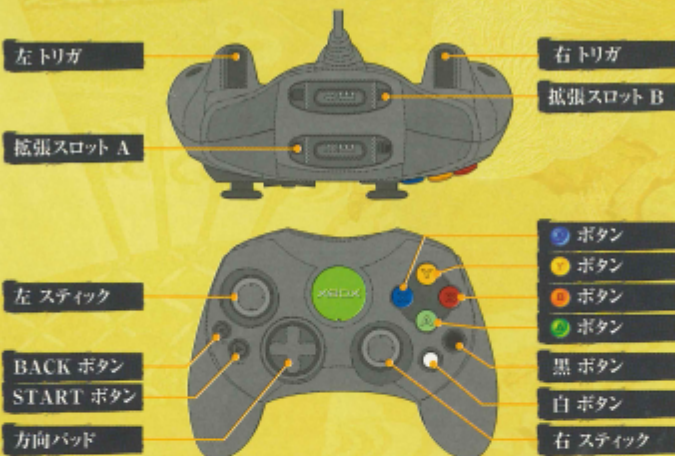


基本操作

コントローラはXbox前面のコントローラ端子に接続します。

4つの端子のうちどの端子に接続しても構いません。

Xbox本体の電源を入れるときに、左右のスティックおよび左・右トリガを動かさないで下さい。
ポジションの設定が正しく行なわれず、誤動作の原因となります。



方向パッド	ロックオン時、ロックオン対象の変更
左スティック	プレイヤーの移動（押し込みでカメラ位置をプレイヤーの背面に移動）
右スティック	カメラの移動（押し込みで妖鬼体力ゲージのON/OFF）
左トリガ	妖鬼ロックオン（オートロック設定時はロックオン解除）
右トリガ	左スティック操作中に入力でダッシュ
● ボタン	ジャンプ / ジャンプ中に再度押すと2段ジャンプ ※公時を除く 2段ジャンプ後に押し続けるとゆっくり落下
● ボタン	小攻撃
● ボタン	巫術 / 押し続けて離すと大巫術が発動
● ボタン	強攻撃 / つかみ&投げ つかみ後も押し続けると重力吸取 ※つかみ/投げ/重力吸取は公時と清明のみ
白ボタン	使用しません
黒ボタン	使用しません
STARTボタン	ポーズメニューを開く
BACKボタン	使用しません

FROM SOFTWARE

オフィシャルホームページ <http://www.fromsoftware.co.jp/>
©2002,2003 FromSoftware, Inc. All rights reserved.
Microsoft, Xbox, Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの商標および
その他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。

AFS-00001 F8004C01

※取扱説明書中はデフォルトの
操作設定（巻ノ式）を用いて
説明しています。

※操作設定は「幣帛」（→P.10）
で変更することができます。

XBOX

このゲームには
暴力・ホラー、その他
グロテスクな表現など
が含まれています。



FROM SOFTWARE

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲームの中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。この発作には、筋肉のけいれんや引きつけ、自覚の一時的な喪失のほか、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いのような症状などがあります。

また、発作を起こした際に転倒などして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合には、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。

年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう

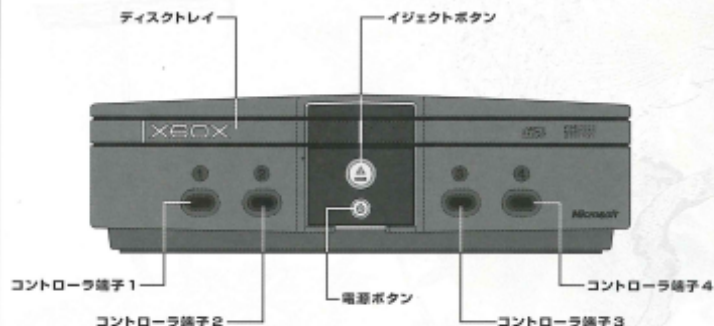
- ・ テレビから離れて座る
- ・ 画面の小さいテレビを使う
- ・ 明るい部屋でゲームをする
- ・ 疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

