Games for Windows LIVE

DARK SOULS™

with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION

FROM SOFTWARE

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 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 ©2012 NBGI ©2011-2012 FromSoftware, Inc.

Microsoft、DirectX、Windows、Windows Media、Windows Vista、Windows Vista Start Button、Xbox 360 は、米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。'Games for Windows' と Windows Vista Start Button は Microsoft のライセンスを受けて使用しています。

■安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏、てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう

- モニターから離れて座る
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

■CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク(表面)及びアイコン(裏面)を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト（http://www.cero.gr.jp/）をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

CONTENTS

04 ゲームの始めかた
08 NEW GAMEの流れ
10 ゲーム画面
12 操作方法
14 ゲームの基本
16 プレイヤーのアクション
20 スタートメニュー
24 篝火メニュー
26 フィールド内のキャラクター
28 ネットワークプレイ
36 資料 •素性一覧
•キャラクターのステータス
•武器のステータス
•防具のステータス
•主な敵
•主なアイテム

古い時代
世界はまだ分かたれず、霧に覆われ
灰色の岩と大樹と、朽ちぬ古竜ばかりがあった

だが、いつかはじめての火がおこり
火と共に差異がもたらされた
熱と冷たさと、生と死と、そして光と闇と

そして、闇より生まれた幾匹かが
火に惹かれ、王のソウルを見出した

最初の死者、ニト
イザリスの魔女と、混沌の娘たち
太陽の光の王グウィンと、彼の騎士たち
そして、誰も知らぬ小人

それらは王の力を得、古竜に戦いを挑んだ

グウィンの雷が、岩のウロコを貫き
魔女の炎は嵐となり
死の瘴気がニトによって解き放たれた

そして、ウロコのない白竜、シースの裏切りにより、遂に古竜は敗れた
火の時代のはじまりだ

だが、やがて火は消え、暗闇だけが残る

今や、火はまさに消えかけ
人の世には届かず、夜ばかりが続き
人の中に、呪われたダークリングが現れはじめていた…

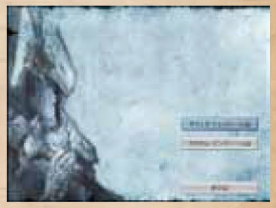
DARK SOULS™
with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION

ゲームの始めかた

ゲームをインストールする

1. DARK SOULS with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITIONのディスクをDVD-ROMドライブに挿入してください。

2. 画面の指示に従って、インストールを行ってください。



インストールは、以下のオプションを選択することが可能です。

クイックインストール	デフォルトの言語、インストール先を使用してインストールします。
カスタムインストール	言語やインストール先などを選択してインストールします。

ディスクを挿入しても何も起こらない場合は？
1.ご使用のドライブがDVD-ROMドライブかご確認ください。
2.ディスクを、DVD-ROMドライブに挿入し、「マイコンピュータ」をクリックして、DVDが挿入されているドライブをダブルクリックします。
3.「SetUp.exe」を実行し、インストーラを起動します。
4.画面の指示に従って、インストールを行ってください。

ゲーム設定データは通常以下の場所に保存されます。

Windows XP C:¥Documents and settings¥<ユーザー名>¥Local Settings¥Application Data¥FromSoftware¥DarkSouls.ini

Windows Vista C:¥Users¥<ユーザー名>¥AppData¥Local¥FromSoftware¥DarkSouls¥DarkSouls.ini

Windows 7 C:¥Users¥<ユーザー名>¥AppData¥Local¥FromSoftware¥DarkSouls¥DarkSouls.ini

ゲームのセーブデータは、通常以下の場所に保存されます。

Windows XP C:¥Documents and settings¥<ユーザー名>¥My Documents¥FromSoftware¥DarkSouls

Windows Vista C:¥Users¥<ユーザー名>¥Documents¥FromSoftware¥DarkSouls

Windows 7 C:¥Users¥<ユーザー名>¥Documents¥FromSoftware¥DarkSouls

インストール終了後、作成されたショートカットからDARK SOULS with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITIONを起動することができます。

プロダクトキーの入力

インストールが完了したら、ライセンス認証のため、インターネットへの接続が必要になります。

プロダクトキーはパッケージに添付されているハイフンで区切られた25桁の英数字のことです。プロダクトキーを入力する際はお間違えのないようお願いいたします。

DirectXの検出およびインストールについて

DARK SOULS with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION がプレイできないバージョンのDirectXが検出された場合、自動的にDirectXの更新を行います。

Games for Windows® - LIVE

DARK SOULS with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION をプレイするには、Games for Windows - LIVE が必要です。セットアップでは、お使いのコンピューターにGames for Windows - LIVE のインストールを行います。
また、オンラインでプレイするには、Games for Windows - LIVE アカウントでのログインが必要です。
Games for Windows - LIVEの詳細については、www.microsoft.com/japan/games/live/を参照してください。
LIVEアカウントをお持ちでない場合には、ガイドの画面でプロフィールの作成を行ってください。画面の指示に従って必要事項を入力し、LIVEアカウントを作成してください。
LIVEアカウントをお持ちの場合には、お持ちのアカウントのWindows Live IDとパスワードを入力しサインインしてください。

ゲームの始めかた

タイトルメニュー

STARTボタン／ Enterを押すと、タイトルメニューが表示されます。タイトルメニューでは、以下の項目を選択できます。初めてプレイするときは［NEW GAME］しか選べません。

◆NEW GAME→P.8
物語の最初からゲームを始めます。

◆LOAD GAME
中断したところからゲームを再開します。

◆PC設定→P.8
画面の設定などを変更することができます。

◆キー設定→P.9
キーボード操作方法を設定、変更することができます。
初期のキー設定についてはP.13を参照してください。

◆DARK SOULSの終了
ゲームを終了します。

◆LIVE→P.5
Games for Windows - LIVEに接続します。

ゲームを中断するときは

ゲームを中断するときは、必ず、スタートメニュー（→P.20）の にある［ゲームの終了］を選択してください。［ゲームの終了］を選択せずにゲームを終了すると、終了時の状態から再開できないことがあります。

セーブデータについて

DARK SOULS with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITIONをプレイするにはセーブデータを保存する必要があります。セーブデータは初めて起動したときに作成され、プレイ中に自動的に上書き保存されます。

