

WM-02

# ぷよぷよ eスポーツ™

Puyo Puyo eSports

基本操作

ひとりでぷよぷよ

みんなでぷよぷよ

マイデータ

インターネット

# 『ぷよぷよeスポーツ』でレッツぷよ勝負!!

シンプルだけどハマっちゃう対戦アクションパズルゲームの『ぷよぷよ』が、ついにeスポーツに参戦!  
定番ルール「ぷよぷよ通」と「ぷよぷよフィーバー」で  
近くの友達から遠くのライバルまで熱いぷよ勝負を繰り広げよう!



インターネット対戦で  
全国のみんなとウデ試し!



8人まで参加可能な大会を  
開いて、目指せ優勝!



みんなが集まれば、  
最大4人でぷよ勝負!



コンピューター相手に  
連鎖テクニックをみがこう!



『ぷよぷよ!!クエスト』などの  
キャラも加わり24人が登場!

## 基本操作

このゲームは最大4人での同時対戦が可能です。複数人数でプレイする場合は、人数分のコントローラー等を用意してください。各ゲーム機のコントローラーと操作の説明は、それぞれ以下のボタンを押すと確認できます。

※WEBマニュアルで紹介している操作は、初期設定（ノーマルA）のときのもので、操作方法は、「マイデータ」の「おぷしょん」で変更できます。

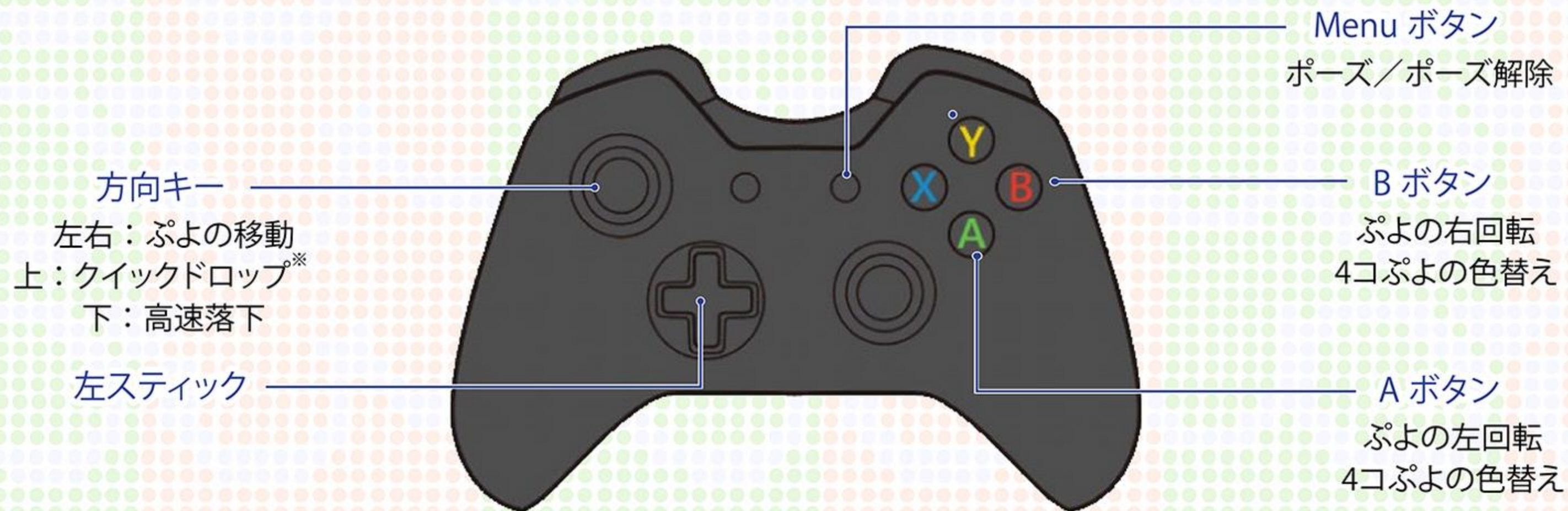


### メニュー画面での操作

メニュー画面など試合以外の操作は、画面下部に表示されるボタンガイドをご覧ください。



## コントローラー



※ゲーム開始前の設定画面で「クイックドロップ」を「ON」にすると、方向キーまたは左スティック上でぷよを一瞬で落下させることができます。

## タイトル画面

タイトル画面では「メインメニュー」のほか、「いきなりぷよ通」や「いきなりぷよフィー」からすぐにゲームを始めることができます。



### ぷよぷよ通

「ぷよ」を消して、相手におじゃまぷよを送りましょう。おじゃまぷよ同士を打ち消し合う「相殺」システムで、試合をじっくり楽しむことができます。

### ぷよぷよフィーバー

「相殺」するたびにたまるフィーバーゲージを満タンにすると、「フィーバーモード」に突入。連鎖のタネをうまく消すことで、大連鎖の爽快感を味わえます。

## メインメニュー

### ひとりでぷよぷよ

コンピューターを相手に行う1人用のモードです。

### みんなでぷよぷよ

複数のコントローラーを持ち寄って、2~4人での複数人对戦や最大8人までが参加できるトーナメント戦を開催できます。

