

【お問い合わせ】
株式会社フロム・ソフトウェア ユーザーサポート http://www.fromsoftware.jp/

ゲームの攻略方法にはお答えしておりません。またそれ以外の質問でもお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。

FROMSOFTWARE

©2011 NBGI ©2011 FromSoftware, Inc.

BLJM 60993

このソフトウェアの解説書およびPlayStation®3の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠ 警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害（失神など）などの症状（光感受性発作）が起きることがあります。
こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠ 注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

3D映像、3D立体視ゲームについて

3D映像の見え方には個人差があります。違和感を感じたり、立体に見えない場合は、3D機能のご使用をお控えください。最新情報については下記URLをご覧ください。
http://www.jp.playstation.com/support/
なお、お子さま（特に6歳未満の子）の視覚は発達段階にあります。お子さまが3D映像を視聴したり、3D立体視ゲームをプレイする前に、小児科や眼科などの医師にご相談いただくことをおすすめします。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション（振動）機能を使用しないでください。
※振動機能の入／切は、コントローラのPSボタンを押して表示されるメニューから設定できます。

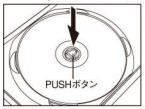
- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

使用上のご注意

●このソフトウェアはPlayStation®3専用です。●暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽く ふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●PlayStation®3をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）につなぐと、画像の焼き付き（残像映像）が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

Blu-rayディスクの取り出し／収納方法

Blu-rayディスクを取り出し／収納するときは、指などを挟まないように充分注意してください。



取り出し
PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



収納方法
ディスクのすぐ外側（斜線部分）を、カチッと音がするまで押し込んでください。

"PS3", "PlayStation", "PS", "PSP", "DUALSHOCK" and "SIXAXIS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"XMB" and "クロスメディアバー" are trademarks of Sony Corporation and Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc" and "Blu-ray" are trademarks.

BLJM 60993

■対応している映像出力方法について

『DARK SOULS』では、以下の映像出力方法に対応しています。使用するテレビの仕様や接続方法によって、使用できる出力方法は異なります。 720p 480p 480i

■トロフィー機能について

『DARK SOULS』では、プレイ内容によってトロフィーが手に入ります。

■ユーザーズガイド（オンラインマニュアル）について

ネットワーク接続やPlayStation®Network、トロフィー機能、対応機器の使用方法などについて詳しくは、XMB™（クロスメディアバー）で［ネットワーク］→［オンラインマニュアル］を選択するか、パソコンでhttp://manuals.playstation.net/document/にアクセスして、ユーザーズガイド（オンラインマニュアル）を参照してください。

■アップデートについて

本解説書の内容は、発売日現在のものです。アップデートによって、仕様が追加・変更されることがあります。

PlayStation®3のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ
このディスクには、PlayStation®3のアップデート（更新）データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PlayStation®3のアップデートを実行する
画面の指示に従って操作すると、システムソフトウェアをアップデートできます。

アップデートが中断されると、故障の原因となります。
アップデート中は、次の点にご注意ください。
・電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。
・ディスクを取り出さないでください。

お使いのPS3™のシステムソフトウェアはバージョンX.XXです。
起動するにはバージョンX.XX以上にアップデートする必要があります。
今すぐアップデートを実行しますか?
はい　いいえ

システムソフトウェアのバージョンを確かめるには
XMB™（クロスメディアバー）の［設定］⇒［本体設定］⇒［本体情報］を選ぶと、本体のシステム情報が表示されます。
［システムソフトウェア］の欄に、現在のバージョン番号が表示されます。

PlayStation®3のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
http://www.jp.playstation.com/support/
TEL 0570-000-929（PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-3475-7444） 受付時間10:00～18:00



古い時代
世界はまだ分かたれず、霧に覆われ
灰色の岩と大樹と、朽ちぬ古竜ばかりがあった

だが、いつかはじめての火がおこり
火と共に差異がもたらされた
熱と冷たさと、生と死と、そして光と闇と

そして、闇より生まれた幾匹かが
火に惹かれ、王のソウルを見出した

最初の死者、ニト
イザリスの魔女と、混沌の娘たち
太陽の光の王グウィンと、彼の騎士たち
そして、誰も知らぬ小人

それらは王の力を得、古竜に戦いを挑んだ

グウィンの雷が、岩のウロコを貫き
魔女の炎は嵐となり
死の瘴気がニトによって解き放たれた

そして、ウロコのない白竜、シースの裏切りにより、遂に古竜は敗れた
火の時代のはじまりだ

だが、やがて火は消え、暗闇だけが残る

今や、火はまさに消えかけ
人の世には届かず、夜ばかりが続き
人の中に、呪われたダークリングが現れはじめていた…

CONTENTS

06　ゲームの始めかた
08　NEW GAMEの流れ
10　ゲーム画面
12　操作方法
14　ゲームの基本
16　プレイヤーのアクション
20　スタートメニュー
24　篝火メニュー
26　フィールド内のキャラクター
28　ネットワークプレイ
34　資料 • 素性一覧
• キャラクターのステータス
• 武器のステータス
• 防具のステータス
• 主な敵
• 主なアイテム
• サウンド出力について
44　スタッフクレジット

DARK SOULS™

ゲームの始めかた

タイトルメニュー

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、タイトルメニューが表示されます。タイトルメニューでは、以下の項目を選択できます。初めてプレイするときは[NEW GAME]しか選べません。



PlayStation®Networkへサインインしていない場合は、タイトルメニューが表示される前にサインイン画面が表示されます。ネットワークプレイ(→P.7)を楽しむ場合は、サインインしてください。

◆NEW GAME →P.8

物語の最初からゲームを始めます。

◆LOAD GAME

中断したところからゲームを再開します。

ゲームを中断するときは

ゲームを中断するときは、必ず、スタートメニュー(→P.20)の にある[ゲームの終了]を選択してください。[ゲーム終了]を選択せずにゲームを終了すると、終了時の状態から再開できないことがあります。

セーブデータについて

『DARK SOULS』をプレイするには、セーブデータを保存する必要があります。セーブデータを保存するには、PlayStation®3のハードディスクドライブに9.5MB以上の空き容量が必要です。

セーブデータは、初めて起動したときに自動的に作成され、プレイ中に自動的に上書き保存されます。保存中(HDDアクセスランプ点滅中)は、PlayStation®3本体の電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。

ネットワークプレイについて

PlayStation®Networkにサインインしてプレイすると、自動的にネットワークプレイとなります。ネットワークプレイでは、ほかのプレイヤーのようすを感じられたり、ほかのプレイヤーと協力プレイや敵対プレイを楽しむことができます。ネットワークプレイについて詳しくは、P.28 ～ P.33を参照してください。



◆通信を許可するポート

ネットワーク機器の設定によっては、通信を許可するポートを指定する必要があります。ネットワークプレイでは、以下のポートを使用しています。

TCP	80, 443, 5223	通信に使用するポートは、システムソフトウェアの更新によって変更される場合があります。最新の情報は、PlayStation®Network公式サイト(http://www.jp.playstation.com/psn/)で確認してください。
UDP	3478, 3479, 3658	

ネットワークプレイに必要な機器と環境

『DARK SOULS』でネットワークプレイを楽しむには、以下の機器や環境が必要です。各機器を使用する際には、それぞれの機器の取扱説明書をよく読み、正しく使用してください。ネットワークに接続する前に、必要なすべての機器を正しく接続して、必要であれば機器の設定を行ってください。

