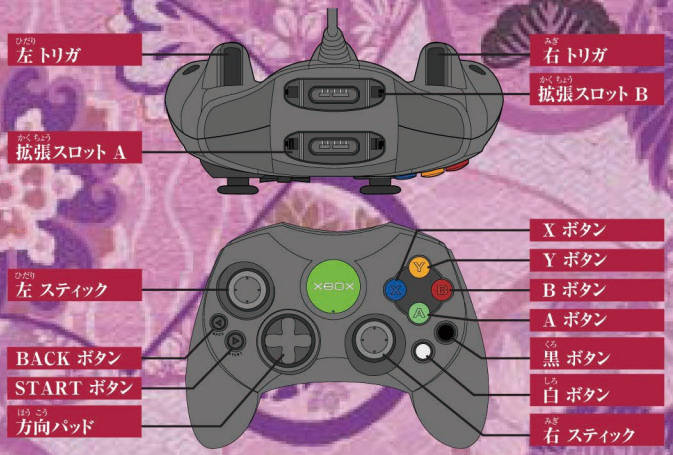


	メニュー操作時	ゲームプレイ時
左スティック	項目の選択	主人公の移動（押し込みでカメラ位置を戻す）
右スティック	――――	カメラ移動（押し込みで妖鬼の体力表示のON／OFF）
方向パッド	項目の選択	主人公の移動
右トリガ	――――	左スティック（方向パッド）動作中に入力でダッシュ
左トリガ	――――	妖鬼ロックオン
Aボタン	決定／スキップ	ジャンプ／ジャンプ中に再度押すと2段ジャンプ 2段ジャンプ後に押し続けるとゆっくり落下
Bボタン	キャンセル	小攻撃
Xボタン	――――	巫術／押し続けて離すと大巫術が発動
Yボタン	――――	大攻撃
白ボタン	――――	――――
黒ボタン	――――	――――
STARTボタン	決定／スキップ	ポーズメニューを開きます
BACKボタン	キャンセル／戻る	――――

FROM SOFTWARE

オフィシャルホームページ http://www.fromsoftware.co.jp/

©2002 FromSoftware, Inc. All rights reserved.
Microsoft、Xbox 、Xbox ロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。

M73- 00001 FS002C01

XBOX



FROM SOFTWARE

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲームの中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。
この発作には、筋肉のけいれんや引きつけ、自覚の一時的な喪失のほか、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いのような症状などがあります。
また、発作を起こした際に転倒などして、けがをすることもあります。
このような症状を感じた場合には、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。
年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。
あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

・テレビから離れて座る

・画面の小さいテレビを使う

・明るい部屋でゲームをする

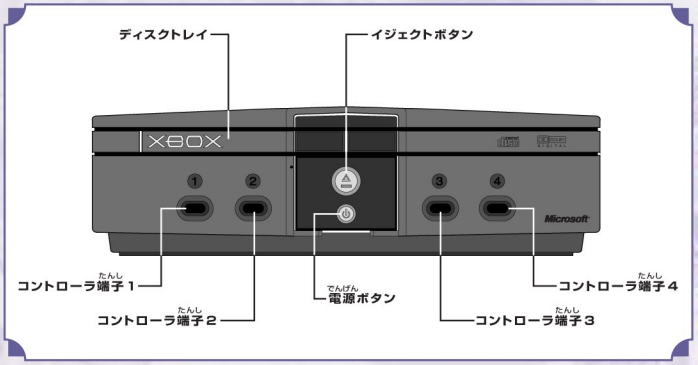
・疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox™本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

プロジェクションテレビについて

スクリーンに投影するプロジェクションテレビ（液晶方式は除く）には接続しないでください。「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画像が現れたままになってしまうことがあります。