Games for Windows - LIVEについて

Games for Windows - LIVE と Xbox LIVE® は、Xbox 360® タイトルと選ばれた Games for Windows - LIVE タイトルのプレイヤーをひとつに結ぶ、世界で初めてのオンラインエンターテインメント ネットワークです。LIVE のサービスは世界 25 か国におよぶ数百万人のプレイヤー同士は LIVE サービスによって結ばれ、両プラットフォーム上で容易にフレンドやゲームなどを探すことができます。LIVE のメンバーになると、フレンドのゲームやステータスの確認、他のメンバーとの通信、ゲームの実績の参照が可能になります。ゴールド メンバーシップでは、マルチプレイヤー ゲームへの招待といった追加機能も加わります。LIVE についてのさらに詳しい情報は、http://www.gamesforwindows.com/jp/live/ をご参照ください。

LIVEへの接続

Games for Windows - LIVE に接続するには、ブロードバンド接続環境とメンバーシップが必要となります。すでに Xbox LIVE のメンバーシップをお持ちの場合は、それを利用して、LIVE に接続することができます。まだメンバーシップお持ちでない場合は、以下の手順により、無料で作成することができます。
サインインやサインアップするには、ゲームの起動後に Home キーを押してください。さらに詳しい情報は、http://www.gamesforwindows.com/jp/live/ をご覧ください。

保護者による設定

Games for Windows - LIVE では、保護者またはシステムの所有者により、システムを使用するユーザーごとに適した環境で LIVE ゲームを楽しめるようにするアクセス許可を設定できます。詳しくはhttp://global.gamesforwindows.com/ja-jp/support/familySettings.htmをご覧ください。
Games for Windows - LIVE の保護者による設定は、Windows Vista の保護者による制限と併せて適用すると、最も効果的です。Windows Vista のペアレントコントロールでは CERO 年齢区分などに基づいた、児童や青少年がプレイできるゲーム、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用、使用時間の制限等を簡単に設定することができます。詳しくはhttp://www.microsoft.com/japan/protect/products/family/vista.mspxをご覧ください。

NEW GAMEの流れ

NEW GAMEの流れ

タイトルメニューで［NEW GAME］を選択後、以下のような流れでゲームの準備を行います。

「Brightness」、「Option」、「PC設定」、「キー設定」は、プレイ開始後もスタートメニュー（→P.20）の から変更できます。

1. Brightness

輝度（画面の明るさ）を使用するテレビや環境にあわせて調整します。画面の指示にしたがって✥方向パッド⬅➡／ カーソルキー←→ で輝度を調整し、［決定］を選択してください。

2. Option

ゲームに関する以下の設定を確認・変更します。［決定］を選択すると、設定内容を保存して次に進みます。

操作	カメラ左右操作	カメラ操作時の左右の動きかた
	カメラ上下操作	カメラ操作時の上下の動きかた
	カメラ回転速度	カメラが回転するスピード
	ロックオン自動切替	ONにすると、ロックオン中の敵を倒したときに、別の敵を自動的にロックオンする
	カメラの壁自動回避	ONにすると、カメラが自動的に壁をよけて動く
	コントローラー振動	コントローラーの振動機能の強さ（[0]はOFF）
表示	流血表現	ONにすると血が赤く、Mildにすると緑色で表現され、OFFにすると流血を表示しない
	字幕表示	ONにすると、セリフなどが字幕で表示される
	HUD表示	ONにすると、画面情報（→P.10）が表示される
サウンド	BGM	BGM（音楽）の音量
	SE	SE（効果音）の音量
	ボイス	ボイス（音声）の音量
オンライン	ランキング登録	選択しているキャラクターをランキング登録する。すでに登録しているキャラクターがいる場合は上書きされます。

3. 画面設定

解像度の変更、フルスクリーンの設定などを変更できます。
スタートメニュー（→P.20）の「System」で変更することができます。

4. キー設定

キーボードの操作方法を変更・設定することができます。初期のキー設定についてはP.13を参照してください。キーボード操作方法は、スタートメニュー（→P.20）の「System」でいつでも変更可能です。ゲームコントローラーの操作方法を設定・変更することはできません。

5. キャラクター作成

操作するキャラクターを作成します。以下のすべての項目を入力・選択して、［決定］を選択してください。キャラクターを作成すると、ゲームが始まります。

名前
性別
素性 → P.36
贈り物
体型
顔
髪型
髪と瞳の色

作成中は、現在のキャラクターのステータスや持ち物、見た目が表示されます。キャラクター表示は、❽右スティック⬅➡で回転できます。キャラクターのステータスについては、P.40を参照してください。

【外見の編集】

［外見の編集］を選択すると、外見を細かく編集することができます。

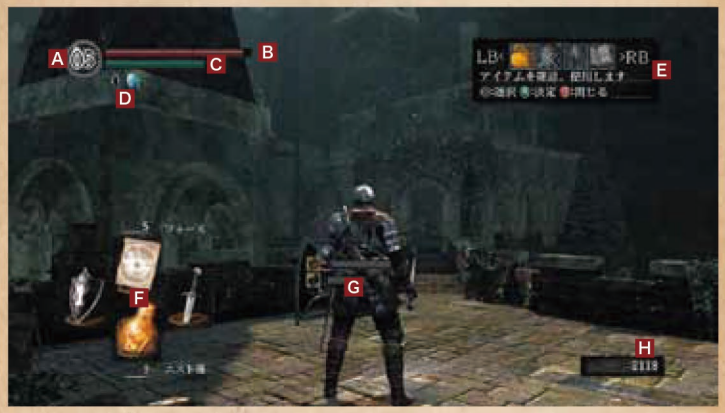
ベースタイプ	ベースとなるタイプ
ランダム	選択するたびにランダムに顔を生成
似た顔生成	選択するたびに現在の顔に似た顔を生成（類似度を選択可）
年齢イメージ	若い/老いている
性イメージ	男らしい/女らしい
特徴の強調	強い/弱い

［詳細編集］を選択すると、外見をさらに詳細に編集することができます。

ゲーム画面

ゲーム画面

ゲーム画面には、以下のような項目が表示されます。



A 人間性メータ

現在持っている人間性(→P.15)の量です。亡者のときは暗く表示されます。

B HPゲージ

現在のHP(生命力)です。ダメージを受けると減っていき、0になると死亡(→P.15)します。HPは、篝火 (→P.24)で休息するか、エスト瓶や魔法を使用することによって回復します。

C スタミナゲージ

現在のスタミナです。攻撃やダッシュ、回避などのアクションで減っていき、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。

