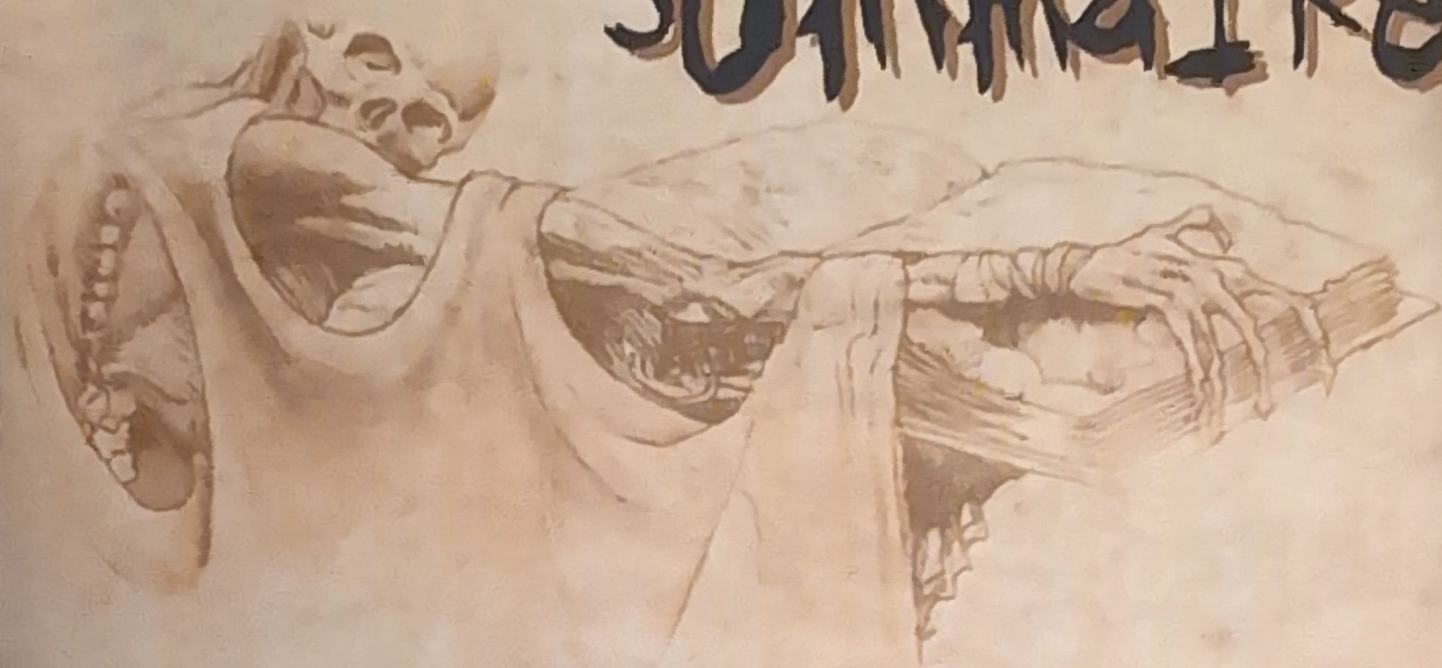


SOMMAIRE



Les Ténèbres arrivent -	4
Présentation des Personnages -	6
Utiliser la manette -	12
Avant de commencer -	14
Jouer -	15
Combat -	16
Armes -	16
Santé mentale -	17
Magie -	18
Inventaire -	21
Journal -	22
Carte -	22
Options -	23

"L'Humanité n'a pas la moindre idée de la fragilité de sa position au sein de l'univers... Si nous devions sortir du puits d'ignorance dans lequel nous vivons, nous sombrerions dans la folie à la vue des dangers qui nous menacent. La terre ne nous appartient pas, nous n'en sommes que les dépositaires car avec le retour des Anciens, viendra la fin de notre espèce..."

Un Mal très ancien

Bien avant l'apparition de notre espèce, notre planète était habitée par une autre forme de vie : une espèce ancienne qui n'était pas soumise aux lois de la physique ni de la nature, qui n'avait ni but ni éthique. A travers les passages du temps, malgré l'implacable progression de la glace et des plaques continentales, et pour d'autres raisons inexplicables, ces « Anciens » ont été repoussés vers les renforcements de notre monde. Emprisonnés dans leurs tombeaux souterrains, ils attendent que les conditions soient réunies pour revenir.

Les ennemis de l'humanité

Certaines organisations secrètes recherchant les faveurs des Anciens pour assouvir leur soif de pouvoir ont œuvré pour leur retour. Pendant des éons elles ont comploté dans l'ombre, rendant un culte sordide, empreint de magie obscure, de rituels sanglants et de sacrifices, destiné à faire revenir sur terre ces créatures d'au-delà.

De ces sectes on ne sait presque rien : ceux qui ont eu le malheur de les rencontrer ont connu une mort rapide. Elles œuvrent pour ramener les Anciens sur terre et faire disparaître notre espèce.

Une Lumière dans les Ténèbres

Pourtant, il reste un espoir. Le sort de l'humanité est entre les mains d'une poignée d'élus. Ce sont des gens ordinaires, qui ne sont absolument pas préparés à se conduire en héros, et c'est pourtant à eux que cette responsabilité a été confiée. Alors même que leurs vies sont brisées par un Mal invisible, ils doivent faire preuve de courage face à cet ennemi mais également surmonter leurs propres peurs. Ces pauvres âmes, torturées par les horreurs des Anciens sont sur le point de sombrer dans la folie.

