

GAME OF THE YEAR  
EDITION

EINSTEIGERLEITFADEN

DARK SOULS™ III  
THE FIRE FADES™ EDITION

DARK SOULS™ III  
THE FIRE FADES™ EDITION

Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition & ©2017 BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / ©2011-2017 FromSoftware, Inc.  
BANDAI NAMCO Entertainment logo is a trademark of BANDAI NAMCO.  
All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.  
Published by BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S. Developed by FromSoftware, Inc. All right reserved.

CUSA-07439  
3391891992053

“PS”, “PlayStation”, “△ ○ × □” and “DUALSHOCK” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
All rights reserved.



# INHALTSANGABE

|  |    |
|--|----|
| DUALSHOCK®4 WIRELESS-CONTROLLER.....           | 04 |
| KLASSEN.....                                   | 07 |
| STEUERUNG UND HUD .....                        | 13 |
| WERTE UND ATTRIBUTE VERSTEHEN .....            | 15 |
| WAS SIND ESTUS-FLAKONS?.....                   | 17 |
| ÜBER DEN TOD, SEELEN UND STUFENAUFSTIEGE ..... | 18 |
| AUSRÜSTUNG.....                                | 20 |
| KAMPF.....                                     | 22 |
| SUPPORT DURCH DEN KUNDENSERVICE.....           | 30 |

# DUALSHOCK®4 WIRELESS-CONTROLLER



| Im Feld                                   |   |
|---|---|
| Oben-Taste                                | Zauber wechseln   |
| Unten-Taste                               | Gegenstand wechseln   |
| Links-Taste                               | Linke Waffe wechseln  |
| Rechts-Taste                              | Rechte Waffe wechseln   |
| X-Taste                                   | Interaktion (untersuchen/öffnen/einsammeln/usw.)  |
| O-Taste                                   | Sprint/Rolle/Schritt zurück   |
| Δ-Taste                                   | Waffe in rechter Hand beidhändig führen<br>Gedrückt halten: Waffe in linker Hand beidhändig führen<br>(Zum Aufheben erneut Δ drücken) |
| □-Taste                                   | Gegenstand benutzen   |
| Linker Stick                              | Bewegen   |
| L3-Taste                                  | Springen (L3 im Sprint). Du kannst hierfür unter Spiel-Optionen auch O auswählen.   |
| Rechter Stick                             | Kamera bewegen  |
| R3-Taste                                  | Fixieren/Kamera zurücksetzen (richtet die Perspektive wieder vorwärts)  |
| L1-Taste                                  | Abwehrhaltung/Aktion linke Waffe (regulärer Angriff)  |
| R1-Taste                                  | Aktion rechte Waffe (regulärer Angriff)   |
| L2-Taste                                  | Pariieren/Aktion linke Waffe (schwerer Angriff) /<br>Waffenkünste rechte Hand   |
| R2-Taste                                  | Aktion rechte Waffe (schwerer Angriff)<br>Länger halten, um Angriff aufzuladen  |
| Touchpad-Taste (links)                    | Gestenmenü öffnen   |
| OPTIONS-Taste/<br>Touchpad-Taste (rechts) | Startmenü öffnen  |

# DUALSHOCK®4 WIRELESS-CONTROLLER

## KLASSEN

### Aus dem Startmenü

|  |                            |
|--|----------------------------|
| Richtungstasten                              | Cursor-Bewegung            |
| X-Taste                                      | Auswählen                  |
| O-Taste                                      | Abbrechen/zurück           |
| L1 / R1-Taste                                | Kategorien ändern          |
| Touchpad-Taste (links)                       | Statushilfe-Fenster öffnen |
| OPTIONS-Taste/<br>Touchpad-Taste<br>(rechts) | Startmenü verbergen        |



### RITTER

Ein obskurer Ritter von schlechtem Ruf. Brach beim Durchstreifen des Landes zusammen. Sehr zäh und belastbar mit robuster Rüstung.



### SÖLDNER

Ein Söldner und Veteran der Schlachtfelder. Kann dank seiner Geschicklichkeit zwei Krummsäbel meisterhaft führen.



## KRIEGER

Nachfahr der Krieger des Nordens. Berühmt für ihre Muskelkraft. Nutzt seine Kraft, um eine schwere Kampfart zu führen.



## DIEB

Einfacher Dieb und kläglicher Deserteur. Führt einen Dolch für Angriffe in den Rücken und einen Bogen in Armeeauführung.



## HEROLD

Einstiger Herold, der eine begonnene Mission beenden will. Führt einen robusten Speer und vollbringt sanfte heilerische Wunder.



## ASSASSINE

Assassine, der seine Opfer aus den Schatten überfällt. Bevorzugt tödliche Zauber im Zusammenspiel mit einem spitzen Schwert.



## ZAUBERER

Dieser Sonderling verließ die Akademie, um weitere Forschung zu betreiben. Kann mit großer Intelligenz Seelenzauber wirken.



## KLERIKER

Ein reisender Kleriker, der vor Erschöpfung zusammenbrach. Kanalisiert hohen Willen, um die verschiedensten Wunder zu wirken.

## PYROMANT

Dieser Pyromant aus einer fernen Region beherrscht das Feuer und ist ein fähiger Nahkämpfer, der Schild und Axt führt.



## BETTLER

Nackt und von unbekannter Herkunft. War im Leben ein unglaublicher Narr oder wurde beim Begräbnis seines Eigentums beraubt.



# NUN VERBLEIBT NUR GLUT

Mit Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition beginnt ein neues Kapitel dieser spannenden und brutalen Serie. Einmal mehr musst du epischen Bossen entgegentreten, gefährlichen Fallen entweichen, fordernde und präzise Kämpfe führen und die konstante Bedrohung einer Invasion durch andere Spieler bewältigen. Die Welt ist gefährlich und wahre Sicherheit ein Luxus!

Dieser Einsteigerleitfaden soll dir den Weg in die Welt von Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition erleichtern. Ganz gleich, ob du schon frühere Titel der Reihe gespielt hast oder ganz neu in diesem Universum bist – wir hoffen, dass du die Fertigkeiten lernst, die du in den zermürbenden (und doch so herrlichen) ersten Stunden im Spiel brauchen wirst, um dich zu verteidigen.

