

# GAME OF THE YEAR EDITION

GUIDE DE DÉMARRAGE

## DARK SOULS™ III

THE FIRE FADES™ EDITION

## DARK SOULS™ III

THE FIRE FADES™ EDITION

Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition & ©2017 BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / ©2011-2017 FromSoftware, Inc.  
BANDAI NAMCO Entertainment logo is a trademark of BANDAI NAMCO.  
All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.  
Published by BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S. Developed by FromSoftware, Inc. All right reserved.

CUSA-07439  
3391891992046

"PS", "PlayStation", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
All rights reserved.





# TABLE DES MATIÈRES

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| MANETTE SANS FIL DUALSHOCK®4.....                  | 04 |
| CLASSES .....                                      | 07 |
| COMMANDES ET INTERFACE .....                       | 13 |
| COMPRENDRE VOS CARACTÉRISTIQUES ET ATTRIBUTS ..... | 15 |
| QU'EST-CE QU'UNE FIOLE D'ESTUS ? .....             | 17 |
| LA MORT, LES ÂMES ET LES NIVEAUX .....             | 18 |
| ÉQUIPEMENT .....                                   | 20 |
| COMBAT.....                                        | 22 |
| ASSISTANCE CONSOMMATEURS.....                      | 30 |



# MANETTE SANS FIL DUALSHOCK®4



## Dans le champ

|                                               |                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Touche haut                                   | Changer de sort                                                                                                                                                               |
| Touche bas                                    | Changer d'objet                                                                                                                                                               |
| Touche gauche                                 | Changer d'arme (main gauche)                                                                                                                                                  |
| Touche droite                                 | Changer d'arme (main droite)                                                                                                                                                  |
| Touche X                                      | Interaction (examiner/ouvrir/ramasser/ etc.)                                                                                                                                  |
| Touche O                                      | Sprint/roulade/pas en arrière                                                                                                                                                 |
| Touche Δ                                      | Manier l'arme de main droite à deux mains.<br>Maintenir la touche : Manier l'arme de main gauche à deux mains/ambidextrie<br>(Appuyer à nouveau sur la touche Δ pour annuler) |
| Touche □                                      | Utiliser un objet                                                                                                                                                             |
| Joystick gauche                               | Se déplacer                                                                                                                                                                   |
| Touche L3                                     | Sauter (L3 en sprintant) Vous pouvez également assigner la touche O à cette action depuis le menu des Options.                                                                |
| Joystick droit                                | Changer l'orientation de la caméra                                                                                                                                            |
| Touche R3                                     | Verrouiller/Réinitialiser la caméra (vue de face)                                                                                                                             |
| Touche L1                                     | Garde/attaque avec l'arme équipée en main gauche (attaque normale)                                                                                                            |
| Touche R1                                     | Attaque avec l'arme équipée en main droite (attaque normale)                                                                                                                  |
| Touche L2                                     | Parade/Attaque avec l'arme équipée en main gauche (attaque puissante) /<br>Arts de l'arme équipée en main droite                                                              |
| Touche R2                                     | Attaque avec l'arme équipée en main droite (attaque puissante)<br>Maintenir plus longtemps pour une attaque chargée                                                           |
| Touche pavé tactile (gauche)                  | Afficher le menu Émotes                                                                                                                                                       |
| Touche OPTIONS / Touche pavé tactile (droite) | Afficher le Menu principal                                                                                                                                                    |



# MANETTE SANS FIL DUALSHOCK®4

## Depuis le Menu principal

|                                               |                                      |
|-----------------------------------------------|--------------------------------------|
| Touches directionnelles                       | Déplacer le curseur                  |
| Touche X                                      | Sélectionner                         |
| Touche O                                      | Annuler/Retour                       |
| Touche L1 / R1                                | Changer de catégorie                 |
| Touche pavé tactile (gauche)                  | Afficher la fenêtre d'aide de statut |
| Touche OPTIONS / Touche pavé tactile (droite) | Masquer le Menu principal            |

## CLASSES



### CHEVALIER

Ce sombre chevalier à la pière renommée s'est écroulé à force de vagabonder. Il doit sa robustesse à sa vitalité et son armure solide.



### MERCENAIRE

Ce mercenaire aguerri a beaucoup arpenté le champ de bataille. Sa grande dextérité lui permet de manier deux Cimeterres.





## GUERRIER

Ces ancêtres des guerriers du nord réputés pour leur force l'utilisent à bon escient en maniant de lourdes Haches de guerre.



## HÉRAUT

Cet ancien messager a beaucoup voyagé pour accomplir une quête. Il porte une Lance solide et utilise un miracle de soins légers.



## VOLEUR

Voleur ordinaire et pitoyable déserteur, ce sinistre personnage peut vous poignarder dans le dos ou vous planter une flèche en plein cœur.



## ASSASSIN

Cet assassin traque ses victimes depuis les ombres, et les achève grâce à sa sorcellerie et son Épée d'estoc.





## SORCIER

Cet érudit solitaire a tout quitté afin de poursuivre ses propres recherches. Son intelligence élevée lui permet de commander les Âmes.



## PYROMANCIEN

Ce pyromancien d'une région lointaine manie les flammes à la perfection. Il utilise également une Petite hache pour le combat rapproché.



## CLERC

Ce clerc a tellement voyagé qu'il s'est effondré de fatigue. Sa grande foi lui permet de lancer des miracles nombreux et variés.



## MENDIANT

Ce personnage est nu et d'origine inconnue. S'agit-il d'un simple idiot, ou d'un malchanceux ayant tout perdu après la mort ?



# DÉSORMAIS, SEULES LES BRAISES SUBSISTENT

Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition ouvre un nouveau chapitre de cette série pleine de défis et de violence. Vous voici à nouveau face à des ennemis redoutables, des pièges mortels, des combats exigeants et la menace constante d'une invasion par d'autres joueurs. Le monde grouille de dangers, et la sécurité est un luxe !

