

GAME OF THE YEAR
EDITION

GUÍA DE INTRODUCCIÓN

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
3391891992060

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



ÍNDICE

MANDO INALÁMBRICO DUALSHOCK®4.....	04
CLASES	07
CONTROLES E INTERFAZ	13
COMPRENDER LAS ESTADÍSTICAS Y LOS ATRIBUTOS	15
¿QUÉ SON LOS FRASCOS DE ESTUS?.....	17
MUERTE, ALMAS Y SUBIR DE NIVEL.....	18
EQUIPO.....	20
COMBATE	22
PORTUGUÉS (QUICKSTART)	25
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE.....	32

MANDO INALÁMBRICO DUALSHOCK®4



En el campo	
Botón hacia arriba	Cambiar conjunto
Botón hacia abajo	Cambiar objeto
Botón hacia la izquierda	Cambiar arma izquierda
Botón hacia la derecha	Cambiar arma derecha
Botón X	Interacción (examinar/abrir/recoger/etc.)
Botón O	Correr/rodar/retroceder
Botón Δ	Sostener el arma derecha equipada con ambas manos Mantener: sostener el arma izquierda equipada con ambas manos/dos armas (Pulsa de nuevo Δ para cancelar)
Botón □	Usar objeto
Joystick izquierdo	Mover
Botón L3	Saltar (L3 durante la carrera). También puedes seleccionar O en las opciones del juego para realizar esta acción.
Joystick derecho	Mover la cámara
Botón R3	Fijar/restablecer cámara (devuelve la perspectiva al frente)
Botón L1	Guardia/acción del arma izquierda (ataque débil)
Botón R1	Acción del arma derecha (ataque débil)
Botón L2	Parada/acción del arma izquierda (ataque fuerte)/ destreza de arma de mano derecha
Botón R2	Acción del arma derecha (ataque fuerte) Mantén por más tiempo para cargar el ataque.
Botón del panel táctil (lado izquierdo)	Mostrar menú de gestos
Botón OPTIONS (opciones)/ botón del panel táctil (lado derecho)	Mostrar el menú de inicio

MANDO INALÁMBRICO DUALSHOCK®4

CLASES

Desde el menú de inicio

Botones de dirección	Mover cursor
Botón X	Seleccionar
Botón O	Cancelar/volver
Botón LT / RT	Cambiar categoría
Botón del panel táctil (lado izquierdo)	Mostrar ventana de ayuda de estado
Botón OPTIONS (opciones)/ botón del panel táctil (lado derecho)	Ocultar el menú de inicio



CABALLERO

Un caballero oscuro de poco renombre que se desplomó mientras viajaba. Recio, con una gran vitalidad y una armadura robusta.



MERCENARIO

Un mercenario y veterano del campo de batalla. Su elevada destreza le permite blandir con maestría dos cimitarras.



GUERRERO

Descendiente de guerreros del norte famosos por su fuerza. Utiliza su elevada fuerza para blandir una pesada hacha.



HERALDO

Un antiguo heraldo que viaja para terminar una misión inconclusa. Porta una lanza robusta y emplea un milagro restaurador.



LADRÓN

Un vulgar ladrón y un lamentable desertor. Porta una daga para atacar por la espalda y un arco de origen militar.



ASESINO

Un asesino que acecha a sus víctimas desde las sombras. Combina hechizos de asesinato con una espada de estocada.



HECHICERO

Un solitario que abandonó una academia formal para seguir investigando. Emplea magia de Almas con su gran inteligencia.



PIROMÁNTICO

Piromántico de una región remota que manipula las llamas. También es un experto luchador que porta un hacha de mano.



CLÉRIGO

Clérigo ambulante que se derrumbó a causa del agotamiento. Canaliza una fe elevada para lanzar muchos y variados milagros.



MARGINADO

Desnudo y de origen desconocido. O fue un necio inconmensurable en vida o le arrebataron todo al ser enterrado.

SOLO QUEDAN LAS ASCUAS

Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition comienza un nuevo capítulo de la saga más brutal y desafiante. Volverás a enfrentarte a jefes épicos, trampas peligrosas, un sistema de combate exigente y preciso y la amenaza constante de ser invadido por otros jugadores. Es un mundo peligroso en el que estar a salvo es un lujo.

Esta guía de introducción está pensada para facilitar tu entrada al mundo de Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition. Sea o no tu primera vez en la saga, esperamos poder ayudarte a asimilar las habilidades que necesitarás para defenderte durante las primeras horas de juego, tan agotadoras, pero tan gratificantes.

Muchos juegos llevan al jugador a través de una narrativa específica, presentando su mundo y sus personajes en momentos preestablecidos. El estilo narrativo de Dark Souls es distinto. Deberás descubrir la historia del juego y su mundo sombrío por tus propios medios. Son las descripciones de los objetos, las conversaciones opcionales y la exploración del entorno las que permitirán componer el rompecabezas del mundo. Comprender el folclore y la historia de Dark Souls se convierte en un juego dentro del propio juego y, aunque nadie te obligará a esforzarte o a preocuparte por el pasado, la recompensa por aunar tiempo y esfuerzo para descubrir tu propia línea narrativa es cuantiosa.