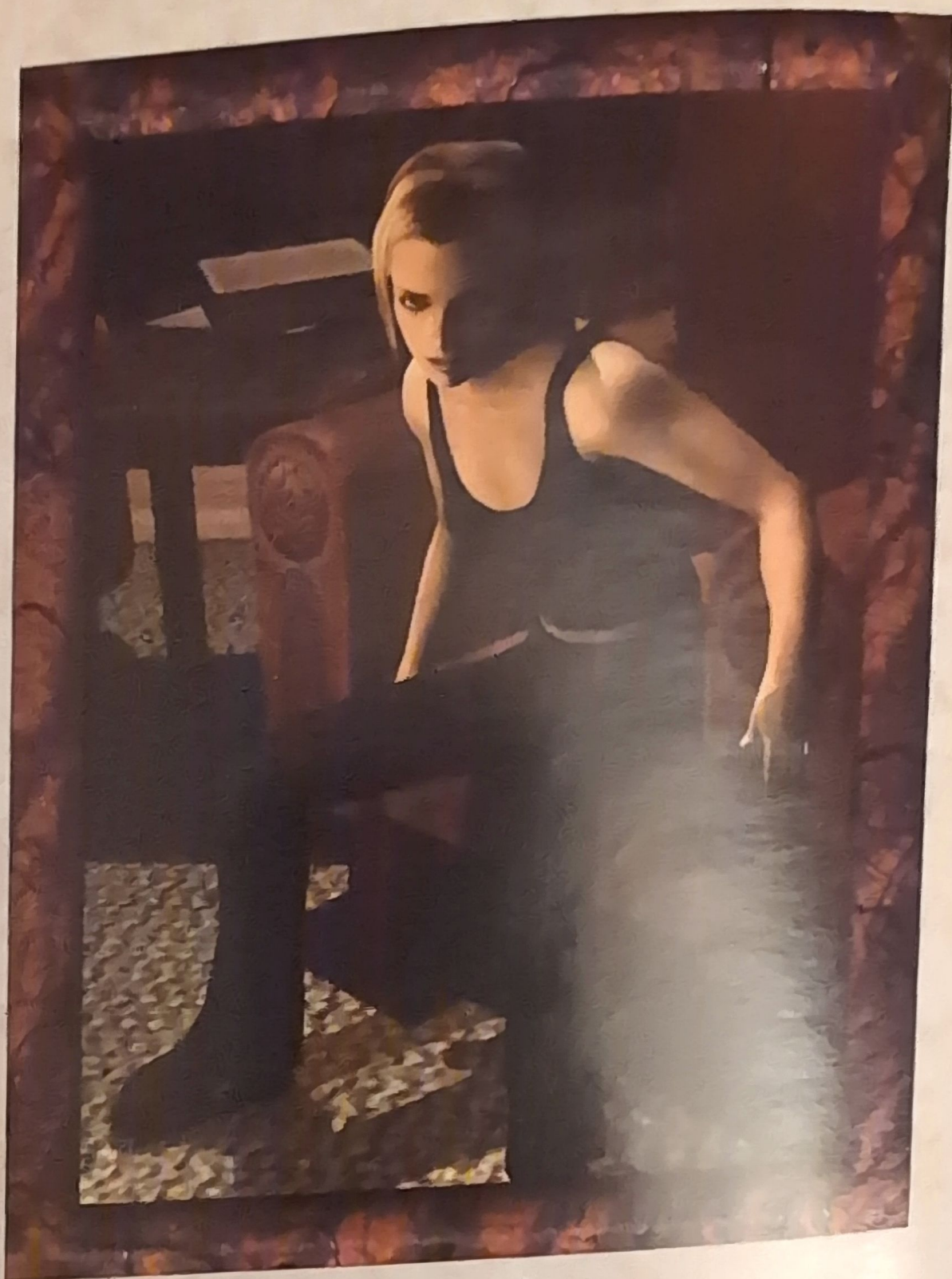
A la périphérie de la réalité humaine, la lutte est secrètement engagée. Une lutte faite d'ombre et de mensonges.

Les Ténèbres arrivent ...





présentation des Personnages



Alexandra Roivas

2000 Ap. J.-C. - Rhode Island, Amérique du Nord

Alexandra est étudiante à l'université de Washington. C'est une femme intelligente et imaginative, au caractère fort et indépendant. Elle prépare son diplôme de mathématiques abstraites et de théorie des nombres. Son côté opiniâtre et têtu l'entraîne souvent au devant des ennuis. Elle est revenue à Rhode Island à la mort de son grand-père pour trouver des réponses sur les causes de sa mort épouvantable.



Pius Augustus

26 Av. J.-C. - Perse

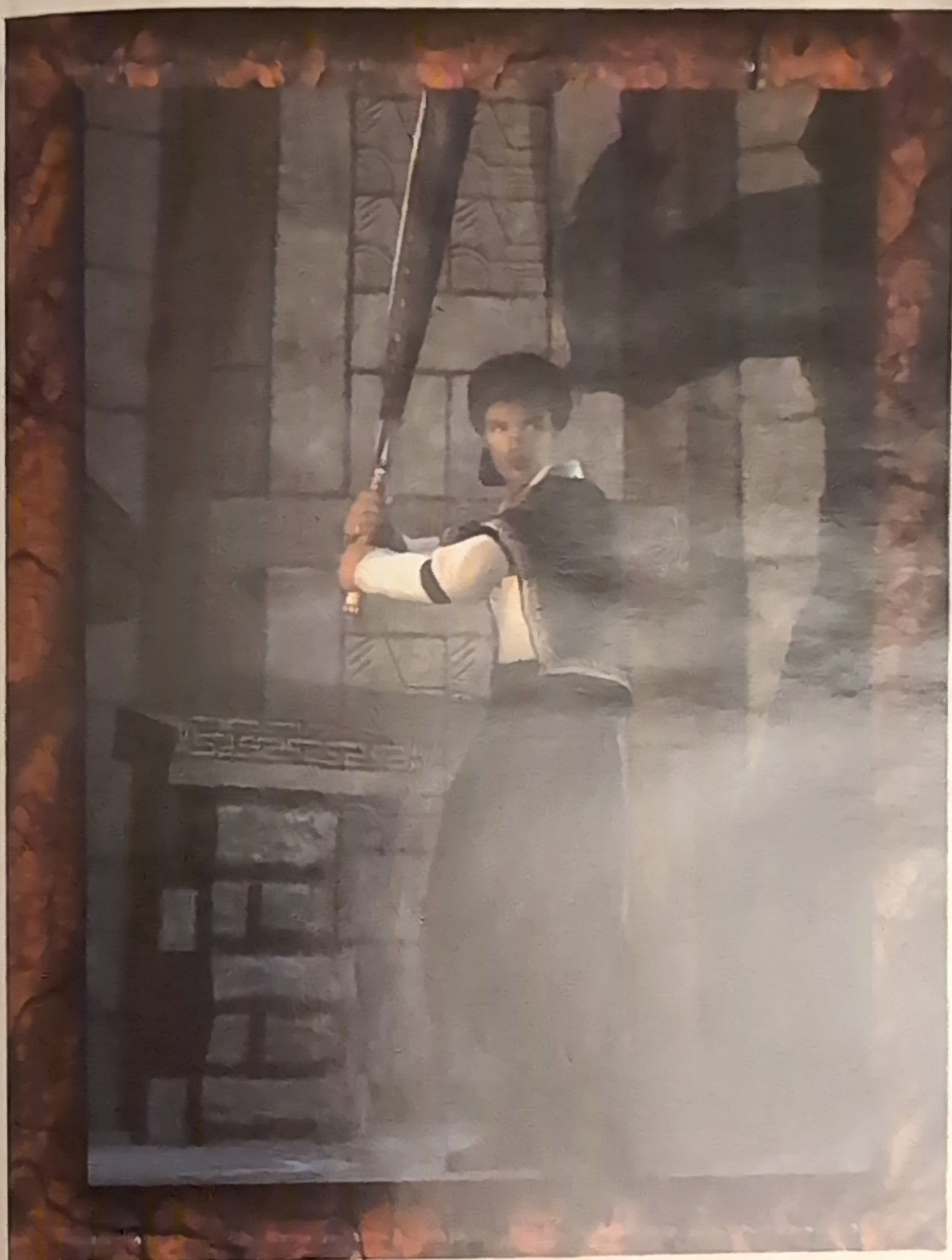
Né dans une famille de riches patriciens, Pius Augustus s'est engagé dans les légions romaines dès son plus jeune âge. Pius fut centurion puis commandant pendant les campagnes de l'Empire en Perse. Il approche de la trentaine et nombre de ses compagnons d'armes ont quitté les champs de bataille pour s'occuper de politique à Rome. Lui est resté servir l'Empire. Bien que fatigué par ces guerres incessantes, Pius continue à se battre, poussé par la certitude que l'avenir lui réserve un destin plus grand.