1. Xbox が使えるようにXbox 本体の取扱説明書にしたがって準備します。
2. 電源ボタンを押して電源を入れます。
3. イジェクトボタンを押してディスクトレイを開きます。
4. ゲームディスクのラベル面を上にしてディスクトレイに載せ、ディスクトレイを閉じます。
5. ゲームの画面がテレビに表示されます。このゲームの詳しい説明は本書をお読みください。

ゲームディスクとXbox 本体の破損を防ぐために

ゲームディスクとXbox 本体の破損を防ぐために、次のことに注意してください。

- Xbox で使用可能なディスクのみ使用してください。
- 星型やカード型などの異形のディスクを使用しないでください。
- ゲームディスクをXbox 本体内に長期間入れたままにしないでください。
- Xbox 本体にゲームディスクをセットした状態でXbox 本体を移動しないでください。
- ゲームディスクにラベルやシールなど異物を貼り付けないでください。

ストーリー



陰陽の理を externalizeすること千年……。
朝廷の誇った式神式鬼は
「結界」の effectを externalizeして
永遠の時を externalizeした。

星霜の年月を経て
驕りが生んだ外界からは
暗雲が流れ込み
朝廷の真上で渦巻いた。

そしてその中から
星や月さえも光り届かぬ
闇の塵が雨を呪かせ
凄まじい大風があらゆるものを
蹂躙し飲み込んでいった。

栄えた都は去った。
城には
亡霊と化した貴族と
住民たちが忽然と
消えた都は
静かに
残されるのみであった……。

○ごあいさつ

このたびは Xbox 専用ソフト「O・TO・GI～御伽～」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。ご使用前に取扱方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」はソフトと共に大切に保管してください。

目次

ストーリー……〇三
ゲームの始め方……〇四
基本操作……〇五
主人公のアクション……〇六
基本ゲーム画面……一〇
ゲーム進行方法……一二
メニュー画面……一四
セーブ&ロード……一八
キャラクター紹介……二〇
アイテム……二二
二周目プレイ……二八

タイトルメニュー





開道　New Game

新しくゲームを開始します。
開始時にゲームデータの保存場所を選択します。
方向パッド⬆⬇で作成したい場所を選択し、Ⓐボタンか START ボタンでゲームデータを作成します。Ⓑボタンか BACK ボタンでメニューに戻ります。

ゲームデータは最大 16 個まで保存することが可能です。

廻帰　Load Game

ゲームデータを読み込み、前回の続きからゲームを再開することができます。



コントローラは Xbox 前面のコントローラ端子に接続します。４つの端子のうちのどの端子に接続しても構いません。このゲームでのコントローラ使用方法の詳しい説明は本書またはゲーム画面に表示される説明をお読み下さい。
Xbox 本体の電源を入れるときに、左右のスティックおよび左・右トリガを動かさないで下さい。ポジションの設定が正しく行われず、誤動作の原因となります。

	メニュー操作時	ゲームプレイ時
左スティック	項目の選択	主人公の移動（押し込みでカメラ位置を戻す）
右スティック	――	カメラ移動（押し込みで妖鬼の体力表示の ON／OFF）
方向パッド	項目の選択	主人公の移動
右トリガ	――	左スティック（方向パッド）動作中に入力でダッシュ
左トリガ	――	妖鬼ロックオン
A ボタン	決定／スキップ	ジャンプ／ジャンプ中に再度押すと２段ジャンプ ２段ジャンプ後に押し続けるとゆっくり落下
B ボタン	キャンセル	小攻撃
X ボタン	――	巫術／押し続けて離すと大巫術が発動
Y ボタン	――	大攻撃
白ボタン	――	――
黒ボタン	――	――
START ボタン	決定／スキップ	ポーズメニューを開きます
BACK ボタン	キャンセル／戻る	――