Die meisten Spiele versuchen, dir eine bestimmte Erzählung aufzuzwingen, bei der dir die Welt und die Charaktere zu vorbestimmten Zeitpunkten vorgestellt werden. Die Erzählung in Dark Souls geht einen anderen Weg. Die Story und die Hintergrundgeschichte dieser düsteren Welt musst du auf eigene Faust entdecken. Hinweise aus Gegenstandsbeschreibungen, unverbindliche Unterhaltungen und die Erkundung der detailreichen Umgebung erschaffen ein Gesamtbild der Welt. Die Hintergrundgeschichte und die Story von Dark Souls zu verstehen, wird dadurch zu einer Art Spiel innerhalb des Spiels. Es wird nie von dir verlangt, dass du Zeit dafür investierst oder dich für die Vergangenheit interessierst – wenn du es aber doch machst, wirst du mit deiner ganz eigenen Geschichte belohnt, die sich wie ein Puzzle zusammenfügt.

# STEUERUNG UND DEIN HUD

Du wirst in Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition nicht weit kommen, wenn du nicht weißt, wie du deinen Charakter steuerst. Im Folgenden findest du eine kurze Erklärung des HUD, der Steuerung und des Kampfsystems.

## DAS HUD

Das HUD zeigt dir jederzeit nützliche Informationen an, damit du deinen Status immer leicht überprüfen kannst. Dein Charakter bleibt in der Mitte des Bildschirms, während du die Kamera kontrollierst, um dich umzusehen. Oben werden dir deine Gesundheit (in Rot), deine FP (in Blau) und deine Ausdauer (in Grün) angezeigt. Diese Balken füllen oder leeren sich, je nachdem, welche Aktionen du durchführst. Somit weißt du jederzeit, ob du weiterkämpfen kannst, dich erholen oder heilen oder vielleicht sogar die Flucht ergreifen solltest.

Wenn die Gesundheit deines Charakters sehr niedrig ist, bist du in großer Gefahr. Benutze den Estus-Flakon, um dich zu heilen, oder ziehe dich ganz aus dem Kampf zurück, wenn du keinen Flakon einsetzen kannst oder willst.

Wenn deine FP aufgebraucht sind, benutze den Asche-Estus-Flakon, um sie wiederherzustellen, oder setze einfache Angriffe ein, die keine FP verbrauchen.

Sei vorsichtig, wenn du Flakons im Kampf benutzt, da du beim Trinken angreifbar bist. Versuche daher, dich aus dem Kampf zurückzuziehen und abseits von Feinden zu trinken.

Ausdauer wird am einfachsten wiederhergestellt. Weiche zurück und senke deinen Schild, um deine Ausdauer schneller zu regenerieren. Nach nur ein paar Sekunden kannst du wieder angreifen.

## STEUERUNG

### BEWEGUNG

Der linke Stick kontrolliert die Bewegung des Charakters. Normalerweise drehst und bewegst du dich in die gedrückte Richtung. Es ist allerdings möglich, feindliche Ziele durch Drücken von **R3** zu fixieren. Wenn du einen Feind fixiert hast, ist dein Charakter ihm jederzeit zugewendet. Wenn du den Stick also nach links oder rechts bewegst, machst du einen Schritt zur Seite. Bewegst du den Stick nach hinten, weicht dein Charakter vom Ziel zurück.

Es ist ratsam, häufig zwischen Zielfixierung und normaler Bewegung zu wechseln, da es beispielsweise leichter ist, vor Feinden zu fliehen, wenn sie nicht als Ziel fixiert sind. Bring dich auf diese Weise in Sicherheit, verschaff dir Zeit, deine Ausdauer zu regenerieren oder such dir ein Versteck, an dem du deinen Estus-Flakon benutzen kannst.

Beim Angreifen hingegen ist es mit aktivierter Zielfixierung leichter, erfolgreiche Combos zu landen.

Bewege dich beim Erkunden normal, aktiviere die Zielfixierung bei den meisten Gegnern, aber drücke **R3** erneut, wenn du die Zielfixierung deaktivieren und dich von einem Feind entfernen musst, der die Oberhand zu gewinnen droht.

Wenn du gegen Horden schwächerer Feinde kämpfst, solltest du es vermeiden, ein Ziel zu fixieren und dich stattdessen mit der manuellen Kamera orientieren, um schnell ausweichen zu können und zu verhindern, dass du umzingelt wirst.



Unten rechts findest du die Anzahl deiner gesammelten Seelen, der Währung in der Welt von Dark Souls. Je höher die Zahl, desto mehr kannst du ausgeben. Wenn du eine große Menge an Seelen beisammen hast, solltest du eine Erkundungspause einlegen und diese in die Entwicklung deines Charakters investieren. Wenn du dies nicht machst, besteht das Risiko, dass du die Seelen verlierst.

Unten links siehst du, welche Zauber und Ausrüstungsgegenstände einsatzbereit sind. Die Gegenstände in deinen Händen werden links und rechts angezeigt, die einsatzbereiten Werkzeuge darunter. Der obere Slot ist für deine Zauber bestimmt.

Benutze die Richtungstasten, um diese Gegenstände mit anderen auszuwechseln, die im Ausrüstungsmenü in denselben Slots vorbereitet wurden. Oder öffne den Ausrüstungsbildschirm, um die Gegenstände vorzeitig zu wechseln.

## KAMERASTEUERUNG

Der rechte Stick kontrolliert deine Kamera. Ändere die Position, um deine Sichtlinie auf ein bestimmtes Ziel beizubehalten, um Ecken zu sehen oder um einen Raum nach Schätzen (oder Bedrohungen) abzusuchen.



## DIE BENUTZUNG VON R1 / L1 UND R2 / L2

**R1 / L1**-Taste und **R2 / L2**-Taste kontrollieren deine Ausrüstung. Den Gegenstand in deiner rechten Hand benutzt du mit **R1**-Taste und **R2**-Taste. Den Gegenstand in deiner linken Hand benutzt du mit **L1**-Taste und **L2**-Taste. Wenn du einen Gegenstand mit beiden Händen führst, haben **R1 / L1**-Taste und **R2 / L2**-Taste unterschiedliche Funktionen, je nachdem, um welchen Gegenstand es sich handelt.

Schildfertigkeiten sind für **L2**-Taste vorgesehen und haben Vorrang vor den Waffenfertigkeiten für diesen Slot, solange du einen Schild führst.

