

 XBOX 360[®]

THE CURSED CRUSADE[™]



HANDBUCH



WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie www.xbox.com/support, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

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 der Nutzung 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 Videospiele nutzen.

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



SCHIMPFWÖRTER



ANGST



NACKTHEIT



SEX



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



ONLINE

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



EPILEPSIE WARNUNG

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computern oder Spielkonsolen 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 Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Nutzung an Ihren entsprechenden Arzt.

Es sind auf jeden Fall bei der Verwendung eines Video- oder Computerspiels folgende Regeln zu beachten:

- Nicht spielen, wenn Sie müde sind, oder nicht genug geschlafen haben.
- Achten Sie bitte darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen oder die Anwendung nutzen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie beim Betrachten des Spiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.



GARANTIE

Die dtp entertainment AG garantiert dem Erstkäufer dieses Softwareproduktes für die Dauer von 90 Tagen ab dem Kaufdatum, dass der Datenträger, auf welchem die Software aufgezeichnet wurde, frei von Material- oder Verarbeitungsmängeln ist, welche die bestimmungsgemäße Nutzung des Datenträgers erheblich beeinträchtigen. Derart fehlerhafte Datenträger werden von dem Händler, bei dem das Softwareprodukt erworben wurde, während dieses Zeitraums gegen Vorlage eines entsprechend datierten Kaufbelegs umgetauscht. Diese Garantie bezieht sich weder auf die auf dem Datenträger enthaltene Software, noch auf Datenträger, die durch unsachgemäße Verwendung oder sonst wie beschädigt wurden oder unverhältnismäßig hoher Abnutzung ausgesetzt wurden. Diese Garantie besteht zusätzlich und unabhängig von den dem Käufer zustehenden Ansprüchen (z.B. aus Gewährleistung oder Produkthaftung) aus den jeweiligen nationalen Rechtsvorschriften.

HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

Die dtp entertainment AG übernimmt keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Inhaltes der auf dem Datenträger gespeicherten Software. Eine Haftung für entgangenen Gewinn, für Schäden an oder Verlust der gespeicherten Daten sowie für andere mittelbare oder unmittelbare Folgeschäden ist ausgeschlossen, soweit nicht grob fahrlässiges oder vorsätzliches Verhalten der dtp entertainment AG vorliegt. Etwaige Schadensersatzansprüche sind unabhängig von der Anspruchsgrundlage in der Höhe auf die entrichtete Lizenzgebühr beschränkt.



XBOX LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungs-berechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.



THE CURSED CRUSADE™



INHALT

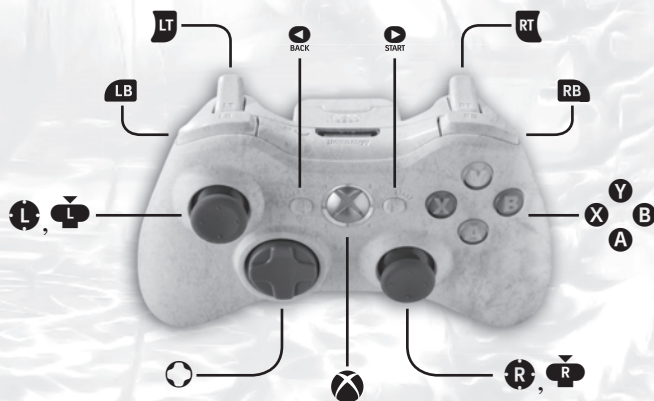
EPILEPSIE WARNUNG	3
GARANTIE.....	4
HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG	4
XBOX LIVE.....	5
STEUERUNG	8
VORWORT	10
CHARAKTERE	10
SPIELSTART.....	12
HAUPTMENÜ	12
FORTFAHREN	13
NEUES SPIEL.....	14
OPTIONEN.....	14
KAMPF.....	16
ANGRIFF.....	16
VERTEIDIGUNG.....	16
KAMPFELEMENTE.....	17
RÜSTUNG.....	17
GEKREUZTE WAFFEN.....	18
DER COMBO-ZÄHLER.....	18
WAFFEN	18
FINISHING MOVES & RÜSTUNGSSYSTEM	20
GEGENSTÄNDE AUF DEM SCHLACHTFELD ...	20
DER TEMPLERFLUCH	21
DIE FLUCHANZEIGE.....	21
FLUCHKRÄFTE	22
TOD & ENDE DES SPIELS	23
ESTEBAN.....	23
PARTNERSPEZIFISCHE STEUERUNG	23
DAS TALENTEMENÜ	25
SIEGPUNKTE.....	25
TALENTEMENÜ	26
TECHNIKMENÜ.....	27
FLUCHMENÜ.....	28
MITWIRKENDE	29
TECHNISCHE HOTLINE.....	32