CONTROLES E INTERFAZ

En Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition no podrás llegar muy lejos si no aprendes a controlar a tu personaje. Aquí podrás echar un primer vistazo a la interfaz, los controles y el sistema de combate.

LA INTERFAZ

La interfaz muestra información de utilidad en todo momento para que no tengas que irte muy lejos para comprobar tu estado. Tu personaje se encuentra en el centro de la pantalla, y es necesario mover la cámara para mirar a tu alrededor. En la parte superior están la barra de salud (roja), la de PC (azul) y la barra de energía (verde). Estas barras se rellenan y se vacían en función de tus acciones, y te permiten evaluar si puedes seguir luchando o si debes descansar, si tienes que curarte o si simplemente toca huir.

Si la salud de tu personaje es demasiado baja, estás en grave peligro. Usa el frasco de estus para curarte o huye del combate si la primera opción no es viable.

Si tus PC se agotan, usa el frasco de estus de ceniza para restablecerlos u opta por ataques básicos, que no dependen de los PC para llevarse a cabo.

Cuando estés en pleno combate, usa los frascos con cautela; al beber te vuelves vulnerable, así que para hacerlo es mejor que te alejes de los enemigos y los combates.

El elemento más fácil de restablecer es la energía. Para restablecerla más rápidamente, apártate y baja el escudo. En pocos segundos podrás volver al combate.



En la parte inferior derecha verás el contador de almas, la moneda de pago de Dark Souls. Cuanto mayor sea el número, más podrás gastar. Si acumulas un gran número de almas, es mejor que te tomes un descanso para invertirías en mejorar a tu personaje. De lo contrario, podrías perderlas.

En la parte inferior izquierda puedes ver el equipo y los conjuros activos. Los objetos de tus manos están representados en los recuadros de los lados, las herramientas en el recuadro inferior y los conjuros en el recuadro superior.

Usa los botones de dirección para intercambiar estos objetos por otros del recuadro que hayas preparado previamente en el menú de equipo. También puedes entrar en la pantalla de equipo para intercambiar los objetos con antelación.

CONTROLES

CÓMO MOVERSE

Mueve a tu personaje con el joystick izquierdo. Generalmente, al mover el joystick izquierdo te girarás y moverás en la misma dirección. No obstante, puedes fijar a los objetivos enemigos pulsando el botón **R3**. Al hacerlo, tu personaje se colocará siempre de cara a ellos, se moverá a un lado cuando inclines joystick izquierdo a la izquierda o a la derecha y retrocederá cuando lo inclines hacia atrás.

Es muy práctico cambiar entre el movimiento fijado y el normal con frecuencia, porque es más fácil huir o alejarse de los enemigos si puedes moverte libremente. Emplea esta táctica para ponerte a salvo, ganar tiempo para regenerar energía o resguardarte para usar tu frasco de estus.

Al atacar es mucho más fácil combinar ataques con un blanco fijado.

Muévete con normalidad al explorar y fija blancos para acabar con la mayoría de los enemigos, pero acuérdate de pulsar el botón **R3** de nuevo para dejar de fijar al blanco y escapar de un enemigo si no puedes con él.

Cuando te enfrentes a grupos de enemigos más débiles, no es recomendable que fijas la cámara. Es mejor que controles la cámara manualmente y esquives a los enemigos constantemente para evitar que te rodeen.

CÓMO CONTROLAR LA CÁMARA

Controla la cámara con el joystick derecho. Muévela para ver al otro lado de las esquinas, para no perder de vista a un enemigo o para inspeccionar una habitación en busca de tesoros (o amenazas).



CÓMO USAR R1 / L1 Y R2 / L2

Controla tu equipo con botones **R1 / L1** y **R2 / L2**. Para usar el objeto equipado en tu mano derecha, pulsa botones **R1** o **R2**, y **L1** o **L2** para usar el objeto equipado en la mano izquierda. Al tener un objeto equipado en ambas manos, botones **R1 / L1** y **R2 / L2** realizarán acciones diferentes según el objeto.

Las habilidades de escudo se atribuyen a **L2**, y tienen prioridad con respecto a las habilidades de arma correspondientes a ese espacio siempre y cuando lleves un escudo.

Las armas y los escudos requieren tiempos y movimientos diferentes a la hora de usarlos, así que es difícil que sepas cómo van a comportarse hasta que practiques. Por lo general, botones **R1** y **L1** corresponden a los usos básicos de dichos objetos, y botones **R2** y **L2** corresponden a las acciones especiales.

Por ejemplo, para bloquear con un escudo equipado en la mano izquierda, pulsa el botón **L1**.

