

THE
LORD OF THE RINGS
WAR IN THE NORTH™



snowblind
studios



注意:

HD出力には、別売りのケーブルとHD対応テレビが必要です。

はじめに

PlayStation®3 本体

ゲームの開始:ゲームを始める前に、PS3®本体の取扱説明書をよくお読みください。取扱説明書にはPS3®本体の設定と使用に関する情報、安全のための重要な情報が含まれています。

PS3®本体の上面にある電源ボタンがオンになっていることを確認してください。The Lord of the Rings: War in the North™のディスクを、ラベルが上になるようにしてディスクスロットへ挿入してください。PS3®本体のXMB™から、【ゲーム】の下にあるソフトウェアのアイコンを選んで、●ボタンを押してください。ソフトウェアの使用に関する情報はこの解説書を参照してください。

ゲームの終了:ゲーム中、ワイヤレスコントローラのPSボタンを2秒以上長押しして、表示された画面から「ゲーム終了」を選んでください。

注意

ディスクを取り出す場合は、ゲームを終了してからイジェクトボタンを押してください。



トロフィー: 特定の条件を満たしてトロフィーを入手し、みんなに自慢しよう！
※トロフィー機能を楽しむにはPlayStation®Networkのアカウントが必要です。

PS3®専用ソフトウェアのセーブデータ:PS3®専用ソフトウェアのセーブデータはPS3®本体のハードディスクドライブにセーブされます。セーブデータは【ゲーム】の【セーブデータ管理】の下に表示されます。

Introduction (イントロダクション)

闇の軍勢が、中つ国の全域で戦いの準備を始めています。一つの指輪が南のモルドールへと運ばれてゆく間、人間、ドワーフ、エルフが手を取り合って、北方を守らねばなりません。

あなたと他のプレイヤーはこれらの3種族となって中つ国を守る戦いに加わり、指輪物語の小説や映画でおなじみのキャラクター、獣、舞台と出会うことになります。強力な武器や戦闘スキルを駆使し、協力マルチプレイを通して、北方にいるサウロンの恐るべき部下、アガンダールの計画を打ち砕きましょう。

Contents

はじめに	2
イントロダクション	3
PlayStation®Network	4
プレイヤーキャラクター	6
操作方法	8
メインメニュー	10
HUD	13
アイテムメニュー	15
戦闘	16
武器	22
スキル	23
経験値とレベルアップ	26
中つ国を旅する	26
獲得	31
仲間の能力	34
結果情報	35
簡単なヒント	36
メモ	39
クレジット	40
エンドユーザーライセンス契約	52
ユーザーサポート	54

PlayStation®Network

他のプレイヤーと協力して、3人プレイのキャンペーンで冒険と戦闘を行いましょう。スキルを組み合わせる最適な戦略を組み立て、互いのアイテムをトレードし、より強い仲間を築きあげてください。自分の種族だけが見つけられる秘密に目を配り、最高のアイテムを手に入れましょう。互いに協力しなければ、アガンダールを倒すことはできません。

3人の旅の仲間を作るのは簡単です。オンラインやLANで他のプレイヤーと接続できます。メインメニューから  ボタンでマルチプレイヤーオプションを確認しましょう。参加できるゲームを探すか、自分でゲームをホストして、他のプレイヤーを招待できます。

ゲームをホストする際には、パブリック マッチとプライベートマッチを作成できます。ゲームを作成したら、招待オプションでPlayStation®Networkのインターフェースを開いて、招待したいプレイヤーを選びます。ホストはキャラクターを確定してゲームを起動すれば、すぐにゲームを始められます。招待したプレイヤーは、接続が完了次第ゲームに登場します。

クイック マッチ機能で、参加できるゲームを探すこともできます。参加できるゲームがなければ、クイック マッチはあなたをホストとして新しくゲームを開始し、他のプレイヤーが参加できるようにします。

オンラインで接続した後は、ポーズメニューからいつでも退出できます。

オンラインプレイには登録済のPlayStation®Networkのアカウントが必要です。PlayStation®Networkのアカウントを登録していない場合は、登録してください。

Player Characters (プレイヤーキャラクター)

Eradan (エラダン)

かつて先祖たちが統治していた地を影から守護する、北方のドゥネダインレンジャーたちの一員です。過酷な日々の中で、様々な能力を身につけています。常に多数を相手に戦う中で危険を回避する技術を体得し、敵の不意を突き、窮地を脱することができます。エラダンは弓の達人でもあり、遠方から敵を仕留めることも可能です。そして隠密行動や弓術が通用しない場合、武器と盾、二刀流、もしくは両手剣での接近戦も十二分にこなしてみせます。



Andriel (アンドリエル)

アンドリエルはエルロンド自身に師事して太古の知識を学んだ裂け谷エルフのロアマスターですが、決して温厚な学者などではありません。その手にかかれば質素な杖も強力な武器となり、エルフならではの腕前で格闘に使えるほか、魔力を集める触媒として、遠近両方の敵を攻撃できます。とはいえ、アンドリ



エルの実力は味方を守り、生き延びさせる能力であり、魔術によって中にいる仲間の傷を癒し、回復させる光の結界を張ることができます。

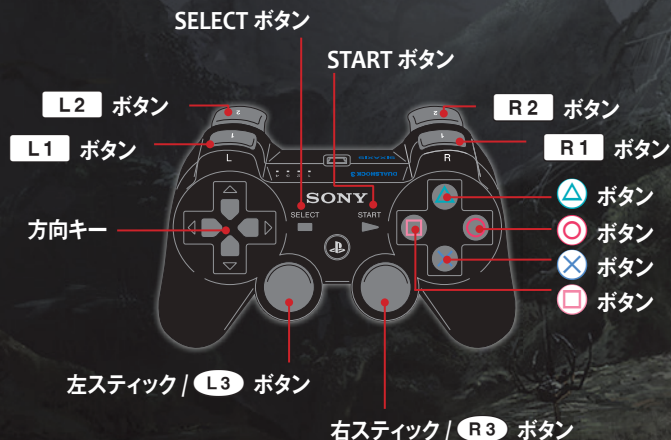
Farm (ファリン)

ドワーフの国、エレボールの勇士であるファリンは、五軍の合戦での初陣以来、故郷を守るため最前線で戦い続けてきました。戦うために生まれてきた一族の誇り高き末えいである彼は、あらゆる近接武器を使いこなし、弩の達人でもあります。攻撃力もさることながら、ファリンの最大の強みは苦痛への耐性であり、戦いでは敵の波状攻撃を粉碎する強固な大岩として活躍します。その勇猛な雄叫びは味方の力を引き出し、敵を恐怖に陥れます。



Controls (操作方法)

ワイヤレスコントローラ(DUALSHOCK®3)



前面ボタンアクション:

- ボタン - 攻撃
- △ ボタン - ヘビーアタック／クリティカル攻撃
- ボタン - 回避
- × ボタン - コンテキストアクション (状況に応じたアクション)

- 左スティック 移動します。**L3** ボタンでカメラをリセットします。
- 右スティック カメラを操作します。**R3** ボタンでコンパスとクエストログを表示します。

方向キー:アクション

- - 体力ポジション
- ← - パワーポジション
- ↑ - 味方に攻撃を指示する
- ↓ - 味方に防御を指示する

- L2** ボタン 長押しで遠隔攻撃モードに入ります。遠隔攻撃モード中は、**R2** ボタンで攻撃します。
メモ スキルメニューから利用可能な遠隔攻撃スキルを確認できます。
- R2** ボタン 使用可能な近接攻撃スキルを表示します。
- L1** ボタン 防御します。
メモ 防御中は、スキルメニューから使用可能な防御スキルを確認できます。
- R1** ボタン(長押し) ダッシュします。
- START** ボタン ポーズメニューに移動します。ここではゲームのオプションを変更できます。マルチプレイ中は招待の確認や送信を行えます。
- SELECT** ボタン 装備、アイテム、スキル、クエスト、ステータスに移動します。