※操作設定は「幣帛」（→P.18）で変更することができます
※取扱説明書中は、デフォルトの操作設定を用いて説明しています

ライコウの操作方法

基本移動



ライコウの移動 左スティック
（押し込みでカメラ位置戻す）

ダッシュ
左スティック動作中（ライコウの移動中）に右トリガ

ジャンプ Ⓐボタン

2段ジャンプ ジャンプ中にさらにⒶボタン

2段ジャンプ後にⒶボタンを押し続けるとゆっくり落下します

カメラの移動 右スティック

妖鬼をロックオン 左トリガ（再度押すとロックオン解除）

ロックオンすると妖鬼を視界に捕らえることができ、巫術が当たりやすくなります。

コンボ

最大4段まで繋がりますが、途中で大攻撃／巫術を入れるとそこでコンボは終了となります。
※武器の系統（→P.22）によってコンボの繋がり方が違います。



※これはコンボの一例です

戦闘時操作



小攻撃 Ⓑボタン　大攻撃 Ⓨボタン　巫術（魔法） Ⓧボタン



小攻撃発動中に更にⒷボタン（もしくはⓎボタン＝大攻撃）で小攻撃→小攻撃（大攻撃）のコンボ、同じ要領で小攻撃→小攻撃発動中に更に小攻撃（大攻撃）で小攻撃→小攻撃→小攻撃（大攻撃）のコンボが可能です。

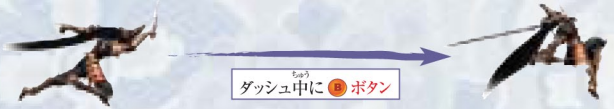
また、小攻撃→小攻撃→巫術のように攻撃と巫術もコンボとして成立します。

敵に攻撃がヒットすると「○閃」という表示が出ます。表示された数字がコンボの数になります。

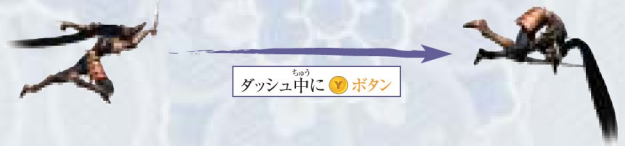
戦闘時特殊操作

ダッシュ中にⒷボタンを押すと妖鬼を上空へ飛ばす攻撃、ダッシュ中にⓎボタンを押すと「ダッシュ攻撃」ができます。
妖鬼の中には通常攻撃よりもダッシュ攻撃の方が有効な妖鬼もいますので通常攻撃でなかなかダメージを与えられない妖鬼にはダッシュ攻撃を試してみましょう。

飛ばし攻撃



ダッシュ攻撃



※武器の系統（→P22）により、ダッシュ攻撃時の動作は異なります。

巫術強化

巫術を使う時にⓍボタンをすぐ離さず、しばらく押し続けてみましょう。
ライコウが巫術を溜め始めます。

溜めの時間が長くなるとともにライコウの周りのオーラが変化します。巫術の威力の大きさは溜め時間の長さに比例します。より強い巫術を使うには溜め時間がより長くかかります。
巫術を溜めている最中に妖鬼からの攻撃を受けると溜めが解除されてしまいます。

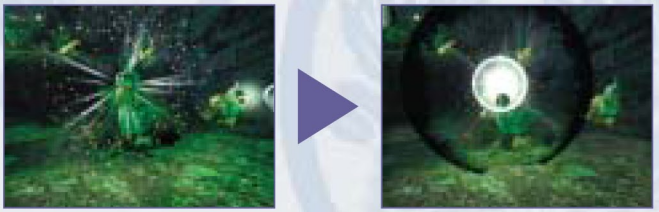


溜め終わったらボタンを離して下さい。巫術が発射されます。

巫術跳ね返し

妖鬼が巫術を放ってきた場合、タイミング良く攻撃ボタンを押せば妖鬼の巫術を跳ね返すことができます。

タイミング良くⒷボタン、Ⓨボタンを押すと、妖鬼の巫術を防ぐことができます。
妖鬼の巫術の種類にはかき消すことができるものと跳ね返すことができるものがあります。
※武器によって巫術を防げないものもあります。



