



XBOX 360

DARK SOULS™



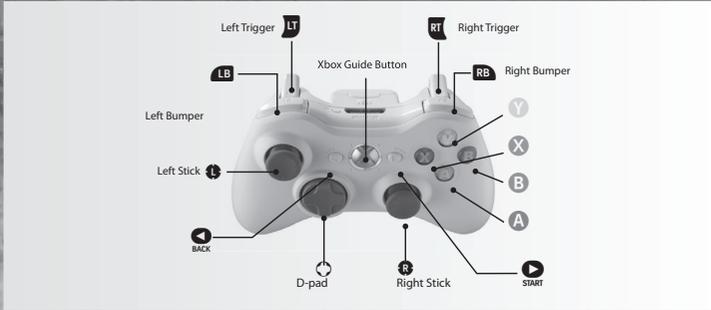
MATURE 17+
JEUNES ADULTES



CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

BAN
DAI

GAME CONTROLS



MENU CONTROL

- Highlight menu item..... **L1**
- Select highlighted menu item **A**
- Cancel/Return to previous menu... **B**

GAME CONTROLS

- Move..... **L1**
- Move Camera **R1**
- Dash **L1 + R1 hold**
- Attack/Cast magic..... **RB**
- Strong attack **RT**
- Guard/Dual wield weapon action
cast magic **LB**
- Parry/Dual wield weapon..... **LT**
- Target lock/release click **R1**
- Backstep..... **B**
- Roll **L1 + R1 tap**
- Interact..... **A**
- Change Equipment..... **D-pad**
- Use Item **X**
- Change weapon stance..... **Y**
- Open start menu..... **START**
- Navigate menu options..... **left/right**

MAIN MENU

Select to begin a New Game or choose to Load Game.

NEW GAME

Start a new game.

LOAD GAME

Select a previously saved game.

NOTE: In order to play Dark Souls you need to create save data. When starting the game for the first time, a save data is created automatically. During the save do not turn off your Xbox 360® system.

CREATE CHARACTER

Customize a character to begin your Dark Souls quest. As you customize a character, you can see any changes to their stats on the left side of the screen. Their equipment is shown in the center of the screen. When you are finished creating a character, select ACCEPT.

Character Name: Type in a name for the character.

Sex: Select the character's gender.

Class: Choose the character's class. Each class has its own attacks, weaponry, and attributes. There are 10 classes from which to choose.

Gift: Select a gift for the character. Gifts are special items that remain with the character throughout the game.

Physique: Determine the character's physique.

Face: Select a specific face for the character. Each face is based on the people that inhabit the world of Dark Souls.

Hair: Determine the hairstyle for the character.

Color: Choose a color for the character's hair and eyes.

Physical Appearance: Select CUSTOMIZE to further adjust the character's features.

CLASSES

Choose from 10 classes, each class has its own unique abilities and statistics. Every class starts the game with certain equipment and spells. However, as you play, you'll discover Dark Souls has non class-specific items. Therefore, you may adjust your attributes when leveling up to meet certain basic requirements a weapon or armor might have.

Warrior: The fearless warrior is a weapon expert with high strength and dexterity.
Knight

The low-ranking knight has high HP and solid armor. Knights are not easily toppled.

Wanderer: The aimless wanderer has high dexterity and wields the scimitar.

Thief: The guilt-ridden thief has a high chance of critical hits and carries a Master Key.

Bandit: The savage bandit has high strength and wields a heavy battle axe.

Hunter: The bow-wielding hunter can handle close-range and long-range, but is vulnerable to magic.

Sorcerer: The sorcerer of Vinheim Dragon School can cast soul sorceries.

Pyromancer: The Great Swamp pyromancer casts fire spells and wields a hand axe.

Cleric: The cleric on Pilgrimage wields a mace and casts healing miracles.

Deprived: The unclothed enigma is only armed with a club and old plank shield.

WHERE DEMONS RULE

The world you are thrust into is ruled by demons. As you quest to reach your soul, you will view the following game screen.