Ce guide de démarrage est conçu pour faciliter votre immersion dans le monde de Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition. Que vous connaissiez déjà la série ou que vous la découvriez avec cet opus, nous espérons qu'il vous permettra d'acquérir les compétences nécessaires à votre survie au cours de ces premières heures éreintantes (mais tellement exquises) dans l'univers du jeu.

D'une façon générale, les jeux s'efforcent de vous faire suivre un scénario établi, en vous présentant le monde et ses personnages à des moments prédéfinis. Le scénario de Dark Souls opte pour une autre voie. L'histoire (et l'Histoire) de ce monde lugubre, c'est à vous de la découvrir ! Des indices glanés dans les descriptions d'objets, les conversations facultatives et l'exploration de l'environnement dans ses moindres détails vous donneront une image globale du monde. Essayer de comprendre l'histoire et le patrimoine de Dark Souls devient une sorte de jeu au sein du jeu. Rien ne vous force à vous y investir, ni à vous soucier du passé, mais si vous avez envie de prendre le temps et la peine de rassembler les pièces du puzzle, vous trouverez une belle récompense à la clé.

## COMMANDES ET INTERFACE

Vous n'irez pas bien loin dans Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition sans savoir comment contrôler votre personnage. Voici donc un aperçu de l'interface de jeu (ATH), des commandes et des combats.

### L'ATH

Les informations utiles sont visibles en permanence, vous n'avez donc jamais à chercher bien loin pour connaître votre état. Votre personnage reste au milieu de l'écran, et vous contrôlez la caméra pour observer les alentours. En haut, des jauges représentent vos points de vie (PV, en rouge), vos points de concentration (PC, en bleu) et votre constitution (en vert). Elles se remplissent ou se vident en fonction des actions que vous effectuez, et vous permettent de savoir si vous pouvez continuer à vous battre, s'il vaut mieux reculer pour vous reposer ou vous soigner, ou s'il est temps de prendre vos jambes à votre cou.

Si les PV de votre personnage descendent trop, vous êtes en grand danger. Utilisez la Fiole d'Estus pour vous soigner, et si ce n'est pas possible, fuyez le combat.

Si vous manquez de PC, utilisez la Fiole d'Estus cendreuse pour remplir votre jauge, ou optez pour des attaques de base qui n'en consomment pas.

Prudence : au combat, lorsque vous buvez une Fiole, vous êtes vulnérable. Essayez de vous écarter des ennemis ou de sortir de combat avant d'en utiliser une.

La constitution est plus facile à récupérer : reculez et baissez votre Bouclier pour une restauration plus rapide. Quelques secondes plus tard, vous pourrez retourner au combat en pleine forme !



En bas à droite se trouve votre compteur d'Âmes, la monnaie du monde de Dark Souls. Plus ce nombre est élevé, plus vous en avez à dépenser. Si vous obtenez une grande quantité d'Âmes, pensez à faire une pause dans vos explorations afin de les investir dans l'évolution de votre personnage ; faute de quoi, vous risquez de les perdre.

En bas à gauche, votre équipement et vos sorts prêts sont affichés. Les objets que vous avez en mains sont à gauche et à droite, les Outils à votre disposition en bas, et l'emplacement du haut est réservé à vos sorts.

Utilisez les touches directionnelles pour faire défiler les autres objets que vous avez assignés au même emplacement dans le menu Équipement. Vous pouvez également vous rendre dans la fenêtre Équipement pour changer ces objets par avance.

## COMMANDES

### DÉPLACEMENT

Le joystick gauche commande les déplacements de votre personnage. Normalement, celui-ci suit la direction dans laquelle vous déplacez le joystick droit. Cependant, il est possible de verrouiller les cibles ennemies en appuyant sur la touche **R3**. Quand un ennemi est verrouillé, votre personnage reste toujours face à lui : un déplacement vers la gauche ou la droite vous fait faire un pas de côté ; vers le bas, vous reculez en restant face à la cible.

Il peut être très utile d'alterner fréquemment entre verrouillage et déplacement normal. Vous pouvez plus facilement vous éloigner de vos ennemis ou prendre la fuite quand ils ne sont pas verrouillés. Utilisez cette manœuvre pour vous mettre en sûreté, pour gagner du temps afin de récupérer de la constitution, ou pour trouver une cachette où boire votre Fiole d'Estus.

Quand vous attaquez, il est plus facile d'enchaîner les combos lorsque le verrouillage est activé.

Déplacez-vous normalement pendant l'exploration, verrouillez pour combattre la plupart des ennemis, mais appuyez à nouveau sur la touche **R3** si vous voulez fuir un ennemi qui a pris le dessus.

Lorsque vous affrontez des groupes de petits ennemis, il vaut souvent mieux éviter de les verrouiller. Utilisez plutôt les commandes manuelles de la caméra avec des esquives rapides pour éviter de vous faire encercler.



Le joystick droit contrôle votre caméra. Vous pouvez ainsi voir ce qu'il y a derrière un angle, maintenir votre ligne de mire sur une cible en particulier, ou fouiller une pièce du regard à la recherche d'un trésor (ou d'une menace).



Même si vous ne pouvez pas mettre le jeu en pause, vous pouvez ouvrir le menu avec la touche **OPTIONS**. Allez voir toutes les options disponibles !

Le menu Configuration comprend un certain nombre de paramètres. Prenez votre temps pour les explorer afin de trouver ceux qui conviennent le mieux à votre façon de jouer. Concentrez-vous particulièrement sur la vitesse de la caméra, son axe et la luminosité. Ces options ont une influence considérable sur le jeu, il est donc important de trouver votre configuration idéale.

La fenêtre Statut vous permet de voir votre personnage et ses caractéristiques. Dans l'Inventaire, vous pouvez utiliser certains Outils et lire les descriptions de tous les objets que vous trouvez.

Consultez la fenêtre Équipement pour paramétrer vos barres d'accès rapide, changer d'armure, choisir vos armes, etc.

les touches **R1 / L1** et **R2 / L2** vous permettent de contrôler votre équipement. L'objet en main droite est utilisé avec les touches **R1** et **R2**, l'objet en main gauche avec les touches **L1** et **L2**. Pour les objets maniés à deux mains, les touches **R1 / L1** et **R2 / L2** offrent différentes actions en fonction de l'objet.

