



# ATELIER LYDIE & SUELLE リディー& スールのアトリエ ～不思議な絵画の錬金術士～

メインメニュー



P14-19

探 索



P27-28

調 合



P29-33

戦 闘



P34-37



# CONTENTS

02

03 ユーザーサポート	16 やることメモ	27 探 索
04 ゲームパッドの操作	17 野望ノート	28 フィールド画面の見方
05 キーボードの操作	18 戦闘装備・探索装備	29 調 合
06 ストーリー	19 隊列・ステータス	30 調合の手順①
07 キャラクター紹介	20 街～メルヴェイユ～	31 調合の手順②
10 始め方	21 アトリエ	32 調合の手順③
11 セーブ・ロード	22 商人	33 調合の手順④
12 ゲームの目的	23 鍛冶屋①	34 戦 闘
13 ゲームの流れ	24 鍛冶屋②	35 スキル
14 メインメニュー	25 王城前広場	36 バトルミックス・エクストラミックス
15 レシピノート	26 王城内	37 コンビネーションアーツ

本文デザイン：棚橋 裕(株式会社アイダックデザイン)／編集協力：ITプロダクション

©2017-2018 コーエーテcmゲームス All rights reserved.

※画面写真は開発中のものです。ゲーム内容は変更されることもあります。ご了承ください。



「製品が動作しない」「何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった」など、  
本製品に関するご質問・お問い合わせは、下記 WEB サポートまでお寄せください。

ユーザーサポートにお問い合わせの前にご使用のパソコンの環境や情報を「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」にてご確認ください。「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」は以下の URL から無料でダウンロードできます。

**<http://www.gamecity.ne.jp/products/ksv/ksv.htm>**

WEB サポート

**<http://www.gamecity.ne.jp/support/>**

※ WEB サポートでは、上記ページ下段の「メールフォームへ」とお進みください。

- ゲームの攻略法やデータなどのご質問にはお答えいたしかねます。
- 誠に勝手ながら本製品のサポートは発売日より 3 年間とさせていただきます。
- お買い間違いによる交換等は一切いたしておりません。

**新製品のご案内（ホームページ）** <http://www.gamecity.ne.jp/>

インストールの方法等については、以下の URL のリンク先をご覧ください。

Steam® 版ゲームインストール方法 <http://www.gamecity.ne.jp/steam/install.html>



# ゲームパッドの操作



※操作の詳細はゲーム画面に表示されるキーガイドもご参照ください。



# キーボードの操作

R/T/Y/G

カメラ操作

U

ズームイン

O

ズームアウト

I

メインメニュー表示

E+W/A/S/D

ダッシュ

Q/E

タブ切り替え

W/A/S/D

移動

N

マップ表示

Enter

メッセージログ表示

↑ / ↓ / ← / →

項目の選択

K

決定・調べる・採取・話す

L


ジャンプ・戻る・キャンセル

J

スイング(採取)

※操作の詳細はゲーム画面に表示されるキーガイドもご参照ください。





アダレット王国の首都メルヴェイユに建つ、  
一軒の小さなアトリエ。

そこには、駆け出しの錬金術士である双子の少女が住んでいます。  
錬金術士である父親を手伝いながら暮らす  
彼女たちには、ある夢がありました。

『いつか、国いちばんのアトリエを営みたい』

ですが、夢に反して双子たちはまだまだ未熟。  
抱いた夢と現実との乖離に少しの焦りを抱きながら、  
日々は淡々と過ぎていきます。

そんなある日、双子が見つけた一枚の絵。  
絵の中には夢のように不思議な世界が広がり、  
見たこともない材料が山のように転がっていました。

偶然めいた“不思議な絵”との出会いにより、  
双子たちの夢は一気に現実へと近づいていくのでした——



## リディー・マーレン

身長 150cm

職業 錬金術士

スールと共に売れないアトリエを営む双子の姉。  
おっとりとしていて優しく人当たりのよい性格だが、  
マイペースで少々天然なところも。  
姉としてしっかりしようとするものの、  
自由奔放なスールにはたびたび振り回されてしまう。  
勉強は得意だが、身体を動かすのはすこし苦手。  
芸術のセンスは独特なものがある。



