

DARK SOULS II

Software Manual

【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/

●メールでのお問い合わせ

オフィシャルホームページ内の“お問い合わせ”にあります [メンバーズサイト お問い合わせフォーム] をご利用になれます。
※ 会員登録は不要です。

●お電話でのお問い合わせ

TEL : 0570-001-300（受付時間 平日 月～金 13:00 ～ 17:00）　※ 通話料はお客様のご負担となります

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。

FROMSOFTWARE

©2014 NAMCO BANDAI Games Inc. ©2011-2014 FromSoftware, Inc.

dts Digital Surround | 5.1　havok

DTS and the DTS Symbol are registered trademarks of DTS, Inc. and DTS Digital Surround is a trademark of DTS, Inc. Havok software is ©Copyright 1999-2014 . Havok.com Inc (or its licensors). All Rights Reserved.

BLJM 61113

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。

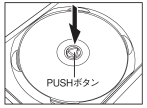
- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。
- 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
- プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。
- プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。

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。

"PS", "PlayStation", "PS3", "PSN", "DUALSHOCK" and "SIXAXIS" 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 61113

■対応している映像出力方法について

「DARK SOULS Ⅱ」では、以下の映像出力方法に対応しています。使用するテレビの仕様や接続方法によって、使用できる出力方法は異なります。 720P 480P 480i

■トロフィー機能について

「DARK SOULS Ⅱ」では、プレイ内容によってトロフィーが手に入ります。

■ユーザーズガイドについて

ネットワーク接続やPSN℠、トロフィー機能、対応機器の使用方法などについて詳しくは、XMB™（クロスメディアバー）で［ネットワーク］→［オンラインマニュアル］を選択するか、パソコンで http://manuals.playstation.net/document/ にアクセスして、ユーザーズガイドを参照してください。

■アップデートについて

本解説書の内容は、発売日現在のものです。アップデートによって、仕様が追加・変更されることがあります。

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



過去も未来も、そして光すらも―

"" 闇の刻印 "" は、それが現れた人間から全てを奪うという

そしてやがて、失くしたことすらも思い出せなくなった者は

ただ魂をむさぼり喰う獣、"" 亡者 "" となる

遥か北の地、貴壁の先

失われた国、ドラングレイグ

そこには、人の理を呼び戻す

"" ソウル "" と呼ばれる力があるという

その身に呪いを受けた者は

朽ち果てた門を潜り、彼の地へと向かう

まるで、光に惹かれる羽虫のように

望もうが望むまいが―

CONTENTS

- PROLOGUE …… 5
- ゲームの始め方 …… 6
- NEW GAME の流れ …… 10
- 基本操作方法 …… 12
- ゲームの基礎 …… 14
- アクション …… 20
- スタートメニュー …… 24
- 篝火 …… 28
- ネットワークプレイ …… 32
- 素性 …… 40
- ステータス …… 44

ゲームの始め方

タイトルメニュー

タイトル画面で START ボタンを押すと、タイトルメニューが表示されます。
タイトル画面の右上に、「バージョン」「レギュレーションバージョン」が表示されます。詳しくは、公式サイト (http://www.darksouls.jp) でご確認ください。



PSN[SM] にサインインしていない場合は、タイトルメニューが表示される際にサインイン画面が表示されます。ネットワークプレイ (⇒ P.32) を楽しむ場合は、サインインを行ってください。

NEW GAME	ゲームを最初から始めます。最初にオプション設定画面 (⇒ P.10) で、ゲーム中の設定を変更できます。ゲームが進むとキャラクター作成が行えます (⇒ P.11)。
CONTINUE	セーブした続きからゲームを再開します。
INFORMATION	サーバーの状況などさまざまな情報を確認できます。オフラインの場合は選択できません。
GO ONLINE	PSN[SM] にサインインします。すでにサインインしている場合は選択できません。

ゲームデータのインストール

『DARK SOULS II』を初めてプレイするときに、ゲームデータがインストールされます。
ゲームを起動後、画面の指示にしたがってインストールを行ってください。



保存されるデータ容量

『DARK SOULS II』をプレイするには、PlayStation®3 の本体ストレージに 2048MB 以上の空き容量が必要です。

保存されるデータ	
セーブデータ	ゲームの進行状況や設定内容などが保存されます。
ゲームデータ (インストールデータ)	初回起動時に保存されます。

データのセーブとゲームの終了

セーブデータは、初めて起動した時に自動的にファイルが作成され、プレイ中に自動的に上書き保存されます。保存中 (本体ストレージアクセスランプ点滅中) は、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。



ゲームを中断する時は必ず「ゲーム終了」から終了してください。「ゲーム終了」を選択せずに終了すると、終了時の状態から再開できない場合があります。

ネットワークプレイについて

PSN[SM] にサインインしてプレイすると、自動的にネットワークプレイとなります。ネットワークプレイでは、ほかのプレイヤーの様子を感じられたり、ほかのプレイヤーと協力プレイや敵対プレイなどを楽しむことができます。



ネットワークプレイに必要なものは P.8、ネットワークプレイの遊び方については P.32 を参照してください。

ネットワークプレイについて

ネットワークを使用するには PSN[SM] にサインインする必要があります。PSN[SM] の詳細は PlayStation®3 のユーザーズガイド (http://manuals.playstation.net/document/) をごらんください。ネットワーク機器の設定によっては、通信を許可するポートを指定する必要があります。

ネットワークプレイでは以下のポートを使用します。

TCP : 3478,3479,3480,5223,8080,50011
UDP : 3478,3479,3658,49167-65535

通信に使用するポートは、システムソフトウェアの更新によって変更される場合があります。
最新の情報は、プレイステーション ® オフィシャルサイトの PSN[SM] の項目 (http://www.jp.playstation.com/psn/) で確認してください。ネットワークプレイが正常にできない場合は、XMB[TM] の「設定」から「ネットワーク設定」にある「設定内容と接続状態の一覧」を選択いただき、「NAT タイプ」をご確認ください。タイプ 3 の場合、他の "PS3" と通信できず、また AV チャットや、オンラインゲームの通信機能が制限される場合があります。ネットワーク環境に関して不明な場合は、インターネットサービスプロバイダーの資料や、使用するネットワーク機器の取扱い説明書を参照してください。

ネットワークプレイ時の注意

ネットワークに接続してプレイするには、以下の機器や環境が必要です。PlayStation®3 本体の取扱説明書を参照の上、使用する機器の取扱説明書を必ず読んで正しく使用してください。

Sony Entertainment Networkのアカウント

『DARK SOULS II』をプレイするユーザーが使用できる Sony Entertainment Network のアカウントを利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 のネットワーク機能に対応した、ADSL 回線や CATV インターネット回線、FTTH 回線などのネットワーク回線と、ブロードバンドネットワーク回線に接続するための機器が必要です。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設定内容については、使用するネットワーク機器の取扱説明書をごらんください。

ネットワークの状況、通信環境等のさまざまな要因により、ネットワークプレイをお楽しみいただけない場合があること、または良好な状態でお楽しみいただけない場合があることをご了承ください。