### マイデータ

自分の成績やゲームの設定などの確認、変更ができます。

### インターネット

インターネットに接続して、他のプレイヤーと試合をしたり、リプレイを見たりすることができます。

# 基本ルール

## 画面の見方〈ぷよぷよ通〉

### ①予告おじゃまぷよ

相手から送られてきたおじゃまぷよの予告。

### ②X

ここにぷよが積み上がると負け。

### ③NEXTぷよ

次に落ちてくる組ぷよを表示。

### ④組ぷよ

同色、または色違いのぷよが組み合わさったもの。

### ⑤プレイヤーフィールド



### ⑥対戦相手フィールド

### ⑦スコア

### ⑧プレイヤーアイコンと名前

### ⑨勝ち星

### ⑩対戦相手名

## “ぷよ”の消し方

同じ色のぷよ4コ以上を縦横にくっつけて消すことができます。フィールド上部から落ちてくる組ぷよを移動・高速落下・回転を使ってうまく積み、くっつけて消していきましょう。



## ゲームオーバー

フィールド中央上部にある「X」の位置までぷよを積み上げてしまうと、ゲームオーバーです。



基本ルール

### 同時消し

2色以上のぷよを同時に消すと、より多くのおじゃまぷよを送ることができます。



### 全消し

フィールド内のすべてのぷよを消すことを「全消し」といいます。全消しをすると、次の攻撃時に相手により多くのおじゃまぷよを送ることができます。



### 相殺(そうせい)

予告おじゃまぷよが表示されている状態でぷよを消すと、消した数に応じて次に落ちてくる予定のおじゃまぷよの数を減らせます。これが「相殺」です。



### クイックターン

両側が壁になっても回転ボタンを2回押すことでぷよの上下を入れ替えることができます。



基本ルール

### 連鎖(れんざ)

ぷよを消したあと、他のぷよが続けて消えていくことを「連鎖」といいます。連鎖の数に応じて、相手に大量のおじゃまぷよを送ることができます。



### “予告おじゃまぷよ”

フィールド上部に表示されるのが、「予告おじゃまぷよ」です。予告おじゃまぷよの種類で次に落ちてくるおじゃまぷよの数わかります。



予告ぷよの名前(中段)とおじゃまぷよの数(下段)						
小ぷよ	大ぷよ	岩ぷよ	星ぷよ	月ぷよ	王冠ぷよ	彗星ぷよ
1コ	6コ	30コ	180コ	360コ	720コ	1440コ