Main Menu(メインメニュー)



1 ゲームモードと進行表示

現在のゲームモード（シングルプレイ、マルチプレイ）、ホストの状況、難易度設定、ストーリーの進捗がここに表示されます。

2 プレイヤーの状況

接続しているプレイヤーと状況がすべて表示されます。

3 キャラクター選択

左スティックでファリン、アンドリエル、エラダンプレイヤーキャラクターとして選びます。○ボタンで選択を確定します。接続中のプレイヤーが他にいる場合は、その選択も確認できます。

4 メニューバー

様々なゲーム設定を変更、選択します：

SELECT ボタン

セーブファイルのロードか、新規ゲームの作成を行います。

○ ボタン

キャラクターを確定します。

△ ボタン

ゲームのオプションを表示します。

□ ボタン

参加できるゲームを表示するか、自身のゲームを作成します。

× ボタン

タイトル画面へ戻ります。

ゲームの難易度

最初に The Lord of the Rings: War in the North™ をプレイする時は、難易度“イージー”か“ノーマル”を選択してください。ストーリーキャンペーンをクリアすると、“ヒロイック”がプレイ可能になります。難易度“ヒロイック”でストーリーキャンペーンをクリアすると、難易度“レジェンダリー”がプレイ可能になります。

メモ

The Lord of the Rings: War in the North™ を何度もプレイして、新たなアイテムや秘密を発見し、すべてのスキルや実績を解除しましょう。キャラクター、武器、アイテム、スキル、レベルはストーリーキャンペーンを再プレイする度に引き継がれます。

セーブ

The Lord of the Rings: War in the North™はプレイ中自動的にセーブされます。メインメニューから「セーブを選択」を選ぶと、セーブデータの確認、削除、ロードが行えます。

セーブしたデータからストーリーキャンペーンを再開する時には、常に通過した最後のチェックポイントを自動的にロードします。キャラクターは、そのゲームが最後にセーブされた時のキャラクターが選択されます。

セーブデータにはチャプターとパートが表示されます。これにより、オンラインプレイ中に他のプレイヤーと進行状況を比較できます。

メモ

他のプレイヤーとストーリーが同期しないためにセーブが無効になっている場合は、ゲームをホストして自分の最新セーブファイルのロードをお試しください。

Heads-up Display (HUD)



1 コンパス

R3 ボタンでコンパスを表示します。ここでは味方の位置を確認できます。コンパスの端には、現在の目標の位置が表示されています。

2 クエストログ

R3 ボタンで現在のクエストに関する詳細を表示します。

3 獲得ログ

獲得したものはここに表示されます。

HUD(13ページから続く)

4 味方のゲージ

味方の状況やアクションに関するメッセージが表示されます。味方が倒れて救助が必要な場合、このゲージが赤くなります。

5 現在のキャラクターレベル

キャラクターのレベルが表示されます。レベルが上がる度に数字が増えていきます。

6 体力、パワー、EXP バー

キャラクターの現在の体力、パワー、EXPが表示されます。方向キー➡を使うと体力が回復し、方向キー⬅を使うとパワーが回復します。EXPを獲得すると、バーが増えていきます。

7 スキル

R2 ボタンを長押しすると、現在のスキルが表示されます。スキルはスキルメニューから取得できます。対応するボタンでスキルが使用できます。スキルを使用した後は、次のスキルを使用できるまでの時間を示す、クールダウンタイマーが表示されます。

メモ

L2 ボタンを長押しすると、遠隔攻撃スキルが表示されます。

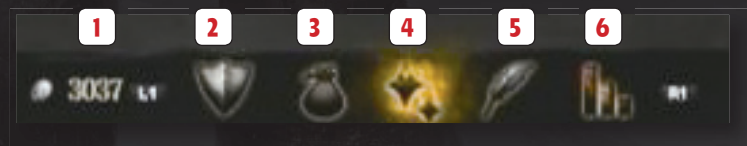
L1 ボタンを長押しすると、防御スキルが表示されます。

8 戦闘ログ

EXP ボーナスと戦闘中に蓄積された倍率が表示されます。

Inventory Menu(アイテムメニュー)

SELECT ボタンでアイテムメニューに移動します。このメニューではアイテム、スキル、クエスト、ステータスを表示し、管理できます。**L1** ボタンと**R1** ボタンで画面を切り替えられます。**SELECT** ボタンか **X** ボタンで、いつでもアイテムメニューを終了できます。



1 コイン

現在の所持コインが表示されます。

2 装備

キャラクターに武器、鎧、護符、指輪を装備します。

3 アイテム

ポーション、宝石、エルフの石、売却可能なアイテムを表示、使用できます。エルフの石を選択後に、空きスロットのある武器や鎧を選択すれば、各種のボーナスを付加できます。

4 スキル

キャラクターが使用可能なスキルがすべて表示されます。

16ページに続く

5 ログ

進行中、もしくはクリアしたクエストと、有用なチュートリアル情報が表示されます。

6 ステータス

キャラクターの現在のステータスを表示します。□ ボタンでゲームプレイステータスが表示されます。

Combat (戦闘)

The Lord of the Rings: War in the North™における戦闘は、高速アクションと攻撃を重視したものです。プレイが上達することでゲームを進行させやすくなり、協力プレイを促すさまざまな要素が用意されています。

色々な近接、遠隔武器を使用可能です。

ゲームを進めると、各キャラクターのスキルメニューで能力やアクションを強化できます。

各キャラクターを強化して、潜在能力や固有の能力を引き出しましょう。

メモ

メインメニューや、ストーリーキャンペーンの特定のポイントでキャラクターを変更できます。

近接攻撃

通常攻撃 (□ ボタン)

通常攻撃をつなげて、より強力な攻撃へのコンボ攻撃を生み出します。

ヘビーアタック (△ ボタン)

ヘビーアタックはより強力なダメージを与えますが、通常攻撃よりも速度が遅くなります。

クリティカル攻撃 (▼+△ ボタン)

クリティカル攻撃は強力な攻撃で、大ダメージを与えます。クリティカルアイコン (▼) が敵の頭上に表示されたら、△ ボタンでクリティカル攻撃を行いましょう。



近接攻撃(17ページから続く)

近接スキル攻撃 (R2 ボタン+ 田 ボタン、△ ボタン、○ ボタン)

スキルメニューからスキル攻撃を選択できます。レベルアップすると、選択した利用可能なスキルにポイントを割り当てられます。スキル攻撃はパワーが十分にあり、クールダウン中でなければいつでも使用できます。

メモ

方向キー←でパワーポジションを使用できます。

英雄モード

戦闘中、英雄モードに入るとダメージとEXPを蓄積するチャンスが与えられます。英雄モードへ入るには、クリティカル攻撃を敵に与えてから、敵の攻撃を受けずに連続攻撃を行います。攻撃が連続するほど、キャラクターはより強力になります。

攻撃が連続するほど、ボーナスも大きくなります。EXPボーナスはHUDの右側に表示されます。

遠隔攻撃

通常遠隔攻撃 (L2 ボタン長押し+ R2 ボタンで攻撃)

プレイヤーキャラクターにはそれぞれ、スピードや範囲、ダメージや必要な武器、精度が異なる独自の遠隔攻撃があります。

遠隔スキル攻撃 (L2 ボタン+ 田 ボタン、△ ボタン、○ ボタン)

近接スキル攻撃同様、遠隔攻撃スキルもスキルメニューから選択できます。スキルによって、より強力な遠隔攻撃や気絶の一撃、複数回の攻撃などが行えるようになります。スキル攻撃はパワーが十分にあり、クールダウン中でなければいつでも使用できます。

防御

防御と盾 (L1 ボタン)

