

 XBOX 360.



THE CURSED
CRUSADE™

ATLUS®
WWW.ATLUS.COM



WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® console and accessory manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement console and accessory manuals, go to www.xbox.com/support.

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; 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.

THE CURSED CRUSADE™

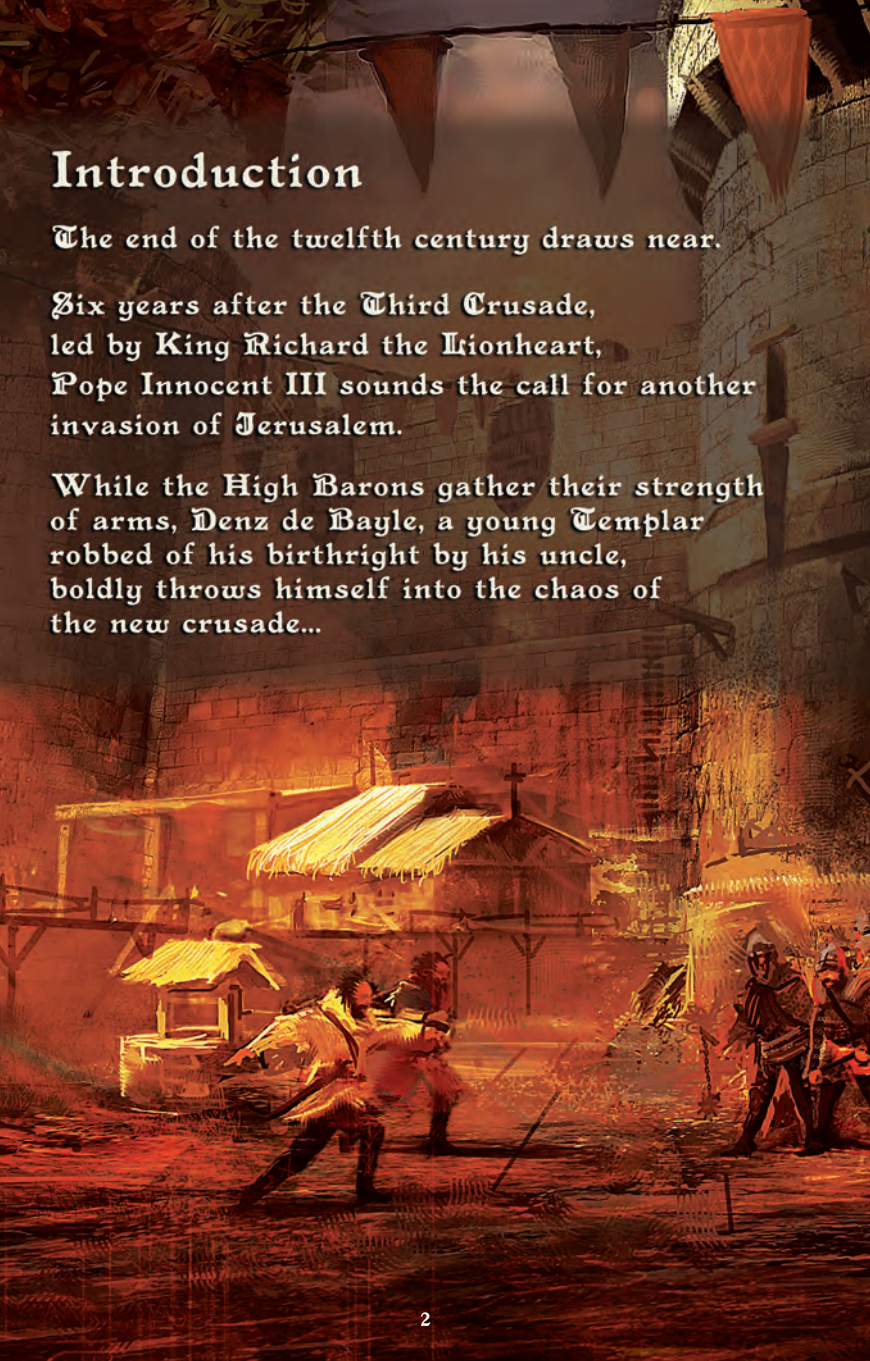
Introduction ...02
Connect to Xbox LIVE ...03
Characters ...04
Starting the Game ...06
Controls ...08
Game Flow ...09
Reading the Game Screen ...11
Combat ...12
Templar's Curse ...16
Esteban ...18
The Upgrades Menu ...19
Credits ...44
Product Support ...48

La version française commence à la page 22.



un pèlerinage à l. Même si le succès n'était pas un
rendez-vous, l'Église avait pris l'habitude d'encourager

Introduction

The background of the page is a detailed illustration of a medieval town square. In the foreground, a man in a white tunic and dark hose is running towards the left, carrying a large bundle on his back. To his right, a soldier in full plate armor stands guard. In the background, there are several thatched-roof huts, a stone tower with a crenelated top, and other figures. The scene is lit with a warm, golden light, suggesting sunset or a fire nearby. Banners hang from a line across the top of the scene.

The end of the twelfth century draws near.

Six years after the Third Crusade, led by King Richard the Lionheart, Pope Innocent III sounds the call for another invasion of Jerusalem.

While the High Barons gather their strength of arms, Denz de Bayle, a young Templar robbed of his birthright by his uncle, boldly throws himself into the chaos of the new crusade...



Xbox LIVE

Xbox LIVE® is your connection to more games, more entertainment, more fun. Go to www.xbox.com/live to learn more.

Connecting

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to www.xbox.com/live/countries.

Family Settings

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. Parents can restrict access to mature-rated content. Approve who and how your family interacts with others online with the Xbox LIVE service, and set time limits on how long they can play. For more information, go to www.xbox.com/familysettings.

Denz de Bayle

Only a boy when his father failed to return from Jerusalem, Denz took up the sword and began training as a Templar. The Fourth Crusade is now his only hope of finding his father in the Holy Land and returning with him to reclaim the lands and castle usurped by his uncle.

Esteban Noviembre

A crafty Spanish thief, Esteban took refuge in France to escape his numerous enemies. In search of a better tomorrow, he joins a band of mercenaries and happens upon the young Denz de Bayle, sealing a friendship that will change his destiny.



Baudouin de Flandre

Baudouin is a grizzled and experienced soldier, having fought in various conflicts for the majority of his life. In February of 1200, he vowed to bear the cross to the Holy Land as a High Baron of the Fourth Crusade.

Boniface de Montferrat

Boniface de Montferrat gained prestige for his role in a number of Italian skirmishes. After Thibault de Champagne's untimely death, he officially becomes the figurehead of the Fourth Crusade in September of 1201. But few know of his true intentions...



Starting the Game



Press START or the A button to access the Main Menu from the Title Screen. Use the directional pad to select an option and the A button to confirm it. Press the B button or select “Back” in a menu to return to the previous one.

Main Menu

Continue game:

Continue your journey from a previously saved game.

New game:

Start the story from the beginning. Choosing this option will overwrite an existing saved game, so be cautious.

Options:

Set audio and game settings or view the credits. Settings can also be adjusted in game.



Select Mode

This menu appears after selecting Continue game or New game.

Solo:

Play through missions with the AI controlling Esteban.

Cooperative:

Play through missions with a friend controlling Esteban in local split-screen play.

Online game:

Play through missions with another player controlling Esteban over Xbox LIVE®.



Online Game

These options appear after selecting to play an Online game.

Quick match:

Search for existing online games hosted by another player.

Create a public game:

Host a game that any other player can join.

Create a private game:

Host a game that only your friends or invited players can join.



Options

These are the Options sub-menus and their settings you can adjust. All sub-menus contain a “Validate” option, which must be selected to confirm your changes.