D 状態アイコン

能力アップなどの特殊効果や武器破壊などがあるときに、対応した状態アイコンが表示されます。

E スタートメニュー

STARTボタン／ End を押すと、スタートメニューのアイコンが表示されます。LB／RBや方向パッド／ カーソルキー←→ でアイコンを選択してAボタン／ Enter を押すと、それぞれのメニューが開きます。

> スタートメニューを開いているあいだもゲーム内の時間は止まっていません。たとえば、近くに敵がいるときにスタートメニューを開くと、メニューを操作しているあいだに攻撃される可能性があります。

F 装備アイコン →P.18

現在装備している武器や防具、魔法、アイテムです。

G 耐性ゲージ

状態異常になりそうなときに、あとどのくらいで状態異常になるかを表し、状態異常になったときに、あとどのくらいで状態異常から回復するかを表します。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、ゲージがたまると出血により大ダメージを受けます。アイテムのほか、篝火でも回復できます。

◆ 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。アイテムのほか、篝火でも回復できます。

◆ 猛毒

毒と同様ですが、さらにダメージが大きくなり、スタミナ回復も遅くなります。

◆ 呪い

呪属性の攻撃を受けるたびにゲージが上昇し、ゲージがたまると死亡します。呪いで死亡して復活すると、呪死状態となり、HPの最大値が半減します。呪死状態は、解除するまで続きます。

H ソウルメータ

現在持っているソウルの量です。

操作方法

DARK SOULS with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITIONは、キーボード、キーボード+マウス、またはXbox 360®コントローラーを使ってプレイすることができます。

ワイヤレスコントローラーを使用するには、Windows用のXbox 360ワイヤレスコントローラー(アダプタ)が必要です。

ゲーム操作方法 Xbox 360 Controller for Windows

方向パッド	装備切り替え →P.18
Aボタン	アクション(調べる/開けるなど)/ジェスチャー
Bボタン	ダッシュ/ローリング/バックステップ
Yボタン	片手持ち/両手持ちの切り替え
Xボタン	アイテム使用
L 左スティック	移動
R 右スティック	カメラ操作
R 右スティック ボタン	ターゲットの固定・解除/カメラリセット
LB LB	左手武器アクション/両手武器アクション/魔法の使用
LT 左トリガー	左手武器アクション/両手武器アクション
RB RB	右手武器アクション(通常攻撃)/両手武器アクション/魔法の使用
RT 右トリガー	右手武器アクション(強攻撃)/両手武器アクション
BACK BACK ボタン	ジェスチャーメニューを開く
START START ボタン	スタートメニューを開く →P.20
Xbox ガイド ボタン	Games for Windors -LIVE ガイドを開く

ゲーム操作方法 キーボード

キーボードを使用した操作方法は、スタートメニューのアイコンにある「キー設定」で変更することができます。本取扱説明書では、初期設定の操作方法について説明しています。

DARK SOULS with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITIONでは、ゲーム内でのマウス挙動をカスタマイズすることはできません。

◆移動

W	走り(前移動)
S	走り(後移動)
D	走り(右移動)
A	走り(左移動)
左Ctrl+W	歩き(前移動)
左Ctrl+S	歩き(後移動)
左Ctrl+D	歩き(右移動)
左Ctrl+A	歩き(左移動)

◆カメラ操作

マウス または I	前移動
マウス または K	後移動
マウス または L	右移動
マウス または J	左移動
マウス ミドルボタン または O	ターゲットの固定・解除/カメラリセット

◆装備切り替え

V	右手武器切り替え
C	左手武器切り替え
マウスホイール↓ または F	アイテム切り替え
マウスホイール↑ または R	魔法切り替え

◆攻撃

マウス 左クリック または H	右手武器アクション(攻撃)
マウス 右クリック または U	右手武器アクション(強攻撃)
左Shift	左手武器アクション(ガード)
Tab	左手武器アクション(パリィ)

◆アクション

E	アイテム使用
Space	ダッシュ/ローリング/バックステップ
Q	アクション
左Alt	片手持ち/両手持ち切り替え

◆メニュー表示

End	スタートメニューを開く
G	ジェスチャーメニューを開く

◆メニュー操作

↑	選択(上)
↓	選択(下)
←	選択(左)
→	選択(右)
Enter	決定
Backspace	キャンセル
Insert	機能1:ステータス切り替えなど
Delete	機能2:表示切り替え/装備をはずすなど
PageUp	メニュー切り替え(R)
PageDown	メニュー切り替え(L)

ゲームの基本

移動とアクション

Ⓛ左スティック／移動キー（下記）でキャラクターを移動します。Ⓛ左スティックを小さく倒す／ 左Ctrl と W、S、D、A を押すと歩いて移動し、Ⓛ左スティックを大きく倒す／ W、S、D、A を押すと走って移動します。調べたり、開けたり、拾ったりできるものに近づくとメッセージが表示され、Ⓐボタン／ Q を押すと対応したアクションを起こします。

戦闘

フィールド内で敵に見つかると、攻撃されます。武器や魔法で敵を倒しましょう。基本的には、RBとRT右トリガー／左クリック または H と 右クリック または U で攻撃し、LBとLT左トリガー／左Shift と Tab で防御します。Ⓧボタン／ E を押すと、装備しているアイテムを使用します。
敵を倒すとソウルが手に入ります。ソウルは、レベルアップやアイテムの購入などに利用できます。

装備を変更したいときは、STARTボタン／ End を押してスタートメニュー（→P.20）を開きましょう。

篝火（かがりび）

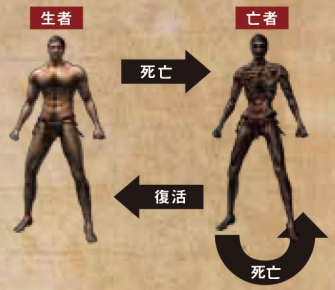
フィールドにある篝火で休息すると、HPやエスト瓶の使用回数、魔法の使用回数、毒などの状態異常が完全に回復し、進行状況が自動的にセーブデータに保存されます。
篝火で休息すると、それまでに倒した一部の敵が復活するので、休息するべきか状況に応じて判断しましょう。

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、すべての人間性と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、亡者となります。亡者が死亡しても亡者のままです。



◆血痕

死亡すると、持っているすべての人間性とソウルをその場に落とします。落としたものは血痕となり、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、古い血痕は消えてしまいます。

人間性

人間性とは、人の本質、人らしさの象徴です。
人間性を捧げることで、亡者から生者に復活し、注ぎ火を行うことができます。

◆復活

篝火で休息して、篝火メニューで［亡者から復活する］を選択すると、人間性を捧げて、亡者から生者に戻ることができます。

◆注ぎ火

生者のときのみ、篝火で人間性を捧げ、篝火を成長させることができます。篝火を成長させると、エスト瓶に、より多くのエストが補給できます。

◆人間性の入手

人間性は、特定のアイテムを使ったり、敵を倒したり、ネットワークプレイで特定の条件を満たしたりすることで手に入れることができます。

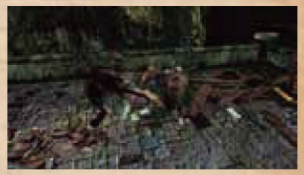
プレイヤーのアクション

特殊な移動

◆ダッシュ

走行中にⒷボタン／ Space を押し続けると、ダッシュで移動できます。ダッシュすると、スタミナを消費します。ダッシュ中にRB／ 左クリック または H を押すと、ダッシュ攻撃となります。

◆ローリング



移動しながらⒷボタン／ Space を押すと、移動した方向に転がります。ダッシュしながらⒷボタン／ Space を一旦離して再度短く押すと、飛距離の長いダッシュローリングになります。

◆バックステップ

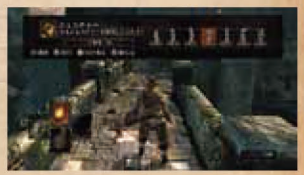
立った状態でⒷボタン／ Space を押すと、すばやく後ろにステップします。バックステップ後にRB／ 左クリック または H を押すと、ダッシュ攻撃となります。

バックステップからのダッシュ攻撃を使うと、敵の攻撃を回避してすぐに反撃できます。

◆はしご昇降

はしごに近づいてⒶボタン／ Q を押すと、はしごに足をかけ、左スティック／ W , S で昇降できるようになります。はしごを昇降中にⒷボタン／ Space を押すと、はしごからすばやく滑り降ります。

◆ジェスチャー



BACKボタン／ G でジャスチャーメニューを表示して、使用したいジェスチャーを選択し、Ⓐボタン／ Enter で実行します。

攻撃／防御の基本

◆ターゲットの固定（ロックオン）

右スティック ボタン／ マウス ミドルボタン または O を押すと、近くにいる敵をターゲットとして固定します。その状態で右スティック／ マウス を操作すると、ターゲットを変更することもできます。再度右スティック ボタン／ マウス ミドルボタン または O を押すと、ターゲットが解除されます。

ターゲットを固定しているときは、常にターゲットを正面にしたまま移動します。

◆右手武器アクション

RBと右トリガー／ 左クリック または H と右クリック または U で右手に装備している武器を使って攻撃します。

◆左手武器アクション

LBと左トリガー／ 左Shift と Tab で左手の武器を使用します。

左手装備	盾	小さな武器	大きな武器
LB／左Shift	ガード	攻撃	ガード
左トリガー／Tab	パリィ	パリィ	攻撃

パリィを成功させるには、相手の攻撃が当たる瞬間に対応するボタンを押す必要があります。
パリィ後にRB／ 左クリック または H を押すと、右手装備武器による追い討ちとなって、成功すると致命の一撃(→P.18)となります。

プレイヤーのアクション

特殊な攻撃方法

◆キック

移動と同時にRB／左クリック または H を押すと、キックとなります。キックをすると、敵を押し、ガードを崩すことができます。キック後は、敵との間合いが広くなります。

◆ジャンプ攻撃

移動と同時に右トリガー／右クリック または U を押すと、ジャンプ攻撃となります。

◆落下攻撃

落下中にRB／左クリック または H を押し続けると、頭上から敵を急襲できます。一部の敵に対しては、致命の一撃となります。

◆はしご攻撃

はしごを昇降中RB／左クリック または H を押すと上にいる敵を、右トリガー／右クリック または U を押すと下にいる敵を攻撃できます。

◆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。パリィ後の追い討ち(→P.17)や敵の背後でRB／左クリック または H を押すと、致命の一撃となります。敵の中には、パリィできない敵や、背後をとっても致命の一撃とならない敵もいます。

状況に応じた使い分け

◆装備の切り替え

Equipmentで装備しているものの中から使用するものを切り替えられます。方向パッド←／C で左手の装備、方向パッド→／V で右手の装備、方向パッド↑／マウスホイール↑または R で魔法、方向パッド↓／マウスホイール↓または F でアイテムを変更します。

◆アイテムの使用

Xボタン／ E を押すと、装備中のアイテムを使用します。

◆片手持ち／両手持ちの切り替え

Yボタン／左Alt を押すと、右手に装備している武器を右手だけで持つか両手で持つかを切り替えられます。両手で持つと、左手の装備を使えなくなりますが、より威力の強い攻撃となり、相手のガードも崩しやすくなります。

魔法の使用

魔法(魔術／呪術／奇跡)を使用する場合は、対応する触媒を左手か右手に装備する必要があります。方向パッド↑／マウスホイール↑ または R で使用する魔法を選択後、LB／左Shift (左手装備)かRB／左クリック または H (右手装備)を押すと、魔法を使用できます。

魔術	杖
呪術	呪術の火
奇跡	タリスマン

ほとんどの魔法は、使用可能回数が決まっています。魔法の使用可能回数は、篝火(→P.24)で休息すると回復します。

弓系武器による攻撃

弓系武器を使用するには、矢やボルトを装備する必要があります。LBやRB／左Shift や左クリックまたは H で構えて撃ちます。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。

弓	矢
クロスボウ	ボルト

◆精密射撃

弓を構えているときにLB／左Shift を押すと、精密射撃モードになります。精密射撃モード中は、方向パッド↑／カーソルキー↑ でズームイン、方向パッド↓／カーソルキー↓ でズームアウトします。再度LB／左Shift を押すと、通常射撃に戻ります。

精密射撃を行えるのは弓だけです。クロスボウでは行えません。

◆矢やボルトの切り替え

弓系武器を使用しているときに左トリガーか右トリガー／Tab か 右クリック または U を押すと、使用する矢やボルトを切り替えることができます。

スタートメニュー

スタートメニュー

プレイ中に START ボタン／ End を押すと、スタートメニューのアイコンが表示されます。LB ／ RBや方向パッドまたは PageUP ／ PageDown や カーソルキー ←→ でアイコンを選択してボタン／ Enter 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 LB ／ RBまたは PageUP ／ PageDown でほかのメニュー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／ End を押すと、環境設定などの未確定の変更を保存してスタートメニューを閉じます。

◆Inventory →P.21

アイテムを確認・使用するメニューです。

◆Equipment →P.22

武器や防具、使用アイテムなどを装備するメニューです。

◆Status →P.23

キャラクターのステータスを確認するメニューです。

◆System

以下の項目を選択できます。

環境設定 →P.8	ゲームに関する設定を確認・変更する
輝度調整 →P.8	輝度(画面の明るさ)を調整する
PC設定 →P.8	解像度の変更、フルスクリーンの設定などを変更する
キー設定 →P.9	キーボード操作の設定・変更をする
ゲームの終了 →P.6	ゲームを中断する

ゲームを中断するときは、必ず、[ゲームの終了]から終了してください。[ゲームの終了]を選択せずにゲームを終了すると、終了時の状態から再開できないことがあります。

Inventory

現在持っているアイテムを確認できます。キャラクターのステータスについてはP.40、武器や防具のステータスについてはP.41を参照してください。

A カテゴリタブ

アイテムのカテゴリ(種類)です。

B 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。

C ステータス

現在のキャラクターのステータスが表示されます。

◆操作方法

方向パッド ／カーソルキー↑↓	カテゴリ切り替え
方向パッド ／カーソルキー←→	アイテム選択
A ボタン／Enter	アイテムメニュー
B ボタン／Backspace	メニューを閉じる
Y ボタン／Insert	ステータス表示切り替え
X ボタン／Delete	アイテムリスト表示切り替え
BACK ボタン／G	武器、防具、魔法のステータス画面で項目説明を表示

◆アイテムメニュー

アイテムメニューでは、以下の項目を選択できます。

使用する	選択中のアイテムを使用する
捨てる	選択中のアイテムを捨てる
並び順の変更	アイテムリストの並び順を変更する
並び順の初期化	アイテムリストの並び順をリセットする

スタートメニュー

Equipment

武器や防具を装備できます。キャラクターのステータスについてはP.40、武器や防具のステータスについてはP.41を参照してください。

A 装備部位

装備する部位です。

武器	右手と左手に2個ずつ
防具	兜／鎧／手甲／足甲
指輪	2個

アイテム	5個
矢	2種類
ボルト	2種類

B ステータス

現在のキャラクターのステータスが表示されます。

◆操作方法

✪方向パッド/カーソルキー	装備部位選択
Ⓐボタン／Enter	装備変更
Ⓑボタン／Backspace	メニューを閉じる
Ⓨボタン／Insert	ステータス表示切り替え

Ⓧボタン／Delete	選択中の装備をはずす／アイテム選択時にリスト表示切替
BACKボタン／G	武器、防具、魔法のステータス画面で項目説明を表示

◆装備変更

装備する部位を選択してⒶボタン／ Enter を押すと、そこに装備できるアイテムが一覧表示されます。✪方向パッド⬇⬆ ／ カーソルキー↑↓ でアイテムを選択してⒶボタン／ Enter を押してください。

◆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。

Status

キャラクターのステータスを確認できます。キャラクターのステータスについては、P.40を参照してください。

◆操作方法

Ⓑボタン／Backspace	メニューを閉じる
Ⓨボタン／Insert	ステータス表示切り替え
BACKボタン／G	項目説明を表示

◆項目説明

BACKボタン／ G を押すと、各ステータスの説明を確認できます。✪方向パッド／ カーソルキー 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／ Backspace で、通常のStatus画面に戻ります。

篝火メニュー

篝火メニュー

篝火に近づいてⒶボタン／ Q を押すと、篝火メニューが表示され、篝火で休息できます。
休息すると、HPやエスト瓶の使用回数、魔法の使用回数、毒などの状態異常が完全に回復し、進行状況が自動的にセーブデータに保存されます。
物語の進行によって、篝火メニューで選択できる項目は増えていきます。

火の付いていない篝火では、休息できません。近づいてⒶボタン／ Q を押し、篝火に火を灯しましょう。

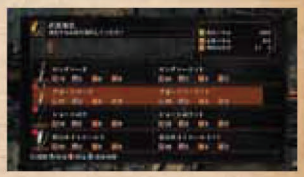
◆レベルアップ

ソウルを消費して、キャラクターの基本ステータス(→P.40)を強化します。✪方向パッド⬇⬆／ カーソルキー↑↓ で強化したいステータスを選んで、✪方向パッド⬅➡／ カーソルキー←→ で能力値を増減してください。画面右側で、ステータス強化によるほかのステータスの変化を確認できます。Ⓧボタン／ Delete を押すと、確認できるステータスを変更できます。ステータス強化を決定するには、[決定]を選択してください。Ⓑボタン／ Backspace を押すと、変更をキャンセルしてメニューを閉じます。

◆亡者から復活する

亡者となっているときに選択すると、人間性を消費して生者に戻ることができます。生者と亡者については、P.15を参照してください。

◆武器強化／防具強化



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(→P.40)の変化や必要なソウル量、アイテムを確認できます。Ⓧボタン／ Delete を押すと、選択中の武器や防具の変化をより詳しく確認できます。強化したい武器や防具を選んでⒶボタン／ Enter を押すと、強化が実行されます。

強化に必要なソウルの量やアイテムは、武器や防具によって異なります。

◆修理

ソウルを消費して、武器や防具の耐久度を回復します。

◆魔法の記憶

持っている魔法を記憶スロットに装備して、フィールドで使用できるようにします。装備できる魔法の数(スロットの数)は、キャラクターステータス(→P.40)の「記憶スロット数」によって変化します。

キャラクターのステータスや誓約(→P.32)によっては、使用できない魔法もあります。ただし、使用できない魔法も装備することはできます。

◆注ぎ火

人間性を捧げて、篝火を大きくします。注ぎ火を行うと、エスト瓶の使用可能回数が増えます。

注ぎ火には限界がありますが、どこかで「注ぎ火の秘儀」を手に入れれば、さらに篝火を大きくすることができます。

フィールド内のキャラクター

フィールド内のキャラクター

フィールド内には、さまざまなキャラクターがいます。
話しかけると、アイテムを手に入れられたり、特別なメニューが表示されたりします。

不死院の騎士

北の不死院で傷つき倒れた騎士。装備からアストラの上級騎士と思われる。彼もまた不死人だが、もはや使命を果たせないと知り、最後に出会った見ず知らずの主人公にその使命を伝え、貴重なエスト瓶を託す。

心折れた戦士

火継ぎの祭祀場に座り込んでいる、不死人の戦士。まだ亡者になっていない「まともな不死」のひとりだが、ひどく打ちのめされており、新参の主人公に皮肉めいた言葉を投げかける。ただ、その言葉の中には、実はヒントになることも多い。

不死の商人

城下不死街でアイテムを売る、不死人の商人。亡者となり、やがて動けなくなった者たちから、装備などを剥ぎ取って売っている。彼自身も半ば亡者であるが、ソウルを集めるために商売をする知恵は残っているようだ。また、しきりにユリアという名を口にするが、誰も見たものはない。

鍛冶屋アンドレイ

城下不死教区に住まう屈強な不死人の鍛冶屋。武器や防具の強化、修理を行なってくれるほか、鍛冶の種火を持っていけば、特別な武器の進化も行なってくれるようになる。できるだけ早く出会っておきたい。

魔術師グリッグス

ヴィンハイムの竜の学院からきた不死人の魔術師。伝説の魔術師「ビッグハット」ローガンの弟子であり、その後を追っていたが、城下不死街のどこかに囚われてしまった。彼を救出することができれば、魔術を学ぶチャンスがあるかもしれない。

ネットワークプレイ

ネットワークに接続すると

Games for Windows - LIVEに接続し、Games for Windows - LIVE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。

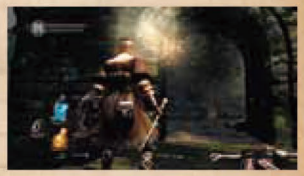
◆幻影

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表示されます。幻影に干渉したり、幻影から干渉されたりすることはありません。

◆死亡リプレイ

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。

◆注ぎ火の伝播

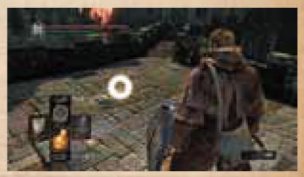


ほかのプレイヤーが篝火で注ぎ火を行うと、効果が伝播し、その篝火で最後に休息したプレイヤーのエスト瓶の残り使用回数が増えることがあります。
注ぎ火がプレイヤーに伝播すると、プレイヤーにオレンジ色の光が注ぎ込まれ、エスト瓶の数字が増えます。

◆ベイグラント

アイテムを捨てたり、大量の人間性を失ったりすると、それらが力を帯び、ほかのプレイヤーの世界に移動することがあります。

◆共鳴



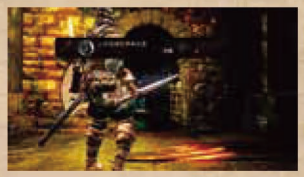
ほかのプレイヤーが特定の奇跡を使うと、共鳴サインが現れることがあります。共鳴サインの近くで奇跡を使うことで、奇跡の威力がアップします。
共鳴する奇跡は、共鳴サインに近づくと、装備アイコンに白い輪が現われます。

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、ネットワークプレイ専用アイテム(→P.33)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

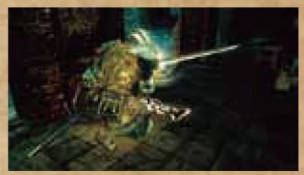
「橙の助言ろう石」を使用すると、地面にメッセージを書いてほかの世界に送ったり、ほかのプレイヤーが書いたメッセージを評価したりできます。



メッセージの評価方法

ほかのプレイヤーが書いたメッセージは、評価することができます。「橙の助言ろう石」を使用して、[メッセージを評価する]を選んでください。評価できるメッセージは、最後に読んだもののみです。
また、メッセージをⒶボタン／ Q で表示させている状態で、BACKボタン／ G を押すと、すぐにメッセージを評価することもできます。

◆協力プレイ



「白いサインろう石」を使用して召還サインを書くと、ほかのプレイヤーの世界に召還されることができます。プレイヤーが生者のときに自ら召還サインを出していると、ほかのプレイヤーが書いた召還サインは表示されません。また、亡者のときは、ほかのプレイヤーを召還することができません。詳しくは、P.30を参照してください。

◆敵対プレイ

「ひび割れた赤い瞳のオーブ」を使用すると、ほかのプレイヤーの世界に侵入することができます。詳しくは、P.31を参照してください。

「ひび割れた赤い瞳のオーブ」を使用すると、使用できる回数が減っていきます。世界のどこかには、何度でも使用できる同様の効果を持つアイテムがあります。

ネットワークプレイ

協力プレイ

協力プレイでは、最大3人のプレイヤーが協力してプレイします。召喚されるプレイヤーを「クライアント」、召喚するプレイヤーを「ホスト」と呼びます。協力プレイは、以下のように行います。

【クライアントの世界】　【ホストの世界】

◆協力プレイの始めかた

1. クライアントが「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、ホストの世界でいっしょにプレイする

ホストになるプレイヤーは、生者である必要があります。

◆協力プレイの目的

プレイヤー同士で協力してエリアの主を倒してください。エリアの主を倒すか、ホストまたはすべてのクライアントが死亡すると協力プレイが終了します。

◆人間性について

エリアの主を倒すと、クライアントは人間性を得ることができます。

◆送還

ホストがクライアントを送還すると、クライアントを元の世界に戻し、協力プレイを終了します。

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プレイします。侵入するプレイヤーを「クライアント」、侵入されるプレイヤーを「ホスト」と呼びます。敵対プレイは、以下のように行います。

【クライアントの世界】　【ホストの世界】

◆敵対プレイの始めかた

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、ホストの世界でいっしょにプレイする

◆敵対プレイの目的

侵入したクライアントの目的は、ホストを倒すことです。ホストを倒せば、クライアントは目的を達成して、敵対プレイが終了します。ホストは、侵入したクライアントを返り討ちにしてください。また、エリアの主との戦闘がはじまった場合も、敵対プレイは終了します。

侵入者の中には、種類の異なる者もいます。

◆人間性について

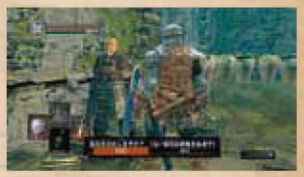
ホストを倒せば、クライアントは人間性を得ることができますが、返り討ちにされると人間性を失います。

ネットワークプレイ

ネットワークプレイ中の要素

ネットワークプレイ中には、ほかにも以下のような要素があります。

◆誓約



プレイヤーは、どこかで誰かと誓約を結ぶことができます。特定のキャラクターと誓約を結ぶことで特殊なアイテムや装備を入手できたりするなど、誓約によってネットワークプレイでのプレイスタイルの幅が広がります。

◆告罪

侵入者に侵入され、敵対プレイ(→P.31)で倒された場合、「告罪符」というアイテムを使うことで侵入者を告罪し、罪人録に載せることができます。

◆罪人録

罪人録は、同名のアイテムを使用することで確認でき、この一覧に載っている者は、特定の誓約者から狙われることになります。

ネットワークプレイ用アイテム

◆橙の助言ろう石

地面にメッセージを書いてほかの世界に送ったり、ほかの世界から送られたメッセージを評価できる。時の流れの淀んだロードランの地で、不死人たちがお互い支え合うための手段であり、また、騙し合うための手段でもある。

◆白いサインろう石

召喚サインを書き、ほかの世界に霊体として召喚され、エリアの主を倒すことができれば、人間性を得る。時の流れの淀んだロードランの地で、不死人たちがお互い支え合うための手段。

◆ひび割れた赤い瞳のオーブ

ほかの世界に霊体として侵入し、その世界のプレイヤー(世界の主)を倒すことができれば、人間性を得る。

◆決別の黒水晶

召還した霊体を元の世界に戻したり、召喚されたほかの世界から元の世界に戻ることができる。

◆告罪符

ほかの世界からの侵入者に倒されたとき、その侵入者の罪を告発する。告発された者は罪人録に載り、いつか暗月の刃に倒れるだろう。

ネットワークプレイ

試練の間

フィールドのある地点に到達すると、ほかのプレイヤーと腕試しをすることができる「試練の戦い」に挑むことができるようになります。

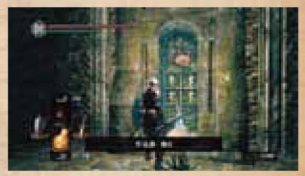
試練の戦いには、以下の3種類があります。

	参加人数	対戦形式
決闘	2人	1人対1人
共闘	4人	2人対2人
乱闘	4人	バトルロイヤル

共闘の組み合わせはランダムです。特定のプレイヤーとプレイすることはできません。

◆戦いの始めかた

1.「控えの間」にある篝火から任意の試練の間に移動します。戦いの場には、「遺跡」と「舞台」の2種類があります。



2.待機所の「仕掛け扉」まで移動し、ほかの参加者を待ちます。
「ホスト」と「クライアント」の判別は、仕掛け扉に移動した際の色で判別できます。

ホスト

クライアント

仕掛け扉に、赤いリングが表示されている場合、それはその扉で待機しているプレイヤーの数を表しています。赤いリングの少ない仕掛け扉で待つほうが、戦いが始まりやすくなります。

3.参加者が揃ったら、仕掛け扉が開き、戦闘開始となります。

試練の戦いでは、回復アイテムは使用できません。また一部のアイテムも使用できなくなります。

◆試練の戦いのルール

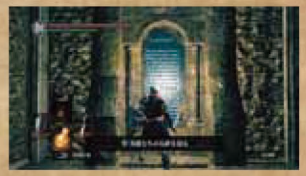
- 試練の戦いは、時間制です。対戦形式により時間が決まっています。
- 勝敗は打倒数で決定され、打倒数が一番多いプレイヤーが勝者となります。
- 戦闘中、打倒数が一番多いプレイヤーには、大きな王冠がつきます。
- 打倒数が全員同じ場合は、全員に小さな王冠がつきます。

打倒数は、敵が倒れたとき、味方すべてに加算されます。
乱闘では、倒れた者以外すべてに加算されます。

試練の戦いでは、制限時間内であれば、倒されても復活します。

◆ランキング

試練の戦いでは、連勝数によりランキングを競うことができます。控えの間の「英雄たちの石碑」で確認することができます。



連勝数は、控えの間に戻ると、ゼロになります。

資料

素性一覧

戦士

戦を生業とする戦士。
筋力、技量ともに高い、武器の専門家。

騎士

下級の騎士。
体力が高く、鎧も硬く打たれ強い。

放浪者

あてのない放浪者。
曲刀を武器とする技量の高い剣士。

盗人

うしろめたい盗人。
背後から致命の一撃を狙う。
また、万能鍵を持っている。

山賊

野蛮な山の盗賊。
高い筋力で
重い戦斧を振るう。

素性一覧

狩人

弓を使う狩人。
接近戦もこなすが、魔法全般は苦手。

魔術師

ヴィンハイムの竜の学院の魔術師。
ソウルの魔術を操る。

呪術師

大沼の呪術師。
炎を操る呪術の他、手斧も使いこなす。

聖職者

旅の聖職者。
メイスを振るい、回復の奇跡を使う。

持たざるもの

素性も知れぬ裸の人。
棍棒と板切れの盾が
装備品のすべて。

資料

キャラクターのステータス

◆基本ステータス

	レベル	総合的な能力の高さ
	体力	HPに影響
	記憶力	記憶スロット数に影響
	持久力	スタミナ、装備重量、出血耐性に影響
	筋力	重い武器を使用するために必要。攻撃力にも影響
	技量	扱いの難しい武器を使用するために必要。攻撃力にも影響
	耐久力	防御力と毒への耐性に影響
	理力	魔術を使用するために必要。魔術や魔術武器の威力にも影響
	信仰	奇跡を使用するために必要。奇跡や神聖武器の威力にも影響
	人間性	呪耐性、アイテム取得のしやすさに影響

◆詳細ステータス

	HP	生命力
	スタミナ	特定のアクションを起こすために必要
	装備重量	装備しているアイテムの重量/限界値
	武器	左右の武器の物理的なダメージを与える力
	物理防御力・対打撃	物理的な攻撃、特に打撃属性に対する防御力
	物理防御力・対斬撃	物理的な攻撃、特に斬撃属性に対する防御力
	物理防御力・対刺突	物理的な攻撃、特に刺突属性に対する防御力
	魔法防御力	魔法属性攻撃に対する防御力
	炎防御力	炎属性攻撃に対する防御力
	雷防御力	雷属性攻撃に対する防御力
	強靭度	攻撃を受けても崩されずに耐える度合い
	出血耐性	鋭い刃や棘の武器による出血に対する耐性
	毒耐性	毒に対する耐性
	呪耐性	呪死に対する耐性
	アイテム発見力	敵を倒したときのアイテムの発見しやすさ
—	記憶スロット数	魔術/呪術/奇跡を記憶できる領域の数

