



SPIDERS

**FOCUS**  
HOME INTERACTIVE

**! WARNUNG** Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör.  
[www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

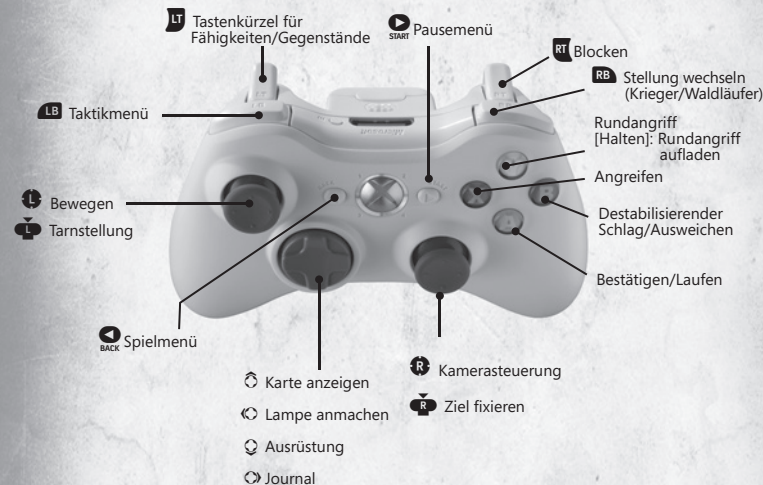
#### Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

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 der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **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 kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

## INHALT:

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| STEUERUNG .....                   | 3 |
| OBERFLÄCHE .....                  | 4 |
| KAMPF .....                       | 5 |
| CHARAKTERENTWICKLUNG .....        | 6 |
| HERSTELLEN VON GEGENSTÄNDEN ..... | 7 |
| AUFGABEN .....                    | 7 |
| GEWÄHRLEISTUNG .....              | 8 |
| TECHNISCHER SUPPORT .....         | 8 |
| MITWIRKENDE .....                 | 9 |

## STEUERUNG





# OBERFLÄCHE

## IM KAMPF:



1. Lebensbalken (rot) // Magiebalken (blau) // Erfahrungsbalken (gelb)
2. Tastenkürzel zum schnellen Verwenden von Gegenständen oder Wirken von Zaubern.  
Du kannst Tastenkürzel über das Taktikmenü festlegen.
3. Minikarte

## TAKTIKMENÜ:

Das Taktikmenü ist das Herz des Kampfsystems. Hier kannst du deine Kräfte/Gegenstände und im Kampf deine Gefährten verwalten. Das Taktikmenü öffnest du mit **LB**.



**KRÄFTE:** Du kannst die Tastenkürzel für deine Kräfte jederzeit ändern. Öffne das Taktikmenü und **LB**. Im Taktikmenü kannst du Fähigkeiten auch direkt aktivieren, beispielsweise Heilung.

**BEFEHLE:** In diesem Abschnitt des Menüs kannst du das Verhalten deiner Gefährten im Kampf festlegen.

# KAMPF:

Um die bevorstehenden Prüfungen zu überleben, musst du die verschiedenen Kampftechniken meistern und sie überlegt einsetzen.  
Du kannst die Kampfstellung wechseln, indem du **RB** drückst.

## KRIEGER:



Diese Stellung ist für Zweihandwaffen einsetzbar: lange Schwerter, schwere Äxte und Kriegshämmer. Diese Technik eignet sich optimal für den Kampf gegen einzelne starke Gegner. Drücke **X**, um deinem Gegner schnell Schaden zuzufügen. Bist du jedoch von Feinden umzingelt, solltest du dich für einen Rundschlag entscheiden und **Y** drücken, um mehrere Gegner gleichzeitig anzugreifen. Halte **Y** gedrückt, um eine Serie von verheerenden Angriffen auszulösen. Wenn du angegriffen wirst, kannst du mit **RT** parieren. Parierst du im letzten Augenblick, kannst du nicht nur den Angriff blocken, sondern auch sofort einen Konter durchführen. Halte **RT** gedrückt, um dich zu bewegen, während du zum Gegner gewandt bleibst. Mit **B** kannst du dir deine Gegner vom Leib halten und ihre Verteidigung mit einem destabilisierenden Schlag durchbrechen.

In der Kriegerstellung hat jede Waffe ihre ganz eigenen Eigenschaften:



**Schwerter:** Diese Waffen sind unter den Zweihandwaffen die schnellsten.



**Äxte:** Langsamer als Schwerter, aber mit einer höheren Wahrscheinlichkeit auf kritische Angriffe.



**Hämmer:** Dies sind die langsamsten Zweihandwaffen, haben allerdings bessere Chancen, einen Angriff zu unterbrechen und so Gegner zu destabilisieren und ihre Schilde zu zerschlagen.