Audio:

Adjust the volume of sound effects, background music, and character dialogue.

Game:

Adjust any of the options below.



Split-screen mode:

Choose between horizontal and vertical split-screen modes.

Fixed camera:

Enable this option to make the camera stay fixed to where you adjust it to; it will not spring back to the default position.

Manual lock:

When set to “Yes,” you will only lock on to an enemy after attacking him.

Subtitles:

Toggle whether or not sub-titles will display.

Equip weapon on pickup:

When enabled, your character will equip a weapon as soon as it is picked up.

Input:

Set whether to invert the vertical and/or horizontal axis and adjust the camera movement speed.

Credits:

View the game’s credits. The credits can be exited by pressing the B button.

Controls



Command	In Menu	In Game
Left Stick	N/A	Move character
Right Stick	N/A	Adjust camera / Aim ranged weapon
A button	Confirm	Contextual action / Purifying Fire **
B button	Cancel / Back Skip cutscenes	Guard Break / Dodge Guard Break Fire Maelstrom**
X button	N/A	Horizontal Attack / Roaring Flames**
Y button	Select Curse Menu*	Vertical Attack / Invigorating Aura**
Left bumper	Select Skills Menu*	Enter / Exit the Templar's Curse
Right bumper	Select Techniques Menu*	Command partner (when next to certain objects)
Left trigger	Scroll through Techniques /Skills*	Zoom with ranged weapon / Ready Templar's Curse Power
Right trigger	Scroll through Techniques /Skills*	Parry / Deflection Counter Fire ranged weapon
Up button	Navigate menus	Equip/Switch one-handed weapons
Down button	Navigate menus	Equip ranged weapon
Left button	Navigate menus	Equip two-handed weapon
Right button	Navigate menus	Equip/Switch dual-wielded weapons
Left Stick button	N/A	Display mission and weapon info
Right Stick button	N/A	Center camera
START	N/A	Pause Menu
BACK	N/A	Upgrades Menu

*These controls are used solely in the Upgrades Menu (see p.19)

**These actions require that the LT button be held down as well (see p.17)

Game Flow



The Cursed Crusade is divided up into five chapters, each with its own individual missions.

Mission Selection

Use the left and right on the D-pad to choose the chapter, mission, and difficulty you'd like to play; use the up and down D-pad buttons to move between them. You can always select the difficulty of each individual mission, regardless of what difficulty you previously played.



Missions may have secondary objective icons that appear underneath the mission selection bar. Icons for fulfilled objectives are colored red. It can be beneficial to replay previous missions and complete remaining objectives to earn more Victory Points (see p.19) before moving on with your current mission.



Cutscenes

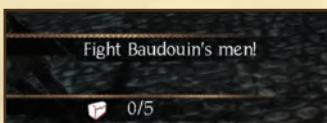
Cutscenes typically occur before, after, and during missions. All cutscenes can be skipped by pressing the B button to bring up the Skip prompt, then the A button to confirm. If you're playing a cooperative game, both players will have to confirm to skip the cutscene.



Playing a Mission

Once you've jumped into a mission, you'll face waves of enemies that will try to cut your crusade short. Putting an end to their lives will often be required to continue your advance. The environment will also provide obstacles for you and your partner to get past, so you'll need to investigate your surroundings to see how to proceed.

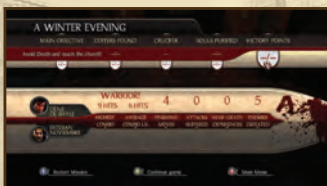
An on-screen objective will help steer your way through a mission. Upon fulfilling one, a new one should pop up shortly. If you find yourself unsure how to carry out an objective, try searching the environment while in the Templar's Curse. You never know what new pathways your altered perception might open up for you...



Mission Results

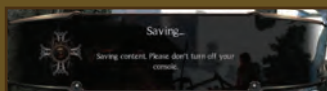
Upon clearing a mission, you'll be given a breakdown of completed objectives and Victory Points earned, as well as stats and a grade for your combat performance. Completed objectives tie directly into the Victory Points you receive, while stats and grades are just there to monitor your performance.

Before moving on to the next mission, you'll have the chance to spend your recently earned VP on enhancing skills and unlocking new combo attacks in the Upgrades Menu. Should you rather save your VP for later, you can back out of this menu immediately and proceed to the next mission without spending any points.



Saving Data

The Cursed Crusade automatically saves your progress. Do not shut down the console when the save icon is on the screen to avoid losing your progress.



Reading the Game Screen



1 Main Objective: This is your current main objective. It gives you an idea of how to progress the mission.

2 Secondary Objectives: This is a list of all secondary objectives for a mission. It tells you your progress for each.

3 Character Info:

- a. Curse Gauge (see p.16)
- b. Health Gauge (see p.13)
- c. Locked Health Slots (see p.13)
- d. Armor (see p.13)
- e. Ranged Ammo (see p.15)



4 Equipped Weapon: The large weapon icon and weapon name represent your currently equipped weapon. It can be as many as two, depending on type.

5 Current Weapons: The row of smaller weapon icons show all weapons you currently possess.

6 Contextual prompt: Button icons for contextual actions when next to certain objects or under special circumstances will display here.

7 Partner icon: The icon with a picture of your partner's face helps inform you where he is located.

Note: Character info is always present on screen, as are contextual prompts (when one is available). All other HUD elements will disappear from view after first appearing. Click the LS button in order to view them again.

Combat



Attacking

Combine these attacks to perform a variety of devastating combos!



Horizontal Attack:

Press the X button to perform attacks that can hit several enemies but are not very powerful.



Vertical Attack:

Press the Y button to perform a higher-damage attack that will only hit directly in front of you.



Guard Break:

Press the B button to deliver a powerful strike that will stun your opponent temporarily. This attack works against parrying opponents but is slow and does no damage.

Defending

Keep a close eye on your opponents to defend against their attack with the right technique!



Parry:

Hold RT to block all incoming attacks. Your armor and health won't take damage, but your equipped weapons will.



Deflection Counter:

When an adversary is about to hit you, he is briefly surrounded with a blue glow. Press RT with the right timing to deflect his attack and gain the advantage.



Guard Break Dodge:

Enemies attempting to break your guard are briefly surrounded by an orange glow. Press the B button with the proper timing to avoid being stunned. If you are stunned, you are given the chance to press a button with the proper timing in order to recover immediately.

Armor & Health

You and your adversaries are equipped with armor that mitigates the damage of an opponent's strikes. This armor is divided into three sections: head, torso, and legs. Attacks can hit high, mid, or low, which corresponds to each of the three armor sections, respectively. Each section of armor has its own durability and can eventually break. Armor is only repaired between missions.



Icons for each of your three pieces of armor appear alongside your health gauge. As a piece of armor loses durability, its icon will turn from blue to black. Once the icon for a section of armor is completely black, the armor is destroyed.

When absorbing an attack on an area that is no longer protected by armor, your Health Gauge will deplete. After a combat sequence finishes or after being revived, your Health Gauge will refill to the top of its current tier. The Health Gauge is initially made up of two tiers but can be upgraded to include a third and fourth tier. These tiers are made up of four slots each that are unlocked via upgrading your Constitution.

Crossing Swords

If two attacks of the same type collide with each other at the same time, you will enter a Crossed Swords sequence. To overpower your opponent, repeatedly tap the button shown on the screen and then press the proper button with the right timing to seal your victory. Some more powerful enemies might end a Crossed Swords sequence early.



Combo Attacks

Attacks can be strung together to perform combo attacks, according to specific button commands. These attacks are all unique to each weapon technique. In order to perform a particular combo attack, its hits must first be unlocked in the Techniques Menu (see p.20). Combo attacks allow you to continuously strike an enemy without him blocking or countering in between. The fourth, fifth, and sixth hits of a combo attack do increased damage. The final hit of a longer, fully unlocked combo attack will stun the opponent.