Ellia

1150 Ap. J.-C. - Région d'Angkor Thom, Cambodge

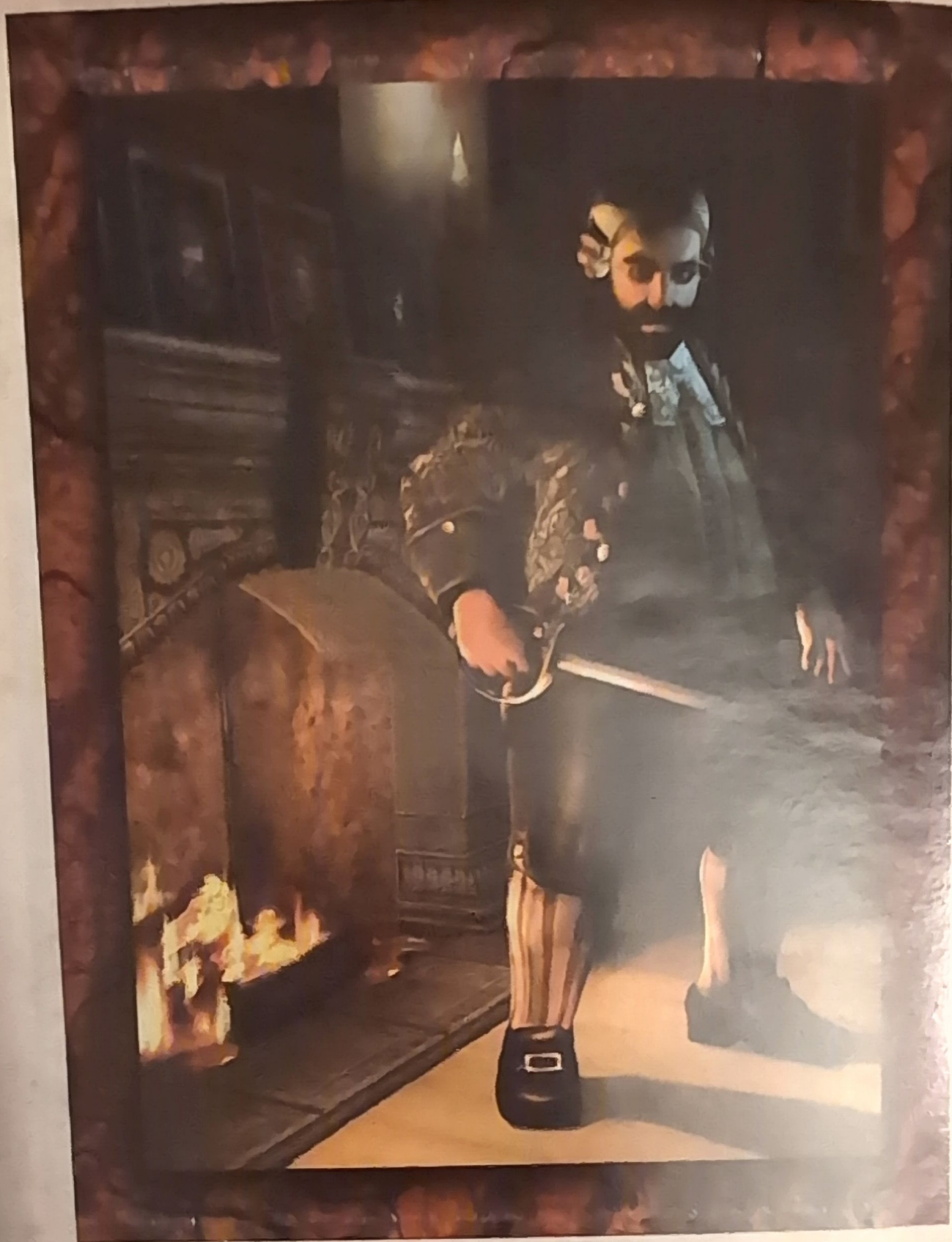
De parents esclaves, Ellia a été élevée pour être danseuse à la cour de Suryavarman II, le roi qui a réunifié l'Empire Khmer après des années de troubles sanglants. Après avoir trouvé et lu un livre étrange, elle se met à rêver d'aventures. Sa curiosité l'entraîne dans un temple, où elle découvre des secrets qui n'auraient jamais dû être découverts.



