

⚠ AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

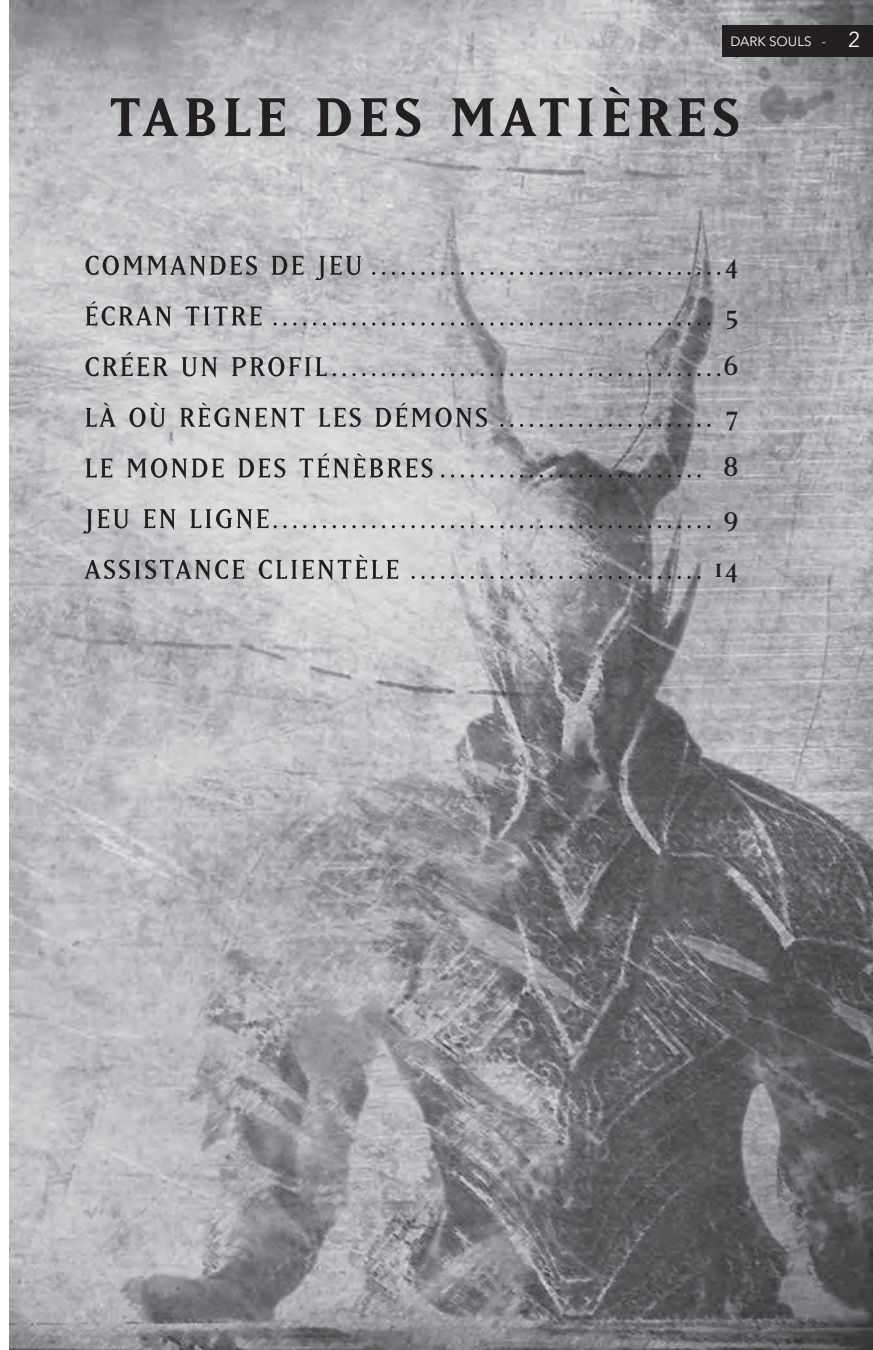
Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