HUMANITY METER

This number represents your Humanity level.

HP GAUGE

Your current HP level is displayed in the upper left. As you incur damage, the gauge depletes, and when it is empty, you die. HP is recovered when you rest at a bonfire or when you use specific items and spells.

STAMINA GAUGE

Your current stamina level is displayed under your HP gauge. Stamina depletes with each evade and/or action taken. When this gauge is empty, you cannot perform any action that uses stamina. However, stamina recovers over time.

STATUS ICON

When you are afflicted with a status effect, like poison, an icon is displayed.

START MENU

Press the **Start** button to display the start menu. Press the **LB** button and **RB** button, or press the directional buttons to navigate the menu. Choose to view your inventory, check equipment, review your stats, and enter the Systems menu. Press the **A** button when you want to enter a specific menu.

NOTE: When the start menu is open, you are still vulnerable to enemies, even if you cannot attack.

EQUIPMENT ICON

This icon displays your current equipped weapons, armor, magic, and items.

RESISTANCE GAUGE

This gauge displays how much a certain resistance has been affected.

NOTE: When you are cursed, the Humanity meter displays a skull.

SOUL METER

The counter in the lower right displays the number of Souls you have.

THE WORLD OF DARKNESS

You are thrust into a world of darkness, a world of demons. It's a place where humans with the Dark Ring are sent to succumb and transform into the living dead. You are soulless at the beginning of the adventure, and in order to regain your soul, you must emerge from the abyss to reach the land of the living.

OPEN WORLD

The demon world is massive, but interconnected. Any location you see, you can explore. Some locations are more challenging to reach than others, but simply exploring the land is fulfilling. As you progress, you'll discover massive, vertically oriented structures, humongous landmasses, and complex dungeons, with interlinking routes and secret corridors.

BONFIRE

During your quest, you will come across bonfires. Approach the unlit bonfire and press the **A** button to light the bonfire and access its menu. Here you level up your attributes, regain Humanity, refill your Estus Flasks and magic count, and remove any negative effects.

DEATH

When your HP is fully depleted, you die. When this happens, all of your collected Humanity and Souls are left on the ground as a Bloodstain, and you respawn back at the last bonfire you rested at.

LIVING AND THE UNDEAD

When you have Humanity, you are classified as living, but if you die and all Humanity and Souls are left as a Bloodstain, you are classified as an undead. In order to become living again, return to your fallen Bloodstain and collect all lost Humanity and Souls. If you die again before returning to your Bloodstain, your previous Bloodstain disappears and a new one is left, but you remain undead.

When you are undead, you can use collected Humanity, and then revert back to living at bonfires. When you are living and offer your Humanity at a bonfire, the effects of the bonfire fortifies.

ONLINE GAMEPLAY

ONLINE FEATURES

Connecting to Xbox LIVE accesses special online features.

GHOSTS

View other players playing within your vicinity. However, you cannot interact with Ghosts.

DEATH REPLAY

Touch the Bloodstains of other fallen players to view a replay of their death.

VAGRANTS

If you drop a certain item or lose a large amount of Humanity, those items and Humanity move to another player's world and form vagrant enemies.

SYNERGY

When another player is nearby and casts specific magic, the magic cast increases in power.

SHARING OF THE KINDLING OF THE BONFIRE

If you kindle the bonfire where another player last rested, the Estus Flasks in the inventory of the player who last rested at that bonfire increases by one.

CO-OP

In co-op, up to three players can play together. The summoner is called the host and the summoned are the clients.

HOW TO START CO-OP

The client writes a summoning sign using a specific item, and then the host finds the summoning sign and touches the sign to summon up to two other players. The host and the client(s) then play in the host's world. In order to be a host, you must be living (see LIVING AND THE UNDEAD, page 5).

CO-OP GOAL

Players team up to defeat the area boss. Co-op ends if the area boss is defeated, if all the clients are defeated, or if the host is defeated. If the area boss is defeated, then the clients receive Humanity as a reward.