Karim

565 Ap. J.-C. - Perse

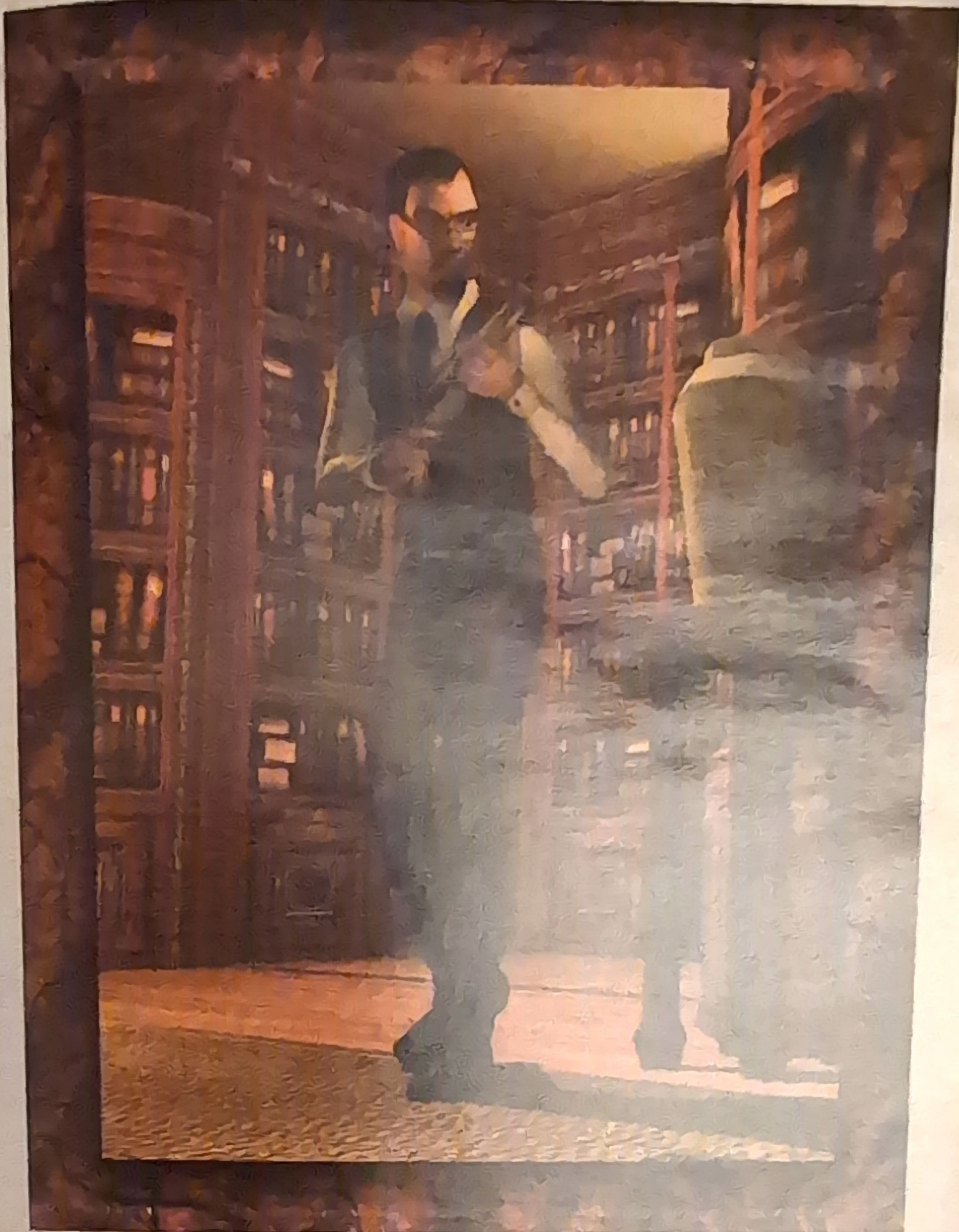
De noble lignage, Karim est un jeune homme impétueux, formé au maniement de l'épée. Il aime l'aventure et les charmes féminins. Son cœur a été conquis par une mystérieuse femme du nom de Chandra, et son destin va basculer. Il veut l'épouser, mais Chandra a d'autres projets. Elle veut tirer profit de la valeur de Karim à l'épée et de son goût pour l'aventure. En échange de son amour, elle demande à Karim de trouver une relique.



Dr. Maximillian Roivas

1760 Ap. J.-C. - Rhode Island, Amérique du Nord

Maximillian est un médecin de renom qui donne des conférences dans les universités nord-américaines. Il n'est pas le meilleur dans sa spécialité mais son autorité est reconnue aussi bien par ses étudiants que par ses pairs. Maximillian est un homme assez corpulent dans le milieu de la cinquantaine. Sa femme est morte il y a des années, au bout d'un long combat contre la maladie. Ses trois enfants, aujourd'hui adultes, lui rendent visite de temps en temps. Mais la plupart du temps, il reste seul, livré à lui-même. Ses enfants craignent pour son équilibre psychologique. Ils pensent qu'il n'est pas bon pour un vieil homme de rester seul dans une aussi grande maison. Il se pourrait bien qu'ils aient raison...



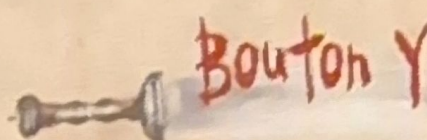
Dr. Edward Roivas

1952 Ap. J.-C. - Rhode Island, Amérique du Nord

Edward est âgé d'à peine trente ans et s'est toujours montré fier de son attitude rationnelle. Edward Roivas n'a pas échappé à la tradition familiale en matière d'études universitaires et il exerce maintenant le métier de psychiatre et vit dans la demeure familiale de Rhode Island. Il a largement étudié les travaux de Freud et de Jung. Aujourd'hui confronté à des phénomènes irrationnels, il se trouve face à d'obscurs secrets que son esprit ne peut expliquer.

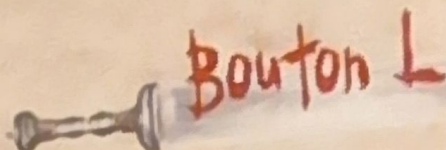


Utiliser la manette



Bouton Y

- SORT RAPIDE N°1
(voir p. 20)



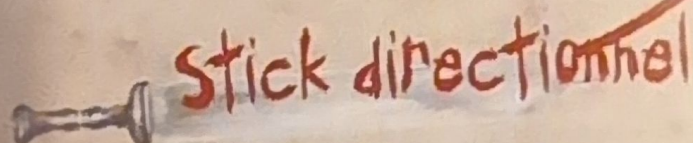
Bouton L

- Courir



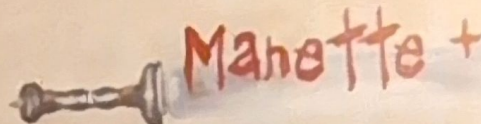
START/PAUSE

- Consulter/refermer le Livre
- Passer les séances cinématiques



Stick directionnel

- Se déplacer
- Contrôler la direction d'une attaque lorsqu'une cible est verrouillée



Manette +

- SORTS RAPIDES N°2 - N°5 (voir p. 20)
- Zoomer sur un objet (en utilisant la fonction EXAMINER de l'écran d'inventaire)

NOTE : Pour mettre la FONCTION VIBRATION de la manette en marche, reportez-vous à la page 15. La FONCTION VIBRATION peut vous permettre de découvrir des secrets cachés, donc considérez ce point avant de désactiver cette fonction.

