

USER'S MANUAL

dts
Digital Surround | 5.1

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

【お問い合わせ】
株式会社フロム・ソフトウェア ユーザーサポート http://www.fromsoftware.jp/

ゲームの攻略方法にはお答えしておりません。またそれ以外の質問でもお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。

FROM SOFTWARE

©2013 NAMCO BANDAI Games Inc.
©1997-2013 FromSoftware,Inc. All rights reserved.

BLJM 61014

このソフトウェアの解説書およびPlayStation®3の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠ 警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害（失神など）などの症状（光感受性発作）が起きることがあります。
こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠ 注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

3D映像、3D立体視ゲームについて

3D映像の見え方には個人差があります。違和感を感じたり、立体に見えない場合は、3D機能のご使用をお控えください。最新情報については下記URLをご覧ください。
http://www.jp.playstation.com/support/
なお、お子さま（特に6歳未満の子）の視覚は発達段階にあります。お子さまが3D映像を視聴したり、3D立体視ゲームをプレイする前に、小児科や眼科などの医師にご相談いただくことをおすすめします。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション（振動）機能を使用しないでください。
※振動機能の入／切は、コントローラのPSボタンを押して表示されるメニューから設定できます。

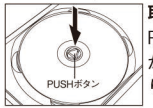
- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

使用上のご注意

●このソフトウェアはPlayStation®3専用です。●暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●PlayStation®3をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）につなぐと、画像の焼き付き（残像映像）が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

ブルーレイディスク™の取り出し/収納方法

ブルーレイディスク™を取り出し／収納するときは、指などを挟まないように充分注意してください。



取り出し
PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



収納方法
ディスクのすぐ外側（斜線部分）を、カチッと音がするまで押し込んでください。

"PlayStation", "PS3", "", "DUALSHOCK", "SIXAXIS" and "PSN" are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Sony Entertainment Network" is a trademark of Sony Corporation.
"XMB" and " クロスメディアバー " are trademarks of Sony Corporation and Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association.

BLJM 61014

ARMORED CORE VERDICT DAY USER'S MANUAL

CONTENTS

STORY 04
ストーリー／設定
CONTROLS 06
操作方法
GETTING STARTED 08
ゲームの始め方
IN GAME MANUAL 11
ゲーム内マニュアルについて
ONLINE PLAY 12
オンラインプレイ

PlayStation®3のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ
このディスクには、PlayStation®3のアップデート（更新）データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PlayStation®3のアップデートを実行する
画面の指示に従って操作すると、システムソフトウェアをアップデートできます。

アップデートが中断されると、故障の原因となります。
アップデート中は、次の点にご注意ください。
・電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。
・ディスクを取り出さないでください。

お使いのPS3™のシステムソフトウェアはバージョンX.XXです。
起動するにはバージョンX.XX以上にアップデートする必要があります。
今すぐアップデートを実行しますか？
はい　いいえ

システムソフトウェアのバージョンを確かめるには
XMB™（クロスメディアバー）の［設定］⇒［本体設定］⇒［本体情報］を選ぶと、本体のシステム情報が表示されます。
［システムソフトウェア］の欄に、現在のバージョン番号が表示されます。

PlayStation®3のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
http://www.jp.playstation.com/support/
TEL 0570-000-929（PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-6733-0800）受付時間10:00～18:00



PROLOGUE

世界を分断し拮抗する三大勢力は、各地で小規模な対立を繰り返していた。

数による力は肥大化し、戦場の花形であった傭兵たちは、

いずれの勢力にも与しない異端者として、戦場の狭間で少数派となりつつあった。

かつて破滅を迎えた世界は、時を経て、復興を始めた。

だがむしろ、戦いはその激しさを増していた。

後に、「ヴァーディクト・ウォー」と呼ばれる戦いの前夜。

これは、ひとりの傭兵の知られざる物語である。

三大勢力

かつて破滅の淵から、復興を遂げようとする世界において、覇権を争い、対立している3つの巨大な軍事勢力。各勢力は世界各地に点在する、旧時代の遺構「タワー」を拠点に活動地域を拡大しており、衝突を繰り返している。

SIRIUS EXECUTIVES

[シリウス・エグゼクティヴス]

三大勢力のひとつ。
荒廃を免れ「生存可能地域」と呼ばれた土地のうちの
いくつかの代表者たちによって結成された互助組織を前身とする。
かつて存在した「MoH」という組織が、その礎となったと言われている。
豊富な物資を確保することで比較的早期に復興を遂げ、勢力を拡大、
その過程において、ヴェニデと激しい対立を繰り返してきた。
現在はEGFの台頭によって、三すくみの状態にある。