Mantén pulsado para mantenerlo levantado, y súbtalo cuando ya no te sea necesario. Es muy simple. También es posible que con el botón **L2** puedas potenciar el poder de ataque con una habilidad especial.

La mayoría de las armas que se usan con una mano tienen el ataque básico como primera opción, mientras que la segunda acción es más lenta y dañina. En el caso de la espada larga, el ataque básico es un ataque de corte, mientras que el ataque el botón **R2** es una estocada que se puede cargar.

Experimenta con los distintos usos de los movimientos. Mantén el botón **L2** para realizar un ataque fuerte y trata de cargarlo para causar más daño (y para combinar ritmos de combate).

Muchas de las armas dependen del movimiento y la postura de combate, y realizan ataques distintos al empuñar el arma a dos manos, al correr o al atacar después de rodar.

CÓMO ESQUIVAR

Pulsa el botón **O** mientras caminas para esquivar en la misma dirección en la que estés moviendo el joystick izquierdo. Si tu personaje está quieto, retrocederá. Este par de maniobras son primordiales para sobrevivir, así que practícalas constantemente. Rueda detrás de los enemigos, retrocede para evitar un ataque fuerte o esquivar para eludir rápidamente los ataques más letales.

Con la práctica comenzarás a intuir cuándo es mejor esquivar, cuándo bloquear con el escudo y cuándo realizar paradas, pero te llevará días, o incluso semanas, asimilarlo. Si con Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition es la primera vez que juegas a la saga, intenta esquivar los ataques más fuertes y bloquear los más débiles. Es un buen comienzo para llegar a dominarlo.

COMPRENDER LAS ESTADÍSTICAS Y LOS ATRIBUTOS

Los atributos del personaje son muy importantes en Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition. A lo largo del juego gastarás almas para mejorarlos y así causar más daño, resistir a los ataques más fuertes, poder utilizar mejor equipo y dominar los mejores conjuros.



VIGOR

El vigor de tu personaje rige la salud general y la resistencia a la congelación. Es un elemento determinante para la supervivencia. Para la mayoría de los personajes es recomendable aumentar el vigor, de forma que aguanten más de dos golpes.



RESISTENCIA

La resistencia rige la energía y la resistencia a la electricidad y a las hemorragias. Es un atributo muy importante en ataque y en defensa porque si no cuentas con energía suficiente, no podrás bloquear, esquivar ni atacar con la misma eficacia. Todas las configuraciones de personaje precisan de energía.



APRENDIZAJE

El aprendizaje aumenta tu PC y el número de espacios de aprendizaje de los que dispones. Es un atributo más apto para personajes especializados en conjuros o también para realizar muchos ataques de postura. Si lo que quieres es centrarte en este estilo de combate con tu personaje, deberás practicar este atributo.

POSTURA DE COMBATE A UNA MANO Y A DOS MANOS

Pulsa el botón **Δ** para alternar entre las posturas de combate a una mano y a dos manos con el arma que tengas equipada. De esta forma se pueden realizar ataques más fuertes brevemente y luego volver a usar el escudo u otra arma mientras el enemigo se recupera.

No obstante, si mantienes pulsado el botón **Δ**, pasarás a sujetar con dos manos el objeto que tengas en tu mano izquierda.

Muchas de las armas pesadas y ultra pesadas son más efectivas al blandirlas con dos manos. Practica para hacerte a los distintos movimientos con una o dos manos.

MENÚ

No se puede pausar el juego, pero puedes abrir el menú pulsando el botón **OPTIONS**. ¡Hazlo para ver qué opciones hay disponibles!

De esta forma puedes ver pantallas importantes como: Equipo, Inventario, Estado, Mensaje y Sistema.

“El menú Sistema te permite explorar múltiples opciones. Tómate tu tiempo ajustando estas opciones para encontrar tu esquema de control ideal. Pon especial atención a “Velocidad de la cámara”, “Brillo” y a las opciones “Cámara horizontal” y “Cámara vertical”. La experiencia de juego depende mucho de estas opciones, así que trata de encontrar una configuración perfecta para tu estilo de juego.”

La pantalla Estado te permite ver a tu personaje y sus estadísticas. En el Inventario puedes usar algunas herramientas y leer las descripciones de los objetos que encuentres.

Visita la pantalla Equipo para configurar tus barras de acceso rápido, cambiar la armadura, elegir las armas, etc.



INTERACCIÓN

Usa el botón **X** para interactuar con el entorno. De esta forma puedes recoger objetos, abrir puertas, accionar manivelas, etc.

CÓMO USAR HERRAMIENTAS

Pulsa el botón **□** para usar la herramienta seleccionada: lanza cuchillos arrojados, usa el frasco de estus, etc.