サーバーメンテナンスについて

「DARK SOULS Ⅱ」のサーバーがメンテナンス中のときは、PlayStation®3 本体をネットワークに接続していても、ネットワーク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タイトルメニューの「INFORMATION」または『DARK SOULS II』公式サイト (http://www.darksouls.jp/) でご確認ください。

オンラインプレイ時のマナー

オンラインでほか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。

・他人を不快にさせるような発言や、公序良俗に反したり、法律に触れるような発言をしない。
・他人を不快にさせるようなキャラクター名などを使わない。
・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。

このような迷惑行為が繰り返し行われた場合には、サービスを停止させていただく場合がございます。それぞれがマナーを守って、お互いに快く遊びましょう。

オフラインでの制限

PlayStation®3 本体をネットワークに接続せずにオフラインでプレイする場合は、ネットワークコンテンツの利用が制限されます。

・協力、敵対、侵入といったマルチプレイができない
・ほかのプレイヤーの幻影やサインが表示されない
・ほかのプレイヤーのメッセージを読んだり、自分のメッセージを配信できない
・メッセージの評価ができない
・修練、死合の決闘ができない

NEW GAME の流れ

オプション設定の変更

新しくゲームを始めると、最初にオプション設定を変更できます。設定の変更は、ゲーム中でもスタートメニュー (⇒ P.24) で変更できます。

スクリーンオプション	
流血表示	流血の表現をON/Mild/OFFから設定します。
字幕表示	字幕表示のON/OFFを設定します。
HUD表示	各種ゲージや装備などのHUD表示状態を設定します。 ・常に表示:常に表示したままにします。 ・自動で消去:アクション時に自動的に表示され、時間が経過すると消えます。 ・常に消去:画面には一切表示しません。
輝度設定	画面の明るさを調節します。画面の指示に従って、方向キー左右でバーを動かして調整してください。
ゲームオプション	
カメラ操作 上下反転	カメラの上下操作を反転するかどうかを設定します。
カメラ操作 左右反転	カメラの左右操作を反転するかどうかを設定します。
カメラ操作 上下リセット	カメラリセット操作時に上下位置もリセットします。
カメラ操作 感度	カメラの移動速度を調整します。
振動の強さ	ワイヤレスコントローラ (DUALSHOCK®3) の振動の強さを調整します。
カメラ自動回避	カメラが壁に接触した時、自動で回避します。
演出カメラ	攻撃時に再生される演出カメラを設定します。
ロックオン自動切替	ロック対象が死亡した後に自動でロックを切り替えます。
攻撃自動捕捉	攻撃時に一番近い攻撃対象を自動で狙うようにします。
ジャンプ操作	ジャンプの操作ボタンを変更します(初期時:L3ボタン)。
ボイスチャット	ボイスチャットの許可設定をします。
地域外マッチング	地域外プレイヤーとのマッチングを設定します。 ・許可:海外のプレイヤーともマッチングします。 ・不許可:国内プレイヤーのみでマッチングします。
BGM音量	BGMの音量を調整します。
SE音量	SEの音量を調整します。
ボイス音量	ボイスの音量を調整します。

キャラクタークリエイト

ゲームを進めると、プレイヤーキャラクターの作成が行えるようになります。

名前の入力

名前欄を選択して ◉ ボタンを押すと、文字入力画面が表示されます。名前の入力が完了したら「OK」を選択してください。

キャラクターの作成

方向キー左右でカテゴリの切り替え、方向キー上下で設定したい項目を選択してください。作成が完了したら「素性・おくりもの」から「作成終了」を選択するか、START ボタンを押して終了してください。



素性・おくりもの	・素性…8種類の中から素性を選択します。素性によって特徴や装備が異なります (⇒P.40)。 ・おくりもの…キャラクターが最初から所持するアイテムを選択します。 ・初期化…変更した設定を破棄して初期状態に戻します。 ・作成終了…キャラクターの作成を完了して物語を始めます。
体	性別、体格、体質に関する設定を行います。
顔	顔の造作に関する設定を行います。
詳細設定	体と顔を、自分で細かく調整しながら作ることができます。

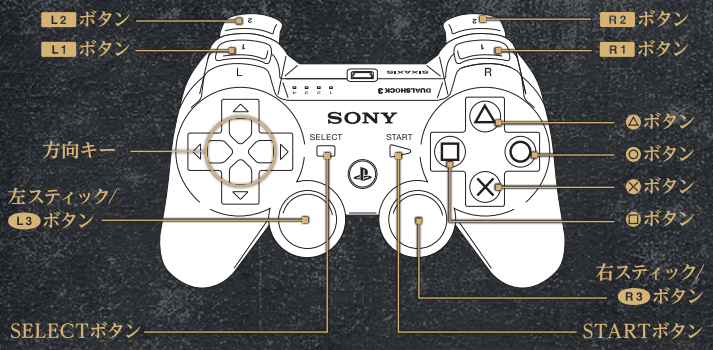
カラーの設定について

髪や肌などカラーを変更できるパーツもあります。パレットから既存のカラーを選択するか、スライドバーを調整して自由につくることもできます。



基本操作方法

ワイヤレスコントローラ(DUALSHOCK®3)



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。振動機能の強さは、スタートメニューのゲームオプション（⇒P.10）で変更できます。最小にすると振動しなくなります。

スタートメニュー時	
方向キー／左スティック	カーソルの移動
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル／戻る
L1 ボタン／R1 ボタン	カテゴリ切り替え
SELECTボタン	ステータスのヘルプウィンドウ表示／非表示
STARTボタン	スタートメニュー非表示

フィールド時	
方向キー	上:スペル切り替え 下:アイテム切り替え 左:左手武器切り替え 右:右手武器切り替え
○ボタン	アクション(調べる／開ける／拾うなど)
×ボタン	ダッシュ／ローリング／バックステップ
△ボタン	右手に装備中の武器を両手持ち　長押し：左手武器を両手持ち/二刀流 (⇒P.22) (両手持ち中に△ボタンで両手持ち解除)
□ボタン	アイテム使用
左スティック	移動
L3 ボタン	ジャンプ（ダッシュ中に L3 ボタン） ※ゲームオプション（⇒P.10）で、×ボタンも選択できます。
右スティック	カメラ操作
R3 ボタン	ロックオン／カメラリセット(視点を正面に戻す)
L1 ボタン	ガード／左手武器アクション(通常攻撃)
L2 ボタン	パリィ／左手武器アクション(強攻撃)
R1 ボタン	右手武器アクション(通常攻撃)
R2 ボタン	右手武器アクション(強攻撃)
SELECTボタン	ジェスチャーメニュー表示
STARTボタン	スタートメニュー表示

ジェスチャー

SELECT ボタンを押すとジェスチャーメニューが表示されます。ジェスチャーを選択するとキャラクターがさまざまな動きをして、ほかのプレイヤーとコミュニケーションをとることができます。



