

A stylized, light brown lotus flower with multiple petals is centered in the background. The petals are layered, creating a sense of depth. The text "Artificial Life" is written in a dark brown, elegant cursive script, superimposed over the center of the lotus flower.

Artificial Life

目次

第1章 基礎知識	2
1.1 ストーリー	2
1.2 登場人物	3
1.3 各種パラメータ	4
1.4 動作環境	5
1.5 推奨動作環境	5
1.6 操作方法	5
第2章 ゲームの流れ	6
2.1 週毎に行動を選択	7
2.2 各地の探索	8
2.3 モンスターとの遭遇	8
2.4 週末の行動選択	9
第3章 ゲームシステム	10
3.1 ゴーレムの作成	10
3.2 ゴーレムの管理	12
3.2.1 スキルの習得	13
3.2.2 スロット装備	13
3.2.3 ゴーレム修理	14
3.2.4 作戦	14
3.3 ゴーレムの派遣	15
3.3.1 ゴーレムの派遣	15
3.3.2 ゴーレムへの指示	16
3.3.3 スキップ設定	16
3.4 勉強する	17
3.5 合成する	18
3.6 酒場に行く	19
3.6.1 依頼を受ける	19
3.6.2 依頼の報告	20
3.6.3 依頼を破棄する	20
3.6.4 アイテムを見る	20
3.6.5 アルバイトをする	20
3.6.6 帰る	20
3.7 大会	21
3.7.1 大会に参加する	21
3.7.2 作戦の変更	21
3.7.3 スキップ設定	21

3.8 大会画面	22
--------------------	----

第1章 基礎知識

1.1 ストーリー

生命とは何か？

人間であれば誰もがそれを有していながらも、誰もそれが何なのかと明確に答えることが出来ない物。

その生命が何かを探求する物がいた。

ある者は自らの知的好奇心のために。

ある者は死から逃れる術を探すために。

またある者は、死者を生き返らせるために。

だが、未だにその生命が何かという問題を解き明かした者はいない。

だが同時に、生命の研究が放棄されることもなかった。

その研究の過程で、様々な物が生まれ、人々の生活に溶け込む頃、研究者達はいつしかこう呼ばれるようになっていた。

錬金術師、と。

1.2 登場人物

テオフラトゥス

本作の主人公で、錬金術師。

錬金術の教育機関である学園を卒業した後、学園の授業の中でもっとも興味を持ったホムンクルスに関する研究を進める。

研究以外のことには興味が薄く、一度没頭し始めると回りが一切見えなくなると言う悪癖を持つ。

ホムンクルスの研究をする過程で、器となるゴーレムを作るために、それまでのゴーレムにない言語能力や自意識を持たせるなど、一般的な術師から見ればとんでもない発明をしているのだが、本人にその自覚はない。