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

プロジェクションテレビについて

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



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

ゲームディスクとXbox本体の破損を防ぐために

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

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



ゲームの始め方

開道 [New Game]

新しくゲームを開始します。

「開道」選択後、ゲームの設定画面に移ります。左スティック(方向パッド)↑↓で各項目を選択し、左スティック(方向パッド)←→で設定を行なって下さい。

- | | | | |
|----------------------------|----------------------|---------------------------|---------------|
| 振動
Vibration | 振動のあり/なしを設定します。 | 楽曲
BGM Volume | BGMの音量を調節します。 |
| 字幕
Caption | 字幕のあり/なしを設定します。 | 音声
Voice Volume | 音声の音量を調節します。 |
| 自動注目
Auto LockOn | 自動ロックオンのあり/なしを設定します。 | 効果音
SE Volume | 効果音の音量を調節します。 |

輝度調整
Brightness
画面の明るさを調整します。

各種設定が終わったら、ゲームデータの保存場所を選択し、ゲームを開始します。

廻帰 [Load Game]

ゲームデータを読み込み、前回の続きからゲームを再開します。

画面の見方

妖鬼の体力ゲージ

ボス出現時のみ、この場所にボスの体力ゲージが表示されます。

コンボ数

妖鬼に連続して攻撃が当たった回数が表示されます。

護衛対象の体力ゲージ

ステージ中で護衛する対象がある場合、この場所に護衛対象の体力ゲージが表示されます。



ロックオンゲージ

妖鬼をロックオンしている状態の時に表示されます。

体力ゲージ/巫力ゲージ

大きな扇子が体力を、小さな扇子が巫力を表しています。

基礎知識	一四頁
百鬼討伐モード	二三頁
巫術と属性について	二三頁
成長	二二頁
キャラ特性	二二頁
セーブ&ロード	二〇頁
メインメニュー	八頁
戦果報告/死亡	七頁
ボスとメニュー	六頁
コンボ一覧	四頁
ゲームの始め方	三頁
操作方法	裏表紙

このたびはXbox専用ソフト「O・T・O・G1〜百鬼討伐絵巻〜」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用下さい。なお、この「取扱説明書」はソフトと共に大切に保管して下さい。

登場するキャラクター・ゲーム中の建物などは実在のものとは関係ありません。

キャラ別コンボ一覧

源頼光

B → B	弱 → 弱	2段攻撃
B → Y	弱 → 強	2段攻撃
B → X	弱 → 巫術	2段攻撃
B → B → B	弱 → 弱 → 弱	3段攻撃
B → B → Y	弱 → 弱 → 強	3段攻撃
B → B → X	弱 → 弱 → 巫術	3段攻撃
B → B → B → B	弱 → 弱 → 弱 → 弱	4段攻撃
B → B → B → Y	弱 → 弱 → 弱 → 強	4段攻撃
B → B → B → X	弱 → 弱 → 弱 → 強巫術	4段攻撃

坂田公時

B → B	強 → 強	2段攻撃
B → X	強 → 巫術	2段攻撃
B → Y	強 → 強 (空中のみ)	2段攻撃
B → B → B	強 → 強 → 強	3段攻撃
B → B → X	強 → 強 → 強巫術	3段攻撃
Y	つかみ (つかみ後も押し続けると引力吸収)	

渡辺綱

B → B	弱 → 弱	2段攻撃
B → Y	弱 → 強	2段攻撃※
B → X	弱 → 巫術	2段攻撃
B → B → B	弱 → 弱 → 弱	3段攻撃
B → B → Y	弱 → 弱 → 強	3段攻撃※
B → B → X	弱 → 弱 → 巫術	3段攻撃
B → B → B → B	弱 → 弱 → 弱 → 弱	4段攻撃
B → B → B → Y	弱 → 弱 → 弱 → 強	4段攻撃※
B → B → B → X	弱 → 弱 → 弱 → 強巫術	4段攻撃