## スール・マーレン

身長 149cm

職業 錬金術士

リディーと共に売れないアトリエを営む双子の妹。  
明るくおてんばで、いたずら好きの  
小悪魔的な一面も。基本的に天才肌で、  
物事が全体的に大ざっぱ。  
子供のころから練習してきた銃の  
腕前はかなりのもの。虫が苦手で、  
肩に止まっただけでも大騒ぎしてしまう。





## フィリス・ミストルート

身長 159cm

職業 旅人／錬金術士

さまざまな場所を旅して回っている  
無類の旅好き錬金術士。

天真爛漫かつ好奇心旺盛で、興味がある  
ものは何でもやってみたくなる性格。

旅で鍛えた錬金術の腕前は師匠である  
ソフィーからも一目置かれている。

見た目は本人が昔から求めていた  
『大人っぽさ』を手に入れたが、  
中身はまだまだコドモ。



## ソフィー・ノイエンミュラー

身長 156cm

職業 錬金術士

長い間、旅を続けている錬金術士。  
年長者としてリディーとスールに  
アドバイスすることも。

だが、どこか抜けているところがある。  
錬金術の腕前はかなりのもので、  
ソフィーに錬金術を教えた師匠に迫る  
常識外れなレベルにまで到達している。





## マティアス・フェリエ・アダレット

身長 186cm

職業 騎士

いつもメルヴェイユの都を  
ふらふらとしている男性。  
軽薄でお茶目な性格の持ち主で、  
よく女性を口説いている。  
ひょんなことからリディーたちの  
護衛を担当することに。  
騎士団に所属しており、剣術はなかなかのもの。  
姉がいるらしいが完全に尻に敷かれている。

## アルト

身長 160cm

職業 錬金術士

メルヴェイユで人知れずアトリエを営む、  
中性的な外見の少年。  
錬金術の腕前は非常に高く、知識も豊富。  
また、新しい知識に対しても貪欲。  
クールで人を寄せ付けない雰囲気を持っており、  
未来が見えているかのような言動をすることも。  
その態度ゆえ、本人の意に反して都の女性人気は高い。





# 始め方

タイトル画面でいずれかのボタンを押すと、以下の項目が表示されます。  
「New Game」または「Load Game」を選ぶとゲームが始まります。

New Game	新しくゲームを始める。
Load Game	ゲームを途中から始める。
Setting	音量や難易度などを変更する。
Extra	様々なコンテンツを見られる。
End Game	ゲームを終了します。

※「Extra」は一度ゲームをクリアすると選べます。

※「Load Game」はセーブデータが保存されていないと、表示されません。





# セーブ・ロード

11

ゲームデータの保存(セーブ)、読み込み(ロード)は、アトリエにある机から行います。  
ロードはタイトル画面の「Load Game」からも行えます。



始め方



メインメニュー



街



探索



調合



戦闘



# ゲームの目的

双子の主人公、リディーとスールの目的は国一番のアトリエを営むことです。  
プレイヤーは二人を操作し、錬金術士としての腕を磨きながら、アトリエのランクアップを目指していきます。

## アトリエランク

アトリエにはG～Sのランクがあり、ランクアップ試験に合格することでランクが上がります。

試験を受けるためには「野望ノート」(P17)の条件を満たす必要があります。

## 時間の経過

「移動」や「探索」、「戦闘」、「調合」などをすると時間が経過します。時間の経過は基本的にはストーリーの進行に影響しませんが、多くの依頼には期日が設けられています。期日を過ぎてしまわないよう注意しましょう。



始め方



メインメニュー



街



探索



調合



戦闘

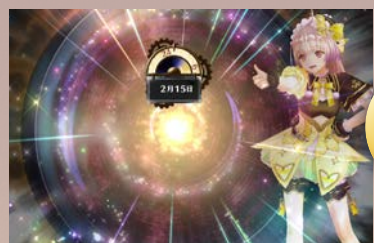


# ゲームの流れ

街やフィールドで、調合や戦闘、探索などを繰り返しながら、ストーリーを進めていきます。  
様々な行動により野望ノートの課題を達成していくと、アトリエのランクアップ試験を受けられます。