各種の防御はいつでも行えます。近接攻撃なら、どの方角から攻撃されても L1 ボタンで防御できます。盾を装備している場合も要領は同じですが、さらに遠隔攻撃が防げるようになります。盾で防御中は移動が遅くなるので注意しましょう。敵の中には、防御できないほど強烈な攻撃を行う者もいます。

回避 (左スティック+ ○ ボタン)

回避は防御不可能な攻撃を避けようとする時や、敵に囲まれて抜け出した時、特に有効です。回避中に 田 ボタンで回避攻撃を行うこともできます。

防御攻撃 (L1 ボタン+ 田 ボタン)

防御中に、敵を押し返します。

倒れた味方の復活



味方の1人がすべての体力を失うと、そのキャラクターは瀕死状態となります。この状態になると、キャラクターは援護を求めています。あなたか他のパーティーメンバーは瀕死したキャラクターに駆け寄り、失血死する前に
ⓧ ボタンを長押しして復活させなければなりません。

メモ

味方が1人でも完全に出血して死亡してしまうと、仲間全体のミスとなります。あなたは味方とともに前のチェックポイントに戻され、再挑戦することになります。

大鷲のベレラム

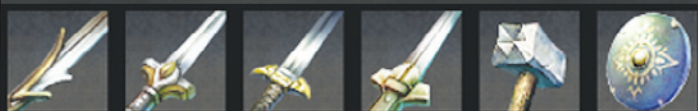


旅の途中、あなたは大鷲のベレラムと出会います。ベレラムを呼び出せば、空からの強力な攻撃を行うことができます。ベレラムを呼び出せる時は、HUDの左下に鷲アイコンが表示されます。**R2** ボタンを長押ししてスキルを有効にしてから、ⓧ ボタンでベレラムが空からの攻撃を行います。

HUDのスキル領域に、ベレラムの攻撃回数が表示されています。敵や宝箱から偉大な羽を獲得すると、攻撃が追加されます。偉大な羽は貴重ですので、考えて使いましょう。

ベレラムが攻撃する相手を指定するには、**L2** ボタンを長押しして遠隔攻撃モードに入り、攻撃したい敵に照準を合わせます。ⓧ ボタンでベレラムが相手を攻撃します。

Weapons (武器)



各キャラクターは特定の武器を専門にしていますが、どのキャラクターにも様々なオプションが用意されています。武器には近接と遠隔の二種類が存在します。また、杖は両方の機能を持っています。

- ✖ 3人の英雄は、全員がすべての片手持ち武器を使用できます。
- ✖ 両手剣と盾はファリンとエラダンが使用できます。
- ✖ 両手斧、槌、弩はファリンのみが使用できます。
- ✖ 杖はアンドリエルのみが使用できます。
- ✖ 弓はエラダンのみで使用できます。

気絶攻撃や炎ダメージなど、新しい武器を装備することによって攻撃に特質が追加されることもあります。見つけたアイテムの中には、こうした特質に関連するものが数多くあります。アイテムリストで武器を選択して  ボタンで武器の詳細を確認できます。

発見し、装備できる武器の数は数多く存在します。すべての武器を経験するには、それぞれのキャラクターを使ってストーリーキャンペーンを何回かクリアしなければなりません。

Skills (スキル)



各プレイヤーキャラクターは独自のスキルメニューを持っており、プレイスタイルに合わせてカスタマイズできます。レベルアップするたびに、スキルメニューで消費できるポイントが与えられます。**SELECT** ボタンで、スキルポイントを適用し、キャラクターを強化しましょう。

使用可能なスキルは明るく表示されています。スキルポイントを割り当てると、新しいスキルが使用可能になります。使用可能なスキルが増えると、新しくより強力なスキルが使えるようになります。店で再配分トークンを購入すると、スキルポイントを割り当て直せます。

メモ

各キャラクターのスキルをコンプリートするには、The Lord of the Rings: War in the North™を何度もプレイする必要があります。

ファリンのスキル

ファリンのスキルアップグレードはほとんどが戦士としての役割に関連したものです。破壊的な攻撃を行いながら、ダメージ、防御力、体力を強化する能力があります。

雄たけびツリー

キャラクターを強化し、盾で敵を気絶させ、敵の注意を引き、突撃などが含まれます。

なぎ払い攻撃ツリー

このツリーのスキルには、多くの敵を同時に攻撃するものがあります。ダメージを反射させるスキルや、爆発ダメージを与えるスキルも取得できます。

滅殺の一撃ツリー

このツリーには大ダメージを与える一撃、高速の遠隔攻撃、スキルの使用に必要なパワーを減少させる能力が含まれます。

アンドリエルのスキル

癒し手であるアンドリエルのスキルアップグレードは、サポートメンバーとしての役割に関連したものです。彼女のスキルは仲間の体力を上昇させ、シールドを提供してパーティを守ります。

聖域ツリー

聖域ツリーにはグループを守る強力なシールド呪文や、回復スキル、防御力の上昇スキルが含まれます。

支配の言葉ツリー

このツリーのアップグレードでは、範囲効果と敵を転倒させるエネルギー攻撃を獲得します。また、杖と片手持ち武器を同時に持てる、二刀流スキルも装備できます。

杖の覚醒ツリー

このツリーには、チャージ可能な遠隔攻撃が含まれます。杖の攻撃速度を高め、聖域の盾に爆発を付加することもできます。

エラダンのスキル

エラダンのスキルアップグレードは固有の隠密能力を強化し、姿を現した時に強力な攻撃を加えるものです。

回避ツリー

このツリーのアップグレードでは隠密回避モードに入り、敵から視認されないようになります。姿を現した時に行う強力な攻撃スキルや、回避を始める時に敵を気絶させるスキルも取得できます。

レンジャーの一撃ツリー

レンジャーの一撃ツリーは大ダメージを与える一撃、二刀流、両手持ち武器のダメージを強化する能力を与えます。

強烈な狙撃ツリー

このスキルは遠隔攻撃のダメージを強力にします。チャージ攻撃、気絶の一撃、複数攻撃のスキルを装備できます。矢筒に持ち運べる矢の数も増加します。

Experience and Leveling Up

(経験値とレベルアップ)

あなたと味方は、戦闘中に経験値 (EXP) を獲得します。EXP を獲得すると、キャラクターをレベルアップして新しいアクションやスキルが使えるようになります。HUD の左下にある黄色いバーに、次のレベルアップまでに必要な EXP が表示されています。アイテムメニューのステータス画面から、必要 EXP の正確な数値を確認できます。

敵を倒すたびに、仲間全体が EXP を獲得します。クリティカル攻撃、スキル攻撃、長い連続攻撃の達成や強力なとどめの一撃など、行動によってはボーナス EXP を得られる場合があります。

Navigating Middle-earth

(中つ国を旅する)

会話

会話により、ミッションについての情報や中つ国の伝承、サイドクエストなどの情報が手に入ります。会話の中では、アイテムの購入や売却を行えることもあります。選択肢を選んで、好きなように会話を進めましょう。会話システムの左側から「調査する」を選ぶと、現在の話題に関する詳細な情報を得られます。

メモ

オンラインでプレイ中は、ホストがすべての会話の選択を行います。

チェックポイント



The Lord of the Rings: War in the North™ のプレイ中、あなたと仲間たちはチェックポイントのゲートを通過します。ゲートを超えて進むには、すべてのプレイヤーが揃わなければなりません。多くの場合、先へ進むには周辺の敵をすべて倒す必要があります。全員が揃って先に進む準備ができると、集まったことを示す仲間のアイコンが表示されます。ⓧ ボタンで先へ進みます。

メモ

仲間を AI が操作している場合、すべての仲間が揃わなくても先に進めます。

街、店、鍛冶屋



28 ページに続く

The Lord of the Rings: War in the North™の街には店と鍛冶屋があります。店や鍛冶屋では、アイテムの売買や装備の修理が行えます。店員から役に立つ情報を聞き出すことや、クエストを受けることもできます。