INVASION

When you invade another player's world, you fight each other to survive. The invading player is the client and the invaded player is the host.

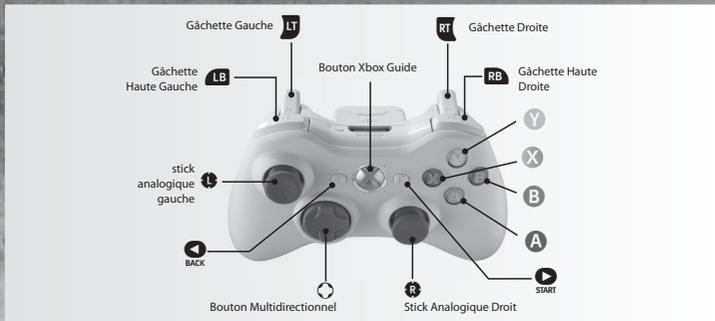
HOW TO START INVASION

The client uses a specific item to start an invasion, and then the client automatically connects to a random host's world.

INVASION GOAL

The invader's goal is to defeat the host. If successful, the invader wins and the invasion ends. The host's goal is to defeat the invader. However, if a boss battle occurs, the invasion ends. If either the host or the invader wins, he or she gains Humanity. If the invader loses, he or she loses Humanity.

COMMANDES DE JEU



COMMANDES MENU

- commuter entre articles de menu **L1**
- Sélectionner article de menu **A**
- Annuler/retourner au menu précédent... **B**

COMMANDES JEU

- Sed déplacer **L1**
- Déplacement caméra **RT**
- Accélération **L1 + B** garder appuyé
- Attaque/tour de magie **RB**
- Attaque puissante **RT**
- Garde/maniement armes double tour de magie **LB**
- Parade/ maniement armes double .. **LT**
- Target lock/release cliquer **RT**
- Retrait **B**
- Rouler **L1 + B** taper
- Interact **A**
- Changer d'équipement **○**
- Utiliser un objet **X**
- Changer la position de l'arme **Y**
- Ouvrir le menu démarrage **○**
- Naviguer options de menu **○** gauche/droit

MENU PRINCIPAL

Démarrez une nouvelle partie ou chargez une partie.

NOUVELLE PARTIE

Démarrer une nouvelle partie.

CHARGER UNE PARTIE

Sélectionner une sauvegarde d'une partie précédente.

REMARQUE : Pour jouer à Dark Souls, vous devez créer des données de sauvegardes. Lorsque vous démarrez le jeu pour la première fois, des données de sauvegarde sont créées automatiquement. Lors de la sauvegarde, n'éteignez pas votre système de Xbox 360®.

CRÉER UN PROFIL

Personnalisez un personnage pour démarrer votre quête Dark Souls. Lors de la création de votre personnage, vous pouvez suivre toutes les modifications de leurs statistiques sur le côté gauche de l'écran. Leur équipement est affiché au centre de l'écran. Une fois la création de votre personnage terminée, appuyez sur ACCEPTER.

Nom du personnage : Entrer un nom pour le personnage.

Sexe : Choisir le sexe du personnage.

Classe : Choisir la classe du personnage. Chaque classe a ses propres caractéristiques d'attaques, d'armements, et d'autres attributs. Il y a 10 classes au choix.

Cadeau : Choisir un cadeau pour le personnage. Les cadeaux sont des objets spéciaux qui restent avec le personnage pendant tout le jeu.

Physique : Créer l'aspect physique du personnage.

Visage : Choisir un visage précis pour le personnage. Chaque visage est basé sur les personnes qui habitent le monde des Dark Souls.

Cheveux : Créer la coiffure du personnage.

Couleur : Choisir une couleur pour les cheveux et les yeux du personnage.

Aspect physique : Choisir PERSONNALISER pour continuer à modifier les caractéristiques physiques du personnage.