※コンボ攻撃の3段目/4段目に強攻撃を組み込むと、自動的に広範囲攻撃になります。
 ※巫術溜め中は、巫術を跳ね返すことができます。

キャラ別コンボ一覧

碓氷貞光

B → B	弱 → 弱	2段攻撃
B → Y	弱 → 強	2段攻撃
B → X	弱 → 巫術	2段攻撃
B → B → B	弱 → 弱 → 弱	3段攻撃
B → B → Y	弱 → 弱 → 強	3段攻撃
B → B → X	弱 → 弱 → 巫術	3段攻撃
B → B → B → B	弱 → 弱 → 弱 → 弱	9段攻撃※
B → B → B → Y	弱 → 弱 → 弱 → 強	9段攻撃※
B → B → B → X	弱 → 弱 → 弱 → 強巫術	9段攻撃※

※貞光のコンボは最高9段までつながります。途中で巫術もしくは強攻撃を組み込むとコンボはそこで終了となります。4段目と8段目に強攻撃を入れると、カラスが飛んで行き氷属性の追加ダメージを与えることができます。

卜部季武

B → B	弱 → 弱	2段攻撃
B → Y	弱 → 強	2段攻撃
B → X	弱 → 巫術	2段攻撃
B → B → B	弱 → 弱 → 弱	3段攻撃
B → B → Y	弱 → 弱 → 強	3段攻撃
B → B → X	弱 → 弱 → 巫術	3段攻撃
B → B → B → B	弱 → 弱 → 弱 → 弱	4段攻撃
B → B → B → Y	弱 → 弱 → 弱 → 強	4段攻撃
B → B → B → X	弱 → 弱 → 弱 → 強巫術	4段攻撃

安倍晴明

B → B	弱 → 弱	2段攻撃
B → X	弱 → 巫術	2段攻撃
B → Y	弱 → 強	2段攻撃
B → B → X	弱 → 弱 → 強巫術	3段攻撃
B → B → Y	弱 → 弱 → 投げ	3段攻撃
B → B → X → X	弱 → 弱 → 強巫術 → 強巫術	4段攻撃
Y	つかみ (つかみ後も押し続けると引力吸収)	

Information すべてのキャラクターに、地上と空中で動作が変わるコンボがあります。

ポーズメニュー

茅之輪 [Pause]

ステージ中にSTARTボタンを押すと、ポーズメニューが開きます。

茅之輪解 ポーズを解除し、ゲーム画面に戻ります。
Return to Game

罨座 地図を拡大します。
Map

再始修祓 ステージを最初からやり直します。
Restart

注連之内 メインメニューに戻ります。
Return to Menu

去界 タイトル画面に戻ります。
Give Up



言霊救済率 Symbol
プレイしているステージ中での言霊の発見率
清浄度 Destroyed Object
プレイしているステージの破壊率

現在選択しているキャラの
パラメータ

ステージのクリア条件

戦果報告 / 死亡

奉納 [Result]

霊格 ステージをクリアした後のキャラのレベル
Level

魂魄 倒した妖鬼に応じて得た経験値
Exp

清浄度 プレイしたステージの破壊率
Destroyed Object

経過時流 ステージをクリアするのにかった時間
Clear Time

下賜魂魄 奉納内総合評価でのボーナス経験値
Bonus



奉告 [Additional]

連続打撃数 妖鬼に連続してダメージを
与えた回数
Combo

禍魂 ステージで獲得した金額
Soul

言霊救済率 救済した言霊の数
Symbol

妖鬼討伐数 倒した妖鬼の数
Defeated Enemy

下賜禍魂 プレイした結果から与えら
れた報酬
Bonus



プレイしたステージで倒した敵の数

奉賀 [Growth]