メモ

耐久力アイコン（）がHUDに表示された場合、あなたのアイテムには修理が必要です。装備画面でアイテムの耐久力を確認できます。損傷したアイテムは鍛冶屋で修理できます。

トラベルポイントとクイックストア



あなたと仲間は定期的に、アクションを行えるエーテルの光の柱を発見します。この光の柱では体力ポーションや矢など、基本的なアイテムを購入できます。このポイントから街へ移動することもできます。

中つ国の地図



中つ国で旅を続けていくと、あなたと仲間は中つ国の地図から目的地を選ぶよう促されることがあります。この地図は旅の目的地を示しています。ストーリーキャンペーンが進むと、あなたの旅路に応じて新しいエリアが地図に表示されます。また、**R1** ボタンでそれぞれの場所の情報が表示されます。

チャレンジマップ

サルンの浅瀬にあるレンジャーのキャンプに到達すると、アリーナスタイルのチャレンジマップ「オスギリアス」と「ロリアン」の2つがプレイ可能になります。これらのマップには、中つ国の地図からいつでも移動できます。それぞれのマップは、チャレンジの開始時点にプレイヤーキャラクターの推奨レベルが表示されます。

チャレンジマップでは、ストーリーキャンペーンの敵が登場します。終了した時は各チャレンジマップ内にある仲間のアイコンを使って、いつでも終了できます。チャレンジの途中で終了した場合、チャレンジマップを最初からやり直すことになります。ご注意ください。

Loot (獲得)



中つ国を進んでいくと、たくさんのアイテムを獲得できます。死んだ敵、木箱、箱などから手に入るアイテムは、いずれも使用、売却、仲間とのトレードが可能です。

武器と装備

武器や装備には、近接武器、遠隔武器、鎧、盾、護符、指輪が含まれます。防具の一部を使って、キャラクターの外見をカスタマイズしましょう。

アイテムの中には大きなセットの一部となる物があり、集めると固有の強力なボーナスが与えられます。装備画面で特別なマークがあるアイテムを調べて、各部位のボーナスを確認しましょう。セットの一部を調べると、装備中のセットの一部には明るいアイコンが表示されます。

メモ

アイテムの中には特定のキャラクターしか装備できないものがあります。こうしたアイテムは仲間とトレードするか、売ってコインに換えましょう。

矢

エラダンが遠隔攻撃を行うには、アイテムリストに矢が必要です。ファリンの場合は弩の矢が必要になります。キャラクターが持ち運べる矢や弩の矢の数には限度があります。アンドリエルは矢や弩の矢を使いません。彼女の遠隔攻撃はパワーポーションによって補充されます。

エルフの石

武器や鎧のスロットにエルフの石を入れると、特別な効果や魔法の属性が付加されます。エルフの石は、スロットが空いていれば装備のどの部分にも追加できます。エルフの石は削除できないため、スロットに入れられたエルフの石は消費されます。

コイン

コインは敵から、あるいは他の獲得品と一緒に入手できます。コインは無制限に持ち運び可能で、店や鍛冶屋で使用できます。

ポーション



ポーションには様々な種類がありますが、一般的なのは体力とパワーのポーションです。使用されると体力やパワーを回復します。ポーションはアイテムメニューのアイテム画面に表示されますが、いつでも方向キー▶で体力を、方向キー◀でパワーを回復できます。ステータスを増大させるポーションや、一時的にボーナスを与える他のポーションはアイテムメニューから使用できます。

その他のアイテム

数々の装備できないアイテムがありますが、店で売却してコインに換えられます。こうしたアイテムは、アイテムメニューのアイテム画面に表示されます。

Fellowship Abilities (仲間の能力)



各プレイヤーキャラクターには、他の仲間が発見できない隠しエリアや宝を見つける独自の能力があります。こうした能力を使い、できるだけ良いアイテムを獲得して仲間と共有しましょう。

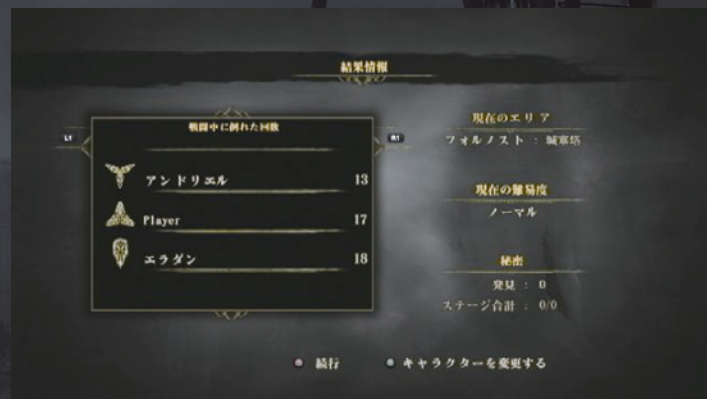
❖ ドワーフのファリンは、砕ける壁のひびを発見できます。岩壁から金脈を発見することもできます。

❖ エルフのアンドリエルには、ささやくことで開く隠しルーンを発見する能力があります。また、彼女は貴重なポーションやエリクサーの材料になる、特別な植物を発見して収集できます。植物はアイテムメニューのアイテム画面に表示されます。

❖ レンジャーのエラダンは、他のレンジャーが隠した装備や武器を発見できます。レンジャーの紋章へ続く足跡に注意しましょう。

隠されたものをキャラクター独自のスキルを使って発見した時は、 ボタンで調査し、秘密を明らかにしましょう。

Summary Info (結果情報)



各ステージの最後に結果情報画面が表示され、仲間のキャラクターのデータを確認できます。ここには戦闘中の活躍、発見した秘密、アイテムの使用状況が表示されます。

結果情報画面からは、プレイヤーキャラクターの選択を変更できます。ゲームのホストは  ボタンで「キャラクターを変更する」画面へ移動できます。

あなたのキャラクターは自動的に前選んでいたキャラクターと同じレベルになります。キャラクターを変更すると、スキルメニューからポイントを再配分できます。

Quick Tips (簡単なヒント)

戦闘

- ✖ **□** ボタンで通常攻撃を、**△** ボタンでヘビーアタックを行います。ヘビーアタックはより遅くなりますが、ダメージが増大します。
- ✖ **L2** ボタンを長押しすると、遠隔攻撃モードに入ります。遠隔攻撃モードでは、**R2** ボタンで遠隔攻撃が行われます。
- ✖ 敵との距離をすぐに縮めたい時には、ヘビーアタックを使用しましょう。
- ✖ ダッシュには、走りながら **R1** ボタンを長押ししましょう。
- ✖ 防御には、**L1** ボタンを長押ししましょう。
- ✖ 敵がダメージを受けると、クリティカル攻撃バーが貯まります。黄色い矢印（**▼**）が表示されたら、**△** ボタンでクリティカル攻撃が行えます。
- ✖ 失血死する前に、倒れた味方を復活させましょう。倒れた味方を復活させるには、近くに立って **ⓧ** ボタンを押します。味方が1人でも死亡すると、グループは前のチェックポイントに戻されます。
- ✖ 自分が倒れて復活が必要な時は、**ⓧ** ボタンで助けを求められます。
- ✖ 味方と同時にクリティカル攻撃を行うと、ボーナスEXPを獲得できます。
- ✖ 移動中に **○** ボタンで転がって敵の攻撃を回避します。
- ✖ 回避攻撃には、**○** ボタンで回避してから素早く **□** ボタンで攻撃します。

- ✖ 味方に攻撃を指示するには、方向キー**↑**を押します。味方に防御を指示するには、方向キー**↓**を押します。
- ✖ **R3** ボタンでコンパスを確認できます。コンパスには目標と味方の位置が表示されます。