Les capacités de Bouclier sont assignées à la touche **L2**, et prennent le pas sur les capacités d'arme pour cet emplacement, tant que vous utilisez un Bouclier.

Le timing et les techniques diffèrent selon les armes et Boucliers. Pour découvrir tout ce qu'un objet peut faire, vous devrez donc vous entraîner. La règle générale est que les touches **R1** et **L1** permettent d'utiliser ces objets de façon basique, et les touches **R2** et **L2** offrent des aptitudes plus spécialisées.

Par exemple, un Bouclier en main gauche permet de parer avec la touche **L1**. Maintenez la touche **L1** enfoncé pour

garder votre Bouclier levé, et relâchez quand vous n'en avez plus besoin. Simple, non ? Mais la touche **L2** pourrait vous permettre d'améliorer votre puissance d'attaque à l'aide d'une capacité spéciale.

En général, les armes à une main proposent l'attaque de base en première option, et une deuxième action plus lente mais infligeant davantage de dégâts. Dans le cas de l'Épée longue, l'attaque de base est une frappe de taille, et l'attaque avec la touche **R2** une frappe d'estoc qui peut être chargée.

Essayez d'utiliser ces techniques de différentes façons. Maintenez la touche **L2** enfoncé pour voir si vous pouvez charger votre attaque puissante afin d'infliger encore plus de dégâts (et de jouer sur le timing).

De nombreuses armes sont également sensibles au déplacement et à la posture : elles effectuent différentes attaques quand elles sont maniées à deux mains, en sprintant, ou juste après une roulade.



Appuyez sur la touche **X** pour interagir avec des éléments. Vous pouvez ainsi ramasser des objets, ouvrir des portes, tourner des manivelles, etc.

Appuyez sur la touche  pour utiliser l'Outil sélectionné. Lancez des armes de jet, utilisez une Fiole d'Estus, etc.

Utilisez la touche **O** pour esquiver dans la direction visée avec le joystick gauche tout en marchant. Si votre personnage est immobile, cette touche lui fait faire un pas arrière. Ces deux actions sont essentielles à votre survie, entraînez-vous à les utiliser aussi souvent que possible. Faites une roulade derrière votre ennemi, sautez en arrière pour éviter une attaque puissante, ou esquiviez rapidement les coups mortels.

Avec la pratique, vous apprendrez quand il vaut mieux esquiver, parer ou bloquer avec le Bouclier, mais il vous faudra sans doute des jours ou même des semaines de jeu pour maîtriser cet aspect. Si vous débutez dans Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition, essayez d'esquiver les attaques les plus puissantes et de bloquer les autres. Ainsi, vous entamerez sans trop de risques votre périple vers la maîtrise absolue.

Les attributs du personnage ont une grande importance dans Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition. Tout au long du jeu, vous améliorez vos attributs grâce aux Âmes afin d'infliger davantage de dégâts, de survivre à des attaques plus puissantes, d'utiliser un équipement de meilleure qualité et de maîtriser les meilleurs sorts.



 La santé générale et la résistance au givre dépendent de la vitalité de votre personnage. C'est un élément essentiel pour votre survie. En général, les personnages ont tout intérêt à investir dans la vitalité, afin de ne pas mourir en un coup ou deux.



La constitution et la résistance à la foudre et au saignement dépendent de l'endurance. Il s'agit d'un attribut offensif et défensif très puissant. Sans une endurance élevée, vos attaques, parades et esquives manqueront d'efficacité. Tous les types de personnages ont besoin d'endurance.



 Les PC et le nombre d'emplacements de sorts disponibles dépendent de la mémoire. C'est donc un attribut principalement destiné aux lanceurs de sorts, ou à ceux qui désirent utiliser de nombreuses attaques de posture. Plus vous voudrez avancer dans ce style de jeu avec votre personnage, plus il faudra vous concentrer sur cet attribut.

Appuyez sur la touche **△** pour alterner entre postures à une main et à deux mains avec votre arme actuelle. Cela vous permet d'asséner rapidement et facilement des attaques plus puissantes, puis de reprendre votre Bouclier ou une autre arme pendant que votre ennemi s'en remet.

Si vous maintenez la touche  $\Delta$  enfoncé, c'est l'objet en main gauche qui passe à deux mains !

De nombreuses armes lourdes et ultra-lourdes sont plus efficaces à deux mains. Entraînez-vous pour étudier leurs capacités en fonction de la posture adoptée.



**2** Votre charge d'équipement et votre résistance au poison dépendent de cet attribut, qui influe aussi sur votre défense. Plus votre équipement est lourd, plus vous avez besoin de vigueur. C'est un attribut essentiellement défensif, car les personnages de mêlée ont besoin d'équipement lourd pour survivre face aux ennemis infligeant de gros dégâts. Si vous ne pouvez pas utiliser d'équipement lourd, vous n'en retirerez aucun bénéfice.







## CHANCE

La chance améliore votre résistance aux malédictions et vos aptitudes liées aux saignements et au poison. Elle a également une grande influence sur la découverte d'objets. Plus vous investissez de points dans cet attribut, plus les monstres ont de chances de vous laisser des objets.



## FORCE

La force augmente votre résistance au feu. C'est aussi l'attribut qui détermine quelles armes lourdes vous pouvez manier, et quelle puissance d'attaque vous obtenez en les utilisant ! La force est un attribut essentiel pour les personnages de mêlée. Elle peut être associée à la dextérité, ou utilisée en priorité si vous cherchez à manier certaines armes nécessitant une force importante.



## DEXTÉRITÉ

La dextérité ajoute elle aussi de la puissance d'attaque à de nombreuses armes. Elle réduit le temps d'incantation et les dégâts subis en cas de chute, en plus d'être nécessaire au maniement d'un certain nombre d'objets. De nombreuses armes rapides sont basées sur la dextérité plutôt que sur la force, elle peut donc être l'attribut de dégâts principal pour divers types de personnages.



## INTELLIGENCE

L'intelligence est nécessaire pour utiliser la sorcellerie et la pyromancie (avec la foi dans ce dernier cas), et elle améliore la puissance de vos sorts. Cet attribut influence également votre résistance à la magie.