The Combo Counter

The Combo Counter counts the number of hits dealt to your enemies within combat sequences. Every five hits, your Combo Counter rank increases. If you go too long without hitting any opponents, the Combo Counter will decrease to the closest increment of five. If you are hit by an opponent, the Combo Counter resets.



Weapons

Various weapon types can be picked up from fallen foes by pressing the A button while near them. Some must be wielded with two hands (2H), while others with only one (1H).

2H weapons have higher overall damage than their 1H counterparts. When wielding two 1H weapons, each one only does half damage, but some attacks will strike with both weapons at once.



Mace (1H):
Deals more damage to armor than health



Shield (1H):
Increases armor value and prevents degradation of equipped weapon



Sword (1H or 2H):
Deals more damage to health than armor



Crossbow/Bow:
Ranged weapons for taking out enemies at a distance



Axe (1H or 2H):
Well balanced and does fair damage to armor and health



Spear (2H):
Very low damage to armor, but lethal damage to health

-Weapon Durability-

Weapons cannot last forever and will deteriorate with each strike. Check the state of a weapon by pressing the LS button; the more red/less white a weapon icon is, the closer it is to breaking. A broken weapon can still be wielded but will do significantly less damage at less range, while also losing the ability to perform Deflection Counters and Finishing moves. Ranged weapons cannot lose durability, but they can run out of ammunition.



-Managing Weapons-

You can equip as many as the following weapons at any time: two one-handed weapons, one two-handed weapon, one shield, and one ranged weapon. When picking up a new 1H weapon, if you already have two, you can select which one to replace. While standing near the new weapon, hold the A button and press left or right on the D-pad to choose which to replace.

The D-pad is used to select what weapon to equip: left for 2H weapon, up for a single 1H weapon, right to dual-wield 1H weapons/shield, and down for your ranged weapon. Press the left or right on the D-pad while holding up to select a specific 1H weapon; a similar method is used for selecting different weapon and shield combinations. A spear is unique in that it can be dual-wielded with only a shield.

Ranged weapons have a limited amount of ammunition, displayed on near the Health Gauge. Pick up more ammunition from dropped ranged weapons or ammunition boxes. You can carry a maximum of 15 arrows.

Finishing Moves

When an enemy's armor is eliminated and his health is less than half, he is open to a Finishing Move.

These fatal strikes are unique to each technique and will immediately kill an opponent. They can be done cooperatively with your partner, from a Deflection Counter, or as a basic attack. Additional Finishing Moves can be earned by investing Victory Points in the Techniques Menu (see p.20).



Battlefield Objects

The battlefield is also filled with objects and everyday items that can be used to stun or inflict lethal damage. Press the A button when near one of these objects and an enemy to use it against him.



Templar's Curse



The Templar's Curse, although traced back through the bloodline of this holy order, is not exclusive to the Knights Templar. All those stricken with it are capable of bringing great torment to the living, invoking Hell on Earth. The price of this power is the eternal condemnation of their souls.

The Curse Gauge

To enter the templar's curse, press LB. In this state, your character is both stronger and faster. However, the Curse Gauge will begin to deplete, and should it empty entirely, it will begin to consume your health. Using curse powers will deplete it even quicker. Press LB again to exit the curse before it consumes you!



The gauge is divided into three tiers:

Tier 1:

This tier will always fill back up automatically once you exit the curse.

Tier 2:

Fill this tier by dealing and taking damage.

Tier 3:

If this tier is filled, you will automatically enter the curse and will be unable to return from it until this tier is depleted.

Curse Powers

As the story progresses, your characters will gain access to additional powers that can be used only while in the curse. You can execute these moves by holding LT and pressing the associated power's button (A, B, X, or Y). Doing so while not in the curse will instantly enter it.



Purifying Fire (A):

Burn a single enemy nearby or at a distance.



Invigorating Aura (Y):

Unite with your partner (when immediately nearby him) to replenish both characters' health.



Roaring Flames (X):

Burn an enemy from a greater distance and with more precision but for less damage.



Fire Maelstrom (B):

Burn all enemies around you inflicting minimal damage to each.

Death & Game Over

The incarnation known as Death is a constant foe of a cursed soul. When your Health Gauge is depleted, you fall to the ground and will automatically enter the curse, where Death will come forth to stalk his prey. In this state, you will have access to the Purifying Fire (gained at the end of Chapter 1) which can be used to delay his approach until your partner can help you up. If Death makes it to your position, the game ends.



Esteban



In a Solo game, Esteban is a faithful friend you can count on in a variety of situations. Press RB when operating devices to call Esteban over to help.



Partner-Specific Controls

Grab:

Some enemies are susceptible to a grab once stunned, and sometimes only after at low health. Press RB+A next to an applicable enemy to grab ahold of him. Once grabbed, repeatedly tap the A button to keep him in your clutches. This will be the cue for your partner to come finish off the adversary! If your partner grabs an enemy, simply move next to him and press X or Y to finish them off yourself!



Siege Machines and Other Objects:

Both players will be required to cooperate to use siege machines such as battering rams or other devices such as cranks. To call Esteban, press RB. Follow the on-screen prompts to rapidly tap the button or press the button with the proper timing. Any time there is a gameplay element that requires both players, pressing RB will call Esteban to your position. Note that in a multiplayer game, this button will serve simply as an alert to the other player.



Important!

Esteban can be wounded and caught by Death, just like Denz. An on-screen indication will warn you if Esteban has fallen—make sure to hold the A button until he's completely revived. If you fail to save him before Death can take his soul, the game will end!

The Upgrade Menu



Press BACK to access the Upgrades Menu during gameplay. This will allow you to use Victory Points to upgrade various elements of your character's skills or to obtain new combo attacks and Finishing Moves. Upon completing a mission, you will automatically be brought to the Upgrades Menu before proceeding to the next mission.

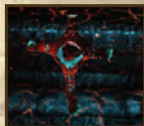
Victory Points

Victory Points (VP) are obtained by completing various objectives in a mission, some necessary to the mission, some optional. Here are the optional ways to obtain them:



Find all the coffers!

Find all the hidden coffers in a level to obtain 1 Victory Point!



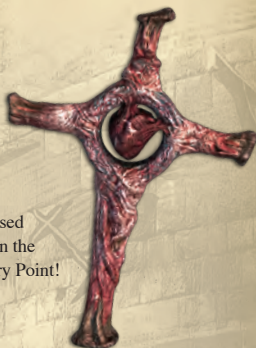
Find the Blood Crucifix!

Infernal Blood Crucifixes lie hidden in the cursed world, but the sound they make can be heard in the normal world. Destroy them to obtain 1 Victory Point!



Free the Souls!

Free the wandering souls lurking in the cursed world of a mission to obtain 1 Victory Point!



There are two types of VP: Skill VP and Technique VP. When obtaining VP from a mission, the first one you earn goes toward Skill VP, while the remaining ones are used as Technique VP. Whenever you invest VP into skills or combo attacks, it will not be final until you exit the Upgrades Menu and confirm your changes.

Skills Menu

Both Denz and Esteban have a set of five skills that can be upgraded over the course of the game. Make sure you invest your VP in these skills as you progress, otherwise you might find the later missions to be more difficult than necessary.



Strength:

Enhance your strength to deal more damage and inflict stronger guard breaks.



Templar's Curse:

Increase the duration of time you can spend in the curse.



Weapon Mastery:

Upgrade the efficiency of your Deflection Counter and Crossed Swords techniques, as well as weapon durability.



Armor Mastery:

Gain the ability to wear more armor for greater defense.



