

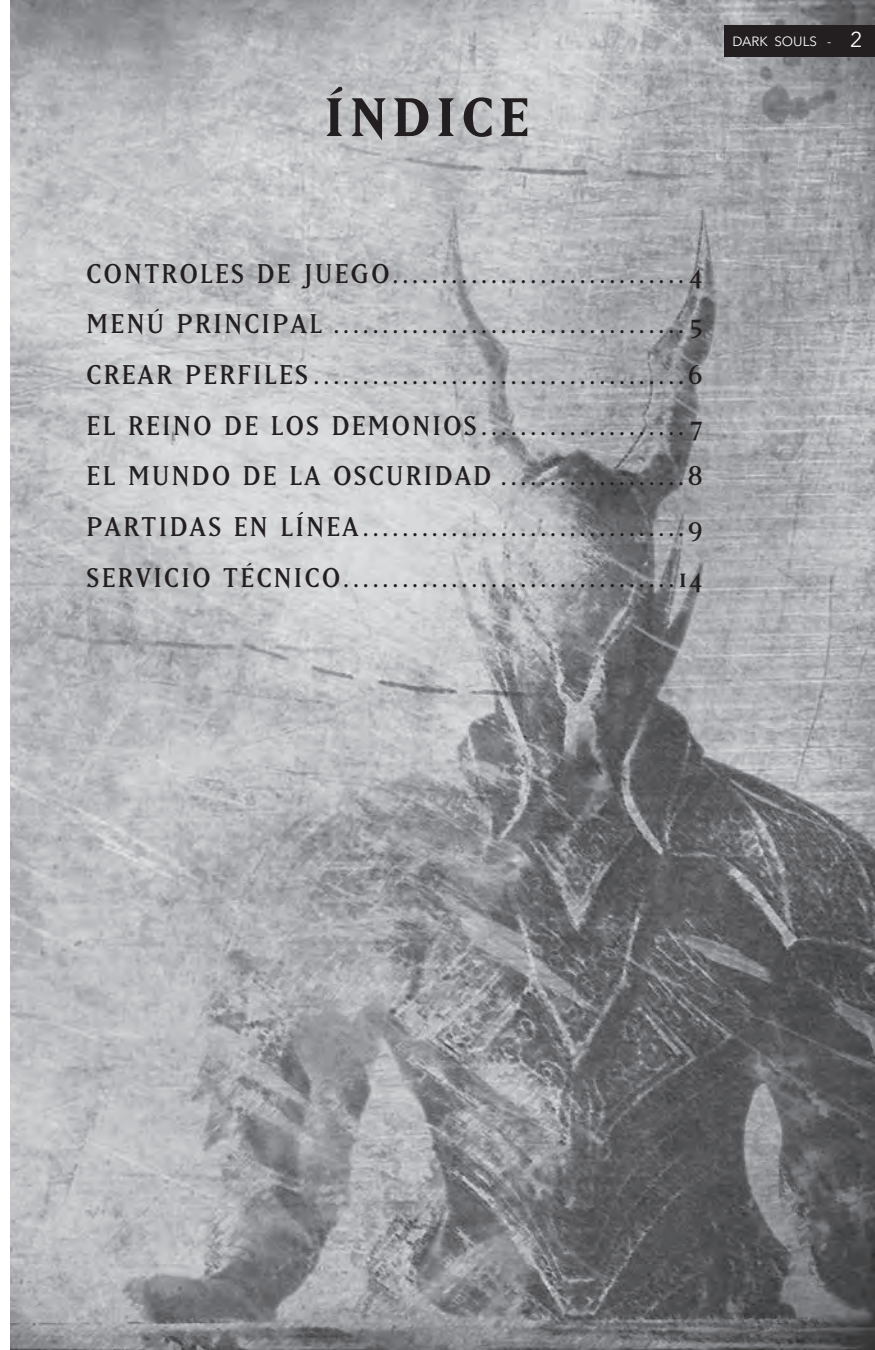
! **ADVERTENCIA:** antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE

CONTROLES DE JUEGO.....	4
MENÚ PRINCIPAL	5
CREAR PERFILES	6
EL REINO DE LOS DEMONIOS.....	7
EL MUNDO DE LA OSCURIDAD	8
PARTIDAS EN LÍNEA.....	9
SERVICIO TÉCNICO.....	14



CONTROLES DE JUEGO

MANDO XBOX 360



CONTROLES DE MENÚ

Seleccionar opción	L
Confirmar selección	A
Cancelar/Volver al menú anterior	B

CONTROLES DE JUEGO

Movimiento	L
Mover cámara	R
Carrera	L + B (mantener)
Ataque/Magia	RB
Ataque fuerte	RT
Guardia/Acción con dos armas/Magia	LB
Parada/Acción con dos armas	LT
Fijar objetivo/soltar	clic en R
Retroceder	B
Rodar	L + B (pulsar)
Interactuar	A
Cambiar equipamiento	○
Usar objeto	X
Cambiar postura de arma	Y
Abrir menú de inicio	START
Moverte por las opciones del menú	○ left / right

MENÚ PRINCIPAL

Empieza una partida nueva o carga una partida guardada.