## FOI

Tout comme l'intelligence, la foi est nécessaire pour lancer certains sorts et augmenter leur puissance. Les miracles et la pyromancie (en partie) sont déterminés par la foi, alors que la sorcellerie est basée sur l'intelligence. Cet attribut influence également votre résistance à la magie et aux attaques de Ténébres.



## CONSTITUTION

La constitution représente votre niveau d'énergie physique. Vous en dépensez en bloquant, esquivant ou attaquant. Elle se régénère rapidement dès que vous arrêtez de bloquer ou d'attaquer. Vous pouvez tout de même vous déplacer tout en récupérant de la constitution, vous pouvez donc vous écarter de vos ennemis et régénérer votre constitution pendant qu'ils vous poursuivent.



## CHARGE D'ÉQUIPEMENT

La charge d'équipement est votre capacité à transporter et utiliser vos armes et pièces d'armure équipées. Plus votre charge est élevée, plus votre équipement peut être lourd sans entraver vos déplacements.



## PUissance D'ATTAQUE

La puissance d'attaque montre le montant total des dégâts infligés par diverses armes si elles atteignent une cible sans aucune réduction. Cette valeur associe tous les types de dégâts infligés par l'arme (physiques, magiques, etc.).



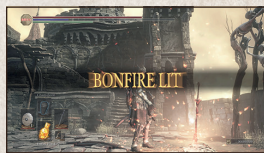
## DÉFENSE ET RÉSISTANCES

Les caractéristiques défensives indiquent si votre personnage résiste bien aux différents types d'attaques de base (frappe, taille, estoc, magie, etc.). Vos différentes résistances dépendent des attributs de votre personnage. Les réductions, elles, dépendent de votre équipement.

# QU'EST-CE QU'UNE FIOLE D'ESTUS ?

Les PV et les PC vous permettent respectivement d'encaisser des dégâts et de lancer des sorts (ou d'utiliser des attaques spéciales avec les armes). Ces deux ressources sont limitées et fixes : elles ne se régénèrent pas au fil du temps. Pour remplir vos jauges, rendez-vous auprès d'un Feu ou utilisez des objets sur le terrain. Les Fioles d'Estus vous permettent de récupérer des PV.

## LES FEUX



Lorsque votre personnage se repose auprès d'un Feu, tous ses PV et PC sont régénérés (gratuitement). Vous pouvez le faire aussi souvent que vous le souhaitez, après chaque combat, par exemple. Cependant, les ennemis reviennent à chaque fois que vous utilisez un Feu, alors faites attention : si vous vous reposez, vous devrez combattre à nouveau tous les ennemis proches que vous aviez déjà vaincus !

## LA FIOLE D'ESTUS



### CENDREUX

La Fiole d'Estus cendreuse fonctionne de la même façon que la Fiole d'Estus, mais régénère vos PC au lieu de vos PV. Utilisez-la quand vous avez besoin de lancer des sorts ou des capacités mais que vos PC sont à zéro.



## VOTRE FIOLE D'ESTUS

Au début du jeu, vous trouvez une Fiole d'Estus qui régénère votre santé lorsque vous buvez. Le nombre d'utilisations est limité, mais la Fiole se remplit quand vous vous rendez auprès d'un Feu. En règle générale, c'est un des objets à garder dans votre barre d'accès rapide, car vous allez vous en servir souvent !



N'oubliez pas qu'il faut quelques secondes pour boire votre Fiole. Ne l'utilisez en combat que si c'est absolument nécessaire, et essayez de vous éloigner un peu des ennemis avant de boire. Si possible, mettez-vous à couvert pour vous protéger des attaques à distance. Vous ne pouvez pas esquiver ou vous déplacer pendant que vous buvez, vous risquez donc de subir des dégâts si un ennemi vous prend pour cible.

Si vous avez subi une blessure grave, il est possible de prendre deux gorgées à la suite en appuyant à nouveau sur la touche  pendant que vous buvez. De cette façon, l'animation dure moins longtemps et vous récupérez plus de PV plus rapidement que si vous aviez bu, fait autre chose puis bu à nouveau une gorgée.



## RATIOS DES FIOLES

Vos utilisations des Fioles d'Estus sont limitées. Au Sanctuaire de Lige-feu, allez voir le forgeron pour établir combien de leurs utilisations sont destinées aux PV et combien aux PC. Cette décision peut être ardue pour certains types de personnages. Faites des expériences pour trouver l'équilibre adapté à votre style de jeu. Déterminez quelle ressource s'épuise en premier. Si c'est toujours la même, essayez de modifier le ratio pour favoriser un peu plus cette Fiole.

## AMÉLIORATIONS

Vos Fioles s'améliorent tout au long du jeu. Certains objets spéciaux vous permettront de boire plus souvent, et d'obtenir plus de régénération par gorgée. Cherchez ces objets sans relâche, car ils vous sauveront la vie plus d'une fois.





# LA MORT, LES ÂMES ET LES NIVEAUX

La mort est une menace constante dans Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition. De mauvaises chutes, du poison, des attaques de monstres et des pièges vous attendent absolument partout. Les boss représentent le plus grand danger, mais il est tout à fait possible de mourir (souvent) en combattant les habitants les plus basiques du monde, tout particulièrement quand vous débutez dans ce jeu, car il ne ressemble pas à la plupart des RPG d'action.

Lorsque votre personnage meurt, vous perdez les Âmes que vous détenez, et vous réapparaîtrez au dernier Feu dont vous avez profité.

Il y a deux conséquences principales à cela : tout d'abord, vous perdez du temps en refaisant le parcours et en affrontant à nouveau tous les ennemis que vous aviez déjà vaincus et qui sont réapparus, eux aussi. Ensuite, si vous mourez une deuxième fois avant d'avoir récupéré les Âmes que vous avez perdues, vous ne pourrez plus jamais les retrouver !