基本ルール

## 画面の見方〈ぷよぷよフィーバー〉

### ①予告おじゃまぷよ

相手から送られてきたおじゃまぷよの予告。

### ②××

### ③NEXTぷよ

### ④組ぷよ

同色、または色違いのぷよが組み合わせられたもの。2コぷよ、3コぷよ、4コぷよなどがある。

### ⑤プレイヤーフィールド

### ⑥対戦相手フィールド

### ⑦フィーバータイム



### ⑧フィーバーゲージ

### ⑨スコア

### ⑩プレイヤーアイコンと名前

### ⑪勝ち星

### ⑫対戦相手名

## “4コぷよ”

1色で大きな「4コぷよ」は、回転ボタンを押すごとに色が変わります。着地すると4コのぷよに分かれます。



## フィーバーモード

予告おじゃまぷよを相殺して「フィーバーゲージ」がいっぱいになると、フィーバーモードになります。

なお、相手から相殺された場合は、フィーバータイムが加算されます。フィーバーモードに突入すると、あ



らかじめ連鎖が組まれた状態の「連鎖のタネ」が落ちてきます。組ぷよを利用して大連鎖をさせましょう。フィーバータイムが0になるとフィーバーモードが終了して、通常モードに戻ります。

# ひとりでぷよぷよ

## ルールセレクト

試合をするルールを「ぷよぷよ通」と「ぷよぷよフィーバー」のどちらかから選びます。



## モードセレクト

「ワンプレイ」では1試合のプレイ、「かちぬき」では自分が負けるまで次々と相手が出現します。



## にんずうせってい

「ワンプレイ」を選んだ場合、試合に参加するCOMの人数を決めます。COMは最大3人まで設定できます。



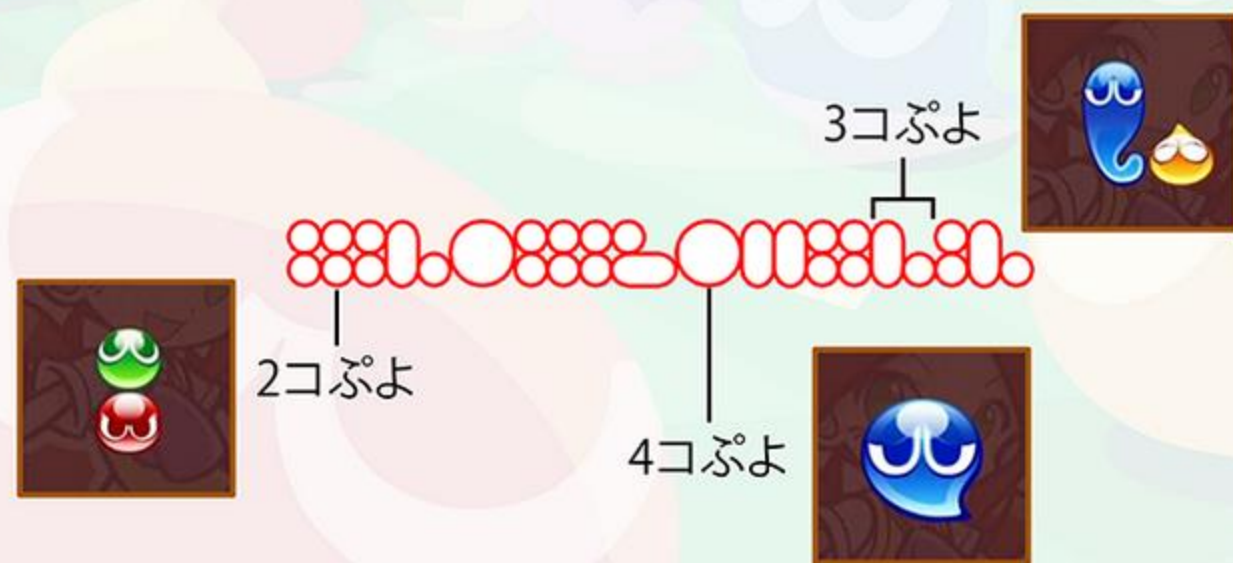
## キャラクターセレクト

キャラクターを選びます。「ぷよぷよフィーバー」では、フィーバータイプや組ぷよの出現パターンを確認できます。



## 組ぷよの出現パターンの見方

小さな丸が上下に並んでいるのが「2コぷよ」を表します。細長い棒に小さな丸が付いているのが「3コぷよ」、大きな丸が「4コぷよ」です。



ひとりでぷよぷよ

## ゲーム前せってい

試合を始める前にさまざまな設定を行います。

### セット数

設定したセット数を先取した方の勝ちになります。

### WIN数

勝利または1セット獲得に必要なポイント数を設定します。

### クイックドロップ

クイックドロップ (ぷよを一瞬で落下) 操作のON/OFFを設定します。

### ブースト

ONにすると、負けたプレイヤーが次の試合で有利になります。