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

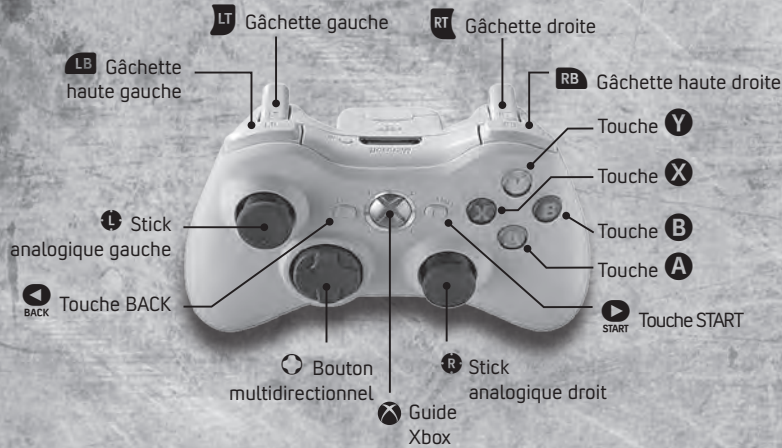
TABLE DES MATIÈRES

COMMANDES DE JEU	4
ÉCRAN TITRE	5
CRÉER UN PROFIL.....	6
LÀ OÙ RÉGNENT LES DÉMONS	7
LE MONDE DES TÉNÈBRES	8
JEU EN LIGNE.....	9
ASSISTANCE CLIENTÈLE	14



COMMANDES DE JEU

MANETTE XBOX 360



MENU DES COMMANDES

- Mettre en surbrillance un élément du menu..... L
- Sélectionner un élément en surbrillance..... A
- Annuler/Revenir au menu précédent..... B

COMMANDES DE JEU

- Se déplacer..... L
- Contrôle de la caméra..... R
- Courir..... L + B (maintenir)
- Attaquer/Lancer un sort..... RB
- Attaque puissante..... RT
- Garde/Attaquer avec deux armes/Lancer un sort... LB
- Parer/Attaquer avec deux armes LT
- Verrouiller/déverrouiller la cible Appuyer sur R
- Reculer B
- Roulade L + B (appuyer)
- Interaction..... A
- Changer d'équipement..... D
- Utiliser un objet..... X
- Changer la position de l'arme Y
- Ouvrir le menu principal START
- Naviguer dans les options du menu D left / right

ÉCRAN TITRE

Vous pouvez commencer une nouvelle partie ou en charger une.

NOUVEAU

Permet de commencer une nouvelle partie. Après avoir sélectionné cette option, vous pouvez régler le niveau de luminosité et les paramètres de la partie.

CHARGER

Permet de charger une partie préalablement sauvegardée. Vous pouvez également régler le volume, activer/désactiver la musique et afficher les crédits.

REMARQUE : pour pouvoir jouer à Dark Souls Prepare to Die™, vous devez créer une sauvegarde. Lorsque vous commencez

une partie pour la première fois, une sauvegarde est créée automatiquement. N'éteignez pas votre console Xbox 360® pendant la création de la sauvegarde.

CRÉER UN PROFIL

Pour commencer votre quête dans Dark Souls, vous devez créer un personnage sur mesure. Une fenêtre sur le côté gauche de l'écran vous permet de suivre l'évolution des statistiques du personnage pendant sa personnalisation. Son équipement apparaît au centre de l'écran. Lorsque vous avez terminé la création du personnage, sélectionnez ACCEPTER.

Nom du personnage : saisissez le nom du personnage.

Genre : sélectionnez le sexe du personnage.

Classe : choisissez la classe du personnage. Chaque classe possède ses propres attaques, son propre armement et ses attributs spécifiques. Vous avez le choix entre 10 classes.

Don : sélectionnez un don. Les dons sont des objets spéciaux que le personnage conservera durant toute la partie.

Physique : détermine l'apparence physique du personnage.

Visage : choisissez les traits du visage de votre personnage. Chaque visage est typique de la population du monde de Dark Souls.

Cheveux : choisissez la coiffure de votre personnage.

Couleur des yeux & des cheveux : choisissez la couleur des cheveux et des yeux du personnage.

Apparence physique : sélectionnez PERSONNALISER pour affiner les caractéristiques physiques du personnage.

CLASSES

Il existe 10 classes différentes, chacune ayant ses propres statistiques et capacités. Au début de la partie, chaque classe dispose de sorts et d'équipement spécifiques. Mais le jeu propose également des objets qui ne sont pas destinés à une classe en particulier, c'est à vous de les découvrir dans le monde de Dark Souls. Au cours de la partie, vous devrez peut-être adapter vos attributs afin de pouvoir vous équiper d'une arme ou d'une armure spécifique.

Guerrier : le guerrier intrépide est un expert en armes possédant une force et une dextérité élevées.

Chevalier : le chevalier novice dispose de nombreux PV et d'une armure solide. Les chevaliers sont difficiles à renverser.

Aventurier : l'aventurier errant a une dextérité élevée et il manie le cimeterre.