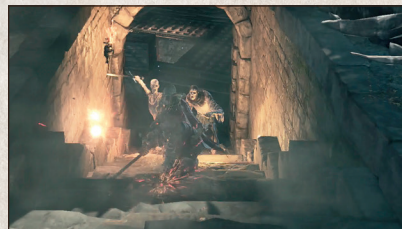
## RÉAPPARITION

Quand vous réapparaîtrez auprès d'un Feu, vos Fioles d'Estus se remplissent. Vous pouvez donc à nouveau vous soigner, et vous revenez avec presque tous vos PV. En mourant, les personnages perdent une partie de l'étincelle qui les rend humains. C'est pourquoi votre maximum de PV diminue à chaque fois que vous mourez, ce qui rend votre survie de plus en plus difficile ! Cela peut paraître effrayant, et c'est en effet un problème important, mais il existe une façon de le contrer.

Les Braises sont des objets que vous trouverez de temps à autre, et qui vous permettent de récupérer votre maximum de PV. Inutile de les utiliser à chaque fois que vous mourez. Il vaut mieux attendre de vous retrouver près d'un boss particulièrement ardu pour utiliser une Braise.



Explorez chaque nouvelle région, et une fois que vous avez localisé le boss le plus proche de votre Feu actuel, attaquez-le plusieurs fois pour étudier son comportement. Quand vous vous sentez assez en confiance, utilisez une Braise et profitez de toute votre force pour combattre. Mais bien sûr, vous pouvez très bien remporter la victoire pendant l'un de vos combats "d'entraînement" !



Par ailleurs, lorsque vous réapparaîtrez, tous les monstres normaux de la zone font de même. Les PNJ spéciaux et les boss que vous avez tués restent morts, mais tout le reste revient pour vous affronter. Ceci vous permet de tuer des monstres normaux pour obtenir davantage d'Âmes, mais vous oblige également à découvrir les itinéraires les plus efficaces pour traverser les zones sans gâcher de ressources pour atteindre un endroit où un boss. En trouvant des raccourcis et en apprenant ces itinéraires, vous économisez des gorgées de vos Fioles d'Estus qui pourraient vous être vraiment utiles plus tard.

N'oubliez pas que les raccourcis que vous débloquez restent ouverts même si vous mourez ; il est donc très important d'explorer pour en découvrir de nouveaux.

## RÉCUPÉRATION DES ÂMES

Quand vous mourez et perdez vos Âmes, elles subsistent dans le monde sous la forme d'une tache de sang. Si vous parvenez à atteindre cette tache de sang et à "l'utiliser", vous récupérez toutes les Âmes que vous avez perdues. Cependant, si vous mourez une deuxième fois, votre première tache de sang (et ses Âmes) est perdue, et une nouvelle tache apparaît à l'endroit de votre mort la plus récente.

La meilleure façon d'éviter de perdre des Âmes, c'est de les dépenser en améliorations permanentes : attributs, équipement et améliorations du matériel. Quand vous arrivez dans une nouvelle zone, attendez-vous à mourir et acceptez qu'il s'agisse du prix à payer pour découvrir ce nouveau territoire.

À l'inverse, dans les zones que vous avez déjà explorées, vous pouvez partir en mission de récolte d'Âmes pour vous constituer une réserve, puis aller les dépenser. C'est beaucoup plus sûr que d'explorer une nouvelle zone en ayant peur de perdre vos Âmes !

Si vous mourez dans la salle d'un boss, vous pouvez tout de même récupérer votre tache de sang, mais pour ce faire, vous devrez pénétrer de nouveau dans la salle. Vous ne pourrez donc reprendre vos Âmes de façon permanente qu'en battant le boss ou en utilisant un objet spécial pour vous téléporter à l'extérieur.

Mais ne vous en faites pas trop pour la perte de vos Âmes, il y en a toujours d'autres à gagner !

## GAGNER DES NIVEAUX

Gagner des niveaux n'est pas l'objectif principal des jeux Dark Souls. Bien entendu, il est toujours intéressant d'avoir davantage de PV, de meilleures statistiques pour infliger plus de dégâts, etc. Mais vous aurez beau avoir un niveau élevé, si vous bâclez vos techniques, vous mourrez à coup sûr. Une bonne maîtrise et une exécution impeccable vous permettront de survivre à tous les combats, même avec un niveau bas et un équipement médiocre.

Lorsque vous améliorez vos attributs (et votre niveau, de fait), concentrez-vous sur l'attribut le plus important, puis assurez-vous d'avoir des attributs secondaires suffisants pour poursuivre votre exploration.

Comme la mort dans Dark Souls peut vous faire perdre des Âmes durement gagnées, et comme les niveaux sont directement liés à la dépense de ces Âmes en attributs, vous aurez peut-être tendance à penser (à tort) que le mot est un coup dur dans votre avancée.

Mais élargissez vos perspectives ! Des Âmes, vous pourrez toujours en gagner d'autres, et en progressant dans le jeu vous découvrirez de nouvelles méthodes pour en obtenir plus rapidement et plus facilement. Ne vous préoccupez pas trop des statistiques de votre personnage ! Les améliorations d'attributs sont permanentes, mais vous en gagnerez toujours plus. À force d'affronter des monstres, c'est surtout votre façon de jouer que vous perfectionnez ! En gagnant en habileté personnelle, vous aurez moins besoin d'attributs forts pour faire face aux mêmes défis. Cette sensation d'accomplissement lorsque vous venez à bout des plus grands défis du jeu, c'est ça, la clé de l'expérience Dark Souls !



# ÉQUIPEMENT

Le monde de Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition regorge de centaines d'objets, sorts et éléments d'équipement. Ces objets utilisables vont du plus banal au plus exotique, et pour les armes, de la plus modeste à des pièces légendaires faites des matériaux les plus rares.

## ARMES

Les armes représentent l'équipement d'attaque principal, si votre personnage est axé sur la mêlée. Elles restent des outils intéressants même pour les personnages plus portés sur la magie. Les armes sont extrêmement diverses en taille, forme, schéma d'attaque et caractéristiques requises. Elles sont pour la plupart basées sur la force et/ou la dextérité, mais vous pourrez aussi trouver des armes nécessitant intelligence ou foi.