筋力 強攻撃力などに影響
Strength

体力 防御力などに影響
Stamina

知力 巫術攻撃力などに影響
Intelligence

耐性 状態変化耐性などに影響
Resist

敏捷 弱攻撃力などに影響
Agility



このステージで上がった能力値

死亡

プレイヤーの体力が0になるとゲームオーバーとなります。

再始修祓 ステージを最初からやり直します。
Restart

注連之内 メインメニューに戻ります。
Return to Menu

去界 タイトル画面に戻ります。
Give Up



メインメニュー

メインメニューではキャラクターの装備を整えたり、アイテムの売買、サウンド・操作方法などの各種設定、ゲームデータの保存／読み込みなどが行なえます。

- 修祓** Stage
ステージを選択し、妖鬼討伐に赴きます。
- 禊** Equip
各キャラクターの装備を変更します。
- 神苑** Shop
アイテム・装備品の売買を行います。
- 再修祓** Cleared Stage
一度クリアしたステージを再度プレイすることができます。
- 幣帛** Option
各種設定の変更を行ないます。



修祓 [Stage]

画面に表示されるワールドマップから、出撃するステージを選択します。出撃するステージを決定したら、「白羽矢 Character Select」でステージに出撃するキャラを選択して下さい。



討伐格

ステージをクリアするのに適した霊格を示しています。

地脈加護

その土地の気がキャラクターに働きかけ、普段より高い能力を出すことができます。数字の値がプラスになるほど、高い能力を出すことができマイナスになるほど能力が弱まってしまいます。出撃できるキャラは水色で表示されています。

ご注意 ステージは「フェーズ制」になっており、1フェーズで最大4つのステージが用意されています。同じフェーズの中で各キャラクターは1回しか出撃できません。どのキャラクターをどのステージに出撃させるか、よく考えて選択して下さい。
(例外的に特定のキャラクターでしか出撃できないステージもあります)

メインメニュー

禊 [Equip]

左スティック、または方向パッドで装備を変更したいキャラクターを選んで下さい。

●ボタンを押すと各キャラクターのパラメータ(筋力・知力など)が表示されます。祭器は各キャラクター固有のもので、霊符・呪具は全キャラクターで共有です。ただし、キャラクターによっては装備できないものもあります。



選択中のキャラクター

神苑 [Shop]

霊符・呪具・魂振の儀でアイテム・装備品を売買します。

【魂振の儀について】

プレイヤーの能力を上げるためのアイテムを買うことができます(→P.12「成長」参照)。能力を上げたいキャラクターを選んで、購入して下さい。



再修祓 [Cleared Stage]

一度クリアしたステージを再度プレイすることができます。ステージ選択後に「現世」「昔世」のどちらかを選択します。

現世

最後にステージをクリアした破壊状態から始めます

昔世

ステージ破壊前の初期状態から開始します

現世・昔世のどちらを選択しても、一度取得した成長アイテムは出現しません。言霊は昔世を選択した場合のみ、再度出現します。

【修祓の記録】

一度クリアしたステージには、各キャラクターごとのクリアデータが記録されています。

●ボタンを押すことによって「神儀 Record」が表示できます。



幣 帛 [Option]

ゲームデータの保存・読み込みや、各種設定を変更することができます。

- | | |
|---------------------------|---------------------|
| 祝詞
Save | ゲームデータを保存します |
| 退帰
Load | ゲームデータを読み込みます |
| 配祀
Configuration | 各種設定を変更します |
| 操作設定
Controller Assign | コントローラの操作タイプを変更します |
| 去界
Give UP | ゲームを終了してタイトル画面に戻ります |



【Dolby Digital 5.1chをお楽しみになる場合】

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

セーブ&ロード

「O・TO・GI〜百鬼討伐絵巻〜」ではXbox本体にデータを保存することができます。
ゲームデータを保存するためには最低5112ブロックの空き容量が必要です。

- 注意** ゲームデータを保存する際、Xbox本体の空き容量が足りない場合はXbox本体のダッシュボード画面にて空き容量を確認する必要があります。
この場合、ダッシュボード画面に移った際にゲームデータは消えてしまいますのでご注意ください。ゲームを開始する前に十分な空き容量を確認しておくことをおすすめします。