VENIDE

[ヴェニデ]

三大勢力のひとつ。
独裁的な指導者のもとで復興を遂げ、周辺の生存可能地域を
強引に吸収するかたちで勢力を確立した。
階級制に基づく封建的な社会体制を敷いており、
また三大勢力の中で最も戦闘的な性格を持つ。
同等の規模を持ったシリウスとの接触は、両者の間に激しい対立を生んだが、
その後のEGFの台頭によって、現在は三すくみの状態にある。

EGF

[EGF]

三大勢力のひとつ。正式名称は「Ever Green Family」。
世界的に特に荒廃の激しかった地域から復興し、三大勢力の中では最も人口が少ない。
一方で、荒廃下の環境には優れた適合能力を有しており、
タワーをはじめとする旧時代の遺構を、積極的に調査している。
他の勢力に遅れて発展したが、その優れた科学技術によって、
現在ではほぼ対等の力を持つに至っている。
かつて「サンドリヨン」と呼ばれた流浪の民が、復興の中核となったとされ、
代表者は彼らの末裔であると伝えられている。

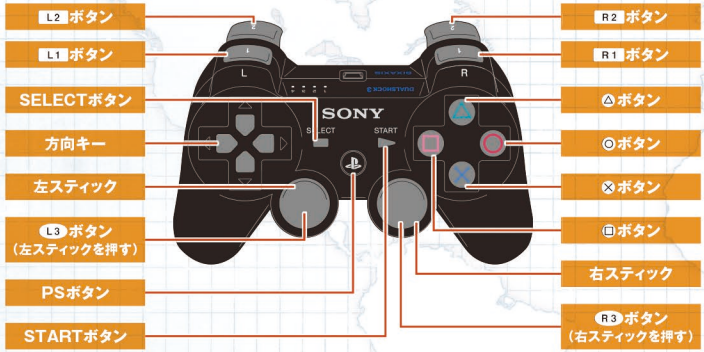
CONTROLS

It was the eve of what would come to be known as the Verdict War. This is the forgotten tale of a lone mercenary.
ARMORED CORE VERDICT DAY USER'S MANUAL / CONTROLS

［ 操作方法 ］

ワイヤレスコントローラ

ワイヤレスコントローラ（DUALSHOCK®3）を使用すると、振動機能を楽しむことができます。振動機能の強さやON/OFFは、ガレージメニューの「設定変更」で変更できます。



▶メニューの基本操作

方向キー	項目の選択
左スティック	項目の選択
○ボタン	決定
×ボタン	戻る

L2 ボタン	テキストチャット
R2 ボタン	チームメンバーの詳細表示
STARTボタン	マニュアルの表示
SELECTボタン	項目の詳細説明（ガレージメニューなどで、特定の項目について詳しい説明を表示します）

各メニューの詳しい操作方法は、メニュー右上のガイド表示やSTARTボタンを押すと表示されるマニュアルを参照してください。

▶戦闘の基本操作（初期設定の操作です）

方向キー	【左】ブザー、【右】テキストチャット、【下＋L2 ボタン／R2 ボタン】バージ
左スティック	移動
右スティック	旋回／視点の移動
○ボタン	RECONの使用
×ボタン	ジャンプ／ブーストドライブ
□ボタン	ハイブースト、【＋HOLD（長押し）】ブーストチャージ
△ボタン	【＋L2 ボタン／R2 ボタン】ハンガーシフト
L1 ボタン	ブースタの起動
L2 ボタン	左腕武器の使用／スポット（スキャンモード時）
R1 ボタン	肩部武器の使用
R2 ボタン	右腕武器の使用／スキャン（スキャンモード時）
L3 ボタン	グライドブースト
R3 ボタン	モード切り替え
STARTボタン	ポーズ
SELECTボタン	メニューの表示

▶オペレータの基本操作

方向キー	【上】マップの拡大／縮小、【左】ブザー、【右】テキストチャット、【下】リンクビュー画面の切り替え（フルスクリーン）
左スティック	カーソルの移動、【＋L1 ボタン】カーソルの移動（高速化）
右スティック	マップの移動（マップ拡大時）、【＋L1 ボタン】マップの移動（高速化）
○ボタン	ビーコン（A）の設置
×ボタン	ビーコン（B）の設置
□ボタン	ビーコン（C）の設置
△ボタン	ビーコン（D）の設置
L2 ボタン	スポット
R1 ボタン	メンバーの詳細表示
R2 ボタン	スキャン
L3 ボタン	RECONの使用
R3 ボタン	リンクビュー
STARTボタン	キーガイドの表示