Alle Waffen und Schilde haben ganz eigene Zeitabläufe und Bewegungen, sodass du wirklich erst nach einiger Übung einschätzen kannst, was du mit ihnen bewirken kannst. Als Faustregel gilt, dass **R1**-Taste und **L1**-Taste mit diesen Gegenständen die einfacheren Aktionen und **R2**-Taste und **L2**-Taste die komplexeren/spezialisierten Aktionen ausführen.

So wird beispielsweise ein Schild in deiner linken Hand mit **L1**-Taste zum Blocken eingesetzt. Halte **L1**-Taste gedrückt, um deinen Schild in Abwehrposition zu bringen, und lass die Taste los, wenn du fertig bist. Mit **L2**-Taste hingegen kannst du möglicherweise deine Angriffskraft über eine besondere Fertigkeit stärken.

Die meisten Einhandwaffen haben den einfachen Angriff als erste Option. Die zweite Aktion ist im Vergleich dazu langsamer, verursacht aber größeren Schaden. Beim Langschwert zum Beispiel ist der einfache Angriff ein Hieb, während der Angriff mit **R2**-Taste ein aufladbarer Stoß ist.

Probiere verschiedene Varianten dieser Bewegungen aus. Halte **L2**-Taste für einen schweren Angriff gedrückt und schau, ob du den Angriff aufladen kannst, um noch größeren Schaden zu verursachen (experimentiere dabei auch mit dem Zeitablauf).

Viele Waffen reagieren auch auf Bewegung und Haltung und ermöglichen andere Angriffe, wenn sie beidhändig, im Sprint oder beim Abrollen im Kampf ausgeführt werden.

## DAS MENÜ

Obwohl du das Spiel nicht pausieren kannst, gibt es ein Menü, das du mit der Options-Taste aufrufen kannst. Mach dich mit den dort vorhandenen Optionen vertraut!

Du hast hier nämlich Zugriff auf mehrere wichtige Bildschirme: Ausrüstung, Inventar, Status, Nachrichten und System.

Das Systemmenü bietet dir eine Reihe von Optionen. Nimm dir Zeit, mit diesen Optionen zu experimentieren, bis du die Steuerung gefunden hast, die perfekt zu deinem Spielstil passt. Konzentriere dich besonders auf Kamerageschwindigkeit, Heiligkeit und Kameraachse. All diese Faktoren beeinflussen das Spiel beträchtlich und es lohnt sich wirklich, die zu dir passenden Einstellungen zu finden.

Auf dem Statusbildschirm kannst du dir deinen Charakter und dessen Werte ansehen. Das Inventar ermöglicht dir Zugriff auf deine Werkzeuge und du kannst hier auch die Beschreibungen aller Gegenstände lesen, die du gefunden hast.

Nutze den Ausrüstungsbildschirm, um deine Schnellzugriffsleiste einzurichten, die Rüstung zu wechseln, Waffen zu wählen, usw.



## INTERAKTION

Nutze **X**-Taste, um mit Objekten zu interagieren. So kannst du beispielsweise Gegenstände aufheben, Türen öffnen, Kurbeln drehen, usw.

## WERKZEUG

Benutze **□**-Taste, um das gewählte Werkzeug zu benutzen. Schleudere Wurfmesser, benutze einen Estus-Flakon, usw.

## AUSWEICHEN

Benutze **O**, um beim Gehen in die mit dem linken Stick gewählte Richtung auszuweichen. Wenn du stillstehst, bewirkt diese Bewegung einen plötzlichen Schritt zurück. Beide Aktionen sind extrem wichtig, um am Leben zu bleiben. Übe das Ausweichen immer wieder. Rolle hinter deine Feinde, springe zurück, um einem schweren Angriff zu entgehen, oder weiche mit flinken Bewegungen tödlichen Angriffen aus.

Mit der Zeit wirst du den besten Moment zum Ausweichen, Blocken mit dem Schild oder Parieren finden, aber um dies wirklich zu beherrschen kann es durchaus ein paar Tage oder sogar Wochen dauern. Wenn du neu bei Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition bist, versuche, den schwereren Angriffen auszuweichen und die leichteren zu blocken. Das wäre ein guter Anfang auf deinem Weg zum wahren Meister.

# WERTE UND ATTRIBUTE VERSTEHEN

Charakter-Attribute spielen in Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition eine sehr wichtige Rolle. Du kannst deine Attribute mithilfe von Seelen verbessern, um mehr Schaden zu verursachen, schwerere Angriffe zu überleben, bessere Ausrüstung zu verwenden und die besten Zauber zu meistern.



## VITALITÄT

Die Gesamtgesundheit und die Kälteresistenz werden von der Vitalität deines Charakters bestimmt. Diese beiden Werte sind wichtige Faktoren deiner Überlebensfähigkeit. Es lohnt sich für nahezu alle Charaktere, einige Seelen in Vitalität zu investieren, um nicht bereits nach ein oder zwei Treffern zu sterben.



## KONDITION

Kondition beeinflusst deine Ausdauer und Resistenzen gegen Blitz und Blutungen. Ausdauer ist ein wichtiges Attribut für Angriff und Verteidigung. Ohne hohe Ausdauer kannst du nicht effektiv blocken, ausweichen oder angreifen. Alle Charaktervarianten benötigen Kondition.



## ZAUBEREI

Zauberei erhöht deine FP und die Anzahl deiner Zauberei-Slots. Dieses Attribut ist besonders wichtig für Magier oder Kämpfer, die stark auf Haltungsangriffe setzen. Je mehr du mit deinem Charakter diesen Spielstil anstrebst, desto mehr solltest du dich auf dieses Attribut konzentrieren.

## ALTERNATIVE HALTUNG:

### EINHÄNDIG/ZWEIHÄNDIG

Drücke **Δ**, um zwischen der einhändigen und beidhändigen Haltung für deine aktuelle Waffe zu wechseln. Dies macht es dir leichter, kurzzeitig zu schwereren Angriffen zu wechseln und dann mit einem Schild und einer anderen Waffe weiterzukämpfen, wenn sich dein Feind erholt.

Wenn du **Δ** drückst und gedrückt hältst, wechselst du stattdessen zur beidhändigen Nutzung des Gegenstands in deiner linken Hand!