アイテム

- ✖ 体力ポーションを使うには、方向キー**→**を押してください。使用可能な体力ポーションの数は、体力バーの隣に表示されます。
- ✖ パワーポーションを使うには、方向キー**←**を押してください。使用可能なパワーポーションの数は、パワーバーの隣に表示されます。
- ✖ エルフの石を武器や鎧のスロットへ入れるには、アイテムメニューからエルフの石を選択して、スロットのあるアイテムを選択してください。
- ✖ 各キャラクターは、他の味方がより有効に使えるアイテムを獲得する場合があります。アイテムメニューの機能を使って、互いにアイテムをトレードしましょう。

スキル

- ✖ エラダンは回避スキルを使って、探知されずに味方を復活させられます。
- ✖ アンドリエルは聖域スキルを使って、すべての味方を遠隔攻撃から防御できます。
- ✖ ファリンは雄たけびスキルを使って、攻撃に抵抗できます。味方を復活させる時に便利です。
- ✖ 現在のレベルはキャラクターのアイコンに表示されます。使用していないスキルポイントがある場合、数字の上に矢印が表示されます。

- ❖ 敵を倒すとEXPを獲得できます。EXPゲージが一杯になるとレベルアップします。
- ❖ レベルアップするとスキルポイントを獲得します。スキルポイントはスキルや能力のアップグレードに使用できます。
- ❖ 店から再配分トークンを購入すると、スキルポイントの配分を変更できます。

アイテムリスト

- ※**SELECT** ボタンでアイテムメニューに移動します。このメニューではアイテム、スキル、クエスト、ステータスを表示し、管理できます。
- ※アイテムを味方へ渡すには、装備画面からアイテムを選んで、渡したい味方を選びます。

その他

- ✖ カメラ位置をリセットするには、**L3** ボタンを長押ししてください。
- ✖ アイテムメニューのログ画面から、チュートリアルメッセージをもう一度確認できます。
- ✖ 街の各所にある鏡から、外見をカスタマイズできます。
- ✖ アイテムを **R2** ボタンで選択してから新しい位置にドラッグすると、アイテムメニュー内のアイテムを並び替えられます。
- ✖ オンラインでプレイ中は、セーブデータが一番古いプレイヤーがホストを務めると良いでしょう。

Notes (x€)

CREDITS (クレジット)

Published By

WB Games

Developed By

Snowblind Studios

Game Design

Lead Game Designer

Andre Maguire

Lead Designer, Story/Quest

Scott Crawford

Lead Designer, Systems

Chris Hoge

Associate Designer

Nathan Vetterlein

Level Design

Lead Level Designer

Quinlan Richards

Lead Designer

TJ Perillo

Senior Level Designer

Matthew Holdener

Senior Designer

Adin Clark

Level Designer

Jason Gimba

Designer

Sean Stahl

Technical Design

Senior Designers, Tech

Ian Scott

Jason Olander

Senior Designer

Jason Booth

Designers, Tech

Brent Barrett

Ian McCoy

Associate Designer, Tech

Branden Bean

Engineering

Director of Engineering

Raoul Said

Gameplay Engineering

Lead Software Engineer

Tim Berry

Senior Software Engineer, Gameplay

RJ Martin

Software Engineers, Gameplay

George Tam

Sam Prud'homme

Shea Vos

Software Engineers

Thomas Johnson

Zach Peterson

Associate Software Engineer

Caleb McCombs

Engine Programming

Lead Software Engineer, Engine

Ralph Lewis

Senior Software Engineers, Engine

George Davison

Keith W. Thompson

Senior Software Engineers, Graphics

J.J. Hoelsing

Michael Mounier

Senior Software Engineer, Network

Scott Egashira

Senior Software Engineer

Steven Stadnicki

Software Engineers, Engine

Brad Rasmussen

Damon Thompson

Mike Beach II

Software Engineer, Network

Colin Sipherd

Software Engineer

James Ross

Tools Engineering

Lead Software Engineer, Tools

Brent Orford

Senior Software Engineer, Tools

Chris Marvin

Software Engineer, Tools/GUI

Brenton Anderson

Software Engineer, QA Tools

David Rieman

Software Engineer, Tools

Matthew J. Allen

Associate Software Engineer, Tools

Steve Chiavelli

Art Direction

Art Director

Philip Straub

Technical Art Director

Brian H. Johnson

Art Development Director

Michael Cahill

Animation

Art Lead, Animation

John Van Deusen

Senior Artist/Animators

Amy Drobeck

Josh Lokan

Karim Biri

Randall Ng

Artist/Animator

Michael Jungbluth

Associate Artist/Animator

Joe Janca

Character Art

Art Lead, Characters

Joel Blakely

Senior Artist, Characters

Jason Kim

Artists, Characters

John Brophy

Kristian Bourdage

Concept Art

Senior Artists, Concept

Andrew Arconti

Steve Firchow

Technical Art

Technical Art Lead

Miles Germer

Technical Artist

Mic Marvin

Associate Technical Artist

Amy Hong

Effects

Senior Artists, FX

Michael Puoci

Olivier Leeman

UI

Art Lead, UI

James Ingraham

Artist, UI

Lorian Taylor

World Art

Art Leads, World

Javier Rodriguez

Travis Gosnell

Senior Artists, World

Ben Harrison

Brian Patenaude

Ian Walker

Morgan Woolverton

Artists, World

Aaron Trulson

David Dawson

Jeremiah Strong

Jeremy Estrellado

Max Diediker

Rory Young

Associate Artist, World

Ryland Loncharich

Production

Executive Producer

Larry Paolicelli

Producers

Josh Fleming

Lucas Ritting

Ruth Tomandl

Associate Producers

Bach Payson

Dacey Willoughby

Kim Marlis

Production Coordinators

Aaron Giddings

Naomi Steele

Quality Assurance

Quality Assurance Supervisor

Lee Rosenberg

Quality Assurance Analysts

Damian Smolko (Volt)

Rebecca Pearson

Samuel Robinson

Vasili Melnik (Volt)