Constitution:

Increase the maximum size of your Health Gauge.

Techniques Menu

This menu handles all things unique to each of your weapon techniques. Use LT and RT to scroll through the various techniques you have discovered. Each technique will display a list of unlocked combo attack hits, unlocked Finishing Moves, and a percentage that tracks overall progress of upgrading for that technique.

Combo Attacks

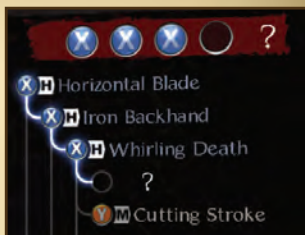
Combo attacks are broken down and listed by their individual hits. Each hit lists the button input, area of damage, and the hit name. The lines connecting the button icons represent which hits string into each other to form combo attacks; the farther to the right a button icon is, the later in the combo attack the hit occurs.

The area of damage is represented by an “H” for high, “M” for middle, and “L” for low. These correspond to the different section of armor that can be targeted.

When you highlight a certain combo hit, the entire combo attack up until that hit will be demonstrated by your character to the side of the menu.



Locked combo hits show an empty circle with a question mark next to it. In order to unlock these, you must invest 1 VP. You can only learn a new hit if you have unlocked the hit that directly preceded it.



Finishing Moves

A progress bar moves across the top of a Technique menu, showing how many Finishing Moves have been unlocked for that technique. There are seven Finishing Moves for each technique. Like combo attack hits, Finishing Moves also feature an “H,” “L,” or “M” to signify what body part they target. There are three different types, each signified by an icon in the Techniques Menu:



Direct: Performed as a normal combat attack.



Counter: Performed directly from the Deflection Counter stance.

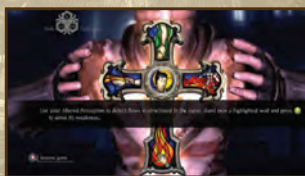


Cooperative: Performed after your partner grabs an enemy.

Finishing Moves are automatically and gradually unlocked as you invest VP into technique combo hits; you don't unlock each Finishing Move specifically. The first three Finishing Moves are immediately available for a technique; subsequent ones, which are grayed out at first, will be unlocked when the overall progress bar for upgrading that technique extends past their location beneath the bar.

Curse Menu

The Curse Menu displays the curse powers you have obtained over the course of the game and the command to execute them. Check here for a reminder of your curse powers; there is nothing to actually upgrade in this menu.



! **AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels de la console Xbox 360^{MD} et des accessoires pour des informations importantes de santé et de sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous à www.xbox.com/support.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

THE CURSED CRUSADE™

Introduction ...	24
Connectez-vous à Xbox LIVE ...	25
Personnages ...	26
Commencer une partie ...	28
Contrôles ...	30
Structure de jeu ...	31
Informations sur l'écran de jeu ...	33
Combat ...	34
La malédiction des templiers ...	38
Esteban ...	40
Le menu des améliorations ...	41
Générique ...	44
Soutien du produit ...	49

Introduction

La fin du XII^{ème} siècle est imminente.

Six ans après la Troisième Croisade menée par Richard Cœur de Lion, le Pape Innocent III lance un nouvel appel afin de reconquérir la Terre Sainte.

Alors que les Hauts Barons mobilisent leurs forces pour cette nouvelle expédition, Denz de Bayle, un jeune Templier spolié de son héritage par l'avarice de son oncle, s'élance avec bravoure dans la nouvelle croisade...



Xbox LIVE

Xbox LIVE^{MD} est votre connexion vers plus de jeux, plus de divertissement et plus d'amusement. Visitez le site www.xbox.com/live pour en savoir plus.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

Denz de Bayle

Alors qu'il n'était qu'un enfant quand son père parti pour Jérusalem, Denz leva l'épée et commença à s'entraîner comme un templier. La Quatrième Croisade est maintenant le seul espoir qui lui reste de retrouver son père en Terre Sainte, et ainsi revenir avec lui afin de récupérer ses terres et son château dérobé par son oncle.

Esteban Noviembre

Voleur, roublard, fin escrimeur, Esteban trouve refuge en France alors qu'il cherche à fuir ses nombreux ennemis. Là, il décide de mettre ses talents de bretteur dans l'attente de lendemains meilleurs. C'est à cette occasion qu'il rencontre Denz de Bayle, scellant ainsi une amitié qui changera son destin.



Baudouin de Flandre

Comte de Flandre et de Hainaut, Baudouin de Flandre est un notable au passé guerrier. Déjà vainqueur de plusieurs conflits en France, Baudouin est réputé pour son impétuosité. Il prend la Croix le 23 février 1200 et est nommé, avec d'autres, à la tête de la Quatrième Croisade.

Boniface de Montferrat

Boniface de Montferrat, remarqué pendant les guerres entre les communes d'Italie, est pressenti pour diriger la Quatrième Croisade lorsque Thibault III de Champagne meurt subitement. Il prend officiellement la tête de la croisade en septembre 1201. Mais qui peut se targuer de connaître ses réelles intentions...



Commencer une partie



Appuyez sur la touche START ou sur la touche A pour accéder au menu principal depuis l'écran titre. Utilisez les touches de la croix directionnelle pour sélectionner une option et appuyez sur la touche A pour la valider. Appuyez sur la touche B ou sélectionnez « Retour » dans un menu pour revenir à l'écran précédent.

Menu Principal

Continuer une partie :

Continuez la campagne depuis une partie sauvegardée.

Nouvelle partie :

Commencer la campagne du début. Choisir cette option effacera les sauvegardes existantes.

Options :

Réglez les paramètres du jeu, les paramètres sonores, ou visualisez les crédits. Les options peuvent aussi être ajustées depuis une partie en cours.



Choix du mode

Ce menu apparaît après avoir sélectionné « Continuer une partie » ou « Nouvelle partie ».

Solo :

Jouez la campagne avec une IA contrôlant Esteban.

Coopératif :

Jouez la campagne avec un ami contrôlant Esteban en écran partagé.

Partie en ligne :

Jouez la campagne avec un autre joueur contrôlant Esteban via le Xbox LIVE®.



Partie en ligne

Ce menu apparaît après avoir sélectionné de jouer une partie en ligne.

Partie rapide :

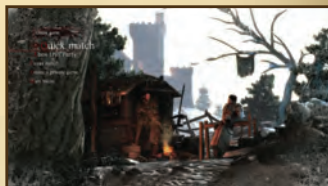
Recherche une partie en ligne créée par un autre joueur.

Créer une partie publique :

Crée une partie en ligne qu'un autre joueur peut rejoindre.

Créer une partie privée :

Crée une partie que seul un ami ou un joueur invité peut rejoindre.



Options

Ce sont les sous-menus des options et leurs paramètres que vous pouvez ajuster. Tous les sous-menus contiennent une option "Valider", qui doit être sélectionnée pour confirmer vos changements.

Audio :

Ajustez le volume des effets sonores, de la musique, et des voix des personnages.

Jeu :

Ajustez les options suivantes.



Mode de partage de l'écran :

Choisissez entre partager l'écran horizontalement ou verticalement.

Caméra fixe :

Validez cette option si vous souhaitez garder la caméra fixe là où vous l'avez positionnée. Elle ne reviendra pas automatiquement se positionner derrière le joueur.

Ciblage manuel :

Si vous validez cette option, vous ciblez un ennemi qu'une fois que vous l'aurez attaqué.

Sous-titres :

choisissez d'afficher les sous-titres ou non.

Equiper arme ramassée :

Validez cette option si vous souhaitez que votre personnage s'équipe automatiquement de l'arme qu'il vient de ramasser.

Contrôles :

Choisissez d'inverser ou non les axes verticaux et horizontaux et réglez la vitesse de déplacement de la caméra.