CLASSES

Vous disposez de 10 classes au choix ; chaque classe dispose de ses propres capacités et statistiques. Chaque classe débute le jeu avec certains équipements et sortilèges. Cependant, en jouant, vous découvrirez que les Dark Souls disposent d'articles non classés. Par conséquent, vous pouvez paramétrer vos attributs en vous améliorant jusqu'à satisfaire certaines conditions de base pour utiliser une arme ou une armure précise.

Guerrier : Le guerrier courageux est un expert dans le maniement des armes, avec grande force et dextérité.

Chevalier : Le chevalier de bas-rang dispose de PS (points de santé) élevés et d'une armure solide. Les chevaliers ne sont pas facilement battus.

Vagabond : Le vagabond possède une grande dextérité et utilise le cimetierre.

Voleur : Le voleur plein de remords dispose d'une grande variété de coups fatals et porte une clé de Maître.

Bandit : Le bandit sauvage dispose d'une grande force et utilise une hache de bataille lourde.

Chasseur : Le chasseur-archer attaque à courte et longue portée, mais est vulnérable à la magie.

Sorcier : Le sorcier de l'École Dragon de Vinheim peut ensorceler les âmes.

Pyromane : Le grand pyromane des marais jette des sorts de feu et porte une hache à main.

Clerc : Le clerc en pèlerinage utilise une massue et jette des sorts guérisseurs.

Démuni : Le personnage énigmatique et nu est seulement armé d'une massue et d'un vieux bouclier en planche.

AU RÈGNET DES DÉMONS

Vous êtes lâché dans le royaume des démons. Dans votre quête pour retrouver votre âme, vous visionnerez les écrans de jeu suivants.



JAUGE HUMANITÉ

Cette flamme représente votre niveau d'humanité. Plus votre humanité est grande, plus la flamme l'est.

JAUGE PS (POINTS DE SANTÉ)

Votre niveau PS actuel est affiché en haut à gauche. À mesure que vous prenez des dommages, la jauge descend, et lorsqu'elle est vide, vous mourrez. Récupérez des PS en vous reposant près d'un feu de camp ou en utilisant des objets et des sortilèges précis.

JAUGE ENDURANCE

Votre niveau actuel d'endurance est affiché sous votre jauge PS. La résistance s'épuise à chaque fuite ou action. Lorsque la jauge est vide, vous ne pouvez effectuer aucune action qui utilise de la résistance. Heureusement, la résistance se récupère avec le temps.

MENU DÉMARRAGE

Appuyez sur **PS** pour afficher le menu démarrage. Appuyez sur les boutons **LB** et **RB**, ou sur les boutons directionnels pour naviguer dans le menu. Consultez votre inventaire, vos équipements, vos stats, et accédez au Menu Système. Appuyez sur le bouton **A** pour accéder à un menu précis.

REMARQUE : Lorsque le menu Titre s'affiche, vous êtes encore vulnérable aux ennemis, même si vous ne pouvez pas attaquer.

icône équipement

Cette icône affiche vos armes, armures, magies, et articles.

JAUGE RÉSISTANCE

Cette mesure affiche votre niveau de résistance.

REMARQUE : Lorsque vous êtes maudit, la jauge d'humanité affiche un crâne.

JAUGE ÂME

La jauge en bas à droite affiche le nombre d'Âmes dont vous disposez.

LE MONDE OBSCUR

Vous êtes jeté dans le monde obscur, un monde de démons. C'est un lieu où des humains équipés de l'Anneau Obscur sont envoyés pour succomber et se transformer en morts vivants. Au début de l'aventure, vous êtes démuné de votre âme, et afin de la regagner, vous devez émerger de l'abîme pour atteindre la Terre de la Vie.

UN MONDE OUVERT

Le monde des démons est immense, mais interconnecté. Tous les lieux que vous voyez sont explorables. Certains lieux sont plus difficiles à atteindre que d'autres, mais explorer simplement le territoire est enrichissant. Plus vous progresserez, plus vous découvrirez de structures massives et verticales, de masses continentales immenses, et de donjons complexes, munis de voies de communication intérieures et de passages secrets.

