



Liveside

luke's bear
 X
 Nettie
 shot gun I
 hand gun
 Bayou Paradis

shot gun II
 key card
 accumulators III
 machine pistols
 prism III

Gardelle Jail

prism I
 flash light
 accumulator I

Mordant St. NY

accumulator I
 prism I
 jack's journal

Down St. Station

prism I
 nager
 Soulgate trace

NIVEAU LIVESIDE - BAYOU PARADISE, LOUISIANA

Du bord de l'eau d'où démarre ton aventure, prends le chemin et cherche une caverne sur ta droite. Aventure toi dans le tunnel au bout de la caverne et saisi les deux Cadeaux que tu y trouves. Reviens sur tes pas, et dirige-toi vers le haut de la colline. Saute au dessus du vide, et tu te trouveras près d'un petit pont. Sois bien attentif en t'approchant du pont, fais bien attention. Si tu tombes à l'eau, ne t'en fais pas, suit simplement le passage qui te ramènera au point où tu étais avant de tomber. Saute sur l'autre berge et suit le chemin qui te mènera à une clairière où tu verras un chien. Suit le chiot jusqu'à un endroit entouré de cabanes délabrées. Là tu verras un nombre de bonnes choses que tu voudras prendre, mais tu ne peux pas les avoir, donc ignores les pour l'instant.

Continue sur le chemin jusqu'à ce que tu trouves une corde que s'étend à travers un vide assez grand. Une cabane contenant deux Cadeaux et un Govi y est attaché. Regarde les avec envie car tu ne peux pas y accéder pour le moment. Au lieu de cela, saute jusqu'au cable et en t'y accrochant hisse toi au dessus du vide. Une fois de l'autre côté, redescends et ramasse le Cadeau qui t'attend là. Aventure-toi dans la plus petite caverne au fond, saisis le Cadeau et saute jusqu'au rebord qui passe presque inaperçu. Tu peux juste t'y attraper du bout des doigts, n'essaye donc pas de le grimper. À la place, glisse toi vers la gauche et relève toi, en te faufilant à travers le passage devant toi. Tu apparaîtra dans une cour où

tu verra le Hounfort: une église délabrée qui se trouve parmi une cacophonie de mouches et de chiens. Entre dans le Hounfort et tu rencontreras Nettie. Ceci déclenchera une scène découpée qui révélera un bon bout du fil de l'histoire racontée comme vue par les yeux de Nettie. Une fois le cinéma fini, Nettie te donnera le revolver, Nettie's File, et le Teddy Bear à ton frère Luke, que Mike emploiera plus tard pour se transporter à Deadside.

IL EST TEMPS D'ALLER À DEADSIDE.

NIVEAU DEADSIDE - THE MARROW GATES

Une fois de plus debout dans l'eau boueuse jusqu'aux genoux, tu voudras aller de l'avant. Suit le chemin jusqu'à ce que tu rencontres Jaunty. Il te mettra au courant de la situation, te donnera des conseils et te servira comme point de repère utile pour sauvegarder ou redémarrer chaque fois que tu voudras reprendre tes aventures. Après ça, dirige-toi à travers les immenses Deadside Marrow Gates qui se trouvent juste au-delà du feu de camp. Après avoir dépassé les Gates, prends la gauche et continue jusqu'à ce que tu vois une saillie sur la gauche. Prends ton élan et saute sur ce rebord. Suit le chemin jusqu'à ce que tu vois une plate-forme en bois sur la gauche. Monte dessus. Continue sur la gauche où tu verras une autre saillie que tu dois atteindre en sautant. Dirige toi vers l'ouverture de l'autre côté et continue jusqu'à ce que tu trouves le chemin qui mène à un passage sur la droite. Au fond du hall tu verras un Coffin Gate qui nécessitera que tu presses le bouton 'Action'. Continue tout droit jusqu'à ce que tu trouves un paquet de cartes qui s'appelle 'Les Cartes'. Dans cette chambre, il faudra que tu montes la rampe qui entoure la pièce, en courant. Tu verras un autre Coffin Gate ... mais tu ne pourras pas l'ouvrir pour le moment. Au lieu, traverse le petit pont qui enjambe la chambre. Tu trouveras un Govi contenant un Dark Soul devant un passage bouché par un bloc marqué d'étranges signes lumineux. Tire sur le Govi avec ton Shadowgun et ramasse le Dark Soul. Maintenant que tu as augmenté la puissance de ton Shadow-Meter d'un cran, retourne au Coffin Gate et donne à ce têtard une bonne leçon.