Crédits :

Visualisez les crédits du jeu. Les crédits peuvent être passés en appuyant sur B.

Contrôles



Commandes	Dans les Menus	En cours de jeu
Joystick Gauche	--	Déplacer le personnage
Joystick Droit	--	Ajuster la caméra / Cibler avec l'arme de jet
Touche A	Valider	Action Contextuelle / Feu Purificateur**
Touche B	Annuler / Retour Passer les cinématiques	Brise-garde / Esquiver le Brise-garde Déferlante de Feu**
Touche X	--	Attaque Horizontale / Flammes Hurlantes**
Touche Y	Afficher le Menu des Pouvoirs*	Attaque Verticale / Aura Revigorante**
Touche LB	Afficher l'écran des Caractéristiques*	Entrer / Sortir de la Malédiction des Templiers
Touche RB	Afficher l'écran des Tech- niques*	Donner des ordres à son partenaires (à côté de certains objets)
Touche LT	Faire défiler les Techniques / Caractéristiques*	Zoomer avec les armes de jet / Préparer les pouvoirs de la Malédiction des Templiers
Touche RT	Faire défiler les Techniques / Caractéristiques*	Bloquer / Garde Appuyée Tirer à l'arme de jet
Touche Haut	Naviguer dans les menus	Equiper/Echanger l'arme à une main
Touche Bas	Naviguer dans les menus	Equiper l'arme de jet
Touche Gauche	Naviguer dans les menus	Equiper l'arme à deux mains
Touche Droit	Naviguer dans les menus	Equiper/Echanger les armes dans chaque main
Touche Joystick Gauche	--	Afficher les objectifs, l'état des armes et la direction du partenaire
Touche Joystick Droit	--	Centrer la caméra
START	--	Menu Pause
BACK	--	Menu des Améliorations

*Ces contrôles ne sont utilisés que dans le menu des améliorations. (voir p.41)

**Ces actions nécessitent que la touche LT soit maintenue appuyée. (voir p.39)

Structure du Jeu



The Cursed Crusade est découpé en cinq chapitres, disposant chacun de ses propres missions.

Sélection de la Mission

Utilisez les touches Gauche et Droite de la croix directionnelle pour sélectionner un chapitre, une mission et le niveau de difficulté dans lequel vous souhaitez jouer; utilisez les touches haut et bas de la croix directionnelle pour vous déplacer de l'une à l'autre. Vous pouvez toujours changer le niveau de difficulté d'une mission à l'autre.



Certaines missions disposent d'objectifs secondaires qui apparaissent sous forme d'icônes en dessous de la barre de sélection des missions. Les objectifs secondaires accomplis apparaissent en rouge sur ces icônes. Il peut être bénéfique de rejouer certaines missions et ainsi de compléter tous les objectifs secondaires pour gagner plus de Points de Victoire (Voir p.41) avant de continuer la campagne.



Cinématiques

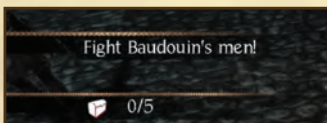
Les cinématiques apparaissent habituellement au début, à la fin et en cours de mission. Toutes les cinématiques peuvent être passées en appuyant sur la touche B. Appuyez ensuite sur la touche A pour confirmer. Si vous jouez une partie en coopératif, les deux joueurs devront confirmer.



Jouer une Mission

Une fois que vous débutez une mission, vous devrez affronter des vagues d'ennemis qui tenteront de stopper votre croisade. Mettre fin à leur vie sera souvent nécessaire pour continuer à avancer. Les environnements proposeront également des obstacles pour vous et votre partenaire. Vous aurez ainsi besoin d'explorer les alentours pour trouver un moyen de progresser.

Un objectif à l'écran vous aidera à poursuivre votre mission. Une fois un objectif accompli, un nouveau apparaîtra un bref instant. Si vous êtes perdus et que vous ne voyez pas par où progresser, n'hésitez pas à chercher dans les alentours en activant la Malédiction des Templiers. Vous n'imaginez pas les passages alternatifs que cette vision altérée permet de déceler...



Résultat de la Mission

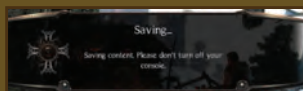
Une fois une mission terminée, vous obtiendrez un récapitulatif des objectifs atteints et des Points de Victoire gagnés, ainsi que des statistiques sur votre performance au combat. Accomplir les objectifs vous donne des Points de Victoire, alors que les statistiques sont justes affichées pour évaluer votre performance.



Avant de progresser jusqu'à la prochaine mission, vous aurez l'opportunité de dépenser les Points de Victoire gagnés en améliorant vos caractéristiques et en débloquant de nouveaux coups dans le menu des améliorations. Vous pouvez également conserver ces Points de Victoire pour plus tard, car vous pourrez toujours revenir à ce menu ultérieurement.

Sauvegarde des Données

The Cursed Crusade sauvegarde automatiquement votre progression. Ne pas éteindre la console pendant que le message de sauvegarde apparaît au risque de perdre votre progression.



Informations sur l'écran de jeu



1 Objectif principal : ceci est votre objectif principal. Il vous donne une idée sur le moyen de progresser dans la mission.

2 Objectifs secondaires : Ceci est la liste de tous les objectifs secondaires pour la mission. Elle vous indique votre progression dans chacun d'eux.

3 Information sur le personnage :

- a. Jauge de Malédiction (voir p.38)
- b. Jauge de Vie (voir p.35)
- c. Créneaux de vie supplémentaires (voir p.35)
- d. Niveau de l'armure (voir p.35)
- e. Munition de l'arme de jet (voir p.35)



4 Arme équipée : La vignette de l'arme supérieure est l'arme actuellement équipée. Il peut parfois apparaître deux armes en fonction de la technique.

5 Arsenal d'armes : Les vignettes d'armes inférieures indiquent les armes disponibles dans votre arsenal.

6 Message contextuel : Une touche pour les actions contextuelles apparaît sous certaines conditions et à côté de certains objets.

7 Icône du partenaire : Une vignette avec l'image du visage de votre partenaire vous aide à le localiser.

***Note:** Les informations du personnage sont toujours visibles à l'écran, ainsi que les actions contextuelles (lorsqu'elles sont disponibles). Toutes les autres éléments de l'ATH disparaissent après un instant. Appuyez sur la touche LS pour les réafficher de nouveau à l'écran.*

Combat



Attaque

Combinez ces attaques pour réaliser des combos dévastateurs !



Horizontal Attack:

Appuyez sur la touche X pour sortir une attaque qui peut toucher plusieurs ennemis mais qui n'est pas très puissante.



Attaque Verticale :

Appuyez sur la touche Y pour sortir une attaque plus puissante qui ne touchera que l'ennemi qui vous fait face.



Brise-Garde :

Appuyez sur la touche B pour décrocher un coup puissant qui assommera votre ennemi temporairement. Cette attaque est très efficace contre les ennemis qui parent souvent mais elle est lente et ne fait que peu de dégât.

Défense



Parade :

Maintenez la touche RT appuyée pour parer les attaques de vos ennemis. Votre armure et votre vie ne prendront pas de dégâts mais votre arme équipée se détériorera.



Garde Appuyée :

Lorsqu'un adversaire s'apprête à vous attaquer, il est détourné d'un halo bleu un court instant. Appuyez sur la touche RT dans le bon tempo pour dévier son attaque et prendre l'avantage.



Esquive d'un Brise-Garde:

Les ennemis qui s'apprêteront à briser votre parade seront détournés d'un halo orange un court instant. Appuyez sur la touche B alors qu'ils brillent pour éviter leur attaque. Si vous êtes assommés, vous aurez l'occasion d'appuyer sur une touche dans le bon tempo afin de recouvrer vos esprits immédiatement.