#### 【火力アップ】

相手に送るおじゃまぷよが増える



#### 【落下タイミングの緩和】

おじゃまぷよの落下タイミングがゆるくなる



#### 【連鎖のタネ】

連鎖のタネが落ちてくる

## 使用フィールド

1P側と2P側のどちらのフィールドで試合をするか設定します。

## デコせってい

試合中の「はいけい」や「ぷよのしゅるい」「BGM」「SE」を設定します。

## ハンデせってい

「ワンプレイ」を選んだ場合、ハンデの設定を行います。[激辛] → [辛口] → [中辛] → [甘口] → [激甘] の順に自分が有利になっていきます。



※ハンデせつていを「甘口」か「激甘」に設定した場合は、連鎖が可能な状態を表す「連鎖予告」が表示されます。

## ゲームせってい

おじゃまぷよを送るのに必要な連鎖数や「ぷよぷよ通」では、いくつかのぷよをくっつけたら消えるかを、「ぷよぷよフィーバー」では、フィーバーに関する設定ができます。

## ひとりでぷよぷよ

## リザルト画面

試合が終了すると、勝者の発表と勝利の決め手が表示されます。



## リプレイ保存

試合のリプレイデータが自動的に保存されます。

リプレイデータは、「マイデータ」の「かんしょう」で再生したり、「インターネット」の「ぷよぷよ放送局」から投稿して、全世界のプレイヤーに見せたりすることができます。



※リプレイデータの自動保存は、「マイデータ」の「きほんせってい」でON/OFFを切り替えることができます。

## もういちど

もう一度試合を行います。

## ルールセレクト

ルールセレクト画面に戻ります。

## キャラクターセレクト

キャラクターセレクト画面に戻ります。

## しあいをやめる

試合を終了してメインメニュー画面に戻ります。

# みんなでぷよぷよ

2～4人での複数人で対戦を行ったり、最大8人まで参加可能な大会を開いたりできます。

## 3～4人プレイ時のチーム戦

3人以上で行う場合は、チームで競うことができます。「♠・♥・♣・♦」から好きなマークを選んでください。同じマークのプレイヤー同士が同じチームになります。



4つに分割されたフィールドで試合を行います。チーム分けを行うと、自チーム以外の相手におじゃまぷよを送ります。個人戦や対抗戦で盛り上がりましょう。



## たいかい

「たいかい」は勝者が勝ち残り、敗者がその時点で脱落する「トーナメント形式」で行います。プレイヤーアイコンをトーナメント表に配置して、トーナメント表を作りましょう。



