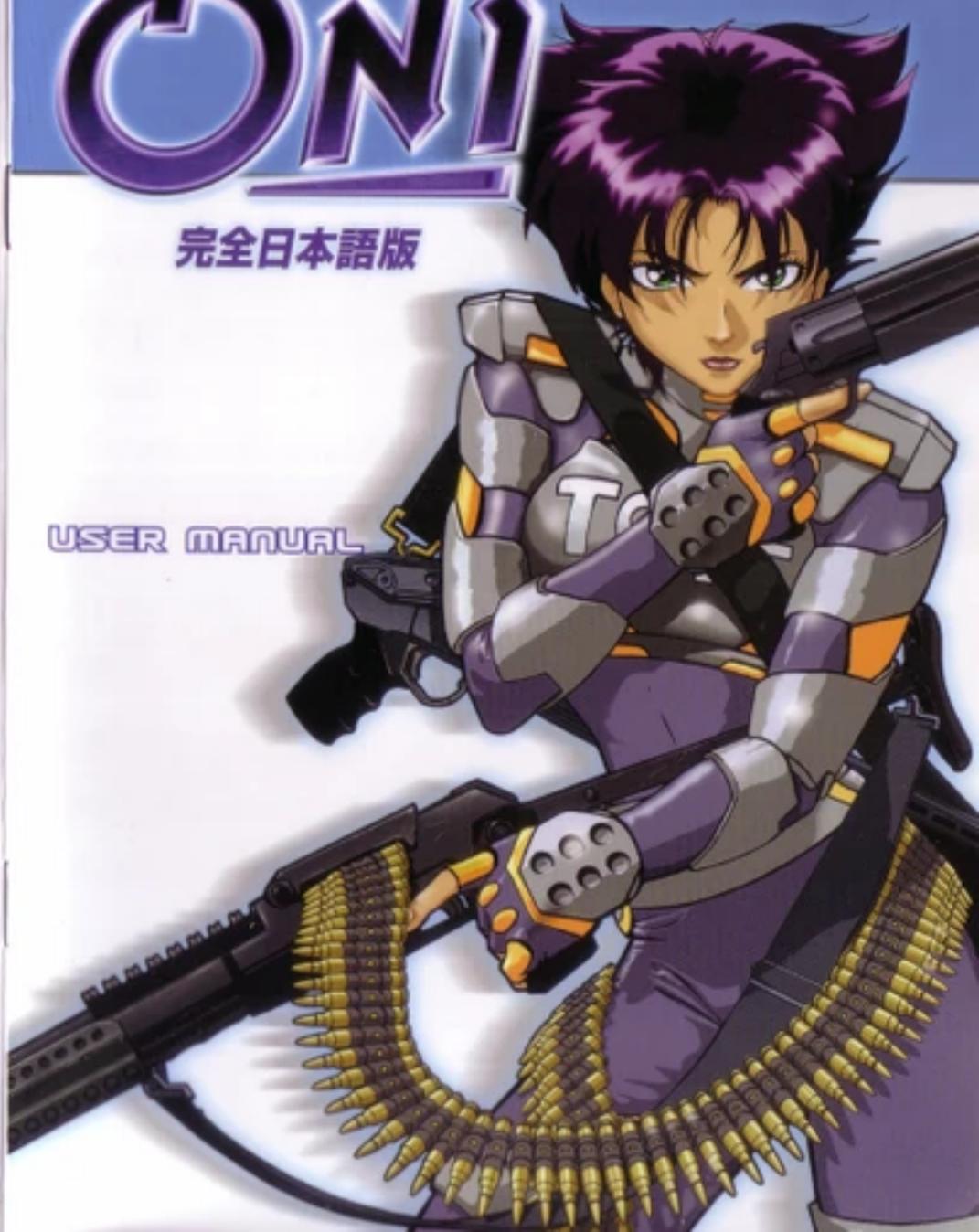




ONI

完全日本語版

USER MANUAL



Oni and the Oni logo are trademarks of Take 2 Interactive Software, Inc. Bungie and the Bungie logo are trademarks of Microsoft, Inc. Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. All other trademarks and trade names are property of their respective owners. © 2001 Gathering of Developers. All Rights Reserved.

※Microsoft® Windows®, 及びMicrosoft® DirectX™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。

※Pentium®は、米国Intel社の登録商標です。

※Macintosh/Mac ロゴは、米国及び他の国々で登録されたApple Computer, Inc.の登録商標です。

※その他、記載されている社名及び商品名は、登録会社の商標及び登録商標です。



株式会社マイビック

〒119-0202 東京都文京区本郷1-12-14 日暮里4ビル202号
ユーザーサポート TEL: 03-5805-3629
(祝・祭日を除く月～金曜日 13:00～17:30)

BUNGIE



ONi 完全日本語版
Windows版/Macintosh版 共通マニュアル

目次

Windows版インストール方法	1
Macintosh版インストール方法	2
ストーリー	3
オプション	6
操作方法	6
ゲームモード	6
セーブ/ロード	6
キャラクター動作	7
武器	9
キャラクター	11
表示データ	15
アイテム	16
サポートを受けるには	20

Windows版インストール方法

インストール

「ONI 完全日本語版 for Windows[®]」(以下「ONI」)のゲームCDをCDドライブに挿入すると自動的にインストーラが起動します。画面の指示に従って、インストール作業を行ってください。

※ インストーラが自動的に起動しない場合

CD-ROMドライブに本ゲームCDをセットしても、インストール・プログラムが自動的に起動しない場合は、以下の手順に従って手動で起動して下さい。

- Windowsのデスクトップから「マイコンピュータ」アイコンをダブルクリックしてください。
- 「マイコンピュータ」ウィンドウからCD-ROMドライブをダブルクリックしてください。(通常、CD-ROMドライブは「D」ドライブに設定されています。)
- 表示されたファイルの一覧にある「ONISSETUP.EXE」を探し、ダブルクリックしてください。
○ 以上の操作で、インストールプログラムが起動するはずですが。

「ONI」をプレイするには、DirectX7.0以上と、OpenGL v1.0.0.117(Beta)以上が必要となります。お使いのコンピュータにインストールされていない場合は、以下の手順に従ってインストールを行ってください。

DirectX7.0をインストールする場合

- Windowsのデスクトップから「マイコンピュータ」アイコンをダブルクリックしてください。
- 「マイコンピュータ」ウィンドウからCD-ROMドライブをダブルクリックしてください。
- 表示されたウィンドウの中から「DIRECTX」フォルダをダブルクリックしてください。
- 開いたフォルダ内の「DXSETUP.EXE」をダブルクリックしてください。
- 表示される指示に従って、DirectXのインストールを行ってください。

注意:ゲームのインストールには800MB程度の空き容量が必要となります。空き容量が不足している場合には、他のソフトウェアをアンインストールするなどして容量を確保してください。

ゲームの起動

インストール、及びセットアップが完了すれば、ゲームをプレイできます。ゲームを起動するには次の手順に従ってください。

■ CD-ROMドライブに本ゲームCDをセットして下さい。自動的に「ONI」が起動します。

※ 自動的にゲームが起動しない場合には、Windowsの「スタート」ボタンをクリックし、「プログラム」を選択して「ONI完全日本語版」の中にある「ONI」をクリックする事によってゲームを起動してください。

※ ゲーム中は絶対にCDを取り出さないで下さい。

ゲームのアンインストール

コンピュータから「ONI」をアンインストールするには、次の手順に従ってください。

- Windowsの「スタート」ボタンをクリックしてください。
- 「設定」→「コントロールパネル」を選択してください。
- 「コントロールパネル」ウィンドウから「アプリケーションの追加と削除」をダブルクリックしてください。
- 表示されたソフトウェア一覧から「ONI完全日本語版」を選択し、「追加と削除」ボタンをクリックしてください。
- 表示される指示に従って、ハードディスクからゲームファイルを削除してください。

Macintosh版インストール方法

インストール

「ONI 完全日本語版 for Macintosh[®]」(以下「ONI」)のゲームCDをCDドライブに挿入するとCD-ROMの内容が表示されます。

「ONI完全日本語版インストーラ」をダブルクリックするとインストーラが起動します。画面の指示に従って、インストール作業を行ってください。

ゲームの起動

ハードディスク上の「ONI完全日本語版」フォルダを開き、「ONI完全日本語版」のアイコンをダブルクリックしてください。ゲームが起動します。

ゲームのアンインストール

ハードディスク上の「ONI完全日本語版」のフォルダを探し、ゴミ箱へドロップしてください。

OpenGLについて

OpenGLはビデオドライバ等に既に組み込まれている場合も多く、通常は必要となりません。本ゲームをインストールしてもゲームがうまく起動しない場合は、お手数ですがお手持ちのビデオカードメーカー、またはパソコンメーカーにご確認いただき、対応ビデオドライバを入手してください。

西暦2032年。世界はその様相を一変させていた。

かつては何百と存在した政府も今は一つ。世界は息の詰まるような全体主義体制の下に置かれている。

都市での生活はなかなか快適だ。但し、世界統合政府に一挙一動まで監視されていることを気にしなければの話だが、政府にも言い分はある。監視は絶対的多数の幸福のためというわけだ。だが、人々に自分は卑小で弱々しい存在だと感じさせることがあるのもまた事実だ。どこへ行こうとも、“彼ら”の目から逃れることはできないのだから…

都市で暮らす人々の多くは、旧世界の基準で言えば、かなり快適に過ごしている。平均的な一家であれば、しゃれた家に住み、車に乗り、ワールドネットと自分達を繋ぐ端末を購入することができる。プライバシーをほぼ完全に奪われ、個人の自由を堂々と侵害されようとも、多くの者にとってそれは甘受できる代償だ。

都市の外で起こっている事については、あえて何も考えるべきではない。権力者達は認めようとしなが、都市の外は治安が、はなはだしく悪化している。都市の外部は「自然保護区」と呼ばれてはいるものの、実際には広大な隔離区画に他ならない。

都市に住むことのできない貧しい者達は、大気処理装置のできるだけ近くに住み、汚染の侵食を食い止める環境再生作業員として働くことで、そのみじめで危険な暮らしをなんとか支えている。

時には危機的な状況にある環境に、人々の目をもっと向けさせようとする者が現れるが、世界統合政府の報道管制によって賛同者を増やす前に沈黙させられている。だが、このような政府による抑え込みにも関わらず、市民の危機感が増大し、行動を起こすべきだという意識は人々の心の中で徐々に大きくなり始めている。機は既に熟している。あと必要なのはきっかけだけだ。

世界統合政府

2032年1月12日、新生世界統合政府は全世界の80%の国を併合した。統合政府への参加を渋った国もあったが、考えを改めて集約に調印するか、さもなければ“消滅”の道を進むかのいずれかだった。

新体制の指導者は、貧しい国々による国境紛争や、末期的な環境破壊の更正には、もはや地球市民全員が力を合わせない限り解決できないと主張した。あらゆる合理的な理由を挙げて世界が一つの政府に統合されることの正しさを説いた。

だが実のところ、全ては経済のためだった。

数年来の市場の過熱と後先考えない消費が残したものは、破産した小国と崩壊の瀬戸際まで追い詰められた大国だった。世界の経済を統合することによって古い債務は全て帳消しにされ、借金に苦しむ者はいなくなった。もちろん大変な混乱があったが、当時はこれ以外に取るべき道はないように思えたのだ。

世界統合政府は併合した国の代表者達に有利な取り計らいも行った。併合された国の代表達も、世界市場の恩恵を得られるようになると、何も言わなくなってしまった。かくしてわずか数年で、古い国家体制は全て消え去った。これは前例のない規模での経済変革だった。

世界統合政府は公約の大半を果たした。統合政府はどんな採り方でも収拾できる平和維持軍を創設し、景気を好転させた。

だが統合政府は、貧しい者は貧しいままで、その数は以前よりもむしろ増えていることについては、口をつぐんでいる。確かに都市は美しいし、明るく輝いているが、それは個人の自由と多くの人々の幸せを“社会全体の利益”の犠牲にすることで成り立っているのだ。

とは言え、恵まれた者にとって今がまさに黄金時代であることは確かだ。人々は彼らが住む大邸宅を羨望の眼差しで見上げている。

技術犯罪特務部隊(テクノロジー・クライム・タスク・フォース)(TCTF)

世界を統一する際、統合政府はそのための手段の一つとして、国境を遡って紛争中だったいくつかの国に対して、生物(バイオ)兵器を使用した。

現代の我々にとってバイオテクノロジーは、二世代ほど前の時代の人々にとっての核のようなものだ。この急速に発達した技術には、無知な者の心を恐怖で縛り上げる力がある。骨を溶かしたり、目を破裂させたりする強力なウイルスが開発者の意図を超えたスピードで広がったらどうなるか、そんな話を聞かされ続けた大衆は、全体主義政府に反抗する気力をすっかり失ってしまっている。

世界統合政府の黒幕達は、望みの物を全て手に入れた後も、自分達の地位を安泰にするため、民衆の科学技術恐怖症を煽った。彼らは言った。科学技術を乱用する者は敵であり、TCTFは我々の守護神である、と。絶対的多数の幸福の為に、彼らはTCTFにどこであろうと好きなように捜索する特権を与えた。

確かにTCTFはその職務をよく果たしている。彼らはいわゆるサイバードラッグや非合法兵器を街から一掃した。しかし、治安維持組織としての活動は、TCTFの真の姿を隠すための仮面過ぎない。

世界統合政府はTCTFを使って新技術の進歩と分配を統制している。統合政府の権威を傷つける恐れがある技術は全て弾圧の対象になる。世界統合政府にとって危険と見なされる人物の権利を侵害するためにTCTFの捜査権が行使されることもある。

結局、最も技術を乱用しているのは、政府とTCTFのエージェントなのだ。

シンジケート

都市の暗闇には希望を失った者や虐げられた者が住んでいる。そういった下層に住む者達に麻薬や武器を売って巨万の富を得ているのがシンジケートだ。

TCTFの力を考えると、なぜシンジケートが壊滅をまねがれているのか、その理由はいくつか考えられる。世界統合政府がシンジケートの暗躍を許しているのは、シンジケートがいるおかげで下層民の不満が抑えられているからだと言う者もいる。また、統合政府が世界を統一する過程で消滅した国々の残党とシンジケートの間には、つながりがあるのだという憶測もある。

シンジケートが存在している背後にいかなる真実が隠されているにせよ、確かなことが一つだけある。シンジケートがその力を増しつつあるのは、ムロという一人の男のおかげだということだ。ムロは10年ほど前にどこからともなく現れ、古いボス達を一人残らず始末した。今や全てをムロが仕切っている。事態が悪化したのはこのムロがボスの座についてからのことだ。TCTFはムロを敵対視し、数年にわたって戦いを続けている。だが、これまでのところは常にムロがTCTFの上手を行っている。

主人公KonokoとTCTF任務

君(プレイヤー)はKonoko、特殊訓練を受けたTCTFのエージェントである。君に最初の任務が言い渡された。ひんやりとしたシンジケートのアジトに足を踏み入れた君に、本能が危険を感じている。グリフィン司令はTCTFの支部長であり、君の師であり、上司であり、父のような存在でもある。SLDのシナタマは、君の助手であり、信頼のおける同僚であり、相棒であり、仲間でもある。シナタマと君の間には特別な絆がある。その絆は君達の神経と心をつなげている。

科学技術について-1

世界統合政府は環境汚染の拡大状況を把握している。そして、その大半を浄化するだけの手段も持っているが、あえてそれを用いていないと言われる。世界統合政府にとって最大の関心は、集めた富を維持することなのだ。そのため人口密集地の環境は守られているが、“第三世界”は汚染が進行するに任せている。これによって生じる死者が人口抑制にいくらか貢献しているのは、言わば余福のようなものだ。

科学技術について-2

シナタマはSLD、すなわちシミュレートッド・ライフ・ドール(Simulated Life Doll)である。SLDはアンドロイドを生み出すための最初の試みとして作られた人工生命体であり、人間を模した体構造を備えている。SLDは息をするし食事をする。汗もかくし痛みも感じる。それでいて人間より遙かに丈夫な体構造を持っている。SLDの脳は人間の脳の記憶痕跡パターンに基づいて作られており、パターン提供者との間に親密な絆のようなものが生じることもある。

SLDは最先端技術の結晶であり、それゆえにTCTFによって細部に至るまでモニターされている。SLDはごく少数しか存在せず、小さい方が作りやすいことから、その体は子供をモデルにしている。小さければ暴走時の捕獲が楽だという理由もある。しかしTCTFでは“大人の”SLDの方が筋力と知力に優れている点に注目しており、エージェント(戦闘隊員)として使用する為の実験も進められている。

シンジケートもSLDの実験を行っている。シンジケートの科学者は通常の厳格な安全対策を講じておらず、その結果、研究は先んじており、既にタンカーとよばれる、強靱な体を持ち凶悪無比なSLD戦士が実験に投入されているのだ。

オプション

オプションメニューを開くと、難易度、音量、画面の明るさ、字幕の設定などを変更することができます。

マウスの反転について:オプション画面では「マウスの反転」のオン/オフを切り替えることができます。オンにするとマウスのY軸の上下が反転します。

操作方法

操作の基本設定

左Ctrlキー	アクション(ドアを開ける、他のキャラクターに話しかける、コンソールを操作する)
Eキー	武器を置く
Qキー	武器/アイテムを拾う。武器を持つ/しまう
Rキー	弾を装填する
Tabキー	ハイボ・スプレーを使う
スペースバー	ジャンプする
左Shiftキー	しゃがむ
マウスの左ボタン(又はFキー)	隠る
マウスの右ボタン(又はCキー)	蹴る
マウスを動かす	視線(体の向き)の操作
Wキー	前に進む
Sキー	後ろに進む
Dキー	右に進む
Aキー	左に進む

ゲームモード

トレーニング・チュートリアルからゲームが始まります。基本的な「ONI」の操作方法、攻撃の種類や知っておくと便利な知識を身に付ける事が出来ます。なお、訓練は受けなくても構いません。訓練を省略したい時は、メインメニューから「ゲームをロードする」を選んだ後、「シンジケート倉庫」を選択してください。

セーブ/ロード

あらかじめ定められているポイントまでゲームが進むと、自動的にセーブが行われます。セーブされているゲームをロードしたい時は、「ゲームをロードする」をクリックし、ロードしたいステージを選んでください。殺されてしまった時は、マウスのボタンをクリックするか、適当なキーを押してください。すると、最後にセーブされたポイントがロードされます。別のポイントをロードする時は、Escキーを押して「ゲームをロードする」をクリックした後、好きなステージをクリックしてください。

キャラクター動作

「ONI」には多彩な動作と攻撃を行う事が出来ます。



〈回避〉

「しゃがむ」キーと「移動」キー（どの方向でもOK）を同時に押してください。この動きは格闘戦で敵の攻撃を回避するのに便利です。また、物を拾う時にも使えます。



〈宙返り〉

「ジャンプ」キーに続いて「しゃがむ」キーをまだ空中にいるうちに押します。体をひねることで、より高く、より長くジャンプすることができます。攻撃をする事もできます。



〈スライディング〉

走りながら「しゃがむ」キーを押すと、尻を蹴けたり、敵を転ばせたり、物を拾ったりすることができます。



〈投げ〉

敵の隣りに立って「前進」キーで敵の懐に飛び込んで「蹴る」キーまたは「蹴る」キーを押してください。角度によって様々な投げ技が決まります。



〈走り投げ〉

敵に向かって走りながら「蹴る」キーを押してください。囲まれる危険がある時に、立ち止まる事なく攻撃ができます。



〈スレッジハンマーヒール〉

「蹴る」、「蹴る」、「蹴る」の順でキーを押してください。強力な連続（コンボ）技です。技を出す時にスキができますので、使う時は注意が必要です。



〈ブロック〉

敵の方を向いた状態でキーを押さず何もしなければ、通常の攻撃をブロックすることができます。下半身への攻撃は、「しゃがむ」キーを押すことでブロックします。



〈武装解除〉

武装している敵の隣りに立って「前進」キーで敵の懐に飛び込み「蹴る」キーを押してください。角度によって異なる技となります。



〈バックブレイカー〉

敵の隣りに立って「前進」キーで敵の懐に飛び込み「蹴る」キーを押してください。敵に対して大ダメージを与えます。



〈トリプルヒットヘイメーカ〉

「蹴る」キーを連続して3回押すとこのコンボ技が炸裂します。

シンジケートとの戦いを通してKonokoはその強さに磨きをかけ、新しい技を習得していきます。新しい技を覚えた時には、メッセージで報告されます。

武器は一度に1つの武器しか持つ事が出来ません。必要な場所で、必要な武器を使い分ける必要があります。



名称	キャンベル・イコライザーMk4
弾薬	実弾
装弾数	10発
発射速度	毎秒5発

TCTFの標準的な補助火器。世界統合政府の勃興期に初期型が登場して以来、数々の改良が施されてきた。
アドバイス:反動が大きい。フルオートで撃つ時は狙いが狂わないように補正してやる必要がある。



名称	ヒューズ・ブラックアダーSMG
弾薬	実弾
装弾数	30発
発射速度	毎秒12発

世界各地にある無数の非合法工場で作られ、犯罪者やテロリスト、シンジケートの突撃部隊がよく使っている。
アドバイス:至近距離では抜群の殺傷力を誇るが、6mも離れると制圧用としてしか役に立たなくなる。



名称	SML3プラズマ・ライフル
弾薬	エネルギー弾
装弾数	10発
発射速度	毎秒1.1発

1.2kTの磁場に封じられ、命中した瞬間に爆発する高熱のプラズマを発射する。
アドバイス:発射した弾は途中で急加速する。それを考慮に入れた上で敵の動きを先読みすること。



名称	フェイズストリーム・プロジェクター
弾薬	エネルギー弾
装弾数	300発
発射速度	連続

2012年に発生した「自由要求動乱(フリーダムライオット)」の際に投入された車載型フェイズプロジェクターの小型縮小バージョン。エネルギービームを連続して照射することで、敵への警戒、排除を目的とした。
アドバイス:エネルギービームを正確にターゲットに当てる必要がある。



名称	SBG携帯迫撃砲
弾薬	実弾
装弾数	4発
発射速度	2秒につき1発

散乱弾道弾運用兵員携帯型迫撃砲が正式名称だが、あまりにも長いので、世界のどこへ行っても兵士達はこの武器を「スーパーボールガン」と呼んでいる。
アドバイス:普通はあらかじめ定められている散乱パターンで発射される。連続して着弾させて敵を驚かせたい時は、発射後も引き金を引き続けて弾を連弾させればよい。弾は引き金を離すと起爆する。



名称	ヴァンドグラーフ(VDG)ピストル
弾薬	エネルギー弾
装弾数	5発
発射速度	3.1秒につき1発

基礎電気原理から生まれた究極のスタンガン。撃ち出される電気は、電圧こそ高いもののアンペア数が低いので、肉体そのものには最小限のダメージしか与えない。
アドバイス:近距離にいる敵を無力化することができる。敵が前後不覚になっている際に態勢を立て直す事も出来る。



名称	スクラム・キャノン
弾薬	実弾
装弾数	5発
発射速度	2.5秒につき1斉射

シンジケートが使っている武器の中でもとりわけ恐れられている非人間的な武器。撃つと一気に誘導ミサイル群がターゲットに襲いかかる。
アドバイス:至近距離では記憶しない。最大の効果を発揮させるためには、ターゲットとの間に多少の間隔を取る必要がある。



名称	マーキュリー・ボウ
弾薬	実弾
装弾数	2発
発射速度	5秒につき1発

古代の神話と思わせる名前だが、凍らせて圧縮した水銀の矢を超高速で撃ち出す最新兵器。着弾により、第一段階としてターゲットに外傷を負わせ、その後徐々に水銀の毒が体に回っていく。
アドバイス:ターゲットは一撃で仕留めること。いったん発射すると水銀の再凍結の為に遅延時間が必要となり、連射が効かない。



名称	スクリーミング・キャノン
弾薬	エネルギー弾
装弾数	6発
発射速度	10秒につき1発

スクリーミング・セルと呼ばれる未知の生命を封じ込めたカプセルを発射する武器。スクリーミング・セルはこの世のものとは思えない生物で、解放されると餌である生命力に引き寄せられる。
アドバイス:射手の生命力はスクリーミング・セルのターゲットにならない様コントロールされているが、近づきすぎると生命力を奪われることに変わりはない。



名称	ウェーブモーション・キャノン
弾薬	????
装弾数	????
発射速度	????

シンジケートの科学者が長い時間をかけて開発した武器。普通は車両に載せての使用を想定しており、通常歩兵の携帯は難しい。
アドバイス:他の攻撃ボタンを押す事で、射撃モードが切り替わる。

キャラクター

名前:Konoko

プロフィール:3歳で孤児になり、それからは世界統合政府の庇護下で育てられた。Konokoはコードネームである。彼女は大勢の科学者やTCTFの職員に見守られて育ち、最新の戦闘術や対テロリストの特殊技術を取得している。

戦闘能力:格闘技の達人にして射撃の名手。

必殺技:ライジングフューリー、スピンキック、ツイスターキック。

弱点:シナタマと心がつながっている。

解説:物心つく前からKonokoはTCTFに育てられてきた。Konokoは自分がどこか他の人と“違う”ことを知っているが、それよりもグリフィン司令をはじめとするTCTFの人々に自分の存在価値を証明することを強く願っている。

名前:シナタマ

プロフィール:シナタマはSLD(シミュレートッド・ライフ・ドール)と呼ばれるアンドロイドであり、TCTF支部本署で広域通信中枢の制御を担当している。

戦闘能力:TCTFの活動データや保安プロトコルについて広範な知識を有する。

必殺技:なし。

弱点:戦闘には向いていない。

解説:シナタマはKonokoと神経接続されており、いつでも彼女と通信することができる。また、Konokoもこの神経接続のおかげで、シナタマのスキャン能力とデータベースを最大限に利用することができる。

名前:グリフィン司令

プロフィール:TCTF司令。TCTFの機密部隊(ブラックオペレーション)リストには、現時点では「予備役」として登録されている。

戦闘能力:格闘技に熟達し、射撃の腕も一流。

必殺技:なし。

弱点:なし。

解説:グリフィン司令には、分隊の所轄内に存在する職員や機材を自由にする権限が与えられている。老練で不屈の意思を備えている彼を、敵は社会秩序を維持するためなら何事も躊躇しない男と恐れている。

TCTF隊員(エージェント)

名前:TCTF - 戦術戦闘員

プロフィール:戦術的な作戦に投入される兵士で、TCTFの実働部隊の中核を担う。

戦闘能力:格闘技と射撃に熟達している。

必殺技:リーピングハンマー。

弱点:反応速度が遅く、必殺技の威力が低い。

解説:シンジケートのグラント・ストライカーに相当するが、装甲服に身を包み、十分な訓練を受けているので、戦闘力が高いとされている。しかし、グラント・ストライカーとの数の差は埋めがたい。

TCTFスワット

名前:TCTF - スワット隊員

プロフィール:TCTFの精鋭エージェント。

戦闘能力:格闘技の名手で射撃にも熟達している。必殺技も強力。

必殺技:ライオンアックス、ライオンフィスト、フライングクロス。

弱点:反応速度が遅い。

解説:かつてのスワットと異なり、TCTFのスワットは単独で投入されることもあれば、戦術戦闘員と共同作戦を展開することもある。装甲服に身を包んだこの巨体は、犯罪者への威圧効果が高い。

機密部隊機密員

名前:機密部隊 - 戦術戦闘員

プロフィール:TCTFから選抜された特殊部隊の構成員。

戦闘能力:格闘技の名手で射撃にも熟達している。

必殺技:リーピングハンマー。

弱点:平均レベルの反応速度。必殺技の威力が低い。

解説:戦術戦闘員より練度が高く、重装甲。

機密部隊スワット

名前:機密部隊 - スワット隊員

戦闘能力:格闘技の名手で射撃にも熟達している。

必殺技:なし。

弱点:なし。

解説:格闘戦で敵を仕留める技に精通しており、世界統合政府にとって非常に危険な敵に対してのみ投入される。

スナイパー

名前:スナイパー

プロフィール:金さえ払えば誰でも殺すプロの狙撃手。

戦闘能力:射撃の腕は一級。格闘技の訓練も受けている。

必殺技:なし。

弱点:肉体的にはそれほど強くない。

解説:世界統合政府が地球の覇権を握った大動乱戦争(アップライジングウォー)にも参加した古強者。世界統合政府の抑圧的な政策のおかげで、戦争終結後も胸を磨く機会には不自由していない。権力的、国家的敵であることもあれば、政府の高官であることもある。

通信員

名前:通信員

プロフィール:シンジケートに属している。通信の専門家。

戦闘能力:射撃に熟達し、格闘技の訓練も受けている。

必殺技:スタティックフィスト。

弱点:肉体的にはそれほど強くない。

解説:突撃部隊間の通信を維持することをその役割とし、前線でコンピュータの専門家として働く。

ストライカー(グリーン)

名前:ストライカー - グラント

プロフィール:ストライカーはシンジケートの前線突撃兵であり、グラントはその中でも最も低い階級。

戦闘能力:格闘技と射撃の訓練を受けている。

必殺技:なし。

弱点:反応速度が遅く、戦いが多彩さに欠ける。

解説:1人1人は弱いが、しばしば徒党を組み、それによって格闘や射撃の能力の低さを補っている。

ストライカー(ブルー)

名前:ストライカー - ホブライト

プロフィール:ストライカーはシンジケートの前線突撃兵であり、ホブライトは中堅的な階級。

戦闘能力:格闘技と射撃に熟達している。

必殺技:ストライカースラム。

弱点:リスクの大きい技(ジャンプ攻撃)を好む。必殺技の間合いが短い。

解説:グラントや通信兵を支援するために投入されることが多い。ホプライトとは古代ギリシャの装甲歩兵のことだが、このあだ名は彼らが選手な戦い方を好むことにならんでいる。彼らが好むのは、防衛のことを考えないかわりに大きなダメージを相手に与える技である。

ストライカー(レッド)

名前:ストライカー - フッサー

プロフィール:ストライカーはシンジケートの frontline 突撃兵であり、フッサーはその中でも最も高い階級。

戦闘能力:格闘技と射撃の名人。必殺技も強力。

必殺技:ストライカースラム、ヘッドバットダッシュ。

弱点:ヘッドバットダッシュを使うと無防備になる。

解説:最強のストライカーであり、重要な任務にのみ投入される。フッサーは頑丈な装甲甲冑に身を包み、人体改造をしている者も多い。

ニンジャ(グリーン)

名前:ニンジャ - インフィルトレーター

プロフィール:ニンジャはシンジケートのスパイであり暗殺者でもある。インフィルトレーターはその中で最も低い階級。

戦闘能力:格闘技の名人で射撃にも熟達している。必殺技も強力。

必殺技:ボルトストンプ、ボルトスープレックス。

弱点:肉体的にはそれほど強くない。

解説:単独行動の訓練を積んでいる彼らは1人1人が優れた格闘家であり、強力な必殺技をいくつも習得している。インフィルトレーターは主に情報収集や監視任務に投入される。

ニンジャ(ブルー)

名前:ニンジャ - エリミネーター

プロフィール:ニンジャはシンジケートのスパイであり暗殺者でもある。エリミネーターは中堅的な階級。

戦闘能力:格闘技の名人で射撃にも熟達している。必殺技も強力。

必殺技:ボルトストンプ、ボルトスープレックス、スコルプキック。

弱点:肉体的にはそれほど強くない。

解説:シンジケートの暗殺者。インフィルトレーターを従えて任務を遂行することも多い。

ニンジャ(レッド)

名前:ニンジャ - アベンジャー

プロフィール:ニンジャはシンジケートのスパイであり暗殺者でもある。アベンジャーはその中でも最も高い階級。

戦闘能力:格闘技の名人で射撃にも熟達している。必殺技も強力。

必殺技:ボルトストンプ、ボルトスープレックス、スコルプキック、ライトニングドライバー。

弱点:肉体的にはそれほど強くない。

解説:シンジケートの暗殺者の統領であるムカデの直属の兵員。アベンジャーはムカデの直達命令でのみ行動し、重要人物の暗殺などを主任務とする。

フューリー(グリーン)

名前:フューリー - ハリダン

プロフィール:フューリーはシンジケートの突撃部隊を統率する立場にいる。ハリダンはその中で最も低い階級。

戦闘能力:格闘技の名人で、射撃にも熟達している。

必殺技:フットストンプ。

弱点:肉体的にはそれほど強くない。

解説:フューリーは大規模な突撃部隊の front 指揮官として派遣される。ハリダンは2~4個分隊を指揮する。

フューリー(ブルー)

名前:フューリー - パンシー

プロフィール:フューリーはシンジケートの突撃部隊を統率する立場にいる。パンシーは中堅的な階級。

戦闘能力:格闘技の名人で、射撃にも熟達している。

必殺技:フットストンプ、ホワールキック。

弱点:肉体的にはそれほど強くない。

解説:パンシーは重要な作戦を指揮する。また、シンジケート幹部の個人的な部下や護衛として活動することもある。

フューリー(レッド)

名前:フューリー - バルキリー

プロフィール:フューリーはシンジケートの突撃部隊を統率する立場にいる。バルキリーはその中でも最も高い階級。

戦闘能力:格闘技の名人で、射撃にも熟達している。

必殺技:フットストンプ、ホワールキック、デンジャードバンチ。

弱点:肉体的にはそれほど強くない。

解説:ムカの親近者であると同時に護衛でもある。バルキリーの姿が見える作戦には、必ずムコ自身も関わっている。

エリート(グリーン)

名前:エリートストライカー - オーガ

プロフィール:エリートストライカーはシンジケート最強の兵士。オーガはその中で最も低い階級。

戦闘能力:格闘技に熟達し、射撃の訓練も受けている。更に肉体強化改造を受けている。

必殺技:キャノンボールロール。

弱点:反応速度が遅い。キャノンボールロールを使うと無防備になる。

解説:エリートストライカーはそのとてつもない戦闘力でシンジケートの突撃部隊をサポートする。オーガは戦闘力に欠ける小部隊の支援に派遣される。

エリート(ブルー)

名前:エリートストライカー - ジャイアント

プロフィール:エリートストライカーはシンジケート最強の兵士。ジャイアントは中堅的な階級。

戦闘能力:格闘技に熟達し、射撃の訓練も受けている。更に肉体強化改造を受けている。

必殺技:キャノンボールロール、ホワールキックダービッシュ。

弱点:反応速度が遅い。キャノンボールロールを使うと無防備になる。

解説:重装甲により歩兵1個分隊並の兵力として恐れられる。

エリート(レッド)

名前:エリートストライカー - タイタン

プロフィール:エリートストライカーはシンジケート最強の兵士。タイタンはその中でも最も高い階級。

戦闘能力:格闘技に熟達し、射撃の訓練も受けている。更に肉体強化改造を受けている。

必殺技:キャノンボールロール、ホワールキックダービッシュ、クルシフィックス。

弱点:反応速度が遅い。キャノンボールロールを使うと無防備になる。

解説:タイタンには具体的なデータがない。対峙した兵はことごとく死亡しているからである。

タンカー(グリーン)

名前:タンカー - スカーミッシャー

プロフィール:タンカーはシンジケートが作った非合法のSLDアンドロイド。スカーミッシャーは其中最も低い階級。戦闘能力:格闘技に熟達し、射撃の訓練も受けている。更に肉体強化改造を受けている。

必殺技:ホバーキック。

弱点:ホバーキックは開合いが短い。

解説:世界統合政府の法律を無視してシンジケートが開発した成人の肉体を持つSLD。シンジケートでもとりわけ凶悪な指揮官の記憶回路パターンが用いられているとされる。スカーミッシャーは最も初期のモデルであり戦闘員としては不十分な面もある。

タンカー(ブルー)

名前:タンカー - ブローラー

プロフィール:タンカーはシンジケートが作った非合法のSLDアンドロイド。ブローラーは中堅的な階級。

戦闘能力:格闘技に熟達し、射撃の訓練も受けている。更に肉体強化改造を受けている。

必殺技:ニュークリアアタック、ブロックバスター。

弱点:ニュークリアアタックを使うと無防備になる。

解説:スカーミッシャーより進歩しており、その人工筋肉の反応速度は向上している。

タンカー(レッド)

名前:タンカー - クラッシャー

プロフィール:タンカーはシンジケートが作った非合法のSLDアンドロイド。クラッシャーは其中最も高い階級。

戦闘能力:格闘技の名人で、射撃の訓練も受けている。更に肉体強化改造を受けている。

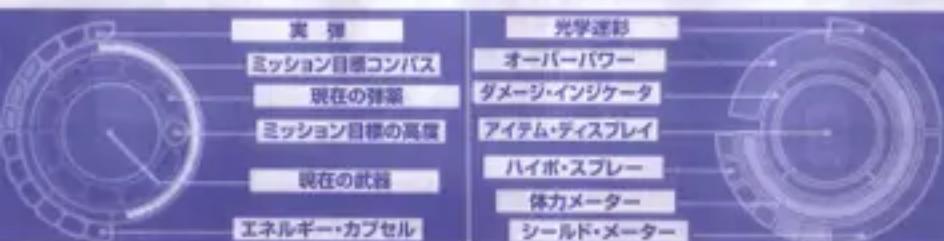
必殺技:ニュークリアアタック、ブロックバスター、アトミックエルゴードロップ。

弱点:ニュークリアアタックを使うと無防備になり、その上うつ伏せになってしまう。

解説:最新のSLD。これまでのいかなるモデルよりも動きが素早く、力も強い。クラッシャーは兵器としてSLDの究極の姿である。

表示データ

Konokoにとって重要なデータは、以下の2つの表示ディスプレイを見れば全てわかるようになっています。プレイ中、この2つのメーターは画面の左下と右下に表示されます。



アイテム

アイテムはステージの各所に散在しています。あらゆる場所を徹底的に探しましょう。以下は見つかるアイテムのほんの一部です。



実弾 実弾武器に装填する

「大動乱戦争(アップライジングウォー)」では各国の傭兵と正規軍の混合軍であった。そのため世界統合政府の科学者は、混合軍内でバラバラだった兵站(補給物資)の不適合問題を急いで解決する必要があった。モジュール構造をもち汎用性のある弾倉及び弾体、それに対応し各種ミッションで使用する様々な弾頭の規格化といった開発が急ピッチで行われた。その成果である、この「ブランク・バレット」のおかげで、モジュール構造規格はあらゆる実弾発射型武器へ採用され、このBA弾1つで各装備へ再装填が可能になったのである。

アドバイス:再装填には時間がかかる。周囲の安全に気を止める事。



エネルギーカプセル エネルギー武器に装填する

政府や市場の多くが世界統合政府の登場を喜び、そうでないものは粉砕された。争いが収まると、世界統合政府はあらゆる市場で「技術の基礎的要素」の標準化に着手した。こうして誕生したエネルギーカプセルは社会の隅々にまで行き渡り、今では他の小型電力源を完全に駆逐してしまっている。

アドバイス:再装填には時間がかかる。周囲の安全に気を止める事。



ハイボ・スプレー 体力が回復する

興奮剤と鎮痛剤、それに神経生物学にもとづく活性化剤を注入するための皮下注射。薬の効果が現れるまでに若干の遅延時間がある。その間、更に外傷を負うと最大限の治療効果を得られなくなってしまう。ほんの暫くが命中しただけで効果は完全に失われてしまうが、何本かを同時に注射して治療限界を高めることもできる。

アドバイス:体力が完全に近い状態でハイボ・スプレーを注射すると、一時的に体力と筋力が著しく向上する。



フェイス・クローク 一時的に姿が見えなくなる

使用者の分子を振り動かし、可視波長から外してしまうことができる。効果時間は30秒と短い。この限界時間を越えて使い続けると、使用者の細胞が破壊されて修復できなくなってしまうことがある。また、フェイス・クロークの効果が及んでいない者の体に触れると、一時的に可視状態に戻ってしまうという欠点も抱えている。

アドバイス:使用時間のカウントダウンは、フェイス・クロークを拾った直後から始まる。



フォース・シールド 防弾効果がある

着用者の体を包み込み、命中した弾丸の衝撃を吸収する。吸収可能量は限界があり、それを越えて使用する事は出来ない。(限界へ近づくとに伴って輝きが薄れていくのが視認できる)。

アドバイス:フォース・シールドに接触すると、それまで持っていたシールドは無効化し、多重使用は出来ない。

CREDITS

BUNGIE

Project Lead: Michael Evans
Producer: Hamilton Chu
Design Lead: Hardy LeBel
Art Lead: Steve Abeyta
Sound & Music Lead: Marty O'Donnell
Testing Lead: Ryan Hyland
Engineering Lead: Michael Evans

Executive Producer
Alexander Seropian

Artists
Steve Abeyta
David Dunn
Chris Hughes
Chris Lee
Sean Turbitt
Alex Okita

Original Concept Art
Alex Okita

Additional Concept Art
Chris Hughes

Particle System Art
Alex Okita

Character Animation
Steve Abeyta

Cutscene Animation
Steve Abeyta

Character Modeling/Texturing
Chris Hughes

Object Modeling/Texturing
Chris Hughes
Alex Okita

Level Modeling
David Dunn
Sean Turbitt
Chris Hughes

Level Texturing
Chris Lee

Level Lighting
David Dunn
Chris Lee

2D Art
Lorraine Reyes
Ben Nunez
Alex Okita

Designers
Hardy LeBel
Joseph Staten
Michael Wu
Chris Porter

Engineers
Kevin Armstrong
Chris Butcher
Michael Evans
Stefan Sinclair
Quinn Dunkl
Brent Pease

AI Engineering
Chris Butcher

Particle Engineering
Chris Butcher

Character Animation Engineering
Michael Evans

UI Engineering
Kevin Armstrong

Sound Engineering
Kevin Armstrong

OpenGL Rendering
Stefan Sinclair

Testing
Jason Beach
Chris Chamberlain
Curtis Creamer
Ryan Hyland
Sean Kellogg

all of the Oni beta testers

Story
Hardy LeBel
Hamilton Chu
David Dunn
Alex Gray

Original Music
Marty O'Donnell
Michael Salvatori
Power of Seven

Additional Sound Design
Tom Blakemore
Bryen Hensley
Michael Salvatori
Jay Weinland

Voices
Konoko:
Amanda Winn Lee
Griffin:

Pete Stacker
Shinatama:
Anno Bowerman

Hasegawa:
Norm Woodel
Dr. Kerr:

Bob O'Donnell
Muno:
Kurt Naebig
Barabas:
George Adams
Super Ninja:
Kevin Gudahl

Additional Voices
Hamilton "sir" Chu
Marty O'Donnell
Mickey O'Donnell
Joseph Staten
Doug Zartman

Cell Animation AIC Co., Ltd.

Special Thanks
Andrew Brownbill
Kevin Hoare
Jdfr&Karen Gletschmann
NVIDIA & Andy Hess
Jason Regier

Halo Team
Phoenix Team
Jason Jones
Shikai Wang
Rob McLees
Matt Gradwohl
Mayumi Nakamura
Masamune Shiro
Apple Computer
Sandy Chu

Tracy Campbell-LeBel
Sophia LeBel
Aaron Loeb
Amanda Campbell
Scott & Brenda Rogers
John & Ann Moser
Erika Hall
Josh Solomon & Sara Chang
Hugh Jess
Johnny Martin
Kate Martin
Nancy Shumovich
Joan LeBel
Hardy F. LeBel Sr.
Emil, Lonny & Kate
Mrs. B.
Susan Lusty
Nick "Dunn's Nemesis" Munteau
Thai Style
Muge Hughes
Sheila Hughes
Christine, Meredith, Jaci and
Jackson
Lach, Jen, Ev, ben
Swetta Bhatt
Vincent Brisabois
Brandon Murray (jpnxy)
Ed Hary and Her Majesty
The Street Fighters
Thomas Andrew LeBel
Ben "Danlor" McBeen
Jen Hanner
Todd Reeder
Jayson "Jakartin" Mendoza

ROCKSTAR NEW YORK

Executive Producer
Sam Houser

Producer
Jeremy Pope

Technical Producer
Gary J. Foreman

Rockstar Production Team

Terry Donovan
Kevin Gill
Jennifer Kolbe
Jennifer Gross
Jamie King
Jung Kwak

Corey Wade
Amy Salzman
Chris Carro
Brian Wood
Adam Tedman
Paul Yeates
Stanton Sarjeant
Jeff Casteneda

GATHERING OF DEVELOPERS

Daddys
Mike Wilson
Harry Miller

Producer
Josh Galloway

Public Relations
Mike Wilson
Jeff Smith
Andrea Villareal
TSI Communications

Marketing
Jim Bloom
David Eddings
Devlin Winterbottom
Toni De Valdenebro
KD&E

Creative
Greg Malghurs
Jenny Jemison

Online
Doug Myres
Bill Nadellini
Scott Dudley
Damon Brown

Test Team
Rich Vos
Jason Birdwell
Shane Love
Jerrod Lai
Ben Donges

「ONI」完全日本語版スタッフクレジット



株式会社マイビック MI-PIC Corp. 制作協力スタッフ

エグゼクティブ・プロデューサー EXECUTIVE PRODUCER	古谷 仁志 Hitoshi Furuya	日本語版 製作 Programming	株式会社アソフィ・コーポレーション
プロデューサー PRODUCER	中村 泰 Goh Nakamura	日本語 音声制作 Japanese Dub Voice Creation	株式会社クワイエスエス
ディレクター DIRECTOR	塚原 真寿美 Masumi Tsukahara	翻訳 Translation	株式会社スマーテック
開発チーム DEVELOPMENT	河野 悦子 Etsuko Kawano	デザイン Design	@atz
	森藤 猛 Takashi Morifuji	声優 Voice Actor	
	村松 琢磨 Takuma Muramatsu		
	岡川 広樹 Hirotaki Okagawa	コノコ	三石琴乃 Kotono Mitsushina
	大橋 ひろみ Hiromi Ohashi	シナタマ	川澄綾子 Ayako Kawasumi
マーケティングチーム MARKETING/PR	前田 明子 Akiko Maeda	ムロ	草尾毅 Takachi Kuseo
プロモーショングループ PROMOTION GROUP	山本 晋 Shin Yamamoto	グリフィン	玄田恒章 Tetsuya Genda
	安田 祐子 Yuko Yasuda	カー博士	千田光男 Mitsuo Senda
デストプレイ TEST PLAY	佐藤 純 Jun Sato	ハセガワ	成田剣 Ken Narita
	小松 秀幸 Hideyuki Komatsu	バラバ	土田大 Hirotaka Tsuchida
営業チーム SALES	久保田 修 Osamu Kubota	ニンジャ	橋大典 Taiken Kusunoki
	生駒 裕之 Hiroyuki Ikoma	デッドリーブレイン	泉矢樹根 Shigenori Soya
		その他男	高瀬石光 Akemitsu Takase
		その他女	茂呂田かおる Kaoru Morota
		その他女	完玉孝子 Takako Kodama

SPECIAL THANKS 小坂 哲司
Shuji Kosaka
株式会社池田印刷

※ONI完全日本語版制作にご協力いただいた多数の皆様ありがとうございました。

サポートを受けるには

本ゲームに関して何か問題が生じたとき、万全の対応を期するために、次の点に留意頂きますようお願い致します。

- (1) お電話を頂く際には
ご使用のコンピュータがすぐにご利用できる状態でご連絡を頂くと、スムーズにサポートをお受け頂けます。
- (2) お電話の前に
以下の情報をあらかじめご確認の上、ご連絡ください。

- 本ゲームの名称、バージョン
- ご使用のコンピュータのCPU名、動作クロック (例: Pentium 300MHz等)
- ご使用のコンピュータのメーカー名、型式名
- ご使用のコンピュータのメモリ容量
- DirectXドライバのバージョン
- ビデオカードのメーカー名、型式名
- サウンドカードのメーカー名、型式名
- マウスのメーカー名、マウスドライバのバージョン
- エラー画面が表示されている場合は、そのエラーメッセージ
- OSの種類、バージョン
- 保証書に記載されたシリアルナンバー

上記の点をご確認の上、(株)マイビックのユーザーサポートにお問い合わせください。
マイビック ユーザーサポート
TEL 03-5805-3629
(お問い合わせ時間: 祝・祭日を除く月~金曜日13:00~17:30)
マイビックホームページ
URL <http://www.mediaquest.co.jp>

ご注意

ゲームを進めると、夢の中へ入り込むシーンがあります。この時、キャラクターの頭が大きくなる事があります。夢の世界が終わっても、頭の大きさが元へ戻らない場合は、一度ゲームを終了して頂き、再度ロードを行ってプレイを続行してください。通常の等身へと戻ります。