Armure et Vie

Vous et vos adversaires disposez d'armures qui encaissent les dégâts des attaques subies. Cette armure est divisée en trois parties : tête, torse et jambes. Les attaques peuvent toucher en haut, au milieu ou en bas, ce qui correspond à chacune des parties respectives de l'armure. Chaque partie de l'armure a sa propre endurance et peut éventuellement casser. L'armure n'est réparée qu'entre deux missions.



Les icônes représentant vos trois parties d'armure apparaissent à côté de votre jauge de santé. Au fur et à mesure qu'une partie d'armure se détériore, l'icône passe du bleu au noir. Lorsque qu'une partie d'armure est complètement détruite, son icône devient noir et les pièces d'armures disparaissent de votre personnage.

Quand vous subissez des dégâts sur une partie du corps qui n'est plus protégée par une pièce d'armure, votre jauge de vie diminue. A la fin d'une séquence de combat, ou après avoir été relevé par votre partenaire, votre jauge de vie se remplit automatiquement de sa partie actuelle. Cette jauge de vie est initialement composée de deux parties mais peut être améliorée pour en comprendre une troisième et une quatrième. Ces deux parties supplémentaires sont composées de quatre créneaux chacune qui se débloquent en améliorant la caractéristique « Constitution ».

Croiser le fer

Si deux attaques s'entrechoquent au même moment, vous aurez à croiser le fer avec votre adversaire. Pour le repousser, appuyez rapidement de façon répétée sur la touche indiquée à l'écran puis appuyez sur la bonne touche dans le bon tempo pour sceller la victoire. Certains ennemis plus forts peuvent mettre fin à cette séquence très tôt.



Attaques Combo

Les attaques peuvent être enchaînées pour créer des attaques combo, en respectant un certain ordre. Ces attaques sont toutes uniques aux techniques d'armes. Afin de réussir des attaques combo, les coups qui les composent doivent être débloqués dans le menu des Techniques (voir p.42). Les attaques combo vous permettent de continuellement toucher un ennemi sans être paré ou contré. Les quatrième, cinquième et sixième coups font d'avantage de dégâts. Le dernier coup d'un long combo assommera votre adversaire.

Le Compteur de Combo

Le compteur de combo compte le nombre de coups portés lors d'une séquence de combat. Tous les cinq coups, votre rang augmente. Si vous restez trop longtemps sans toucher d'adversaires, le compteur de combo diminuera de cinq points. Si vous prenez un coup, le compteur de combo reviendra à zéro.



Armes

Différents types d'armes peuvent être ramassés des ennemis tombés au combat en appuyant sur la touche A à côté d'eux.



Hache :
Bien équilibrée faisant autant de dégâts à l'armure qu'à la santé



Masse d'arme :
Fait beaucoup plus de dégâts à l'armure qu'à la santé



Lance :
Peu efficace contre les armures mais radicale contre la santé



Bouclier :
Augmente la valeur de l'armure et permet d'encaisser beaucoup plus de coups.



Epée :
Fait plus de dégâts à la santé qu'à l'armure



Arbalète/Arc :
Armes de jet permettant de vaincre des ennemis éloignés

-Durabilité arme-

Les versions "à deux mains" de ces armes font d'avantage de dégâts mais ne permettent pas de se battre avec une autre arme ou un bouclier. Les armes ne résistent pas éternellement et se dégradent au fur et à mesure des coups portés ou reçus. Vous pouvez vérifier l'état de votre arme à n'importe quel moment en appuyant sur la touche LS; plus sa vignette apparait rouge, plus elle est proche de se briser.



-Gérer les armes de son arsenal-

Vous pouvez transporter l'arsenal d'armes suivant en permanence : deux armes à une main, une arme à deux main, un bouclier, et une arme de jet. Lorsque vous ramassez une nouvelle arme à une main, si vous en possédez déjà deux, vous pouvez choisir celle que vous souhaitez remplacer. En restant à côté de l'arme à récupérer, maintenez la touche A appuyée et appuyez sur les touche gauche ou droite pour choisir l'arme de votre arsenal que vous souhaitez remplacer.

La croix de direction permet de choisir l'arme à équiper pour combattre : la touche gauche pour équiper l'arme à deux mains, la touche haut pour équiper l'arme à une main, la touche droite pour équiper deux armes à une main simultanément et la touche bas pour l'arme de jet. Appuyez sur les touches gauche ou droite tout en maintenant la touche haut appuyée pour choisir précisément l'arme à une main souhaitée. La même technique permet de choisir différentes combinaisons d'armes. La lance est la seule arme à deux mains permettant d'équiper également le bouclier en même temps.

Mises à Mort

Lorsqu'un ennemi ne dispose plus de pièces d'armure pour le protéger et que sa vie est inférieure à 50%, vous pouvez le finir avec une mise à mort. Ces mises à mort sont uniques à chaque techniques de combat et tuent un ennemis sur le coup. Elles peuvent être réalisées en coopération avec votre partenaire, ou depuis une garde appuyée, ou encore à la façon d'une simple attaque. Des mises à mort supplémentaires peuvent être gagnées en dépensant des VP dans les coups et combos des techniques de combats. (voir p.42)



Objets sur le champs de bataille

Le champs de bataille est rempli d'objets qui peuvent être utilisés pour assommer ou infliger des dégâts mortels. Appuyez sur la touche A proche de l'un de ces objets et d'un ennemi pour l'utiliser contre lui.



La Malédiction des Templiers



La Malédiction des Templiers, héritée de la lignée de ce saint ordre, n'est pas l'exclusivité des chevaliers du temple. Tous ceux qui sont touchés par cette malédiction sont capables d'apporter de grands tourments en invoquant l'enfer sur Terre. Le prix de ce pouvoir est la damnation éternelle.

La Jauge de Malédiction

Pour invoquer la Malédiction, appuyez sur la touche LB. Dans ce mode, votre personnage est à la fois plus fort et plus rapide. Cependant, la jauge de Malédiction commence à diminuer, et une fois complètement vide, elle commencera à consommer votre jauge de vie. Utiliser les pouvoirs de la Malédiction la diminuera encore plus vite. Appuyez sur la touche LB de nouveau pour sortir de ce mode avant qu'elle ne vous consume !



La jauge est divisée en trois parties :

Partie 1 :

Cette partie se remplira automatiquement une fois vidée, même partiellement.

Partie 2 :

Remplissez cette partie en infligeant des dommages à vos ennemis.

Partie 3 :

Si cette partie est pleine, la Malédiction s'activera automatiquement, et vous ne pourrez revenir tant qu'elle ne se sera vidée.

Les Pouvoirs de la Malédiction

Au fur et à mesure que l'histoire progresse, vos personnages vont découvrir de nouveaux pouvoirs qui ne peuvent être utilisés qu'une fois la Malédiction activée. Vous pouvez exécuter ces mouvements en maintenant appuyé la touche L2 et en appuyant sur la touche associée aux pouvoirs (A, B, X, or Y). Réaliser cette action hors de la malédiction l'activera automatiquement.



Feu Purificateur (A):

Brûle un ennemi proche ou éloigné.



Aura Revigorante (Y):

Joignez-vous à votre partenaire (proche de lui) pour vous rendre de la vie mutuellement.



Flammes Hurlantes (X):

Brûlez un ennemi très éloigné mais en lui faisant moins de dégâts.



Déferlante de Feu (B):

Brûlez tous les ennemis autour de vous mais en leur infligeant des dégâts minimes.