Bouton R

- Maintenez-le enfoncé pour verrouiller une cible
- Relâchez-le légèrement puis maintenez-le enfoncé à nouveau pour verrouiller la cible qui se trouve le plus près de vous

Bouton Z

- Maintenez-le enfoncé pour recharger les armes utilisant des projectiles

Bouton X

- Se faufiler

Bouton A

- Attaquer/sélectionner

Bouton B

- Lié au contexte : l'icone du bouton B apparaît à l'écran lorsque vous devez effectuer une action au moyen du bouton B

Stick C

- Faire tourner des objets (en utilisant la fonction EXAMINER de l'écran d'inventaire)

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel ou le Stick C ne sont pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, les boutons X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.





Avant de commencer

Ce jeu peut être réglé pour un affichage plus clair et une meilleure image sur une TV acceptant le mode 60Hz.

Lorsque vous branchez le câble RVB NINTENDO GAMECUBE sur une TV qui dispose d'un port RVB et d'une fonction PAL60, vous pouvez profiter d'une image plus lisse et moins clignotante.

Pour activer le mode 60Hz, maintenez enfoncé le bouton B pendant l'affichage de l'écran de chargement, jusqu'à ce qu'apparaisse le message : « Voulez-vous afficher l'image en mode 60Hz? ». Choisissez OUI pour activer le mode.

Insérez le disque du jeu ETERNAL DARKNESS™ : REQUIEM POUR NOS AMES et une Memory Card (carte mémoire) dans votre Nintendo GameCube, fermez le couvercle et appuyez sur le bouton POWER. A l'écran titre, utilisez soit le Stick directionnel soit la manette + pour vous déplacer dans le menu principal.

La première fois que vous jouez au jeu ETERNAL DARKNESS : REQUIEM POUR NOS AMES, l'écran de choix de la langue apparaît à l'écran. Choisissez la langue dans laquelle vous souhaitez jouer et appuyez sur le bouton A pour accéder à l'écran titre.

MENU PRINCIPAL

Les options suivantes sont accessibles à partir de l'écran du menu principal en appuyant sur le bouton A. Appuyez sur le bouton B pour revenir au menu principal lorsque vous êtes dans un sous-menu.



COMMENCER LA PARTIE

Sélectionnez COMMENCER LA PARTIE pour qu'Alexandra commence son aventure dans les Ténèbres.

NOTE : Vous aurez besoin d'une Memory Card (carte mémoire) pour sauvegarder votre progression dans ce jeu. Insérez une Memory Card (carte mémoire) dans le Slot A ou dans le Slot B. Pour sauvegarder les données du jeu ETERNAL DARKNESS™ : REQUIEM POUR NOS AMES, 1 fichier libre et 15 blocs libres sont nécessaires. Veuillez vous reporter au manuel d'instructions Nintendo GameCube pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

Les données de votre jeu sur la sélection du langage sauvegardées sur la Memory Card (carte mémoire) sont prioritaires sur les paramètres de langue de votre console Nintendo GameCube. (Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi de votre console.)

CHARGER LA PARTIE

Choisissez CHARGER LA PARTIE pour charger une partie sauvegardée sur la Memory Card (carte mémoire). Choisissez le Slot de la Memory Card (carte mémoire) contenant les données sauvegardées, puis sélectionnez le fichier de sauvegarde que vous souhaitez charger.

OPTIONS

Choisissez OPTIONS pour changer les paramètres de jeu suivants :

- SAUVEGARDE DES PARAMETRES : sauvegarde les paramètres actuels. Appuyez sur le bouton A pour sauvegarder.
- SOUS-TITRES : met la fonction sous-titres en MARCHE/ARRET.
- FORMAT DE L'ECRAN : règle l'affichage sur NORMAL ou 16:9.
- FONCTION VIBRATION : met la fonction vibration sur MARCHE/ARRET.
- REGLAGE DU VOLUME : permet de régler le volume.
- REGLAGE DE LA LUMINOSITE : permet de régler la luminosité. Suivez les instructions à l'écran pour régler la luminosité du jeu et de votre téléviseur.
- MODE AUDIO : permet de passer en mode MONO, STEREO ou SURROUND.
- CHOIX DE LA LANGUE : permet de choisir la langue dans laquelle vous souhaitez jouer.

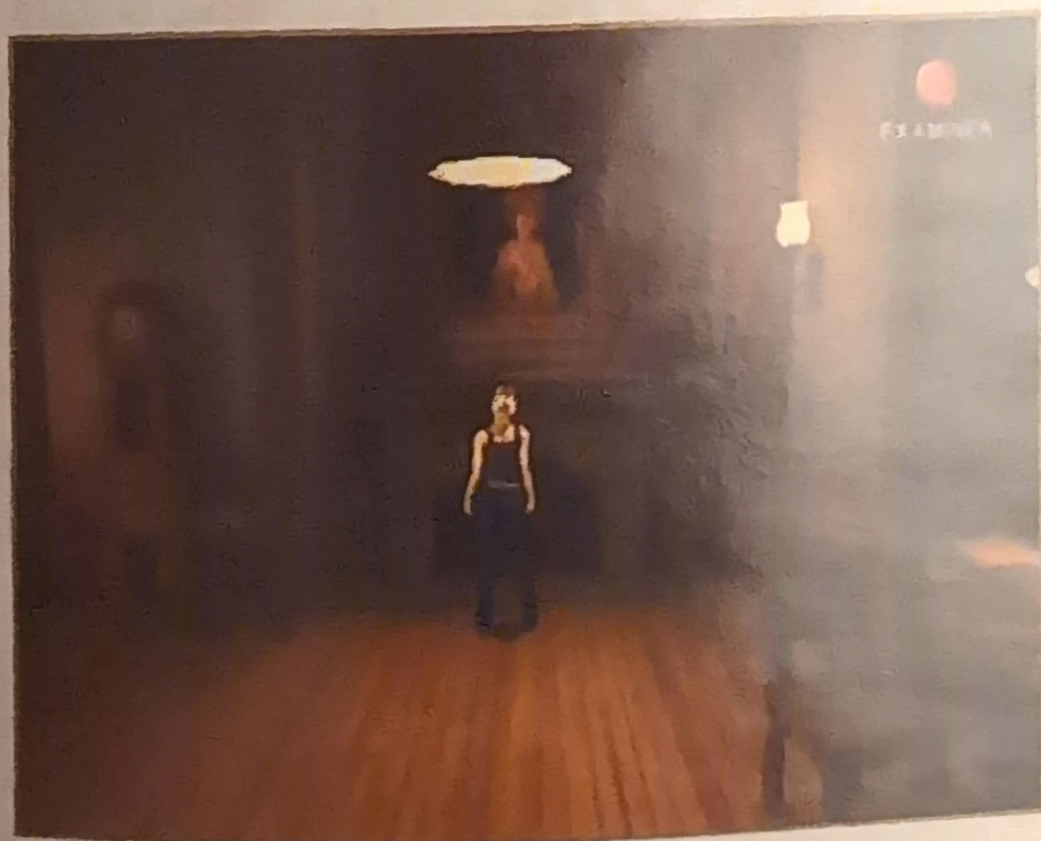
Pour changer une des options du menu, mettez l'option que vous souhaitez modifier en surbrillance et appuyez sur le bouton A.