良くも悪くも研究一筋で、それ以外の事には興味が薄い。

イベリス

テオフラトゥスの作ったゴーレム。

通常のゴーレムとは違い、言葉を話すことができ、自分で考えて行動することができる。

見た目も体も人間の物とそっくりで、額にある駆動紋章がなければゴーレムであることを疑われるであろうほどの完成度を誇る。

また、通常のゴーレムとは違い、自律的に行動することが可能。

自身の制作者であり主人であるテオフラトゥスに付き従っている。

リアトリス

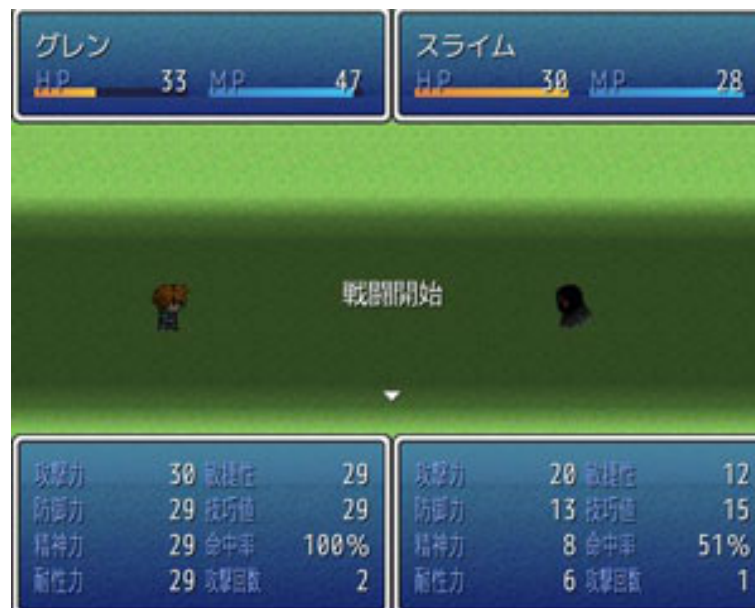
テオフラトゥスの幼馴染み。

家は、昼は食堂、夜は酒場を営んでおり、普段はその手伝いをしている。

テオフラトゥスとは違い錬金術に興味はなく、テオフラトゥスが学園に通っている間はあまり会っておらず、ようやく卒業したかと思えば自宅に引き籠もってしまったテオフラトゥスに何度となく会いに行っている。

テオフラトゥスの朴念仁っぷりに何度も腹を立てながらも、離れることなく幾度となくちょっかいをかけている。

1.3 各種パラメータ



HP	キャラクターの体力です。0になると行動できなくなります
MP	スキルを使用する際に消費します
攻撃力	通常攻撃や物理スキルの威力に影響します
防御力	敵からの通常攻撃や物理攻撃のダメージを減少させます
精神力	魔法攻撃の威力に影響します
耐性力	敵からの魔法攻撃のダメージを減少させます
敏捷性	戦闘での行動速度と、回避率に影響します
技巧値	攻撃の命中率に影響します
命中率	敵にこちらの攻撃が当たる確率です
攻撃回数	敵が一度攻撃する間に、こちらが攻撃できる回数です

1.4 動作環境

CPU	PentiumⅢ/1GHz 以上
メモリ	256MB 以上
空ディスク容量	100MB 以上
OS	2000/XP/Vista

1.5 推奨動作環境

CPU	Pentium4/2.0GHz 以上
メモリ	512MB 以上

この動作環境は RPG ツクール VX を参考にしています。

1.6 操作方法

↑キー	上方向に移動
↓キー	下方向に移動
←キー	左方向に移動
→キー	右方向に移動
B(X)キー	キャンセル
C(Z)キー	決定
Alt + Enter	フルスクリーン切り替え
Alt + F4	ゲームの強制終了
F12	リセット
F1	ゲームのプロパティの表示(キーコンフィグはここで)

第2章 ゲームの流れ

ゲームの期間は三年間です。

三年間の間に、プレイヤーはテオフラトゥスの代わりに冒険に出たり、モンスターと戦ったり、アイテムを手に入れたりしてくれるゴーレムと呼ばれる人形を使ってお金を貯めていきます。