Wesley Olson

Audio

Director of Audio

Brian Pamintuan

Audio Manager

Craig Duman

Sound Designer

Stephen Brown

Associate Sound Designer

Michael Norris

Senior Composer

Nathan Grigg

Cinematics

Director of Cinematics

Nathan Hendrickson

Art Leads, Cinematics

Kirk DeGrasse

Rocky Newton

Senior Artist, Cinematics

Ethan Walker

Artists, Cinematics

Andrew Christophersen

Martin Bartsch

Ryan Goodwin

Associate Artist, Cinematics

Kyle Schaugaard

Senior Artist/Animators

Daryl Affleck

George Zimmel

Artist/Animator

James Hanpadungvongs

Associate Artist/Animator, MoCap

Loren Bryant

Designer

Rick Luebbers

Video Editor

Jason Byfield

Associate Video Editor

Jason Vo

Marketing/Community

Senior Marketing Game Manager

Jonathan Quesenberry

Associate Marketing Game Manager

Dayne McClurg

Community Manager

Tina Stevenson

Writer

Wynn Rankin

Web Developer

Mikel Tidwell

Web Designer

Steven Walker

Special Thanks

Ryan Geithman and Brian Sostrom

WB Games Seattle

Vice President & General Manager

Laura Fryer

Design Director

Michael de Plater

Staff Designer

Mark Bullock

Senior Designers

Derek Chatwood

Scott Cummings

Sean Patten

Associate Designer

Johan Eickmeyer

Art Lead, Characters

Matthew Radunz

Senior Artists, Characters

Bojana Nedeljkovic

Maegan Walling

Associate Artists, Characters

Matt Beckman

Ronald Kury

Senior Artists

Chuck Jones

Joshua Andersen

Kelly Rains

Peter Delgado

Sid Moye

Artists

Chris Lomaka

Ian Stout

Art Director, Concept

Eric Kohler

Senior Artist, Concept
Vinod Rams

Artists, Concept
George Rushing
Stacey Diana Clark

Senior Artist, FX
Mark Wood

Artist, FX
Noakalealii Kapuni-Barlow

Senior Artist, UI
Stephen Whetstone

Artist, UI
Mike Monroe

Staff Artist, Lighting
Andrew Baker

Technical Art Director
Daniel Thibadeau

Senior Artists, World
Geoffrey Kaimmer
Steve Lee

Artists, World
Gene Lange
Jason Rost
Joel Cuellar
Matt Rapelje

Audio Manager
Kristoffer Larson

Lead Sound Designer
Joe Zajonc

Sound Designer
Lucas Carlyle

Lead Software Engineer
Matthew Edmonds

Senior Software Engineer, Gameplay
Damian Frank

Senior Software Engineer
John McFarlane

Software Engineer
Patrick O'Day

Administrative Assistants
Annie Brady
Megan Jirovec

Art Development Directors
Hugh Riley
Nelson Wang

Senior Production Manager
Sherry Floyd

Executive Producer
Tim Znamenacek

Producer
Philip Dennison

Associate Producer
Theresa Jones

Production Coordinator
Rikke Finbraten

Chief Financial Officer & Treasurer
Wayne Burns

Finance Managers
Charlyn Bradford
Sandra Watanabe
Timothy McLaughlin

Senior Financial Analyst
Chris Bartholomew

Financial Analysts
Melanie Rice
Tiffany Thai

Director of Human Resources and Operations
Patti Pudinski

Senior Human Resources Generalist
Sarah Beck

Human Resources Administrator
Betty Caldwell

Senior Recruiter
Scott Arnold

Recruiting Coordinator
Vicki Grunewald

Facilities Manager
CJ Kraber

Additional Art

Ben Hopper
Brian Despain
Charles Kim
Charlie Lapp
Darrin Hart
Daniel Sipes
Drew Wolf
Dustin DeVoe
Fred Pashe
Ilya Nazarov
Jim Burner
Jay Sharpe
John Turner
Justin Kohler
Liz Mitchell
Luke Steichen
Nick Kondo
Robert Rapier
Ryan Clearman
Shae Shatz
Shane White
Tom Price
Trevor Crandall
William Patrick

Additional Audio

Chris Clanin
Jordan Stock
Kevin Patzelt

Additional Design

Ali Pollard
Daniel Choe
Jason Behr
John Dumala
T.J. Stamm
Tom Hanrahan

Additional Engineering

Aaron Schneider
Adam Smeltzer
Jason Runta
Josh Wittner
Kyle Sorge-Toomey
Matthew Lauritzen
Max Wagner
Ryan Gaule

Additional Engineering (continued)

Ryan Thorlakson
Scott Smith
Shane Whitfield

Additional Writing
Christy Marx

Additional Production

Chance Copeland
Chris Klimecky
Jeff Carmon
Jessica Brunelle
Kara Tanek
Kristin Leff
Michael Burbo
Mike Lescault

Additional Recruiting/QA

Bryan Baek
Connie Gabelein
Jennifer Fairbanks

Warner Bros. Publishing

Executive Producer

Andy Abramovici

Producer

David Abrams

Associate Producer

Adam Hanson

Vice President, Production

Peter Wyse

Production Administrator

Jamie O'Brien Moore

Production Assistant

Alicia Sprague

Additional Production

Jerry Pritchard

Director of Quality Assurance

Andrew Binder

Quality Assurance Leads

Eric Boughton
Mike Harmon

Quality Assurance Analysts

Lucas Aliaga
Santiago Aliaga (Volt)
David “Jonas” Ascherl
Julian Cisneros (Volt)
Sara Eggers
Cameron McCartney
Cody McLean (Volt)
Beth Murphy (Volt)
Jenna Pitman (Volt)
Dustin Powell (Volt)
Lauren Seitz
Mike Sipes (Volt)
Rob Tengelin (Volt)
Hazel Warde (Volt)
Tyler Wolfe (Volt)
Laura Wood (Volt)

Certification Supervisor

Jessica Masnica

Senior Certification Testers

Earl Bantug
Patrick Orr

Certification Testers

Lowell Abuan (VOLT)
Jeremy Bento
Steve Bonaci
Steve Boyce (VOLT)
Erin Brockway (VOLT)
Douglas Carter (VOLT)
Nicholas Chapman (VOLT)
Rob Coster (VOLT)
Dan Crisafulli
Darin Flynn (VOLT)
Lydia Dunning
Brandon Edsforth (VOLT)
Doug Faddis
Courtland Fichter (VOLT)
Jacob Fieth (VOLT)
Joel Flamme (VOLT)
Victor Hallock (VOLT)
Tanner Johnson (VOLT)
Tyler Johnson (VOLT)
Lauren Matthew (VOLT)
Mark Neiderer
Brianna Ogas
Shivaun M. Robinson

Certification Testers (continued)

Robert Schatz (VOLT)
Matthew Smith (VOLT)
Martino Soliman (VOLT)
Steven Wright
Tina Zhang

Vice President, Development

Kevin Stephens

Director of Art

David Silverman

Director of Design

Frank Rooke

Director of Engineering

Yvo Zoer

Creative Director

Mario Maltezos

Director of Production

Gordon Fong

Production Coordinator

Dayna Smith

Director, Strategic Market Development

Lowell Vaughan

Usability Managers

Benjamin Lile
Steven Mathiesen
Walker Tate

Submission Specialist, First Party Operations

Jacob Troxell

Managers, First Party Operations

Wendi Bozzi
Gregory Wu

Director, First Party Operations

Baki Allen

Director, Talent Relations

Karen Fishman

Manager, Rights and Clearance

Jane Elms

Coordinator, Marketing

Lindsay Wilson

Associate, Marketing

Ryan Brennan

Manager, Marketing

Henry Lee

Director, Marketing

Tracy Williams

Vice President, Marketing

Dave Miller

Representative, PR

Che'von Slaughter

Manager, PR

Megan Kornis

Vice President, PR

Remi Sklar

Coordinator, Marketing Assets

Janci Morimoto

Manager, Marketing Assets

Deron Fields

Director, Developer Relations and Acquisitions

Michael Leon

Director of Information Technology

Adrian DuPre

Manager of Information Technology, Infrastructure

Joshua LeBow

Manager of Information Technology, Desktop

Amanda Hardiman

Senior System Administrators

Aaron Bockellie
Curtis Downey
Pete Peterson
Spencer Maiers
Stephen K. Heed

System/Network Technicians

Dion D. Baldwin
Eric Kettwig (Volt)
Marvin Brown
Michael ‘Lurch’ Robinson
RJ Knueppel

Production Coordinator, Systems

Randi Cowett

Sales - US

Penny Armstrong
Paula Cook
Brian Dimick
Monique Doubet
Rasmus Fahraeus
Sharon Gamble
Rebecca Guerrero
Jenna Hardy
Steven Hosey
Dana Laravee
Daphne Lamb
Monica Loya-Clarke
Greg Mucha
Sarah Presnak
Amy Roberst
Jason Seto
Carl Steele
Echo Storch
Diana Zingiryan