VITALIDAD

De este atributo dependen el peso del equipo, la resistencia al veneno y también parte de la defensa. Cuanto más pesado sea tu equipo, mayor deberá ser tu vitalidad. Es un atributo de carácter muy defensivo, puesto que los equipos más pesados son esenciales para sobrevivir los ataques cuerpo a cuerpo de los enemigos más fuertes. Si no puedes usar equipo pesado, no podrás beneficiarte de él.





SUERTE

La suerte aumenta tu resistencia a las maldiciones y la capacidad de acumulación de hemorragia y veneno. También influye mucho en el índice de descubrimiento. Cuantos más puntos dediques a este atributo, mayor será la probabilidad de que los monstruos suelten objetos.



FUERZA

La fuerza aumenta tu resistencia al fuego. También es el principal atributo que determina qué armas pesadas puedes empuñar ¡y hasta qué punto aumenta el poder de ataque al hacerlo! La fuerza es un atributo importante para los personajes dedicados al combate cuerpo a cuerpo. Puede combinarse con la destreza o trabajarse de forma exclusiva si prefieres centrarte en armas cuyo uso precise de mucha fuerza.



DESTREZA

La destreza también aumenta el poder de ataque de muchas armas. Reduce el tiempo de lanzamiento de conjuros, el daño por caídas y es necesaria para usar ciertos objetos. Hay varias armas ágiles que dependen más de la destreza que de la fuerza, así que puede resultar un atributo de daño muy importante para ciertas configuraciones de personaje.



INTELIGENCIA

La inteligencia es necesaria para lanzar hechizos y piromancias, y mejora la potencia de los conjuros. La piromancia, por su parte, también depende de la fe y la inteligencia. La inteligencia es un atributo que también influye en la resistencia a la magia.



FE

La fe es similar a la inteligencia, ya que es necesaria para lanzar ciertos conjuros y también aumenta su poder. Los milagros y la piromancia (en parte) dependen de la fe, pues sus correspondientes hechizos están basados en la inteligencia. Es un atributo que también influye en la resistencia a los ataques mágicos y de oscuridad.



ENERGÍA

La energía es tu nivel de resistencia física. Se ve reducida cuando bloqueas, esquivas o atacas. Se restablece rápidamente, siempre y cuando dejes de bloquear o atacar. Es posible moverse mientras se restablece la energía, por lo que puedes alejarte del combate y recuperarla mientras huyes del enemigo.



PESO DEL EQUIPO

El peso del equipo es tu capacidad de transportar y usar las armas y la armadura equipadas. Cuanto mayor sea el peso del equipo, más pesado podrá ser el equipo que transportes sin que entorpezca tus movimientos.



PODER DE ATAQUE

El poder de ataque refleja el daño total que pueden causar las armas si golpean a un blanco sin reducciones. El valor es la suma de todos los tipos de daño que puede causar un arma en cuestión (físico, mágico, etc.).



DEFENSA Y RESISTENCIAS

Las estadísticas de defensa muestran la resistencia de tu personaje frente a los tipos básicos de ataque (contundente, de corte, de estocada, mágico, etc.). Tu defensa frente a cada uno depende de los atributos de tu personaje, y la resistencia, del equipo.

¿QUÉ SON LOS FRASCOS DE ESTUS?

Los PS y PC te permiten, respectivamente, recibir daños y lanzar conjuros (o realizar ataques especiales con armas). Son dos recursos limitados que no se regeneran por sí solos. Para restablecerlos debes acudir a una hoguera o usar objetos que te permitan hacerlo sobre la marcha. Los frascos de estus te permiten recuperar tus PS.

HOGUERAS



Cada vez que tu personaje descansa en una hoguera se restablecen todos los PS y PC (de forma gratuita). Puedes repetir esta acción cuanto quieras, así que puedes regresar después de cada lucha sin ningún problema. Ahora bien, los enemigos resucitan cada vez que visitas una hoguera, así que debes tener cuidado a la hora de elegir cuándo descansar, ¡porque tendrás que volver a luchar con los enemigos cercanos aunque los hayas derrotado ya!

EL FRASCO DE ESTUS DE CENIZA



El frasco de estus de ceniza tiene un funcionamiento similar al frasco de estus común, pero en este caso restablece los PC en lugar de la salud. Úsalo cuando desees seguir lanzando conjuros o usando habilidades y se te hayan acabado los PC.



TU FRASCO DE ESTUS

Al principio del juego encontrarás un frasco de estus que restablece tu salud al beber de él. Tiene un número de usos limitado, pero se puede rellenar al visitar una hoguera. Este será uno de los objetos frecuentes en tu barra de acceso rápido, ¡porque lo usarás constantemente!



Ten en cuenta que se tarda varios segundos en beber del frasco. No bebas en pleno combate si no es necesario y, siempre que tengas que hacerlo, aléjate de los enemigos para tener espacio. Si es posible, cúbrete detrás de algo sólido para que tampoco puedan alcanzarte los ataques a distancia. No puedes esquivar ni moverte mientras bebes, así que es muy fácil que te hagan daño si un enemigo te alcanza.