画面の見方

巫力ゲージ・体力ゲージ



ステージ中、画面右下に右図のようなゲージが表示されます。内側の紫のゲージが現在の巫力量を、外側の緑の玉（＝生命珠）が体力量を表しています。

巫力は時間経過とともに減少していきます。（巫術を使用したりすることで減少のスピードが早まります）巫力は「九曜石（→P25）」を取ったり、ステージ中の妖鬼を倒すことにより少量回復します。

生命珠は妖鬼から攻撃を受けたり、壊れた建物等の破片に当たったりすることで減少します。生命珠の中のゲージが減っていてもその生命珠が割れていなければ、時間経過と共に回復します。ゲージは生命珠ごとに分かれており、割れてしまった生命珠は「仙露（→P25）」というアイテムを取ることで回復できます。

巫力がある時、生命珠は自動回復しますが、巫力が０の時は生命珠の色が赤くなり逆に時間とともに減少していきます。

生命珠が全部割れてしまうと体力が０になりゲームオーバーとなります。
生命珠の数は「修羅命（→P25）」を獲得することによって増加します。

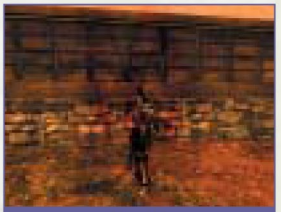
妖鬼の体力ゲージ



妖鬼の体力ゲージは、右スティックを押し込み、一定距離内にいる妖鬼にダメージを与えた時に表示されます。

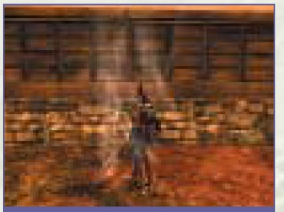
ライコウの状態変化

妖鬼から特殊な攻撃を受けると状態変化に陥ることがあります。



沈黙

巫術を一定時間使用できなくなる。



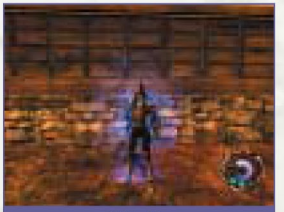
呪縛

攻撃力・防御力・ジャンプ力が一定時間半分になる。



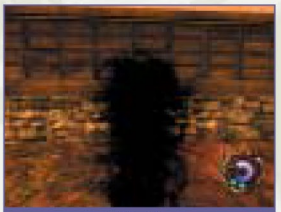
炎（赤）

一定時間、生命力が減少し続けます。



炎（青）

白蛇の首飾りで防ぐことができない強い炎です。



炎（黒）

最も強い炎です。白蛇の首飾りで防ぐことができません。



霜

一定時間、巫力が減少し続けます。

これらの状態変化は一定時間が経過するか、状態変化を治すアイテム「龍眼石（→P25）」を獲得することで元に戻ります。

ゲーム進行フロー

O・TO・GI～御伽～のゲームの流れは大きく以下のようになります。



ステージクリア・ゲームオーバー

奉納 Result



ステージをクリアすると「奉納」が表示されます。奉納ではステージクリアの詳細情報を確認することができます。

経過時流 ステージをクリアするのにかかった時間です

清浄度 ステージに置いてあるものを壊した割合です
大穢、穢、低、中、高、浄化の6段階あります

妖鬼討伐数 ステージで倒した妖鬼の総数です

形代救済率 形代（→P26）の救出率です

下賜魂魄 経験値の追加ボーナスです

「再修祓」の時の奉納画面で、文字が緑色になることがあります。これはそのステージの最高記録を更新した項目のみ文字が緑色で表示されます。

奉納詳細画面



霊　格　現在のライコウのレベル
修祓回数　このステージをプレイした累積回数
魂　魄　ステージで獲得した経験値
禍　魂　ステージで獲得した金額
受　穢　ライコウが受けた総ダメージ量
ステージに登場した敵と倒した数
ステージで獲得したアイテムとアイコン