La première fois que vous jouez, essayez toutes les armes disponibles en fonction de vos attributs. Ne négligez pas une nouvelle arme sous prétexte qu'elle est plus faible que celles que vous avez déjà améliorées. Si vous appréciez vraiment les sensations procurées par une nouvelle arme et ses techniques associées, améliorez-la et faites-en bon usage.

Une note sous forme de lettre est généralement attribuée aux armes en fonction de ses caractéristiques nécessaires et de la puissance proportionnelle à leur développement. Cette note peut aller de E (la plus basse) à S (la meilleure). Les notes élevées permettent d'obtenir un bonus de puissance d'attaque plus intéressant grâce à l'attribut. Pour certaines armes, la puissance proportionnelle au développement des caractéristiques est peu intéressante, mais elles bénéficient d'une puissance d'attaque brute plus élevée. Étudiez bien les caractéristiques de chaque arme lorsque vous les comparez.

## ARMURES

Les armures offrent un mélange de défense brute, de résistances et de poids. Des armures légères peuvent avoir d'excellentes résistances, même si elles sont relativement moins robustes face aux attaques purement physiques. Et n'oubliez pas, il vaut souvent mieux esquiver, bloquer ou parer les attaques les plus puissantes. Votre armure est votre dernière ligne de défense lorsque vous prenez un coup.

En général, les armures lourdes offrent une meilleure défense physique, mais le surplus de poids demande un plus grand investissement dans les caractéristiques. Ainsi, il peut être difficile de jouer un personnage de tank en armure lourde si vous voulez aussi vous investir dans les attributs liés aux sorts.

Outre l'armure que vous portez, vous pouvez aussi trouver des babioles et bijoux magiques qui, une fois équipés, offrent des avantages très divers. Certains améliorent la mêlée, d'autres la magie, d'autres encore confèrent de puissantes défenses ou des bonus offensifs uniques. Le guide de stratégie complet de Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition comprendra une liste exhaustive de leurs effets. Quoi qu'il arrive, ouvrez l'œil quand vous explorez le monde : ces objets puissants peuvent s'avérer des atouts non négligeables.

## BOUCLIERS

Les Boucliers sont des objets tenus à une main qui vous offrent une énorme puissance défensive. Ils absorbent un certain pourcentage des dégâts infligés par divers types d'attaques ennemies. Pour mettre toutes les chances de votre côté, cherchez des Boucliers avec 100 en Physique, dans la rubrique Puissance de garde : cela signifie qu'ils peuvent servir à bloquer l'intégralité des dégâts infligés par les attaques physiques à votre encontre. À moins de 100, votre personnage perdra tout de même des PV, même en bloquant le coup.



Bien entendu, les autres valeurs de Puissance de garde ont aussi leur importance, en fonction de l'ennemi que vous affrontez. Les attaques magiques ou élémentaires peuvent traverser un Bouclier très résistant aux attaques physiques, alors méfiez-vous des adversaires mystiques et esquivez complètement leurs attaques.

La stabilité détermine la quantité de constitution perdue en bloquant les attaques ennemies. Cette valeur doit être la plus élevée possible, pour que votre personnage puisse bloquer la plupart des frappes ennemies en toute impunité.

Pour un nouveau joueur, une arme à une main et un Bouclier robuste forment un équipement efficace contre la plupart des ennemis de base. Cependant, évitez de vous cacher derrière un Petit bouclier face à de très grands ennemis : ils peuvent épuiser votre constitution et détruire votre garde d'une attaque écrasante.



## AMÉLIORATIONS

Les armes et armures peuvent être améliorées grâce à un mélange d'Âmes et de matériaux trouvés dans le monde. Une fois que vous avez fait la connaissance de PNJ capables de vous aider à modifier votre équipement, faites-les améliorer régulièrement !

Les améliorations d'armes sont particulièrement importantes, surtout au début, lorsqu'elles peuvent nettement augmenter votre puissance offensive. Quant aux améliorations d'armures (et de Boucliers), elles sont surtout utiles au milieu et à la fin du jeu, une fois que vous avez choisi l'armure qui vous convient le mieux.



## OUTILS

Les Outils sont les objets utilisables et consommables que vous transportez, comme votre Fiole d'Estus (absolument vitale) ou vos simples Couteaux de jet, les objets curatifs, les outils aux effets uniques et les objets magiques à usage unique.

À part les soins prodigués par votre Fiole d'Estus, l'utilisation des Outils est rarement obligatoire, mais elle peut nettement vous faciliter la tâche. Ne soyez pas avare en consommables, vous pourrez toujours en trouver ou en acheter d'autres. Ils sont là pour vous aider, alors utilisez-les !

## SORTS

Les sorts couvrent des disciplines diverses, comme la sorcellerie, la pyromancie et les miracles, et offrent un mélange d'attaque, de défense et d'aspects pratiques.

La découverte et l'apprentissage de nouveaux sorts peuvent être une aventure en soi, mais vous pouvez généralement trouver des magies offensives et défensives de base assez tôt dans le jeu.



Un style de jeu focalisé sur les sorts nécessite un important investissement dans les attributs si vous comptez les utiliser comme attaque et défense principales. Cependant, de nombreux sorts utilitaires peuvent être lancés sans conditions particulièrement strictes, donc même si votre personnage est plutôt porté sur la mêlée, cherchez à obtenir quelques sorts pratiques pour vous aider dans votre aventure !



# COMBAT

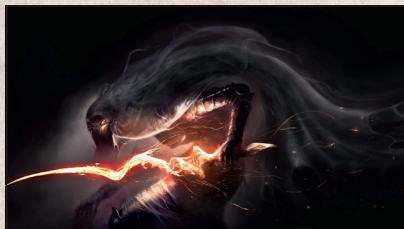
Le combat dans Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition est rapide, brutal, sanglant et souvent fatal. Voici quelques conseils qui vous permettront de survivre un peu plus longtemps.

## LA MORT VOUS GUETTE À CHAQUE RECOIN

Prenez au sérieux tous les ennemis que vous rencontrez.