Voleur : le voleur invouable a de grandes chances de porter des coups critiques et il possède un passe-partout.

Bandit : la force du bandit sauvage est élevée et il manie une grande hache de guerre.

Chasseur : le chasseur à l'arc peut combattre aussi bien à distance qu'en mêlée, mais il est vulnérable à la magie.

Sorcier : le sorcier de l'Académie draconique de Vinheim utilise des sorts d'âme.

Pyromancien : le pyromancien du Grand marais lance des sorts de feu et manie une hache légère.

Clerc : le clerc en pèlerinage porte une masse et lance des miracles de guérison.

Mendiant : l'énigme nue est uniquement armée d'un gourdin et d'un vieux bouclier de bois.

LÀ OÙ RÈGNENT LES DÉMONS

Le monde dans lequel vous avez été précipité est gouverné par les démons. L'écran de jeu est divisé en plusieurs parties qui vous seront utiles au cours de votre quête pour récupérer votre âme.



COMPTEUR D'HUMANITÉ

Cette flamme représente votre niveau d'Humanité. Plus celui-ci est élevé, plus la flamme est importante.

JAUGE DE PV

Votre niveau actuel de PV est affiché dans la partie supérieure gauche de l'écran. Lorsque vous subissez des dégâts, la jauge se vide, lorsqu'elle passe à zéro, vous mourez. Vous pouvez récupérer des PV en vous reposant près d'un Feu ou en utilisant des objets et des sorts spécifiques.






JAUGE D'ENDURANCE

Votre niveau d'endurance actuel est affiché sous la jauge de PV. L'endurance diminue à chaque fois que vous esquivez ou que vous effectuez une action. Une fois la jauge vide, vous ne pouvez plus effectuer d'action nécessitant de l'endurance, mais celle-ci se régénère automatiquement avec le temps.

ICÔNE DE STATUT

Une icône s'affiche lorsque vous êtes sous le coup d'un effet tel que le poison.

MENU PRINCIPAL

Appuyez sur la touche  pour afficher le menu principal. Utilisez les touches  et  ou  pour naviguer. Ce menu vous permet de voir votre inventaire, vérifier votre équipement, passer vos statistiques en revue et accéder au menu système. Appuyez sur la touche  pour ouvrir un élément spécifique.

REMARQUE : quand le menu principal est ouvert, vous ne pouvez pas attaquer mais vous restez vulnérable aux attaques ennemies.

ICÔNE D'ÉQUIPEMENT

Cette icône affiche les armes, armures, magies et objets actuellement équipés.

JAUGE DE RÉSISTANCE

Cette jauge indique à quel point une résistance précise a été affectée.

REMARQUE : lorsque vous êtes sous le coup d'une malédiction, le compteur d'Humanité affiche un crâne.

JAUGE D'ÂME

Le compteur dans la partie inférieure droite affiche le nombre d'Âmes que vous possédez.


LE MONDE DES TÉNÈBRES

Vous avez été jeté dans un monde de ténèbres et de démons, un endroit où les humains portant le Cerclenuit sont envoyés pour périr et se transformer en morts-vivants. Au début de l'aventure, vous êtes sans âme. Votre but est de la récupérer en émergeant des abysses pour rejoindre le monde des vivants.

UN MONDE OUVERT

Le monde des démons est immense, mais interconnecté. Vous pouvez explorer tous les endroits que vous voyez. Certains sont plus difficiles d'accès que d'autres, mais le simple fait d'explorer ce territoire est gratifiant. Au cours de votre progression, vous découvrirez de hautes structures massives, des terres immenses et des donjons complexes, tous reliés par différents chemins et couloirs secrets.

FEUX

Au cours de votre quête, vous trouverez des Feux. Approchez-vous d'un Feu éteint et appuyez sur la touche  pour l'allumer et accéder à son menu. C'est ici que vous pourrez monter vos attributs, regagner de l'Humanité, remplir vos Fioles d'Estus et votre compteur de magie, mais aussi dissiper tous les effets négatifs.

MORT

Lorsque vous n'avez plus de PV, vous mourez. Toutes les Âmes et l'Humanité que vous aviez récupérées restent alors au sol sous la forme d'une Tache de sang, et vous revenez à la vie au dernier Feu près duquel vous vous êtes reposé.

VIVANTS ET MORTS-VIVANTS

Lorsque vous avez de l'Humanité, vous êtes considéré comme vivant, mais si vous mourez et que toutes vos Âmes et votre Humanité se transforment en Tache de sang, vous devenez un mort-vivant. Afin de revenir parmi les vivants, vous devez retourner à votre Tache de sang et récupérer toute votre Humanité et vos Âmes perdues. Si vous périssez de nouveau avant d'avoir atteint votre Tache de sang, celle-ci disparaîtra et une nouvelle apparaîtra à l'endroit de votre mort mais vous resterez mort-vivant. Lorsque vous êtes mort-vivant, vous pouvez utiliser l'Humanité récupérée et revenir parmi les vivants près des Feux. Quand vous êtes vivant et que vous offrez votre Humanité à un Feu, ses effets sont accrus.

JEU EN LIGNE

FONCTIONNALITÉS EN LIGNE

Connectez-vous au Xbox LIVE pour accéder aux fonctions spéciales en ligne.

FANTÔMES

Vous pouvez voir les joueurs proches, mais vous ne pouvez pas interagir avec les Fantômes.

REVOIR LA MORT

Touchez les Taches de sang des autres joueurs morts pour assister à leur trépas.

VAGABONDS

Si vous jetez un objet spécifique ou que vous perdez une grande quantité d'Humanité, ces objets et cette Humanité migrent dans le monde d'un autre joueur et deviennent des ennemis errants.

SYNERGIE

Lorsqu'un autre joueur est proche et qu'il lance une magie spéciale, la puissance des sorts augmente.

PARTAGE DE L'ALLUMAGE DU FEU

Si vous allumez le Feu près duquel un autre joueur s'est reposé, ce dernier obtient une Fiole d'Estus supplémentaire.

COOPÉRATION

Jusqu'à trois joueurs peuvent agir en coopération. L'invocateur est appelé l'hôte et les invoqués sont les clients.

COMMENT LANCER UNE PARTIE EN COOPÉRATION

Le client trace un signe d'invocation en se servant d'un objet spécifique, puis l'hôte trouve le signe d'invocation et le touche pour invoquer au maximum deux autres joueurs. L'hôte et le(s) client(s) jouent alors dans le monde de l'hôte. Pour devenir un hôte, vous devez être vivant (voir VIVANTS ET MORTS-VIVANTS, page 10).

BUT EN COOPÉRATION

Les joueurs se regroupent pour vaincre le boss d'une zone. La coopération prend fin si celui-ci est vaincu, si tous les clients sont vaincus ou si l'hôte est vaincu. En cas de défaite du boss de zone, les clients reçoivent de l'Humanité en récompense.

INVASION

Lorsque vous envahissez le monde d'un autre joueur, vous combattez contre lui pour survivre. Le joueur qui envahit est le client et celui qui est envahi joue l'hôte.

COMMENT LANCER UNE INVASION

Le client utilise un objet spécial pour lancer l'invasion, puis le client se connecte automatiquement au monde d'un hôte au hasard.

But de l'Invasion

Le but de l'envahisseur est de vaincre l'hôte. En cas de succès, l'envahisseur gagne et l'invasion prend fin. Le but de l'hôte est de vaincre l'envahisseur. Néanmoins, si un combat contre un boss commence, l'invasion prend fin.

Lorsque l'hôte ou l'envahisseur triomphe, il ou elle gagne de l'Humanité. Si l'envahisseur perd, il ou elle perd de l'Humanité.

The Loki Library

Copyright © 2001 Andrei Alexandrescu

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

NKF

Copyright © 1987, FUJITSU LTD. (I.Ichikawa), 2000 S. Kono, COW
Copyright © 2002-2008 Kono, Furukawa, Naruse, mastodon
Copyright © The nkf Project, <http://sourceforge.jp/projects/nkf/>

zlib

zlib version 1.2.3, July 18th, 2005
Copyright © 1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler

Lua

Copyright © 1994-2011 Lua.org, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE."

Squish

Copyright © 2006 Simon Brown si@sjbrown.co.uk
Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Mersenne Twister

A C-program for MT19937, with initialization improved 2002/2/10.
Coded by Takuji Nishimura and Makoto Matsumoto.

This is a faster version by taking Shawn Cokus's optimization,
Matthe Bellew's simplification, Isaku Wada's real version.

Before using, initialize the state by using `init_genrand(seed)`
or `init_by_array(init_key, key_length)`.

Copyright © 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura,
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without
modification, are permitted provided that the following conditions
are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE..

MD5

Copyright © 1999, 2000, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

FMOD Sound System

FMOD Sound System, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2012.

Havok

DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION uses Havok®.

Copyright © 1999-2012 Havok.com Inc. (and its Licensors). All rights reserved

FaceGen

FaceGen from Singular Inversions Inc.

