

 XBOX 360



 Bethesda

**⚠ AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® 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](http://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.

## SOMMAIRE

Profil des personnages . . . . .	2
Démarrage . . . . .	4
Menu titre . . . . .	5
Commandes . . . . .	6
Niveaux de difficulté . . . . .	8
Affichage tête haute . . . . .	9
Écran d'inventaire . . . . .	10
Création de carreaux pour l'arbalète Agonie. . . . .	11
Amélioration des aptitudes . . . . .	12
Rester en vie . . . . .	13
Astuces . . . . .	14
Garantie et assistance technique . . . . .	20



## PROFIL DES PERSONNAGES



### SEBASTIAN CASTELLANOS

Sebastian Castellanos est un inspecteur remarqué au sein de la police de Krimson City. Il est doué et efficace mais manque souvent de tact. De récentes tragédies personnelles l'ont endurci, érodant sa passion pour son travail et le remplissant d'un sentiment de désespoir qu'il n'avait jamais connu.

### JULI KIDMAN

Nouvelle inspectrice fraîchement transférée au commissariat de Sebastian. Lors d'une de leurs premières missions, ils sont envoyés à l'hôpital psychiatrique Beacon où débute leur sombre aventure.



### JOSEPH ODA

Fidèle partenaire de Sebastian depuis de nombreuses années. Leurs personnalités complémentaires forment un binôme efficace, même si Joseph doit parfois recadrer Sebastian.





## DÉMARRAGE

Suivez les instructions à l'écran pour installer le jeu.

Lancez **THE EVIL WITHIN** et sélectionnez NOUVELLE PARTIE pour commencer une partie. L'écran suivant vous permet d'ajuster la luminosité adaptée. Ensuite, choisissez un niveau de difficulté (voir NIVEAUX DE DIFFICULTÉ page 8 pour plus de détails) pour commencer votre partie.



## MENU TITRE

**REPRENDRE PARTIE** : Continuez depuis votre dernière partie sauvegardée

**NOUVELLE PARTIE** : Commencez une nouvelle partie

**CHARGER PARTIE** : Continuez de jouer depuis une ancienne sauvegarde

**OPTIONS** : Faites votre choix parmi plusieurs options de jeu

**CRÉDITS** : Regardez les crédits du jeu

### DISPONIBLE SEULEMENT APRÈS AVOIR TERMINÉ LE JEU :

#### NOUVELLE PARTIE+ :

Choisir Nouvelle partie+ vous permet de sélectionner une sauvegarde. Si vous sélectionnez une sauvegarde contenant le chapitre 15 terminé, vous aurez accès à tous les chapitres du jeu.

En choisissant le chapitre 1, vous pourrez rejouer la totalité du jeu avec toutes les aptitudes améliorées présentes dans cette sauvegarde, ainsi que les bonus du chapitre 15. Dans Nouvelle partie+, vous serez limité aux niveaux de difficulté déjà terminés ou inférieurs.

#### GALERIE DES PERSONNAGES :

Affichez des représentations en 3D des personnages, créatures et armes du jeu.



# COMMANDES\*

Manette sans fil Xbox 360



\*Les commandes peuvent être modifiées dans le menu Options.



## NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Seuls deux modes de difficulté sont disponibles pour commencer : Détente et Survie. Une fois le jeu terminé, vous en débloquentez d'autres. Le niveau de difficulté ne peut pas être augmenté en cours de partie mais peut être diminué via le menu Options. Si vous diminuez la difficulté en cours de partie, vous devrez recommencer le chapitre en cours.

### DÉTENTE :

Recommandé pour les néophytes du style survival-horror. Difficile, mais pas trop.

### SURVIE :

Parfait pour les joueurs de survival-horror chevronnés. Préparez-vous à en baver.

## AFFICHAGE TÊTE HAUTE

L'affichage tête haute, ou ATH, apparaît à l'écran pendant les combats. Il disparaîtra s'il n'est pas utilisé.



- 1. COMPTEUR D'ALLUMETTES** : Nombre d'allumettes que Sebastian possède
- 2. JAUGE DE SANTÉ** : Santé actuelle de Sebastian
- 3. JAUGE D'ENDURANCE** : Endurance actuelle de Sebastian (ne s'affiche que quand il court)
- 4. ARME** : Arme équipée
- 5. MUNITIONS** Nombre de munitions restantes avant de devoir recharger
- 6. MUNITIONS EN RÉSERVE** : Nombre de munitions supplémentaires que vous transportez



## ÉCRAN D'INVENTAIRE

Appuyez sur **R** pour ouvrir l'écran d'inventaire.