ゲーム内の時間は一週間ずつ進んでいきます。

三年が経過した後、プレイヤーの取った行動によってエンディングが変わってきます。

2.1 週毎に行動を選択



ゴーレムの作成

テオフラトウスの代わりに冒険に出てくれるゴーレムの作成を行ないます。

ゴーレムの管理

ゴーストに関する様々な設定を行います。

ゴーレムの派遣

ゴーレムの冒険先を選択します。

勉強する

テオフラトウスのゴーレム制作能力を向上させます。

合成する

ゴーレムの作成や強化に必要なアイテムを合成します。

酒場に行く

酒場へと移動します。

アイテムを見る

持っているアイテムを確認します。

セーブする

セーブ画面に移ります。

休む

何もせずに一週間を過ごします。

2.2 各地の探索

ゴーレムを派遣していると、一週間経過する毎に各地の探索をし始めます。
探索の結果ゴーレムが見つけたアイテムを手に入れることができます。



2.3 モンスターとの遭遇



探索中のゴーレムはモンスターに襲われることがあります。

モンスターとの戦いに勝利すれば、モンスターのアイテムや経験値を得ることが出来ますが、逆にモンスターに敗北した場合、そのゴーレムは破壊されてしまいます。

作成したばかりのゴーレムをあまり遠くに派遣しないようにしましょう。

2.4 週末の行動選択

週毎の行動を終えて、ゴーレムの探索が終了すると、週末の行動選択へと移ります。



大会に参加する

ゴーレムを使ったトーナメント形式の大会に参加します。

リアに会いに行く

リアトリスに会いに行きます。

イベリスと話をする

イベリスと話をします。

勉強する

テオフラトゥスのゴーレム制作能力を向上させます。

合成する

ゴーレムの作成や強化に必要なアイテムを合成します。

アイテムを見る

持っているアイテムを確認します。

セーブする

セーブ画面に移ります。

休む

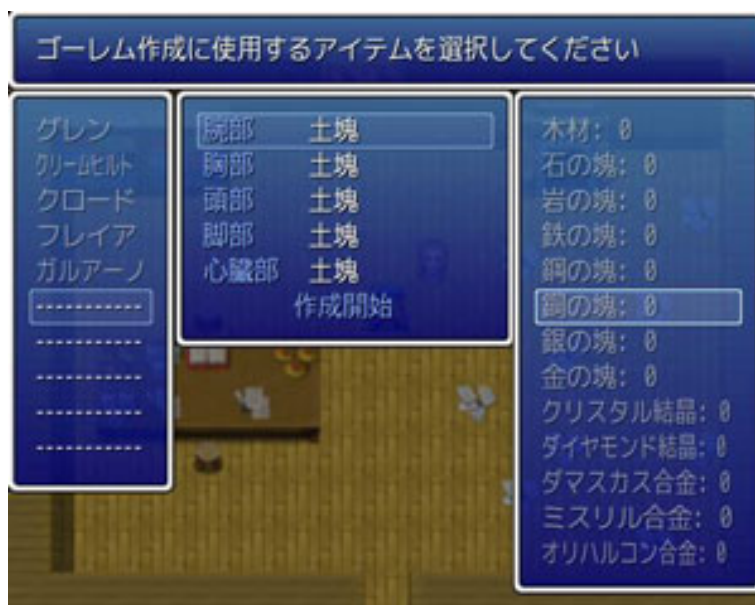
何もせずに週末を過ごします。

第3章 ゲームシステム

3.1 ゴーレムの作成



ゴーレム作成の項目では、ゴーレムの作成だけではなく、すでに作成したゴーレムを売却したり、廃棄したりすることが出来ます。ゴーレムの最大所持数は十体までなので、いらなくなったゴーレムは売却するか廃棄して処分しましょう。