Si te hieren de manera grave, puedes tomar varios tragos consecutivos pulsando el botón  de nuevo mientras bebes. Este "trago doble" acorta el tiempo que dura la animación y te permite curar más daño de forma más rápida que si bebieras, hicieras una pausa y volvieras a beber una segunda vez.



MEJORAS

A lo largo del juego podrás mejorar los frascos. Hay objetos especiales que te permitirán beber con mayor frecuencia y recuperar más PS o PC por trago. No dejes de buscar estos objetos, pues te salvarán la vida una y otra vez.



MUERTE, ALMAS Y SUBIR DE NIVEL

La muerte es una amenaza omnipresente en Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition. Se expresa a través de caídas mortales, venenos, ataques de monstruos y trampas que acechan en cada esquina. Los jefes son la mayor amenaza de todas, pero es muy frecuente morir luchando contra los habitantes más comunes de este mundo, sobre todo al poco de empezar el juego, porque este no es un RPG común.

Cada vez que tu personaje muere, sueltas las almas que habías acumulado y reapareces en la última hoguera en la que descansaste.

Esto tiene dos consecuencias: la primera es que deberás perder el tiempo desandando el camino y volviendo a luchar con los enemigos ya derrotados que hayan reaparecido; la segunda es que si mueres de nuevo antes de recuperar las almas, ¡las perderás para siempre!



REAPARECER

Cuando reaparezcas en una hoguera, encontrarás tus frascos de estus llenos, con lo que podrás curarte de nuevo hasta recuperar casi toda la salud, pero cuando un personaje muere, pierde la chispa que le hace humano. Por ello, tu salud máxima disminuye cada vez que mueres, ¡dificultando aún más la supervivencia en vidas posteriores! Suena terrible, y es un verdadero escollo, pero todo tiene solución.

Las ascuas son objetos que encontrarás de vez en cuando y que permiten restablecer la salud al máximo. No es necesario que las uses cada vez que mueras: lo mejor es que esperes hasta que te encuentres en la zona de un jefe particularmente difícil para usarlas.



Explora las regiones nuevas y, cuando encuentres el jefe más cercano a tu hoguera actual, enfréntate a él varias veces para aprender sus patrones de comportamiento. Cuando estés listo, usa un ascua y afronta el combate con todas tus fuerzas. Aunque claro, ¡también puede ocurrir que ganes durante tus “combates de prueba”!



Otra de las consecuencias de reaparecer es que todos los monstruos comunes de una zona también lo hacen. Los PNJ especiales o los jefes que hayas matado seguirán muertos, pero todos los demás volverán y estarán esperándote. De esta forma, puedes matar a los monstruos comunes para obtener almas adicionales. Esto también te obliga a aprender rutas para poder atravesar las zonas de forma más efectiva y evitar desperdiciar recursos si lo único que quieres es pasar de largo o alcanzar al jefe. Abrir atajos y aprender estas rutas te evitará consumir frascos de estus, y así podrás usarlos cuando realmente los necesites.

Ten en cuenta que los atajos que abras seguirán abiertos incluso si mueres, por lo que explorar para encontrarlos es primordial.

RECUPERAR TUS ALMAS

Cuando mueres y sueltas tus almas, se quedan en el mundo como una mancha de sangre. Si logras alcanzarla y la “activas”, recuperarás todas las almas. Ahora bien, si mueres una segunda vez, tu primera mancha de sangre desaparecerá (con todas las almas) y aparecerá una sustituyéndola en el último lugar donde hayas muerto.

La mejor forma de asegurarte de que no pierdes las almas es gastarlas en mejoras permanentes: mejorando atributos, equipo y piezas. Cuando salgas a descubrir una zona nueva, asume que morirás y acéptalo como parte del precio que hay que pagar por aprenderse el terreno.

En el caso de las zonas que ya conoces, puedes recorrerlas cosechando almas para acumularlas y luego poder gastarlas. ¡Hacer esto es mucho más seguro que explorar una zona nueva con la sensación de angustia por perder las almas!

Si mueres en la sala de un jefe, aún tienes la posibilidad de alcanzar tu mancha de sangre, pero para ello tienes que entrar en la sala; eso significa que solo podrás recuperar las almas permanentemente si derrotas al jefe o usas un objeto especial para teletransportarte fuera de allí.

No te preocupes demasiado por la pérdida de almas: ¡siempre puedes encontrar más!

SUBIR DE NIVEL

Subir de nivel no es demasiado relevante en los juegos de Dark Souls. Si, es bueno tener más PS, mejores estadísticas de daño y demás, pero si no pules tu técnica, morirás incluso si tienes un nivel muy alto. Un control estricto y bien ejecutado es la mejor forma de sobrevivir a los combates, incluso con un equipo mediocre y un nivel bajo.