※特定の条件を満たすと、アイテムをもらえることがあります。

ゲームオーバー

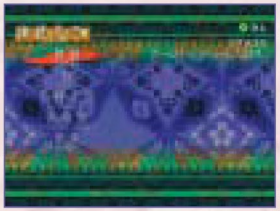


ライコウの体力が0になるとゲームオーバーとなります。ゲームオーバーになると項目が表示されますので方向パッド⬇⬆で項目を選択し、Ⓐボタンか START ボタンで決定します。

再始修祓 Restart ステージを最初からやり直します
注連之内 Return to Menu メインメニュー画面に移動します
去界 Give up タイトル画面に戻ります

メインメニュー画面

メインメニューは以下の5つの項目から構成されています。方向パッド⬆⬇で選択し、ⒶボタンかSTARTボタンで決定して下さい。



修祓 Stage	ステージ説明画面へ移動します
禊 Equip	装備変更画面へ移動します
死鏡之祠 Shop	装備品の売買をします
再修祓 Cleared Stage	一度クリアしたステージに再挑戦できます
幣帛 Option	各種設定の変更をすることができます

修祓 Stage

祓所

ステージを開始します。



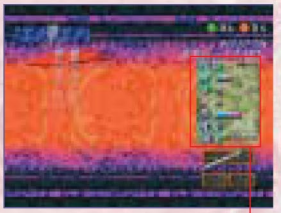
百鬼叢書

ステージに登場する敵の特性を見ることができます。
左右トリガでページ移動できます。



禊 Equip

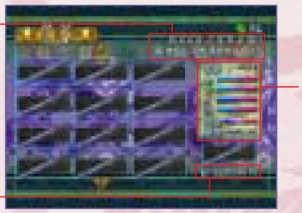
祭器	武器装備画面に移動します
霊符	巫術装備画面に移動します
呪具	呪具装備画面に移動します



霊格	現在のライコウのレベル	防御力	現在のライコウの防御力値
生命力	現在のライコウの生命力値	魂魄	現在の経験値量。一杯になるとレベルアップします
巫力	現在のライコウの巫力値	禍魂	現在の所持金額
攻撃力	現在のライコウの攻撃力値		

装備変更画面

装備したいアイテムにカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押して決定します。



アイテム詳細画面

装備変更画面でⓎボタンを押すと、選択中の各アイテムの詳細を見ることができます。



死鏡之祠 Shop



ここではヨモツヒラサカノヒメと取引をして禍魂と引き換えにアイテムを入手したり、必要なくなったアイテムを売却したりできます。また、武器の霊気（→P.22）を回復することもできます。

祭器	武器売買画面に移動します
霊符	巫術売買画面に移動します
呪具	呪具売買画面に移動します
魂振之儀	武器の霊力を回復する画面に移動します

装備売買画面



選択している装備の説明文

選択中の装備の売却（購入）価格

ライコウのパラメータ

Yボタンを押すと詳細説明画面に移動します

現在の所持金

購入（売却）したい武器を選ぶと「購入（売却）しますか？」と聞かれますので購入（売却）する場合はAボタンで「はい」を、しない場合はBボタンで「いいえ」を選択して下さい。



魂振之儀



選択している武器の説明文

選択中の武器の霊力回復にかかる価格

ライコウのパラメータ

現在の所持金

装備中の武器名称

霊力を回復したい武器を選ぶと「回復しますか？」と聞かれますので回復する場合はAボタンで「はい」を、回復しない場合はBボタンで「いいえ」を選択して下さい。

再修祓 Cleared Stage



「再修祓」では一度クリアしたステージに再度挑戦することができます。

方向パッド⬆⬇で挑戦したいステージを選択し、AボタンかSTARTボタンで決定します。ステージを選択した後に「現世」と「昔世」どちらかを選択します。

「現世」を選択するとステージをクリアした時の状態（＝破壊された状態）で始められます。「昔世」を選択するとステージをクリアする前の状態（＝破壊されていない状態）で始まります。