◆PlayStation®Networkのアカウント

『DARK SOULS』をプレイするユーザーが使用できるPlayStation®Networkアカウントを使用して、サインインする必要があります。PlayStation®Networkやアカウントについて詳しくは、ユーザーズガイド(オンラインマニュアル)を参照してください(→P.3)。

◆ブロードバンドネットワーク回線

PlayStation®3のネットワーク機能に対応した、ADSL回線やCATVインターネット回線、FTTH回線などのネットワーク回線とブロードバンドネットワーク回線に接続するための周辺機器が必要です。回線を使用するためには、別途、インターネットサービスプロバイダーとの契約が必要です。

◆パソコンなど

ネットワーク機器を設定するために、パソコンなどの機器が必要になることがあります。具体的な設定方法や設定内容については、使用するネットワーク機器の取扱説明書を参照してください。

NEW GAMEの流れ

NEW GAMEの流れ

タイトルメニューで［NEW GAME］を選択後、以下のような流れでゲームの準備を行います。

「Brightness」と「Option」は、プレイ開始後もスタートメニュー（→P.20）の にある［輝度調整］と［環境設定］で変更できます。

1. Brightness

輝度（画面の明るさ）を使用するテレビや環境にあわせて調整します。画面の指示にしたがって方向キー左右で輝度を調整し、［決定］を選択してください。

2. Option

ゲームに関する以下の設定を確認・変更します。［決定］を選択すると、設定内容を保存して次に進みます。

操作	カメラ左右操作	カメラ操作時の左右の動きかた
	カメラ上下操作	カメラ操作時の上下の動きかた
	カメラ回転速度	カメラが回転するスピード
	ロックオン自動切替	ONにすると、ロックオン中の敵を倒したときに、別の敵を自動的にロックオンする
	カメラの壁自動回避	ONにすると、カメラが自動的に壁をよけて動く
	コントローラ振動	ワイヤレスコントローラ（DUALSHOCK®3）の振動機能の強さ（［0］はOFF）
表示	流血表現	ONにすると血が赤く、Mildにすると緑色で表現され、OFFにすると流血を表示しない
	字幕表示	ONにすると、セリフなどが字幕で表示される
	HUD表示	ONにすると、画面情報（→P.10）が表示される
サウンド	BGM	BGM（音楽）の音量
	SE	SE（効果音）の音量
	ボイス	ボイス（音声）の音量

3. キャラクター作成

操作するキャラクターを作成します。以下のすべての項目を入力・選択して、［決定］を選択してください。キャラクターを作成すると、ゲームが始まります。

名前
性別
素性 →P.34
贈り物
体型
顔
髪型
髪と服の色



作成中は、現在のキャラクターのステータスや持ち物、見た目が表示されます。キャラクター表示は、右スティック左右で回転できます。キャラクターのステータスについては、P.38を参照してください。

【外見の編集】

［外見の編集］を選択すると、外見を細かく編集することができます。

ベースタイプ	ベースとなるタイプ
ランダム	選択するたびにランダムに顔を生成
似た顔生成	選択するたびに現在の顔に似た顔を生成（類似度を選択可）
年齢イメージ	若い/老いている
性イメージ	男らしい/女らしい
デフォルメ	強い/弱い



［詳細編集］を選択すると、外見をさらに詳細に編集することができます。

ゲーム画面

ゲーム画面

ゲーム画面には、以下のような項目が表示されます。



A 人間性メータ

中心の炎は、人間性（→P.15）を表し、人間性が高いほど大きくなります。

B HPゲージ

現在のHP（生命力）です。ダメージを受けると減っていき、0になると死亡（→P.15）します。HPは、篝火（→P.24）で休息するか、特定のアイテムや魔法を使用することによって回復します。

C スタミナゲージ

現在のスタミナです。攻撃やダッシュ、回避などのアクションで減っていき、0になるとスタミナを消費するアクションを起こせなくなります。スタミナは、時間経過とともに、自動的に回復します。

D 状態アイコン

能力アップなどの特殊効果や毒などの状態異常があるときに、対応した状態アイコンが表示されます。

E スタートメニュー →P.20

STARTボタンを押すと、スタートメニューのアイコンが表示されます。L1ボタン/R1ボタンや方向キー左右でアイコンを選択して◎ボタンを押すと、それぞれのメニューが開きます。

スタートメニューを開いているあいだもゲーム内の時間は止まっていません。たとえば、近くに敵がいるときにスタートメニューを開くと、メニューを操作しているあいだに攻撃される可能性があります。

F 装備アイコン →P.18

現在装備している武器や防具、魔法、アイテムです。



G 耐性ゲージ

状態異常になりそうなときに、あとどのくらいで状態異常になるかを表し、状態異常になったときに、あとどのくらいで状態異常から回復するかを表します。状態異常には、以下のような種類があります。

種類	効果	回復時間	回復方法
出血	HPに大ダメージ	瞬間	特定アイテム/篝火など
毒	HPが一定時間ごとに減少	一定期間	特定アイテム/篝火など
猛毒	HPが一定時間ごとに大きく減少 スタミナの回復速度が減少	一定期間	特定アイテム/篝火など
呪い	HP最大値が半減する	永続	特定アイテムなど

呪われているときは、人間性メータ全体が髑髏に変わります。

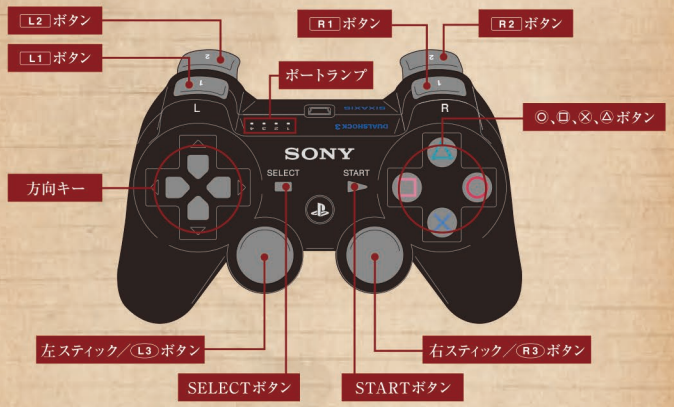
H ソウルメータ

現在持っているソウルの量です。

操作方法

ワイヤレスコントローラ

ポートランプ[1]のワイヤレスコントローラを使用します。



ワイヤレスコントローラ(DUALSHOCK®3本体)を使用すると、振動機能を楽しむことができます。

ワイヤレスコントローラのモーションセンサー機能を使うときのご注意

- 使用する前に、周囲に充分なスペースが確保できているかを確認してください。
- 使用中はコントローラをしっかりと握り、手から投げ出されないようにしてください。
- コントローラをUSBケーブルに接続した状態で使うときは、ケーブルが周囲の物や人にぶつからないようにしてください。また、ケーブルがPlayStation®3本体から抜けないように注意してください。