GETTING STARTED

It was the eve of what would come to be known as the Verdict War. This is the forgotten tale of a lone mercenary.
ARMORED CORE VERDICT DAY USER'S MANUAL / GETTING STARTED

［ ゲームの始め方 ］

初めてプレイするときの手順

『ARMORED CORE VERDICT DAY』を初めてプレイするときは、以下の手順で進めてください。

01 PlayStation®Networkにサインインする（任意）

PlayStation®Networkにサインインしていない場合はサインインを行えます。オンラインプレイ（→P.12）で遊ぶには、PlayStation®Networkにサインインする必要があります。

02 ゲームデータをインストールする

自動的にゲームデータ（→P.10）がインストールされます。

03 オンラインサービス利用規約に同意する

画面の利用規約をスクロールして最後まで読み、「同意する」を選びましょう。「同意する」は、利用規約を最後まで読まないと選べません。なお、同意できないときはオフラインでプレイすることになります。

04 前作データの引き継ぎを行う

前作『ARMORED CORE V』のデータの引き継ぎを行うかどうか、選ぶことができます。

このソフトでは、前作『ARMORED CORE V』の個人データや機体データ、ダウンロードコンテンツ（DLC）のデータなどを引き継いでプレイできます。データの引き継ぎは、ソフトを初めて起動したときに行えます（引き継ぎを行うとパイロット名などが前作と同じになります）。

ゲーム進行データについて

- 性能変化パーツの成長度はすべてリセットされ、「TUNED」パーツのデフォルト状態になります。
- 性能変化パーツを複数持っていた場合、所持数は1種類につき1個になります。
- 所持金はリセットされます。

パイロットのデータを登録したあとは、引き継ぎが行えないので注意してください。また、一度データを引き継ぐと、以後引き継ぎを行うことはできなくなります。
※『ARMORED CORE V』のダウンロードコンテンツは、そのまま使用することができます。

05 プレイヤー情報を設定する

使用するエンブレムやパイロット名、活動拠点などを設定して、「SETUP」を選んでください。「設定」を選ぶと、ゲームに関する設定を変更できます。

06 チュートリアルをプレイする

基本的な操作を練習しながらステージを進む「チュートリアル」をプレイするかどうか、選ぶことができます。

07 チームに入隊する

新しくチームを作るか、既存のチームに入隊しましょう。チームを作る場合はチームの情報を設定します（チーム名は一度決定すると変更できないので、注意してください）。既存のチームに入る場合は特定の条件を設定して検索を行い、入隊申請をします。チームによっては入隊に承認を必要としたり、パスワードを求められたりすることもあります。また、フリーで入隊できる場合もあります。

ダウンロードコンテンツカタログについて

『ARMORED CORE VERDICT DAY』をサーバーに接続してオンラインプレイするには、最新の「ダウンロードコンテンツカタログ」が必要になります。
ソフトウェアのアップデートにより、最新のダウンロードコンテンツカタログを求められた場合は、PlayStation®Storeで無料でダウンロードできます。最新のカタログデータがない場合、一部ネットワークコンテンツの利用が制限されます。詳しい情報は、『ARMORED CORE VERDICT DAY』公式サイト（http://www.armoredcore.net/acvd）でご確認ください。

エラーコードについて

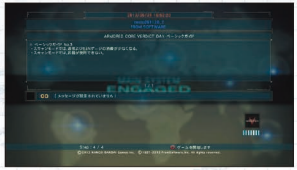
アカウントに制限がかかっているときやネットワークに接続できない場合など、ゲームのプレイが制限されてしまっているときに、画面にエラーコードが表示されることがあります。エラーコードは、エラーの種類を表す文字列です。





ようこそ画面

『ARMORED CORE VERDICT DAY』では、プレイを開始するときに「ようこそ画面」が表示されます。この画面では、サーバーメンテナンス情報や最新のお知らせなど、重要な情報が表示されますので、必ず確認してください。



オートセーブ

このゲームでは、プレイ中に進行データなどが自動的に保存されます。データのセーブ／ロード中や、通信を行っているときは、画面の右下にセーブアイコンが現れます。セーブアイコンの表示中はゲームを終了したり、PlayStation®3本体の電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。



セーブアイコン

保存されるデータと必要な容量

このゲームのデータをインストールするには、PlayStation®3本体のハードディスクドライブに5500MB以上の空き容量が必要です。また、ゲームの進行状況や機体などのデータを保存するには、それぞれ以下の容量が必要となります。