試合開始前に操作するコントローラーのボタンを押します。

※「たいかい」は2人での同時対戦となるため、コントローラーが2つあれば最大8人まで参加できます。



# みんなでぷよぷよ

## ルールセレクト

試合をするルールを「ぷよぷよ通」と「ぷよぷよフィーバー」のどちらかから選びます。



## にんずうせってい

対戦に参加する人数を設定します。「VS」では最大4人、「たいかい」では8人まで設定できます。



## プレイセレクト

「VS」では2~4人での同時対戦を行います。「たいかい」ではトーナメント戦を行います。



## キャラクターセレクト

キャラクターを選びます。「ぷよぷよフィーバー」では、特徴や組ぷよの出現パターンを確認できます。



## マイデータ

### プレイヤー

自分のお気に入りのアイコンやキャラクター、デコの設定を行います。マイキャラを設定すると、対戦前のキャラクター選択時、カーソルの初期位置がここで設定したキャラクターになります。マイアイコンで設定したアイコンが「ひとりでぷよぷよ」や「インターネット」での試合画面で表示されます。



### かんしょう

保存したリプレイやスタッフロール、サウンドを鑑賞できます。リプレイ再生中に左・右方向ボタンを押すと「試合履歴」として、連鎖や相殺、フィーバーなど試合中のシーン（履歴ポイント）が表示されます。カーソルを左右に動かして履歴ポイントを選んで決定すると、その履歴ポイントの場面から再生することができます。



### せいせき

各モードで遊んだ成績や、ある特定の条件を満たしたときに獲得できるコレクションの内容を確認できます。

### おぷしょん

ゲームの基本的な設定やキー操作の変更のほか、ぷよや画面の色を調整することができます。色の調整を行う場合は、「フィルター」をONにして設定を行ってください。

## インターネット

インターネットに接続して、フレンドや世界中のプレイヤーと対戦を楽しんだり、リプレイを投稿したりすることができます。



### 【ご注意】

- 「インターネット」モード利用時のトラブルや通信切断などによる損害については、一切の責任を負いかねます。また、本サービスは一定期間をもって終了する場合があります。あらかじめご了承ください。
- 対戦中は、本体に登録したユーザーのニックネームが表示されます。本名や電話番号など、個人を特定できる内容は使用しないでください。また、他のプレイヤーが不快に感じる名前は避けましょう。

## ぷよぷよリーグ

世界中のプレイヤーとランキング形式で対戦を行えるモードです。勝ち負けに応じて、上位のリーグで試合ができるようになります。

### 昇格戦と降格戦について

リーグで勝ち続けると「昇格戦」が発生することがあります。「昇格戦」で勝利すると、上位のリーグに進むことができます。逆に負けが重なると「降格戦」が発生することがあります。「降格戦」で敗北すると一つ下のリーグに降格します。

### レートについて

レートの数字が大きいほど、そのプレイヤーが強いことを表します。「ぷよぷよリーグ」ではレートの近い相手が優先的に対戦相手に選ばれます。レートは対戦に勝てば上がり、負ければ下がります。



## たいせん相手をさがす

待ち受け画面に移動して、自動的に相手をさがします。待ち受け画面では対戦方法やお互いのプロフィールが確認できるほか、「あいさつ」から相手にメッセージを送ることができます。

1Pと2Pともに「じゅんびOK」を選択すると、キャラクター選択画面に移動して、試合が始まります。試合後は新たに次の相手をさがすか、モードを終了します。

## たいせんレートランキング

レート順による全世界ランキングTOP20や、自分の順位を閲覧することができます。

※対戦中に本体の電源を切るなどしてインターネットから切断してしまうと、自分の「負け」となり、レートも下がってしまいますのでご注意ください。

## リーグセッてい

対戦方式を設定します。対戦時には、「リーグルール」で設定されているゲームから選ばれて、対戦を行います。また、「あいてのつうしんそくど」の設定で、スムーズなインターネット対戦ができる相手とだけマッチングするようにできます。



## つうしんそくどについて

対戦の待ち受け画面などで、通信速度マークが表示されます。マークの電波本数が多いほど、スムーズな対戦ができる相手です。「つうしんそくど」の設定では、マッチングする相手のマークの数をマッチングの条件に設定できます。