方向キー	装備切り替え →P.19
○ボタン	アクション(調べる/開けるなど)/ジェスチャー
×ボタン	ダッシュ /ローリング/バックステップ
△ボタン	片手持ち/両手持ちの切り替え
□ボタン	アイテム使用
左スティック	移動
右スティック	カメラ操作
R3(右スティックを押す)	ターゲットの固定・解除/カメラリセット
L1 ボタン	左手武器アクション/両手武器アクション/魔法の使用
L2 ボタン	左手武器アクション/両手武器アクション
R1 ボタン	右手武器アクション(通常攻撃)/両手武器アクション/魔法の使用
R2 ボタン	右手武器アクション(強攻撃)/両手武器アクション
SELECT ボタン	ジェスチャーメニューを開く
START ボタン	スタートメニューを開く →P.20

◆ジェスチャー

ワイヤレスコントローラのモーションセンサー機能を使用して、さまざまなジェスチャーを行うことができます。○ボタンを押しながら、ワイヤレスコントローラを動かしてください。
プレイ中にSELECTボタンを押すと、ジェスチャーメニューが表示され、ワイヤレスコントローラの各動作に対応するジェスチャーを設定できます。



ゲームの基本

移動とアクション

左スティックを倒した方向に移動します。左スティックを小さく倒すと歩いて移動し、大きく倒すと走って移動します。調べたり、開けたり、拾ったりできるものに近づくとメッセージが表示され、◎ボタンを押すと対応したアクションを起こします。



戦闘

フィールド内で敵に見つかると、攻撃されます。武器や魔法で敵を倒しましょう。基本的には、R1ボタン／R2ボタンで攻撃し、L1ボタン／L2ボタンで防御します。□ボタンを押すと、装備しているアイテムを使用します。
敵を倒すとソウルが手に入ります。ソウルは、レベルアップやアイテムの購入などに利用できます。



装備を変更したいときは、STARTボタンを押してスタートメニュー（→P.20）を開きましょう。

篝火（かがりび）

フィールドにある篝火で休息すると、HPやエスト瓶の使用回数、魔法の使用回数、毒などの状態異常が完全に回復し、進行状況が自動的にセーブデータに保存されます。
篝火で休息すると、それまでに倒した一部の敵が復活するので、休息するべきか状況に応じて判断しましょう。

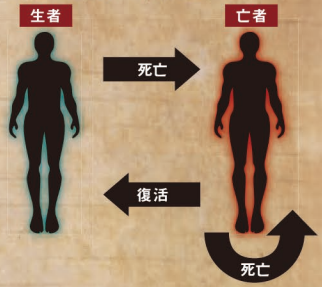


死亡

キャラクターはHPが0になると死亡します。
死亡すると、すべての人間性とソウルをその場に残し、最後に休息した篝火から復活します。

◆生者と亡者

生きた状態のキャラクター（生者）が死亡すると、その場に持っているすべての人間性とソウルを血痕として残し、「亡者」となります。死亡した場所まで戻り、人間性とソウルを取り戻しましょう。亡者が死亡すると、生者と同じように血痕を残します。亡者が死亡しても、亡者のままです。



◆血痕を残した状態での死亡

死亡により残した人間性とソウルは、血痕になります。血痕に触れることで人間性とソウルを回収できますが、再び死亡すると古い血痕は消えてしまいます。

人間性

人間性とは、人の本質、人らしさの象徴です。
人間性を捧げることで、亡者から生者に復活し、注ぎ火を行うことができます。

◆注ぎ火を行う

生者のときのみ、篝火で人間性を捧げ、篝火を成長させることができます。篝火を成長させると、エスト瓶により多くのエストが補給できます。

◆亡者から生者へ

亡者から生者へ戻るためには、人間性が必要です。篝火で休息して、篝火メニューで［亡者からの復活］を選択すると、生者に戻ることができます。

◆人間性の入手

人間性は、特定のアイテムを使ったり、敵を倒したり、オンラインプレイで特定の条件を満たしたりすることで手に入れることができます。

プレイヤーのアクション

特殊な移動

◆ダッシュ

左スティックを大きく倒して移動中に×ボタンを押し続けると、ダッシュで移動できます。ダッシュすると、スタミナを消費します。ダッシュ中にR1ボタンを押すと、ダッシュ攻撃となります。



◆ローリング

左スティックを倒しながら×ボタンを押すと、倒した方向に転がります。ダッシュしながら×ボタンを一旦離して再度短く押すと、飛距離の長いダッシュローリングになります。



ローリングは、敵の攻撃を回避したいときにも有効です。

◆バックステップ

左スティックを倒していない状態で×ボタンを押すと、すばやく後ろにステップします。バックステップ後にR1ボタンを押すと、ダッシュ攻撃となります。

バックステップからのダッシュ攻撃を使うと、敵の攻撃を回避してすぐに反撃できます。

◆はしご昇降

はしごに近づいて○ボタンを押すと、はしごに足をかけ、左スティックで昇降できるようになります。はしごを昇降中に×ボタンを押すと、はしごからすばやく滑り降ります。



攻撃/防御の基本

◆ターゲットの固定(ロックオン)

R3ボタンを押す(右スティックを押す)と、近くにいる敵をターゲットとして固定します。R3ボタンを押したまま右スティックを操作して、ターゲットを変更することもできます。再度R3ボタンを押すと、ターゲットが解除されます。



ターゲットを固定しているときは、常にターゲットを正面にしたまま移動します。

◆右手武器アクション

R1ボタン/R2ボタンで右手に装備している武器を使って攻撃します。



◆左手武器アクション

L1ボタンとL2ボタンで左手の武器を使用します。

左手装備	盾	大きな武器	小さな武器
L1ボタン	ガード	ガード	攻撃
L2ボタン	パリィ	攻撃	パリィ

パリィを成功させるには、相手の攻撃が当たる瞬間に対応するボタンを押す必要があります。
パリィ後にR1ボタンを押すと、右手装備武器による追い討ちとなって、成功すると致命の一撃(→P.18)となります。

プレイヤーのアクション

特殊な攻撃方法

◆押し出し攻撃

敵の方向に左スティックを倒すのと同時にR1ボタンを押すと、押し出し攻撃となります。押し出し攻撃では、敵を押し、盾によるガードを崩すことができます。押し出し攻撃後は、敵との間合いが広くなります。



◆ジャンプ攻撃

左スティックを倒すのと同時にR2ボタンを押すと、ジャンプ攻撃となります。

◆落下攻撃

落下中にR1ボタンを押し続けると、頭上から敵を急襲できます。一部の敵に対しては、致命の一撃となります。



◆はしご攻撃

はしごを昇降中R1ボタンを押すと上にいる敵を、R2ボタンを押すと下にいる敵を攻撃できます。

◆致命の一撃

致命の一撃とは、敵に大ダメージを与える攻撃のことです。パリィ後の追い討ち(→P.17)や敵の背後でR1ボタンを押すと、致命の一撃となります。敵の中には、パリィできない敵や、背後をとっても致命の一撃とならない敵もいます。

状況に応じた使い分け

◆装備の切り替え

Equipmentで装備しているものの中から使用するものを切り替えられます。方向キー上を押すと魔法、方向キー左で左手の装備、方向キー右で右手の装備、方向キー下でアイテムを変更します。



◆アイテムの使用

□ボタンを押すと、装備中のアイテムを使用します。

◆片手持ち/両手持ちの切り替え

△ボタンを押すと、右手に装備している武器を右手だけで持つか両手で持つかを切り替えられます。両手で持つと、左手に何も装備できなくなりますが、より威力の強い攻撃となり、相手のガードも崩しやすくなります。