ジェスチャー選択画面で △ ボタンを押すと、ショートカットに登録してあるジェスチャーを自由に付け替えることができます。

ゲームの基礎

フィールド

『DARK SOULS II』の世界は広大なフィールドがシームレスでつながっています。さまざまな場所へ赴き、◉ボタンで調べたり、話したり仕掛けを操作するなどして探索していきましょう。



戦闘

フィールドで敵と遭遇すると敵は襲いかかってきます。武器やスペルを駆使して戦いましょう。基本的には R1 ボタンまたは R2 ボタンで攻撃、L1 ボタンまたは L2 ボタンで防御を行います。



スタミナについて

各種アクションを行うとスタミナゲージ (⇒ P.18) が減少していきます。スタミナがなくなるとアクションを起こせなくなり、窮地に陥ることもあるので注意しましょう。

敵の攻撃を盾で受ける際にもスタミナを消費します。また、盾を構えているだけでスタミナの回復速度は遅くなります。

ソウル

敵を倒した時や、アイテムによって「ソウル」が手に入ります。ソウルはキャラクターのレベルアップに消費したり、アイテムの購入、武器防具の修理などさまざまな場面で使用します。



アイテムの使用

所持しているアイテムは、スタートメニューのインベントリーバッグ (⇒ P.26) から直接使うか、ベルトスロットに装備して使うことができます。



インベントリーバッグから使用

インベントリーバッグ画面で方向キー左右でカテゴリを選びます。所持アイテムを選択して◉ボタンで決定すると行動メニューが表示されるので「使用」を選択してください。



ベルトスロットから使用

方向キーの下を押すと、ベルトスロットに装備してあるアイテムが順番に切り替わっていきます。使いたいアイテムを表示させ、▣ボタンを押すとアイテムを使用します。

ベルトスロットから使用する場合は、スタートメニューの「装備」でアイテムを予め装備しておく必要があります。

篝火 ⇒ P.28

篝火で休息すると、HP やエスト瓶の使用回数、スペルの使用回数、武器・防具の耐久度、毒などの状態異常が完全に回復します。また、それまでの進行状況が自動的にセーブデータに保存され、それまでに倒した一部の敵が復活します。



たいまつの使い方

たいまつを手に入れると、火を灯して暗闇を照らしたり、燭台に火をつけて仕掛けを作動させたりとさまざまな場面で役立ちます。



たいまつに火を灯す

たいまつを所持している時に、篝火の前で △ ボタンを押すと「たいまつに火をつける」と表示されます。この時に ○ ボタンを押すとたいまつに火を灯します。火のついている燭台からたいまつに火をつけることもできます。



たいまつの残り時間

たいまつに火を灯すとタイマーが表示され、カウントが減っていきます。カウントが 0 になるとたいまつはなくなります。たいまつは自動的に左手に持ち、左手の装備を切り替えるとたいまつの火は消えてしまいます。



たいまつのカウントが減っている状態で、新たにたいまつを手に入れると、自動的にタイマーの残りカウントに加算されます。たいまつの残り時間は、装備画面 (⇒ P.25) でも確認できます。

燭台に火を灯す

火の灯っているたいまつを持ち、燭台の前で ○ ボタンを押すと、燭台に火を灯すことができます。
燭台に火を灯しておけば、たいまつを消しても再びそこからたいまつに火を灯すことができます。



生者と亡者

まともな状態のキャラクター(生者) が死亡すると亡者になります。亡者の状態で死ぬと亡者化が進んでいきます。

生者と亡者の特徴

生者と亡者の状態には、右記のような違いがあります。マルチプレイを行う際などに大きく影響するので覚えておきましょう。どちらの状態でも侵入 (⇒ P.35) されます。



生者

- NPC やほかのプレイヤーを召喚できる。
- 死ぬと亡者になる。
- 亡者に比べ最大HPが高い。



亡者

- 召喚サインが見えない。
- 死ぬたびに最大HPが減少していき、死にやすくなる。

キャラクターの死亡

キャラクターは HP が 0 になると死亡します。死亡すると、手に入れたすべてのソウルをその場に残し、最後に休息した篝火から復活します。



生者へ戻る方法

生者に戻るにはアイテム「人の像」を使用します。人の像は消費アイテムなので一度使うとなくなります。



血痕

死亡すると、フィールドの死亡地点にそれまで所持していたソウルをすべて落とします。落としたソウルは血痕となって残り、死亡した場所まで戻ると取り戻すことができます。取り戻す前に再び死亡すると、古い血痕は消えてなくなります。



画面の見方



1. 誓約
現在結んでいる誓約のマークが表示されます。

2. 状態アイコン
能力アップなどの特殊効果があるときに、各種状態アイコンが表示されます。

3.HP ゲージ
現在の HP(生命力) を表すゲージです。ダメージを受けるとゲージが減少し、0 になると死亡 (⇒ P.17) します。HP は篝火 (⇒ P.28) で休息するか、スペルやエスト瓶などのアイテムを使用することで回復します。

4. スタミナゲージ
現在のスタミナを表すゲージです。各種アクションを行うとゲージが減少し、0 になるとスタミナを消費するアクションを起こせなくなります。スタミナは、時間経過とともに自動的に回復します。

5. 残り時間
たいまつなどは、残り使用時間が表示されます。

6. 弓矢 / ボルトの残弾
弓矢やボルトを装備していると残弾数が表示されます。

7. 次の装備
次に選択される装備が小さく表示されます。

8. 装備スロット ⇒ P.22
現在装備している武器、防具、スペル、アイテムのアイコンが表示されます。
対応する方向キーを押すことで、装備を切り替えることができます。
武器・防具は、装備中のアイテムの下に耐久度ゲージが表示されます。耐久度ゲージがなくなると、その武器や防具は壊れ、性能が著しく低下します。

耐久度ゲージ



装備する武器に、キャラクターの能力値が満たない場合は、×(バツ)印が表示され威力が低下します。

9. スタートメニュー ⇒ P.24
START ボタンを押すと、スタートメニューが表示されます。スタートメニュー表示中に L1 ボタンまたは R1 ボタン、方向キー左右でカテゴリを選択することができます。

スタートメニューを開いている間も、ゲーム内の時間は進んでいます。

10. 耐性ゲージ
あとどのくらいで状態異常に陥るか、または状態異常の回復にどれくらいかかるかがゲージで表示されます。状態異常には以下のような種類があります。

出血	出血属性の攻撃を受けるたびにゲージが上昇し、ゲージがたまるとHPが減少し、一定時間スタミナが減少します。アイテムや篝火で回復することができます。
毒	毒属性の攻撃を受けるたびにゲージが上昇し、ゲージがたまると毒状態になります。毒状態になると一定時間ダメージを受け続けます。アイテムや篝火で回復することができます。
猛毒	毒と同様の状態ですが、猛毒のほうがさらにダメージが大きくなります。
石化	他の状態異常と異なり、石化属性の攻撃を受けるとゲージが上昇し最終的に全身が石化して即死する状態異常です。
呪い	呪属性の攻撃を受けるたびにゲージが上昇し、亡者度が進行します (生者の場合は亡者になる)。亡者度が進むにつれて最大HPが低下します。