インターネット

# きがるにたいせん

ルールを選んで対戦ができます。このモードではレートや段位は変動しないので、気軽に対戦しましょう。始めにゲームの種類を選びます。

## ルールセレクト

試合をするルールを「ぷよぷよ通」と「ぷよぷよフィーバー」のどちらかから選びます。



## ルームセレクト

すでに作られているルームを選ぶとルールや参加人数などが表示されます。ルームを選んで入室しましょう。



## ルームをつくる

以下の設定を行って「この条件でつくる」を選ぶとルームを作ります。

- へやのカギ：カギをかけるとパスワードを設定できます。
- つうしんそくど：対戦相手の通信速度にフィルタリングをかけます。
- かんせん：許可すると他のプレイヤーが観戦できるようになります。
- えんしゅつ：ONにすると試合中に観戦者の応援で演出が起こります。



## ルーム

「あいさつ」を選ぶと、ルームに入室したプレイヤー同士でふきだしチャットを行うことができます。メンバーが全員「じゅんびOK」を選ぶか、1Pが「今すぐスタート」を選ぶと対戦を開始します。



インターネット

## かんせん

「きがるにたいせん」モードで行われている他のプレイヤーの試合を観戦します。

※観戦ができるのは、「かんせんが許可されているルーム」のみです。

### かんせんロビー

観戦するルームを選ぶと、対戦ルールや対戦プレイヤーの情報などが表示されます。



### かんせんまちうけ

試合が始まるのを待つあいだに、応援スタンプを送ることができます。対戦プレイヤーがキャラクターを選んだら試合開始です。



## 試合を観戦

観戦中に対戦プレイヤーを応援することができます。応援するプレイヤーを選んでボタンを押すと、効果音が鳴って応援ゲージが溜まっていきます。ゲージがMAXになると応援しているプレイヤーのフィールドに煙の演出が起こります。Bボタンを長押しすると、試合の途中で退出します。



## リザルト画面

試合が終了すると、勝者の発表と勝利の決めり手が表示されます。

## フレンドと合流

プレイ中のフレンドと合流して一緒に遊べます。

## ぷよぷよ放送局

「ぷよぷよ放送局」では、「ぷよぷよリーグ」の参加者やフレンドが投稿したリプレイを見ることができます。ランキング上位者の華麗なリプレイを堪能しましょう。見たいリプレイを選択すると再生が始まります。

## リプレイを投稿する

「リプレイをとうこう」を選ぶと、保存しているリプレイを投稿できます。いずれかのリプレイを選択して、リプレイメニューで「とうこう」を選んでください。



※投稿できるリプレイは1本のみとなります。2本目を投稿すると、1本目の内容は上書きされます。

# キャラクター紹介



## アルル

異世界からぷよと一緒に飛ばされてきた、とっても元気な魔導師のタマゴ。冒険がとっても大好き!

自力で連鎖



## アミテイ

魔導学校の生徒。ふだんはちょっとドジで失敗することもあるけど、どんな時も明るく元気いっぱい。目指すはステキな魔導師!