Cuando mejores tus atributos (y subas de nivel, claro), céntrate en el atributo más importante para ti y asegúrate de dedicar suficiente atención a los atributos secundarios para poder avanzar.

Dado que la muerte puede arrebatarte las almas que te has ganado con el sudor de tu frente y subir de nivel depende directamente de gastarlas para comprar atributos, es fácil frustrarse y pensar que morir es un duro golpe en Dark Souls.

¡No te obsesiones! Siempre hay más almas que recoger, y a medida que avances en el juego encontrarás métodos para obtenerlas de forma más sencilla y rápida. ¡No tengas miedo de “estropear” a tu personaje! Las mejoras de atributos son permanentes, pero siempre puedes comprar otras. Cuanto más juegues, mejor lo harás y, a medida que pulas tus habilidades, menos dependerás de los atributos para superar los mismos desafíos. Esta sensación de satisfacción es proporcional a los grandes logros dentro del juego. ¡Es la esencia de la experiencia Dark Souls!

EQUIPO

El mundo de Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition esconde cientos de objetos, conjuros y piezas de equipo. Hay objetos que van de lo común a lo exótico, y armas que van de lo humilde a lo legendario, como piezas fabricadas con los materiales más extraños.

ARMAS

Las armas son tu método de ataque principal si tu personaje se centra en el combate cuerpo a cuerpo, pero también suelen ser herramientas muy valiosas incluso para los personajes que lanzan conjuros. Hay una gran variedad de armas en función del tamaño, forma, patrones de ataque y estadísticas necesarias. La mayoría de las armas dependen de la fuerza o la destreza, pero también puedes descubrir armas que se basan en las cifras de inteligencia y fe.



Durante tu primera partida, experimenta con todos los tipos diferentes de armas que te permitan tus atributos. No descartes un arma nueva solo porque sobre el papel sea más débil que tus otras armas ya mejoradas. Si te resulta un arma cómoda de llevar y te gusta su patrón de movimiento, méjoralas y úsala.

Muchas de las armas también cuentan con una calificación, representada con una letra en sus estadísticas necesarias, que va desde la E (la más baja) a la S (la más alta). Una mayor calificación proporciona una bonificación al poder de ataque según el atributo correspondiente. Algunas armas proporcionan una bonificación por estadísticas muy pobre, pero se benefician de un mayor poder de ataque básico. Estudia bien las estadísticas de cada arma cuando las compares.

ARMADURA

La armadura proporciona una combinación de defensa básica, resistencia y peso. Las armaduras ligeras proporcionan resistencias excelentes a pesar de resultar más débiles frente a los ataques de fuerza bruta. Recuerda que frente a los ataques fuertes lo mejor es esquivar, bloquear o parar: la armadura debe ser tu última línea de defensa cuando te golpean.

Por lo general, las armaduras pesadas proporcionan una defensa física superior, pero dado su extraordinario peso es necesario mejorar las estadísticas pertinentes. Jugar con un personaje muy pesado puede ser complicado si además buscas expandir los atributos de lanzamiento de conjuros.

Además de la armadura que lleves puesta, puedes encontrar y equipar baratijas mágicas que proporcionan una amplia variedad de ventajas. Algunas se centran en el cuerpo a cuerpo, otras en la magia y otras proporcionan importantes bonificaciones a la defensa o el ataque.

ESCUDOS

Los escudos son objetos para llevar con una sola mano que cuentan con una enorme capacidad defensiva. Pueden absorber un porcentaje del daño de varios tipos de ataques enemigos. Para garantizar tu supervivencia, busca un escudo cuya guardia pueda absorber por lo menos 100 puntos de daño físico. Este valor se traduce en que el escudo puede bloquear todo el daño de los ataques físicos que recibas. Cualquier cifra por debajo de 100 provocará que tu personaje reciba daños y pierda PS a pesar de haber bloqueado.



Obviamente, el resto de valores de poder de guardia pueden ser relevantes según el enemigo al que te enfrentes. Los ataques mágicos y elementales pueden llegar a atravesar los escudos de defensa física más robustos, así que ten cuidado con los enemigos místicos y esquivas sus ataques por completo.

La estabilidad determina la cantidad de energía que pierdes al bloquear los ataques enemigos. Intenta que este valor sea lo más alto posible para permitir que tu personaje bloquee la mayoría de los ataques enemigos sin problemas.

Para empezar, prueba a equipar un arma a una mano y un escudo robusto para acabar con los enemigos más básicos. Ten presente que si te proteges con un escudo pequeño al enfrentarte a enemigos muy grandes, pueden agotar tu energía y romper tu guardia con sus ataques demoledores.



MEJORAS

Las armaduras y las armas se pueden mejorar usando una combinación de almas y materiales que se encuentran por el mundo. Cuando localices a los PNJ que pueden ayudarte a modificar tu equipo, ¡aprovecha para mejorarlo!