Viele schwere und ultraschwere Waffen funktionieren am besten, wenn sie beidhändig eingesetzt werden. Experimentiere mit ihnen, um ein Gefühl für ihre Bewegungsabläufe beim ein- oder beidhändigen Gebrauch zu bekommen.



## BELASTUNG

Dieses Attribut beeinflusst deine Traglast und deine Giftr Resistenz. Außerdem spielt es eine wichtige Rolle bei deiner Verteidigung. Schwere Ausrüstung ist von kritischer Bedeutung, wenn du mit einem Nahkampfcharakter gegen die Angriffe von Gegnern mit hohem Schaden überleben willst. Wenn deine Traglast nicht hoch genug ist, kannst du schwerere Ausrüstung möglicherweise nicht nutzen.





## GLÜCK

Glück steigert deine Resistenz gegen Flüche und verbessert deine Blutungs- und Gifffähigkeiten. Außerdem erhöht dieses Attribut stark deine Chance, Gegenstände zu finden. Je mehr Punkte du investierst, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit Gegenstände von Monstern zu erbeuten.



## STÄRKE

Stärke erhöht deine Feuerresistenz und bestimmt, welche schweren Waffen du führen kannst, bzw. wie viel Angriffskraft du erhältst, wenn du sie benutzt! Stärke ist ein wichtiges Attribut für Nahkämpfer. Es wird entweder gemeinsam mit Geschicklichkeit belegt oder als Hauptattribut ausgebildet, wenn du dich auf bestimmte schwere Waffen konzentrierst.



## GESCHICKLICHKEIT

Auch Geschicklichkeit fügt vielen Waffen Angriffskraft hinzu. Sie verbessert die Zauberwirkzeiten, reduziert Fallschaden und ist eine Voraussetzung für das Ausrüsten vieler Gegenstände. Bestimmte Waffen mit hoher Geschwindigkeit hängen mehr von Geschicklichkeit als von Stärke ab. Geschicklichkeit kann daher das zentrale Schadensattribut vieler Charaktervarianten sein.



## INTELLIGENZ

Intelligenz ist zum Wirken von Zaubereien und Pyromantien erforderlich und verbessert die Stärke deiner Zauber. Pyromantie wird sowohl von Glauben als auch Intelligenz beeinflusst. Dieses Attribut bestimmt auch deine Magieresistenz.



## GLAUBE

Glaube ähnelt dem Attribut Intelligenz in der Hinsicht, dass es für bestimmte Zauber vorausgesetzt wird und die Kraft dieser Zauber erhöht. Wunder und zum Teil auch Pyromantie werden vom Attribut Glaube beeinflusst, während Zauberei auf Intelligenz basiert. Glaube bestimmt auch deine Resistenz gegen magische und dunkle Angriffe.



## AUSDAUER

Ausdauer bestimmt dein Maß an physischer Energie. Sie sinkt beim Blocken, Ausweichen oder Angreifen. Wenn du diese Aktionen aussetzt, regeneriert sich deine Ausdauer schnell. Du kannst dich immer noch normal bewegen, während sich deine Ausdauer regeneriert, also nutze diese Möglichkeit, um dich währenddessen von deinen Feinden fernzuhalten.



## BELASTUNG

Belastung ist deine Kapazität für das Tragen und Nutzen ausgerüsteter Waffen und Rüstungen. Je mehr du in dieses Attribut investierst, desto schwerer kann deine Ausrüstung sein, ohne deine Bewegungen zu beeinträchtigen.



## ANGRIFFSKRAFT

Angriffskraft ist der Gesamtschaden, den verschiedene Waffen verursachen, wenn sie ein Ziel ohne jegliche Minderung treffen. Dieser Wert ist die Kombination aller Schadentypen, den die Waffe verursacht (physisch, magisch, usw.).



## VERTEIDIGUNG UND RESISTENZEN

Die Verteidigungswerte zeigen dir, wie gut dein Charakter gegen bestimmte Grundangriffe gerüstet ist (Schläge, Hiebe, Stöße, Magie, usw.). Deine Verteidigung gegen jeden dieser Angriffe wird von den Attributen deines Charakters bestimmt, aber auch durch deine Ausrüstung.

# WAS SIND ESTUS-FLAKONS?

TP und FP lassen dich Schaden einstecken und Zauber wirken (oder besondere Waffenangriffe einsetzen). Beide Ressourcen sind begrenzt und regenerieren sich nicht mit der Zeit. Du kannst sie an einem Leuchtfeuer wieder auffüllen – oder mithilfe von Gegenständen, wenn du unterwegs bist. Mit Estus-Flakons werden TP regeneriert.

## LEUCHTFEUER



Jedes Mal, wenn sich dein Charakter an einem Leuchtfeuer ausruht, werden deine gesamten TP und FP kostenlos regeneriert. Du kannst diesen Vorgang beliebig oft wiederholen – theoretisch nach jedem Kampf. Allerdings regenerieren sich auch deine Feinde immer dann, wenn du ein Leuchtfeuer besuchst. Überlege dir also gut, wann du dich ausruhest, du musst dann wieder gegen Feinde in der Nähe kämpfen, die du bereits besiegt hast!

## DER ASCH-ESTUS-FLAKON



### FLAKON

Der Asche-Estus-Flakon funktioniert ähnlich wie der normale Estus-Flakon, regeneriert statt deiner Gesundheit aber FP.

Benutze ihn, wenn deine FP verbraucht sind, du aber weiter Zauber wirken oder Fertigkeiten einsetzen musst.



## DEIN ESTUS-FLAKON

Zu Beginn des Spiels wirst du einen Estus-Flakon finden, der deine Gesundheit regeneriert, wenn du daraus trinkst. Die Anzahl der Verwendungen des Flakons ist begrenzt, aber du kannst ihn an einem Leuchtfeuer wieder auffüllen. Estus-Flakons sind einer der Gegenstände, die du auf deine Schnellzugriffsleiste legen solltest, da du sie ständig brauchen wirst!



Bitte beachte, dass das Trinken aus dem Flakon mehrere Sekunden dauert. Trinke nur im Kampf, wenn es nicht anders geht, und versuche, dich von deinen Feinden zu entfernen, bevor du trinkst. Falls möglich, such dir eine robuste Deckung, damit dich Distanzangriffe nicht treffen können. Beim Trinken bist du bewegungslos und kannst nicht ausweichen, sodass du garantiert Schaden nimmst, wenn dich ein Gegner angreift.