魔法の使用

魔法(魔術/呪術/奇跡)を使用する場合は、対応する触媒を左手か右手に装備する必要があります。方向キー上で使用する魔法を選択後、L1ボタン(左手装備)かR1ボタン(右手装備)を押すと、魔法を使用できます。



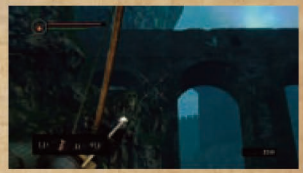
魔法	触媒
魔術	杖
呪術	呪術の火
奇跡	タリスマン

魔法には、使用可能回数が決まっているものもあります。魔法の使用可能回数は、篝火(→P.24)で休息すると回復します。

弓系武器による攻撃

弓系武器には、弓とクロスボウがあり、それぞれ使用できる矢の種類が決まっています。

弓	矢
クロスボウ	ボルト



◆精密射撃

弓を構えているときにL1ボタンを押すと、精密射撃モードになります。精密射撃モード中は、方向キー上でズームイン、下でズームアウトします。
再度L1ボタンを押すと、通常射撃に戻ります。

精密射撃を行えるのは弓だけです。クロスボウでは行えません。

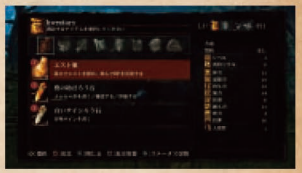
◆矢やボルトの切り替え

弓系武器を装備しているときにL2ボタンかR2ボタンを押すと、使用する矢やボルトを切り替えることができます。

スタートメニュー

スタートメニュー

プレイ中にSTARTボタンを押すと、スタートメニューのアイコンが表示されます。L1ボタン/R1ボタンや方向キー左右でアイコンを選択して◎ボタンを押すと、それぞれのメニューが開きます。



メニューを開いたあともL1ボタン/R1ボタンでほかのメニューに切り替えることができます。

メニューを開いた状態でSTARTボタンを押すと、環境設定などの未確定の変更を保存してスタートメニューを閉じます。



◆Inventory →P.21

アイテムを確認・使用するメニューです。



◆Equipment →P.22

武器や防具、使用アイテムなどを装備するメニューです。



◆Status →P.23

キャラクターのステータスを確認するメニューです。



◆System

以下の項目を選択できます。

環境設定 →P.8	ゲームに関する設定を確認・変更する
輝度調整 →P.8	輝度（画面の明るさ）を調整する
ゲームの終了 →P.6	ゲームを中断する

ゲームを中断するときは、必ず、[ゲームの終了]から終了してください。[ゲーム終了]を選択せずにゲームを終了すると、終了時の状態から再開できないことがあります。

Inventory

現在持っているアイテムを確認できます。キャラクターのステータスについてはP.38、武器や防具のステータスについてはP.39を参照してください。

Aカテゴリタブ

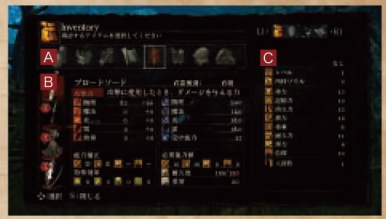
アイテムのカテゴリ（種類）です。

Bアイテムリスト

選択中のカテゴリにあるアイテムの一覧です。

Cステータス

現在のキャラクターのステータスや選択中のアイテムのステータスが表示されます。



◆操作方法

方向キー左右	カテゴリ切り替え
方向キー上下	アイテム選択
◎ ボタン	コマンドメニュー
✕ ボタン	メニューを閉じる
□ ボタン	アイテムリスト表示切り替え
△ ボタン	ステータス表示切り替え

◆コマンドメニュー

コマンドメニューでは、以下の項目を選択できます。

使用する	選択中のアイテムを使用する
捨てる	選択中のアイテムを捨てる
並び順の変更	アイテムリストの並び順を変更する
並び順の初期化	アイテムリストの並び順を初期化する

スタートメニュー

Equipment

武器や防具を装備できます。キャラクターのステータスについてはP.38、武器や防具のステータスについてはP.39を参照してください。



A装備部位

装備する部位です。

武器	右手と左手に２種類ずつ
防具	兜 / 鎧 / 手甲 / 足甲
指輪	２種類
アイテム	５種類
矢	２種類
矢	２種類

B ステータス

現在のキャラクターのステータスや選択中のアイテムのステータスが表示されます。

◆操作方法

方向キー	装備部位選択
○ ボタン	装備変更
× ボタン	メニューを閉じる
□ ボタン	選択中の装備を外す
△ ボタン	ステータス表示切り替え

◆装備変更

装備する部位を選択して○ボタンを押すと、そこに装備できるアイテムが一覧表示されます。方向キー上下でアイテムを選択して○ボタンを押してください。

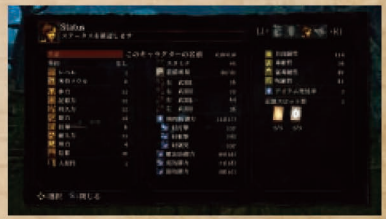
◆能力による制限

キャラクターの持久力によって装備重量に上限があります。装備している武器と防具の合計重量が上限の半分を超えると動きが鈍くなり、上限を超えると動くのも困難な状態になります。

Status

キャラクターのステータスを確認できます。キャラクターのステータスについては、P.38を参照してください。





◆操作方法

× ボタン	メニューを閉じる
△ ボタン	ステータス表示切り替え
SELECT ボタン	項目説明

◆項目説明

SELECTボタンを押すと、各ステータスの説明を確認できます。方向キーで説明を確認したい項目を選択してください。項目説明中に×ボタンを押すと、通常のStatus画面に戻ります。

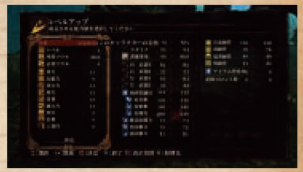
篝火メニュー

篝火メニュー

篝火に近づいて◎ボタンを押すと、篝火メニューが表示され、篝火で休息できます。
休息すると、HPやエスト瓶の使用回数、魔法の使用回数、毒などの状態異常が完全に回復し、進行状況が自動的にセーブデータに保存されます。
物語の進行によって、篝火メニューで選択できる項目は増えていきます。

火の付いていない篝火では、休息できません。近づいて◎ボタンを押し、篝火に火を灯しましょう。

◆レベルアップ



ソウルを消費して、キャラクターの基本ステータス(→P.38)を強化します。方向キー上下で強化したいステータスを選んで、方向キー左右で能力値を増減してください。画面右側で、ステータス強化によるほかのステータスの変化を確認できます。□ボタンを押すと、確認できるステータスを変更できます。ステータス強化を決定するには、[決定]を選択してください。×ボタンを押すと、変更をキャンセルしてメニューを閉じます。

◆亡者からの復活

亡者となっているときに選択すると、人間性を消費して生者に戻ることができます。生者と亡者については、P.15を参照してください。

◆武器強化/防具強化



ソウルと特定のアイテムを使用して武器や防具を強化します。強化画面では、ステータス(→P.38)の変化や必要なソウル量、アイテムを確認できます。□ボタンを押すと、選択中の武器や防具の変化をより詳しく確認できます。強化したい武器や防具を選んで◎ボタンを押すと、強化が実行されます。