Las mejoras de armas son muy importantes especialmente al principio, porque pueden ayudarte a mejorar tu poder de ataque rápidamente, pero las mejoras de armaduras (y los escudos) pueden ser muy útiles cuando hayas avanzado más en el juego y hayas encontrado tu conjunto de armadura preferido.



HERRAMIENTAS

Las herramientas son objetos de uso y consumibles que puedes transportar, y van desde el necesario frasco de estus a unos simples cuchillos arrojados, pasando por objetos curativos, herramientas que provocan efectos únicos y objetos mágicos de un solo uso.

A excepción del frasco de estus, no es obligatorio usar ninguna otra herramienta, pero es cierto que hacen que el juego sea más fácil. No te cortes a la hora de usar los objetos consumibles; siempre puedes comprar o encontrar más. Están ahí para simplificar tu vida, así que ¡úsalos!



CONJUROS

Los conjuros abarcan un amplio espectro de disciplinas, como hechizos, pirromancia y milagros, que se corresponden con el ataque, la defensa y la utilidad.

Encontrar conjuros nuevos y aprenderlos puede convertirse en toda una aventura, pero no te costará encontrar los ataques mágicos y las magias defensivas básicos al principio del juego.



Si quieres que tu personaje se centre en lanzar conjuros, tendrás que dedicar muchos recursos para mejorar los atributos, en caso de que prefieras usar los conjuros como tu técnica de ataque y defensa principal. Sin embargo, muchos de ellos no tienen requisitos demasiado estrictos, así que incluso si tu personaje se especializa en combate cuerpo a cuerpo, puedes hacerte con varios conjuros de utilidad que te asistan durante la aventura.

COMBATE

El combate en Dark Souls™ III: The Fire Fades™ Edition es rápido, brutal, sangriento y, a menudo, mortal. Presta atención a estos consejos para sobrevivir un poco más.

LA MUERTE ACECHA EN CADA ESQUINA

No subestimes a ningún enemigo. Todos los enemigos, monstruos, jefes e invasores, son capaces de matarte rápidamente si descuidas tu guardia. No te apresures, especialmente al explorar zonas nuevas.

Cuando te encuentres con un enemigo nuevo, ¡tómate tu tiempo! Bloquea, esquiva, tantea al rival moviéndote dentro y fuera de su rango de ataque para observar su comportamiento. ¡Aprende de sus movimientos! Anticiparte a los movimientos del enemigo te permite esquivar, parar y bloquear eficazmente. No hará falta que tengas unos reflejos de lince cuando sepas lo que se acerca.



ATRAER Y PROVOCAR

Atraer es el acto de provocar a un enemigo para que te persiga hasta un lugar seguro donde tú tengas la ventaja. Usa armas a distancia o conjuros para enfurecerlos, retrocede hasta una posición más fácil de defender y ataca. Si es necesario, ¡deja que te vean para atraerlos y huye!

Provocar es una táctica muy simple, pero también muy importante, a la hora de entrar en combate directo. Provoca a los enemigos para que comiencen un ataque y esquivalo. En ese momento, realiza un contraataque sin demora (en ocasiones puedes efectuar un ataque mortal por la espalda si rodeas al enemigo mientras se recupera de su ataque).

Cuando la mayoría de los enemigos, en especial los grandes (¡incluso los jefes!), van a atacar, hacen un ademán, pero incluso si no lo hacen, es posible provocar un ataque acercándose, moviéndote dentro y fuera de su rango de ataque y esquivando para alejarte.



CON EL TIEMPO, LA ELECCIÓN DE CLASES ES IRRELEVANTE

No le des muchas vueltas a la elección inicial de tu clase. En Dark Souls la clase inicial no es más que un paquete de atributos con un equipo preliminar. Si decides hacer que tu mago cambie la túnica por una armadura pesada y se convierta en una mole de combate cuerpo a cuerpo, debes saber que puedes hacerlo perfectamente.

Durante tu primera partida, si te das cuenta de que el estilo de juego que has elegido al principio no te gusta, ¡cámbialo! Siempre puedes probar una configuración de personaje más especializada más tarde, cuando conozcas mejor las opciones de las que dispones. ¡Una buena idea para aprender es empezar a jugar con un personaje equilibrado!

NO TE RELAJES

Jamás. Incluso cuando hayas despejado varias salas y no haya ni un solo enemigo cerca, corre peligro. La amenaza constante de ser invadido por otros jugadores te obliga a mantenerte en alerta en todo momento. No dejes el juego sin supervisar, porque no se puede detener. No hay respiro. A menos que juegues en modo sin conexión, siempre tienes que tener presente la posibilidad de que te invadan.



SI TE FRUSTRAS...

Dark Souls es complicado, no lo dudes, pero no desesperes; morir es perfectamente aceptable. Lo peor que puede pasar es que pierdas las almas acumuladas, pero siempre puedes volver a encontrar más. El equipo que encuentres y mejores, los atajos que abras y los atributos que aumentes son permanentes, y lo que es más importante aún, todo lo que aprendas explorando y luchando es vital para jugar mejor, y eso es más útil que aumentar la fuerza de tu personaje.