11. 所持ソウル
現在所持しているソウルの総量を表します。

アクション

特殊アクション

ダッシュ

左スティックを小さく倒すと歩いて移動、大きく倒すと走って移動します。✕ボタンを押しながら左スティックを操作すると、スタミナケージを消費してダッシュします。



関連アクション	
ダッシュ中に R1 ボタン	ダッシュ攻撃
ダッシュ中に L3 ボタン	ダッシュジャンプ

ローリング

左スティック＋✕ボタンでローリングを行います。



関連アクション	
ローリング中に R1 ボタン	ローリング攻撃

バックステップ

左スティックを倒していない状態で✕ボタンを押すと、すばやく後ろにステップします。



関連アクション	
バックステップ後に R1 ボタン	ダッシュ攻撃

はしご昇降

はしごの前で◎ボタンを押すとはしごにつかまり、左スティックで昇降できるようになります。✕ボタンを押しながら昇降するとすばやく移動できます。また、左スティックを倒さずに、✕ボタンを押すとはしごから飛び降ります。



関連アクション
昇降中に R1 ボタンを押すと上方攻撃、L1 ボタンを押すと下方攻撃

攻撃／防御の基本

ターゲットのロックオン

R3 ボタンを押すと、一番近くの敵をロックオンします。その状態で右スティックを操作するとターゲットの変更ができます。ロックオン中に R3 ボタンを押すとロック解除できます。



ロックオンすると、つねにターゲットを正面に据えて移動します。周囲に敵がいない場合、R3 ボタンでカメラリセットになります。

右手武器アクション

R1 ボタンまたは R2 ボタンで右手に装備している武器を使用します。



R1 ボタン	威力が低く、素早い攻撃
R2 ボタン	威力が高く、隙の大きい攻撃

左手武器アクション

L1 ボタンまたは L2 ボタンで左手に装備している武器を使用します。左手は装備するアイテムの種別によって、動作が異なります。

左手の装備とアクション

左手装備	盾	右手装備
L1 ボタン	ガード	通常攻撃
L2 ボタン	パリィ／シールドバッシュ	強攻撃

パリィ

盾を装備した状態で、敵の攻撃に対してタイミング良く L2 ボタンを押すと「パリィ」で攻撃を弾くことができます。パリィで敵の体勢を崩すと、致命の一撃 (⇒ P.22) で追撃ができます。

ガード

L1 ボタンを押すと、ガードして受けるダメージを軽減します。ガードしながら移動することもできますが、ガード中はスタミナの回復速度が遅くなります。

ガードのスタイルは盾、両手持ち、槍など装備により変化します。

特殊な攻撃方法

押し出し攻撃



左スティックを正面に倒すと同時に R1 ボタンを押すと、押し出し攻撃ができます。押し出すと、相手のガードを崩すことができます。

ジャンプ攻撃

左スティックを倒すと同時に R2 ボタンを押すと、ジャンプ攻撃ができます。

落下攻撃

高所から落下中に R1 ボタンまたは R2 ボタンを押すと、頭上から敵を急襲できます。

致命の一撃



致命の一撃とは、敵に大ダメージを与える攻撃のことです。敵のカードを崩したり、盾などによるパリィ後の追い討ちや敵の背後で R1 ボタンを押すと、致命の一撃となります。敵や攻撃によっては、致命の一撃にならなかったりパリィできない場合があります。

状況に応じた使い分け

装備の切り替え



方向キーを押すことで、スタートメニューの「装備」で身につけてある装備、アイテムをすばやく切り替えることができます。
● ボタンを押すと、アイテムを使用できます。

片手持ち／両手持ちの切り替え

△ ボタンを押すと、右手に装備している武器を両手で持ちます。
また △ ボタンを押し続けると、左手に装備している武器を両手で持つことができます。

左右の手に特定の武器を装備している場合、△ ボタンを押し続けると二刀流構えになる場合があります。二刀流構えでは、L1 ボタン／ L2 ボタンを押すことで二刀流独自の攻撃モーションになります。二刀流構えは筋力／技量が一定値に達していないとできません。

スペルの使用



スペル（魔術、奇跡、呪術）を使用する場合は、対応する触媒を右手または左手に装備する必要があります。
方向キー上で使用するスペルを選択後、R1 ボタン／ R2 ボタン（右手装備時）または L1 ボタン／ L2 ボタン（左手装備時）を押すと、スペルを使用できます。

スペルに必要なもの

スペルを使うには、ショップなどからスペルを手に入れる必要があります。また、スペルを発動するための触媒（杖や聖鈴など）も必要になります。

スペル記憶

手に入れたスペルは、篝火の「スペル記憶」（⇒ P.29）で記憶することで使用できるようになります。

ほとんどのスペルは使用可能回数が決まっています。スペルの使用可能回数は、篝火で休息するか、所定のアイテムを使用して回復させることができます。

弓系武器による攻撃

弓系武器は、矢やボルトを予め装備しておくことで使用できます。弓系武器には弓とクロスボウがあり、それぞれ使用できる矢の種類が決まっています。

構え状態時に L1 ボタン／ R1 ボタンを押しっぱなしにすると、弓を引き絞ったまま移動でき、ボタンを離すと発射します。

弓系武器の操作（弓を装備している手によって操作が変わります）

	左手装備	右手装備
構え	L1 ボタン／△ ボタン長押し	R1 ボタン／△ ボタン
発射	構え状態で L1 ボタン	構え状態で R1 ボタン
精密射撃	構え状態で R1 ボタン	構え状態で L1 ボタン

精密射撃

弓を両手で構えているときに、L1 ボタン（右手に弓を装備時）または R1 ボタン（左手に弓を装備時）を押すと、精密射撃モードになり狙撃することができます。

矢やボルトの切り替え

予め、矢筒に 2 種類の矢またはボルトを装備していると、弓を両手持ちしている状態で L1 ボタン／ L2 ボタン（または R1 ボタン／ R2 ボタン）でそれぞれ異なる矢またはボルトを発射することができます。

スタートメニュー

スタートメニューの使い方

START ボタンを押すと画面左上にスタートメニューが表示されます。L1 ボタンまたは R1 ボタン、方向キー左右でカテゴリを選択して ◎ ボタンを押すと、それぞれのメニューが開きます。



メニューを開いたあとも L1 ボタンまたは R1 ボタンでほかのカテゴリに切り替えることができます。メニューを開いた状態で START ボタンを押すと、ゲームオプションなどの未確定の変更を保存してメニューを閉じます。

スタートメニューのカテゴリ

装備 ⇒ P.25
武器、防具、使用アイテムなどを装備するメニューです。

インベントリーバッグ ⇒ P.26
所持しているアイテムを確認、使用するメニューです。

ステータス ⇒ P.27、P.44
キャラクターの詳細なステータスを確認することができます。

メッセージ ⇒ P.27
メッセージを書いたり、履歴を確認することができます。

システム
以下の項目を選択できます。
・ゲームオプション…ゲーム中の各種設定が行えます (⇒ P.10)。
・スクリーンオプション…画面の設定が行えます (⇒ P.10)。
・ゲーム終了…それまでの進行状況をセーブしてゲームを終了します。