Sales - Canada

Rasmus Fahraeus
D. Daniel Sutherland

Sales - Mexico

Joaquin Colino

Sales - Brazil

Cleyton Oliveira

Managers, Trade Marketing

Jeff Pugh
Steven Hosey

Sales Planning & Analysis

Diana Gaines
Sam Huang
Chris Hughes
Mat Piscatella

Manager, Sales Communications

Gail Arceneaux

Vice President, Trade Marketing & Sales Admin

Anne Marko

Senior Vice President, Sales Americas

Kevin Kebodeaux

Vice President, Business Development

Scott Johnson

Deputy General Counsel
Jennifer Stump

Vice President, Finance
Steve Chalk

Senior Vice President, Worldwide Marketing
Russell Arons

Senior Vice President, Production & Development
Samantha Ryan

Senior Vice President, Business Operations
Debra Baker

Senior Vice President, Games, EU
Olivier Wolff

President
Martin Tremblay

EMEA Regional Office

Marketing & PR Director, EMEA
Hester Woodliffe

PA to Hester Woodliffe
Lara McGuinness

Product Manager, EMEA
Rob Lightbody

Marketing Manager, EMEA
Jo Featherstone

PR Manager, EMEA
Julie Skinner

PR Executive, EMEA
George Kelion

Junior Manager Creative Services & Localisation, EMEA
Zoë Taylor

Marketing & PR Intern
James MacDonald

Sales Analysis Manager, EMEA
Dean Purse

Sales Co-Ordinator, EMEA
Shazad Asher

Sales PA
Claire Malyon

Director Supply Chain, EMEA
Annette Fleming

Supply Chain Manager, Games
Jon Broadbridge

Sales Intern
James Bright

Director, International Finance
Matthew Marshall

APAC Regional Office

Director, Sales and Marketing APAC
Mark Aubrey

Manager, Public Relations APAC
Joel Graham

Manager, Marketing APAC
Nick Wong

National Account Manager
Douglas Conrad Hilton

Special Thanks

Amy Cano
Rob Gustafson
International Dubbing and Subtitling,
WB Technical Operations
Shinji Iwata
John Mayo
Middle-earth Enterprises
Dave Schulman
Miriam Shapira
Troy Skinner
Maryam Tashroudian

Imagination Abu Dhabi

Motion Capture Talent

Shanna Allman
Bill Johns
Jill Leversee
Brandon Murray
Eric Redman

Voice Talent

Ike Amadi
Laura Bailey
Steve Blum
John Cygan
Christine Dunford
Chris Edgerly
Crispin Freeman
Grant Goodeve
Rich Horvitz
Kim Mai Guest
Jennifer Hale
Peter Jessop
Bob Joles
Tom Kane
Eric Lopez
Yuri Lowenthal
John Patrick Lowrie
Mike Madeoy
Jim Meskimen
Oliver Muirhead
Nolan North
Liam O'Brien
John Olson
Jim Piddock
Phil Proctor
Keith Szarabajka
Fred Tatasciore
Courtenay Taylor
Jen Taylor
Paula Tiso

Voice Over Director
Chris Borders

Engineer
Rita Kedineoglu

Dialogue Recorded At
Skylark Sound

Music

Music composed, conducted and produced by Inon Zur.
Music co-produced and edited by Assaf Rinde.
Music recorded by John Kurlander at Abbey Road Studios.
Music performed by The Philharmonia and vocals by the Pinewood Singers.
Vocal solos: Aubrey Ashburn.
Music mixed by Noah Snyder at Zur Studios.
Orchestration – Paul Taylor and Penka Kouneva.

Special Thanks

Paul Talkington
Colette Barber
Vicky Shilling
Allan Wilson
Tom Bowles
Nick Arundel
Clare Issacs
Roberto Borzoni

Additional Development Support By:

Babel

SQS

SQS Account Manager
Amogh Bendre

SQS QA Manager
Vijay Kasmalkar

SQS QA Project Leads
Siddharth Patki
Harshraj Kodilkar

SQS Testers
Abdul Ansari
Amit Pise
Ashish Meshram
Ayan Sen
Arun Pujari
Ajay Bhumkar
Ankit Ramani
Aiyaz Khorajia
Gaurav Bhoite
Hrishikesh Jadhav
Hrishikesh Kakade
Kaustubh Deshpande
Mahesh Jadhav

SQS Testers (continued)

Narendra Kasture
Nikhil Pise
Nilesh Korde
Prathamesh Naik
Rohan Machnurkar
Siddharth Dhage
Siddharth Satav
Somnath Jadhav
Shriraj Khalkar
Suhas Chavan
Sushant Surankar
Shahid Algur

E4E Interactive Entertainment

Operations Manager

Adam Baker-Sirotty

QA Lead

Catherine Prugar

Sr. Testers

Scott Gajewski
Michael Kotey
Jason Lampkin

QA Testers

Susannah Archer
Chris Gaarde
Daniel Gibson
Eric Glaeser
Clinton Grim
Niki Guercio
Jared Hollander
Max Kaplan
Thomas Kestler
James Kline
Brian Lang
Samuel Levin
Scott Lichtman
James Marchant
Michael Metzger
Christopher Mister
Gabriel Pendleton
Brian Reese
Stephani Roark
Vincent Roberts
Luke Rogers
Laura Sauerborn
Ben Schaffhauser
Ronald Shannon
Nathan Shearer
Justin Traub

QA Testers (continued)

Micah Weinstein
Robert Winkler
Kiana Wright
David Yuen
Greg Zapiec

Compatibility Lead

Stephen Palmore

Compatibility QA Testers

Ryan Cease
Larry Crawley
Justin Isett
Kyle Plait
Edward Ryan
Marshall Schwemmer
Jaime Strickland

VP of Interactive Entertainment

Marlene Tuzar

Additional QA

Marc Cooke
Lindsey Davis
Paul Frantz
Sarah Sauerborn
Michael Towne
Oscar Willis

Digital Dimension

Producer

Julie Cardinal

Executive Producers

Ben Girard
Louis-Simon Ménard
Jan-Fryderyk Pleszczynski

Project Managers

Geneviève Boisvert
Guy Harvey

Production Coordinator

Jean-Philippe Therrien

Creative Director

Jessy Veilleux

Artistic Director

Louis-Philip Vermette

Concept Artist

André Lavoie

CG Supervisor

Christian Garcia

Lead Modeling/Texture

Gaël Jacques

Modeling & Texture

Mathieu Aerni
Pascal Clément
Robert De La Cruz
Dave Gagnon
Nicolas Fortin
Anick Limoyo
Katrina Tung

Lead Rigger

Carlos Valcarcel

Riggers

Carl Bérubé
Simon Habib
Eric Maltais
Sébastien Proulx

Animation Director

Stéphane Stoll

Animation Supervisor

Kim Richardson

Lead Animator

Jocelyn Hudon

Animators

Nadine Lavoie
Nicolas Lamy
Dave Normand
Vincent Reumont
Pascal Ruest
Henry Wojick

Lead Lighting

Éric Aubry

Lighting Artists

Carlos Carpinteros
Nancy Larouche
Elaine Martin

Lead FX

Sébastien Chartier

FX Artists

Richard Clément-Tram
Erico Casselle
Pierre Cataford
Raonul Conover
Benoît Robert
Francis St-Denis
Éric Sénécal

Lead Matte Painter

Sylvain Lorgeou

Matte Painter

Toby Côté

Lead Compositing

Vissal Nguon Ong

Compositing

Sébastien Gagné
Olivier Nadeau
Martin Larrivée
Patrick Tassé
Yves Tremblay
Eric Tetreault

Editor

Stéphane Paradis

TD

Gregory Ducatel
Pierre Lalancette
Mathieu Tetrault
Scot Thomson
Alexandre Tremblay

IT

Daniel Fomin
Tomco Popov
Guillermo Pussetto
Fred Sicotte

Administration

Cindy Button
Paola Di Salvo
Nathalie Joyal
France Lasnier

END USER LICENSE AGREEMENT (エンドユーザーライセンス契約)

This end user license agreement ("Agreement") is a legal agreement between you and WB Games Inc., a company duly organized under the laws of the State of Delaware, with its principal offices at 4000 Warner Boulevard, Burbank, California 91522 ("WB Games") for the interactive entertainment product, including the software included herewith, the associated media and any printed materials (collectively, the "Product"). By installing, accessing, playing or otherwise using the Product, you agree to be bound by the terms of this Agreement. If you do not agree to the terms of this Agreement, do not install, access, play or otherwise use the Product.