Sélectionnez une arme ou un objet à utiliser . Appuyez sur **A** pour équiper ou utiliser cet objet immédiatement. Appuyez sur **Y** pour afficher des informations sur l'objet sélectionné. Quand un objet est sélectionné, appuyez sur **+** dans n'importe quelle direction pour l'assigner à un de vos quatre raccourcis.

## CRÉATION DE CARREAUX POUR L'ARBALÈTE AGONIE

Depuis l'écran d'inventaire, sélectionnez l'arbalète Agonie.



Faites défiler les différents types de munitions pour l'arbalète Agonie en appuyant sur **X**. Vous pouvez voir sur la droite de l'écran les pièces de pièges en votre possession. Si vous en avez suffisamment, appuyez sur **RB** pour créer un nouveau carreau du type sélectionné.



## AMÉLIORATION DES APTITUDES



Vous aurez régulièrement l'opportunité d'améliorer les aptitudes de Sebastian au fil du jeu. Le gel vert que vous trouverez tout au long du jeu vous permettra d'acheter ces améliorations.

Faites défiler les différents types d'améliorations en appuyant sur **LB** et **RB**. Choisissez une amélioration avec **L**. Le nombre de points d'amélioration au gel vert nécessaires et ceux en votre possession s'affiche au bas de l'écran. Si vous en avez suffisamment, appuyez sur **A** pour acheter l'amélioration. Appuyer sur **B** vous fera quitter l'écran d'amélioration.

## RESTER EN VIE

The Evil Within est un jeu difficile. Pour survivre, vous devrez surveiller en permanence la santé de Sebastian ainsi que ses munitions. Certains adversaires ne peuvent être tués que dans des situations spécifiques. N'hésitez pas à fuir s'ils sont trop nombreux. De nombreux objets de l'environnement peuvent être utilisés pour se cacher. Le monde est rempli de pièges, alors ne courez pas n'importe où.

Vous pouvez également diminuer le niveau de difficulté à tout moment via le menu Options, mais vous devez reprendre le chapitre au début.

Vous mourrez souvent et quand vous vous y attendez le moins.

Bonne chance.







## ACTIONS CONTEXTUELLES

APPUYER SUR **A**

Monter et descendre des échelles, franchir les obstacles, traverser les fenêtres et réaliser d'autres actions contextuelles.



## ÉVITER LES BOMBES

**RB** MODE FURTIF

Permet de passer à côté des bombes sans les faire exploser.

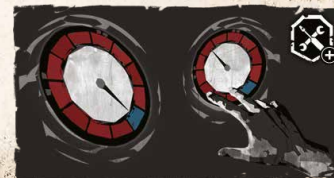


## DÉSAMORCER LES BOMBES

APPUYER SUR **A** POUR ARRÊTER L'AIGUILLE

BLEU = réussite, ROUGE = échec

Arrêter l'aiguille dans la zone bleue en une rotation permet de désarmer le piège. Cela libèrera des pièces de pièges.





## BRISER LES CHÂÎNES

**RT** TIRER OU **Y** ATTAQUE AU CORPS À CORPS

Tirer ou effectuer une attaque au corps à corps pour briser les chaînes.





## BRUIT EXCESSIF

Les ennemis sont alertés par le bruit excessif, comme une porte ouverte d'un coup de pied.



## ICÔNE D'ÉTAT D'ALERTE DES ENNEMIS

 **À PROXIMITÉ :**  
Un ennemi est proche.

 **REPÉRÉ :**  
Un ennemi vous a repéré.



Lorsqu'un ennemi est suffisamment proche, l'icône À Proximité s'affiche. Lorsqu'un ennemi vous a repéré, l'icône Repéré s'affiche.

NOTE : Ces icônes sont activées par défaut en mode Détente, mais vous pouvez les activer/désactiver dans le menu Options du mode Survie. Elles ne peuvent être activées dans les niveaux de difficulté plus élevés.

## ATTAQUES AU CORPS À CORPS

APPUYER SUR **Y**

Attaquer des ennemis ou des objets à mains nues ou avec une arme.