どちらを選択しても一度救出した形代（→P.26）は出てきません。

幣帛 Option

祝詞	ゲームデータの保存画面に入ります
廻帰	ゲームデータの読み込み画面に入ります
配祀	テキスト／音声などの設定メニューに入ります
去界	ゲームを終了してタイトル画面に戻ります



祝詞 Save

ゲームデータをXbox本体に保存することができます。
保存する場所を選んでⒶボタンかSTARTボタンで決定して下さい。

廻帰 Load

ゲームデータをXbox本体から読み込むことができます。
読み込みたいデータを選択し、Ⓐボタンか START ボタンでデータを読み込みます。

注意：ステージが終了するごとに、マップデータを自動的に保存しています。ゲームデータは保存されていませんので、祝詞（Save）メニューで保存してください。

配祀 Configuration

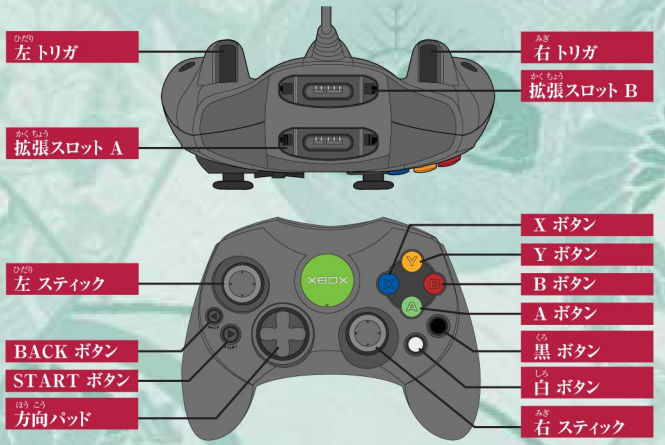
振動	コントローラの振動設定のＯＮ／ＯＦＦを設定します
字幕	字幕の表示／非表示の設定をします
楽曲	ＢＧＭのボリュームを設定します
音声	音声のボリュームを設定します
効果音	ＳＥのボリュームを設定します
画面調整	画面の明るさを調節します
操作設定	コントローラの設定画面に入ります

この画面でⓎボタンを押すとデフォルトの設定に戻ります。

本ソフトは、ドルビーデジタル5.1chに対応しております。ドルビーデジタル5.1ch対応の機器をご使用になられる方はXbox本体の設定を有効にして下さい。
詳しい設定方法は、本体付属の取扱説明書をご参照下さい。

操作設定 Controller Assign

左右トリガでコントローラタイプ壱～参を選択できます。



	壱之式	弐之式	参之式
左スティック	ライコウの移動		
右スティック	カメラ移動、押すと妖鬼の体力ゲージのＯＮ／ＯＦＦ		
左トリガ	妖鬼ロックオン	ダッシュ	ダッシュ
右トリガ	ダッシュ	妖鬼ロックオン	妖鬼ロックオン
Ａボタン	ジャンプ	ジャンプ	小攻撃
Ｂボタン	小攻撃	巫術（押して溜め）	大攻撃
Ｘボタン	巫術（押して溜め）	小攻撃	巫術（押して溜め）
Ｙボタン	大攻撃	大攻撃	ジャンプ
STARTボタン	ポーズメニュー		

去界 Quit Game

ゲームを終了してタイトル画面に戻ります。

ライコウ（源 頼光）



性別：男
年齢：20代半ば

▼主人公

結界が張られた後、「死」を作り出せる唯一の一族の出身。陽の世界の中で「死」に誰よりも近い存在。

朝廷の定めた寿命にしたがって人々に死をもたらす仕事をしていたが、自分の宿命に穢れを感じていた。ある日ライコウに下された寿命勅令は実の父の寿命を果たすことだった。それを聞いたライコウは自分の職務を投げ出し逃亡する。

結界の崩壊時に死にかけるが、ヨモツヒラサカノヒメに死をくい止められ「生と死の狭間」で留められてしまう。ヨモツヒラサカノヒメに妖鬼退治を依頼されたライコウは、一族すべての罪が赦されることを条件に妖鬼退治に向かう。