Monstres de base, boss, envahisseurs, ils sont tous capables de vous tuer rapidement si vous baissez votre garde. Ne vous précipitez pas, surtout si vous arrivez dans une nouvelle zone.

Quand vous affrontez de nouveaux ennemis, allez-y doucement ! Bloquez, esquivez, venez à portée puis écartez-vous pour observer les attaques de votre adversaire. Étudiez bien ses déplacements ! En prévoyant ses techniques, vous pourrez les éviter ou les parer plus facilement. Pas besoin de réflexes parfaits quand on sait à quoi s'attendre.



## ATTIRER ET APPÂTER

Attirer consiste simplement à pousser un monstre à vous pourchasser jusqu'à une position plus sûre pour vous, avec un terrain plus favorable. Utilisez une arme à distance ou un sort pour le mettre en colère, retirez-vous jusqu'à une position facile à défendre, puis attaquez. S'il le faut, attirez son attention en le laissant vous repérer, puis filez !

Appâter est une technique simple, mais extrêmement importante, pour le combat direct. Poussez l'ennemi à vous attaquer puis esquivez, et vous pourrez lancer une riposte décisive (par exemple avec un coup fatal dans le dos, en contournant votre adversaire pendant qu'il se remet de son attaque ratée).

Les ennemis, en particulier les plus gros (comme les boss !), laissent souvent paraître un indice avant d'attaquer ; ceux qui ne le font pas peuvent tout de même être appâtés simplement en vous plaçant à la limite de leur portée, puis en esquivant vivement quand ils attaquent.

## LA CLASSE N'A PAS D'IMPORTANCE À LONG TERME

Ne vous en faites pas pour votre choix de classe initial. Dans Dark Souls, une classe de départ n'est qu'un lot d'attributs et d'équipement préliminaire. Si vous décidez que vous voulez passer d'un mage en robe à un tank en armure lourde, c'est tout à fait possible.

Pendant votre première expérience avec le jeu, si vous estimez que le style de jeu que vous avez choisi au départ ne vous convient pas, changez-en ! Vous pourrez toujours opter pour une configuration plus précise avec vos prochains personnages, une fois que vous aurez mieux compris toutes les options disponibles. Faire de votre premier personnage un touche-à-tout, c'est une excellente façon d'apprendre !



## NE BAISSÉZ JAMAIS VOTRE GARDE !

Jamais ! Même si vous avez terminé quelques salles et avez assez de place pour souffler, vous pourriez bien être en danger. La menace d'une invasion de la part d'un autre joueur nécessite votre attention à tout instant. Ne laissez pas votre partie sans surveillance. Il n'y a pas de pause. On ne vous laissera aucun répit. À moins de jouer hors ligne, vous devez toujours garder en tête qu'une invasion est possible.



## SI TOUT ÇA VOUS AGACE

Dark Souls est difficile, ne vous y trompez pas. Mais ne désespérez pas non plus. Mourir est tout à fait normal, la pire chose qui puisse vous arriver est de perdre quelques Âmes, et vous pourrez toujours en obtenir d'autres. L'équipement que vous trouvez et améliorez, les raccourcis que vous débloquez et les attributs que vous faites augmenter sont tous acquis de façon permanente. Et plus important encore, les connaissances que vous obtenez en explorant et en combattant améliorent votre façon de jouer alors même que votre personnage gagne en puissance.

Si vous avez vraiment du mal à franchir un passage en particulier, faites une pause, changez-vous les idées, et revenez en pleine forme. Réfléchissez à ce qui vous donne du fil à retordre. Essayez une nouvelle approche, ou explorez une zone complètement différente. Utilisez vos objets, vos sorts, essayez différentes

armes ou armures, et expérimentez de nouvelles tactiques. N'emmagazinez pas vos consommables, utilisez-les !

Et, même si ce n'est pas nécessaire, n'oubliez pas que vous pouvez toujours aller chasser des monstres dans le seul but d'obtenir des Âmes pour monter en niveau. Parfois, un peu plus de PV ou de constitution, un nouveau sort ou une nouvelle arme peuvent faire pencher la balance en votre faveur dans un combat difficile.

Il existe également une communauté en ligne très vivante autour de Dark Souls, alors si vous avez besoin d'encouragements, allez discuter avec d'autres fans pour coopérer dans la joie et la bonne humeur ! Faites tout de même attention aux spoilers si vous débutez, votre toute première partie est une expérience unique, ce serait dommage de la gâcher !





## 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.

## SHA-2

Copyright © 2005, 2007 Olivier Gay [olivier.gay@a3.epfl.ch](mailto:olivier.gay@a3.epfl.ch) 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. Neither the name of the project nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE PROJECT 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 PROJECT 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.



## Open SSL

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>) Copyright (c) 1998-2008 The OpenSSL Project. 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. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment: "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)"
4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact [openssl-core@openssl.org](mailto:openssl-core@openssl.org).
5. Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.
6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment: "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>)" THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESSED 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 OpenSSL PROJECT OR ITS 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.

This product includes cryptographic software written by Eric Young ([ey@cryptsoft.com](mailto:ey@cryptsoft.com)). This product includes software written by Tim Hudson ([tjh@cryptsoft.com](mailto:tjh@cryptsoft.com)).

## SSLeasy (Used as part of Open SSL)

Copyright © 1995-1998 Eric Young ([ey@cryptsoft.com](mailto:ey@cryptsoft.com))  
All rights reserved.

This package is an SSL implementation written by Eric Young ([ey@cryptsoft.com](mailto:ey@cryptsoft.com)).

The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL.

This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are aheared to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson ([tjh@cryptsoft.com](mailto:tjh@cryptsoft.com)).

Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed. If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used. This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package.

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 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. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement: "This product includes cryptographic software written by Eric Young ([ey@cryptsoft.com](mailto:ey@cryptsoft.com))" The word 'cryptographic' can be left out if the routines from the library being used are not cryptographic related :-).

4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgement: "This product includes software written by Tim Hudson ([tjh@cryptsoft.com](mailto:tjh@cryptsoft.com))" THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG "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 AUTHOR 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. The licence and distribution terms for any publically available version or derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence [including the GNU Public Licence.]