## 野望ノートの課題

街



調合



依頼

移動

フィールド



採取



戦闘

達成

## ランクアップ試験

合格すると、アトリエのランクが上がる。



次のランクへ

次にやるべきことがわからなくなったときは、メインメニュー（Y）の「やることメモ」から確認できます。

始め方

メインメニュー

街

探索

調合

戦闘



# メインメニュー

街やフィールドで **Y** を押すと、メインメニューが開きます。

様々な項目 (P15 ~ 19) を選択できるほか、パーティーメンバーの情報も確認できます。

※錬金Lv、所持金はリディーとスールで共通です。

戦闘 Lv	戦闘に勝利すると、経験値が増え、レベル (Lv) が上がる。Lv が上がると、ステータスが上がり、戦闘を有利に進められる。
錬金 Lv	調合すると、経験値が増え、レベル (Lv) が上がる。Lv が上がると、スキルを習得したり、調合できるものが増えたりする。
所持金 (コール)	アイテムの購入などに使う。戦闘に勝利したり、アイテムを売ったりすると入手できる。



所持金 (コール)

錬金Lv

戦闘Lv

始め方

メインメニュー

街

探索

調合

戦闘



# レシピノート

調合できるアイテムのレシピが載ったノートです。  
未修得のレシピには、ヒントと修得条件のみが表示されます。

修得条件を満たすとレシピ発想をし、新たなレシピを修得できます。

## フィールドでのレシピ修得までの流れ

①レシピノートの修得条件を確認し、フィールドで材料を集めたり、戦闘したりする。

②修得条件を満たすと、レシピを思いつく（レシピ発想）。レシピ発想時にはメッセージ・アイコンが出る。



③アトリエに戻ると、レシピを修得する。

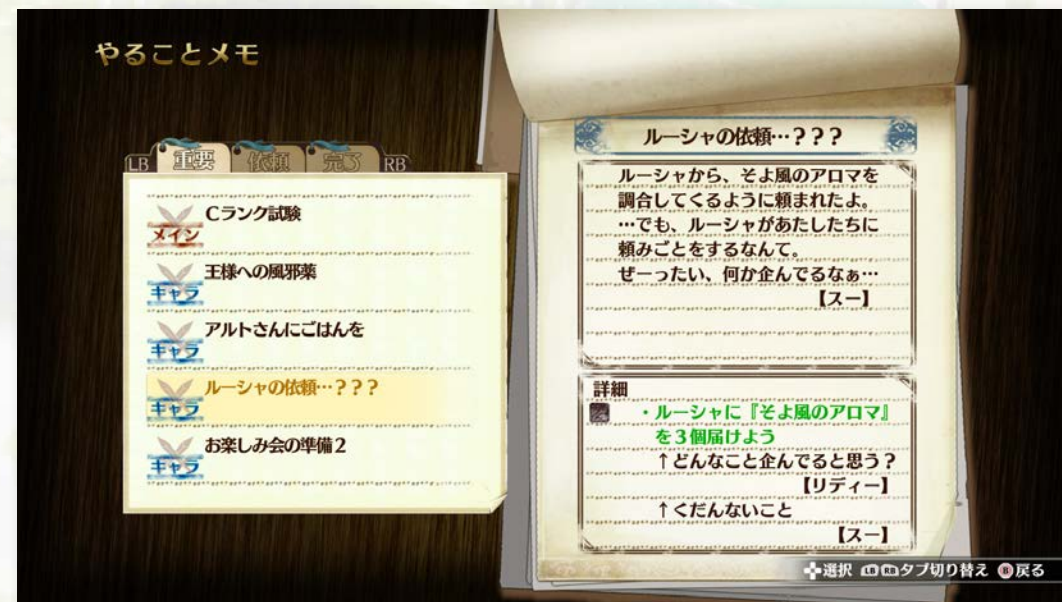




# やることメモ

ストーリーや依頼の進み具合を確認できます。  
以下の3つに分類されます。

重要	ストーリーの進み具合を示す「メイン」とキャラクターからの依頼である「キャラ」に分けられる。
依頼	依頼掲示板で受けた依頼。 ストーリーの進行には影響しない。
完了	完了したイベントや依頼。