Wenn du schwer verletzt bist, kannst du ein paar schnelle Schlucke nehmen, indem du beim Trinken -Taste noch mal drückst. Dieses "Doppeltinken" verkürzt die Animationszeit und heilt Schaden schneller, als wenn du nach erstmaligem Trinken etwas anderes tun würdest, um die Flasche erneut anzusetzen und nochmals zu trinken.



## AUFWERTUNGEN

Deine Flakons lassen sich im Verlauf des Spiels mithilfe besonderer Gegenstände verbessern, sodass du öfter davon trinken kannst und jeder Schluck effektiver wird. Suche unermüdlich nach diesen Gegenständen, denn sie werden dir immer wieder das Leben retten.



# ÜBER DEN TOD, SEELEN UND STUFENAUFSTIEGE

Der Tod ist in Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition ein ständiger Begleiter. Gefährliche Stürze, Gift, Monsterangriffe und Fallen lauern hinter jeder Ecke. Bosse stellen die gefährlichste Bedrohung von allen dar, doch es ist jederzeit möglich, auch von normalen Bewohnern der Welt getötet zu werden. Dies gilt ganz besonders, wenn du neu im Spiel bist, da es sich anders als die meisten Action-RPGs spielt.

Wenn dein Charakter stirbt, lässt er gesammelte Seelen fallen und kehrt zum letzten Leuchtfener zurück, an dem er sich ausgeruht hat.



## ZURÜCKKEHREN

Wenn du zu einem Leuchtfener zurückkehrst, werden deine Estus-Flakons wieder aufgefüllt. Das bedeutet, dass du dich wieder heilen kannst und nahezu die gesamte maximale Gesundheit zurückerhältst. Gefallene Charaktere verlieren einen Teil des Funksens, der sie menschlich macht. Dieser Verlust reduziert deine maximale Gesundheit bei jedem Tod etwas mehr, wodurch das Überleben noch schwieriger wird! Das klingt zwar unheimlich und ist ein richtiges Problem – aber es gibt ein Mittel dagegen.

Glut ist ein Gegenstand, den du von Zeit zu Zeit findest. Er erlaubt dir, deine maximale Gesundheit wieder voll herzustellen. Du musst Glut nicht jedes Mal benutzen, wenn du stirbst. Warte damit besser, bis du ein Gebiet mit einem schwierigen Boss erreichst.

Dies hat zwei wichtige Konsequenzen: Erstens musst du deinen Weg zurückverfolgen und an all den zurückgekehrten Feinden vorbei, die du bereits besiegt hattest. Zweitens verlierst du alle fallen gelassenen Seelen dauerhaft, wenn du ein zweites Mal stirbst, bevor du sie dir zurückholen kannst!



Erkunde jede neue Region, und wenn du den Boss gefunden hast, der deinem aktuellen Leuchtfener am nächsten ist, kämpfe ein paar Mal gegen ihn, um seine Taktik zu analysieren. Wenn du glaubst, ihn besiegen zu können, benutze eine Glut und bekämpfe ihn bei voller Stärke. Und wer weiß, vielleicht besiegst du ihn ja schon in einem deiner "Probekämpfe"!



Ein weiterer Aspekt des Zurückkehrens ist, dass alle normalen Monster eines Gebiets ebenfalls zurückkehren. Besondere NPCs oder getötete Bosse bleiben zwar tot, aber andere Gegner kehren zurück. Dadurch kannst du normale Monster noch einmal töten, um zusätzliche Seelen zu sammeln. Außerdem findest du die effizientesten Wege durch die meisten Gebiete und vergeudest keine Ressourcen, wenn du versuchst, einen Boss zu umgehen oder zu ihm zu gelangen. Indem du Abkürzungen erschließt und die effizientesten Wege kennenerlernst, sparst du Aufladungen deiner Estus-Flakons und hast sie dann parat, wenn du sie wirklich brauchst.

Gefundene Abkürzungen bleiben selbst nach deinem Tod geöffnet, also ist es sehr wichtig, neue Abkürzungen zu erschließen.

## VERLORENE SEELEN ZURÜCKHOLEN

Wenn du stirbst und deine Seelen fallen lässt, bleiben sie am Ort deines Todes als Blutfleck zurück. Wenn du diesen Blutfleck erreichen und mit ihm interagieren kannst, erhältst du alle fallen gelassenen Seelen zurück. Stirbst du aber ein zweites Mal, verschwindet der Blutfleck (und damit auch die Seelen). Ein neuer Blutfleck entsteht dann an der Stelle deines jüngsten Todes.

Die beste Versicherung gegen den Verlust von Seelen besteht darin, sie in dauerhafte Aufwertungen zu investieren: Attribute, Ausrüstung und die Verbesserung von Ausrüstung. Wenn du ein neues Gebiet erkundest, rechne damit, dass du sterben wirst und akzeptiere dies als Teil des Erkundungsprozesses.

Andererseits kannst du in bereits bekannten Gebieten auf Seelenjagd gehen, einen Vorrat aufbauen und sie dann investieren. Das ist deutlich sicherer als die Erkundung eines neuen Gebiets, in dem dich die ständige Angst begleitet, deine Seelen zu verlieren!

Solltest du in einem Boss-Raum sterben, kannst du deinen Blutfleck zwar noch erreichen, musst dazu aber den Raum betreten. Du musst also entweder den Boss besiegen oder dich mit einem besonderen Gegenstand aus dem Raum teleportieren, um die Seelen dauerhaft zurückzugewinnen.

Mach dir aber keine allzu großen Sorgen, dass du Seelen verlieren könntest – schließlich kannst du immer wieder neue sammeln!

## STUFENAUFSTIEG

Die Stufe deines Charakters ist nicht das ultimative Ziel in den Dark Souls-Spielen. Klar ist es immer schön, mehr TP, bessere Werte für mehr Schaden, usw. zu haben – aber bei Unachtsamkeit wird dich auch die höchste Stufe nicht vor dem Tod bewahren. Eine präzise, gut ausgeführte Spieltechnik wird es dir erlauben, selbst mit mittelmäßiger Ausrüstung und niedriger Stufe Kämpfe zu gewinnen.

