

DARK SOULS II



DARK SOULS™II ©2014 NAMCO BANDAI Games Inc. ©2011-2014 FromSoftware, Inc. NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Published in Europe by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Developed by FromSoftware, Inc. All rights reserved.



INSTALLATIONSANWEISUNGEN	03
NETZWERKSPIEL	04
SPIELSTEUERUNG	03
GRUNDLAGEN DES SPIELS	11
DER SPIELBILDSCHIRM	14
AKTIONEN	16
VERWENDUNG VON ZAUBERN	19
STARTMENÜ	20
KLASSEN	24
DAS TEAM	28
KUNDENSERVICE	35

VIDEOSPIEL-GARANTIE

Für dieses Videospiel gelten die jeweiligen Garantierechte des Landes, in dem es erstanden wurde. Die Garantie gilt für mindestens 90 (neunzig) Tage ab Kaufdatum (Kaufnachweis erforderlich).

Die Garantie gilt nicht in den folgenden Fällen:

1. Das Videospiel wurde zur kommerziellen oder gewerblichen Verwendung erworben (eine derartige Nutzung des Spiels ist strikt untersagt).
2. Das Videospiel wurde durch nicht sachgerechte Handhabung, durch einen Unfall oder unsachgemäße Verwendung seitens des Benutzers beschädigt.

Wenn du weitere Informationen zur Garantie erhalten möchtest, wende dich bitte an den Händler, bei dem du das Spiel gekauft hast oder kontaktiere die Hotline des Spielpublishers in dem Land, in dem das Spiel erworben wurde.

INSTALLATIONSANWEISUNGEN

Ein Steam-Account ist zum Spielen des Spiels erforderlich. Solltest du keinen Steam-Account besitzen oder Steam nicht auf deinem PC installiert haben, wird dich das Installationsprogramm von „Dark Souls™ II“ dazu auffordern, den Steam-Client zu installieren (auf der DVD enthalten). Dann musst du einen Steam-Account erstellen und dich bei Steam anmelden, bevor du mit der Installation des Spiels beginnen kannst.

Hinweis: Neben dem Xbox 360 Controller für Windows kann das Spiel auch mit Tastatur/Maus und Gamepads von Drittanbietern gespielt werden. Spieler können über die Tastenbelegung verschiedene Tastenmenüs auswählen und Funktionen dann den gewünschten Tasten zuweisen. Die Steuerung über Gamepads von Drittanbietern funktioniert ähnlich wie die Steuerung mit dem Xbox 360 Controller für Windows, die Tastenbefehle werden dabei aber immer nach dem Schema des Xbox 360 Controllers für Windows angezeigt, ungeachtet des verwendeten Geräts. Über die Grafikeinstellungen kann der Spieler die gewünschte Auflösung, das Bildformat und Supersampling auswählen und das Spiel im Fenstermodus starten. Die Option „Grafik“ ist über das Hauptmenü zugänglich. Spieler können die Tastenbelegung über das Startmenü im Spiel ändern.

SPIELSTEUERUNG

NETZWERKSPIEL

• Serverwartung

Wenn am Dark Souls™ II-Server Wartungsarbeiten durchgeführt werden, kannst du auch dann nicht auf die Mehrspieler-Funktion zugreifen, wenn du mit dem Netzwerk verbunden und mit deinem Steam-Account angemeldet bist.

Weitere Informationen zu planmäßigen Wartungsarbeiten oder zum Fortschritt laufender Wartungsarbeiten findest du im Hauptmenü unter „Informationen“ oder auf der offiziellen Website unter <http://www.darksoulsii.com/>.

• Verhaltensregeln im Onlinemodus

Bitte halte dich bei der Nutzung der Online-Mehrspieler-Funktionen jederzeit an den Steam-Nutzungsvertrag.

Halte bei Online-Duellen die folgenden Regeln ein:

- Trenne während eines Duells nicht die Verbindung zum Netzwerk.
- Nimm nur an Duellen teil, wenn du auch genug Zeit dafür hast.
- Begegne anderen nicht mit unangemessenem Verhalten oder unangemessener Sprache.

• Einschränkungen im Offlinemodus

Wenn du im Offlinemodus spielst und nicht bei Steam angemeldet bist, oder wenn deine Verbindung zum Spielserver von Dark Souls™ II abgebrochen ist, wird dein Zugang zu Netzwerkhalten eingeschränkt.

- Die Mehrspieler-Inhalte Koop, Versus-Spiel und Invasion werden nicht verfügbar sein.
- Die Illusionen und Symbole anderer Spieler werden nicht angezeigt.
- Du kannst nach dem Tod nicht gerettet werden.
- Du kannst weder Nachrichten verfassen noch die Nachrichten anderer Spieler lesen.
- Du kannst Nachrichten nicht bewerten.
- Du kannst deinen Rang nicht erhöhen.
- Du kannst dich nicht am Sparring oder an Duellen auf Leben und Tod beteiligen.

MAUSSTEUERUNG (PC)

Angenommener Maustyp: 2 Tasten + 1 Mausrad

Grundlagen der

Mausbewegung	Kamera bewegen
Rad auf	Zauber wechseln
Rad ab	Gegenstände wechseln
Rad klicken	Ziel fixieren oder Fixierung aufheben / Kamera zurücksetzen (wechselt zurück zur Normalperspektive)
Linksklick	Normaler linkshändiger Angriff
Rechtsklick	Normaler rechtshändiger Angriff
Doppel-Linksklick	Schwerer linkshändiger Angriff
Doppel-Rechtsklick	Schwerer rechtshändiger Angriff

Steuerung im Zusammenspiel mit der Tastatur

Umschalt+Linksklick	Interagieren
Umschalt+Rechtsklick	Gegenstand benutzen
Strg+Linksklick	Waffe in linker Hand wechseln
Strg+Rechtsklick	Waffe in rechter Hand wechseln
Strg+Mausrad klicken	Waffe in rechter Hand beidhändig führen (zum Abbrechen erneut klicken) / Anzeige umschalten
Strg+Mausrad klicken und halten	Waffe in linker Hand beidhändig führen / Beidhändiges Führen (zum Abbrechen erneut klicken)

Normale mit der Maus ausgeführte Aktionen

Aktionen (Gegenstand, Schatz usw. aufnehmen)	Umschalt+Linksklick
Springen (beim Laufen)	Umschalt+Mausrad klicken

* Der Spieler kann in der Startmenü-Kategorie „Tastenbelegung“ über das Untermenü für die Maussteuerung die Mausempfindlichkeit der Kamerabewegung anpassen.

SPIELSTEUERUNG

Maussteuerung im Menü

Linksklick außerhalb von Menü	Abbrechen/Zurück
Linksklick bei Menüinhalten	Auswählen/Optionen ändern
Rechtsklick auf dem Bildschirm	Untermenü für verschiedene Optionen anzeigen
Mausrad auf/ab	Scrollen

Kamerasteuerung

I	Kamera nach oben richten
K	Kamera nach unten richten
J	Kamera nach links richten / Nächstes Ziel (links)
L	Kamera nach rechts richten / Nächstes Ziel (rechts)
O	Ziel fixieren oder Fixierung aufheben / Kamera zurücksetzen (wechselt zurück zur Normalperspektive)

TASTATURBELEGUNG (PC)

Im Folgenden findest du die Standardtastaturbelegung des Spiels. Die Standardtasten können über die „Tastenbelegung“ im Startmenü geändert werden:

QWERTZ-Tastatur

Bewegungssteuerung

W	Laufen (vorwärts)
S	Laufen (rückwärts)
D	Laufen (nach rechts)
A	Laufen (nach links)
Alt + W	Gehen (vorwärts)
Alt + S	Gehen (rückwärts)
Alt + D	Gehen (nach rechts)
Alt + A	Gehen (nach links)
Leertaste	Sprint (beim Laufen gedrückt halten) Schritt zurück (während du nicht läufst: drücken und loslassen) Roller (beim Laufen: drücken und loslassen)
F (beim Sprinten)	Springen
Y	Automatisch gehen
X	Automatisch sprinten

Ausrüstung wechseln

Pfeiltaste oben (↑)	Zauber wechseln
Pfeiltaste unten (↓)	Gegenstände wechseln
Pfeiltaste links (←)	Waffe in linker Hand wechseln
Pfeiltaste rechts (→)	Waffe in rechter Hand wechseln

Kampfsteuerung

H	Normaler rechtshändiger Angriff
G	Schwerer rechtshändiger Angriff
U	Normaler linkshändiger Angriff
Z	Schwerer linkshändiger Angriff
E	Gegenstand benutzen
Eingabetaste	Interagieren
N	Waffe in rechter Hand beidhändig führen (drücken und loslassen) Waffe in linker Hand beidhändig führen / Beidhändiges Führen (drücken und halten) (Taste zum Abbrechen erneut drücken)
M	Abwehr fixieren

SPIELSTEUERUNG

Menüsteuerung

Esc	Startmenü öffnen
T	Gestenmenü öffnen
Pfeiltaste (↑)	Cursor nach oben bewegen
Pfeiltaste unten (↓)	Cursor nach unten bewegen
Pfeiltaste links (←)	Cursor nach links bewegen
Pfeiltaste rechts (→)	Cursor nach rechts bewegen
Eingabetaste	Bestätigen
Rücktaste	Abbrechen
Umschalt+Pfeiltaste links (←)	Menü nach links
Umschalt+Pfeiltaste rechts (→)	Menü nach rechts
E	Speichern, Ausrüstung entfernen, Gesten testen, usw.
N	Anzeige umschalten / Auf Standard zurücksetzen

* Dark Souls™ II ist für den Xbox 360 Controller für Windows ausgelegt.

* Hinweis: Der Xbox 360 Wireless Controller für Windows kann nur mit dem dazugehörigen Adapter/Empfänger gespielt werden.

Xbox 360 Wireless Controller für Windows

Die Funktionen des Controllers und grundlegende Steuerungselemente, zum Beispiel in Menüs, werden im Folgenden aufgeführt:



Startmenü-Steuerung

Steuerkreuz	Navigation
A-Taste	Auswählen
B-Taste	Abbrechen/Zurück
LB / RB	Kategorien ändern
BACK-Taste	Hilfe-Fenster anzeigen/verbergen
START-Taste	Startmenü öffnen/schließen

Spielsteuerung

Steuerkreuz nach oben	Zauber wechseln
Steuerkreuz nach unten	Gegenstände wechseln
Steuerkreuz nach links	Waffe in linker Hand wechseln
Steuerkreuz nach rechts	Waffe in rechter Hand wechseln
A-Taste	Interaktion (Öffnen/Aufheben, usw.)

B -Taste	Sprint (beim Laufen gedrückt halten) Schritt zurück (während du nicht läufst: drücken und loslassen) Rollen (beim Laufen: drücken und loslassen)
V -Taste	Waffe in rechter Hand beidhändig führen (drücken und loslassen) Waffe in linker Hand beidhändig führen / Beidhändiges Führen (drücken und halten) (Taste zum Abbrechen erneut drücken)
X -Taste	Gegenstand benutzen
Linker Stick	Bewegen
Linke Stick-Taste	Springen (beim Sprinten drücken) (kann über die Spieloptionen der B-Taste zugewiesen werden)
Rechter Stick	Kamerabewegungen
Rechte Stick-Taste	Ziel fixieren oder Fixierung aufheben / Kamera zurücksetzen (wechselt zurück zur Normalperspektive)
LB	Mit Schild abwehren / normaler Waffenangriff mit der linken Hand
RB	Normaler Waffenangriff mit der rechten Hand
L1	Mit Schild parieren / schwerer Waffenangriff mit der linken Hand
R1	Schwerer Waffenangriff mit der rechten Hand
BACK-Taste	Gestenmenü öffnen
START-Taste	Startmenü öffnen

GRUNDLAGEN DES SPIELS

Durchsuchen des Schlachtfelds

In der Welt von Dark Souls™ II gibt es riesige, nahtlos miteinander verbundene Schlachtfelder. Besuche verschiedene Orte und erkunde sie, indem du die **A**-Taste drückst, mit NSCs sprichst oder Vorrichtungen bedienst.

Kampf

Die Feinde, denen du auf dem Schlachtfeld begegnest, werden dich angreifen. Setze deine Waffen und Zauber gekonnt ein, um sie zu besiegen. Normalerweise greifst du mit **RB** und **R1** an und verteidigst dich mit **LB** und **L1**.

• Ausdauer

Die Ausdaueranzeige nimmt mit jeder von dir ausgeführten Handlung ab. Liegt deine Ausdauer bei 0, bist du handlungsunfähig und bringst dich dadurch möglicherweise in Gefahr.

Du verbrauchst auch dann Ausdauer, wenn du dich mit deinem Schild gegen feindliche Angriffe verteidigst. Allein das Abwehren mit einem Schild reicht aus, um deine Ausdauerregeneration zu verlangsamen.

Seelen

Besiege Feinde oder untersuche Objekte auf dem Schlachtfeld, um Seelen zu erhalten. Seelen können auf verschiedene Weisen eingesetzt werden, zum Beispiel um die Stufe deines Charakters zu erhöhen, Gegenstände zu kaufen oder Waffen zu reparieren.

Verwendung von Gegenständen

Du kannst deine Gegenstände direkt über das Inventar im Startmenü benutzen oder sie zur Verwendung über den Gürtel-Slot ausrüsten.

• Gegenstände über das Inventar benutzen

Blättere auf dem Inventarbildschirm mit dem Steuerkreuz von links nach rechts, um die gewünschte Kategorie auszuwählen. Wenn du nun einen deiner Gegenstände auswählst und die **A**-Taste drückst, erscheint ein Menü mit Optionen. Wähle „Benutzen“, um den Gegenstand zu verwenden.

GRUNDLAGEN DES SPIELS

Gürtel-Slot

Um einen Gegenstand über den Gürtel-Slot zu verwenden, musst du ihn zuerst in der Startmenü-Kategorie „Ausrüstung“ ausrüsten.

- Gegenstände über den Gürtel-Slot benutzen

Durch Drücken des Steuerkreuzes nach unten wird dir der nächste der gegenwärtig im Gürtel-Slot ausgerüsteten Gegenstände angezeigt. Markiere den Gegenstand, den du benutzen möchtest, und drücke die **X**-Taste, um ihn zu verwenden.

Leuchtf Feuer

Das Ausruhen in der Nähe eines Leuchtfuers regeneriert deine gesamten TP, alle Estus-Flakon- und Zauber-Verwendungen, die Robustheit von Waffen/Rüstung und befreit dich von Statuseffekten wie zum Beispiel Vergiftung. Außerdem werden einige der Feinde, die du besiegt hast, wieder gespawnt.

Fackeln verwenden

Wenn du eine Fackel gefunden hast, kann sie dir auf verschiedene Weisen nützlich sein: Licht ins Dunkel bringen, Wandleuchter anzünden und Vorrichtungen auslösen.

- Fackeln anzünden

Wenn du eine Fackel besitzt, erscheint die Option „Fackel anzünden“, wenn du zu einem bereits brennenden Wandleuchter gehst oder vor einem Leuchtf Feuer die **Y**-Taste drückst. Drücke dann die **A**-Taste, um die Fackel anzuzünden.

- Verbleibende Fackelzeit

Nachdem du eine Fackel angezündet hast, erscheint über dem Waffen-Slot für die linke Hand ein Timer mit einem Countdown. Die Fackel erlischt, wenn der Timer 0 erreicht hat. Fackeln werden automatisch in der linken Hand ausgerüstet und erlöschen, wenn sie durch einen anderen Ausrüstungsgegenstand ersetzt werden.

Erhältst du bei laufendem Timer eine weitere Fackel, wird dem Timer automatisch zusätzliche Zeit hinzugefügt. In der Startmenü-Kategorie „Ausrüstung“ kannst du nachsehen, wie viel Zeit noch verbleibt.

- Wandleuchter anzünden

Drücke vor einem Wandleuchter die **A**-Taste, während du eine brennende Fackel hältst, um den Wandleuchter anzuzünden. Nachdem du einen Wandleuchter angezündet hast, kannst du ihn verwenden, um eine erloschene Fackel wieder anzuzünden.

Tod eines Charakters

Ein Charakter stirbt, wenn seine TP auf 0 sinken. Beim Tod deines Charakters verbleiben alle gesammelten Seelen am Ort seines Todes, während dein Charakter beim letzten Leuchtf Feuer wiederbelebt wird, an dem er sich ausgeruht hat.

Die Lebenden und die Untoten

Ein normaler (lebender) Charakter wird nach seinem Tod zu einem der Untoten. Untote Charaktere können sogar noch weitere Tode sterben.

- Eigenschaften der Lebenden und der Untoten

Beide Zustände haben jeweils Vor- und Nachteile. Merke dir folgende Punkte, da dein jeweiliger Zustand große Auswirkungen auf dein Mehrspieler-Spielerlebnis haben wird. Du kannst in jedem Zustand überfallen werden.

Die Lebenden

- Können NSCs und andere Spieler herbeirufen.
- Werden nach dem Tod zu Untoten.
- Haben höhere maximale TP als die Untoten.

Die Untoten

- Können keine Rufsymbole sehen.
- Ihre maximalen TP sinken mit jedem Tod, was weitere Tode noch wahrscheinlicher macht.

- Wie du zu den Lebenden zurückkehrst

Benutze den Gegenstand „Menschenbild“, um wieder ins Leben zurückzukehren. Die Anzahl der im Inventar verfügbaren Exemplare dieses Verbrauchsgegenstands nimmt ab, nachdem du ihn benutzt hast.

- Blutflecke

Wenn dein Charakter stirbt, verbleiben alle Seelen, die du bis dahin gesammelt hast, am Ort, an dem dein Charakter starb. Die Seelen verweilen am Todesort in Gestalt eines Blutflecks. Du kannst sie an dieser Stelle wieder einsammeln, wenn dein Charakter nach seiner Wiederbelebung dorthin zurückkehrt. Der Blutfleck verschwindet jedoch, wenn du stirbst, bevor du ihn erreichst.

GRUNDLAGEN DES SPIELS

DER SPIELBILDSCHIRM

1. Eid

Zeigt das Zeichen deines geleisteten Eides an.

2. TP-Anzeige

Diese Anzeige informiert dich über deine aktuellen TP (Lebensenergie). Sie verringert sich, wenn dein Charakter Schaden nimmt. Erreicht sie den Wert 0, stirbt dein Charakter. TP können durch das Ausruhen in der Nähe von Leuchfeuern, mithilfe eines Zaubers oder durch einen Estus-Flakon wiederhergestellt werden.

3. Ausdauer-Anzeige

Diese Anzeige informiert dich über deine aktuelle Ausdauer. Sie nimmt mit jeder Aktion ab, die du ausführst, und wenn sie 0 erreicht, bist du handlungsunfähig. Ausdauer wird mit der Zeit automatisch wiederhergestellt.

4. Status-Symbol

Wenn verstärkte Fähigkeiten oder andere besondere Statuseffekte wirken, erscheint an dieser Stelle das entsprechende Status-Symbol.

5. Ausrüstungs-Slots

Zeigt die Symbole der gegenwärtig ausgerüsteten Waffen, Rüstungsteile, Zauber und Gegenstände an. Durch Drücken der entsprechenden Richtung auf dem Steuerkreuz kannst du die Ausrüstung wechseln.

Robustheitsanzeige

Die Robustheitsanzeigen für Waffen und Rüstung werden unter ihren Symbolen in den Ausrüstungs-Slots angezeigt. Erreicht der angezeigte Wert 0, zerbricht die Waffe oder Rüstung und ihre Funktionsfähigkeit sinkt dramatisch.

6. Nächste Ausrüstung

Zeigt ein kleines Symbol des nächsten wählbaren Ausrüstungsgegenstands.

7. Verbleibende Zeit

Zeigt an, wie lange Fackeln und ähnliche Gegenstände noch verwendet werden können.

8. Anzahl Pfeile/Bolzen

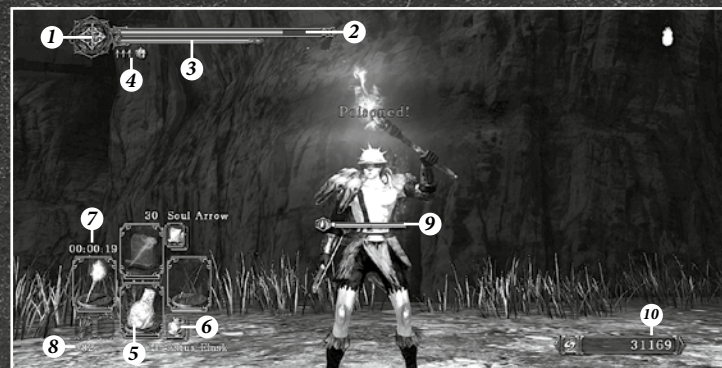
Zeigt an, wie viele Pfeile oder Bolzen noch übrig sind.

9. Resistenzanzeige

Hier kannst du sehen, wie lange ein negativer Statuseffekt noch anhält oder wie lange es dauert, bis du dich davon erholst. Die Anzeige bestimmt außerdem, wie lange es dauert, bis ein negativer Statuseffekt wirkt. Der Effekt wird auf den Charakter angewendet, wenn die Anzeige komplett aufgefüllt ist.

10. Vorhandene Seelen

Zeigt an, wie viele Seelen sich gegenwärtig in deinem Besitz befinden.



Startmenü

Drückst du auf dem Xbox 360 Controller für Windows die START-Taste, wird das Startmenü angezeigt. Drückst du bei geöffnetem Startmenü **LB** oder **RB** bzw. das Steuerkreuz nach links oder rechts, kannst du eine Kategorie auswählen.

Die Zeit im Spiel läuft auch bei geöffnetem Startmenü weiter. Angriffe und sonstige Aktionen können nicht ausgeführt werden, solange dieses Menü geöffnet ist.

Gestenmenü

Drückst du auf dem Xbox 360 Controller für Windows die BACK-Taste, wird das Gestenmenü angezeigt. Gesten sind verschiedene Bewegungen, die dein Charakter ausführen kann, um mit anderen Spielern zu kommunizieren.

Wenn du auf dem Bildschirm zur Gestenauswahl die **Y**-Taste drückst, kannst du die als Kurzbefehl gespeicherten Gesten beliebig wählen.

GRUNDLAGEN DES SPIELS

AKTIONEN

Spezialaktionen

Sprint

Bewege den linken Stick leicht, um zu gehen, und stark, um zu rennen; Bewege den linken Stick bei gedrückter **B**-Taste, verbrauchst du Ausdauer und führst einen Sprint aus.

- Zusammenhängende Aktionen:
 - **RB** beim Sprinten: Sprintangriff
 - Linke Stick-Taste beim Sprinten: Sprung

Rollen

Bewege den linken Stick und drücke die **B**-Taste, um dich abzurollen. Lässt du die gedrückte **B**-Taste beim Sprinten los und drückst sie dann erneut, kannst du dich weit und schnell abrollen.

- Zusammenhängende Aktionen:
 - **RB** beim Rollen: Rollangriff

Schritt zurück

Drücke die **B**-Taste, ohne den linken Stick zu berühren, um einen schnellen Schritt zurück zu machen.

- Zusammenhängende Aktionen:
 - **RB** nach Schritt zurück: Rückschritt-Angriff

An der Leiter

Drückst du vor einer Leiter die **A**-Taste, hältst du dich an ihr fest und kannst sie dann mit dem linken Stick hinauf- oder hinabklettern. Hältst du dabei die **B**-Taste gedrückt, kletterst du die Leiter schneller hinauf oder hinab (rutschen).

- Zusammenhängende Aktionen:
 - **RB**/**RT** an der Leiter ohne Drücken des linken Sticks: nach oben angreifen
 - **LB**/**LT** an der Leiter ohne Drücken des linken Sticks: nach unten angreifen
- Du kannst auch von der Leiter springen, wenn du die **B**-Taste drückst, während du den linken Stick nicht bewegst.

Grundlagen von Angriff/Abwehr

Zielerfassung

Drücke die rechte Stick-Taste, um den dir nächsten Feind als Ziel zu erfassen. Bewegst du den rechten Stick bei erfasstem Ziel, kannst du das Ziel wechseln. Drücke bei erfasstem Ziel die rechte Stick-Taste erneut, um die Zielerfassung aufzuheben.

Ist ein Ziel erfasst, wird es immer vor dich bewegt. Befinden sich keine Feinde in der Nähe, kannst du durch Drücken der rechten Stick-Taste die Kamera zurücksetzen.

Aktionen mit der Waffe in der rechten Hand

Drücke **RB** oder **RT**, um die in der rechten Hand ausgerüsteten Waffen zu benutzen.

- **RB**: führt einen schwachen aber schnellen Angriff aus
- **RT**: führt einen schweren aber langsamen Angriff aus

Aktionen mit der Waffe in der linken Hand

Drücke **LB** oder **LT**, um die in der linken Hand ausgerüsteten Waffen zu benutzen. Die ausgeführte Aktion hängt von dem in der linken Hand ausgerüsteten Gegenstand ab.

- **LB**: führt einen schwachen aber schnellen Angriff aus
- **LT**: führt einen starken aber langsamen Angriff aus

Ausrüstung in der linken Hand	Aktionen mit Ausrüstung in der linken Hand	
	LB	LT
Schilde	Abwehren	Parieren/Schildschlag
Waffen	Normaler Angriff	Schwerer Angriff

• Parieren/Schildschlag

Wenn du beim Angriff eines Feindes im richtigen Augenblick **LT** drückst und einen leichteren Schild ausgerüstet hast, kannst du den Angriff parieren. Durchbrichst du die Abwehr des Feindes mit einem Pariermanöver, kannst du einen kritischen Treffer landen.

Drückst du **LT**, während du einen schwereren Schild ausgerüstet hast, kannst du einen Schildschlag ausführen.

GRUNDLAGEN DES SPIELS

Abwehren

Das Abwehren erfolgt durch Drücken von **AB** und verringert den dir zugefügten Schaden. Du kannst dich beim Abwehren immer noch bewegen, deine Ausdauer erholt sich aber langsamer, solange du die Abwehrhaltung beibehältst.

Die Art und Weise deiner Abwehr hängt von der jeweils benutzten Ausrüstung ab (Schild, zweihändige Waffe oder Speer).

Spezial-Angriffe

Abwehr durchbrechen

Bewege den linken Stick vorwärts und drücke dabei **AB**, um einen Stoßangriff auszuführen. Mit Stoßangriffen kann die Abwehr des Feindes durchbrochen werden.

Sprungangriff

Bewege den linken Stick vorwärts und drücke dabei **AB**, um einen Sprungangriff auszuführen.

Sturzangriff

Drücke beim Herabfallen **AB** oder **AB**, um einen Feind unter dir mit einem schnellen Angriff von oben zu treffen.

Kritischer Angriff

Ein kritischer Angriff ist ein Angriff, der dem Feind schweren Schaden zufügt. Drückst du **AB**, wenn die Abwehr eines Feindes nach einem Pariermanöver mit einem Schild durchbrochen ist oder wenn du hinter deinem Feind stehst, landest du einen kritischen Treffer.

Situationsabhängige Eigenschaften

Ausrüstung wechseln

Durch Drücken der entsprechenden Richtung auf dem Steuerkreuz kannst du deine unter der Startmenü-Kategorie „Ausrüstung“ ausgerüsteten Gegenstände schnell wechseln. Drücke die **X**-Taste, um einen neuen Gegenstand zu verwenden.

Steuerkreuz nach oben: Zauber wechseln

Steuerkreuz nach unten: Gegenstand wechseln

Steuerkreuz nach links: Waffe in der linken Hand wechseln

Steuerkreuz nach rechts: Waffe in der rechten Hand wechseln

Einhändiges/Beidhändiges Führen

Drücke die **V**-Taste, um die Waffe in deiner rechten Hand mit beiden Händen zu führen. Hältst du die **V**-Taste gedrückt, kannst du die Waffe in der linken Hand mit beiden Händen führen.

Sind in jeder Hand bestimmte Waffen ausgerüstet, kannst du die **V**-Taste gedrückt halten, um die Waffen beidhändig zu führen. Drücke beim beidhändigen Führen **AB** und **AB**, und du führst für diesen Kampfstil einzigartige Angriffe aus. Das beidhändige Führen ist nur möglich, wenn Stärke/Geschicklichkeit einen bestimmten Wert erreicht haben.

VERWENDUNG VON ZAUBERN

Um Zauber zu verwenden (Zauber, Hexereien, Wunder und Pyromantie), musst du den entsprechenden Beschleuniger in der rechten oder linken Hand ausrüsten. Wenn du den gewünschten Zauber durch Drücken auf dem Steuerkreuz nach oben ausgewählt hast, drücke **AB** (Zauber in der rechten Hand) oder **AB** (Zauber in der linken Hand), um den Zauber zu wirken. Durch Drücken von RT (Beschleuniger in der rechten Hand) oder **AB** (Beschleuniger in der linken Hand) entfesselst du einen starken Nahkampfangriff. Bei bestimmten Beschleunigern erfolgt das Zauberverwirken über **AB**/**AB**.

• Zauber-Voraussetzungen

Wenn du Zauber benutzen möchtest, musst du sie dir in Läden oder an anderen Orten holen. Zum Wirken dieser Zauber benötigst du außerdem Beschleuniger (Glocken, Stäbe, usw.).

• Zaubereinstimmungen

Du kannst erhaltene Zauber verwenden, nachdem du ihnen am Leuchfeuer einen Zauberei-Slot zugewiesen hast.

Für die meisten Zauber gibt es eine festgelegte Anzahl an Verwendungen. Diese Zahl kann durch Rasten an einem Leuchfeuer oder die Verwendung bestimmter Stärkungsgegenstände wiederhergestellt werden.

GRUNDLAGEN DES SPIELS

Mit dem Bogen angreifen

Bogenwaffen können benutzt werden, wenn sie zusammen mit Pfeilen und Bolzen ausgerüstet wurden. Bögen und Armbrüste erfordern jeweils einen bestimmten Typ Pfeil oder Bolzen.

Bogenwaffenmechanik

Haltung	LB / RB / Y - Taste
Schießen	LB / RB (wenn in Schützenhaltung)
Präzises Schießen	Wenn in Schützenhaltung: LB (Bogen in der rechten Hand) oder RB (Bogen in der linken Hand)

• Präzises Schießen

Wenn du in der Schützenhaltung LB (Bogen in der rechten Hand) oder RB (Bogen in der linken Hand) drückst, gelangst du in den präzisen Schussmodus und kannst deine Feinde gezielt ausschalten.

• Pfeile und Bolzen wechseln

Wenn du zwei Arten von Pfeilen oder Bolzen in deinem Köcher hast, kannst du mit LB und RB (oder RB und LB) beide Arten abfeuern, wenn du eine Schützenhaltung einnimmst.

STARTMENÜ

Verwendung des Startmenüs

Drücke die START-Taste, um das Startmenü oben in der linken Bildschirmcke anzuzeigen. Wähle die gewünschte Kategorie mit LB / RB (oder indem du nach links/rechts auf dem Steuerkreuz drückst) und drücke dann die A-Taste, um ein Menü zu öffnen.

Nach Öffnen eines Menüs kannst du mit LB und RB auch zwischen Kategorien hin und her wechseln.

Drückst du bei geöffnetem Menü die START-Taste, speicherst du ausstehende Änderungen an den Spieloptionen und schließt dann das Menü.

Netzwerkspiel

Verbindung mit dem Netzwerk

Wenn du dich bei deinem Steam-Account anmeldest und das Spiel startest, während du mit dem Internet verbunden bist, wirst du automatisch in den Spielserver von Dark Souls™ II eingeloggt. Sollte deine Verbindung zum Spielserver von Dark Souls™ II verloren gehen, während du mit dem Internet verbunden bist, kehre zurück zum Hauptmenü und wähle dort die Option „Onlinemodus“, um dich wieder in den Dark Souls™ II-Spielserver einzuloggen. Wenn du beim Spielen in den Spielserver von Dark Souls™ II eingeloggt bist, treten die folgenden Phänomene automatisch auf und machen dein Spielerlebnis noch spannender:

• Illusion

Die Figuren anderer Spieler, die zur gleichen Zeit am gleichen Ort wie du spielen, werden als blasse Abbilder angezeigt. Du kannst nicht mit ihnen interagieren, und umgekehrt.

• Blutflecke

Das Berühren von Blutflecken an Orten, an denen andere Spieler starben, ruft eine Aufzeichnung ihres Todes auf. Du kannst mit diesen Aufzeichnungen nicht interagieren.

• Nachrichten

Spieler können selbstverfasste Nachrichten für andere Welten hinterlassen und verfügen so über ein hervorragendes Kommunikationsmittel.

• Rufsymbole

Mit dem Weißen Symbol-Speckstein und dem Kleinen Weißen Symbol-Speckstein kannst du Zeichen hinterlassen, die dann an Spieler in anderen Welten gesendet werden können. Wirst du über ein Zeichen gerufen, kannst du als Phantom in die Welten anderer Spieler reisen.

GRUNDLAGEN DES SPIELS

Kommunikation mit anderen Spielern

Neben automatisch auftretenden Phänomenen gibt es außerdem Gegenstände, die nur für das Netzwerkspiel bestimmt sind. Mit diesen Gegenständen kannst du mit anderen Spielern in Verbindung treten.

• Nachrichten

Nachrichten können auf dem Boden hinterlassen und von Spielern in anderen Welten gesehen werden. Außerdem ist es möglich, Nachrichten von anderen Spielern zu bewerten. Das Verfassen und Bewerten von Nachrichten erfolgt im Startmenü über „Nachricht verfassen“ bzw. „Gelesene Nachrichten“.

Wenn du eine Nachricht gelesen hast, erscheint die Option „Nachricht bewerten?“, bei der du selbst entscheidest, ob du die Nachricht bewerten möchtest, oder nicht. Bewertest du die Nachricht, werden die TP des Spielers regeneriert, der die Wertung erhält.

• Koop-Spiel

Mit dem „Weißen Symbol-Speckstein“ oder dem „Kleinen Weißen Symbol-Speckstein“ kannst du ein Rufsymbol auf den Boden zeichnen, mit dem du in die Welt eines anderen Spielers reisen kannst. Nachdem das Rufsymbol angenommen wurde, wirst du als Phantom in diese Welt gebracht und kannst dort in einer Gruppe aus bis zu drei Spielern spielen.

• Invasionen (Versus-Spiel)

Mit dem Geborstenen „Roten Augapfel“ oder dem „Roten Symbol-Speckstein“ kannst du dich mit einem anderen Spieler duellieren. Bei Invasionen ist das Ziel der Invasion in der Lage, andere Spieler zu Hilfe zu rufen.

Jeder Spieler kann das Ziel einer Invasion werden, ob er nun lebt oder ein Untoter ist. Allerdings ist es nur den Lebenden vorbehalten, den „Geborstenen Roten Augapfel“ und den „Roten Symbol-Speckstein“ zu verwenden.

Netzwerkfunktionen

Das Netzwerkspiel beinhaltet einzigartige Funktionen (wie Eide und den Sprach-Chat), die deine Spieloptionen deutlich erweitern.

• Eide

Einem bestimmten NSC die Treue zu schwören, bereichert deine Mehrspieler-Spielerfahrung noch weiter, weil du dadurch einen Eid leisten kannst. Neben den folgenden Eiden gibt es noch weitere Eide.

Eid des Blauen Pfads

Leitest du diesen Eid, kannst du andere Mitglieder dieses Eides um Hilfe bitten.

Eid der Gesellschaft der Vorkämpfer

Die Mitglieder dieses Eids erhöhen die Schwierigkeitsstufe des Spiels durch ihre Ablehnung des Koop-Spiels deutlich.

KLASSEN



Krieger

Kampferprobter Krieger.
Sehr stark und geschickt.
Enorme Waffenerfahrung.



Bandit

Ein gnadenloser Gesetzloser.
Sehr geschickt, erfahren mit dem
Bogen; zielt aus jeder Distanz.

Ritter

Umherziehender Ritter.
TP und Anpassung hoch.
Kaum zu bezwingen.



Kleriker

Kleriker auf Pilgerreise.
Hoher Wille und Wunder
leiten ihn.



KLASSEN



Zauberer

Wissensreicher Zauberer.
Wirkt Zauber mit hoher
Intelligenz und Einstimmung.



Schwertkämpfer

Hochbegabter Schwertkämpfer.
Kämpft anmutig mit starken
Waffen in beiden Händen.

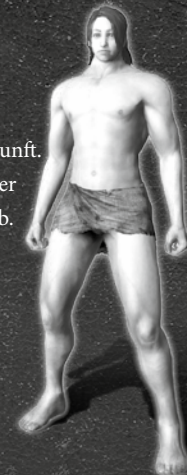


Erkunder

Weitgereister Erkunder.
Nicht sonderlich stark,
hat aber viele Objekte.

Bettler

Nackt und unbekannter Herkunft.
Hat nichts zum Kämpfen außer
seinem lebensbejahenden Leib.



CREDITS

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.Ichi-kawa), 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.

Merseme Twister

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_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,

CREDITS

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 (ey@cryptsoft.com). This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

SSLeasy

Copyright © 1995-1998 Eric Young (ey@cryptsoft.com) All rights reserved.

This package is an SSL implementation written by Eric Young (ey@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 adhered 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/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 (ey@cryptsoft.com)» The word «cryptographic» can be left out if the routines 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 publicly 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.]

Google Protocol Buffers (protobuf)

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

CREDITS

(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

The typefaces included herein are developed by DynaComware.

FONTWORKS

This software uses fonts produced by FONTWORKS Inc.

FONTWORKS, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Inc.

FMOD Ex

FMOD EX, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd.

DARK SOULS™ II uses Havok™:

©Copyright 1999-2014 Havok.com Inc. (and its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details.

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.

Customer Support Service



Australia	1902 26 26 26	\$2,48/min (may change without notice)	au.support@bandainamcogames.com.au
Belgique	Support en français: Lundi - Samedi: 10.00-20.00 non stop Support in English: Monday - Friday: 09:00-18:00 GMT		fr.support@bandainamcogames.eu customerserviceuk@bandainamcogames.eu
Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883	1,24€/min aus dem dt. Festnetz Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@bandainamcogames.eu
Ελλάδα	+30 210 60 18 800	Ασπική Χρέωση Δευτέρα - Παρασκευή: 09.00-17.00	gr.support@bandainamcogames.eu
España	+34 902 10 18 67	Lunes a Jueves: 09.00 -18.00 Viernes: 09.00-14.00	es.support@bandainamcogames.eu
France	0825 15 80 80 0,15€/min Lundi - Samedi: 10.00-20.00 non stop	SUPPORT TECHNIQUE CS80236 33612 CESTAS	fr.support@bandainamcogames.eu
Italia			it.support@bandainamcogames.eu
New Zealand	0900 54263	\$1,99/min (may change without notice)	ausupport@bandainamcogames.com.au
Nordic Countries Nederland		Monday - Friday: 09:00-18:00 GMT (Support in English)	customerserviceuk@bandainamcogames.eu
Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655	€1,35€/min Montag - Samstag: 14.00 - 19.00 Uhr	de.support@bandainamcogames.eu
Portugal	+34 902 10 18 67	Segunda a Quinta: 09.00-18.00 Sexta Feira: 09.00-14.00	pt.support@bandainamcogames.eu
Schweiz	Technische: 0900-929300 Spielerische: 0900-770780	2,50 CHF/min Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@bandainamcogames.eu
Singapore		+65 6538 9724	support@bandainamcogames.asia
United Kingdom		Monday - Friday: 09:00-18:00 GMT	customerserviceuk@bandainamcogames.eu

Please visit
www.bandainamcogames.eu/support
 for the full list of support contacts