始め方



メインメニュー



街



探索



調合



戦闘



# 野望ノート

アトリエの評判を上げる行動の一覧を見られます。

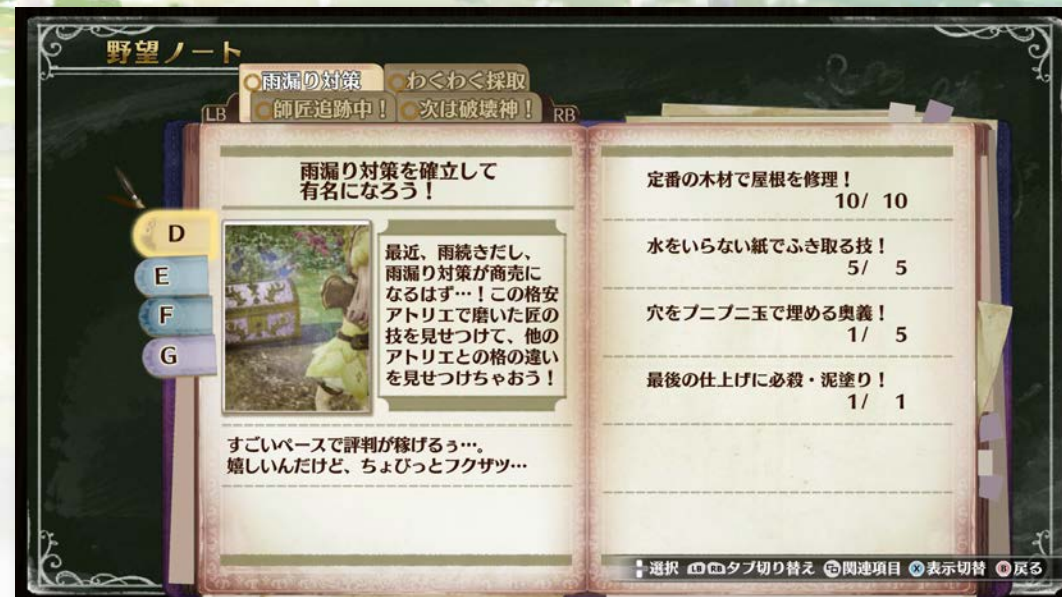
1ページの課題を半分以上こなすと、達成状態になります。

野望ノートは1つのランクにつき4ページあり、そのうち3ページを達成状態にすると次のランクアップ試験を受けられます。

## コンプリートボーナス

1ページの課題をすべて達成すると、コンプリート状態になります。

コンプリート状態のページが一定数以上になると、特殊な依頼を受けられるようになります。特殊な依頼では、珍しい材料やバトルレシピを報酬として入手できます。



始め方



メインメニュー



街



探索



調合



戦闘



# 戦闘装備・探索装備

装備には、戦闘装備と探索装備があります。

※装備は街でのみ変更できます。

## 戦闘装備

武器、防具、アクセサリを装備できます。

装備すると、戦闘メンバーに武器や防具の持つ特性や効果が付いたり、パラメータが上昇したりします。

## 探索装備

フィールドに持っていくアイテムを装備できます。

装備枠に収まるようにアイテムを選択します。

戦闘中に使う「使用」と、フィールドで使う「探索」の2種類があります。



始め方



メインメニュー



街



探索



調合



戦闘



# 隊列・ステータス

隊列では戦闘メンバーの選択や、戦闘時の隊列の変更ができます。

ステータスでは戦闘メンバーのパラメータや、習得したスキルを確認できます。



## ステータス

Lv	現在の戦闘レベル。
Next	次のレベルアップまでに必要な経験値。
HP	0になると戦闘不能になる。
MP	スキルを使うと消費する。
攻撃力	敵に与えるダメージに影響する。
防御力	敵から受けるダメージに影響する。
素早さ	行動順や回避率に影響する。
装備効力	戦闘中の判定やダメージなどのほぼすべてに影響する。戦闘装備で上昇させられる。
耐性	属性に対する耐性。
友好度	イベントの発生などに影響する。

フィリス	
Lv	28
Next	1244 exp
HP	82/ 82
MP	127/127
攻撃力	49
防御力	28
素早さ	23
装備効力	5
耐性	
	
	
友好度	65



始め方



メインメニュー



街



探索



調合





戦闘



# 街～メルヴェイユ～

メルヴェイユには、アトリエや鍛冶屋などの施設があります。  
またいくつかのエリアに分かれており、出入り口から他のエリアへと移動できます。

## ★ タウンマップ

街で  を押すとタウンマップを開けます。  
タウンマップでは、選択した場所に移動できます。  
タウンマップからは、郊外マップと絵画マップも開けます。  
タウンマップの横にはマークが表示されており、★はストーリーに関わるイベントの発生予告、!はその他のイベントの発生予告、! ?はアイテム納品待ちのキャラクターがいることを示します。また、マップ上で  マークがついているキャラクター（商人）からは、アイテムを売買できます。