Wenn du deine Attribute verbesserst (und damit auch deine Stufe), dann konzentriere dich auf dein wichtigstes Attribut und achte darauf, dass du genug für deine sekundären Attribute übrig hast, um deine Erkundungen fortsetzen zu können.

Weil der Tod in Dark Souls dich sämtlicher, schwer verdienter Seelen berauben kann, und weil die Stufen direkt mit dem Investieren von Seelen in Attribute verbunden sind, kann man leicht glauben, man hätte durch den Tod einen schweren Rückschlag erlitten.

So darfst du aber nicht denken! Du kannst im Spiel immer wieder neue Seelen sammeln und wirst schnellere und einfachere Methoden entdecken, an sie zu gelangen. Zerbrich dir nicht den Kopf darüber, deinen Charakter zu "ruinieren"! Attributverbesserungen sind zwar permanent, aber du kannst immer noch mehr dazuerzielen. Je länger du spielst, desto mehr verbesserst du dich. Und je besser du wirst, desto weniger bist du auf deine Attribute angewiesen, um dieselben Herausforderungen zu bewältigen. Das damit verbundene Erfolgsgefühl ist die Belohnung dafür, dass du die großen Gameplay-Herausforderungen bewältigt hast. Dies ist der Kern der Dark Souls-Erfahrung!

# AUSRÜSTUNG

Die Welt von Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition ist die Heimat hunderter Gegenstände, Zauber und Ausrüstungsteile: von primitiven bis hin zu exotischen Verbrauchsgegenständen, von einfachen bis hin zu legendären Waffen, die aus den seltensten Materialien geschmiedet sind.

## WAFFEN

Waffen sind dein wichtigstes Angriffsmittel, wenn du einen Nahkampfcharakter spielst. Doch auch für Zauberervarianten können sie ungemein wertvoll sein. Waffen variieren beträchtlich in Größe, Form, Angriffsmuster und Wertevoraussetzungen. Bei den meisten Waffen sind Stärke und/oder Geschicklichkeit die Grundvoraussetzung, doch es gibt auch Waffen, die Intelligenz oder Glauben erfordern.

Experimentiere beim ersten Durchlauf des Spiels mit so vielen Waffentypen oder Waffen, wie es deine Attribute dir erlauben. Lass eine neue Waffe nicht links liegen, weil sie schwächer als deine vorhandenen, aufgewerteten Waffen ist. Wenn dir die Handhabung und die verfügbaren Bewegungen einer neuen Waffe gefallen, werte sie auf und setze sie ein.

Die Wertevoraussetzung und Skalierbarkeit der meisten Waffen wird über eine buchstabenbasierte Einordnung gekennzeichnet, von E (dem niedrigsten Wert) bis S (dem höchsten Wert). Höhergradige Waffen erhalten durch das Attribut einen höheren Angriffskraftbonus. Einige Waffen skalieren weniger gut, aber aber den Vorzug einer höheren direkten Angriffskraft. Untersuche beim Vergleichen von Waffen sorgfältig die Werte jeder einzelnen Waffe.



## RÜSTUNGEN

Rüstungen bieten eine Mischung aus Grundverteidigung, Resistenzen und Gewicht. Eine leichtere Rüstung kann hervorragende Resistenzwerte aufweisen, auch wenn sie keine große Wirkung gegen Angriffe mit roher, physischer Gewalt entfaltet. Vergiss nicht, dass es oft am besten ist, den stärksten Angriffen durch Ausweichen, Blocken oder Parieren zu entgehen. Deine Rüstung sollte die letzte Verteidigungslinie sein, wenn du tatsächlich getroffen wirst.

Allgemein gilt, dass schwere Rüstungen den besten Schutz gegen physische Angriffe bieten. Das größere Gewicht erfordert aber größere Investitionen in die entsprechenden Attribute. Einen schwer gepanzerten Tank zu spielen, kann sich daher als schwierig erweisen, wenn du zum Beispiel versuchst, auch in Zauberwirker-Attribute zu investieren.

Zusätzlich zu deiner getragenen Rüstung kannst du magische Schmuckstücke anlegen, die dir verschiedene Vorteile bieten. Sie können deinen Nahkampf verbessern, deine Magie steigern, deine Verteidigung robuster machen oder dir einzigartige Offensivboni gewähren. Im vollständigen Strategiehandbuch zu Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition wirst du eine detaillierte Übersicht ihrer jeweiligen Effekte finden. Halte beim Erkunden der Welt die Augen nach diesen mächtigen Objekten auf, die sich als großer Segen erweisen können.

## SCHILDE

Schilde sind Einhandobjekte, die deine Abwehr beträchtlich verstärken. Sie mindern einen Prozentsatz des Schadens verschiedener feindlicher Angriffe. Um deine Überlebenschancen optimal zu erhöhen, halte Ausschau nach Schilden mit einer physischen Defensivstärke und Schadensminderung von 100. Schild mit diesem Wert können sämtlichen Schaden aus physischen Angriffen auf dich blocken. Bei allen Werten unter 100 erleidet dein Charakter selbst beim Blocken noch Schaden und verliert TP.

Natürlich können auch die anderen Werte der Defensivstärke wichtig sein, je nachdem, gegen welchen Gegner du kämpfst. Magische und elementare Angriffe können auch den robustesten physischen Schild durchbrechen, also sei bei mystischen Gegnern besonders aufmerksam und weiche ihren Angriffen vollständig aus.

Stabilität bestimmt die Menge an Ausdauer, die du beim Blocken feindlicher Angriffe verlierst. Sie sollte möglichst hoch sein, damit dein Charakter die meisten feindlichen Schläge ohne schlimme Konsequenzen abblocken kann.

Für neue Spieler sind eine Einhandwaffe und ein robuster Schild eine gute Option für Kämpfe gegen die einfachsten Feinde. Hüte dich aber davor, dich in Kämpfen gegen sehr große Feinde hinter einem kleinen Schild zu verstecken – diese Gegner können deine Ausdauer aufzehren und deine Abwehr mit vernichtenden Angriffen durchbrechen.



## AUFWERTUNGEN

Rüstungen und Waffen können mit einer Mischung aus Seelen und Materialien aufgewertet werden, die du in der Welt findest. Wenn du NPCs gefunden hast, die dir beim Modifizieren deiner Ausrüstung helfen können, fang sofort mit dem Aufwerten deiner Ausrüstung an!