Si te cuesta seguir adelante, tómate un descanso, despéjate y vuelve con fuerzas renovadas. Plantéate qué te está dando problemas y prueba con otro enfoque o explora por completo una zona distinta. Usa los objetos o los conjuros, prueba armas

y armaduras diferentes y experimenta con nuevas tácticas. No acumules los objetos consumibles, ¡úsalos!

Y, aunque no sea necesario, recuerda que siempre puedes ir a cazar monstruos para hacer acopio de almas y subir de nivel. A veces ese extra de PS o de energía puede inclinar la balanza en tu favor en un combate particularmente duro. Además, investigar nuevos conjuros y armas puede mejorar tus probabilidades.

Dark Souls cuenta con una comunidad en línea dinámica y en continuo crecimiento, así que siempre que eches en falta algo de apoyo, acude a tus compañeros para "cooperar como buenos camaradas". Eso sí, ten cuidado para que no te destripen la trama, ¡la primera partida es una experiencia que solo se vive una vez!



COMANDO SEM FIOS DUALSHOCK®4



Em campo	
Botão para cima	Trocar de feitiço
Botão para baixo	Trocar de item
Botão para a esquerda	Trocar arma da mão esquerda
Botão para a direita	Trocar arma da mão direita
Botão X	Interação (examinar/abrir/apanhar/etc.)
Botão O	Correr/rebolar/passo atrás
Botão Δ	Segurar na arma da mão direita com as duas mãos Manter premido: segurar na arma da mão esquerda com ambas as mãos/segurar armas nas duas mãos (premir o Δ de novo para cancelar)
Botão □	Usar item
Manípulo esquerdo	Movimento
Botão L3	Saltar (L3 em corrida). Também podes seleccionar o O para esta ação nas opções do jogo.
Manípulo direito	Movimento da câmara
Botão R3	Fixar alvo/recolocar câmara (recoloca a perspectiva à frente da personagem)
Botão L1	Defender/ação da arma da mão esquerda (ataque ligeiro)
Botão R1	Ação da arma da mão direita (ataque ligeiro)
Botão L2	Defletir/ação da arma da mão esquerda (ataque forte)/artes de arma da mão direita
Botão R2	Ação da arma da mão direita (ataque forte) Manter premido para ataque carregado
Botão do painel tátil (lado esquerdo)	Mostrar menu Gestures (gestos)
Botão OPTIONS/ botão do painel tátil (lado direito)	Mostrar menu inicial

A partir do menu Start	
Botões de direções	Movimento do cursor
Botão X	Selecionar
Botão O	Cancelar/retroceder
Botão L1 / R1	Mudar categorias
Botão do painel tátil (lado esquerdo)	Mostrar janela de ajuda
Botão OPTIONS/ botão do painel tátil (lado direito)	Esconder menu inicial

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 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.
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).

SSLeay (Used as part of Open SSL)

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 aheared to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed. If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used.

This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement: "This product includes cryptographic software written by Eric Young (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 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 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

Australia	1902 26 26 26	\$2.48/min (may change without notice)	au.support@bandainamcoent.com.au
België		Support en français: Support in English:	fr.support@bandainamcoent.eu customerserviceuk@bandainamcoent.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@bandainamcoent.eu
España	+34 902 10 18 67	Lunes a jueves: 09.00 – 18.00 Viernes: 09.00 – 14.00	es.support@bandainamcoent.eu
Ελλάδα	+30 210 60 18 800	Αστική Χρέωση Δευτέρα - Παρασκευή: 09.00-17.00	gr.support@bandainamcoent.eu
France	0625 15 80 80 0,15€/min Lundi-Samedi: 10.00-20.00 non stop	Support Technique CS80236 33612 CESTAS	fr.support@bandainamcoent.eu
Italia			it.support@bandainamcoent.eu
New Zealand	0900 54263	\$1.99/min (may change without notice)	au.support@bandainamcogames.eu
Nordic Countrie Nederland	Sweden Norway Finland Denmark	Support in English:	customerserviceuk@bandainamcoent.eu
Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655	€1,35€/min Montag-Samstag: 14.00 - 19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
Portugal	+34 902 10 18 67	Segunda a Quinta: 09.00 – 18.00 Sexta Feira: 09.00 – 14.00	pt.support@bandainamcoent.eu
Schweiz	Technische: 0900-929300 Spielerische: 0900-770780	2.50 CHF/min Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
Singapore	+65 6538 9724		support@bandainamcoent.asia
United Kingdom		Monday - Friday: 09:00 - 18:00 GMT	customerserviceuk@bandainamcoent.eu

Please visit
www.bandainamcoent.eu/support
For the full list of support contacts