# アトリエ

21

主人公のアトリエでは、調合や休憩のほか、セーブ・ロードなどができます。

## アトリエの家具

錬金釜	調合できる。
コンテナ	入手したアイテムを確認できる。
ベッド	時間を進められる。
机	セーブ・ロードのほか、操作キャラクターをリディーとスールから選べる（ストーリーに影響はない）。





# 商人

22

メルヴェイユにはさまざまな商人がおり、アイテムを売買できます。  
「登録する」や「補充する」はイベントを進めると選択できるようになります。

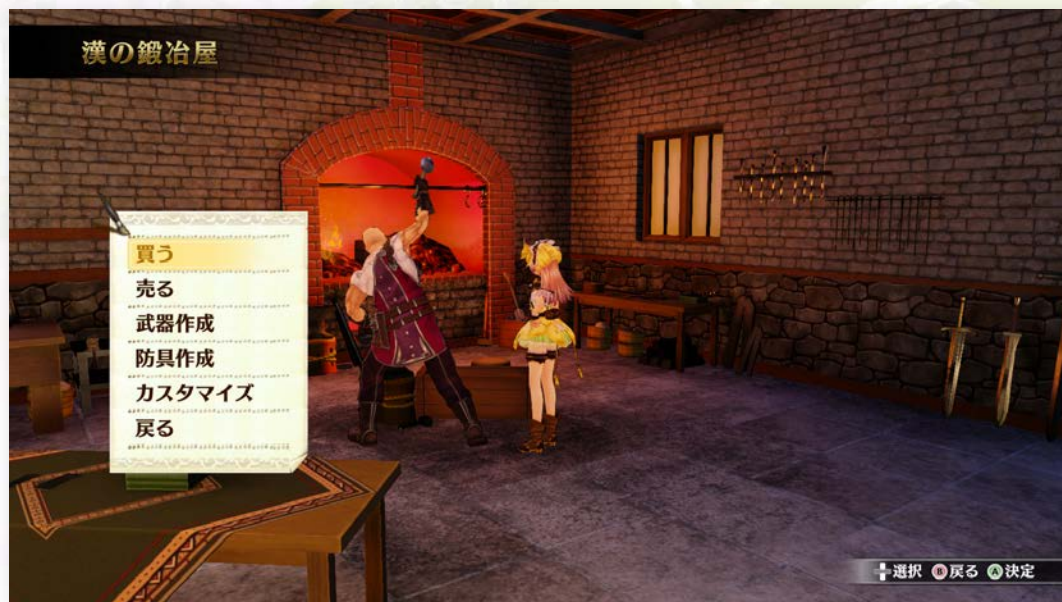
買う	アイテムを購入する。
売る	アイテムを売却する。
登録する	調合材料と引き換えに、アイテムを店に並べてもらう。 特定の店でのみできる。
補充する	装備中のアイテムの使用回数を回復する。特定の店で のみできる。





# 鍛冶屋①

鍛冶屋では、武器の購入や作成などができます。  
鍛冶屋は、ソレイユ通りにあります。



## 武器作成

材料と所持金(コール)を消費して、武器を作成できます。

- |        |  |
|--------|--|
| ①レシピ選択 | 作りたい武器を選ぶ。○は作成可能、△は足りないものを調合すれば作成可能、×は作成不可能なことを示す。 |
| ②材料選択  | 材料を選ぶ。選んだ材料の品質の平均が完成品の品質になる。                       |
| ③完成    | 費用と引き替えに出来上がった武器を受け取る。                             |



始め方



メインメニュー



街



探索



調合



戦闘



# 鍛冶屋②

## 防具作成

鍛冶屋では、防具も作成できます。材料と所持金(コール)を消費して作成します。

①レシピ選択	作りたい防具を選ぶ。○は作成可能、△は足りないものを調合すれば作成可能、×は作成不可能なことを示す。
②材料選択	材料を選ぶ。選んだ材料の品質の平均が完成品の品質になる。
③特性引継	最大で3つまで引き継ぐ特性を選ぶ。
④完成	費用と引き替えに出来上がった防具を受け取る。