キャラ特性

各キャラクターにはそれぞれ特性があり、ステージ内容に応じて使い分けることができます。



源 頼光

打撃、巫術、移動全てにおいてバランスがよく、クセがないため扱いやすい。どんなステージにも対応できる。



坂田 公時

飛びぬけた攻撃力と生命力を持ち、敵を投げることもできる。戦闘は得意だがジャンプ力が低く、装備できる巫術の種類は少ない。



渡辺 綱

攻撃範囲が広く乱戦に力を発揮する。妖鬼の数が多いステージに向いている。
巫術の攻撃力は低いので直接戦闘に向いている。



碓氷 貞光

攻撃力自体は低いけど連続攻撃の段数が多い。
防御力の低さを補う移動力を備えており、妖鬼の猛攻をややすくと切り抜けることができる。



卜部 季武

攻撃範囲は広くジャンプは何度でもできるが、隙が大きく移動速度も遅い。
季武にしか装備できない強力な霊符がある。



安倍 晴明

晴明にしか使えない独特の巫術を持っており、その攻撃力もとても高い。
巫術以外にも妖鬼を投げつけてダメージを与えることもできる。

成長

キャラクターはそれぞれの能力値・レベルを持っており、レベルアップやミッション中での行動、アイテムの使用などによって成長していきます。

レベルアップ

ステージ中の妖鬼を倒すことによって獲得した経験値が規定値に達すると、レベルアップしていきます。レベルアップに必要な経験値は全キャラクター同じですが、レベルアップの際に上昇するパラメータはキャラクターごとに異なります。

ミッション中の行動

ステージ中での行動により、キャラクターの能力値が上がる場合があります。妖鬼の討伐数、連続打撃数、巫術の使用回数、通常攻撃・コンボ攻撃の回数、ステージの破壊率などが影響します。

以下のようなアクションを行うと、パラメータが上昇しやすくなる傾向があります。

筋力	妖鬼を大量討伐する、妖鬼を吹き飛ばす、など
体力	マップを大量に破壊する、妖鬼に吹き飛ばされる、など
知力	巫術を多用する、マップを破壊する、など
耐性	妖鬼からダメージを受ける、状態変化に陥る、など
敏捷	連続ダメージコンボを出す、妖鬼へ急接近する、など

アイテム

ステージ中やメニューの神苑 Shopにて、成長アイテムを入手することができます。このアイテムを使用することにより、各パラメータ(筋力/体力/知力/耐性/敏捷)の最大値が上がります。

【能力値の低下について】

能力値は上がるだけでなく、プレイヤーの行動によっては低下する場合があります。

巫術と属性について

「霊符」を装備することにより、プレイヤーは「巫術」と呼ばれる魔法を使うことができます。霊符はステージ内で取得したり、神苑 Shopで購入することができます。

巫術の種類

巫術には4系統の属性があり、その属性は下の図のように関係しています。同じ属性の妖鬼に巫術を使っても威力は減少してしまいます。逆に、反対の属性の妖鬼に巫術を使用すると威力が上昇します。

坂田公時、渡辺綱、碓氷貞光、卜部季武にはそれぞれ固有の対巫術防御属性があります。源頼光、安部晴明には固有の対巫術防御属性はありませんので、装備した霊符の属性によって変化します。

固有の対巫術防御属性

坂田公時…朱雀 渡辺綱…白虎
碓氷貞光…玄武 卜部季武…蒼龍



※ 攻撃巫術属性は装備した霊符で決まります。

百鬼討伐モード

修祓内のワールドマップから「百鬼討伐」を選択することで百鬼討伐モードを選択することができます。百鬼討伐モードは何度でも全キャラクターで出撃することが可能です。フェーズを進めるごとに新たなステージが追加されていきます。