ゲームを中断する時は必ず「ゲーム終了」から終了してください。「ゲーム終了」を選択せずに終了すると、終了時の状態から再開できない場合があります。

装備

武器や防具を装備できます。各種アイコンの意味は P.44 または SELECT ボタンを押してヘルプウィンドウを開いて確認することができます。



装備部位と装備数

武器や防具、アイテムを装備できる部位と個数は以下のとおりです。

武器	右手と左手に3個ずつ	アイテム	10個
防具	兜／鎧／手甲／足甲	矢	2種類
指輪	4個	ボルト	2種類

装備画面時の操作

方向キー	装備部位選択	△ボタン	ステータス表示切り替え
◎ボタン	決定	□ボタン	選択中の装備を外す
×ボタン	戻る	SELECTボタン	項目の説明表示

能力による制限

キャラクターには装備重量という概念があり、装備している武器や防具の合計重量によって能力に制限を受けます。



武器や防具には、それぞれ装備するために必要なステータス条件があります。必要なステータス値を満たしていない場合は、装備できなかったり、本来の性能が発揮されません。
ステータス条件に満たない装備は、アイコンに ×(バツ)印が表示されます。

インベントリーバッグ

現在持っているアイテムを確認できます。武器や防具のステータスは P.46 を参照してください。各種アイコンの意味は P.44 または SELECT ボタンを押してヘルプウィンドウを開いて確認することができます。



1. カテゴリタブ
装備、アイテムのカテゴリです。方向キー左右で切り替えます。

2. アイテムリスト
選択中のカテゴリにあるアイテムの一覧です。

3. アイテムメニュー
アイテムを選択して ◎ ボタンを押すとメニューが表示されます。

インベントリーバッグ画面時の操作

方向キー	カテゴリの切り替え、アイテムの選択	△ボタン	アイテムのソート(並び替え)
◎ボタン	アイテムメニュー表示、決定	□ボタン	アイテム説明表示
✕ボタン	戻る	SELECTボタン	ステータス項目の説明表示

アイテムメニュー

アイテムを選択すると、以下のアイテムメニューが表示されます。

使用	選択中のアイテムを使用します。
放置	選択中のアイテムをその場に放置します。
破棄	選択中のアイテムを捨てます。
まとめて放置する	複数のアイテムをまとめて放置します。「まとめて放置する」を選択後、対象のアイテムを選択して ◎ ボタンで決定していってください。最後に △ ボタンを押すと放置を実行します。
まとめて破棄する	複数のアイテムをまとめて破棄します。「まとめて破棄する」を選択後、対象のアイテムを選択して ◎ ボタンで決定していってください。最後に △ ボタンを押すと破棄を実行します。

放置したアイテムは再び拾うことができます。アイテムを放置して別のエリアに移動すると、放置したアイテムは消えてしまいます。破棄したアイテムは、一度破棄するとなくなってしまうので注意してください。

ステータス

キャラクターの詳細なステータスを確認することができます。ステータスについては、P.44 を参照してください。または SELECT ボタンを押すと、各ステータスの説明を確認できます。方向キーで説明を確認したい項目を選択してください。項目説明中に ✕ ボタンを押すと、通常のステータス画面に戻ります。

プレイヤーステータス



プレイヤー情報



メッセージ

ネットワーク接続時に、地面にメッセージを書いてほかの世界のプレイヤーに送ったり、ほかのプレイヤーのメッセージを閲覧、評価することができます。

メッセージ

メッセージを書くメニューです。テンプレートを選択し、カテゴリを選択することで、任意のメッセージを書くことができます。1 つのメッセージの中で、テンプレートは 2 つまで設定することができます。



読んだ履歴

ほかのプレイヤーの閲覧済みメッセージの一覧を表示します。ほかのプレイヤーが書いたメッセージに対して評価を行うこともできます。

書いた履歴

自分で書いたメッセージの一覧を表示します。メッセージを選択して、削除することもできます。

ほかのプレイヤーの書いたメッセージを評価すると、そのプレイヤーの HP が回復します。また、自分の書いたメッセージがほかのプレイヤーに評価されると、自分の HP が回復します。

篝火

篝火の使い方

篝火に近づいて ◎ ボタンを押すと、篝火に火を付けて休息することができます。たいまつを所持していると、△ ボタンで表示を切り替えて、◎ ボタンでたいまつに火をつけることができます。
火のついていない篝火では、休息できません。近づいて ◎ ボタンを押し、篝火に火を灯しましょう。



休息の効果

篝火では、休息するだけでさまざまな効果が得られます。

- HP が全回復
- 毒などの状態異常が回復
- 武器、防具の耐久度が全回復
- エスト瓶の残り使用可能回数が回復
- スペルの残り使用可能回数が回復
- それまでに倒した敵が復活（一部を除く）

装備の耐久度について

武器や防具にはそれぞれ「耐久度」のパラメータがあり、消耗した耐久度は篝火で休息すると自動的に最大値まで回復します。ただし、耐久度が0になって壊れた装備は回復しません。



壊れた装備は、ヒビ割れたアイコンで表示され性能が著しく低下します。
壊れた装備は鍛冶屋で修理する必要があります。



壊れた装備

篝火メニュー

篝火で休息をすると、以下のメニューが使用できます。



転送

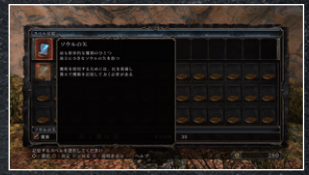
今までに休息したことのあるほかの篝火へ、一瞬で転送移動します。



あるものを使うと「篝火の熱」が上昇します。篝火の熱が上昇するとさまざまな影響が現れます。

スペル記憶

手に入れたスペルを記憶して、使用できるようにします。装備できるスペルの数（スロットの数）は、キャラクターステータス「記憶力」によって変化します。



スペルを使用するには、それぞれのスペルの種類に合った触媒を装備する必要があります（⇒ P.23）。

くべる



「人の像」を所持していると、篝火にくべることができます。「人の像」をくべると、篝火に対応するエリアでは一定の時間オンラインプレイ時にほかのプレイヤーから侵入されなくなります。協力プレイもできなくなります。「人の像」のほかにも篝火にくべることができるアイテムはあります。

アイテムボックス



所持アイテムを保管することができます。
所持アイテムまたはアイテムボックスからアイテムを選択し、移動する数を選択すると、アイテムボックス/インベントリーバッグへ移動します。ボックスの切り替えは L1 ボタン、R1 ボタンで行うことができます。

武器、防具の強化



ソウルと特定のアイテムを使用して武器や防具を強化します。強化画面では、ステータスの変化や必要なソウル量、アイテムなどが確認できます。強化に必要なソウル量やアイテムは、武器や防具によって異なります。

キャラクターのレベルアップについて

この世界では、ある人物に話しかけることでキャラクターのレベルアップをすることができます。レベルアップをするには、対価として消費するソウルが必要になります。



レベルアップできるステータス

レベルアップして成長させられる項目はメインステータスの9項目です。各種アイコンの意味は P.44 または SELECT ボタンを押してヘルプウィンドウを開いて確認することができます。