## カスタマイズ

所持している武器を強化できます。防具はカスタマイズできません。

①武器選択	カスタマイズする武器を選ぶ。
②パーツ選択	コアパーツ、サブパーツを変更する。コアパーツは能力値上昇効果、サブパーツは特殊効果を付与できる。
③特性引継	コアパーツ、サブパーツから、最大で3つまで特性を引き継げる。
④完成	費用と引き替えに強化された武器を受け取る。



# 王城前広場

## 依頼掲示板

王城前広場の依頼掲示板では、依頼を受けられます。  
依頼を達成すると、さまざまな報酬がもらえます。多くの依頼には期日があり、期日までにクリアする必要があります。  
達成した依頼の報告は、掲示板の横にいる「受付おね～さん」に行います。

## 依頼の種類

依頼内容は、以下のものがあります。





# 王城内

## エントランス

王城内のエントランスでは、「ランクアップ試験」を受けられます。  
試験を受けるためには、1つのランクの野望ノート(P17)を3ページ以上達成状態にする必要があります。  
試験の課題内容は、材料集めやモンスターの討伐など多岐に渡ります。

### 達成度

ゲージは課題の進行度を表す。一定のラインを超えると合格基準が満たされる。



## 画廊

画廊からは、絵画世界に行けます。  
なお、絵画世界へは、絵画マップからも移動できます。



始め方



メインメニュー



街



探索



調合



戦闘



# 探 索

フィールドでは、モンスターと戦闘したり、材料を採取したりできます。  
一部の材料は、探索装備を使用したり、**x** でスイングしたりすると入手できます。

## 絵画世界と郊外

フィールドには絵画世界と郊外があります。  
絵画世界では、時間の経過による変化は起こりませんが、街や郊外に戻ると、滞在した時間が経過しています。



絵画世界



郊外



始め方



メインメニュー



街



探 索



調 合



戦 闘



# フィールド画面の見方

## カレンダー

移動や採取、戦闘をすると時間が進む。また、時間は何もしていない時も少しずつ進んでいる。ただし、メインメニューやマップ画面を開いている時は進まない。



## ミニマップ

-  プレイヤー
-  モンスター
-  出入り口
-  人
-  魚釣り
-  水汲み
-  虫取り

## モンスター

接触すると戦闘になる。Xのスイングを当てると有利な状況で戦闘が始まる。

## 採取ポイント

Aで材料を採取する。Xでスイングしたり探索装備を使ったりしないと採取できないものもある。

## アルケウス・アニメ

現在の所持数。バトルミックスの材料になる。

始め方

メインメニュー

街

探索

調合

戦闘



# 調 合

アトリエでは、調合ができます。  
材料となるアイテムを組み合わせることで別のアイテムを作成します。  
調合したアイテムは、探索や戦闘で使用できます。  
調合を繰り返すと錬金Lvが上がり、より難度の高いアイテムを調合できるようになります。



始め方



メインメニュー



街



探 索



調 合



戦 闘



# 調合の手順①

## レシピ選択

一覧から調合するアイテムを選びます。

材料が不足している時や、錬金LvがアイテムLvより低い時は調合できません。



## 触媒選択

触媒を選びます。触媒を使うと、パネルを広げたり、ボーナスマークを付けたりできます。なお、触媒を使わなくても調合はできます。

### ボーナスマーク

ボーナスマークのあるマスに錬金成分を配置すると、様々な効果が得られる。





# 調合の手順②

## 材料選択

調合に使用する材料を選びます。  
錬金Lvが上がると、材料に付与されている特性を完成したアイテムに引き継げるようになります。



品質	材料の品質の平均が完成したアイテムの品質になる。
錬金成分	いくつかの錬金成分ピースで構成される。それぞれパネルに投入する際の色や形が異なる。
特性	完成時にアイテムに引き継げる。

品質

錬金成分ピース

特性



始め方



メインメニュー



街



探索



調合



戦闘



# 調合の手順③

## 材料投入

材料の錬金成分ピースをパネルに合わせて配置します。

LB / RB でピースの向きを回転できます。

### マス

色のついたマスに合わせて錬金成分ピースを配置すると、対応するボーナスが得られる。すでに配置されているピースに重ねてピースを配置すると、色を塗り替えられる。ただし、塗り替えた分の効果発現ポイントは無効化される。