Les attaques au corps à corps sont principalement défensives et à employer en dernier recours. Vous pouvez piétiner les ennemis tombés au sol pour leur infliger des dégâts en appuyant sur **Y**.

## DÉSARMER LES PIÈGES

MAINTENIR **A** POUR  
DÉSARMER UN PIÈGE

Cela libère des pièces de pièges.



## DÉSARMER LES PIÈGES À OURS

**RB** MODE FURTIF + **A**  
DÉSARMER

Approchez-vous furtivement des pièges à ours pour pouvoir les désarmer et récupérer des pièces.





## UTILISER LES ALLUMETTES

Approchez d'un ennemi à terre et appuyez sur **B** pour le brûler et ainsi l'éliminer complètement. Brûler quelque chose consomme une allumette.



Si plusieurs ennemis sont suffisamment proches, vous pouvez tous les brûler avec une seule allumette. Il existe d'autres objets inflammables en dehors des corps et des ennemis.

## UTILISER LA LANterne

APPUYER SUR **L** POUR UTILISER LA LANterne

La lanterne vous permet d'y voir plus clair, mais elle vous rend aussi plus facile à repérer.



## FABRIQUER DES CARREAUX D'AGONIE

**RB** CRÉER UN CARREAU  
(QUAND AGONIE EST  
SÉLECTIONNÉE)



Les pièces détachées peuvent servir à fabriquer n'importe quel carreau d'Agonie déjà en votre possession.



## INFORMATIONS RELATIVES A LA GARANTIE

ZeniMax Europe Limited garantit à l'acquéreur initial du support de ce logiciel que le disque/la cartouche fourni(e) avec ledit logiciel ne comportera aucun défaut pendant les 90 jours suivant la date d'achat. Si ce n'était pas le cas, veuillez retourner le produit défectueux au point de vente, accompagné d'une preuve d'achat. Si cela n'est pas possible pour une quelconque raison, veuillez retourner le produit à ZeniMax Europe Limited à l'adresse ci-dessous, accompagné d'une preuve d'achat, de l'indication du lieu d'achat, de la description du défaut, dans l'emballage d'origine que vous pourriez avoir conservé. ZeniMax Europe Limited remboursera les frais d'envoi afférents au retour de tout produit défectueux. La présente garantie est accordée en sus de vos droits relatifs à ce produit et vos droits ne sont en aucune manière affectés ou limités par la présente garantie. Si vous souhaitez obtenir de plus amples renseignements sur vos droits, veuillez contacter une association de consommateurs ou un avocat.

ZeniMax, Unit 2 Galway West Business Park, Western Distributor Road, Ragoon, Galway, Irlande.

## ASSISTANCE TECHNIQUE ET SERVICE CLIENT

Pour obtenir une assistance technique ou être mis en contact avec notre service client, rendez-vous sur notre site AIDE.BETHSOFT.COM Vous pouvez également nous joindre au + 800 6044 6044 (numéro vert gratuit) ou au +33 (0)1 57 32 33 78 (tarifs internationaux susceptibles de s'appliquer, renseignez-vous auprès de votre opérateur téléphonique) du lundi au dimanche, de 9h à 23h.

Pour toute demande d'aide, veuillez envoyer vos courriers à l'adresse suivante :

**ZeniMax, Unit 2 Galway West Business Park, Western Distributor Road, Ragoon, Galway, Irlande.**

Pour toute réclamation relative à la garantie, veuillez retourner le produit au point de vente où vous l'avez acheté, avec une preuve d'achat ; ou expédiez le tout (disque de jeu, emballage etc.) par colis à l'adresse indiquée ci-dessus. Pour que nous puissions traiter votre réclamation, votre colis doit contenir les éléments suivants :

- L'ensemble des articles achetés
- Une brève description du problème rencontré
- Une preuve d'achat datée
- Une adresse de retour





**Tango Gameworks**

**ZeniMax**  
EUROPE LTD

**Bethesda**

The Evil Within™ © 2014 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Tango Gameworks. The Evil Within, Tango, Tango Gameworks, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. id Tech and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. Uses id Tech®. Copyright © 2011-2014 id Software LLC. This game uses NaturalMotion morpheme animation technology. Uses HAVOK™: ©Copyright 1999-2014. Havok.com, Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details. 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. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2014 by RAD Game Tools, Inc. All rights reserved.