九十九鳥居… 立ち並ぶ九十九本の鳥居を、どれだけ早く破壊できるかに挑戦する
橋合戦… 妖鬼の群れを橋の上で食い止め、一匹も渡らせないようにする
千鬼討伐… 妖鬼討伐数千体を目指す
名月… 最強のライバルと対決する

基礎知識

魂について

妖鬼を倒すと魂が出現します。

魂には2種類あり、取る経験値として加算される魂を「魂魂」、お金として加算される魂を「禍魂」と言います。魂魂はキャラクターのレベルアップに、禍魂は神苑Shopでの売買にそれぞれ必要です。魂魂・禍魂はステージ内で取る以外にも、ステージ終了後の戦果報告にてボーナスとして加算されることがあります。



言霊

ステージ内の建物などを破壊すると「言霊」と呼ばれるものが出現する場合があります。言霊はステージ中に散らばっています。全ステージ内に封じ込められた言霊を全て解放すると、あるアイテムを入手することができます。



巫力回復

妖鬼を倒すと魂魂が出現し、巫力が少量回復します。また、安倍晴明と坂田公時に限って妖鬼を一定時間つかんだままだと、妖鬼から巫力を吸い取ることができます。巫力は時間経過や巫術、ダッシュ攻撃などのアクションの使用とともに減っていきますので、上記のような方法で巫力の回復を図りましょう。

装束

ステージクリア後の成績によって、キャラクターの服装を変更できるようになります。キャラクターの服装を変更するには「白羽矢」で●ボタンを押して下さい。

巫術跳ね返し

妖鬼が巫術を放ってきた時、タイミング良く攻撃ボタン(●ボタンか●ボタン)を押すと妖鬼の巫術を跳ね返したり、かき消すことができます。妖鬼が放ってくる巫術の中には、跳ね返したりかき消すことができないものもあります。

基礎知識

状態変化

妖鬼から特定の攻撃を受けると状態変化に陥ることがあります。これらの状態変化は一定時間が経過するか、状態変化を回復するアイテムを取得することで元に戻ります。

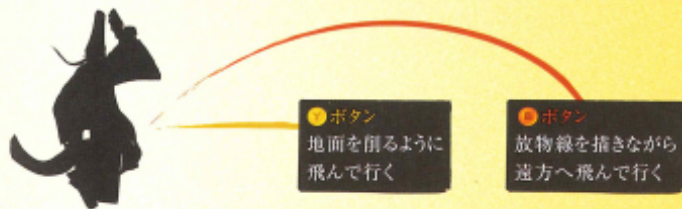
- 炎(赤)** キャラクターが赤い炎で包まれ、一定時間生命力が減少し続けます。ダッシュしたり水の中に入ることですぐに回復できます。
- 炎(青)** キャラクターが青い炎で包まれ、一定時間生命力が減少し続けます。赤い炎よりダメージが大きいです。水の中に入ることですぐに回復できます。
- 凍結** キャラクターが氷漬けにされ、一定時間身動きできなくなります。
- 巫力減少** 一定時間、巫力が減少し続けます。
- 封印** 一定時間、ダッシュ(急接近)/つかみ/巫術が使用できなくなります。

巫力吸い取り

安倍晴明と坂田公時に限って、妖鬼をつかんだ後も●ボタンを離さず押し続けると妖鬼の巫力を吸い取ることができます。(妖鬼から吸い取れる巫力には限りがあります)

投げの飛距離

妖鬼をつかんだ後に●ボタンもしくは●ボタンを押すと、妖鬼を投げることができます。●ボタンと●ボタンでは妖鬼の飛距離が下図のように異なります。



ジャンプ

各キャラクターによって、ジャンプの回数が異なります。

- 頼光/綱 …… 2段ジャンプまで可能
- 晴明/貞光 …… ジャンプ(2段ジャンプ)後、空中で何らかのアクションを行えば再度2段ジャンプが可能
- 季武 …… 何度でもジャンプが可能
- 公時 …… ジャンプは1回のみ可能