NUEVA PARTIDA

Empieza una nueva partida. Tras seleccionar esta opción, podrás cambiar el nivel de brillo y otras opciones de juego.

CARGAR PARTIDA

Selecciona una partida guardada. También puedes ajustar el volumen del sonido, activar y desactivar la música y ver los créditos.

NOTA: para jugar a Dark Souls, es necesario crear un archivo de datos guardados. Cuando juegas por primera vez, este archivo

se crea automáticamente. No apagues la consola Xbox 360® mientras se guarda la partida.

CREAR PERFIL

Crea un personaje a tu gusto para empezar tu aventura en Dark Souls. Al modificar el aspecto del personaje, en la parte izquierda de la pantalla podrás ver los cambios en sus estadísticas. Su equipamiento se muestra en el centro de la pantalla. Cuando termines de crear a tu personaje, selecciona ACEPTAR.

Nombre del personaje: ponle nombre a tu personaje.

Sexo: elige el género del personaje.

Clase: elige la clase del personaje. Cada clase tiene sus propios ataques, armas y atributos. Hay 10 clases para elegir.

Regalo: selecciona un regalo para el personaje. Los regalos son objetos especiales que acompañarán al personaje durante toda la partida.

Físico: elige el físico del personaje.

Cara: selecciona una cara para el personaje. Cada cara se basa en la gente que habita el mundo de Dark Souls.

Pelo: elige el peinado del personaje.

Color de pelo y ojos: elige el color del pelo y de ojos del personaje.

Apariencia física: elige PERSONALIZAR para cambiar aún más al personaje.

CLASES

Puedes elegir entre 10 clases. Cada una tiene sus propias habilidades y estadísticas. Cada clase comenzará la partida con un equipamiento y unos hechizos concretos. Pero a medida que avance la partida, encontrarás objetos de Dark Souls que no son específicos de la clase. Cada vez que subas de nivel, podrás ajustar tus atributos para reunir los requisitos básicos de un arma o armadura.

Guerrero: el temible guerrero es un experto en armas de gran fuerza y destreza.

Caballero: caballero de bajo rango con muchos PS y una robusta armadura. Vencer a un caballero no resulta sencillo.

Vagabundo: vagabundo sin rumbo que maneja su cimitarra con gran destreza.

Ladrón: un ladrón sin sentimiento de culpa y con una alta probabilidad de impactos críticos. Tiene una llave maestra.

Bandido: salvaje bandido con mucha fuerza y una poderosa hacha de batalla.

Cazador: cazador con arco que puede atacar a enemigos a corta y larga distancia, pero es vulnerable a la magia.

Hechicero: hechicero de la Escuela de Dragones de Vinheim. Usa magia de Almas.

Piomántico: gran piromántico del Pantano. Lanza hechizos de fuego y porta un hacha de mano.

Clérigo: clérigo peregrino. Tiene una maza y hace milagros curativos.

Marginado: un enigma desnudo. Armado solo con un garrote y un viejo escudo.

EL REINO DE LOS DEMONIOS

Te adentrarás en un mundo dominado por los demonios. Al comenzar tu aventura para llegar a tu alma, verás la siguiente pantalla de juego.



MEDIDOR DE HUMANIDAD

Esta llama representa tu nivel de humanidad. Cuanta más humanidad tengas, más grande será la llama.

BARRA DE PS

En la esquina superior izquierda verás tu nivel de puntos de salud. A medida que recibas daño, la barra se irá vaciando. Si se vacía por completo, morirás. Recuperarás PS cuando descanses en hogueras o cuando uses algunos hechizos y objetos.






BARRA DE ENERGÍA

Tu nivel de energía se muestra debajo de tu barra de PS. La energía se reduce cada vez que ejecutes una acción o esquives a un enemigo. Cuando se vacíe esta barra, no podrás ejecutar ninguna acción que requiera energía. Afortunadamente la energía se recupera con el tiempo.

ICONO DE ESTADO

Se mostrará un icono cuando sufras un efecto de estado, como por ejemplo Veneno.

MENÚ DE INICIO

Pulsa el Botón  para ver el menú de inicio. Para moverte por el menú, pulsa el Botón  y el Botón  o . Aquí podrás ver tu inventario, revisar tu equipamiento, consultar tus estadísticas y entrar en el menú Sistema. Pulsa el Botón  cuando quieras entrar en uno de los menús.

NOTA: si el menú de inicio está abierto, seguirás siendo vulnerable a los enemigos, aunque no puedas atacar.

ICONO DE EQUIPAMIENTO

En este icono podrás ver las armas, armaduras, hechizos y objetos con los que te has equipado.

BARRA DE RESISTENCIA

Esta barra muestra el grado en que determinada resistencia se ve afectada.

NOTA: cuando recibas una maldición, tu barra de humanidad mostrará una calavera.

MEDIDOR DE ALMAS

El contador de la esquina inferior derecha muestra el número de almas que posees.