ゲームデータ	初回起動時にインストールされるゲームのデータ（5500MB以上） ※1台のPlayStation®3本体に1つだけ保存され、全ユーザーが同じデータを共有します。
ゲーム進行データ	ゲームの進行状況や設定内容（1620KB以上）
機体データ	機体のカスタマイズデータ（最大50体まで、2960KB以上）
UNACデータ	UNACのカスタマイズデータ（最大50体まで、3163KB以上）
ペイントデータ	エンブレムやデカールなどのデータ（最大64個まで、513KB以上）
領地カスタムデータ	カスタマイズした領地の内容（最大50個まで、778KB以上）
作戦ファイルデータ	ミッション終了時に記録される「作戦ファイル」の内容（最大25ファイルまで、10210KB以上）
スクリーンショットデータ	プレイ中に撮影した画像のデータ（最大50枚まで、154446KB以上）

ゲームの終了方法

ゲームを終えるときは、PSボタンを押して、XMB™で［ゲームを終了する］を選択してください。画面にセーブアイコンが表示されている場合は、ゲームを終了しないでください。

IN GAME MANUAL

It was the eve of what would come to be known as the Verdict War. This is the forgotten tale of a lone mercenary.
ARMORED CORE VERDICT DAY USER'S MANUAL / IN GAME MANUAL

［ ゲーム内マニュアルについて ］

ゲーム内マニュアルの使い方

『ARMORED CORE VERDICT DAY』の詳しい遊び方は、ゲーム内のマニュアルで確認することができます。
マニュアルの文章は左スティックまたは方向キーの上下でスクロールすることができ、左右で項目の移動ができます。図や写真は△ボタンまたは○ボタンで拡大／縮小することができます。



メニューから読む

ゲーム内マニュアルはワールドメニューで「エクストラ」を選び、続いて「マニュアル」を選ぶと、いつでも確認できます。見たいカテゴリを選びましょう。



ボタンを押して読む

ワールドメニューやガレージなど、画面の右上に「マニュアル」と表示されているときは、STARTボタンを押すことで、いつでも現在表示中の画面に関するマニュアルの解説を見ることができます。



ONLINE PLAY

［ オンラインプレイ ］

オンラインプレイについて

『ARMORED CORE VERDICT DAY』は、1人でプレイするときも、基本的にPlayStation®3本体をネットワークに接続して、オンラインでプレイすることを推奨しています。
オンラインでプレイするには、以下の機器や環境が必要です。各機器をご使用の際には、それぞれの機器の取扱説明書をよく読み、正しく使用してください。ネットワークに接続する前に、必要なすべての機器を正しく接続して、必要であれば機器の設定を行ってください。

Sony Entertainment Networkのアカウント

このゲームをプレイするユーザーが使用できるSony Entertainment Networkのアカウントを使用してサインインする必要があります。

ブロードバンドネットワーク回線

PlayStation®3本体のネットワーク機能に対応したネットワーク回線と、回線に接続するための周辺機器が必要です。回線を使用するためには、別途インターネットサービスプロバイダとの契約が必要です。

パソコンなど

ネットワーク機器を設定するために、パソコンなどの機器が必要になる場合があります。具体的な設定方法や内容については、使用するネットワーク機器の取扱説明書を参照してください。

オンラインプレイが正常にできない場合はXMB™の［設定］→［ネットワーク設定］→［設定内容と接続状態の一覧］で、「NATタイプ」をご確認ください。タイプ3の場合、他のPlayStation®3本体と通信できず、一部の通信機能が制限される場合があります。ネットワーク環境の不明点は、インターネットサービスプロバイダの資料や、ネットワーク機器の取扱説明書を参照してください。

サーバーメンテナンスについて

『ARMORED CORE VERDICT DAY』のサーバーがメンテナンス中の場合は、PlayStation®3本体をネットワークに接続していても、フリー対戦以外のオンライン機能を使用できません。メンテナンスの予定や状況については、公式サイト（http://www.armoredcore.net/acvd/）でご確認ください。

オンラインマナーについて

オンラインで他のプレイヤーと遊ぶときは、以下のようなマナーを心がけましょう。

- 他人を不快にするような発言や、公序良俗に反したり、法律に触れるような発言をしない。
- 他人を不快にするような機体名、パイロット名などを使わない。
- 名前やメッセージなど、不特定多数のプレイヤーが見る情報に自分や他人の個人情報を使わない。
- プレイ中の故意の通信切断は避ける。

オフラインでの制限

PlayStation®3本体をネットワークに接続していなかったり、利用規約に同意していなかったりする場合は、オフラインでプレイすることになり、主に以下のネットワークコンテンツの利用が制限されます。

