidualnie pod kątem każdego levelu. Zawarte w poradniku informacje pomogą Ci uniknąć niemiłych niespodzianek i żaden, nawet największy boss nie będzie stanowić problemu.

ŁUKASZ "CRASH" KENDRYNA 



NAZWA ETAPU:

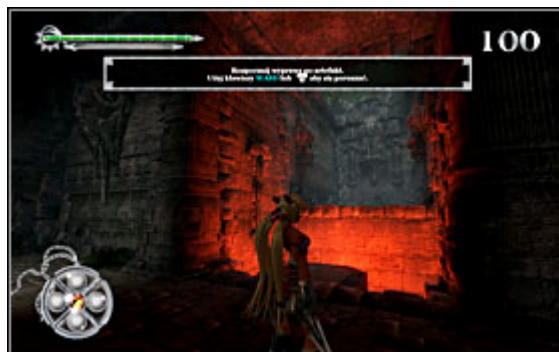
Ruiny I

Etap pierwszy jest de facto treningiem i nie należy się spodziewać wymagających zadań. W trakcie jego pokonywania, dojdzie do kilku starć, nie będą one trudne, a ponadto sama gra podpowie, jak uporać się z pojawiającymi się potworami.

PODPOWIEDŹ

W trakcie pokonywania każdego etapu, natkniesz się na wiele obiektów, które można zniszczyć (rzeźby, naczynia etc.). Jeśli pragniesz zdobyć nieco więcej punktów niezbędnych do nauczania się nowych zdolności – niszczyć je.

Po przejęciu kontroli nad bohaterką przejdź pomiędzy kamiennymi kolumnami i udaj się do wnętrza ruin. Kilka kroków dalej będziesz zmuszony przeskoczyć nad oświetlonym na pomarańczowo dołem (niepowodzenie nie kończy się śmiercią). Nieco dalej gra poprosi Cię o wykonanie podwójnego skoku.



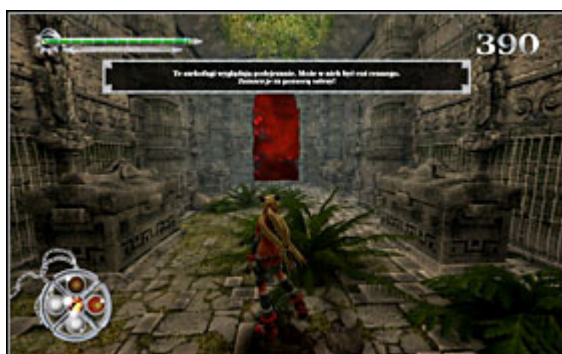
Walka oczywiście nie będzie trudna. Najpierw zaatakuje Cię kilka pango, których wyeliminuj uderzając mieczem, gdy przejdą do historii gra poprosi Cię o nauczanie się pierwszej zdolności – trzęsienia ziemi. Gdy nowa magia znajdzie się w Twoim arsenale dojdzie do zainicjowania kolejnej fali ataków. Tym razem pango otrzymają pomoc krabów. Ostatni etap walki w tym momencie to konieczność eksterminacji sześcioskrzydłów – zawieszone są one w powietrzu, więc zrób użytek z pistoletów (PPM).

W trakcie walki możesz się również wspomóc znajdującym się tam czerwonym kryształem, jego zniszczenie regeneruje energię gniewu, wymaganą do aktywacji magii (czerwony kryształ ulega odnowieniu po kilku chwilach).



Przechodząc przez odblokowane przejście zainicjuje się kolejna walka, tym razem z żywiołakami lodu. Zanim przejdziesz do walki zakup nową zdolność – ognistą kulę.

W trakcie walki, jeśli zajdzie taka potrzeba, będziesz mieć możliwość zregenerowania energii życia – w tym celu zniszcz znajdujący się nieopodal zielony kryształ (pamiętaj jednak, iż ten rodzaj kryształu nie ulega odnowieniu się).



Po zażegnaniu niebezpieczeństwa przejdź aleją do końca i zeskocz przez znajdującą się tam dziurę. Następnie zniszcz pierwszy po lewej sarkofag, podnieś fragment artefaktu i przejdź przez kolejne przejście.

W tym momencie etap dobiegnie końca.

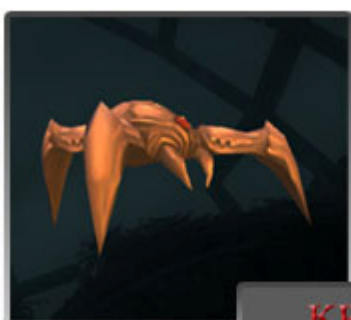
POTWORY ETAPU

GRY OnLine

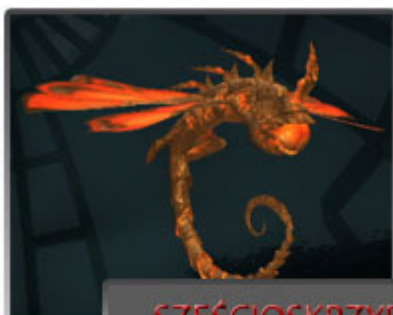
**PANGO**

Pango pojawia się podczas pierwszej fali ataków, oraz po wyeliminowaniu wszystkich sześcioskrzydłów. Nie będą występować w znaczącej liczbie, więc nie powinieneś mieć z nimi problemów.

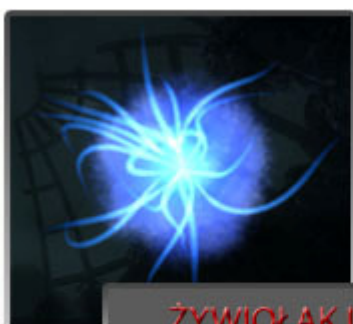
Podczas trzeciej fali ataków, gdy pojawią się wraz z krabami, wykorzystaj je jako okazję do naładowania paska energii gniewu.

**KRAB**

Potwór ten nie należy do najtrudniejszych w wyeliminowaniu, ma jednak pewną mocną stronę – rozmiar. Jest za mały, by trafić go mieczem, dlatego też należy strzelać do niego z pistoletów, bądź korzystać z magii.

**SZEŚCIOSKRZYDŁY**

Pierwszy kontakt z tymi stworzeniami nastąpi po zabiciu wszystkich pango. Ich wyeliminowanie nie powinno przysporzyć żadnych problemów, gdyż te nie ruszają się i atakują mało skutecznymi promieniami. Wystarczy być w ruchu, by nie zostać trafionym. Oczywiście, załatwisz je korzystając z pistoletów (PPM).

**ŻYWIOŁAK LODU**

Walkę z tym potworem stoczysz pod koniec etapu. Jak w przypadku poprzedniej walki, tak i ta nie będzie specjalnie wymagająca. Problem polega na tym, że opisywany potwór jest niewrażliwy na obrażenia fizyczne, aby go zabić, musisz zaatakować kulą ognia. Energię potrzebną do jej odpalenia uzyskasz, dając się wcześniej zaatakować.



Jedyny fragment artefaktu, który znajdziesz w trakcie pokonywania tego poziomu znajduje się w sarkofagu, tuż przed końcem etapu.

Znajdziesz się tam po walce z żywiołakami lodu, zeskakując przez otwór w podłodze.