STEUERUNG

Controller	Im Menü	In Spiel
Linker Stick L	-----	Denz bewegen
Rechter Stick R	-----	Kamerasteuerung
A -Taste	Bestätigen	Kontextabhängige Aktion Läuterndes Feuer (LT gedrückt halten)
B -Taste	Abbrechen / Zurück	Blockbrecher / Blockbrecher ausweichen Flammenmahlstrom (LT gedrückt halten)
X -Taste	Talentemenü: Fertigkeitenpunkt entfernen	Horizontalangriff Stürmische Flammen (LT gedrückt halten)
Y -Taste	Talentemenü: Fluchmenü auswählen	Vertikalangriff Belebende Aura (LT gedrückt halten)
LB -Taste	Talentemenü: Talentemenü auswählen	Fluch aktivieren / deaktivieren
RB -Taste	Talentemenü: Technikmenü auswählen	Esteban rufen
LT -Taste	Talentemenü: Durch Techniken / Fertigkeiten scrollen	Mit Fernkampfwaffe zoomen Templerfluchkraft bereit machen
RT -Taste	Talentemenü: Durch Techniken / Fertigkeiten scrollen	Parieren / Offensiver Block Mit Fernkampfwaffe schießen
L -Taste	-----	Waffenzustand überprüfen Partner lokalisieren Aktuelles Ziel anzeigen Verlorene Seelen anzeigen Schatztruhen anzeigen
R -Taste	-----	Kamera zentrieren
↑	Technikmenü: Durch Combos / Finishing Moves scrollen	Einhandwaffen benutzen / wechseln

↓	Technikmenü: Durch Combos / Finishing Moves scrollen	Fernkampf-Waffe benutzen
←	Technikmenü: Durch Combos / Finishing Moves scrollen	Zweihand-Waffe benutzen
→	Technikmenü: Durch Combos / Finishing Moves scrollen	Doppelwaffen benutzen / wechseln
 START	-----	Pause
 BACK	-----	Talentemenü öffnen



VORWORT

Das 12. Jahrhundert neigt sich dem Ende zu. Sechs Jahre nach dem Dritten Kreuzzug unter der Führung von König Richard Löwenherz ruft Papst Innozenz III. einen erneuten Kreuzzug nach Jerusalem aus. Während die Fürsten daraufhin ihre Armeen aufstellen, wirft sich Denz de Bayle – ein junger Templer, der von seinem Onkel um seinen Familienbesitz betrogen wurde – tapfer mitten in das Chaos des neuen Kreuzzugs...

CHARAKTERE

DENZ DE BAYLE

Denz war noch ein Kind, als sein Vater nach Jerusalem aufbrach und dann nicht mehr zurückkam. Trotzdem oder gerade deswegen griff auch Denz zum Schwert und begann die Ausbildung zum Templer. Der Vierte Kreuzzug ist jetzt seine einzige Hoffnung, seinen Vater im Heiligen Land zu finden und mit ihm zurückzukehren, um sich das Land und das Schloss wieder zu holen, das sein Onkel an sich gerissen hat.





ESTEBAN NOVIEMBRE

Esteban ist ein tüchtiger spanischer Dieb, den es auf der Flucht vor seinen zahlreichen Feinden nach Frankreich verschlagen hat. In der Hoffnung auf ein besseres Leben schließt er sich einer Gruppe von Söldnern an und begegnet auf diesem Weg dem jungen Denz de Bayle – der Beginn einer schicksalhaften Freundschaft, die sein Leben verändern wird.

BALDUIN VON FLANDERN

Balduin ist ein geachteter und erfahrener Soldat, der viele Jahre seines Lebens auf den verschiedensten Schlachtfeldern verbracht hat. Im November 1199 gelobt er, als ein Fürst des Vierten Kreuzzugs das Kreuz in das Heilige Land zu tragen.



BONIFATIUS VON MONTFERRAT

Bonifatius von Montferrat erlangte Berühmtheit für seine Rolle in einer Reihe von italienischen Schlachten. Nach dem frühen Tod Theobalds von Champagne wird er im Juni 1201 offiziell die Galionsfigur des Vierten Kreuzzugs. Doch nur wenige wissen um seine wahren Absichten...