- 通常出撃や特別出撃などのチーム戦がプレイできない。
- ほかのプレイヤーとの協力プレイやフリー対戦ができない。
- データのやりとりなど、チーム固有の機能を利用できない。
- 傭兵の登録、雇用ができない。

所持金やパーツ、ペイントデータなどのセーブデータは、オンライン・オフラインで共通です。チームに関連する各要素など、オンラインだけの内容については、オンライン・オフラインでセーブデータの扱いが異なります。

ダウンロードコンテンツについて

PlayStation®Storeでは、『ARMORED CORE VERDICT DAY』で使用できるさまざまな追加コンテンツをダウンロードできます。なお、本作では前作『ARMORED CORE V』のダウンロードコンテンツも使用できます。『ARMORED CORE V』のダウンロードコンテンツをお求めの場合は、PlayStation®Storeの［ARMORED CORE V］からお求めください（本作とはページが異なりますのでご注意ください）。
※『ARMORED CORE V』のダウンロードコンテンツのうち、「英語ボイス」につきましては、本作用の再収録版となっています（内容に変更はありません）。

本規約は、本ソフト発売時のものです。最新の規約は、公式WEBサイト(http://www.armoredcore.net/acvd/)をご確認ください。

「ARMORED CORE VERDICT DAY オンラインサービス」利用規約

この利用規約(以下「本規約」といいます)は、本規約に定義される「プレイヤー」と株式会社フロム・ソフトウェア(以下「当社」といいます)との間の、当社が開発したゲーム・ソフトウェア「ARMORED CORE VERDICT DAY」(以下「本ソフト」といいます)のオンラインサービス(以下「本サービス」といいます)の利用に係わる一切の関係に適用します。プレイヤーは本規約に従い、本サービスをご利用いただくものとします。なお、本規約に同意されない場合には、本サービスをご利用いただくことができません。また、本サービスを利用された時点で本規約に同意されたものとみなします。

第1条(本規約の範囲及び変更)

1. 当社は、本規約に加え、当社が運営する公式WEBサイト(以下、「本サイト」といいます)上への掲示、その他の手段を通じて、必要に応じてプレイヤーに対して別途の利用条件・注意事項・ガイドライン等(以下「個別規約」といいます)を通知することがあります。個別規約は、本規約の一部を構成するものであり、個別規約の内容と本規約の内容が異なる場合には、個別規約の内容が本規約の内容に優先して適用されます。
2. 当社は、必要に応じて、随時、本規約及び個別規約を変更・改定することができるものとし、この場合には、本サイトへの掲示、その他当社が合理的と考える方法によりプレイヤーに通知することができるものとします。
3. 本規約及び個別規約の内容の変更・改定についてご承諾いただけない場合は、当社は、本サービスの利用を取り消しまたは一時停止することができるものとします。
4. 本規約に変更・改定がなされたことが1項のいずれかの手法により通知された後に、プレイヤーが本サービスの利用を継続した場合は、本規約の変更・改定を承諾したものとみなします。
5. プレイヤーは、本サービスの利用にあたっては、PlayStation®NetworkおよびSony Entertainment Networkの利用条件の全体が適用されるものとします。

第2条(プレイヤーの定義)

プレイヤーとは、本規約にご承諾いただいたお客様をいいます。プレイヤーの方が20歳未満の場合は、本規約への同意により、保護者もしくは親権者の同意を得たものとみなします。

第3条(自己責任の原則)

1. プレイヤーは、本サービスの利用を自己責任で行うものとし、また、この利用に際して他者または当社に対して損害を与えた場合、自己の責任と費用をもって当該損害を賠償するものとします。
2. プレイヤーは、本サービスを通じて当社以外の第三者との間で情報・サービスの授受を行った場合、それに付随した行為・内容について一切の責任を負うものとします。この授受に際して他者または当社に対して損害を与えた場合、自己の責任と費用をもって当該損害を賠償するものとします。
3. プレイヤーは、本サービスを通じて当社以外の第三者との間で問題が生じた場合には、自己の責任と費用において処理解決を行うものとします。当社は、当該問題について、仲裁・処理・補償・賠償等の義務・責任を一切負いません。

第4条(費用負担)

1. 本サービスの利用料は無料です。ただし、プレイヤーは、本サービスを利用するために必要なハードウェア、回線その他の一切を、自己の責任と費用をもって準備するものとします。
2. プレイヤーは、前項の他、電話代等の通信費用、インターネットへの接続費用、電気代、その他本サービスを利用するために必要な費用がかかることを了承し、これを負担するものとします。

第5条(アーマード・コア　オフィシャルパートナーシップの利用に関して)