## WALDLÄUFER:

In dieser Stellung kannst du zwei Klingen gleichzeitig führen. Du schlägst zwar nicht so hart zu wie mit einer Zweihandwaffe, dafür aber deutlich schneller. Wie in der Kriegerstellung hast du auch hier zwei Arten von Angriffen. Halte **Y** gedrückt, um eine Serie von tödlichen Schlägen auszuführen. In dieser Stellung ist jedoch das Blocken weniger effektiv. Drücke **B**, um zurückzuspringen; so kannst du jedem Angriff ausweichen. Weichst du im letzten Augenblick aus, kannst du automatisch einen mächtigen Konter auslösen. Außerdem kannst du mit **L1** deine Tarnstellung aktivieren und dich im Schatten verstecken, wo du dich schnell und diskret bewegen kannst. Solange du getarnt bist, kannst du Gegner überraschen, was den durch dich verursachten Schaden erheblich erhöht. Passe deine Stellung den Umständen an: Wechsle ruhig auch mitten im Kampf mit **RB** zwischen der Krieger- und der Waldläuferstellung.



## PYROMANE:

In diesem Abenteuer wird Vulcan schon bald von einem Feurdämon besessen, der ihm Pyromanenkräfte verleiht. Diese mächtige Magie kannst du in jeder Kampfstellung einsetzen.

Du kannst diese Kraft auf verschiedene Weise einsetzen: Du kannst deine Klinge entflammen und so deine Nahkampfangriffe noch stärker machen, du kannst Wächterflammen als Schilde gegen deine Gegner beschwören und du kannst verheerende Feuerbälle schleudern, die alles in ihrer Bahn verbrennen ... Sei dabei jedoch vorsichtig. Der Einsatz von Pyromanenkräften verbraucht Magiepunkte. Zum Glück regeneriert sich dein Magievorrat mit der Zeit von selbst. Wenn du einen Feuerzauber wirken möchtest, musst du ihn im Taktikmenü auswählen oder ihm ein Tastenkürzel zuweisen.





### **FERNANGRIFF:**

Solange du genug Bolzen hast, kannst du mit der Armbrust Gegner aus der Distanz angreifen. Wenn du mit der Armbrust angreifen möchtest, musst du sie im Taktikmenü auswählen oder ihr ein Tastenkürzel zuweisen.




### **FALLE:**

Vergiss nicht, dass Vulcan der Herr der Freien Klingen ist. Dadurch kannst du deine Gegner mit Fallen überraschen, die du auf dem Boden legst. Falls deine Falle nicht ausgelöst wird, kannst du sie wieder einsammeln und später erneut verwenden.

Denk außerdem daran, dass du dich mit diesen beiden Waffen auf eine begrenzte Anzahl von Komponenten und Gegenständen verlässt. Du kannst jedoch neue Gegenstände herstellen. Weitere Informationen zu diesem Thema findest du im Abschnitt „Herstellen von Gegenständen“.

## **CHARAKTERENTWICKLUNG**

In diesem Spiel verbesserst du deinen Charakter, indem du seine Fähigkeiten und Attribute entwickelst. Drücke hierzu . Für das Erfüllen von Aufgaben und Siege im Kampf erhältst du Erfahrung für den Stufenaufstieg. Für das Erreichen einer neuen Stufe erhältst du 2 Fähigkeitspunkte und 1 Attributpunkt, die du in diesem Menü verteilen kannst.



### **FÄHIGKEITEN:**

Mit Fähigkeitspunkten kannst du deine Kampffähigkeiten in allen drei Kampftechniken erhöhen: Krieger, Waldläufer und Pyromane. Jede Fähigkeit kann bis zu dreimal entwickelt werden. Je mehr Punkte du in eine Kampftechnik investierst, desto weiter steigst du in dieser Technik auf; du fängst als Anfänger an und wirst dann zum Amateur, Experten und schließlich zum Meister. Wenn du einen neuen Rang erreichst, kannst du Punkte ausgeben, um neue Fähigkeiten zu erwerben. Gehe dabei jedoch mit Bedacht vor. Die Fähigkeiten, die du dir aussuchst, haben enorme Auswirkungen auf dein Kampfverhalten.