Software License

WB Games grants to you the non-exclusive, non-transferable, revocable, limited right and license to use one copy of this Product solely and exclusively for your personal use. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by WB Games. This Product is licensed, not sold. Your license confers no title or ownership in this Product and should not be construed as a sale of any rights to the Product. The Product contains font software licensed from third parties. Such font software shall only be used with the Product and not extracted from the Product for any purpose. All right, title and interest in and to this Product and any and all copies thereof (including, but not limited to any and all titles, computer code, technology, themes, objects, characters, character names, stories, dialog, catch phrases, locations, concepts, artwork, music, etc.) are owned by WB Games or its licensors. This Product is protected by the copyright laws of the United States, international copyright treaties and conventions and other laws. This Product contains certain licensed materials and WB Games' licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

You may not: (1) copy the Product in its entirety onto a hard drive or other storage device; (2) distribute, rent, lease or sublicense all or any portion of the Product; (3) modify or prepare derivative works of the Product; (4) transmit the Product over a network, by telephone or electronically using any means, or permit the use of the Product in a network, multi-user arrangement or remote access arrangement, except in the course of your network multiplayer play of the Product over authorized networks; (5) design or distribute unauthorized levels; (6) reverse engineer the Product, derive source code, or otherwise attempt to reconstruct or discover any underlying source code, ideas, algorithms, file formats, programming or interoperability interfaces of the Product by any means whatsoever, except to the extent expressly permitted by law despite a contractual provision to the contrary, and then only after you have notified WB Games in writing of your intended activities; (7) export or re-export the Product or any copy or adaptation thereof in violation of any applicable laws without first obtaining a separate license from WB Games (which WB Games may or may not grant in its sole discretion) and WB Games may charge a fee for any such separate licenses.

Because WB Games would be irreparably damaged if the terms of this Agreement were not specifically enforced, you agree that WB Games shall be entitled, without bond, other security or proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect to breaches of this Agreement in addition to such other remedies as WB Games may otherwise have under applicable laws. In the event any litigation is brought by either party in connection with this Agreement, the prevailing party in such litigation shall be entitled to recover from the other party all the costs, attorneys' fees and other expenses incurred by such prevailing party in the litigation.

Customer Support

In the unlikely event of a problem with your Product, you may only need simple instructions to correct the problem. Please contact WB Games Customer Service Department by calling us at (410) 568-3630, by emailing us at support@wbgames.com or on the web at Warthinorth.com/support before returning the Product to a retailer. Please do not send any Product to WB Games without contacting us first.

Limited Warranty

WB Games warrants to the best of WB Games' ability to the original consumer purchaser of the Product that the medium on which the Product is recorded shall be free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the original date of purchase. If a defect in materials or workmanship occurs during this ninety (90) day warranty period, WB Games will either repair or replace, at WB Games' option, the Product free of charge. In the event that the Product is no longer available, WB Games may, in its sole discretion, replace the Product with a product of comparable value. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate (to WB Games' satisfaction) that the Product was purchased within the last ninety (90) days.

To Receive Warranty Service: Notify the WB Games Customer Service Department of the problem requiring warranty service by contacting support@wbgames.com or on the web at Warthinorth.com/support. If the WB Games service technician is unable to solve the problem by phone or on the web via email, he/she may authorize you to return the Product, at your risk of damage, freight and insurance prepaid by you, together with your dated sales slip or similar proof of purchase within the ninety (90) day warranty period to:

e4e Technical Support
10720 Gilroy Road
Hunt Valley, MD 21031

WB Games is not responsible for unauthorized returns of Product and reserves the right to send such unauthorized returns back to customer.

This limited warranty shall not be applicable and shall be void if: (a) the defect in the Product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect; (b) the Product is used with products not sold or licensed by the appropriate platform manufacturer or WB Games (including but not limited to, non-licensed game enhancements and copier devices, adapters and power supplies); (c) the Product is used for commercial purposes (including rental); (d) the Product is modified or tampered with; or (e) the Product's serial number has been altered, defaced or removed.

Warranty Limitations/Disclaimer

EXCEPT AS EXPRESSLY PROVIDED HEREIN, THE PRODUCT IS MADE AVAILABLE TO YOU UNDER THIS AGREEMENT ON AN "AS IS" BASIS WITH NO WARRANTY OF ANY KIND. THE EXPRESS LIMITED WARRANTY SET FORTH ABOVE IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND REPRESENTATIONS. EXCEPT AS PROVIDED IN THE LIMITED WARRANTY ABOVE, ALL OTHER EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS PRODUCT, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, IMPLIED WARRANTIES OF CONDITION, UNINTERRUPTED USE, MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-INFRINGEMENT ARE HEREBY DISCLAIMED BY WB GAMES. SOME STATES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES, SO THE ABOVE EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER LEGAL RIGHTS THAT VARY FROM STATE TO STATE. IF ANY SUCH WARRANTIES ARE INCAPABLE OF EXCLUSION, THEN SUCH WARRANTIES APPLICABLE TO THIS PRODUCT SHALL BE LIMITED TO THE 90 DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE.

Limitation of Liability

TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT SHALL WB GAMES OR ITS LICENSORS BE LIABLE FOR ANY OF THE FOLLOWING DAMAGES: (1) DIRECT; (2) SPECIAL; (3) CONSEQUENTIAL (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES, LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, OR BUSINESS INTERRUPTION); (4) PUNITIVE; (5) INCIDENTAL; (6) DAMAGES TO PROPERTY; (7) LOSS OF GOODWILL; (8) COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION; AND (9) DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES (EXCEPT WHERE SUCH INJURIES ARE CAUSED BY THE NEGLIGENCE OF WB GAMES), RESULTING FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS PRODUCT, EVEN IF WB GAMES AND/OR ITS LICENSORS HAVE BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. WB GAMES' LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR THE LICENSE TO USE THIS PRODUCT. SOME STATES DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER LEGAL RIGHTS THAT VARY FROM STATE TO STATE. IN SUCH INSTANCES WB GAMES' LIABILITY SHALL BE LIMITED TO THE FULLEST EXTENT PERMITTED BY LAW.

General

The terms set forth in this Agreement, including the Warranty Limitations/Disclaimer and Limitation of Liability, are fundamental elements of the basis of the agreement between WB Games and you. WB Games would not be able to provide the Product on an economic basis without such limitations. Such Warranty Limitations/Disclaimer and Limitation of Liability inure to the benefit of WB Games' licensors, successors and assigns. This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreement and representations between them with respect to the subject matter herein. This Agreement may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provision of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under California law as such law is applied to agreements between California residents entered into and to be performed within California, except as governed by federal law, and you consent to the exclusive jurisdiction of the state and federal courts located in Los Angeles, California.



THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH Software © 2012 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Snowblind Studios, Inc. "LB", "PlayStation", "PS3", "DUALSHOCK" and "SIXAXIS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "XMB" and "クロスメディアアバター" are trademarks of Sony Corporation and Sony Computer Entertainment Inc.

© 2012 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content other than content from the New Line films © 2012 The Saul Zaentz Company, d/b/a Middle-earth Enterprises ("S2C"). The Lord of the Rings: War in the North, The Lord of the Rings, and the names of the characters, events, items, and places therein are trademarks or registered trademarks of S2C under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved.



SNOWBLIND STUDIOS LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (S12)



havok  **dts**
Digital Surround | 5.1

Havok software is ©Copyright 1999-2012 Havok.com Inc (or its licensors). All Rights Reserved.
DTS and the DTS Symbol are registered trademarks of DTS, Inc. and DTS Digital Surround is a trademark of DTS, Inc.



ワーナー・ホーム・ビデオ ユーザーサポートセンター

本商品の不具合に関するお問い合わせは、下記までお願いします。

フリーダイヤル 0120-06-4700

お問い合わせ時間：平日（土・日・祝日を除く）10：00～13：00、14：00～17：00

www.warnerbros.co.jp