生と死の狭間にいるため、ヨモツヒラサカノヒメによって与えられたかりそめの命しか持たない。よって現世には一定時間しか存在することができない。

ヨモツヒラサカノヒメ（黄泉津比良坂姫）

性別：女
年齢：不詳



▼主人公に指示を与える人物

ライコウにこの世に留まる力を授けた。ライコウに目的と指示を与えている。詳細など一切不明の謎の人物。

穏やかであるが冷徹なその声には断固とした決意がにじみ出ている。

ライコウを始め、だれもその素顔を見たものはいない。

武器について

武器の系統

武器には「剣」「大剣」「棍・杖」「二刀流」の４系統が存在します。
それぞれ特性が異なりますので、ステージや妖鬼に合わせて装備する武器を選択しましょう。

剣
武器としては最もオーソドックスなもの。
特殊なものも多いが、基本的に扱いやすい。
例：奉魂の剣など

大剣
重く大振りな剣。扱いにくい反面、その威力も約束されている。
例：金龍など

棍
長い棒状の武器を振り回すため、乱戦に適している。
例：薙など

杖
武器としては心もとないが、巫術の効果を高めてくれる。
例：陰陽の杖など

両手剣
手に剣を握り、美しく闘う。剣は軽く、すばやい攻撃が可能。
例：黒燕など

武器には特殊な効果がついているものもありますので探してみて下さい。

祭器の霊気低下

武器は使用するうちに徐々に攻撃力が落ちてきます。
落ちた攻撃力を回復させるには武器の霊気を回復しなければなりません。

霊気はメニュー内の「魂振之儀」で回復することができますが、回復の際には霊気低下量に応じた禍魂が必要となります。

巫術について

巫術とは

「ＯＴＯ・ＧＩ～御伽～」の世界では魔法のことを「巫術」と呼びます。
巫術を使う為には「霊符」と呼ばれるアイテムを装備しなければなりません。
装備する霊符によって使用できる巫術が異なります。

巫術の種類

巫術は全部で４属性あり、それぞれが更に３段階に分かれています。
各巫術は巫術小、巫術大の２種類に使い分けることができます。

巫術の属性

巫術にはそれぞれ属性があり、４つの属性は下の図のように関係しています。
妖鬼も種類によってそれぞれ属性を持っており、ライコウもそのときに装備している霊符の属性になります。霊符を装備していない時はどの属性にもなりません。