1. 当社は、本サービスの利用にあたりプレイヤーが当社の会員制WEBサイト「アーマード・コア　オフィシャルパートナーシップ」(以下「ACOP」といいます)に登録を行った場合、登録した情報のうち、プレイヤー個人を識別できる情報(以下「個人情報」といいます)に関しては、当社の「プライバシーポリシー」ならびに個人情報保護法に基づき、適切に取り扱うものとします。
2. 第7条に定める記録データの一部、およびゲームプレイに関する情報の一部は、本サービス内での他のプレイヤーからの閲覧可能な範囲において、ACOP内でも閲覧可能とします。
3. 前項に関して、本サービスを利用していないACOPの登録者からも閲覧可能になるものとします。

第6条(個人情報の管理)

1. プレイヤーは、個人情報保護の為、本サービスの利用にあたり本サービスを通じて掲載・開示した情報に関しては、個人の特定に繋がる情報が含まれないようにしてください。
2. 当社は、本サービス内で掲載・開示された情報については保護しません。

第7条(情報の閲覧・削除)

1. 当社は、プレイヤーが本サービスを通じて掲載・提供・開示した情報、プレイヤー同士で送受信・交換した情報(チャットの内容も含みます。以下「記録データ」といいます)の内容を、当社はいつでも閲覧することができます。
2. 当社は、次のいずれかの場合、プレイヤーに事前に通知することなく、記録データを任意に削除、変更または移動することができるものとします。
   ①データ容量の制限を超えた場合、または、データの保存期間を過ぎた場合
   ②記録データの内容が本規約または個別規約に違反している場合
   ③当社が本サービスの運営及び保守管理上必要であると判断した場合
   ④記録データが、当社または他のプレイヤーに何らかの不利益・迷惑等を及ぼすものであると当社が判断した場合
   ⑤法令・行政機関等の指示・命令があった場合
3. 当社は、本条に定める記録データの削除、変更及び移動について何ら義務を負うものではなく、また、削除、変更及び移動の判断・結果について何ら責任を負うものでもありません。

第8条(権利帰属)

1. 本ソフトおよび本サービスの知的財産権を含む一切の権利(特許権・実用新案権・商標権・意匠権・ノウハウ・営業機密・著作権等を含むが、これらに限定されないあらゆる権利)は、当社もしくは特定の第三者に帰属するものとします。
2. プレイヤーは、本ソフトおよび本サービスに含まれるすべての情報(画像・映像・キャラクター・シナリオ・プロット・プログラム・ソフトウェア・アイディア等を含むが、これらに限定されないあらゆるもの)を、当社の事前の承認を得ることなく、改変・翻案・複製・編集・転載・頒布・送信・出版することはできないものとします。
3. プレイヤーは、記録データについて、いかなる知的財産権または請求権も有しないものとし、また、それらを複製・編集・頒布する権利を当社または当社の指定する第三者に与えるものとします。
4. プレイヤーの記録データによって、当社が損害を被った場合には、当該プレイヤーは、当社の請求に基づき、当社に対して損害賠償責任を負うものとします。

第9条(本サービス運営の委託)

当社は、本サービスの運営に関する権利、義務の全部もしくは一部(それに伴う個人情報を含む)を他者に譲渡し、または本サービスの運営もしくは一部を他者に委託することができるものとします。

第10条(本サービスの一時的な中断)

1. 当社は、以下の各号に該当する場合には、プレイヤーに事前に連絡することなく、一時的に本サービスの一部または全部を中断することができるものとします。
   ①システム(通信回線や電源、それらを収容する建築物などを含む)の保守、点検、修理、変更を定期的にまたは緊急に行う場合
   ②火災、停電等により本サービスの提供ができなくなった場合
   ③地震・噴火・洪水・津波等の天災により本サービスの提供ができなくなった場合
   ④戦争、動乱、暴動、労働争議等の不測の事態により本サービスの提供ができなくなった場合
   ⑤法令・行政機関等の指示・命令に基づき、本サービスの提供ができなくなった場合
   ⑥その他、運用上、技術上、当社が本サービスの一時的な中断を必要と判断した場合
2. 前項各号に掲げる事由により、本サービスの提供の遅延または中断が発生し、これに起因してプレイヤーまたは他の第三者が損害を被った場合についても、当社は一切の責任を負わないものとします。

第11条（本サービスの提供中止）

1. 当社は、いつでも、プレイヤーに事前の終了告知を行うことにより、本サービスの全部または一部の提供を中止することができるものとします。この場合には、本サイトへの掲載、電子メール、その他当社が合理的と考える方法によりプレイヤーに告知するものとします。なお、終了告知は、本サイトへの掲載を開始後、30日が経過した時点でプレイヤーすべてに当該告知が到達したものとみなします。
2. 当社は、本サービスの提供中止に伴ってプレイヤーまたは他の第三者に生じた損害について、一切の責任を負わないものとします。