FEU DE CAMP

Lors de votre quête, vous trouverez des feux de camp. Approchez des feux éteints et appuyez sur le bouton **A** pour les rallumer et accéder à leur menu. Vous y améliorez vos attributs, regagnez de l'humanité, remplissez vos flacons d'Estus et votre jauge magie, et enlevez tous les effets négatifs.

LA MORT

Lorsque vos PS sont entièrement épuisés, vous mourrez. Lorsque ceci se produit, toute votre humanité et vos âmes collectées seront abandonnées par terre sous forme d'une tache de sang, et vous reposerez au dernier feu auquel vous vous étiez reposé.

VIVANTS ET MORTS VIVANTS

Lorsque vous avez de l'humanité, vous êtes classé comme vivant, mais si vous mourrez et que toute l'humanité et les âmes sont abandonnées par terre sous forme d'une tache de sang, vous êtes alors classé comme mort vivant. Pour revivre à nouveau, retournez à votre tache de sang et rassemblez toute l'humanité et les âmes perdues. Si vous mourrez à nouveau avant d'avoir pu retourner à votre tache de sang, votre tache de sang précédente disparaîtra et une autre apparaîtra, mais vous resterez mort vivant. Lorsque vous êtes mort vivant, vous pouvez utiliser votre humanité collectée, puis revivre à nouveau aux feux de camp. Lorsque vous vivez et offrez votre humanité à un feu, les effets du feu vous fortifient.

JEU EN LIGNE

OPTIONS EN LIGNE

Connectez-vous à Xbox LIVE pour accéder aux options en ligne.

Fantômes

Visionnez d'autres joueurs de votre région. Cependant, vous ne pouvez interagir avec les fantômes.

REJOUER APRÈS LA MORT

Touchez les taches de sang d'autres joueurs tombés pour rejouer la scène de leur mort.

VAGABONDS

Si vous laissez tomber un certain objet ou perdez beaucoup d'humanité, ces articles et cette humanité passeront au monde d'un autre joueur et feront naître des ennemis vagabonds.

SYNERGIE

Lorsqu'un autre joueur est proche et lance un tour de magie, la magie en question s'accroît en puissance.

PARTAGE DE L'ALLUMAGE DU FEU DE CAMP

Si vous allumez le feu où un autre joueur s'est reposé précédemment, les flacons d'Estus dans l'inventaire de ce joueur qui s'était reposé précédemment augmentent d'une unité.

CO-OP

En mode Co-op, jusqu'à trois joueurs peuvent jouer ensemble. Le convocateur est l'hôte et les convoqués sont les clients.

COMMENT DÉMARRER LE MODE CO-OP

Le client écrit un signe de convocation en utilisant un article précis, puis l'hôte trouve alors le signe de convocation et touche le signe pour convoquer jusqu'à deux autres joueurs. L'hôte et les clients jouent alors dans le monde de l'hôte. Pour être hôte, vous devez être vivant (voir page 13 : VIVANTS ET MORTS VIVANTS).

OBJECTIF COOPÉRATIF

Les joueurs s'associent pour battre le chef du territoire. Le coopératif se termine si le chef du territoire est battu, si tous les clients sont battus, ou si l'hôte est battu. Si le chef du territoire est battu, alors les clients reçoivent de l'humanité en récompense.

INVASION

Lorsque vous envahissez le monde d'un autre joueur, vous vous combattez pour survivre. Le joueur envahisseur est le client et le joueur envahi est l'hôte.

COMMENT LANCER UNE INVASION

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

OBJECTIFS DE L'INVASION

Le but de l'envahisseur est de battre l'hôte. S'il se retrouve vainqueur, l'envahisseur gagne et l'invasion prend fin. Le but de l'hôte est de battre l'envahisseur. Cependant, si une bataille de chefs se produit, l'invasion se termine.

Si l'hôte et l'envahisseur gagnent tous les deux, le joueur gagnera de l'humanité. Si l'envahisseur perd, le joueur perdra de l'humanité.