ゴーレム作成の際、使用する素材を変更することで、ゴーレムの初期能力が変わってきます。
よりよい素材を使うことで、強いゴーレムを作成することが出来ます。



材料を選択した後、グラフィックを決定するとゴーレムは作成されます。ゴーレムを作成すると、一週間時間が経過するので他にやるべき事がある場合は注意しましょう。

3.2 ゴーレムの管理

どこにも派遣されていない、自宅にいるゴーレムの管理を行ないます。



スキルの習得

お金を消費してゴーレムにスキルを習得させます。

スロット装備

ゴーレムにスロットアイテムを装備させることでステータスをアップさせます。

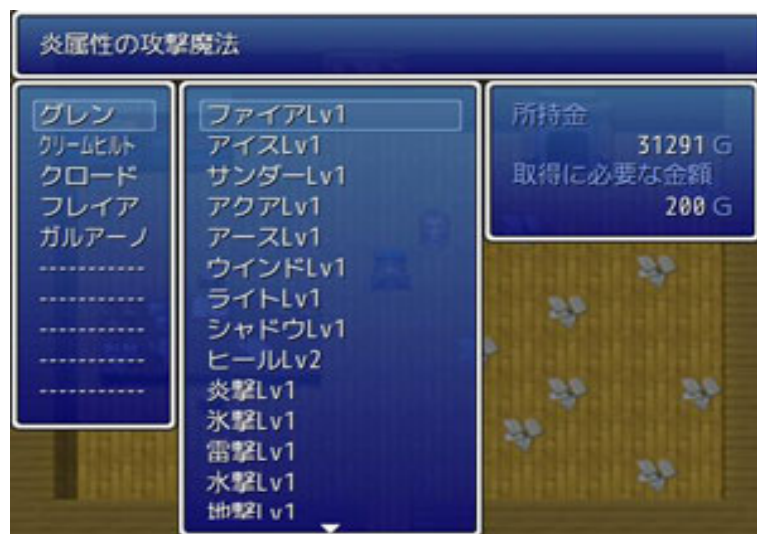
ゴーレム修理

モンスターとの戦いなどで傷ついたゴーレムを修理します。

作戦

モンスターや大会などで戦う際の、ゴーレムの行動指針を決定します。

3.2.1 スキルの習得

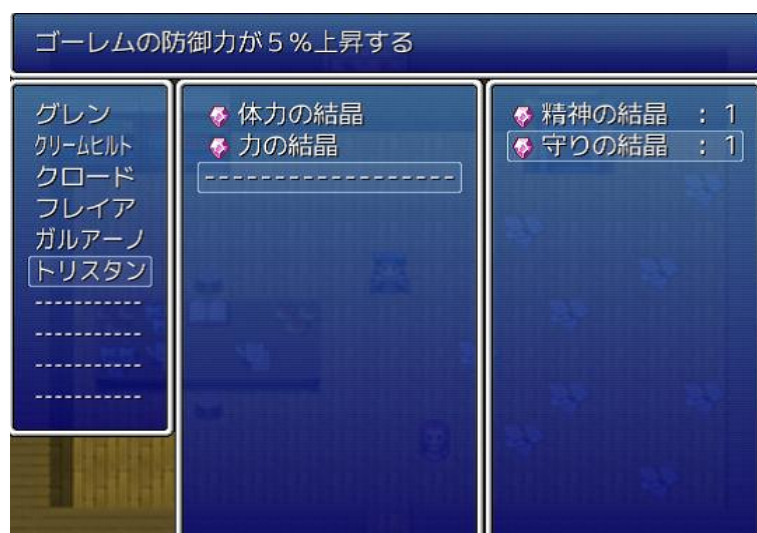


お金を払うことでゴーレムにスキルを覚えさせることができます。

また、スキルは最大十段階まで強化することができ、攻撃の威力や回復力が上昇する代わりに、消費 MP と取得のために必要なお金が増加します。

また、戦闘時におけるゴーレムのスキル使用はランダムで決定されるので、数多くスキルを覚えさせるよりも、探索場所に合ったスキルを取得した方がいいでしょう。

3.2.2 スロット装備



スロットアイテムをゴーレムに装備させます。

一度装備したスロットアイテムは外すことができないので、どのアイテムを装備するか慎重に決めましょう。

スロットアイテムの装備数は、主人公の能力が上がる毎に増えていきます。

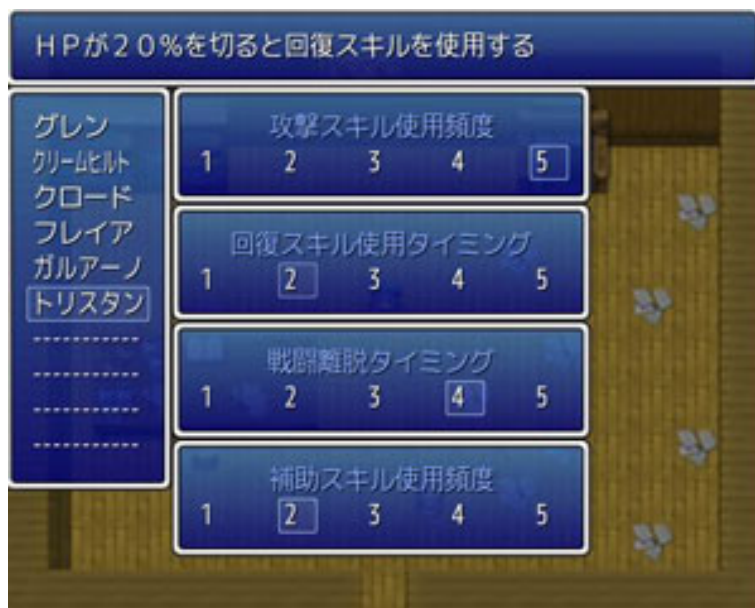
3.2.3 ゴーレム修理