第12条（内容の不保証）

1. 当社は、プレイヤーが登録する情報について、その完全性・正確性・有用性・適用性等の一切につき、いかなる保証・責任も負わないものとします。
2. 当社はプレイヤーを含む第三者から本サービスへ提供された原稿、画像、音声などの情報等を編集、再構成できる権利を持つものとし、編集、再構成の方法及び結果については当社に一任されたものとしますが、提供された情報に起因する損害（身体的、精神的、財産的損害を含む）がプレイヤーに発生した場合でも、当社は一切の責任を負いません。

第13条（禁止事項）

1. プレイヤーは、プレイヤーとして有する一切の権利を他者に譲渡、移転、売買、名義変更、質権その他の担保に供する等の行為をできないものとします。
2. プレイヤーは、本サービスを利用した営業活動及び営利目的もしくはその準備を目的としてサービスを利用することができないものとします。
3. その他、プレイヤーは本サービス上で以下の行為を行ってはならないものとします。
   ①当社もしくは他者の著作権、商標権等の知的所有権を侵害する行為、または侵害する恐れのある行為
   ②他者の財産、プライバシーもしくは肖像権を侵害する行為、または侵害する恐れのある行為
   ③他者を差別、侮辱もしくは誹謗中傷し、または他者の名誉もしくは信用を毀損し、または他者に不快感を抱かせる行為
   ④詐欺等の犯罪に結びつく、または結びつく恐れのある行為
   ⑤わいせつ、児童ポルノもしくは児童虐待に相当する画像、文章等を送信または表示する行為
   ⑥無限連鎖講を開設し、またはこれを勧誘する行為
   ⑦アクセス可能な当社または他者の情報を改竄、消去する行為
   ⑧自分以外の他者になりすまして、本サービスを利用する行為
   ⑨自分以外の他者の情報を利用・流用・盗用してプレイヤー登録する行為
   ⑩当社の役員または社員になりすます行為
   ⑪選挙の事前運動、選挙運動またはこれらに類似する行為及び公職選挙法に抵触する行為
   ⑫宗教活動、これらに類似する行為、宗教団体への勧誘行為
   ⑬政治活動、これらに類似する行為、政治団体への勧誘行為
   ⑭他者に対する広告、宣伝、勧誘行為または他者による情報の送受信を妨害する行為
   ⑮チェーンメールの転送行為、転送の依頼行為または依頼に応じた転送行為
   ⑯他者の設備または本サービス提供のために用意した設備への不正アクセス等、本サービスの運営に支障を与える行為
   ⑰ウィルス等の有害なコンピュータプログラムもしくは迷惑メールを送信し、または他者が受信可能な状態にしておく行為
   ⑱プログラム等の改変、リバースエンジニアリング、解析、ユーティリティの作成、頒布等の行為
   ⑲他者または当社との信頼関係を破壊するような行為
   ⑳法令に基づいた監督官庁への届け出もしくは許認可の取得等、手続きが義務付けられている場合に、当該手続きを履行せず、その他当該法令に違反する、または違反する恐れのある行為
   ㉑本人の同意を得ることなく、または詐欺的な手段により、他者の個人情報を収集する行為
   ㉒上記各号の他、法令、本規約もしくは公序良俗に違反する行為、当社の信用を毀損しもしくは当社の財産を侵害する行為、他者もしくは当社に不利益を与える行為、またはこれらの恐れがあると当社が判断する行為
   ㉓上記各号のいずれかに該当する行為が行われているデータ等へ当該行為を助長する目的でリンクを張る行為

第14条（損害賠償）

1. 当社は、プレイヤーに対し、本サービスの利用により発生した一切の損害について、いかなる責任も負わないものとし、当該損害の賠償をする義務も有しないものとします。
2. プレイヤーが本サービスの利用によって他のプレイヤーや第三者に対して損害を与えた場合、プレイヤーは自己の責任と費用をもって解決し、当社に損害を与えないものとします。
3. プレイヤーが本規約に反した行為、または不正もしくは違法な行為によって当社に損害を与えた場合、当社は当該プレイヤーに対して損害賠償の請求を行うことができるものとします。
4. 当社が、プレイヤーの記録データを削除し、プレイヤー登録を停止・抹消し、本サービスの利用を停止・中断・中止等したことについて、当社は事由のいかんを問わず一切の損害賠償義務を負わないものとします。