SPIELSTART

Hauptmenü

Drücken Sie die **A**-Taste, um vom Titelschirm aus in das Hauptmenü zu gelangen. Hier bestätigen Sie ebenfalls mit der **A**-Taste Ihre Auswahl.



Fortfahren

Setzen Sie mit einem vorhandenen Spielstand Ihr Spiel fort.

Neues Spiel

Starten Sie ein neues Spiel.

Optionen

Passen Sie die Spieleinstellungen Ihren Wünschen an.

Fortfahren



Solo-Kampagne

Setzen Sie Ihr Solo-Abenteuer fort. Sie können alle Missionen, die Sie zuvor bewältigt haben, erneut spielen.

Koop-Kampagne

Spielen Sie ab einem zuvor gespeicherten Spielstand im Splitscreen-Modus weiter.

Xbox LIVE

Schnelles Spiel: Treten Sie via Xbox LIVE® einem „The Cursed Crusade“-Spiel bei.

Ein öffentliches Spiel erstellen: Erstellen Sie ein Spiel, dem jeder beitreten kann (ausgehend von einem zuvor gespeicherten Spielstand).

Ein privates Spiel erstellen: Erstellen Sie ein Spiel, dem nur Ihre Freunde beitreten können (ausgehend von einem zuvor gespeicherten Spielstand).

Neues Spiel



Solo-Kampagne

Beginnen Sie ein neues Solo-Abenteuer im allerersten Kapitel.

Koop-Kampagne

Beginnen Sie im ersten Kapitel und spielen Sie im Splitscreen-Modus.

Xbox LIVE

Schnelles Spiel: Treten Sie via Xbox LIVE® einem „The Cursed Crusade“-Spiel bei.

Ein öffentliches Spiel erstellen: Erstellen Sie ein Spiel, dem jeder beitreten kann (im ersten Kapitel beginnend).

Ein privates Spiel erstellen: Erstellen Sie ein Spiel, dem nur Ihre Freunde beitreten können (im ersten Kapitel beginnend).

Optionen



Sound

Lautstärke Effekte: Stellen Sie die Lautstärke der Soundeffekte ein.

Lautstärke Musik: Stellen Sie die Lautstärke der Musik ein.

Lautstärke Sprache: Stellen Sie die Lautstärke der Sprachausgabe ein.

Spiel

Splitscreen-Modus ändern: Wählen Sie zwischen dem horizontalen und dem vertikalen Splitscreen-Modus.

Untertitel: Aktivieren / deaktivieren Sie die Untertitel.

Waffe nach Aufheben benutzen: Ihr Charakter wechselt seine Techniken je nach der Waffe, die Sie aufheben.

Steuerung

Horizontale Kameraachse umkehren: Kehren Sie die horizontale Achse der Kamera um.

Vertikale Kameraachse umkehren: Kehren Sie die vertikale Achse der Kamera um.

Kameraempfindlichkeit: Legen Sie die Empfindlichkeit der Kamera fest.

Wichtig! Installation & Speichern von Daten

The Cursed Crusade speichert automatisch Ihren Spielfortschritt.

Schalten Sie die Konsole nicht aus, wenn das Speichern-Symbol auf dem Bildschirm angezeigt wird, um einen Datenverlust zu vermeiden.

Beachten Sie bitte, dass ein Profil, das (via Xbox LIVE® oder Splitscreen-Modus) einer Koop-Mission beiträgt, welche es noch nicht selbst erreicht hat, keine Siegpunkte für das Erfüllen dieser Mission erhält.

Siegpunkte können nur errungen werden, indem die Missionen in der Reihenfolge des Szenarios gespielt werden.

Nachdem ein Spieler eine Mission erfüllt hat, kann er sie über die Missionsauswahl allerdings jederzeit wieder spielen, sollte er noch nicht alle Siegpunkte der jeweiligen Mission erhalten haben.

KAMPF

Angriff

Drücken Sie die **X**-Taste, um einen Horizontalangriff auszuführen. Solch ein Angriff kann mehrere Gegner treffen, richtet aber nicht allzu großen Schaden an. Mit der **Y**-Taste führen Sie einen Vertikalangriff aus. Dabei handelt es sich um einen deutlich stärkeren Angriff, der jedoch nur den Gegner direkt vor Ihnen trifft. Kombinieren Sie diese Angriffe, um verschiedene zerstörerische Combos auszuführen!