武器のステータス

—	攻撃属性	攻撃に使用したときの物理的ダメージの属性
—	武器種別	武器のカテゴリ
	攻撃力・物理	物理的なダメージを与える力
	攻撃力・魔法	魔法属性のダメージを与える力
	攻撃力・炎	炎属性のダメージを与える力
	攻撃力・雷	雷属性のダメージを与える力
	攻撃力・致命	致命の一撃でダメージを与える力
	魔法威力修正	触媒魔法(魔術/呪術/奇跡)の威力を高める度合い
	能力補正	筋力、技量、理力、信仰の値によって攻撃力が高められる度合い
	特殊効果	出血/毒状態にする効果の強さ、および特定の敵に有効な神聖/邪教効果の強さ
	ダメージカット率・物理	防御に使用したときに物理的なダメージをカットする割合
	ダメージカット率・魔法	防御に使用したときに魔法属性のダメージをカットする割合
	ダメージカット率・炎	防御に使用したときに炎属性のダメージをカットする割合
	ダメージカット率・雷	防御に使用したときに雷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ときに減るスタミナ量が少ない
	必要能力値	この武器をまともに使用するために最低限必要となる筋力、技量、理力、信仰の値
	耐久度	頑丈さ。使用などにより減っていき、減りすぎるとアイテムの効果が下がる
	重量	物理的な重さ

防具のステータス

	物理防御力	物理的な攻撃に対する防御力
	対打撃	打撃属性に対する防御力
	対斬撃	特に斬撃属性に対する防御力
	対刺突	刺突属性に対する防御力
	魔法防御力	魔法属性攻撃に対する防御力
	炎防御力	炎属性攻撃に対する防御力
	雷防御力	雷属性攻撃に対する防御力
	強靭度	攻撃を受けても崩されずに耐える度合い
	出血耐性	鋭い刃や棘の武器による出血に対する耐性
	毒耐性	毒に対する耐性
	呪耐性	呪死に対する耐性
	耐久度	頑丈さ。使用などにより減っていき、減りすぎるとアイテムの効果が下がる
	重量	物理的な重さ

資料

主な敵

たまご背負い

背中にたくさんのたまごを背負った異形の者。たまごの重みに押しつぶされ、這いずるようにして動く。病み村に追放された者の成れの果てなのか、それとも…。

亡者

死にすぎて、考える器官が壊れてしまった不死人。遅かれ早かれ、不死人は亡者となる。だから、忌み嫌われている。

犬ネズミ

城下不死街の最下層に巣食う巨大なネズミ。犬ばかりでなく、人ですら骨まで齧り尽くしてしまう。

亡者騎士

重装で知られるバーニス騎士の亡者。鋼鉄の大剣、鋼鉄の鎧、鋼鉄の盾を持った強敵。

亡者戦士

亡者となった不死人の戦士。壊れかけの鎧をまとい、盾を構えるなど、戦士としての習性はいまだ残っている。火炎壺を投げてくることがあるので、注意が必要。

鐘のガーゴイル

不死教会の目覚ましの鐘の守護者。青銅のハルバードを振るい、その羽で空を舞う。元々4体あったようだが、その大半は壊れて動かない。

不死院のデーモン

北の不死院に巣食う巨大なデーモン。巨大で大槌を振るい、不死人たちを容赦なく叩き潰す。このデーモンを倒せなければ、道は開かれないだろう。

貪食ドラゴン

最下層に住みついた異形のドラゴン。最大級の巨体を持ち、無謀にも挑んだ不死の戦士たちを、巨大な顎で喰らい尽くす。十分な準備なしに挑んではならない。

飛竜ヘルカイト

城下不死街で目撃される巨大な飛竜。灼熱のブレスで敵味方なくすべてを焼き尽くす。はるか下、飛竜の谷から迷い出てきたのだろうか。

黒騎士

火に焼かれ半ば灰となった、かつてのグウィン王の騎士。すでに正気は失われ、世界の歪みをさまよい続けており、万一出会うことがあれば、恐ろしい敵になるだろう。

資料

主なアイテム

◆エスト瓶

不死人の宝たる鈍い緑ガラスの瓶。
篝火でエストを溜め、飲んでHPを回復する。

◆毒紫の苔玉

薬効のある紫色の苔玉。毒の蓄積を減らし、毒状態を解除する。
毒は非常に厄介であり、この苔玉を用意しておいて損はない。

◆火炎壷

火薬の詰められた素焼きの壷。爆発して炎ダメージを与える。
威力も大きく、これを愛用し戦術に組み込む戦士も多い。

◆修理の光粉

弱い魔力を帯びた金属粉。右手の武器を修理する。
武器は使用により耐久度が落ちていき、修理しないと効果が大きく落ちてしまう。

◆故もしらぬ不死のソウル

亡者となり、ついに動かなくなった、故も知らぬ不死人のソウル。
使用するとソウルを獲得する。

◆バスタードソード

通常の剣より一回り大きい大剣。重量が大きく、両手使用が基本となる。
大きく振り回すような攻撃が多く、複数の敵を相手にしたときに有効。

◆ライトクロスボウ

兵士の使うスタンダードなクロスボウ。
弓とは違い片手でも扱え、技量もあまり必要ない射撃武器。

◆双蛇の円盾

ロードランの地で作られる円い木の盾。
古いシンボル、双子の青い蛇が描かれており、魔法に対するカット率が高め。

◆炎方石の指輪

騎士の証しとして広く知られる方石の指輪。
赤の方石は炎に由来し、装備者の炎属性への防御力を高める。

The Loki Library
Copyright © 2001 Andrei Alexandrescu

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Squish
Copyright © 2006 Simon Brown si@sjbrown.co.uk
Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:
The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.
THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

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 copyrigh notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

MD5
Copyright © 1999, 2000, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

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

havok
DARK SOULS uses Havok®.
©Copyright 1999-2012 Havok.com Inc. (and its Licensors).
All rights reserveved.

Simplygon
Uses Simplygon®, Copyright © 2012 Donya® Labs AB

facegen
FaceGen from Singular Inversions Inc.