第15条（免責事項）

1. プレイヤーは、本サービス利用に伴い、当該プレイヤーに対して他者から問い合わせ、クレーム等がある場合、または他者の行為に対する要望、疑問もしくはクレーム等がある場合、自己の責任と費用をもって処理解決するものとし、当社は一切の責任・義務を負わないものとします。
2. プレイヤーは、自己の判断により、健全な生活環境を乱すような過度の利用を避けるように心がけるものとします。それを逸脱することにより生じた社会的、精神的、肉体的損害に関して、当社は一切の責任を負わないものとします。
3. プレイヤーの本サービス利用に伴い発生する、プレイヤー間の利害対立あるいはトラブルについて、当社は一切の責任を負わないものとします。
4. 本サービスは、本サービスの性質上、プレイヤー個々の環境によっては利用出来ない可能性があるため、当社は本サービスがいかなる環境でも利用可能であることを保証しないものとします。
5. 当社は、本サービス上のエラーや、ウィルス侵入がないこと、その他安全なゲーム進行に関して一切保証しないものとします。
6. 当社は、本サービス利用により発生したプレイヤーまたは他者の損害に対して、原則としていかなる責任も負わないものとし、当該損害を賠償する等の義務はないものとします。
7. 当社は、電気通信事業者、電気事業者その他の事業者の都合により生じるプレイヤーの不利益について、一切の責任を負わないものとします。
8. 当社は、プレイヤーが本サービスにおいて、日本国または他国の法令に違反した場合、一切責任を負わないものとします。

第16条（準拠法・紛争解決）

本規約は、成立、効力、解釈及び履行を含め、全ての事項について日本国法令に従うものとします。プレイヤーと当社の間で、本サービスに関連して何らかの問題・紛争・トラブル等が生じた場合には、当事者間で信義誠実の原則に則って協議解決を図るものとし、協議により解決に至らなかった場合、東京地方裁判所を当該当事者間の第一審の専属的合意管轄裁判所とします。

附則

本規約は本ソフトの発売と同時に実施するものとします。
本規約は随時変更されるものとします。
最新情報は、随時本サイト上に掲載し、プレイヤーが参照できるものとします。

以上

[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.Itoh&wa,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 LIABLEFOR 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.
[メルセンヌツイスター] 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 FORA 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.
[AES:Brian Gladman版] Copyright © 1998-2008, Brian Gladman, Worcester, UK. All rights reserved. / LICENSE TERMS The redistribution and use of this software (with or without changes) is allowed without the payment of fees or royalties provided that:
1. source code distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;
2. binary distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in their documentation;
3. the name of the copyright holder is not used to endorse products built using this software without specific written permission. / 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.
[Open SSL] This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org/) Copyright © 1998-2008 The OpenSSL Project. All rights reserved. / Redistribution and use in source and binary forms, with or witho 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 thedistribution.
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.
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 Projector 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 PARTICULARPURPOSE 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(eay@cryptsoft.com). This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).
[SSLeay] Copyright © 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com) All rights reserved. / This package is an SSL implementation written by Eric Young (eay@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). / 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 (eay@cryptsoft.com)" The word 'cryptographic' can be left out if the rouns 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)" / 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.]
[Protocol Buffers] 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.
[FMOD Sound System] FMOD Sound System, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2013.
[Simplygon] Uses Simplygon™, Copyright © 2013 Donya Labs AB
[DynaFont] DynaFont は、DynaComware Taiwan Inc.の登録商標です。
[フォントワークス] 本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークスフォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。
[SHA-2] Copyright © 2005, 2007 Olivier Gay <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.

ARMORED CORE OFFICIAL PARTNERSHIP





オフィシャル パートナーシップ

「アーマード・コア オフィシャルパートナーシップ」は、
プレイヤー同士のコミュニケーションを行える登録制のWEBサイトです。
また、『ARMORED CORE VERDICT DAY』と連動したコンテンツもご利用いただけます。

チームメンバー探しに活用

プロフィール登録や、BBSなど、このサイトを使って交流を深めよう！ 全国傭兵マップを利用して同じ都道府県で活動しているプレイヤーを見つけよう!

連動機能

チームメンバーの状態が、ACOPでもACVDでもすぐにわかる!

http://www2.fromsoftware.jp/p/acop/

※ご利用時にはフロム・ソフトウェア メンバーズへの登録が必要となります。

ARMORED CORE VERDICT DAY プレイヤーズサイト

ARMORED CORE VERDICT DAY プレイヤーズサイトでは、ゲームをより充実して楽しめるよう最新情報やよくある質問、プレイガイドなど様々な情報を掲載しています。

http://www.armoredcore.net/players/acvd/