強化に必要なソウルの量やアイテムは、武器や防具によって異なります。

◆修理

ソウルを消費して、武器や防具の耐久度を回復します。

◆魔法装備



持っている魔法を記憶スロットに装備して、フィールドで使用できるようにします。装備できる魔法の数(スロットの数)は、キャラクターステータス(→P.38)の「記憶スロット数」によって変化します。

キャラクターのステータスや誓約(→P.28)によっては、使用できない魔法もあります。ただし、使用できない魔法も装備することはできます。

◆注ぎ火を行う

人間性を捧げて、火を大きくします。注ぎ火を行うと、エスト瓶の使用可能回数が増えます。

物語序盤では、注ぎ火を行えるようになることを目標にしましょう。

フィールド内のキャラクター

フィールド内のキャラクター

フィールド内には、さまざまなキャラクターがいます。
話しかけると、アイテムを手に入れられたり、特別なメニューが表示されたりします。



不死院の騎士

北の不死院で傷つき倒れた騎士。装備からアストラの上級騎士と思われる。彼もまた不死人だが、もはや使命を果たせないと知り、最後に出会った見ず知らずの主人公にその使命を伝え、貴重なエスト瓶を託す。

心折れた戦士



火継ぎの祭祀場に座り込んでいる、不死人の戦士。まだ亡者になっていない「まともな不死」のひとりだが、ひどく打ちのめされており、新参の主人公に皮肉めいた言葉を投げかける。ただ、その言葉の中には、実はヒントになることも多い。



不死の商人

城下不死街でアイテムを売る、不死人の商人。亡者となり、やがて動けなくなった者たちから、装備などを剥ぎ取って売っている。彼自身も半ば亡者であるが、ソウルを集めるために商売をする知恵は残っているようだ。また、しきりにユリアという名を口にするが、誰も見たものはない。

鍛冶屋アンドレイ

城下不死教区に住まう屈強な不死人の鍛冶屋。武器や防具の強化、修理を行なってくれるほか、鍛治の種火を持っていけば、特別な武器の進化も行なってくれるようになる。できるだけ早く見つけておきたい。





魔術師グリッグス

ヴィンハイムの竜の学院からきた不死人の魔術師。伝説の魔術師「ビッグハット」ローガンの弟子であり、その後を追っていたが、城下不死街のどこかに囚われてしまった。彼を救出することができれば、魔術を学ぶチャンスがあるかもしれない。

ネットワークプレイ

ネットワークに接続すると

PlayStation®3をネットワークに接続し、PlayStation®Networkにサインインしてプレイすると、以下のような現象が自動的に発生します。

◆幻影

同じ場所で同時にプレイしているほかのプレイヤーの姿がうっすらと表示されます。幻影に干渉したり、幻影から干渉されたりすることはありません。

◆死亡リプレイ

ほかのプレイヤーが死亡した場所にある血痕に触れると、そのプレイヤーが死亡したときのリプレイが再生されます。

◆ベイグラント

特定のアイテムを捨てたり、一度に一定以上の人間性を失うと、ほかのプレイヤーの世界の同じ場所にそのアイテムやソウルが移動することがあります。ほかの世界に移動したアイテムやソウルは、一定の条件を満たすと敵に変化します。

◆共鳴

ほかのプレイヤーが、プレイヤーがいる場所で特定の魔法を使用すると、一部の魔法の威力がアップします。

◆注ぎ火の伝播

プレイヤーが最後に休息した篝火に、ほかのプレイヤーが人間性を捧げると、プレイヤーが持っているエスト瓶の残り使用可能回数がひとつ増えます。

ほかのプレイヤーとのコミュニケーション

自動的に発生する現象とは別に、ネットワークプレイ専用アイテム(→P.33)によって、ほかのプレイヤーとコミュニケーションを取ることもできます。

◆メッセージ

「橙の助言ろう石」を使用すると、地面にメッセージを書いてほかの世界に送ったり、ほかのプレイヤーが書いたメッセージを評価したりできます。



◆協力プレイ

「白いサインろう石」を使用して召喚サインを書くと、ほかのプレイヤーの世界に召喚されることができます。詳しくは、P.30を参照してください。



◆敵対プレイ

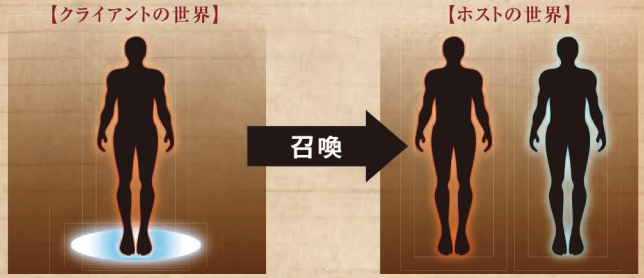
「ひび割れた赤い瞳のオーブ」を使用すると、ほかのプレイヤーの世界に侵入することができます。詳しくは、P.31を参照してください。

「ひび割れた赤い瞳のオーブ」は、使用するとなくなります。世界のどこかには、使用してもなくならない同様の効果を持つアイテムがあります。

ネットワークプレイ

協力プレイ

協力プレイでは、最大3人のプレイヤーが協力してプレイします。召喚されるプレイヤーを「クライアント」、召喚するプレイヤーを「ホスト」と呼びます。協力プレイは、以下のように行います。



◆協力プレイの始めかた

1. クライアントが「白いサインろう石」で召喚サインを書く
2. ホストが召喚サインを調べてクライアント（最大2人）を召喚する
3. ホストとクライアントが、ホストの世界でいっしょにプレイする

ホストになるプレイヤーは、生者である必要があります。

◆協力プレイの目的

プレイヤー同士で協力してエリアの主を倒してください。エリアの主を倒すか、ホストまたはすべてのクライアントが死亡すると協力プレイが終了します。

◆人間性について

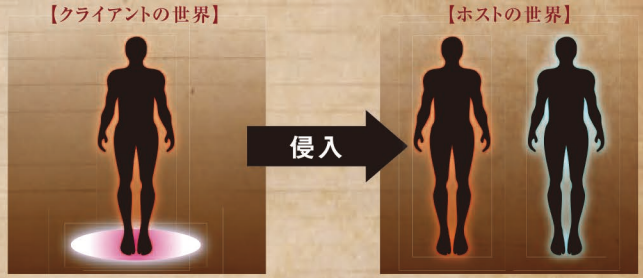
エリアの主を倒すと、クライアントが人間性を得ることができます。

◆送還

ホストがクライアントを送還すると、クライアントを元の世界に戻し、協力プレイを終了します。

敵対プレイ

敵対プレイでは、2人のプレイヤーが敵対してプレイします。侵入するプレイヤーを「クライアント」、侵入されるプレイヤーを「ホスト」と呼びます。敵対プレイは、以下のように行います。



◆敵対プレイの始めかた

1. クライアントが「ひび割れた赤い瞳のオーブ」を使用する
2. クライアントが自動的に選ばれたホストの世界に侵入する
3. ホストとクライアントが、ホストの世界でいっしょにプレイする

◆敵対プレイの目的

侵入したクライアントの目的は、ホストを倒すことです。ホストを倒せば、クライアントは目的を達成して、敵対プレイが終了します。ホストは、侵入したクライアントを返り討ちにしてください。また、エリアの主との戦闘がはじまった場合も、敵対プレイは終了します。