### **ATTRIBUTE:**

Attributpunkte dienen zur Entwicklung der einzelnen Gesichtspunkte des Charakters, wie maximale Lebensenergie, Magiereserven und zulässiges Ausrüstungsgewicht. Vernachlässige nie deine Attribute. Sie sind ein wesentlicher Bestandteil des Fortschritts deines Charakters. Beachte, dass Attribute erst freigeschaltet werden, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind.




### **AUSRÜSTUNG:**

Du kannst die Fähigkeiten deines Charakters auch verbessern, indem du bessere Ausrüstung verwendest und bereits vorhandene Ausrüstungsgegenstände verbesserst. Neue Ausrüstung erhältst du beim Schmied für die Aufgaben, die du erfüllt hast, oder indem du die Leichen deiner besiegten Feinde durchsuchst. Außerdem kannst du deine Ausrüstung mithilfe bestimmter Komponenten verbessern. So kann dein Schwert mehr Schaden verursachen oder deine Rüstung mehr Schutz bieten.

Drücke  im entsprechenden Menü, um Ausrüstung auszurüsten und zu verbessern.

## **HERSTELLEN VON GEGENSTÄNDEN**

Wenn du die Umgebung und die Leichen gefallener Gegner durchsuchst, findest du verschiedene Gegenstände, mittels derer du deine Ausrüstung verbessern sowie Verbrauchsgegenstände und neue Komponenten herstellen kannst.

Drücke  , um das Herstellungs Menü zu öffnen.



### **AUSRÜSTUNG:**

Wenn du in der Welt von Vertiel überleben möchtest, musst du unbedingt deine Ausrüstung verbessern. Durch das Verbessern deiner Waffen und Rüstungsteile kannst du nicht nur dein Aussehen anpassen, sondern auch deine Fähigkeiten und deine Kampfstrategie. Beispielsweise könntest du den Schaden auf Kosten deiner eigenen Sicherheit maximieren oder deine Verteidigung und deine natürliche Gesundheitsregeneration aufs Maximum steigern.



### **VERBRAUCHSGEGENSTÄNDE:**

In Bound by Flame verwendest du häufig Verbrauchsgegenstände wie Heiltränke, Magietränke, Bolzen für die Armbrust oder Fallen. Wenn du genug Komponenten hast, kannst du diese Gegenstände jederzeit im entsprechenden Menü herstellen.



### **KOMPONENTEN:**

Wenn dir Komponenten zum Verbessern von Ausrüstung oder zum Erstellen von Tränken fehlen, kannst du diese herstellen. Nehmen wir an, dir fehlt Verderbtes Blut zur Herstellung eines Heilmittels. Du kannst die Komponente zum Preis von 10 Goldmünzen herstellen. Außerdem kannst du mit Gold alle Grundkomponenten herstellen. Grundkomponenten werden benötigt, um bessere Komponenten oder Verbrauchsgegenstände herzustellen.

## **AUFGABEN**



### **HAUPTAUFGABE:**

Die Hauptaufgabe hat mehrere Ziele; diese findest du im Journal, das du über das Spielmenü aufrufen kannst. Sie werden außerdem auf der Karte angezeigt (gelb).



### **NEBENAUFGABEN:**

Auf deinen Reisen triffst du immer wieder auf Charaktere, die dich um Hilfe bitten. Diese Aufgaben sind optional, aber du erhältst wichtige Belohnungen dafür.

Vorsicht: Wenn du zu schnell durch dieses Abenteuer eilst, entgehen dir möglicherweise einige dieser Aufgaben. Wie bei der Hauptaufgabe werden die Ziele der Nebenaufgaben im Journal zusammengefasst und auf der Karte angezeigt (weiß).



## GARANTIEBESTIMMUNGEN

### Product Name: Bound By Flame

Focus Home Interactive garantiert für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab dem Kauf des Produkts, dass das Medium, auf dem das Produkt ausgeliefert wurde, bei normalem Gebrauch (ausgeschlossen Fahrlässigkeit, Missbrauch oder fehlerhafter Gebrauch) frei von verborgenen Defekten oder erstellungsfehlern ist. Falls das Medium, auf dem das Produkt ausgeliefert wurde, in diesem Zeitraum einen Defekt aufweisen sollte, verspricht Focus Home Interactive, nach eigenem Ermessen entweder das Produkt zu ersetzen (sofern das Produkt zu dem Zeitpunkt weiterhin von Focus Home Interactive hergestellt wird) oder Ihnen unter den im Folgenden beschriebenen Bedingungen ein Produkt desselben oder niedrigeren Wertes zur Verfügung zu

stellen. Falls das fehlerhafte Produkt ausgetauscht werden kann, senden Sie das Produkt bitte in seiner Originalverpackung auf Ihre Kosten inklusive des Originalkaufbelegs, einer Beschreibung des aufgetretenen Problems und Ihrer vollständigen Adress- und Kontaktdaten an den technischen Kundendienst

von Focus Home Interactive. Wir empfehlen Ihnen, das Produkt und die zugehörigen Dokumente als versichertes und unterschriftspflichtiges Paket zu verschicken – bitte senden Sie es an die folgende Adresse:

**Focus Home Interactive, Support Technique,  
100 avenue du général Leclerc,  
93692 PANTIN CEDEX - FRANCE**

## TECHNISCHER SUPPORT

Wenn Sie bei der Installation oder beim Ausführen von Bound By Flame auf Probleme stoßen sollten, melden Sie sich bei unserem technischen Support, und zwar per E-Mail oder Telefon (Französisch/Englisch):

**E-Mail :** support@focus-home.com

**Telefon:** +33 (0)1 48 10 75 95 (Montag - Freitag: 9:00 - 13:00 Uhr MEZ).

Bitte gib den Mitarbeitern des technischen Supports möglichst viele Informationen, beispielsweise den Namen des Spiels, die Art des Problems und wann das Problem auftritt.

## MITWIRKENDE

### SPIDERS

**Executive Producer**  
Jehanne Rousseau

**Administrative Manager**  
Caroline Pierini

**Project Manager**  
Walid Miled

**Junior Assistant Project Manager**  
Jérémy Boistiére

**Technical Direction**  
Wilfried Mallet

**Lead Programmer**  
Julien Le Corre

**Engine Programming**  
Tarik Belabbas  
Romain Blanchais  
Florent Isaia  
Guillaume Munier-Richard  
Mathieu Simon  
Guillaume Werlé

**Junior Programmers**  
Xavier Benoit  
Robin Bergère  
Guillaume Burlot  
Guillaume Giusiano  
Charlotte Lafage  
Antoine Serre  
Julien Tran

**Art Direction**  
Julien Briatte  
Nicolas Jeannot

**Concept Art**  
**Camille Bachmann**  
Daniel Balage  
Alexandre Chaudret

**3D Artists**  
**Julien Blanc**  
Pierre-Dante Delboulle  
Anthony Elicki  
Karim Eltamer  
Mathieu Gasperin  
Luter Ionov  
Anthony Lacroix  
Hervé Nedelec  
Julien Reliat

**Special Effects**  
Charles Vernier

**Junior Artists**  
Hakim Tekki  
Julien Payen

**Cutscene direction**  
Alexandre Chaudret

**Introduction cutscene direction**  
Camille Lallement

**Game User Interface**  
Stéphane Arson

**Additional Game User Interface**  
Alexandre Chaudret  
Walid Miled

**Lead Animation**  
Arnaud Beaume

**Animation**  
Bruno Millas  
Arthur Munoz  
Peggy Portal

**Junior animators**  
Florian Lebordais

**Lead Game Design**  
Stéphane Versini

**Lead Level and Quest Design**  
Sébastien Di Ruzza

**Level and Quest Design**  
Olivier Neumayer  
Romain Wiart

**Lead Sound Design**  
Sylvain Prunier

**Music**  
Olivier Derivière

**Additional music**  
Markus Schmidt

**Songs Performer**  
**Iré (iremusic.com)**

**Music integration assistant**  
Adrian Benyamina

**Script-writing and dialogue**  
Ghislain Masson  
Olivier Neumayer  
Jehanne Rousseau

**Junior QA**  
Eric Capo

**Testing**  
Jérémy Boistiére  
Yann Leparquois



## FOCUS HOME INTERACTIVE

### Managing Partner

Cédric Lagarrigue

### Marketing

Thomas Barrau  
Anne-Sophie Vernhes  
Tristan Hauvette  
Xavier Assémat  
Adrien Rotondo  
Sandra Mauri  
Anthony Rebouh  
Nicolas Weil  
Thibault Chuffart

### Game Production

Luc Heninger  
Mohad Semli  
Nathalie Phung  
Thierry Ching  
Florent D'Hervé  
Théophile Gaudron  
Maxime Béjat  
Mickaël Garimé

### Quality Assurance

Ugo Ribaud  
Marie-Thérèse Nguyen  
Alexandre Kapusta  
Guillaume Collin  
Kévin Moutou  
Camille Bizet  
Nicolas Cheng  
Laura Forget  
Paul Fiat  
Jérémya Foret  
Sébastien Montagné  
Xavier Sanson  
Maxime Sauvage  
Youssef Abdelmoumen

### Press Relations

Marie-Caroline Le Vacon

### Business & Sales Managers John Bert

Aurélié Rodrigues  
Aline Janzekovic  
Vincent Chataignier  
Yann Le Guellaut  
Stéphanie Olbé  
Vincent Duhnen

### Graphic designers

François Weytens  
Manon Lestrade

### Media & Video producers

Stéphan Le Gac Savoye  
Camille Lallement  
Maxime Guémon

### Web designers

Jean-Michel Hellendorff  
Damien Duca  
Dimitri Robert

### Technical Support

Jean-Joseph Garcia  
Gildas Souka  
Nicolas Dieppedalle

### Accountancy - Company management

Nathalie Jérémie  
Adrien Bro  
Florette Nsele  
Stéphane Figon  
Maureen Bolger  
Areski Ouazir  
Lasconie Lukusa M.

### Chief Financial Officer

Deborah Bellangé

### President

Jean-Pierre Bourdon

### Big Wheels Studio

Voiceworks Production  
Toneworks GmbH

### Production Big Wheels

Frédéric Devanlay

### Project Management & Art direction

VoiceWorks Production  
Douglas Carrigan

### Project Management & Art direction

#### Toneworks GmbH

Lars Cartensen  
Mathias Geissler  
Stephanie Kirchberger  
Antje Roosch

### US voice Actors

Paul Bandey  
Christina Batman  
Geoffrey Batman  
Andy Chase  
Leslie Clark  
David Coburn  
Robin Atkin Downes  
Gideon Emery  
David Gasman  
Peter Hudson  
Saul Jephcott  
Sharon Mann  
Tom Morton  
Doug Rand  
Scott Thrun  
Kim Tibury  
Allan Wenger  
Hester Wilcok

### German voice Actors Achim Buch

Anne Moll  
Bertram Hiese  
Björn Gebauer  
Christian Rudolf  
Christos Topulos  
Ingo Abel

Jens Wendland  
Jürgen Holdorf  
K.-H. Möller  
Marie Biermann  
Martin Sabel  
Merete Brettschneider  
Michael Bideller  
Patrick Elias  
Rasmus Borowski  
Robert Missler  
Rüfdiger Schulzki  
Saskia Brzyszczyk  
Sonja Szylowicki  
Sven Dahlem  
Svenja Pages  
Tanja Dohse  
Till Huster  
Uli Plessmann  
Wolf Frass  
Wolfgang Berger

### Special Thanks :

Mael Lecrubier  
Morgane Ah Kong,  
Clément Bosqué,  
Marie-Pierre Gariel,  
Vanessa, Ludovic, Élisia, Martine, Célia &  
Julien Jeannot,  
Hang & Alexandre Munier-Richard,  
Eléonore Versini,  
Marie Van Der Marlière,  
Laure Renouard,  
Yoann Vatie,  
Galadrielle Steiner,  
Laurent Szczepanski

### PhyreEngine™ Team for their support.

### Play Testers

Antoine Falligan  
Julien Frontil  
Yann Leparquois  
Florent Maillard  
Amélie Maurin  
Stanislas Tirou

**SPIDERS** **FOCUS**  
HOME INTERACTIVE

**DOLBY** **PhysX**  
DIGITAL by NVIDIA

©2014 Spiders Studios and Focus Home Interactive. Bound By Flame is developed by Spiders Studios and published by Focus Home Interactive. Bound By Flame and its logo are trademarks or registered trademarks of Spiders Studios. NVIDIA and PhysX, both stylized and non-stylized, are trademarks or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Copyright 2014 NVIDIA Corporation. Dolby and the double-D symbol are registered trademarks of Dolby Laboratories.



# NUCLEAR BLAST

## Highlights



ab 16.05.  
überall erhältlich!

**SABATON**  
Heroes



ab 02.05.  
überall erhältlich!

**EPICA**  
The Quantum Enigma



**SONATA ARCTICA**  
Pariah's Child



ab 18.04.  
überall erhältlich!



**EDGUY**  
Space Police - Defenders Of The Crown



**GRATIS:** Das neue NUCLEAR BLAST Magazin!

[www.nuclearblast.de/catalogue](http://www.nuclearblast.de/catalogue), oder für 2,95 Euro\* am Kiosk (\*bei Bestellung Geld zurück!)