Jouer

EXPLORATION

Examinez attentivement ce qui vous entoure pour progresser dans le jeu ETERNAL DARKNESS : REQUIEM POUR NOS AMES. Utilisez le Stick directionnel pour vous déplacer, et fouillez les pièces dans lesquelles vous trouvez. Si vous remarquez quelque chose d'inhabituel ou si un élément attire votre attention, l'icone du bouton B apparaîtra dans la partie supérieure droite de l'écran. Appuyez sur le bouton B pour effectuer l'action alors décrite.



Utilisez le bouton B pour examiner les peintures...



pour voir une description d'une scène...



pour ramasser des objets, et bien d'autres choses...

MENUS DE JEU

Tous les menus de jeu se trouvent dans le **Livre des Ténèbres Eternelles**, un livre ancien d'une sagesse obscure, transmis de génération en génération à ceux dont le destin est d'essayer de contrecarrer les plans des Anciens. Pour accéder aux écrans de menu pendant une partie, appuyez sur START/PAUSE à n'importe quel moment. Utilisez les boutons L et R pour passer d'un écran à l'autre.



Combat

Il y a deux façons d'attaquer un ennemi.

En appuyant simplement sur le bouton A, vous attaquerez avec l'arme que vous utilisez à ce moment ou avec vos poings si votre personnage n'est pas armé. Si vous utilisez une arme de mêlée, votre attaque touchera les ennemis se trouvant à proximité et des attaques répétées les renverseront, vous donnant un peu d'espace pour souffler. Toutefois, cette technique d'attaque est généralement moins efficace que d'attaquer un seul ennemi qui a été ciblé avec le bouton R.

Appuyez sur le bouton R pour verrouiller une cible. Maintenez le bouton R enfoncé et déplacez le Stick directionnel pour viser les différentes parties du corps de votre ennemi. Ainsi, déplacez le Stick directionnel vers le \uparrow pour viser la tête et appuyez sur le bouton A pour attaquer. Déplacez le Stick directionnel vers la \leftarrow ou la \rightarrow pour viser le bras gauche ou le bras droit, et orientez le Stick directionnel vers le \downarrow ou laissez-le centré pour viser le torse de votre ennemi. Certains de vos ennemis ont des points faibles que vous pouvez exploiter en les visant. Pour cibler l'ennemi suivant qui se trouve le plus près de vous, relâchez légèrement le bouton R et maintenez-le enfoncé à nouveau.



Utilisez le Stick directionnel en maintenant le bouton R enfoncé pour changer la partie du corps à attaquer.

Lorsque vos munitions sont épuisées, appuyez sur le bouton B pour recharger votre arme. RECHARGER apparaîtra à l'écran avec l'icône du bouton B. Si vous souhaitez recharger avant que vos munitions ne soient épuisées, appuyez et maintenez enfoncé le bouton Z à n'importe quel moment. Vous pouvez également recharger à partir de l'écran d'inventaire en sélectionnant les munitions que vous voulez utiliser et en choisissant COMBINER, puis en sélectionnant l'arme qui est équipée.



Armes

Voici une brève présentation de certaines des armes que vous pouvez utiliser.



GLAIVE

Il fait partie de l'équipement de base des centurions et légionnaires romains. Cette épée courte en fer et munie d'une large lame à double tranchant est utilisée pour frapper d'estoc et de taille.



EPEE COURTE

Une épée courte au manche en bois, légère et solide.



SCRAMASAX

Le SCRAMASAX possède une lame lourde permettant de porter des coups mortels avec le tranchant. Elle ne comporte pas de garde, son usage étant plus offensif que défensif.



MASSE

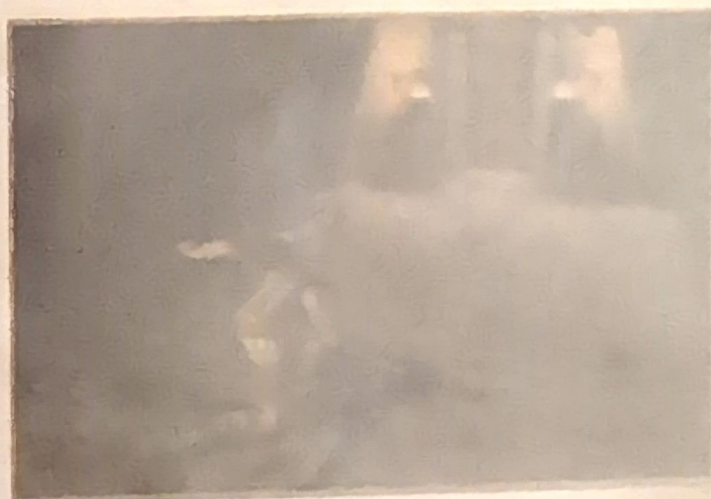
Cette MASSE est garnie de pointes et évidée en ailettes pour une plus grande puissance d'attaque.



Santé mentale

La santé mentale est quelque chose de fragile ! Lorsque votre personnage croise le chemin d'une créature, son niveau de SANTE MENTALE diminue. Lorsque sa santé mentale est affectée, votre personnage peut être victime d'hallucinations, conséquences de la folie qui s'empare de son cerveau. Plus son niveau de santé mentale est bas, plus sa perception de la réalité est déformée. Ceci affecte également sa santé physique.

Lorsque vous avez vaincu un ennemi, vous aurez la possibilité de l'ACHEVER. Lorsque l'icône du bouton B apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton B pour achever votre ennemi. Bien qu'il ne soit pas nécessaire d'achever un ennemi, cela fait remonter un peu votre niveau de santé mentale.



Donner le coup de grâce pour achever vos ennemis.