ステータスの増減

方向キー上下で変更したいステータスにカーソルを合わせてください。続けて方向キー左右でステータスの値を増減させ、◉ ボタンで決定します。

キャラクターのレベルが高くなるにつれて、消費するソウルの量も増えていきます。

ネットワークプレイ

ネットワークに接続すると

PlayStation®3 をネットワークに接続し、PSN℠ にサインインしてプレイすると、以下のような現象が自動的に発生し、より深く楽しむことができます。

幻影

同じ場所で同時にプレイしているほかのプレイヤーの姿がうっすらと影として表示されます。幻影に干渉したり、幻影から干渉されることはありません。ほかのプレイヤーの幻影から、この先起こるであろう状況を読み取ってください。



血痕

ほかのプレイヤーが死亡した場所にある血痕に触れると、そのプレイヤーが死亡したときのリプレイが再生されます。幻影と同じく、この先に起こりうる状況を読み取ることができます。



メッセージ

プレイヤーたちが書いたメッセージがほかの世界へと配信され、コミュニケーションをとることができます。



召喚サイン

「白いサインろう石」または「小さい白いサインろう石」を使用して召喚サインを書くと、そのサインはほかのプレイヤーの世界に配信されます。
サインから召喚されると、ほかのプレイヤーの世界に遷移します。



ほかのプレイヤーとのコミュニケーション

自動的に発生する現象とは別に、オンラインプレイ専用アイテム (⇒ P.39) によって、ほかのプレイヤーとコミュニケーションを取ることもできます。

メッセージ

地面にメッセージを書いてほかのプレイヤーの世界に送ったり、ほかのプレイヤーが書いたメッセージを評価することができます。メッセージの作成や評価はスタートメニューの「メッセージ」から行えます (⇒ P.27)。



メッセージを評価すると、評価を受けた側の HP が回復します。

協力プレイ ⇒P.34

「白いサインろう石」や「小さい白いサインろう石」を使用すると、地面に召喚サインが書かれてほかのプレイヤーの世界に送られます。召喚サインが受諾されると、その世界へ召喚され一緒に協力プレイを楽しめます。



敵対プレイ ⇒P.35

2 人のプレイヤーが敵対して対戦プレイを楽しむことができます。侵入された側は敵対プレイ中も、協力プレイヤーを召喚することができます。



コミュニケーション

ネットワークプレイ時は、さまざまなジェスチャー(⇒P.13)や、ボイスチャット機能 (⇒ P.38) を使ってほかのプレイヤーとコミュニケーションをとることかぎできます。

協力プレイ

協力プレイでは、「白いサインろう石」や「小さい白いサインろう石」を使用することで、最大3人のプレイヤーが協力してプレイすることができます。召喚するプレイヤーを「ホスト」、召喚されるプレイヤーを「クライアント」と呼びます。



協力プレイの始め方

①クライアントが、「白いサインろう石」や「小さい白いサインろう石」で召喚サインを書く
②ホストが召喚サインを調べてクライアント（最大2人）を召喚する
③ホストとクライアントが、ホストの世界で一緒にプレイする

ホストとなるプレイヤーは、生者である必要があります。クライアントとなるプレイヤーは、生者、亡者どちらでも構いません。

協力プレイのルール

プレイヤー同士で協力して敵を倒して攻略することができます。召喚プレイは時間制となり、一定時間が経過すると自動的にクライアントは自らの世界に帰還します。

成功条件

敵を倒したり、ボスを倒したり、ホストが篝火を点火したりすることで、召喚プレイの残り時間が減少します。制限時間を満了すると、クライアントは報酬アイテムを得て自らの世界に戻ります。

失敗条件

プレイヤーキャラクターが死亡、またはホストが死亡したり、各種帰還アイテムを使用した場合、制限時間に関わらずクライアントは自らの世界に帰還します。報酬アイテムは入手できません。

「白いサインろう石」と「小さい白いサインろう石」で召喚プレイできる制限時間が異なります。それぞれでクライアントが入手できる報酬アイテムも異なります。ボスがいなくなったエリアでは、「白いサインろう石」の召喚サインのみ見えなくなります。

敵対プレイ

敵対プレイでは、2人のプレイヤーが敵対して対戦プレイすることができます。侵入されるプレイヤーを「ホスト」、侵入するプレイヤーを「クライアント」と呼びます。ホストは、敵対プレイ中も、協力プレイヤーを召喚することができます。



敵対プレイの始め方＜ランダム侵入＞

①クライアントが、「ひび割れた赤い瞳のオーブ」を使用する
②クライアントが自動的に選ばれたホストの世界に侵入する
③ホストとクライアントが、ホストの世界で一緒にプレイする

敵対プレイの始め方＜サイン侵入＞

①クライアントが、「赤いサインろう石」で召喚サインを書く
②ホストが召喚サインを調べてクライアントを召喚する
③ホストとクライアントが、ホストの世界で一緒にプレイする

侵入されるプレイヤーは、生者、亡者どちらの状態でも侵入されます。「ひび割れた赤い瞳のオーブ」、「赤いサインろう石」は生者でないと使用できません。

敵対プレイのルール

侵入したクライアントの目的は、ホストを倒すことです。ホストを倒すと、クライアントは目的を達成し、自らの世界に帰還します。

成功条件

ホストを倒すと成功となり、クライアントは報酬アイテムを得て自らの世界に戻ります。

失敗条件

プレイヤーキャラクター死亡、ホストがボスの部屋に入る、自ら帰還アイテムを使用した場合、クライアントは自らの世界に帰還します。報酬アイテムは入手することができません。
また一定の制限時間を経過すると、時間切れとなり自らの世界に帰還します。

決闘マルチプレイ

特定の誓約を結んでいるときにフィールドのある場所に到達すると、ほかのプレイヤーと１対１の決闘が行えるようになります。決闘には「修練」と「死合」の２つのタイプがあります。



戦いの始め方

1. 所定の場所で像に祈りを捧げることでマッチングを開始します。
   像は修練と死合で異なります。

修練

青聖堂の３つの修練像のいずれか祈ることによりマッチングを開始します。「信義の証」が１つ必要になります。

死合

不死刑場の３つの死合像のいずれかに祈ることによりマッチングを開始します。「憎しみの証」が必要になります。※憎しみの証は消費されません。



2. 像に祈りを捧げると「修練（死合）相手を探しています」というメッセージが表示され、決闘マッチング待機状態になります。マッチングの相手が見つかると対戦マップへと自動的に移動します。



マッチング後に、それぞれの像に対応したマップへ移動し、両者の希望と誓約ランクを比較して、対戦を行うエリアが決定されます。

決闘ルール

戦いは１対１の形式で行われます。制限時間内に相手を倒すか、勝利条件を満たした方が勝利となります。



勝利条件

・相手が死亡する。
・霊体の制限時間を超えたとき、自身の現在 HP 残量が相手の HP 残量よりも多い。
・相手がアイテム使用により離脱。

決闘の終了

勝敗引分が確定すると、メッセージが表示された後に元の場所へ自動的に移されます。決闘の勝敗にかかわらず、HP・スペル回数・特殊効果は全回復します。（篝火に当たった時と同じ）