La Mort & Fin de Partie

L'incarnation de la Mort est un ennemi permanent d'une âme damnée. Quand votre jauge de vie est vide, vous tombez au sol et la Malédiction s'active automatiquement. La Mort vient alors chercher sa proie. Une fois au sol, vous pouvez utiliser le pouvoir du Feu Purificateur (reçu à la fin du premier chapitre) pour la repousser le temps que votre partenaire vienne vous relever. Si la Mort vous atteint, la partie est finie.



Esteban

Lors d'une partie Solo, Esteban est un ami fidèle sur lequel vous pouvez compter quelle que soit la situation.

Actions spécifiques du Partenaire

Attraper :

Certains ennemis sont susceptibles d'être attrapés une fois assommés, et après avoir perdu une partie de leur vie. Appuyez sur les touches RB+A à côté d'un ennemi pour le saisir. Une fois saisi, appuyez de façon répétée sur la touche A pour le garder sous vos griffes. Ce sera le signal pour votre partenaire de venir finir l'adversaire ! Si votre partenaire saisi un ennemi, rapprochez-vous simplement et appuyez sur la touche X ou Y pour le finir !



Machines de Siège et autres objets :

Les deux joueurs seront requis pour coopérer alors qu'il faudra utiliser le bélier et d'autres objets tel que les manivelles. Pour appeler Esteban, appuyez sur la touche RB. Appuyez de façon répétée ou au bon moment sur la touche indiquée à l'écran. A chaque fois qu'il y a un élément du jeu qui requière l'action des deux personnages, appuyer sur RB ordonne à Esteban de se rapprocher. Notez qu'en mode coopératif, cette touche sert simplement à alerter l'autre joueur.



Important !

Esteban peut être blessé et capturé par la Mort, tout comme Denz. Une indication à l'écran vous préviendra si Esteban est à terre. Pour le relever, appuyez de façon continue sur la touche A jusqu'à ce qu'il soit complètement relevé. Si vous échouez à le relever avant que la Mort ne l'attrape, la partie s'arrête !

Le Menu des Améliorations



Appuyez sur BACK pour accéder au menu des améliorations en cours de jeu. Ceci vous permettra d'utiliser les Points de Victoire pour améliorer les caractéristiques de votre personnage ou d'apprendre de nouveaux coups, combos et mises à mort. Une fois une mission accomplie, le menu des améliorations apparaîtra automatiquement avant de procéder à la mission suivante.

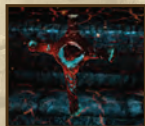
Points de Victoire

Les Points de Victoire (VP) sont obtenus en accomplissant les différents objectifs d'une mission, certains nécessaires, d'autres facultatifs. Voilà le moyen de les obtenir :



Dénicher tous les coffres !

Trouver tous les coffres cachés dans le niveau pour gagner 1 point de victoire supplémentaire !



Purifier le Crucifix de Sang !

Des crucifix sanglants se cachent dans le monde de la Malédiction, mais le son qu'ils émettent les rend décelable dans le monde normal. Détruisez-les pour gagner 1 point de victoire supplémentaire !



Libérez les âmes !

Libérez les âmes errantes tapies dans le monde maudit pour gagner 1 point de victoire supplémentaire !



Il y a deux types de Points de Victoire : les VP de Caractéristiques et les VP de Techniques. Lorsque vous gagnez des VP à la fin d'une mission, le premier est toujours considéré comme un VP de Caractéristiques, alors que les autres sont utilisés comme des VP de Techniques. Lorsque vous dépensez vos VP en caractéristiques ou en combos, ce ne sera définitif tant que vous n'aurez confirmé en quittant le menu des améliorations.

Skills Menu

Aussi bien Denz qu'Esteban disposent de cinq caractéristiques qui peuvent être améliorées tout au long du jeu. Prenez garde à bien investir vos VP, sinon les missions risquent de paraître bien plus difficiles que prévu.



Force :

Améliorez votre force pour faire plus de dégâts et de plus forts brises-garde.



Maitrise de la Malédiction :

Augmente le temps que vous pouvez rester dans la Malédiction.



Maitrise des Armes :

Vous rend plus performant lors des gardes appuyées et lorsque vous croisez le fer. Vous permet également de moins abimer vos armes lorsque vous attaquez ou parez.



Maitrise de l'Armure:

Votre armure dispose de plus de pièces et du coup, vous protégez d'avantage.



Constitution :

Augmente la taille maximum de votre jauge de vie.

Menu des Techniques

Ce menu permet d'accéder à toutes les actions uniques de vos techniques d'armes.

Utilisez les touches LT et RT pour faire défiler les différentes techniques que vous avez découvertes.

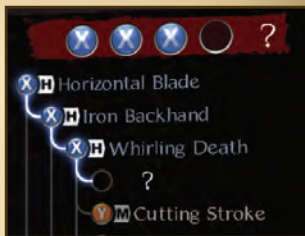
Chaque technique affiche une liste d'attaques combo débloquées, de mises à mort disponibles et un pourcentage qui indique le niveau de progression de maîtrise de la technique.

Attaques Combo

Les attaques combo sont indiquées par les coups qui les composent. A chaque coup correspond une touche, une zone d'impacte et un nom. Les lignes qui connectent les coups entre eux représentent le chemin à suivre pour réaliser une attaque combo. Plus un coup apparaît loin sur la droite, plus le coup sortira tardivement lors de l'attaque combo. La zone d'impacte est représentée par un "H" pour haut, un "M" pour milieu et un "L" pour bas. Ceci correspond aux trois parties d'armure qui peuvent être détruites. Lorsque vous sélectionnez un coup, l'ensemble de l'attaque combo est réalisée par votre personnage sur le côté gauche du menu.



Les coups non découverts apparaissent dans un cercle suivi d'un point d'interrogation. Pour débloquer l'un de ces coups, vous devez dépenser 1 VP. Vous ne pouvez apprendre un nouveau coup que si vous connaissez le coup qui le précède.



Mises à Mort

Une barre de progression apparaît dans la partie supérieure de l'écran des techniques de combats, montrant le nombre de mises à mort que vous maîtrisez pour cette technique. Il y a sept mises à mort pour chaque technique. Comme pour les coups, les mises à mort disposent d'un "H", "M", ou d'un "L" qui indique quelle partie du corps elles visent. Il y a trois différents types de mises à mort indiquées par un symbole :



Directe : réalisée comme une attaque classique.



Contre : réalisée directement après une garde appuyée.

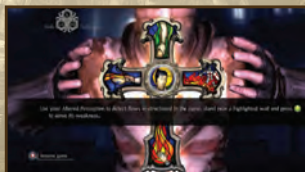


Coopérative : réalisée alors que votre partenaire a saisi un adversaire.

Les mises à mort sont automatiquement et progressivement débloquées au fur et à mesure que vous dépensez des VP dans les coups d'une technique de combat. Vous ne débloquent pas les mises à mort spécifiquement. Les trois premières mises à mort sont immédiatement disponibles pour chaque technique; les suivantes, grisées dans un premier temps, seront débloquées lorsque la barre de progression s'étendra au-delà de leur emplacement.

Menu de la Malédiction

Le menu de la Malédiction affiche les pouvoirs que vous obtenez tout au long du jeu et les commandes à effectuer pour les exécuter. Vérifiez ici vos pouvoirs disponibles; il n'y a rien à améliorer dans ce menu.