Waffenaufwertungen sind vor allem in der frühen Phase des Spiels extrem wichtig, weil sie deine offensiven Fähigkeiten stark erhöhen können. Rüstungs- und Schildaufwertungen können in der Mitte und gegen Ende des Spiels sehr hilfreich sein, wenn du genau weißt, welches Rüstungsset am besten zu dir passt.



## WERKZEUGE

Werkzeuge sind Nutzgegenstände und Verbrauchsgegenstände, die du bei dir trägst. Sie reichen von Estus-Flakons, Wurfmessern, Heilobjekten, Werkzeugen mit einzigartigen Effekten bis hin zu Einwegobjekten mit magischer Wirkung.

Die Benutzung von Werkzeugen ist – mit Ausnahme deines Estus-Flakons – nicht zwingend, kann dir aber helfen, im Spiel einfacher voranzukommen. Sei im Umgang mit diesen Verbrauchsgegenständen nicht geizig – du kannst immer mehr davon kaufen oder finden. Sie sind dazu da, dir das Leben zu erleichtern, also benutze sie auch!



## ZAUBER

Zauber gibt es in verschiedenen Disziplinen, darunter die Zauberei, die Pyromantie und Wunder. Sie erfüllen eine Reihe von Funktionen, wie Angriff, Verteidigung und Unterstützung.

Neue Zauber zu finden und zu erlernen kann ein Abenteuer sein, aber die grundlegenden Angriffs- und Verteidigungszauber findest du normalerweise ziemlich früh im Spiel.



## KAMPF

Die Kämpfe in Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition sind schnell, brutal und oftmals tödlich. Berücksichtige diese Ratschläge, um etwas länger am Leben zu bleiben.

### DER TOD LAUERT HINTER JEDER ECKE

Gehe jede Begegnung mit einem Feind mit Respekt an. Einfache Monster, Bosse und Eindringlinge sind alle in der Lage, dich schnell zu töten, wenn du unvorsichtig wirst. Überstürze nichts, besonders wenn du in neue Gebiete vordringst.

Wenn du neuen Feinden begegnest, hab Geduld! Blocke, weiche aus, bring dich auf Angriffsdistanz und zieh dich wieder zurück. Beobachte die Angriffe deines Gegners, lerne seine Bewegungen! Die Bewegungen deiner Feinde zu errahnen, erlaubt dir, sie besser zu parieren und zu blocken, bzw. ihnen besser auszuweichen. Du brauchst keine perfekten Reflexe, wenn du weißt, was du zu erwarten hast.



### ANLOCKEN UND KÖDERN

Beim Anlocken bringst du ein Monster dazu, dir zu folgen, bis du eine sicherere Position mit vorteilhafterem Terrain erreicht hast. Nutze eine Distanzwaffe oder einen Zauber, um es zu provozieren, zieh dich zu einer defensiven Position zurück und geh dann zum Angriff über. Wenn es nicht anders geht, lass dich von dem Monster sehen und lauf dann weg!

Das Ködern ist eine unkomplizierte aber extrem wichtige Taktik für den direkten Kampf. Ködere deine Feinde, indem du einen Angriff provozierst und diesem ausweichst, um entschlossen zu kontern – zum Beispiel mit einem tödlichen Stich in den Rücken, nachdem du deinen Feind umkreist hast, während er sich von seinem Sprung erholt.

Den meisten Feinden kannst du ansehen, wann sie angreifen – das gilt insbesondere für große Feinde und Bosse. Aber auch bei schwieriger zu lesenden Feinden ist das Ködern möglich, indem du zwischen Angriffsdistanz und sicherem Abstand hin und her tänzelst und dann schnell wieder ausweichst.



### AUF LANGE SICHT SPIELEN KLASSEN KEINE ROLLE.

Zerbrich dir bei der Wahl deiner Klasse nicht unnötig den Kopf. Die Ausgangsklasse in Dark Souls ist einfach eine Vorauswahl bestimmter Attribute und Ausrüstungsteile. Wenn du später entscheidest, dass du von einem schwer gepanzerten Tank zu einem Zauberer in Magierkutte wechseln möchtest, ist das absolut möglich.

Wenn dir bei deinem ersten Durchlauf des Spiels klar wird, dass dein zu Beginn gewählter Spielstil nicht gut funktioniert, dann ändere ihn! Du kannst später immer noch einen anderen Charakter mit einer ausgeprägteren Ausrichtung erstellen, wenn du ein tieferes Verständnis für die verfügbaren Optionen entwickelt hast. Einen "Hans-Dampf in allen Gassen" als ersten Charakter zu spielen, ist ein guter Weg, möglichst viel zu lernen!

## MACH'S DIR NICHT GEMÜTLICH

... Nicht mal eine Sekunde. Selbst wenn du ein paar Räume freiekämpfst und Unmengen Platz hast, bist du möglicherweise nicht in Sicherheit. Die Gefahr einer Invasion durch einen anderen Spieler bedeutet, dass du immer achtsam bleiben musst. Lass dein Spiel nicht unbeaufsichtigt. Es gibt keine Verschnaufpausen. Du kommst nie zur Ruhe, es sei denn, du spielst offline. Andernfalls musst du jederzeit mit der Möglichkeit einer Invasion rechnen.



## FRUST, FRUST, FRUST

Dark Souls ist schwierig, daran besteht kein Zweifel. Aber es gibt keinen Grund zur Verzweiflung. Es ist völlig in Ordnung, im Spiel zu sterben. Das Schlimmste, was dabei passieren kann, ist der Verlust einiger gesammelter Seelen, die du jederzeit ersetzen kannst. Deine gefundene Ausrüstung, deine Aufwertungen, Abkürzungen und Attribute, die du erhöhst, sind allesamt permanent. Am wichtigsten ist aber das Wissen, das du beim Kämpfen und Erkunden sammelst, denn es verbessert dein Gameplay, während dein Charakter stärker wird.

Wenn du eine wirklich harte Zeit durchmachst, gönne dir eine Pause, entspanne dich und komm dann mit neuer Kraft zurück. Denk darüber nach, was dir Schwierigkeiten bereitet. Versuche es mit einem neuen Ansatz oder erkunde ein ganz anderes Gebiet. Benutze deine Gegenstände und Zauber, versuche es mit anderen Waffen und anderer Rüstung und experimentiere mit

neuen Strategien. Horde deine Verbrauchsgegenstände nicht, sondern nutze sie!