侵入者の中には、種類の異なる者もいます。

◆人間性について

侵入先のプレイヤーを倒したり、プレイヤーの世界に侵入したきたほかのプレイヤーが死亡すると、人間性を得ることができ、侵入先で死亡すると、人間性を失います。

ネットワークプレイ

ネットワークプレイ中の要素

ネットワークプレイ中には、ほかにも以下のような要素があります。

◆告罪

侵入者に侵入され、敵対プレイ（→P.31）で倒された場合、「告罪符」というアイテムを使うことで侵入者を告罪し、罪人一覧に載せることができます。

◆罪人一覧

罪人一覧は、同名のアイテムを使用することで確認でき、この一覧に載っている者は、特定の誓約者から狙われることになります。

◆誓約

プレイヤーは、どこかで誰かと誓約を結ぶことができます。
誓約によって、ネットワークプレイでのプレイスタイルの幅が広がります。

ネットワークプレイ専用アイテム



◆橙の助言ろう石

地面にメッセージを書いてほかの世界に送ったり、ほかの世界から送られたメッセージを評価できる。時の流れの淀んだロードランの地で、不死人たちがお互い支え合うための手段。



◆白いサインろう石

召喚サインを書き、ほかの世界に霊体として召喚され、エリアの主を倒すことができれば、人間性を得る。時の流れの淀んだロードランの地で、不死人たちがお互い支え合うための手段。



◆ひび割れた赤い瞳のオーブ

ほかの世界に霊体として侵入し、その世界のプレイヤーやエリアの主を倒すことができれば、人間性を得る。



◆決別の黒水晶

召還した霊体を元の世界に戻したり、召喚されたほかの世界から元の世界に戻ることができる。



◆告罪符

ほかの世界からの侵入者に殺されたとき、その侵入者の罪を告発する。告発された者は罪人録に載り、いつか暗月の刃に倒れるだろう。

資料

素性一覧



戦士

戦を生業とする戦士。
筋力、技量ともに高い、武器の専門家。



騎士

下級の騎士。
体力が高く、鎧も硬く打たれ強い。



放浪者

あてのない放浪者。
曲刀を武器とする技量の高い剣士。



盗人
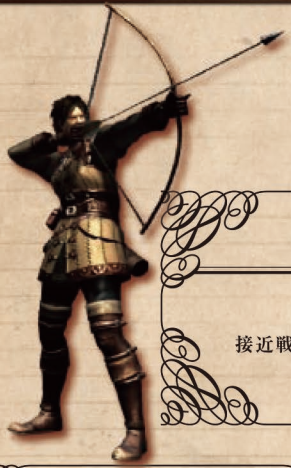
うしろめたい盗人。
致命の一撃を狙い、万能鍵を持っている。



山賊

野蛮な山の盗賊。
高い筋力で
重い戦斧を振るう。

素性一覧



狩人

弓を使う狩人。
接近戦もこなすが、魔法全般は苦手。

魔術師

ヴィンハイムの竜の学院の魔術師。
ソウルの魔術を操る。





呪術師

大沼の呪術師。
炎を操る呪術の他、手斧も使いこなす。



聖職者

旅の聖職者。
メイスを振るい、回復の奇跡を使う。



持たざるもの

素性も知れぬ裸の人。
棍棒と板切れの盾が
装備品のすべて。



資料

キャラクターのステータス

◆基本ステータス

レベル	総合的な能力の高さ
体力	HPに影響
記憶力	記憶スロット数に影響
持久力	スタミナ、装備重量、出血耐性に影響
筋力	重い武器を使用するために必要。攻撃力にも影響
技量	扱いの難しい武器を使用するために必要。攻撃力にも影響
耐久力	防御力と毒への耐性に影響
理力	魔術を使用するために必要。魔術や魔術武器の威力にも影響
信仰	奇跡を使用するために必要。奇跡や神型武器の威力にも影響
人間性	呪い耐性、アイテム取得のしやすさに影響します。

◆詳細ステータス

HP	生命力
スタミナ	特定のアクションを起こすために必要
装備重量	装備しているアイテムの重量/限界値
武器	左右の武器の物理的なダメージを与える力
物理防御力・対打撃	打撃属性に対する防御力
物理防御力・対斬撃	斬撃属性に対する防御力
物理防御力・対刺突	刺突属性に対する防御力
魔法防御力	魔法属性攻撃に対する防御力
炎防御力	炎属性攻撃に対する防御力
雷防御力	雷属性攻撃に対する防御力
強靭度	攻撃を受けても崩されずに耐える度合い
出血耐性	鋭い刃や棘の武器による出血に対する耐性
毒耐性	毒に対する耐性
呪耐性	呪死に対する耐性
アイテム発見力	敵を倒したときのアイテムの発見しやすさ
記憶スロット数	魔術/呪術/奇跡を記憶できる領域の数

武器のステータス

攻撃属性	攻撃に使用したときの物理的ダメージの属性
武器種別	武器のカテゴリ
攻撃力・物理	物理的なダメージを与える力
攻撃力・魔法	魔法属性のダメージを与える力
攻撃力・炎	炎属性のダメージを与える力
攻撃力・雷	雷属性のダメージを与える力
攻撃力・致命	致命の一撃でダメージを与える力
能力補正	筋力、技量、理力、信仰の値によって攻撃力が高められる度合い
特殊効果	特殊効果(出血/毒)の与えやすさ
ダメージカット率・物理	防御に使用したときに物理的なダメージをカットする割合
ダメージカット率・魔法	防御に使用したときに魔法属性のダメージをカットする割合
ダメージカット率・炎	防御に使用したときに炎属性のダメージをカットする割合
ダメージカット率・雷	防御に使用したときに雷属性のダメージをカットする割合
ダメージカット率・受け能力	防御の安定度。高いほど攻撃を受けたときに減るスタミナ量が少ない
必要能力値	この武器をまともに使用するために最低限必要となる筋力、技量、理力、信仰の値
耐久度	頑丈さ。使用などにより減っていき、減りすぎるとアイテムの効果が下がる
重量	物理的な重さ

防具のステータス

物理防御力	物理的な攻撃に対する防御力
対打撃	打撃属性に対する防御力
対斬撃	特に斬撃属性に対する防御力
対刺突	刺突属性に対する防御力
魔法防御力	魔法属性攻撃に対する防御力
炎防御力	炎属性攻撃に対する防御力
雷防御力	雷属性攻撃に対する防御力
強靭度	攻撃を受けても崩されずに耐える度合い
出血耐性	鋭い刃や棘の武器による出血に対する耐性
毒耐性	毒に対する耐性
呪耐性	呪死に対する耐性
耐久度	頑丈さ。使用などにより減っていき、減りすぎるとアイテムの効果が下がる
重量	物理的な重さ