冒険に出て、傷ついて戻ってきたゴーレムを修理することが出来ます。

ただし、修理するためにはお金が必要で、HP、MP の減りが大きければ大きいほど、修理費用は高くなります。

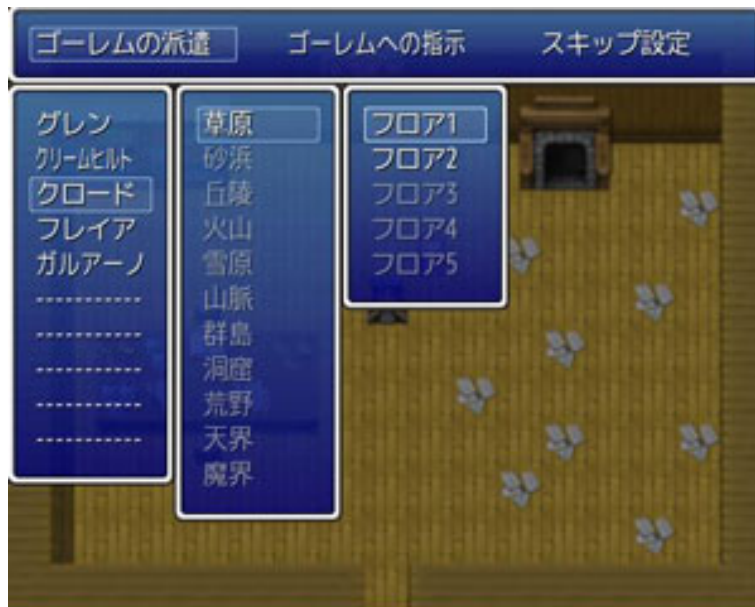
3.2.4 作戦



戦闘時におけるゴーレムの行動指針を設定します。

3.3 ゴーレムの派遣

3.3.1 ゴーレムの派遣



待機しているゴーレムを各地に派遣します。

始めのうちは派遣できる場所が限られていますが、探索を進めるにつれて増えていき、基本的に新しく探索できるようになった場所には、以前の場所よりも強い敵が出現します。

また、火山や雪原などと言ったフィールドでは、出てくるモンスターの属性が固定されているので、前もって派遣するゴーレムに対策をしておきましょう。

派遣命令の出されたゴーレムは、一週間掛けて目的地へと移動し、それから探索を開始します。

3.3.2 ゴーレムへの指示

すでに探索に出ているゴーレムに帰還の指示や、派遣命令を受けて出撃の準備をしているゴーレムに中止の命令を出すことができます。

ゴーレムの各種状態

- 出撃準備中 派遣命令を受けて、出撃の準備をしています。週毎の行動を決定すると、派遣先に向けて出撃します。
- 出撃中 現在探索を行なっている状態です。帰還命令が出せます。
- 帰還準備中 帰還の準備を行なっています。週毎の行動を決定すると、派遣先から自宅へと帰ってきます。

3.3.3 スキップ設定

派遣先でゴーレムがモンスターと遭遇した場合、その戦闘を見るかどうかの選択をします。

- ・ 戦闘シーンをスキップする
探索時、モンスターとの戦闘を見ずに、探索結果だけを表示します。
- ・ 戦闘シーンを見る
探索時、モンスターと出会った場合、戦闘シーンを見ます。
- ・ 個別に選択する
各ゴーレムの探索の前に、戦闘シーンを見るか見ないかの選択を行ないます。