Verteidigung



Blockbrecher: Drücken Sie die **B**-Taste, um einen starken Schlag auszuführen, der Ihren Gegner für eine kurze Zeit betäubt. Ein benommener Gegner leuchtet rot. Wenn Sie sich einem Widersacher ausgesetzt sehen, der all Ihre Angriffe pariert, ist der Blockbrecher Ihre beste Chance.



Offensiver Block: Kurz bevor ein Gegner seinen Angriff gegen Sie ausführt, leuchtet er blau auf. Drücken Sie im richtigen Augenblick **RT**, um seinen Angriff abzuwehren und sich einen Vorteil zu verschaffen.



Einem Blockbrecher ausweichen: Ein Gegner, der Ihren Block zu durchbrechen versucht, leuchtet kurz orangefarben auf. Wenn Sie im richtigen Augenblick die **B**-Taste drücken, können Sie verhindern, betäubt zu werden. Wenn Sie benommen sind, haben Sie die Möglichkeit, sich mit einem Tastendruck im richtigen Augenblick umgehend zu erholen.

KAMPELEMENTE

Rüstung



Sie und Ihre Gegner tragen Rüstungen, die den Schaden der eingesteckten Treffer reduzieren. Jedes Rüstungsteil hat seinen eigenen Widerstandswert

und geht irgendwann zu Bruch. Die Rüstung wird lediglich zwischen den Missionen wieder repariert.

Gekreuzte Waffen

Wenn zwei Angriffe zur selben Zeit ausgeführt werden und aufeinandertreffen, kreuzen sich die Waffen, was in einer entsprechenden Sequenz dargestellt wird. Drücken Sie wiederholt die auf dem Bildschirm angezeigte Taste, um sich gegen Ihren Widersacher zu behaupten, und drücken Sie im richtigen Augenblick die passende Taste, um schließlich den Sieg davonzutragen.



Der Combo-Zähler


Der Combo-Zähler gibt an, wie oft Sie Ihre Gegner im Kampf treffen. Nach jedem fünften Treffer steigt Ihre Combo-Zählerstufe und Sie erhalten unterschiedliche Kampfboni. Wenn Sie über einen längeren Zeitraum keinen Treffer mehr landen können, sinkt der Combo-Zähler wieder.

Waffen

Besiegte Gegner hinterlassen verschiedene Arten von Waffen, die Sie aufsammeln können, indem Sie in ihrer Nähe die **A**-Taste drücken.

- **Axt:** Eine ausgeglichene Waffe, die Rüstung und Körper des Gegners gleichermaßen in Mitleidenschaft zieht.
- **Schlägel:** Diese Waffe ist effektiver gegen die Rüstung des Gegners.
- **Speer:** Der Speer richtet kaum etwas gegen Rüstungen an, aber kann gegen den Körper eine tödliche Wirkung entfalten.
- **Schild:** Der Schild erhöht den Rüstungswert.
- **Schwert:** Diese Waffe setzt dem Körper des Gegners mehr zu als seiner Rüstung.



Waffen sind nicht unverwüstlich, ihre Haltbarkeit nimmt mit jedem Schlag ab. Sie können den Zustand einer Waffe jederzeit überprüfen, indem Sie die linke Stick-Taste  drücken. Eine defekte Waffe kann weiterhin benutzt werden, verursacht aber deutlich weniger Schaden und macht darüber hinaus einige Aktionen wie etwa den offensiven Block unmöglich.



Finishing Moves & Rüstungssystem

Wenn ein Gegner am Kopf, am Körper oder an den Beinen keine Rüstung mehr hat und seine Lebenskraft weniger als 50% beträgt, können Sie ihm einen tödlichen Schlag verpassen. Zusätzliche Finishing Moves können im Talentemenu erworben werden.



Gegenstände auf dem Schlachtfeld



Auf dem Schlachtfeld finden sich Objekte und alltägliche Gegenstände, mit denen Sie ebenfalls tödlichen Schaden verursachen oder Ihre Gegner betäuben können. Drücken Sie in der Nähe eines solchen Gegenstands und eines Gegners die **A**-Taste, um den Gegenstand einzusetzen.

DER TEMPLERFLUCH

Obwohl man den Templerfluch über die Blutlinie dieses heiligen Ordens zurückverfolgen kann, befällt er nicht nur Tempelritter. Der Fluch gibt den Verfluchten die Möglichkeit, Schmerz und Verderben über andere Menschen zu bringen, indem sie die Kräfte der Hölle entfachen. Der Preis, den sie jedoch dafür zahlen müssen, ist die ewige Verdammnis ihrer Seelen!