## Google Protocol Buffers (protobuf)

Copyright 2008, Google Inc. All rights reserved.

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

\* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

\* 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.

\* Neither the name of Google Inc. nor the names of its contributors may 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.

Code generated by the Protocol Buffer compiler is owned by the owner of the input file used when generating it. This code is not, standalone and requires a support library to be linked with it. This support library is itself covered by the above license.

## AES

Copyright © 2003, Dr Brian Gladman, Worcester, UK. All rights reserved.

### LICENSE TERMS

The free distribution and use of this software in both source and binary form is allowed (with or without changes) provided that:

1. distributions of this source code include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;
2. distributions in binary form include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other associated materials;
3. the copyright holder's name is not used to endorse products built using this software without specific written permission.

ALTERNATIVELY, provided that this notice is retained in full, this product may be distributed under the terms of the GNU General Public License (GPL), in which case the provisions of the GPL apply INSTEAD OF those given above. DISCLAIMER This software is provided 'as is' with no explicit or implied warranties in respect of its properties, including, but not limited to, correctness and/or fitness for purpose.



## **Libcurl**

Copyright © 1996 - 2012, Daniel Stenberg, <daniel@haxx.se>. All rights reserved.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose with or without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice and this permission notice appear in all copies.

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 OF THIRD PARTY RIGHTS. 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.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization of the copyright holder.

## **Nulstein**

nulstein @ GDC Europe 2010

Copyright 2009-2010 Intel Corporation All Rights Reserved

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS." INTEL SPECIFICALLY DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, AND ALL LIABILITY, INCLUDING CONSEQUENTIAL AND OTHER INDIRECT DAMAGES, FOR THE USE OF THIS SOFTWARE, INCLUDING LIABILITY FOR INFRINGEMENT OF ANY PROPRIETARY RIGHTS, AND INCLUDING THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

Intel does not assume any responsibility for any errors which may appear in this software nor any responsibility to update it.

## **ShaderX5**

Special Thanks

ShaderX5

2.3 Practical Parallax Occlusion Mapping with Approximate Soft Shadows for Detailed Surface Rendering

by Natalya Tatarchuk

ShaderX series by Wolfgang Engel

## **FONTWORKS**

This software uses fonts produced by FONTWORKS Inc.

FONTWORKS, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Inc.

## **FMOD Ex**

MOD EX, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd.

## **Simplygon**

Uses Simplygon®, Copyright© 2017 Donya® Labs AB

## **Havok**

"Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition" uses Havok®.

© Copyright 1999-2017 Havok.com Inc. (and its Licensors). All rights reserved.

See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details.

## **Facegen**

FaceGen from Singular Inversions Inc.

## **Dolby**

Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

## **DTS**

DTS and the DTS Symbol are registered trademarks of DTS, Inc. and DTS Digital Surround is a trademark of DTS, Inc.

## **Beast/Scaleform**

This software product includes Autodesk® Beast® software, ©2017 Autodesk, Inc. All rights reserved.

Autodesk, Beast, and Scaleform are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries.

## **Yebis**

YEBIS 2 is a trademark of Silicon Studio Corporation.



# CUSTOMER SERVICE SUPPORT

|                                      |                                                                  |                                                                     |                                                                     |
|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <b>Australia</b>                     | 1902 26 26 26                                                    | \$2.48/min<br>(may change without notice)                           | au.support@bandainamcoent.com.au                                    |
| <b>België</b>                        |                                                                  | Support en français:<br>Support in English:                         | fr.support@bandainamcoent.eu<br>customerserviceuk@bandainamcoent.eu |
| <b>Deutschland</b>                   | Technische: 0900-1-771 882<br>Spielerische: 0900-1-771 883       | 1,24€/min aus dem dt. Festnetz<br>Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr | de.support@bandainamcoent.eu                                        |
| <b>España</b>                        | +34 902 10 18 67                                                 | Lunes a jueves: 09.00 – 18.00<br>Viernes: 09.00 – 14.00             | es.support@bandainamcoent.eu                                        |
| <b>Ελλάδα</b>                        | +30 210 60 18 800                                                | Αστική Χρέωση<br>Δευτέρα - Παρασκευή: 09.00-17.00                   | gr.support@bandainamcoent.eu                                        |
| <b>France</b>                        | 0825 15 80 80<br>0.15€/min<br>Lundi-Samedi: 10.00-20.00 non stop | Support Technique<br>CS80236<br>33612 CESTAS                        | fr.support@bandainamcoent.eu                                        |
| <b>Italia</b>                        |                                                                  |                                                                     | it.support@bandainamcoent.eu                                        |
| <b>New Zealand</b>                   | 0900 54263                                                       | \$1.99/min<br>(may change without notice)                           | au.support@bandainamcogames.eu                                      |
| <b>Nordic Countrie<br/>Nederland</b> | Sweden<br>Norway<br>Finland<br>Denmark                           | Support in English:                                                 | customerserviceuk@bandainamcoent.eu                                 |
| <b>Österreich</b>                    | Technische: 0900-400 654<br>Spielerische: 0900-400 655           | €1,35€/min<br>Montag-Samstag: 14.00 - 19.00 Uhr                     | de.support@bandainamcoent.eu                                        |
| <b>Portugal</b>                      | +34 902 10 18 67                                                 | Segunda a Quinta: 09.00 – 18.00<br>Sexta Feira: 09.00 – 14.00       | pt.support@bandainamcoent.eu                                        |
| <b>Schweiz</b>                       | Technische: 0900-929300<br>Spielerische: 0900-770780             | 2.50 CHF/min<br>Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr                   | de.support@bandainamcoent.eu                                        |
| <b>Singapore</b>                     | +65 6538 9724                                                    |                                                                     | support@bandainamcoent.asia                                         |
| <b>United Kingdom</b>                |                                                                  | Monday - Friday: 09:00 - 18:00 GMT                                  | customerserviceuk@bandainamcoent.eu                                 |

Please visit  
**[www.bandainamcoent.eu/support](http://www.bandainamcoent.eu/support)**  
 For the full list of support contacts