EL MUNDO DE LA OSCURIDAD

Te adentras en un mundo de oscuridad poblado por demonios. Un mundo en el que los humanos de la Señal Oscura terminan sucumbiendo y transformándose en muertos vivientes. Comenzarás tu aventura a solas y, para recuperar tu alma, tendrás que emerger del abismo para llegar a la tierra de los vivos.

UN MUNDO ABIERTO

El mundo de los demonios es enorme pero está interconectado. Podrás explorar cualquier lugar que veas. Algunos lugares son más inaccesibles que otros, pero el mero hecho de explorar estas tierras te resultará satisfactorio. En tu viaje encontrarás impresionantes estructuras verticales, descomunales masas continentales y complejas mazmorras interconectadas por pasadizos secretos.

HOGUERAS

En tu aventura encontrarás muchas hogueras. Acércate a una hoguera apagada y pulsa el Botón  para encenderla y acceder a su menú. Aquí podrás mejorar tus atributos, recuperar humanidad y hechizos, rellenar tus frascos de estus y eliminar efectos negativos.

MUERTE

Si pierdes todos tus PS, morirás. Cuando esto ocurra, toda tu humanidad y almas terminarán en una mancha de sangre del suelo, y reaparecerás en la última hoguera en la que descansaste.

LOS VIVOS Y LOS NO MUERTOS

Si tienes humanidad, te clasificarán como «vivo». Pero si mueres y pierdes toda tu humanidad y almas en una mancha de sangre, pasarás a ser un «no muerto». Para volver a convertirte en vivo, tendrás que regresar a tu mancha de sangre y recoger la humanidad y las almas que has perdido. Si vuelves a morir antes de regresar a tu mancha de sangre, crearás una nueva mancha, la antigua desaparecerá y seguirás no muerto.

Si eres no muerto, podrás recoger humanidad y usarla en una hoguera para volver a la vida. Si eres un vivo y ofreces tu humanidad en una hoguera, los efectos de la hoguera aumentarán.

PARTIDAS EN LÍNEA

FUNCIONES EN LÍNEA

Conéctate a Xbox LIVE para acceder a las funciones especiales en línea.

FANTASMAS

Aquí podrás ver a los jugadores que estén cerca. Pero no podrás interactuar con los fantasmas.

REPETICIÓN DE UNA MUERTE

Toca la mancha de sangre de otro jugador para ver una repetición de su muerte.

TROTAMUNDOS

Si sueltas un objeto determinado o pierdes mucha humanidad, todo ello pasará al mundo de otro jugador y formará enemigos trotamundos.

SINERGIA

Si un jugador que esté cerca usa ciertos hechizos, la fuerza de los hechizos aumentará.

COMPARTIR EL INCENDIO DE LA HOGUERA

Si incendias la hoguera en la que descansó por última vez un jugador, este recibirá un frasco de estus más en su inventario.

COOPERACIÓN

En las partidas de cooperación pueden participar hasta tres jugadores. El invocador es el host y los invocados serán los clientes.

CÓMO EMPEZAR UNA PARTIDA DE COOPERACIÓN

El cliente escribirá una señal de invocación con un objeto específico. El host tendrá que encontrar la señal y tocarla para invocar a otros dos jugadores. El host y los clientes jugarán en el mundo del host. Para ser el host tienes que estar vivo. Consulta LOS VIVOS Y LOS NO MUERTOS, en la página 10.

OBJETIVO DE COOPERACIÓN

Los jugadores se aliarán para derrotar al jefe del área. La cooperación termina cuando se derrota al jefe del área, si todos los clientes pierden o si pierde el host. Si el jefe del área es derrotado, los clientes recibirán humanidad como recompensa.

INVASIÓN

Si invades el mundo de otro jugador, tendrás que luchar para sobrevivir. El invasor será el cliente y el invadido el host.

CÓMO EMPEZAR UNA INVASIÓN

El cliente usará un objeto específico para comenzar una invasión, y después se conectará al mundo de un host aleatorio.

OBJETIVO DE LA INVASIÓN

El objetivo del invasor es derrotar al host. Si lo consigues, el invasor ganará y la invasión terminará. El objetivo del host es derrotar al invasor. Si se produce una batalla de jefe, la invasión terminará.

El ganador de la invasión (el host o el invasor) recibirá humanidad como premio. Si el invasor pierde, perderá humanidad.

The Loki Library

Copyright © 2001 Andrei Alexandrescu

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

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

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

NKF

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

zlib

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

Lua

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

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

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

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

Squish

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

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

Mersenne Twister

A C-program for MT19937, with initialization improved 2002/2/10.
Coded by Takuji Nishimura and Makoto Matsumoto.
This is a faster version by taking Shawn Cokus's optimization, Matthe Bellew's simplification, Isaku Wada's real version.

Before using, initialize the state by using `init_genrand(seed)` or `init_by_array(init_key, key_length)`.
Copyright © 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura, All rights reserved.

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

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

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

MD5

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

FMOD Sound System

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

Havok

DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION uses Havok®.
Copyright © 1999-2012 Havok.com Inc. (and its Licensors). All rights reserved

FaceGen

FaceGen from Singular Inversions Inc.