同じ属性の妖鬼に巫術を使っても威力は半減してしまいます。
逆に相反する属性の妖鬼に巫術を使うと威力が倍増します。

※央龍は、妖鬼のみが持つ属性です。４つのどの属性の効果も受け付けません。
※どの属性でもない妖鬼も存在します。

アイテム

ここではゲーム中に出てくるアイテムの一部を紹介します。

呪具

装備すると特殊効果を得ることができます。



炎の属性を持つアイテム。
通常の炎攻撃を無効化する。

攻撃力が上がる





巫術防御力がアップする

特殊アイテム



ライコウの生命珠が
ひとつ増えるアイテム

※獲得したステージをクリアし、その次にプレイするステージから生命珠がひとつ増えます。

消費アイテム

ステージ中で取るとすぐ効果が表れ一定時間持続します。



失った体力ゲージをひとつ分
回復する

一定時間、巫力ゲージが
減少しなくなる





全ての状態変化を回復する

ライコウの攻撃力が上がる





ライコウの防御力が上がる

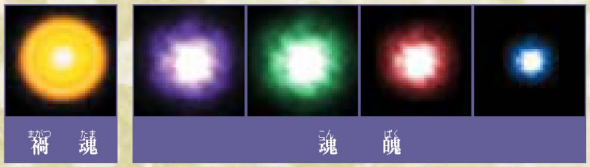
失った巫力を回復する



魂について

妖鬼を倒すと魂が出現します。魂には2種類あり、取ると経験値として加算される魂を「魂魄」、お金として加算される魂を「禍魂」と言います。

魂魄と禍魂を取得することで経験値とお金が加算されます。魂を取り逃すといくら妖鬼を倒していても経験値やお金はたまりません。



※ 魂魄は大きいほど得られる経験値が多くなります。

形代解放

ステージ内には「形代」と呼ばれる「元人間だったもの」が封じ込められています。形代は建物やステージ内に置いてあるものを破壊することにより解放されます。
ステージ内に封じ込められている形代を全て解放すると奉納画面で表示される「形代救済率」が100%となりボーナスアイテムをもらえることがあります。



巫力回復について

ステージに登場する妖鬼を倒すと、巫力が少量回復します。
また、この際にコンボを出して倒すと通常より多く巫力が回復します。(空中でのコンボはさらに多く回復します)
巫力は時間経過や巫術の使用とともに減っていく一方ですので、よりたくさんの敵を倒して巫力の減少を抑えましょう。

重量について

祭器・霊符・呪具には、重量があります。
重量によって、ライコウには様々な変化が起こります。例えば、重量が上がるとジャンプ力や移動力が低下します。また、重量が下がると小攻撃のダメージが上がり、大攻撃のダメージが下がります。重ければ逆です。
各装備の重量は、装 (Equip) 画面 (→P.15) でⓎボタンを押すことによって見ることが可能です。

常之輪 Pause

ステージ中、スタートボタンを押すとポーズメニューが開きます。
方向パッドの⬆⬇で項目を選択し、Ⓐボタンで決定します。



再始修祓	ステージを最初からやり直します (獲得したアイテム等は元に戻ってしまいます)
注連之内	メインメニュー画面に移動します
去界	タイトル画面に戻ります

再臨 2nd Play

「O・TO・GI ～御伽～」を最後までクリアすると、「再臨 (2nd Play)」を遊ぶことができます。ラストステージクリア時にゲームデータを保存するとゲームデータの文字色が緑色になり、再臨を選択できるようになります。

「再臨」をプレイするにはクリアデータの入っているXbox本体で「O・TO・GI ～御伽～」を立ち上げ、タイトル画面で「再臨」を選択します。

※「廻帰」から2nd Playは選べません。

再臨ではクリアした時のレベル、アイテム、お金などを持った状態でゲーム最初からプレイできます。

STAFF of O・TO・GI

Producer
竹内 将典

Director
山田 祐介郎

Main Programmer
鈴木 健之

Main Designer
佐竹 大輔

◆ Technical Dept. ◆
見崎 慎太郎
佐藤 竜行
佐山 望
寺田 崇幸
新井 裕之
鈴木 和隆
恵 和隆

◆ Development Dept. ◆
3D Graphic Section
宮崎 入
伏見 直
岡田 学
吉野 寛三
早見 明由
児島

2D Graphic Section
小林 一郎
藤川 尚美
山上 伸子
宮川 康

◆ Planning Dept. ◆
宮元 浩
谷 和宏
巌

◆ Concept Design Dept. ◆
岩井 望

◆ Production Dept. ◆
Sound Section
一木 裕
高田 典
齋藤 司
神田 士
柳川 剛
Design Section
原田 子
三浦 和行
可児 裕

◆ Project Management Dept. ◆
鰐 千恵子
飛田 吉志
井口 裕
木村 弥

◆ Quality Design Dept. ◆
川チ 雄也

◆ Business Affairs Dept. ◆
西田 新一郎

◆ Publicity Team ◆
後藤 幸子
後藤 美
中島 圭
瀬川 一郎
駿 清 功
佐藤 澄
下川 大

◆ Voice Artist ◆
狩田 朱
李田 夏穂
菅原 正志
小谷 清 典里
水原 央

◆ Supervisor ◆
神 直

©2002 FromSoftware,Inc. All rights reserved.