自動注目

幣吊 Optionにて、自動注目(ロックオン)を「あり」に設定していると、プレイヤーの一番近くにいる妖鬼に自動的にロックオンがかかります。

ロックオン

妖鬼にロックオンをしていると攻撃や巫術が当たりやすくなるだけでなく、通常時とは異なる特殊な動作が出る場合があります。例えば、ロックオンした妖鬼を攻撃してふっ飛ばし、そのまま妖鬼をダッシュで追いかけて追い討ち攻撃をすることも可能です。

ただし、ロックオンに頼りすぎると大勢の妖鬼と戦う時や逃げる時には適さないので、**トリガ**を使用してロックオンを解除してください。また、**トリガ**を押せばなしにしていると妖鬼にロックオンしません。**(幣吊で自動ロックオンが有りになっているとき)**

ロックオンゲージには2つの色があり、青はダッシュをしたときに妖鬼に攻撃が当たる距離、赤は当たらない距離であることを示します。



ロックオンゲージ:青



ロックオンゲージ:赤

2周目プレイ


「O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～」のクリアデータを保存しておくで「再臨(2周目)」を遊ぶことができます。「再臨」をプレイするには「O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～」のクリアデータの入ったXbox本体で「O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～」を立ち上げ、タイトル画面で「再臨」を選択します。

2周目ではクリア時のレベル/能力値/アイテム/禍魂などを持った状態で最初からプレイすることができます。

注意 2周目をプレイするには、タイトルメニューにて「再臨」を選択しクリアデータを2周目へ引き継ぐことが必要です。2周目へ引き継いだデータは、次回からは「廻帰」にてロードすることが可能です。

前作「O・TO・GI～御伽～」のゲームデータは、今作で使用することはできません。

STAFF of O・TO・GI ～HYAKKI TOUBATSU EMAKI～

Producer	Masanori Takeuchi	Design Section	Yohei Arai Naozumi Tazo Hiroyuki Kani
Lead Programmer	Takeshi Suzuki	CG Section	Toshiyuki Suzuki Takashi Shinozuka
Conceptual Art Designer	Daisuke Satake	Project Management Dept.	Chieko Tsurunaga Yoshiyuki Ikeda Atsushi Miyamoto Tomokazu Terada Toshiya Kimura
Art Director	Keiichiro Ogawa	Quality Design Dept.	Tatsuya Kawate
Motion & Modeling Director	Masato Miyazaki	Publicity Team	Noriko Ozaki Eiichi Nakajima Hiroyuki Goto Yoshinori Komatsu Suminobu Satoh Tomohiro Shimokawa
Lead Composer	Yuki Ichiki (N.O.Y.B)	Voice Artist	Hikaru Hanada Yuka Imai Taiten Kusunoki Jyouji Nakata Chieko Atarashi Taimei Suzuki Hisanori Koyatsu Seiko Tamura
Technical Dept.	Shintaro Misaki Tomohiro Miura Tatsuyuki Sato Tomonori Kuramochi Yuki Sugimura Takayuki Terada Ryota Igawa Motohiro Tsuzuki	Theme Song Vocalist	DōRe
Development Dept. 3D Graphic Section	Kouji Iwayagano Manabu Yoshida Shiro Obi Futoshi Kajita Ryo Yamagishi Yujiro Mori	Tester	Kenji Akiba Takuro Seguchi Daisuke Deguchi Shingo Kishida Hiromori Hagiwara Terumichi Takahashi Takashi Abe Chikara Takahashi Hiroyuki Horii Masatoshi Otsuka Hiroyasu Itakura
2D Graphic Section	Yuki Ichinomiya Kaori Sakai Kei Munakata Mika Kamikokuryo Wataru Kuroki	Concept Design Dept.	Nozomu Iwai
Planning Dept.	Kunihiko Sadamoto Kazuhiko Hamatani Dai Takemura	Sound Section	Tsukasa Saitoh Kohta Hoshino Yukinori Takada Kouichi Saenaga Shouhei Tsuchiya
		Supervisor	Naotoshi Zin