資料

主な敵



亡者

死にすぎて、考える器官が壊れてしまった不死人。遅かれ早かれ、不死人は亡者となる。だから、忌み嫌われている。



たまご背負い

背中にたくさんのたまごを背負った異形の者。たまごの重みに押しつぶされ、這いずるようにして動く。病み村に追放された者の成れの果てなのか、それとも…。



亡者騎士

重装で知られるバーニス騎士の亡者。鋼鉄の大剣、鋼鉄の鎧、鋼鉄の盾を持った強敵。



犬ネズミ

重装で知られるバーニス騎士の亡者。鋼鉄の大剣、鋼鉄の鎧、鋼鉄の盾を持った強敵。

亡者戦士

亡者となった不死人の戦士。壊れかけの鎧をまとい、盾を構えるなど、戦士としての習性はいまだ残っている。火炎壺を投げてくることがあるので、注意が必要。



鐘のガーゴイル

不死教会の目覚ましの鐘の守護者。青銅のハルバードを振るい、その羽で空を舞う。元々4体あったようだが、その大半は壊れて動かない。

不死院のデーモン

北の不死院に巣食う巨大なデーモン。巨大で大槌を振るい、不死人たちを容赦なく叩き潰す。このデーモンを倒せなければ、道は開かれないだろう。



貪食ドラゴン

最下層に住みついた異形のドラゴン。最大級の巨体を持ち、無謀にも挑んだ不死の戦士たちを、巨大な顎で喰らい尽くす。十分な準備なしに挑んではならない。

飛竜ヘルカイト

城下不死街で目撃される巨大な飛竜。灼熱のブレスで敵味方なくすべてを焼き尽くす。はるか下、飛竜の谷から迷い出てきたのだろうか。

黒騎士

火に焼かれ半ば灰となった、かつてのグウィン王の騎士。すでに正気は失われ、世界の歪みをさまよい続けており、万一出会うことがあれば、恐ろしい敵になるだろう。

資料

主なアイテム



◆エスト瓶
不死人の宝たる鈍い緑ガラスの瓶。
篝火でエストを溜め、飲んでHPを回復する。



◆毒紫の苔玉
薬効のある紫色の苔玉。毒の蓄積を減らし、毒状態を解除する。
毒は非常に厄介であり、この苔玉を用意しておいて損はない。



◆火炎壷
火薬の詰められた素焼きの壷。爆発して炎ダメージを与える。
威力も大きく、これを愛用し戦術に組み込む戦士も多い。



◆修理の光粉
弱い魔力を帯びた金属粉。右手の武器を修理する。
武器は使用により耐久度が落ちていき、修理しないと効果が大きく落ちてしまう。



◆故もしらぬ不死のソウル
亡者となり、ついに動かなくなった、故も知らぬ不死人のソウル。
使用するとソウルを獲得する。



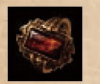
◆バスタードソード
通常の剣より一回り大きい大剣。重量が大きく、両手使用が基本となる。
大きく振り回すような攻撃が多く、複数の敵を相手にしたときに有効。



◆ライトクロスボウ
兵士の使うスタンダードなクロスボウ。
弓とは違い片手でも扱え、技量もあまり必要ない射撃武器。



◆双蛇の円盾
ロードランの地で作られる円い木の盾。
古いシンボル、双子の青い蛇が描かれており、魔法に対するカット率が高め。



◆炎方石の指輪
騎士の証しとして広く知られる方石の指輪。
赤の方石は炎に由来し、装備者の炎属性への防御力を高める。

サウンド出力について

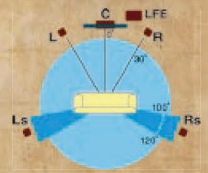
◆対応している音声出力設定
『DARK SOULS』では、以下の音声出力設定に対応しています。音声出力設定については、PlayStation®3本体の取扱説明書および使用するテレビやAVアンプ(またはレシーバー)の取扱説明書を参照してください。

●HDMI接続の場合
Dolby Digital 5.1ch/DTS Digital Surround 5.1ch/Linear PCM 2ch 48kHz/Linear PCM 5.1ch 48kHz/Linear PCM 7.1ch 48kHz

●光デジタル接続の場合
Dolby Digital 5.1ch/DTS Digital Surround 5.1ch/Linear PCM 2ch 48kHz

●AV MULTI接続の場合
Analog 2ch

◆5.1ch/7.1chのサラウンドサウンドを楽しむには
以下の手順で機器を接続・設定すると、5.1chや7.1chのサラウンドサウンドを楽しむことができます。



1. PlayStation®3本体とAVアンプ(またはレシーバー)を接続する
PlayStation®3本体のHDMI出力端子もしくは光デジタル出力端子とAVアンプ(またはレシーバー)を接続します。

2. AVアンプ(またはレシーバー)を設定する
HDMI接続の場合は、AVアンプ(またはレシーバー)の「Linear PCM 5.1ch 48kHz」もしくは「Linear PCM 7.1ch 48kHz」機能をONにします。光デジタル接続の場合は、AVアンプ(またはレシーバー)の「Dolby Digital 5.1ch」もしくは「DTS Digital Surround 5.1ch」機能をONにします。

3.『DARK SOULS』を起動する
PlayStation®3本体の音声出力設定が5.1chや7.1chに対応する設定になっていることを確認して、『DARK SOULS』を起動してください。

4. AVアンプ(またはレシーバー)の動作を確認する
使用するAVアンプ(またはレシーバー)が、設定した音声チャンネル数で動作しているか確認してください。AVアンプ(またはレシーバー)によっては、7.1chに対応していないものもあります。対応しているチャンネル数については、使用するAVアンプ(またはレシーバー)の取扱説明書を参照してください。

スタッフクレジット

Director/Producer
Hidetaka Miyazaki

Lead Programmer
Jun ITO

Programmer
Cheongju Na
Hideki Toyota
Motoki Kawakami
Masaaki Sakamoto
Hiromi Izawa
Akira Watanabe

Motohiro Tsuzuki
Tomonari Kuramochi
Koichiro Takita
Takashi Murakami
Tetsuya Yamamoto
Fumitoshi Takahashi
Takehiro Kakizawa
Isao Wada
Yosuke Ono
Yuki Tsutsumi
Takahiro Kawanaka
Seiya Ishibashi

Planner
[Player]
Kaikou Arima
[Enemy]
Shigeto Hirai
Yuji Yabuki
Hiroki Izumi
[MAP/Event]
Masaru Saito
Junya Ishizaki
Masaru Yamamura
[Menu/System]
Masaki Saito

Lead Graphic Designer
Makoto Sato

Graphic Designer
[Player/Enemy]
Ryo Fujimaki
Takashi Konno
[MAP]
Nozomi Shiba
Hisao Yamada
Naomi Maehara
Hikaru Wada
Masako Saito
Mika Hasegawa
Jun Takeda (Tricrest,inc)
Takashi Saito
(IMAGICADIGITALSCAPE Co., Ltd.)
Yuka Nakazawa (Teco inc.)
Yukiko Takahashi (Teco inc.)
Maaya Kawamura (Teco inc.)
Mitsuhiro Oomori (NAC Inc.)
Takuya Matsuda (NAC Inc.)
Nozomi Nakayama
(AlphaOmega Corporation)
[Menu/Effect]
Yuka Kishi
Motofumi Ota

Art Director(Adviser)
Masaki Takahashi (SHIROGUMI INC.)
TOSE SOFTWARE (Hangzhou) CO., LTD.
townfactory Co.

Motion Designer
[Player]
Hiroyuki Okazawa
[Enemy]
Hiroki Motoshiromizu
Daisuke Kawano
Katsunori Hasegawa
Marie Kadohira
Yasunori Takahashi (Tricrest,inc)
Masanori Iwasato (CREEK & RIVER Co., Ltd.)
Kazuyuki Takasugi (MiCROViSiON Inc.)
Satoru Takeda (MiCROViSiON Inc.)

[Real Time DEMO]
Takayuki Sugimura
Teco inc.