Ouvre le Gate et traverses le pont. À ta gauche, tu verras encore un autre Coffin Gate, celui-ci est au "Niveau 2" ce qui veut dire que tu ne pourras pas l'ouvrir pour le moment. Continue jusqu'au point où tu déclenchera un autre cinéma.

À la suite de cela, tu entreras dans une chambre à deux portes. Choisis la porte de gauche qui te mènera dans un grand espace vide. Entre dans l'eau et cherche le tunnel sousmarin qui mène à un autre espace. Nage d'un bout à l'autre et tu sortiras dans une petite caverne qui a un passage communiquant. Une fois hors de l'eau, suit le chemin et entre dans la chambre qui contient un interrupteur/lévier. Presse l'interrupteur et ramasse les Cadeaux cachés dans les bouches. Retourne au bassin avec les plateformes et repère le dais avec l'interrupteur à côté. Presse le bouton et encore un autre cable se mettra en marche. Tu devra ensuite entrer par la porte sous le dais, et t'aventurer vers la petite chambre du fond. Tu verras un Govi de l'autre côté de la chambre, mais surtout N'ESSAYE PAS de te précipiter vers lui! Plutôt, tiens toi à droite et lance toi dans la cour. Prends la gauche et presse le bouton. Au pas de course, tire sur le bocal, et dirige toi vers la rampe à droite. Cours jusqu'aux quatre bouches et saute sur la plate-forme de l'autre côté. Continue sur celle-ci jusqu'à ce que tu vois une ouverture sur la droite. Entre et cherche une petite chambre avec un Govi dedans. Reviens sur toi-même et continue jusqu'à rejoindre le cable qui s'étend sur la cour. Traverse, et monte l'inclinaison en courant. Dans la chambre voisine, tu trouveras un nombre de plate-formes. Saute dessus, et cours

sur les plate-formes en cherchant un trou dans le mur. Dans ce trou tu trouveras un tas de choses sympa à garder et à collectionner. De retour dans la chambre principale, tu trouveras une série de plate-formes qui mènent à une autre pièce. Suit celles-ci jusqu'à arriver à ce qui semble être le bout des plate-formes. Pose ton Shadowgun, et saute vers le mur où Shadow Man attrapera le rebord imperceptible. Glisse toi tout le long sur la gauche et saute en arrière, en atterrissant avec les pieds sur la plate-forme derrière toi. Tire sur les Deadsiders et sur les bouches, et approche toi de l'autel au centre de la chambre. Tu viens de prendre possession de l'Asson, une arme à double tranchant: torche et lance-flamme. Une arme telle que celle-ci te sera très utile en entrant dans l'Asylum. À partir d'à présent, ton but principal est celui d'explorer des contrées nouvelles, d'ouvrir des portails nouveaux en trouvant des Govis, et de trouver le chemin menant à l'âme sombre du jeu....

L'ASYLUM.

Lis attentivement 'Les Cartes' pour trouver des tuyaux importants tels que combien de Dark Souls il te faut pour pénétrer certains portails et d'autres 'tips' qui te seront très utiles.

Si tu as besoin de plus d'assistance que tu ne trouves dans 'Les Cartes' va visiter 'Acclaim's Official Shadow Man Strategy Guide' que tu trouveras au site www.acclaim.net ou contacte les gros fournisseurs.