NOTE : Avant d'achever un ennemi, Maximillian Roivas peut essayer d'effectuer une autopsie. Lorsque apparaît l'icône du bouton B EFFECTUER AUTOPSIE, appuyez sur le bouton B pour effectuer l'autopsie. Une fois l'autopsie terminée, les données sont inscrites dans le journal médical de Maximillian. Allez à l'écran du journal pour consulter les données de l'autopsie (voir p. 22). Une fois que Maximillian a terminé l'autopsie, il peut donner le coup de grâce normalement.



Magie

Pour accéder à l'écran de **Magie**, chaque personnage doit d'abord trouver le **Livre des Ténèbres Eternelles**. Aucune magie ne peut être utilisée sans ce livre.

Même avec le **Livre des Ténèbres Eternelles** pour vous guider, il est difficile de maîtriser les différentes incantations. Trois éléments sont nécessaires pour utiliser un sort : un **CERCLE DE POUVOIR**, des **RUNES** et des **CODEX**.

CERCLE DE POUVOIR

Les Cercles de Pouvoir constituent l'élément principal dans la création d'un sort. Chaque Cercle de Pouvoir possède un certain nombre de points sur lesquels il est possible de placer des runes. Plus un Cercle a de points, plus la puissance du sort créé sera grande.



La force de chaque Cercle de Pouvoir est déterminée par le nombre de points dont il est constitué.

RUNES

Les runes sont des éléments indispensables à la création d'un sort. Les runes définissent l'effet, la cible et l'alignement de chaque sort.

CODEX

Lorsque vous trouvez une rune pour la première fois, elle est indéchiffrable. Même s'il est possible d'utiliser la rune pour créer un sort, vous ne saurez pas quel effet la rune peut avoir avant d'avoir trouvé un codex pour la déchiffrer. Une fois que vous avez trouvé un codex, la rune (et sa description) est répertoriée dans votre liste. En trouvant un codex, le sens d'une rune est automatiquement déchiffré et indiqué dans votre liste des runes.

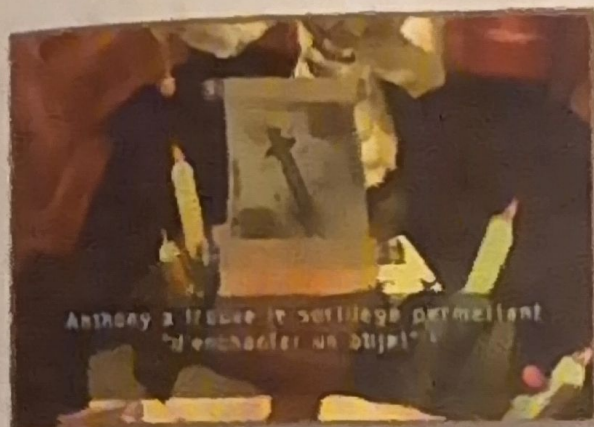


Sans codex, la rune est indéchiffrable.

JETER UN SORT

PARCHEMINS

L'écriture d'un sort décrit l'effet magique et le nom des runes nécessaires à la création de ce sort. L'écriture du sort est immédiatement enregistrée dans la LISTE DES SORTS de votre Livre.



Vous trouverez au cours du jeu de nombreux parchemins sur lesquels sont écrits des sorts.



Chaque sort que vous trouverez sera enregistré dans votre LISTE DES SORTS.

Pour jeter un sort à partir de l'écran de Magie, choisissez LISTE DES SORTS puis sélectionnez le sort que vous souhaitez utiliser. Ensuite sélectionnez JETER pour jeter le sort. Enfin choisissez un Cercle de Pouvoir et une rune d'alignement.



Si vous avez identifié tous les composants d'un sort...



...le sort sera créé automatiquement.

CREATION D'UN SORT

Pour créer un sort, choisissez **NOUVEAU SORT** depuis l'écran de magie et définissez la puissance de ce sort en choisissant un Cercle de Pouvoir. Vous devrez ensuite choisir une rune d'alignement, et combiner selon votre choix d'autres runes pour créer l'effet du sort.

Toutes les combinaisons n'aboutissent pas forcément à un sort, mais, peut-être découvrirez-vous un effet magique très puissant. Si vous découvrez un nouveau sort il s'inscrira dans votre **LISTE DES SORTS**, et vous pourrez le jeter normalement depuis cet emplacement.

SORTS RAPIDES

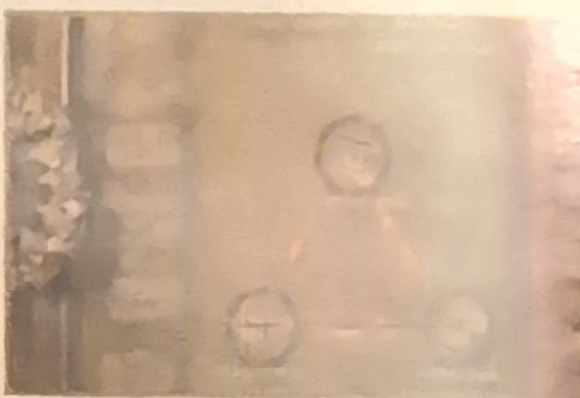
Pour jeter un sort rapidement sans avoir à retourner le chercher dans l'écran de Magie, vous pouvez l'assigner à un bouton de **SORT RAPIDE** de la manette + et du bouton Y. Choisissez un sort dans votre **LISTE DES SORTS** et sélectionnez **ASSIGNER**. Choisissez un Cercle de Pouvoir et une rune d'alignement pour le sort, et assignez-le ensuite à un bouton de sort rapide. Vous pouvez même assigner le même type de sort, associé à différentes runes d'alignement, à différents boutons et ainsi pouvoir adapter votre stratégie en fonction de l'ennemi que vous affrontez.



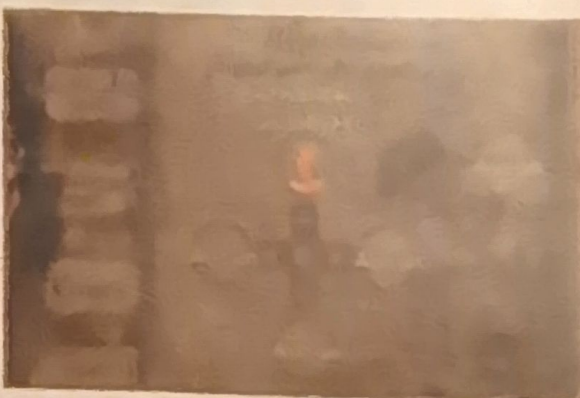
Sélectionnez d'abord un niveau de puissance pour votre sort.



Ensuite, sélectionnez un alignement et placez vos runes.