決闘に勝利すると報酬が得られます。死合で敗北した場合のみ、対応する誓約の貢献を失います。

ネットワーク時の要素

ネットワークプレイでは誓約やボイスチャットなどネットワークならではの要素があり、プレイスタイルの幅が広がります。

誓約

特定の NPC と誓約を交わすことで、さまざまなマルチプレイを楽しむことができます。下記以外にもさまざまな誓約が存在します。



代表的な誓約	
＜青教＞の誓約	この誓約を結んでいると、ほかのプレイヤーから侵入された際に、誓約「青の守護者」を結んでいるプレイヤーに助けてもらうことができます。
＜覇者＞の誓約	協力プレイなどが行えず、高難易度になります。

ボイスチャット機能

ゲームオプションのボイスチャット許可設定 (⇒ P.10) を有効にしていると、ホストまたは霊体 (半霊体) 時にボイスチャットが可能になります。ボイスチャットで会話ができる対象は、同じようにボイスチャット許可設定を有効にしているホスト、「白いサインろう石」「小さい白いサインろう石」で召喚したクライアントのみです。

周回プレイでのマッチング

2周目以降のプレイヤーと1周目のプレイヤーはマッチングしません。

オンラインプレイ専用アイテム

ネットワークプレイ時に使用する代表的なアイテムを紹介します。



白いサインろう石

召喚サインを書き、ほかのプレイヤー (主) に読まれると、その世界へ霊体として召喚される。



小さい白いサインろう石

召喚サインを書き、ほかのプレイヤー (主) に読まれると、その世界へ半霊体として召喚される。



赤いサインろう石

侵入サインを書き、ほかのプレイヤー (主) に読まれると、その世界へ闇霊として召喚される。主を倒すことが目的となる。



ひび割れた青い瞳のオーブ

罪人の世界に侵入することができる。その世界のプレイヤー (罪人) を倒すことが目的となる。



ひび割れた赤い瞳のオーブ

ほかの世界に侵入することができる。その世界のプレイヤー (世界の主) を倒すことが目的となる。



信義の証

ほかの世界の主を助けた証。決闘マルチプレイ「修練」を行う際に必要になる。



決別の黒水晶

霊体を元の世界に戻す、ほかの世界から元の世界に戻ることができる。

素性



戦士

戦いに生きる戦士
筋力、技量が高く
武器の扱いに長ける



剣士

技を磨いた剣士
両手に強化武器を持ち
鮮やかに戦う



騎士

旅の騎士
生命力や適応力が高く
打たれ強い



野盗

無慈悲な盗賊
技量に長け弓を扱える
遠近ともに対応可能



聖職者

巡礼の聖職者
高い信仰による奇跡で
道を切り拓く



探索者

各地を巡る探索者
秀でた力は持たないが
アイテムを沢山持つ



魔術師

知に長けた魔術師
高い理力と記憶力で
魔術を操る



持たざるもの

素性の知れぬ裸の人
何も持たずに戦う
この体こそが生の証

ステータス

プレイヤーステータス

装備画面などでは、各種ステータスがアイコンで表示されます。ステータス表示画面でSELECTボタンを押すと、ゲーム中でも各アイコンの意味を確認できます。

レベル・ソウル	
レベル	総合的な能力の高さ。ソウルを使うことでレベルアップができる
所有ソウル	現在所有しているソウルの総量。死ぬとその場に落としてしまう
必要ソウル	レベルアップに必要なソウル量。レベルアップするとステータスを上げることができる
ソウルの記憶	一度その肉体を巡ったソウルはずっと記憶に刻まれる。それは強さであり、ある種の呪いでもある
メインステータス	
生命力	HPの総量を決めるステータス
持久力	スタミナの総量を決めるステータス
体力	最大装備重量を決めるステータス
記憶力	スペルの記憶スロット数を決めるステータス。詠唱速度も早くなる
筋力	筋力で扱う武器を装備するためのステータス。攻撃力にも影響する
技量	技量で扱う武器を装備するためのステータス。攻撃力にも影響する
適応力	生存のための様々な力が上がるステータス。各種耐性や敏捷に影響する
理力	魔術を使用するために必要なステータス。魔術の威力、魔法防御にも影響する
信仰	奇跡を使用するために必要なステータス。奇跡の威力、雷防御にも影響する
ステータス	
HP	この数値がゼロになると死亡
スタミナ	様々なアクションに使用。行動すると消費するが、自動回復する
装備重量	装備可能な重量。現在の重量の割合が増えるほど、動作は鈍くなる
記憶スロット数	スペルを記憶できるスロットの数。記憶力を上げると増加する
詠唱速度	スペルを発動するまでの詠唱の早さ。記憶力を上げると早くなる
物理攻撃力 筋力	物理ダメージを与える力。筋力を上げると高くなる
物理攻撃力 技量	物理ダメージを与える力。技量を上げると高くなる
魔法攻撃補正	魔法属性の攻撃が強くなる
炎攻撃補正	炎属性の攻撃が強くなる
雷攻撃補正	雷属性の攻撃が強くなる
闇攻撃補正	闇属性の攻撃が強くなる
毒攻撃補正	毒属性の攻撃が強くなる
出血攻撃補正	出血属性の攻撃が強くなる
物理防御力	物理攻撃に対する防御力
魔法防御力	魔法属性の攻撃に対する防御力
炎防御力	炎属性の攻撃に対する防御力
雷防御力	雷属性の攻撃に対する防御力
闇防御力	闇属性の攻撃に対する防御力
毒耐性	毒に対する耐性。毒状態になるとHPが徐々に減少する
出血耐性	鋭利な攻撃が引き起こす、出血に対する耐性。出血状態になると、HPやスタミナが減少する
石化耐性	石化に対する耐性。恐ろしいことに、石化すると即死する
呪い耐性	亡者を深める呪いに対する耐性。呪いがかかると亡者化が進み、HPは減少する
敏捷	回避のしやすさ、様々な行動の機敏さに影響する
強靭度	攻撃の衝撃に耐える力
右手武器	
右手武器 攻撃力	右手スロット1に装備されている武器の攻撃力
右手武器 攻撃力	右手スロット2に装備されている武器の攻撃力
右手武器 攻撃力	右手スロット3に装備されている武器の攻撃力
左手武器	
左手武器 攻撃力	左手スロット1に装備されている武器の攻撃力
左手武器 攻撃力	左手スロット2に装備されている武器の攻撃力
左手武器 攻撃力	左手スロット3に装備されている武器の攻撃力
防御力	
物理防御力 打撃	打撃属性を持つ攻撃に対する防御力。装備中防具の合計値
物理防御力 斬撃	斬撃属性を持つ攻撃に対する防御力。装備中防具の合計値
物理防御力 刺突	刺突属性を持つ攻撃に対する防御力。装備中防具の合計値
強靭度	攻撃の衝撃に耐える力。装備中防具の合計値