Die Fluchanzeige

Drücken Sie zum Aktivieren des Fluchs **LB**. In diesem Zustand ist Ihr Charakter stärker und schneller als gewöhnlich. Allerdings nimmt dabei die Fluchanzeige kontinuierlich ab. Wenn sie vollständig leer ist, geht der Fluch dazu über, an Ihrer Lebenskraft zu zehren. Drücken Sie erneut **LB**, um den Fluch zu deaktivieren, bevor er Sie vollständig vernichtet.

Die Anzeige ist in drei Bereiche unterteilt:

- **1. Bereich:** Dieser Bereich füllt sich stets automatisch wieder auf, nachdem er aufgebraucht wurde.
- **2. Bereich:** Diesen Bereich füllen Sie auf, indem Sie Schaden verursachen oder erleiden.
- **3. Bereich:** Wenn dieser Bereich voll ist, wird automatisch der Fluch aktiviert. Sie können ihn nicht deaktivieren, bis dieser dritte Bereich wieder leer ist.



1. Bereich

2. Bereich

3. Bereich



Fluchkräfte

Im Laufe des Spiels erlangen Ihre Charaktere zusätzliche Kräfte, die nur mit aktiviertem Fluch eingesetzt werden können. Um diese Aktionen auszuführen, müssen Sie die **LT**-Taste gedrückt halten und die entsprechende Taste (**A**, **B**, **X** oder **Y**) drücken.

Wenn Sie dies tun, ohne dass der Fluch aktiviert ist, wird er automatisch umgehend aktiviert.

Läuterndes Feuer: **A**

Stürmische Flammen: **X**

Flammenmahlstrom: **B**

Belebende Aura: **Y**



Tod & Ende des Spiels

Der Tod ist ein steter Feind einer jeden verdammten Seele. Wenn Ihre Gesundheitsanzeige erschöpft ist, gehen Sie zu Boden und es wird automatisch der Fluch aktiviert. In diesem Zustand ist Ihnen dann der Tod auf den Fersen, um Sie in das Reich der Toten zu schicken.



Sie können hier auf das läuternde Feuer (das Sie am Ende von Kapitel 1 erhalten) zurückgreifen, das lediglich eingesetzt werden kann, um den Tod lange genug aufzuhalten, bis Ihr Partner Ihnen zur Hilfe eilen kann. Wenn der Tod Sie erreicht, **endet das Spiel**.

ESTEBAN

In einem Solo-Abenteuer ist Esteban ein treuer Freund, auf den Sie sich in allen Situationen verlassen können.

Partnerspezifische Steuerung

Greifen: Manche Gegner können gegriffen werden. Begeben Sie sich zu einem Gegner, wenn dieser benommen ist, und drücken Sie die **A**-Taste, während Sie **RB** gedrückt halten. Sobald Sie den Gegner gegriffen haben, müssen Sie wiederholt die **A**-Taste drücken, um ihn weiterhin im Griff zu halten. Damit signalisieren Sie Ihrem Partner, dem Gegner den Garaus zu machen!




Belagerungsgeräte: Für die Benutzung von Belagerungsgeräten wie etwa Rammböcken müssen beide Charaktere zusammenarbeiten. Rufen Sie mit **RB** Esteban herbei. Folgen Sie danach den Anweisungen auf dem Bildschirm, um schnell die entsprechende Taste zu drücken oder den richtigen Augenblick abzuwarten, bevor Sie die Taste drücken. Immer, wenn für eine Aktion im Spiel beide Charaktere benötigt werden, ruft **RB** Esteban zu Ihrer Position herbei.



Achtung! Wie auch Denz kann Esteban verwundet und schließlich vom Tod erwischt werden. Wenn Esteban zu Boden gegangen ist, werden Sie durch einen Hinweis auf dem Bildschirm gewarnt. Sollte es Ihnen nicht gelingen, ihn zu retten, bevor sich der Tod seine Seele schnappt, endet das Spiel!



DAS TALENTEMENÜ

Nach dem Abschluss einer Mission gelangen Sie ins Talentemenü, das Sie aber auch mit der -Taste jederzeit aufrufen können. Hier können Sie mit Siegpunkten die unterschiedlichen Werte Ihres Charakters erhöhen oder neue Combos bzw. Finishing Moves kaufen.

Siegpunkte

Siegpunkte erhalten Sie durch das Erfüllen verschiedener Ziele in einer Mission. Einige davon sind notwendig für das erfolgreiche Beenden der Mission, andere wiederum sind optional.



Dies sind einige Beispiele für optionale Ziele, um Siegpunkte zu erlangen:

Finden Sie alle Truhen! Wenn Sie alle Truhen in einem Level finden,

erhalten Sie einen Siegpunkt.

Finden Sie alle blutigen Kreuze! Höllische blutige Kreuze sind überall in den Levels versteckt und können nur mit aktiviertem Fluch entdeckt werden. Zerstören Sie sie alle, erhalten Sie einen Siegpunkt.

Befreien Sie alle verlorenen Seelen! Befreien Sie alle umherwandernden Seelen, die Sie mit aktiviertem Fluch sehen können, um einen Siegpunkt zu erhalten.

Talentemenü



Siegpunkte können Sie folgendermaßen einsetzen:

Von den Siegpunkten, die Sie nach einem Level erhalten, ist einer für Ihre Fertigkeiten (Stärke, Fluch etc.) reserviert. Sie können nur einen einzigen Siegpunkt pro Mission in Ihre Talente investieren, von daher sollten Sie sich das gut überlegen! Die restlichen Siegpunkte können Sie zum Erlernen von neuen Angriffen und Combos nutzen.

Stärke: Verbessern Sie Ihre Stärke, um mehr Schaden zu verursachen und stärkere Blockbrecher auszuführen.

Templerfluch: Verlängert die Zeit, in der Sie den Fluch nutzen können.

Waffenbeherrschung: Verbessert die Wirkung Ihrer offensiven Blocks und Techniken bei gekreuzten Waffen sowie die Waffenhaltbarkeit.

Rüstungsbeherrschung: Je höher dieser Wert ist, desto mehr Ausrüstungsgegenstände können Sie tragen.

Konstitution: Verbessert Ihre Fähigkeit, gegnerischen Angriffen zu widerstehen.

Technikmenü



Benutzen Sie zum Erlernen einer neuen Combo **LT** und **RT**, um durch die Techniken zu schalten. Wählen Sie danach mit dem Steuerkreuz eine Zeile aus, in der ein Fragezeichen erscheint. Drücken Sie schließlich die **A**-Taste, um einen Siegpunkt zu investieren und eine neue Aktion zu erlernen!

Die Aktionen werden in drei Kategorien unterteilt: Angriffe gegen obere (O) Körperbereiche (Kopf, Hals usw.), Angriffe gegen mittlere (M) Körperbereiche und Angriffe gegen untere (U) Körperbereiche. Bringen Sie in Erfahrung, welcher Angriff wohin gerichtet ist, um die ungeschützten Körperteile Ihres Gegners aufs Kreuz nehmen zu können!

Wenn Sie mehrere Angriffe erlernt haben, sollten Sie sich die Aktionskombinationen (Combos) merken, um Ihre Gegner mit Angriffsketten zu treffen, die ihnen keine Chance lassen!

Hinweis: Sie können eine Aktion nur erlernen, wenn Sie die jeweiligen vorherigen Aktionen beherrschen. Zudem müssen Sie pro Aktion einen Siegpunkt investieren.

Mit dem Erlernen von neuen Aktionen verbessern Sie auch Ihre Beherrschung der entsprechenden Technik. Je besser Sie eine Technik beherrschen, desto mehr Finishing Moves stehen Ihnen zur Verfügung.

Am oberen Bildschirmrand sehen Sie die Finishing Moves, die Sie bereits beherrschen. Zu jedem Finishing Move werden auch die Taste, mit der er ausgelöst wird (**X** oder **Y**), sowie ein Buchstabe als Hinweis darauf ange-

zeigt, um was für eine Aktion es sich dabei handelt.

Dabei steht „D“ für „Direkt“ – d.h. der entsprechende Finishing Move kann ausgeführt werden, sobald der Gegner weniger als 50% seiner Lebenskraft hat – und „C“ für „Block“ (engl. „Counter“) – d.h. die Aktion ist nur nach einem erfolgreichen offensiven Block möglich.

Hinweis: Finishing Moves werden automatisch erlernt und erfordern auch keine Siegpunkte.

Fluchmenü

Im Fluchmenü können Sie sehen, welche der vier verschiedenen Fluchkräfte Sie bisher beherrschen.



MITWIRKENDE

KYLOTONN GAMES Kylotonn Entertainment

Studio Manager
Roman Vincent

Creative & Art Director
Yann Tambellini

Production Manager
Isabelle Penven

Administrative Team
Didier Masseret (CFO)
Valérie Delacour

Business Development
Olivier Grassianno
(Play Connection)

Technical Director
Benoit Jacquier

Lead Artist
Amaury Beyris

**Lead Gameplay
Programmer**
Colin Giraud
Hardouin Pouzet

Gameplay Programmers
Thomas Balouet
Basile O'Sullivan
Thibault Siamer

Engine Programmers
Eric Cannet
Jérôme Charles
Anthony Delbroc
Benoit Jacquier
Alexandre Lautié
Florian Pernot

Additional Programmers
Romain Battel
David Duriot
Loïc Fayel
Jean Francillard

Mahmoud Gahbiche
Soufiane Khiat
Clément Kawczak
Stijn Lammens
Pierre Rendria
Stéphane Saffre
Antoine Sarafian
Kevin Wagrez
Jonas Yang

FX Programmers
Persistent Studio
Maxime Dumas
Julien Bilalte

Script & Storyline
Edouard Imbert
Yann Tambellini

Game & Level Designers
Adhem Belkhadra
Christophe Do
Edouard Imbert
Julien Koch
Yoann Mroz
Robin Theurer
Souhail Zribi

Character Artist
Romain Sureau

Environment Artists
Maxence Bürgel
Cyril Jedor
Florian Laizet
Valéry Nettavongs

UI Artist
Pascal Pouvureau

Lead Environment Artist
Mathias Grégoire

2D/3D Artists
Arnaud Darche
Pierre-Dante Delboulle
Say Hang
Adrien Lacroix
Grégoire Lherm

Emmanuel Maniez
Julien Reliat
Dani Santos
Alexandre Schott
Charles Thomas

Additional Artists
Romain Boncens
Matthieu Gueguen
Jonathan Lefebvre
Hugo Sena
Thibault Wendling

CG Artist
Dominique Boidin
Fabrice Garulli
Nicolas Payan

3D Lead Animator
Hugo Touzé

3D Animator
Damien Anquetil
Yann Courtois
Nicolas Delgado
Eric Meyer

Sound Designer
Nicolas Signat
Martin Bussy-Pâris

Music Composer
Markus Schmidt

Special Thanks
Vincent Berlioz
Denis Bourdain
Marie-Pierre Bouvet
Romain Brunelli
Patrick Pligersdorffer
Lionel Prévot
Hubert Sarret &
the Play All Team
Antoine Visonneau
CNC (Centre National de
la Cinématographie)
DGSIS
Région Ile de France



Lead QA

Nicolas Delgado

Additional QA

Yann Bijou

Motion Capture & Animation by Atopos

Supervisors :

Stéphane Dalbera

(Production)

Marie Delsol (MoCap)

Laurent Helmlinger

(Animation)

Technical Directors :

Richard Le Bihan

(Animation)

Jeremy Meunier (MoCap)

Animators :

Antonin Delboy

Xavier Jacolot

Pascal Rabil

Nicolas Roginski

Vincent Sevoz

Assistant :

Caroline Vaillant

(Production)

Stunt & Acting :

Alban Lenoir

Gregory Lofredo

Michael Troude

Props Master & Set

Manager :

Olivier Fermier

Shooting Facilities :

SolidAnim, CineDesk

Studio.

U-Men Stunt Production

Studio.

Special Thanks :

El Mostafa Laassel

(Biometrics France)

Olivier Schneider

(U-Men Stunt Production)