Credits / Générique

Kylotonn Entertainment

Studio Manager / Directeur du Studio

Roman Vincent

Creative & Art Director / Directeur Créatif

Yann Tambellini

Production Manager / Chargée de Production

Isabelle Penven

Administrative Team / Equipe Administrative

Didier Masseret (CFO)

Valérie Delacour

Business Development / Développement des Affaires

Olivier Grassianno

(Play Connection)

Technical Director / Directeur Technique

Benoit Jacquier

Lead Artist / Graphiste Principal

Amaury Beyris

Lead Gameplay Programmer / Programmeurs Gameplay Principaux

Colin Giraud

Hardouin Pouzet

Gameplay Programmers / Programmeurs Gameplay

Thomas Balouet

Basile O'Sullivan

Thibault Siamer

Engine Programmers / Programmeurs Moteur

Eric Cannet

Jérôme Charles

Anthony Delbroc

Benoit Jacquier

Alexandre Lautié

Florian Pernot

Additional Programmers / Programmeurs Additionnels

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 / Programmeurs Effets Spéciaux

Persistent Studio / Maxime Dumas

Julien Bilalte

Script & Storyline / Histoire & Scripts

Edouard Imbert

Yann Tambellini

Game & Level Designers / Concepteurs du Jeu et des Niveaux

Adhem Belkhadra

Christophe Do

Edouard Imbert

Julien Koch

Yoann Mroz

Robin Theurer

Souhail Zribi

Character Artist / Illustrateur Personnages

Romain Sureau

Environment Artists / Illustrateurs Décors

Maxence Bürgel

Cyril Jedor

Florian Laizet

Valéry Nettavongs

UI Artist / Graphiste Interface

Pascal Pouvereau

Lead Environment Artist / Graphiste Décor Principal

Mathias Grégoire

2D/3D Artists / Graphistes 2D/3D

Arnaud Darche

Pierre-Dante Delboulle

Say Hang

Adrien Lacroix

Grégoire Lherm

Emmanuel Maniez

Julien Reliat

Dani Santos

Alexandre Schott

Charles Thomas

Additional Artists / Graphistes Additionnels

Romain Boncens
Jonathan Lefebvre
Hugo Sena
Mathieu Gueguen
Thibault Wendling

CG Artists / Graphistes CG

Dominique Boidin
Fabrice Garulli
Nicolas Payan

3D Lead Animator / Animateur Principal

Hugo Touzé

3D Animators / Animateurs 3D

Damien Anquetil
Yann Courtois
Nicolas Delgado
Eric Meyer

Sound Designers / Ingénieurs du Son

Nicolas Signat
Martin Bussy-Pâris

Music Composer / Compositeur des Musiques

Markus Schmidt

Lead QA / QA Principal

Nicolas Delgado

Additional QA / QA Additionnels

Yann Bijou

**Motion Capture & Animation by Atopos /
Capture de Mouvements & Animation par
Atopos****Supervisors / Superiseurs**

Stéphane Dalbera (Production)
Marie Delsol (MoCap)
Laurent Helmlinger (Animation)

Technical Directors / Directeurs Techniques

Richard Le Bihan (Animation)
Jeremy Meunier (MoCap)

Animators / Animateurs

Antonin Delbo
Xavier Jacolot
Pascal Rabil
Nicolas Roginski
Vincent Sevoz

Assistant / Assistante

Caroline Vaillant (Production)

Stunt & Acting / Cascadeurs & Comédiens

Alban Lenoir

Gregory Lofredo
Michael Troude

Props Master & Set Manager / Accessoiriste

Olivier Fermier

**Shooting Facilities /
Studios d'enregistrement**

SolidAnim, CineDesk Studio
U-Men Stunt Production Studio

Special Thanks / Remerciements

El Mostafa Laassel
(Biometrics France)
Olivier Schneider
(U-Men Stunt Production)

Additional Art / Graphismes Additionnels

Studio Elven / Elinore Yuan
Digital Shock Inc. / Thanhda Tie

Special Thanks / Remerciements

Vincent Berlioz
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 Île de France

ATLUS**Executive Producer / Producteur Exécutif**

Shinichi Suzuki

General Manager / Directeur Général

Mitsuhiro Tanaka

**Director of Production /
Directeur de la Production**

Bill Alexander

**Project Coordinator / Coordinateur du
Projet**

Scott Strichart

**North American Localization /
Traduction pour l'Amérique du Nord**

Scott Strichart
Richard Rodrigues

QA Manager / Directeur du QA

Carl Chen

**Design Evaluation & QA Lead /
Evalueateur & QA Principal**
Richard Rodrigues

QA Testers / Testeurs QA
Charles "Dirty Weston" Chaikaew
Christopher Davis
Robert L. Gasio III
Ryan Graff
Robert Macalino
Jonathan Reinhold
Joshua W. Richardson

**VP of Sales & Marketing /
Vice-président ventes et marketing**
Tim Pivnicny

**Sales & PR Manager /
Ventes & Directeur des Relations Presse**
Aram Jabbari

Marketing Manager / Directeur du Marketing
Robyn Mukai

Creative Designers / Concepteurs Créatifs
Michiko Shiikuma
Jeremy Cail

Web Designer / Réalisateur Web
Amanda M. Dalgleish

Media Producer / Producteur des Médias
John Tubera

**Sales Administration Manager /
Directeur Administratif des Ventes**
Sally Ortiz

**Sales Administrator /
Administrateur des Ventes**
Monica Lee

**Voice Recording (English) /
Enregistrement des Voix (Anglais)**
PCB Productions:
Los Angeles, CA

Talent Direction / Direction des Acteurs
Valerie Arem

**Post Production Sound Supervisor /
Superviseur de la Post Production Sonore**
Keith Arem

**VO Engineering & Editorial /
Ingénieurs & Editeurs VO**
Aaron Gallant
Matt Lemberger

Austin Krier
Matt Gray

**Production Coordinator /
Coordinateur de la Production**
Jonathan Neely

Web Design / Réalisateur Web
Evil Twin Brother – Dallas, TX

Art Director / Directeur Artistique
Nathan Bailey

Designers / Concepteurs
Brian Rouleau
Jessica Schoolman
Brian Wing

**Voice Recording (French) /
Enregistrement des Voix (Français)**
Dune Sound

**French Voice Talent /
Acteurs (Voix Françaises)**

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 Magnes
Pierre-Alain de Garrigues
David Kruger

Published by / Edité par
ATLUS



Atlus Customer Service Department/Technical Support Line

Please call (949) 788-0353 for help in operating our products or for general product questions. Representatives are available Monday - Friday, 9:00am to 5:30pm Pacific Time. You can also reach us at service@atlus.com.

Join the Atlus Faithful!

Atlus Faithful is a free membership service that will give you access to breaking news, special promotions, exclusive content and more. Visit www.atlus.com/faithful and create your login and password. You'll immediately start receiving membership benefits!

Go to www.atlus.com and follow us on:



Numéro Service consommateurs/Assistance technique Atlus

(949) 788-0353 Appelez ce numéro pour obtenir de l'aide au sujet de nos produits ou pour nous poser des questions. Nos agents sont disponibles du lundi au vendredi, de 9h à 17h30, heure du Pacifique. Vous pouvez également nous joindre à l'adresse courriel service@atlus.com.

Joignez-vous à Atlus Faithful!

Atlus Faithful est un service gratuit qui vous donnera accès aux actualités les plus récentes, aux promotions spéciales, à du contenu exclusif et plus encore. Rendez-vous à l'adresse www.atlus.com/faithful et créez votre code d'utilisateur et votre mot de passe. Vous profiterez instantanément des avantages offerts aux membres!

Rendez-vous à l'adresse www.atlus.com
et suivez-nous sur:





Part No. TCC-XB3-BK
thecursedcrusade.com

©2011 Kylotonn S.A.R.L. Licensed to and Published in North America by ATLUS. Portions of this software use RakNet, copyright Jenkins Software-LLC. Portions of this software utilize SpeedTree® technology (©2011 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. FMOD Sound System, copyright © Firelight Technologies Pty. Ltd., 1994-2011. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques commerciales du groupe de sociétés Microsoft et sont utilisées sous licence de Microsoft.