武器、装備のステータス

武器のステータス	
武器種別	武器の形状によって分類される
攻撃属性	武器が持つ攻撃の性質。打撃、斬撃、刺突など

物理攻撃力	物理的なダメージを与える力
魔法攻撃力	魔法属性のダメージを与える力
雷攻撃力	雷属性のダメージを与える力
炎攻撃力	炎属性のダメージを与える力
闇攻撃力	闇属性のダメージを与える力
毒効果	毒状態にする効果の強さ
出血効果	出血状態にする効果の強さ
カウンター力	攻撃中の敵に与えるカウンターダメージの強さ
強靭ダメージ	敵の強靭度を削る衝撃の強さ
射程距離	射撃が届く最大距離
詠唱速度	スペル発動までの詠唱動作の早さ
カット率 物理	物理属性のダメージをカットする割合
カット率 魔法	魔法属性のダメージをカットする割合
カット率 雷	雷属性のダメージをカットする割合
カット率 炎	炎属性のダメージをカットする割合
カット率 闇	闇属性のダメージをカットする割合
カット率 毒	毒属性のダメージをカットする割合
カット率 出血	出血属性のダメージをカットする割合
カット率 石化	石化属性のダメージをカットする割合
カット率 呪い	呪い属性のダメージをカットする割合
受け能力	防御の安定度。高いほど攻撃を受けた時のスタミナ減少が小さくなる
現在耐久度/最大耐久度	耐久度が0になると壊れ、性能が著しく低下する。篝火での休息により耐久度は元に戻るが、壊れた場合は修理が必要
重量	アイテムの重量。重量が高いほど、動作が鈍くなりやすい
防具のステータス	
物理防御力 打撃	打撃属性の物理攻撃に対する防御力
物理防御力 斬撃	斬撃属性の物理攻撃に対する防御力
物理防御力 刺突	刺突属性の物理攻撃に対する防御力
魔法防御力	魔法属性の攻撃に対する防御力
雷防御力	雷属性の攻撃に対する防御力
炎防御力	炎属性の攻撃に対する防御力
闇防御力	闇属性の攻撃に対する防御力
毒耐性	毒に対する耐性。高いほど毒状態になりにくい
出血耐性	鋭利な攻撃が引き起こす、出血に対する耐性。高いほど出血状態になりにくい
石化耐性	石化に対する耐性。高いほど石化状態になりにくい

呪い耐性	亡者を深める呪いに対する耐性。呪いがかかると亡者化が進み、HPは減少する
必要能力値 筋力	装備するために必要な筋力
必要能力値 技量	装備するために必要な技量
必要能力値 理力	装備するために必要な理力
必要能力値 信仰	装備するために必要な信仰
能力補正値 筋力	筋力の高さが物理攻撃力に影響する度合い
能力補正値 技量	技量の高さが物理攻撃力に影響する度合い
能力補正値 魔法	理力の高さが魔法攻撃力に影響する度合い
能力補正値 炎	理力と信仰の高さが炎攻撃力に影響する度合い
能力補正値 雷	信仰の高さが雷攻撃力に影響する度合い
能力補正値 闇	理力と信仰の高さが闇攻撃力に影響する度合い。高い方の能力に影響する
能力補正値 物理防御力	プレイヤーの物理防御力が防具の性能に影響する度合い
総計	
物理防御力 打撃	打撃属性を持つ攻撃に対する防御力。装備中防具の合計値
物理防御力 斬撃	斬撃属性を持つ攻撃に対する防御力。装備中防具の合計値
物理防御力 刺突	刺突属性を持つ攻撃に対する防御力。装備中防具の合計値
魔法防御力	魔法属性の攻撃に対する防御力。装備中防具の合計値
雷防御力	雷属性の攻撃に対する防御力。装備中防具の合計値
炎防御力	炎属性の攻撃に対する防御力。装備中防具の合計値
闇防御力	闇属性の攻撃に対する防御力。装備中防具の合計値
毒耐性	毒に対する耐性。装備中防具の合計値
出血耐性	鋭利な攻撃が引き起こす、出血に対する耐性。装備中防具の合計値
石化耐性	石化に対する耐性。装備中防具の合計値
呪い耐性	亡者を深める呪い対する耐性。装備中防具の合計値
強靭度	攻撃の衝撃に耐える力。低いほど態勢を崩されやすくなる
記憶スロット数	スペルを記憶できるスロットの数。記憶力を上げると増加する
詠唱速度	スペルを発動するまでの詠唱の早さ。記憶力を上げると早くなる
敏捷	回避のしやすさ、様々な行動の機敏さに影響する
スペルのステータス	
スペル種別	魔術、奇跡、呪術、闇術の何れかに該当する
使用スロット数	スペルを記憶するのに必要なスロット数

攻撃力 合計	各種攻撃力の合計値
カット率 合計	各種カット率の合計値
防御力 合計	各種防御力の合計値

「ダークソウル Ⅱ　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「ダークソウル Ⅱ」（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、PSN[SM]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。
3. 本ソフト、および本サービスに付加的に提供されるコンテンツ、サービスの利用料については、その内容、時期により当社が判断し決定します。

第５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６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、本サービスの利用にあたり、本サービスのサーバ等に蓄積されるデータ（以下、「記録データ」という）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。

第７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８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 PSN[SM]およびSony Entertainment Networkのサービスが停止、一時的な中断をした場合
⑦ 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９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１０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. 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 他のプレイヤーを不快にさせるゲームプレイをする行為
② 改造したデータを使用する行為
③ 本ソフトもしくは本サービスの機能、もしくは不具合を利用し、当社が意図しないゲームプレイをする行為
④ その他、当社もしくは本サービスが利用するシステムを提供する第３者が不適切と判断した行為

3. 本条に禁止された行為を行ったプレイヤーに対しては、当社もしくは本サービスが利用するシステムを提供する第３者の判断により、記録データの削除、本サービスの利用一時停止もしくは、永久的な停止を実施することが出来るものとします。

第１１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プレイヤーおよび第三者の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. 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の賠償をする義務を負わないものとします。
3. 何らかの理由により当社が責任を負う場合であっても、プレイヤーの直接的損害の金額を超えて賠償する責任を負わないものとし、また、付随的損害、間接損害、特別損害、将来の損害及び遺失利益にかかる損害については、賠償する責任を負わないものとします。
4. 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。
5. 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。

第１２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１３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.Ichikawa).2000 S. Kono, COW
Copyright © 2002-2008 Kono, Furukawa, Nurus, 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.

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 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>. 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 © 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.
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 (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 rouines 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.

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.

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。

havok

"DARK SOULS 2" uses Havok®. ©Copyright 1999-2014 Havok.com Inc. (and its Licensors). All rights reserved.

facegen

FaceGen from Singular Inversions Inc.

Beast

This software product includes Autodesk® Beast™ software. © 2014 Autodesk, Inc. All rights reserved. Autodesk, and Beast are registered trademarks or trademarks of Autodesk Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries.