

- Q & A
- プレイ前
  - Q.ズバリ買い？
  - Q.戦闘について
  - Q.自由度が高いって言うけど実際は怎なの？
  - Q.エンカウントが高いって言うけど？
  - Q.やり込みは何があるの？
  - Q.迷いやすいって言うけど怎なの？
  - Q.このゲームはどれくらい売れてるの？
- 本編
  - Q.ボンボンをストレートで投げられません！
  - Q.トキオネが広すぎて迷子になります！
  - Q.経過日数って？
  - Q.鉱山に行ったんですけどイベントが進みません！
  - Q.砂イタチに逃げられる！
  - Q.バキュームホースは？
  - Q.ボンボン占いが当たりません！
  - Q.スターサファイアは？
  - Q.TV局の紹介状は？
  - Q.パラメータが低くて
  - Q.スカイポッドでの街移動がウザイのですが、
  - Q.トキオネホテルには、どうやって行けばいいんですか？
  - Q.レジェンドが釣れません！
  - Q.クリスティーの暗号文が解けません！
  - Q.3人合流後、聖者の島へ行くことが出来ません！
  - Q.最後の7人は誰を選ぶと良い？

## プレイ前

### Q.ズバリ買い？

A.【ムービーが殆どのRPG】&【萌えRPG】&【戦闘重視のストーリー&システム】に飽きてしまわれた方、又は嫌いな方にお勧めです。古き良き硬派なRPGと称されることが多いです。

『オプーナ』は、自分で切り開いてゆくRPGと呼べるかもしれません。

町の人々の会話の変化や移動がかなり多く、人々の会話からその世界を読み解いていくタイプのRPGです。

ゲーム中に人に話しかけるのが面倒と感じるタイプの人にはあまり向かないかもしれません。

また、見かけによらず、題材が本格的なSFで、新しく考察されたディストピア管理社会が舞台になっています。

しかしディストピアものには排除されがちなアート・芸術に溢れる星であり、建物から小物・敵に至るまでデザイン性の高いグラフィックとなっています。これらに興味のある人はぜひともプレーすることをお勧めします。

サウンドは崎元仁氏の作曲だけあってクオリティが高いです。

発売3年後にオリジナル・サウンドトラックが発売されています。

### Q.戦闘について

A.戦闘は二分の制限時間があり、フォースやアイテムを選んでいる最中でも時間は進みます。そのメリットとして、早く戦闘を終わらせることができます。

大抵は長くても一分程度で切り上げることができるでしょう。

しかし、戦闘以外（ライセンス集めやトモダチ度upなど）の方が時間を要するようです。

### Q.自由度が高いって言うけど実際はどのなの？

A.ストーリー本編以外のイベントは自分で探さないといけないので、自由度は高いです。

但し、ストーリー本編だけ進めていくと後半で詰まるので、

トモダチ度やライセンスの幅などを深めておきましょう。

### Q.エンカウントが高いって言うけど？

A.エンカウント無効のアイテムがあり、比較的すぐ使うことができます。

### Q. やり込みは何があるの？

A. ライセンスコンプリートがあります。

その中にダークローグ図鑑コンプリート等も含まれるので、それらも含めて100時間はかかると思います。

### Q. 迷いやすいっていうけどどうなの？

A. 最初は迷いやすいですが、じきに覚えられます。

(オープンに慣れれば、他のゲームでもマップを見ずに冒険できるかもしれません)

### Q. このゲームはどれくらい売れてるの？

A. 初日約2500本、初週約3000本～3700本ということです。

ですが、一年後2009年の「電撃DS&Wii」により、累計販売本数が8000本を越えていたことが発表されました。

また、wii ニンテンドーみんなのチャンネルの観測結果はでは現在も毎週約30本ずつ売れているようです。

(wiiのインターネット普及率が40%なので計算上では毎週75本ほど売れていることになります。)

## 本編

### Q. ボンボンをストックで投げられません！

A. 溜めた後にCボタンを押しながらスティックを弾きます。

クラシックコントローラーの場合はRボタンを押しながらになります。

クラシックコントローラーの方が操作が楽です。

### Q. トキオネが広すぎて迷子になります！

A. ドーム出入口（B2階）から見て、

エレベータ昇る スターハウスB1階 ピンクの看板 寮、食堂、化学研究室、等

エレベータ昇る スターハウスB1階 ドア2ヶ所 プール

動く歩道 手前のエレベータ昇る（黄色い看板） ライセンスタワーB1階 仕事を受ける、等  
 動く歩道 奥のエレベータ昇る（水色の看板） ショッピングタワーB1階 1階 買い物  
 動く歩道 右手の中央ドア 美術館  
 動く歩道 左手ドア3ヶ所 テニスコート  
 動く歩道 エレベータ昇る（どちらでも） ドア B1通路 オレンジ スカイポッド  
 動く歩道 エレベータ昇る（どちらでも） ドア B1通路 エレベータ昇る 運動場

トキオネは、  
 【作業管理センター&スターハウス&プール】  
 と  
 【ライセンスセンター&ショッピングモール&空港&校庭&美術館&ホテル】  
 とに大きくエリアが二分化されており、【地下二階の通路のみがその二つを連結】させていま  
 す。

要するに【地下二階の通路を把握しておけば殆ど迷わなくなる】ということです。  
 あとはBGMでスターハウスかライセンスセンターかを見分けるだけです。

### ～トキオネ簡易マップ～

レストラン	レスキュー		
		管	
アイテム屋	ライセンス	理学	
		空港塔校	
ペット屋	地下1階	ノルマ	
	地下2階		
		遊歩道	屋外

地下2階通路に美術館とテニスコート  
 地下2階通路からトラックとホテル  
 学校（スターハウス）と管理塔を繋ぐ通路にプール  
 地下1階と地下2階を直接つなぐエレベーターはない。  
 ライセンス棟か店棟の中のエレベーターを使う。

### Q.経過日数って？

A.ゲーム上は多くても少なくとも、メリットもデメリットもありません。  
 普通にプレイすると100日はオーバーすると思いますが、奇抜な人は「最短日数クリア」とか

目指してはいかがでしょうか。

#### Q. 鉱山に行ったんですけどイベントが進みません！

A. 鉱山の人の話を聞いたらライフボーンに戻り、メアリ婆さんやマック店長などに話しかけてみましょう。

#### Q. 砂イタチに逃げられる！

A. [ライセンス](#)のマイニングエンジニアを参照。

#### Q. バキュームホースは？

A. [ライセンス](#)のスーパーを参照。

#### Q. ボンボン占いが当たりません！

A. [ライセンス](#)のボンボン占い師を参照。

#### Q. スターサファイアは？

A. [ライセンス](#)のアイドルを参照。

#### Q. TV局の紹介状は？

A. ウクレレ弾きか、もしくはトキオネの学生連盟会長、あるいはCM女王と仲良くしましょう。

#### Q. パラメータが低くて

A. うな重や、にぎり寿司などで1~2ポイントアップ可能です。  
但し、高額商品なので、そのイベントは後回しにする方が効率がいいです。  
また、ランドロールガード以外のライセンスを得ることでパラメーターが上がります。

**Q. スカイポッドでの街移動がウザイのですが、**

A. 多少お金が必要ですが、ムーブパックを使う方が快適です。

**Q. トキオネホテルには、どうやって行けばいいんですか？**

A. 中央通路B1の真ん中の赤いドアからいけますよ。(美術館の真上)

**Q. レジェンドが釣れません！**

A. 仕様です。まれに落としていく「レジェンドのうろこ」で我慢しましょう。

うろこを落とすのは低確率なので、何度も頑張れ。

鱗は強い装備になりますが、最大で3つまでしかもらえません

**Q. クリスティーの暗号文が解けません！**

A. 年代が「おととい」となっているので、文字を五十音順に2つずらして読みましょう。

**Q. 3人合流後、聖者の島へ行くことが出来ません！**

A. 闇の巣穴へのワープ装置が完成後、シャイン社のゴルディがいた部屋（詰め所の先）でロイドマンから伝言を聞くと、聖者の島への専用ポッドが使えるようになります。

**Q. 最後の7人は誰を選ぶと良い？**

A. 選んだ人によって強化されるパラメータの種類が違ってきますが、ここまできるとキャラクターの好き嫌いで決めて良いかと思います。