### 効果発現ポイント

マスに錬金成分ピースを配置すると、ピースと同じ色のゲージが溜まる。このゲージを溜めていくと、効果を発現させられる。

始め方

メインメニュー

街

探索

調合

戦闘



# 調合の手順④

## 活性化アイテム使用

材料を投入する時に、好きなタイミングで一度だけ使用できます。  
投入すると、色のついたマスで別の色に変えたり、配置した錬金成分ピースを再利用できるようになったりと、様々な効果を発揮します。



## 完成・特性引継

材料をすべて投入すると、アイテムが完成します。  
錬金Lvが一定以上になると、特性を引き継げるようになります。

※錬金Lvが一定以上でない時も、引き継げる特性数が増加するボーナスを獲得した場合、特性を引き継げます。



始め方



メインメニュー



街



探索



調合



戦闘



# 戦 闘

フィールドでモンスターに接触すると、戦闘になります。戦闘はコマンド選択可能な前衛と、それをサポートする後衛でチームを組んで行います。後衛はフォロースキルで前衛を援護できます。前衛のHPが0になると、後衛と入れ替わります。全員のHPが0になると敗北です。モンスターを倒すと経験値が手に入り、経験値がたまるとレベルアップします。また、絵画世界での戦闘では、特有の「フィールド効果」が発生します。能力値を変化させるなどの効果があり、敵味方両方に影響します。

フィールド効果

行動順

上から順番に戦う。

## コマンド

攻撃	敵を選択し攻撃する。
スキル	MP を消費しスキルを使う。
アイテム	装備しているアイテムを使う。
防御	受けるダメージを軽減する。
交代	前衛と後衛を交代する。
逃げる	戦闘から離脱する。失敗することもある。

前衛

後衛



始め方

メインメニュー

街

探 索

調 合

戦 闘



# スキル

スキルには以下の3種類があります。

## アクティブスキル

MPを消費して使います。前衛のみ使えます。

## フォロースキル

前衛がフォロー条件を満たした際、後衛が自動で発動します。アクティブスキルの選択時に、発動するフォロースキルを確認できます。

## パッシブスキル

習得すると、戦闘中に効果を発揮するようになります。常に効果のあるものと、発動に特定の条件が必要なものがあります。

フォロー条件



始め方



メインメニュー



街



探索



調合



戦闘



# バトルミックス・エキストラミックス

特殊なアイテム「アルケウス・アニマ」を用いて発動する強力なスキルです。  
「アルケウス・アニマ」は絵画世界で採取できます。

## バトルミックス

リディーとスールのみ使える特殊なフォロースキルです。発動には「アルケウス・アニマ」のほか、材料と専用の「バトルレシピ」が必要です。材料はあらかじめ、探索装備(P18)で装備しておくこともできます。

## エキストラミックス

戦闘アイテムを材料として発動するバトルミックスです。材料にしたアイテムの効果が上がります。  
また、EX効果という強力な追加効果が発生します。  
発動時に使用する「アルケウス・アニマ」の数が多いほど、効果が上がります。  
「アルケウス・アニマ」の使用量の上限は、レシピごとに異なります。  
使用回数が多いアイテムを材料にすると、品質が限界突破し、さらに効果が上がります。





# コンビネーションアーツ

前衛と後衛の相性が良い時に発動できる必殺技です。  
相性の良い組み合わせでは、コンビネーションゲージが表示されます。

コンビネーションゲージは、行動のたびに溜まっていき、ゲージが100%になるとコンビネーションアーツを発動できるようになります。

コンビネーションアーツは、ゲージが溜まっている状態で、いずれかのフォロースキルを発動させると発動します。

※コンビネーションアーツはストーリーを進めると解禁されます。



始め方



メインメニュー



街



探索



調合



戦闘



※本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。

フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

Uses Separable SSS. Copyright © 2011 by Jorge Jimenez and Diego Gutierrez.



©2018 Valve Corporation.

Steam及びSteamロゴは、米国及びまたはその他の国のValve Corporationの商標及びまたは登録商標です。