バランス重視



## りんご

すずらん商店街に住む中学生。頭脳明晰で好奇心旺盛。ナゾやむずかしい問題を解くのが大好き!でもオバケは苦手。

フィーバーで逆転



キャラクター紹介



ヘド

悪魔のロックバンド5人組のボーカル担当。リーダーとして、みんなをひっぱっている。自信家だが実力も確か。

フィーバーで逆転



シエツ

最強を目指す闇の魔導師。強大なチカラを求めて、闇の剣とともにアルルたちの前に現れるが、言い間違えがおおいせいでヘンタイと呼ばれがち。

自力で大連鎖



スルターナ

魔法のアメジストの頭飾りに封じられている魔人。いつからか高貴なイメージを持たれるようになり、素の自分を出せなくなってしまうらしい。

てがたくフィーバー



キャラクター紹介



シガ

魔導学校の生徒。ちょっとぼーっとして  
いて、いつからか左目と左手が赤  
いけどあまり気にしてない。ムシが大  
好き。

フィーバーで逆転



まぐる

りんごのおさななじみで魚屋さんの  
長男。けん玉をはじめとして、ゲーム  
や料理などたくさんの趣味をもっ  
ている。

とつとつジャブ攻撃



シエル

光の学園生徒会の会計。彼  
女の計算はとても正確だが、  
あまりにもキッチリしすぎて  
しまうことも。

自力で大連鎖



キャラクター紹介



ホウライ

龍と人間のハーフ。彼の舞は見るものを感動させるだけでなく、相手の攻撃をかわす術としても役立っている。

自力で連鎖  
○○○○○●○○○○○○○○



ルルー

セクシーな格闘女王様。魔導のチカラは使えなくても、それをしのぐほどのコブシを持っている。サタンのことを慕っている。

とにかく大連鎖  
○○○○○○○○○○○○○○○○

ラフィーナ

魔導学校の生徒。美と勝利のためきびしいトレーニングをかかさない。その努力こそが彼女のおふれる自信につながっている。

とにかく大連鎖  
○○○○○●○○○○○○○○





キャラクター紹介



すけとうだら

手足のはえた巨大なサカナ。朝から晩までいつでもダンシング。ちょっと強引なところもあるけれど、どこかミクめないヤツ。

フィーバーで逆転



アライ

プワープやプリンプタウンなどとはちがう世界の自称冒険者の女の子。どんなことも愛のチカラがあれば解決できると信じている。

自力で連鎖



ラゲナス

何故か子供の姿になってしまった異世界の勇者。正義感が強く勇敢で正直。いざという時に子供に戻ってしまうことがある。

とつとつジャブ攻撃





## りすくませんぱい

謎の実験をくりかえす、りすっぽくてくまらしい先輩。いつももっているフラスコの中には、愛と化学とぷよ!?がつまっているらしい。

てがたくフィーバー



## ドラコケンタウロス

美少女コンテストに情熱を燃やす人間とドラゴンのハーフ。問答無用で勝負をいどみカラ回りすることが多いが、とくに気にしない。

自力で連鎖



## ウィッチ

ほうきを持った魔法使いの少女。プライドが高く、自分に正直。一人前の魔女になるため魔法薬づくりを勉強中。

フィーバーで逆転



キャラクター紹介



ハーピー

羽のはえた少女。歌うことが大好きだが、ひどいオンチ。彼女の歌を聞けば、どんな争いごともある意味収まるだろう。

フィーバーで逆転



セリリ

とっても気弱でこわがりな人魚だけど、一人はさびしいので友達になってくれる人をさがしている。

フィーバーで逆転



カーバンクル

いつもアルルと一緒にいる謎の生き物。おなかを空かせたままにしておくと、目につくものをすべて食べようとするので注意。

とにかく大連鎖



キャラクター紹介



サタン

ぷよ地獄を創造したボスらしい。お  
おきなチカラを持っているせいか、  
ちょっとした思いつきで大混乱を引  
き起こしてしまうことも。

自力で連鎖



アレックス

聖剣アークレイジをたずさえ  
た女戦士。どこから来たのか  
はナゾに包まれているが、ウ  
ワサによるとどこかの王族の  
姫君らしい。

自力で大連鎖



ハルトマン

天界の治安を守る騎士。初対面の相手  
とは一定の距離を置き、自分のこと  
についてもあまり多くを語らないようだ。

バランス重視



# 連鎖のテクニック

対戦で勝つために一番重要な「連鎖」のテクニックを学びましょう。

## 階段積み

ぷよを階段状に積んでいく、最も基本的な連鎖が「階段積み」です。

まずは図1のように並べてみましょう（色は図1と同じでなくても大丈夫です）。一番上のぷよをひとつずつずらすのがポイント。これで赤ぷよを消せば、赤→紫→緑→青の順にぷよが消えて、4連鎖の完成！