Additional Art

Studio Elven / Elinore Yuan

Digital Shock Inc. /

Thanhda Tie

DTP ENTERTAINMENT

Development Director

Mathias Reichert

Producer

Paul Guillaumon

Marketing Director

Thorsten Hamdorf

Product Manager

Oliver Mills

Senior Marketing

Manager

Mark Geise

Head of

Communications

Andrea Frahm

PR & Community

Management

Matthias Finke

Vera Schott

Niels Goette

International Marketing

Coordinator

Mario Maglione

Business Development

Director

Sören Lass

Evaluation Coordinator

Bernd Heumann

Online Marketing

Manager

Mark Carstens

Art Director Packaging

and Manual Design

Stefan Sturm

Graphic Design Packaging

and Manual

Dennis Barcelona

Kerstin Ebsen

Localization

Johannes Bickle

Maren Nötzelmann

Patricia Grube

Matthias Eckardt

QA Lead

Jens Knauber

QA Resource Manager

Steffen Böhme

Testing Coordinator

Marjan Stössner

Compliance & Sub-

mission Coordinator

Michael Noss

Lead Tester

Santiago Ufuk Fernandez

Compliance Lead Tester

Jörn Helms

Testers

Eike Hingst

Maik Schröder

Christin Drobil

Michael Leder

José „Oche“ Luis Perez

Padron

Audrey Lepage

Daniel Westphal

Marc Schönbrun

Daniel König

GlobalStep LLC

QA Managers

Prashanth Kannan

Sumit Arora

Assistant QA Manager

Piyooash Sah

QA Platform Lead

Vinodh Mummadisetty

Sankar

**QA Project Lead
Functionality**
Siddhant Bidarkar

**QA Compliance
Lead**
Vatan Chaubey

QA Testers
Biswajit Das
Karan Dhumal
Mirza Touseef Baig
Altaf Attar
Renuka Lonari
Paresh Zodge
Pankaj Pandey
Saurabh Bhosale
Gaurav Rane
Namrata Sood
Pavan Yadav
Sapna Mattas
Prasansha Subba

Legal Advice
Maren Fischer

Special Thanks to
Marc Buro
Henning Bösen
Melanie Garding
Ronny Stößer
Jörn Helms
Hauke Schweer (indigo
pearl)
Nils Kedeinis (indigo pearl)
Sören Winterfeldt
Kay Jungmichel
Benedikt Grasmann
Denise Schaar
Kevin Klötzing
Ewelina Wendt
Richmond Lordson
Stefan Graham
Revolutions Advertising
GmbH

TRANSLATION

German
Studio Umlaut

Italian
JTT (Jinglebell Translation
Team)

Spanish
David Sanz Fernández

VOICE RECORDINGS (German)

Executive Producer
Johannes Bickle

Recording Studio
audioberlin.com

**Project & Studio
Management**
Matthias Scheuer
Jan-Werner Ullmann

Voice Direction
Jan-Werner Ullmann

Editing
Christian Marx
Pascal Thinius

Cast
Kaspar Eichel
Bert Franzke
Stefan Kaminski
Martin Kautz
Raimund Krone
Sebastian Kuschmann
Claudio Maniscalco
Norman Matt
Torsten Michaelis
Tilo Schmitz
Andreas Sparberg
Sebastian Walch
Hans-Jürgen Wolf

VOICE RECORDINGS (French)

Executive Producer
Patricia Grube

Recording Studio
Dune Sound

**Project & Studio
Management**
Olivier Rabat,
Stéphan Gonizzi

Sound Engineer
Jean-Baptiste Saint-Pol

Voice Direction
Bruno Porret

Cast
Damien Boisseau
Marc Alfos
Patrice Melennec
Serge Biavan
Paul Borne
Philippe Dumond
Frantz Confiac
Vincent Grass
Patrick Bethune
Patrick Floersheim
Patrice Baudrier
Philippe Catoire
Bruno Magnès
Pierre-Alain de Garrigues
David Kruger



TECHNISCHE HOTLINE

Der technische Hotline-Service ist von Montag bis Freitag von 11:00 bis 19:00 Uhr erreichbar.

Deutschland:

Technische Hotline: 0900 - 15 100 53 (0,55 Euro/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 15 100 54 (1,95 Euro/Min. *)

* = aus dem Festnetz der Deutschen Telekom, aus anderen Fest- oder Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Österreich:

Technische Hotline: 0900 - 400 708 (1,55 Euro/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 528 278 (2,16 Euro/Min. *)

* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Schweiz:

Technische Hotline: 0900 - 000 150 (1,00 CHF/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 900 936 (3,13 CHF/Min. *)

* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen, Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können!



NOTIZEN

NOTIZEN

N I C O L A S C A G E

TRAILER ANSEHEN:



Oscar®-Gewinner **Nicolas Cage**
(„Das Duell der Magier“) und
Ron Perlman („Hellboy“) in einem
packenden Mystery-Abenteuerfilm!

DER LETZTE TEMPELRITTER

universum film

www.der-letzte-tempelritter.de

www.letzte-tempelritter.de

JETZT AUF DVD!



**Hol dir jetzt den offiziellen Soundtrack
gratis als Download unter:**

www.cursed-crusade.de/soundtrack

**Einfach kostenlos registrieren und
folgenden Code eingeben:**

The Cursed Crusade © 2011 KYLOTONN S.A.R.L. Alle Rechte vorbehalten. "The Cursed Crusade" und das "The Cursed Crusade" Logo sind Warenzeichen von Kylotonn S.a.r.l. Lizenziert an und veröffentlicht in Europa von dtp entertainment AG. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.