Sound Designer
Yuji Takenouchi

Art Designer
Daisuke Satake
Hiroshi Nakamura
Masanori Waragai
Mai Hatsuyama
Sho Katayama
Hitomi Yoshimura

CG Movie Manager
Takayuki Muro

Product Manager
Yoshiyuki Ikeda

QA Team
Oki Hagiwara
Noboru Kashiyama

Tester
Takashi Murakami
Atsushi Nishimura
Daiki Yamamoto
Daisuke Baba
Hironori Hagiwara
Junya Kobayashi
Kazuhiko Shindo
Kazuhiro Abe
Kazumi Kawada
Kei Sato
Kiyotaka Satou
Kohei Morita
Kouichi Maruyama
Masanori Takebe
Masashi Watanabe
Masato Oota
Miki Arihara
Naoki Okajima
Naoto Tomita
Natsuki Takahashi
Nobuhiko Matsuo
Norio Akimoto
Osamu Akitomi
Takahiro Murata
Takuma Kinjo
Yuji Takei
Yusuke Oosaki
Yuta Inoue

Promotion Design
Hiroyuki Kani
Tsuyoshi Arai

Promotion
Yasunori Ogura
Koji Sugiyama
Hiroyuki Yanai

Sales
Yoshinori Komatsu
Syouhei Matsumoto

The Highest Award
A-san
B-san
C-san
D-san

Special Thanks
Hirokazu Akino
Yuri Suzuki

Supervisor
Naotoshi Zin
Eiichi Nakajima

MoCap Studio
IMAGICA Corp.

MoCap Producer
Kobayashi Tetsuya
(IMAGICA Corp.)

MoCap Supervisor
Nunokawa Shigeaki
(IMAGICA Corp.)

MoCap Editor
Sakuma Ayako
(IMAGICA Corp.)
Koyama Yoshiko
(IMAGICA Corp.)

Art Design
MOVANOVA.LTD

Art Director & Lead Concept Artist
Michael Chang Ting Yu

Concept Artist
Gus Mukin
Johnny Tam
Ken Wong
Bosco Lo Kin Chuen

Project Manager
Grace Chang
Fujita Hatsumi
TABOT,inc.

Lead Concept Artist
Tsutomu Kitazawa

Concept Artist
Ran Ando

Project Manager
Masahiko Inotani

English Script and Voice Recording

Production & Project Management
Kengo Watanabe (Frognation Ltd)
Lynn Robson (Frognation Ltd)
Yuka Tero (Frognation Ltd)

Script Writing
Ryan Morris (Frognation Ltd)
Lynn Robson (Frognation Ltd)
Kengo Watanabe (Frognation Ltd)
Ema Kodaka (Frognation Ltd)

Voice Casting
Adam Chapman (Liquid Violet)
Vanessa Baker (Audio Catz)

Voice Direction
Adam Chapman (Liquid Violet)
Ryan Morris (Frognation Ltd)

Recording
Rob Edwards
(Goldcrest Post London)

Post-production
Michael Dunn (Liquid Violet)
Leyton Rooney (Liquid Violet)
Peter Wilkinson (Liquid Violet)

Cast

・Rickert of Vinheim
・Vince of Thorolund
Adam Sopp

・Laurentius of the Great Swamp
・Crestfallen Merchant
Andy Gathergood

・Griggs of Vinheim
Blake Ritzon

・Reah of Thorolund
・Quelaag's Sister
・Sieglinde of Catarina
Charlie Cameron

・Itinerant Merchant Woman
・Gwynevere
・Priscilla, the dragon crossbreed
Clare Corbett

・Knight Lautrec of Carim
Daniel Roberts

・Solaire of Astora
・Vamos the Blacksmith
・Blacksmith Giant
Daniel Flynn

・Oswald of Carim
David Gant

・Dusk of Oolacile
・Anastacia of Astora
Emma Pierson

・Alvina of the Darkroot Wood
Eve Karpf

・Gwyndolin
Harry Lister-Smith

・Big Hat Logan
Ian Thompson

・Darkmoon Knight
・Quelana of Izalith
Jenny Funnel

・Shiva of the East
Kuei Lin Hsu

・Crestfallen Warrrior
・Domhnall of Zena
Matt Morgan

・Siegmeyer of Catarina
・Itinerant Merchant
Miles Richardson

・Knight of the Undead Asylum
Oliver Le Seur

・Kingseeker Frampt
・Darkstalker Kaathe
・Egg Bearer
Peter Marinker

・Narrator
Pik Sen Lim

・Maiden Knight
Ryan Morris

・Andre of Astora
・Petrus of Thorolund
・Ingward
Sean Barrett

・Trusty Patches
・Knight Lautrec of Carim
Will Vanderpuye

Sound Effects Foley Recording

Foley Recordist
Kazushige Sato (DiMAGIC)

Foley Artists
Shunsuke Hongo (Ventuno Inc.)

Post Production Manager
Masayasu Yamashita
(Media City Inc.)

Music

Music Composer
Motoi Sakuraba

スタッフクレジット

Ending Vocal
Emi Evans (freesscape)

Strings
Hiroyuki Koike Strings

Tb
Masanori Hirohara
Shinsuke ToriZuka

B.Tb.
Ryota Fujii

Horn
Jonathan Hammill
Yoshiyuki Uema
Yuta Ono

Cho
TOKYO PHILHARMONIC CHORUS

Timp.&Perc
Yuki Hasegawa

Harp
Tomoyuki Asakawa

Recording Studio
SOUND INN
Wonder Station

Recording & Mix Engineer
Atsushi Kobayashi

Assistant Engineer
Kazunori Yamada (SOUND INN)
Hiroyuki Akita (Wonder Station)

Score & Direction
Chiaki Kato
Masaki Murata

Recording Director
Mitsugu Nakamura (TEAM Entertainment)

CG Movie
SHIROGUMI INC.

Producer
Yuichiro Iwaki

Director
Masaki Takahashi

CG Designer
Yuichi Kubota

Kotaro Okuyama
Atsushi Sato
Hiroki Yamamoto
Takaaki Okamura
Kazutaka Sugiyama
Mitsuo Eguchi
Tomohiro Tsuji

Tomohiro Kurokawa
Shinji Tanaka
Masayuki Hirano
Kwon Suhyun
Shinji Miyake
Nobutoshi Kojima
Hiromi Fujii
Yuko Murakami
Hiroo Kihara

CG Composiiter
Eisin Okubo
Shingo Kobayashi

Camera
Masayuki Hosoyama
Jun Suganami
Toshiaki Kimura

Surround Sound MA Engineering
PROCYON STUDIO CO., LTD.

Software Manual

Software Manual Writing
TOYOTAMA-YA

Software Manual Design
MASAMUNE co.,ltd

Software Manual Co-ordination
Sony Music Communications Inc.

NAMCO BANDAI Games Inc.
Daisuke Uchiyama
Kei Hirono

Takeshi Miyazoe
Yutaka Fuse

Masayuki Hirano
Hidehumi Komino

FaceGen from Singular Inversions Inc.
Uses Simplygon®,
Copyright© 2010 Donya® Labs AB



©2011 NBGI ©2011 FromSoftware, Inc.

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 PURPOSEAND 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.

メルセンヌツイスター
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.

FMOD Sound System
FMOD Sound System, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2011.

havok
"Licensee Developed Game title" uses Havok®.
©Copyright 1999-2007 Havok.com Inc. (and its Licensors). All rights reserved.

facegen
FaceGen from Singular Inversions Inc.