3.4 勉強する

主人公がゴーレム作成のノウハウを学びます。
科目毎の能力値によって、ゴーレムの成長率が変わってきます。

物理工学

ゴーレムの攻撃力と防御力の成長率に影響を与える科目です。

魔導工学

ゴーレムの MP と精神力に影響を与える科目です。

素体研究

ゴーレムの HP と耐性値に影響を耐える科目です。

駆動構造

ゴーレムの敏捷性と技巧値に影響を与える。

また、各科目毎の能力値の合計が一定以上になると、主人公の錬金術師としてのレベルが上がります。

術師としてのレベルが上がることで、勉強の効率や、作成したゴーレムに装備させられるスロットアイテムの数が増えます。

3.5 合成する



ゴーレムが探索によって手に入れてきたアイテムを合成します。

ゴーレム素材の合成

ゴーレム作成時に使用するアイテムの合成を行ないます。

スロットアイテムの合成

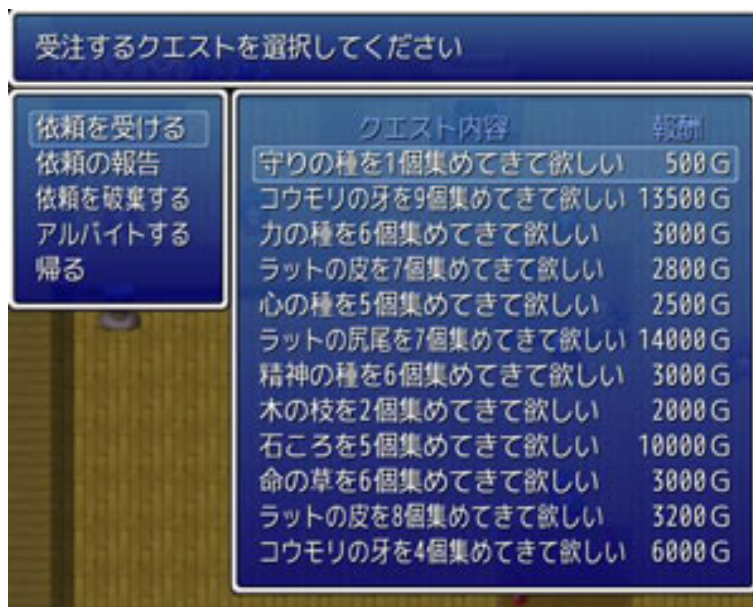
ゴーレムに装備させるスロットアイテムの合成を行います。

3.6 酒場に行く

酒場へと移動します。



3.6.1 依頼を受ける



モンスターの落とすアイテムや、探索で見つかるアイテムを欲しがっている人がいます。そのアイテムと交換に、報酬としてお金を得ることが出来ます。

探索では直接お金を得ることが出来ないなので、ここでいらないアイテムを換金しましょう。依頼の内容は一週間毎に変更されます。

3.6.2 依頼の報告

受けた依頼のアイテムを手に入れたら、ここで報告しましょう。
アイテムが減る代わりに、報酬を得ることが出来ます。

3.6.3 依頼を破棄する

一度に受けられる依頼は5つまでです。
他の依頼を受けたい場合、ここで依頼を破棄しましょう。

3.6.4 アイテムを見る

持っているアイテムを確認することが出来ます。

3.6.5 アルバイトをする

酒場で一週間アルバイトを行ないます。
アルバイト代として1000G手に入れることが出来ます

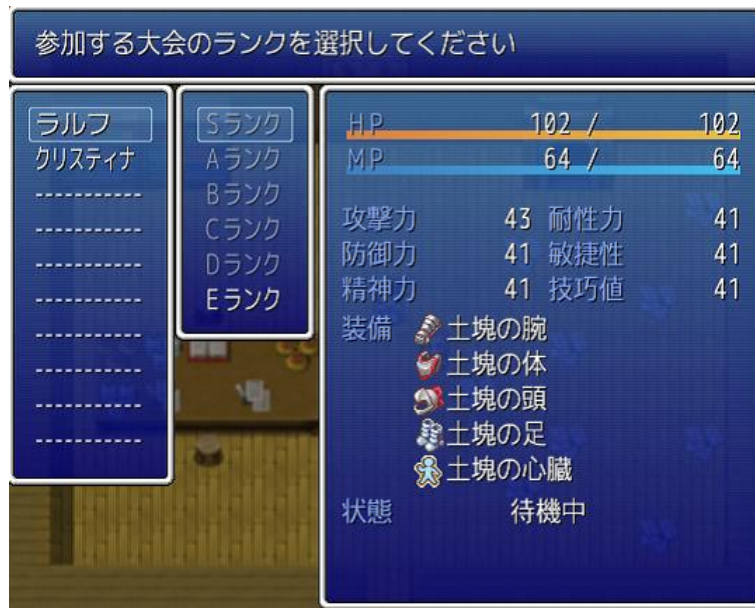
3.6.6 帰る

家へと帰ります。

3.7 大会

ゴーレム同士を戦わせ競わせる、トーナメント形式の大会に出場します。

3.7.1 大会に参加する



大会に参加できるのは自宅で待機しているゴーレムだけです。

大会にはS～Eまでのランクがあり、Sが一番敵が強く、Eが一番弱いです。

初めはEランクにしか挑戦できませんが、各ランクで優勝していくことで、次のランクへと進むことが出来ます。

また大会で最後まで勝ち残り、優勝すると賞金が出ます。

賞金の額もSランクが一番高く、Eランクが一番安いです。

3.7.2 作戦の変更

ゴーレムの行動指針を変更することが出来ます。

ゴーレムの管理の物と同じです。

3.7.3 スキップ設定

戦闘シーンを見る

大会での戦いを見ます。また、Bボタンを押すことで、途中で降参することができます。

戦闘シーンをスキップする

大会での戦いをスキップします。スキップした場合、途中で降参することはできません。

3.8 大会画面



戦いを開始する

戦闘を開始します。

ステータスを見る

対戦相手と自分のステータスを見ます。敵のステータスを見て、敵わないと思うのなら棄権したほうがいいでしょう。

棄権する

戦わずに棄権します。