Votre sort sera enregistré si vous le créez correctement, même si vous ne disposez pas de tous les éléments pour sa création.



Assignez un sort différent à chaque bouton de **SORT RAPIDE** et soyez préparé à affronter toutes les situations !

NOTE : Si vous bougez ou si vous êtes attaqué pendant que vous jetez un sort, la création du sort échouera.



Inventaire

Cet écran détaille les possessions, le niveau de SANTE, de SANTE MENTALE et l'ENERGIE MAGIQUE de votre personnage. Depuis cet écran, vous pouvez également équiper les divers objets et armes, examiner les objets que vous avez ramassés au cours de votre progression et sélectionner les objets que vous souhaitez utiliser.



BARRE DE SANTE MENTALE

Cette barre indique votre niveau de santé mentale. Chaque fois que votre personnage rencontre un monstre, son niveau de santé mentale diminue. Il est possible de récupérer un peu de santé mentale en achevant les créatures. Plus le niveau de santé mentale de votre personnage diminue, plus sa perception de la réalité est déformée.



BARRE DE MAGIE

Cette barre indique le niveau d'énergie magique de votre personnage. Chaque fois que votre personnage jette un sort son énergie magique diminue. Celle-ci remonte progressivement lorsque votre personnage est en mouvement.



BARRE DE SANTE

Cette barre indique le niveau d'énergie vitale de votre personnage. Chaque blessure infligée à votre personnage fait baisser sa barre d'énergie. Si celle-ci atteint zéro votre personnage mourra. Lorsque votre barre de santé mentale est à zéro, rencontrer des créatures affecte votre santé physique.

OBJETS



UTILISER

Sélectionnez UTILISER pour vous servir d'un objet de l'inventaire.

EQUIPER

Sélectionnez EQUIPER pour équiper une arme de l'inventaire.

EXAMINER

Sélectionnez EXAMINER pour examiner un objet de l'inventaire (voir p. 22).

COMBINER

Sélectionnez COMBINER pour combiner deux objets de votre inventaire (voir p. 22).

Vous pouvez faire tourner les objets que vous êtes en train d'examiner en utilisant le Stick C. Appuyez sur **↑** ou sur **↓** sur la manette **+** pour zoomer sur l'objet que vous examinez.

Pour combiner des objets, choisissez d'abord l'objet dans votre inventaire en utilisant le bouton A. Sélectionnez COMBINER, puis sélectionnez l'autre objet que vous souhaitez combiner à celui-ci. Utilisez cette fonction pour assembler des objets cassés ou pour charger une arme avec des munitions.



Journal

CINEMATIQUES

Sélectionnez cette option pour visionner les séquences cinématiques que vous avez déjà vues dans le jeu. Sélectionnez la séquence que vous souhaitez visionner, et appuyez sur le bouton A pour voir la séquence.

AUTOPSIE

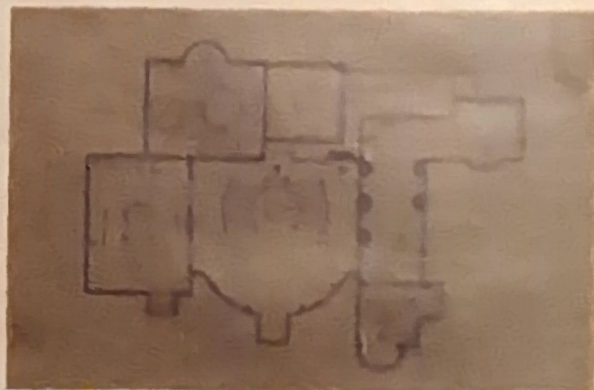
Avant d'achever un ennemi, Maximillian Roivas peut essayer d'effectuer une autopsie. Toutes les données recueillies seront inscrites dans le journal médical de Maximillian. Vous pouvez ensuite consulter les données de l'autopsie à n'importe quel moment. Sélectionnez une créature dans la liste pour consulter son autopsie et appuyez sur A pour confirmer. Voir page 17 pour plus d'informations sur comment effectuer une autopsie.



Carte

Utilisez la carte pour voir les zones que vous avez déjà explorées et trouver des chemins que vous avez peut-être manqués.

- Utilisez le Stick directionnel ou la manette **+** pour vous déplacer dans la carte.
- Utilisez le Stick C pour zoomer en avant et en arrière.
- Utilisez le bouton Y pour voir l'étage supérieur.
- Utilisez le bouton Z pour voir votre position actuelle sur la carte.
- Utilisez le bouton A pour centrer la carte dans la fenêtre.
- Utilisez le bouton X pour voir l'étage inférieur.



Sélectionnez CARTE à n'importe quel moment pour afficher une carte des alentours.



Options

MANETTE

Voir l'affectation des boutons sur la manette. Vous pouvez également activer ou désactiver la **FONCTION VIBRATION**.



AUDIO

- Permet de choisir entre les modes **MONO**, **STEREO**, et **SURROUND**.
- Permet de régler le volume.



AFFICHAGE

Régler les fonctions d'affichage suivantes :

- **REGLAGE DE LA LUMINOSITE** : règle le niveau de luminosité de l'écran.
- **SOUS-TITRES** : met la fonction sous-titre en **MARCHE/ARRET**.
- **FORMAT DE L'ECRAN** : règle l'affichage sur **NORMAL** ou **16:9**.



CHARGER/SAUVEGARDER

Sélectionnez **CHARGER/SAUVEGARDER** pour charger une partie ou pour sauver une partie sur la Memory Card (carte mémoire).



→ CHARGER

Pour charger une partie, choisissez **CHARGER**, puis sélectionnez le Slot de Memory Card (carte mémoire) sur lequel se trouvent vos sauvegardes. Sélectionnez ensuite le fichier contenant la partie sauvegardée et appuyez sur le bouton A pour la charger.

→ SAUVEGARDER

Pour sauvegarder une partie, choisissez **SAUVEGARDER** et sélectionnez le Slot de Memory Card (carte mémoire) sur lequel vous souhaitez enregistrer votre partie. Sélectionnez ensuite un fichier de sauvegarde sur lequel effectuer la sauvegarde.

NOTE : Vous ne pouvez pas sauvegarder s'il y a des ennemis dans la pièce.

MANUEL FRANCAIS

TRADUCTEUR FRANCAIS:

Thomas Mirval

ASSISTANT TRADUCTEUR:

Pierre Sanchez

GROUPE DE PUBLICATION NOE:

Silke Scryba

Martina Taxis

Jens Poppel

Antje Rabloff

Sascha Nickel

Manfred Anton