Und denk immer daran, dass du gezielt auf Monsterjagd gehen kannst, um mehr Seelen zu sammeln und deinen Charakter hochzuleveln – auch wenn dies nicht zwingend nötig ist. Manchmal können ein paar zusätzliche TP oder etwas mehr Ausdauer einen schwierigen Kampf zu deinen Gunsten wenden und dir den Weg zu einem neuen Zauber oder einer neuen Waffe öffnen. Dies kann deine Chancen weiter verbessern.

Und wenn du mal etwas Aufmunterung oder ein paar gute Tipps brauchst, gibt es für Dark Souls eine lebhaft Online-Community. Finde ein paar wackere Mitstreiter für ein "ausgelassenes Zusammenspiel". Achte dabei nur darauf, dass sie dir bei deinem ersten Durchgang nicht alle Überraschungen verraten, denn diese sind ein einmaliges Erlebnis!



## 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.

## Mersenne 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_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](mailto: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 (c) 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](mailto: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](mailto:ey@cryptsoft.com)). This product includes software written by Tim Hudson ([tjh@cryptsoft.com](mailto:tjh@cryptsoft.com)).

## SSLLeay (Used as part of Open SSL)

Copyright © 1995-1998 Eric Young ([ey@cryptsoft.com](mailto:ey@cryptsoft.com))

All rights reserved.

This package is an SSL implementation written by Eric Young ([ey@cryptsoft.com](mailto: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](mailto: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 ([ey@cryptsoft.com](mailto: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](mailto: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.]

## 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 (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.

## **Libcurl**

Copyright © 1996 - 2012, Daniel Stenberg, <daniel@haxx.se>. All rights reserved.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose with or without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice and this permission notice appear in all copies.

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 OF THIRD PARTY RIGHTS. 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.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization of the copyright holder.

## **Nulstein**

nulstein @ GDC Europe 2010

Copyright 2009-2010 Intel Corporation All Rights Reserved

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS." INTEL SPECIFICALLY DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, AND ALL LIABILITY, INCLUDING CONSEQUENTIAL AND OTHER INDIRECT DAMAGES, FOR THE USE OF THIS SOFTWARE, INCLUDING LIABILITY FOR INFRINGEMENT OF ANY PROPRIETARY RIGHTS, AND INCLUDING THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

Intel does not assume any responsibility for any errors which may appear in this software nor any responsibility to update it.

## **ShaderX5**

Special Thanks

ShaderX5

2.3 Practical Parallax Occlusion Mapping with Approximate Soft Shadows for Detailed Surface Rendering

by Natalya Tatarchuk

ShaderX series by Wolfgang Engel

## **FONTWORKS**

This software uses fonts produced by FONTWORKS Inc.

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

## **FMOD Ex**

MOD EX, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd.

## **Simplygon**

Uses Simplygon®, Copyright© 2017 Donya® Labs AB

## **Havok**

"Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition" uses Havok®.

© Copyright 1999-2017 Havok.com Inc. (and its Licensors). All rights reserved.

See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details.

## **Facegen**

FaceGen from Singular Inversions Inc.

## **Dolby**

Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

## **DTS**

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

## **Beast/Scaleform**

This software product includes Autodesk® Beast? software, ©2017 Autodesk, Inc. All rights reserved.

Autodesk, Beast, and Scaleform are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries.

## **Yebis**

YEBIS 2 is a trademark of Silicon Studio Corporation.



# CUSTOMER SERVICE SUPPORT

|                         |  |   |   |
|-------------------------|--|---|---|
| <b>Australia</b>        | 1902 26 26 26  | \$2.48/min<br>(may change without notice)                           | au.support@bandainamcoent.com.au                                    |
| <b>België</b>           |  | Support en français:<br>Support in English:                         | fr.support@bandainamcoent.eu<br>customerserviceuk@bandainamcoent.eu |
| <b>Deutschland</b>      | Technische: 0900-1-771 882<br>Spielerische: 0900-1-771 883       | 1,24€/min aus dem dt. Festnetz<br>Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr | de.support@bandainamcoent.eu  |
| <b>España</b>           | +34 902 10 18 67   | Lunes a jueves: 09.00 – 18.00<br>Viernes: 09.00 – 14.00             | es.support@bandainamcoent.eu  |
| <b>Ελλάδα</b>           | +30 210 60 18 800  | Αστική Χρέωση<br>Δευτέρα - Παρασκευή: 09.00-17.00                   | gr.support@bandainamcoent.eu  |
| <b>France</b>           | 0825 15 80 80<br>0,15€/min<br>Lundi-Samedi: 10.00-20.00 non stop | Support Technique<br>CS80236<br>33612 CESTAS                        | fr.support@bandainamcoent.eu  |
| <b>Italia</b>           |  |   | it.support@bandainamcoent.eu  |
| <b>New Zealand</b>      | 0900 54263   | \$1.99/min<br>(may change without notice)                           | au.support@bandainamcogames.eu                                      |
| <b>Nordic Countries</b> | Sweden<br>Norway<br>Finland<br>Denmark                           | Support in English:   | customerserviceuk@bandainamcoent.eu                                 |
| <b>Niederland</b>       |  |   |   |
| <b>Österreich</b>       | Technische: 0900-400 654<br>Spielerische: 0900-400 655           | €1,35€/min<br>Montag-Samstag: 14.00 - 19.00 Uhr                     | de.support@bandainamcoent.eu  |
| <b>Portugal</b>         | +34 902 10 18 67   | Segunda a Quinta: 09.00 – 18.00<br>Sexta Feira: 09.00 – 14.00       | pt.support@bandainamcoent.eu  |
| <b>Schweiz</b>          | Technische: 0900-929300<br>Spielerische: 0900-770780             | 2.50 CHF/min<br>Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr                   | de.support@bandainamcoent.eu  |
| <b>Singapore</b>        | +65 6538 9724  |   | support@bandainamcoent.asia   |
| <b>United Kingdom</b>   |  | Monday - Friday: 09:00 - 18:00 GMT                                  | customerserviceuk@bandainamcoent.eu                                 |

Please visit  
[www.bandainamcoent.eu/support](http://www.bandainamcoent.eu/support)  
 For the full list of support contacts