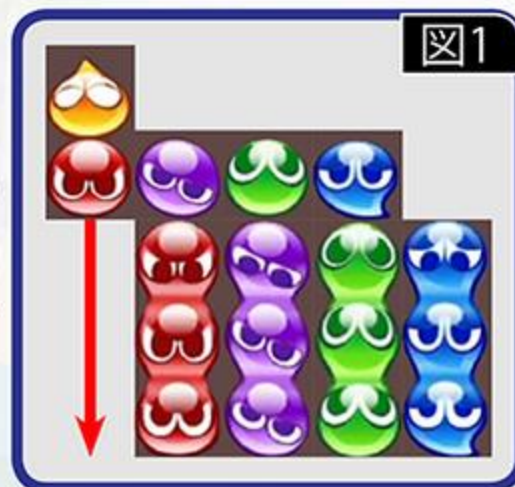


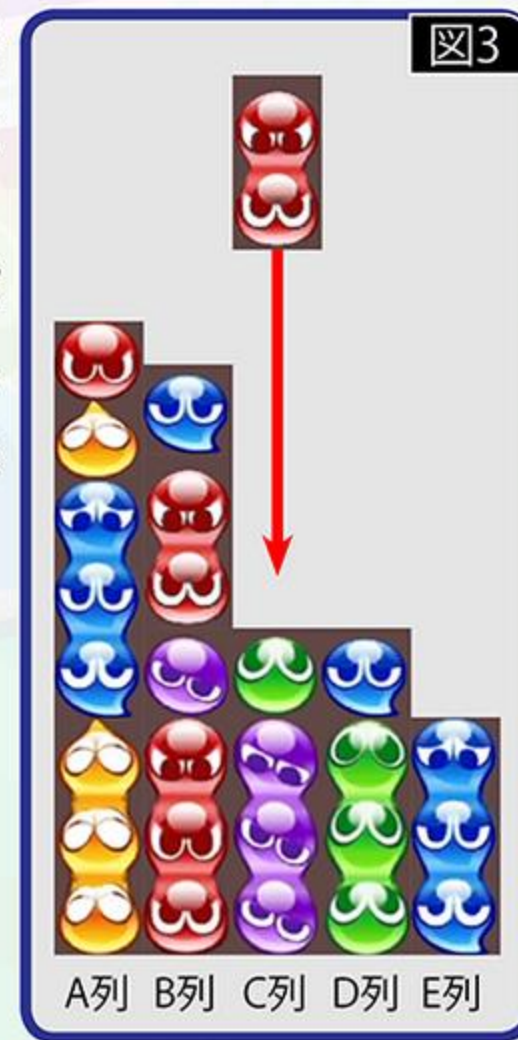
図2のように階段積みに関係ないぷよが出てきたら、連鎖に影響がない列に積みましょう。

## 折り返し

「階段積み」のできる連鎖は最大5連鎖までです。さらに多くの連鎖を作るには、「折り返し」のテクニックが必要になります。

図3のように赤ぷよを落とすと7連鎖になります。さらに、右に連鎖を増やすことができる、とても重要なテクニックです。

「折り返し」のよくある失敗例は、A列とC列のぷよの色（この例だと黄と紫）を同じにしてしまつて連鎖が途中で終わったり、A列の一番上の赤ぷよを置き忘れることです。気をつけましょう。



This software uses fonts based on and modified from fonts from Fontworks Inc. and Hakusyu Fonts. The company name, names of fonts, and trademarks of Fontworks Inc. are registered trademarks of Fontworks Inc.

© SEGA. SEGA, and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Copyright © 1994–2015 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.

Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.

**TinyXML-2 License Agreement**  
© Lee Thomason (www.grinninglizard.com)

TinyXML-2 is released under the zlib license:

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

### LibCurl License Agreement COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE

Copyright (c) 1996 - 2019, Daniel Stenberg, daniel@haxx.se, and many contributors, see the THANKS file.

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.