

# リーズのアトリエ ~オールドールの錬金術士~

【リーズのあとりえ おるどーるのれんきんじゅつし】

ジャンル	新感覚(笑)RPG	
対応機種	ニンテンドーDS	
発売元	ガスト	
開発元	ハイド	
発売日	2007年4月19日	×
価格	5,040円	
分類	クソゲー判定	
ポイント	デバッグを放棄したんじゃないかと思うほどバグだらけ (1年後にやっと交換、現在は交換を打ち切っている) それ以外もクソ要素多し	
<b>アトリエシリーズリンク</b>		
クソゲーオブザイヤー2007携帯機/ノミネート作品		
リーズのアトリエ ~オールドールの錬金術士~ /SDガンダムGジェネレーション CROSS DRIVE		
/		
ドラグナーズアリア ~竜が眠るまで~/ONI零~ 戦国乱世百花繚乱/アパシー ~鳴神学園都市伝説探偵局~		

- ▶ [概要](#)
- ▶ [問題点](#)
- ▶ [その後の対応](#)

## 概要

ガストを代表するRPG『アトリエシリーズ』の一作。

シリーズのニンテンドーDS参入作で、移植や外伝ではない完全な新規シリーズ作品としては携帯機初であった。

それまでのシリーズ作品と違って冒険的な要素が強い『イリスシリーズ』(『イリスのアトリエ』シリーズ)が続いていたところに対し、

今作では初代『[マリーのアトリエ](#)』などのような錬金術中心のシミュレーションに回帰した。

開発は株式会社HYDEへの下請けを行っている。

公式HPには「開発補佐」と表記されているが、実質的には外注作品に近いものだった可能性も高いだろう。

## 問題点

- ▶ はっきりいってデバッグをサボったんじゃないかといいたくなるほど酷すぎる。
- ▶ 多彩なバグで「[フリーズのアトリエ](#)」と呼ばれる。
  - ▶ フリーズとのあくなき戦い、会話してフリーズ、アイテム作ってフリーズ、戦闘終わってフリーズ、ボタン連打しちゃうとフリーズ、
  - ▶ 従来の据え置き機シリーズが「ボイス再生時のメッセージ飛ばしによる高負荷でフリーズしやすい」

のに似て「曲が変わる瞬間にボタンを押すとフリーズしやすい」のだが、バランス崩壊のため「何度もリセットしてやっと目的を果たしたと思った直後にフリーズ」などムカつく状況が多い。

- ▶ フリーズと操作性の悪さの魅惑のコンボ、工房(最初の町)でしかセーブができず、遠征して帰ってきてフリーズ。帰還用のアイテムを利用すると高確率でフリーズするため被害は拡大。
- ▶ しかしフリーズやバグは一糞要素に過ぎず、インターフェイス最悪・バランス崩壊・もっさり戦闘、と注目点は多い。
  - ▶ ボタンでの操作方法が独特すぎる上に取説に載っておらず、買い物方法が分からないなどの有様で、後日公式サイトでのFAQに操作方法が掲載されることに。
    - ▶ 修正版で遊びづらいに改善されたが、取説に載っていないのは同様だったため、旧操作方法を知っていた人たちは再度混乱。こちらの操作方は公式サイトにも載らなかった。
  - ▶ よく使うアイテムほど終盤で入手し辛くなる謎バランス。正直フリーズよりこちらのほうが辛い。
    - ▶ レベル1ヶタの頃は20個ぐらい汲めるのに、終盤は半年こもっても全く汲めない湖の水等々。たっぷり水をたたえた湖のグラフィックが気分を逆撫で。貴重なアイテムを消費するミニゲームでも確率は同じなので、取れた30個中狙ったアイテム0個等もザラにある。
  - ▶ 戦闘についてもパッケージの主役だと思われる3人(主人公含む)は全くの役立たずで、最初から高レベルのマリウスに序盤からチートレベルの攻撃が出来るヒルダ、遠征や採取する時には必ず逃げられる「とんずら」を使えるエイリーを連れていけば他のキャラクターの存在意義がないに等しくなる。
    - ▶ ドラクエのようなターン制にもかかわらず、コマンドを入力するとパーティ全員の入力がまだでもキャンセルできない漢仕様。
    - ▶ 敵ルーチンの異様な頭の悪さ。どんな状況でも主人公の前に整列。
  - ▶ マルチエンディングを採用しているにも関わらず、クリアと同時に強制セーブが行われる漢仕様。エンド条件を満たしていないと気づいても最初からやり直し。
  - ▶ セーブは3つ用意されているが、コピーできないためエンディングセーブは回避できない。
  - ▶ 真エンディングは最低4周程度必要だが、見るとやはり強制セーブ。加えて周回で積み重ねた真エンディングに至る条件は強制初期化というナイス判断。
    - ▶ 修正版では強制初期化は無くなっている。
  - ▶ 努力して見られる真エンディングは通常時と文章がわずかに変わるだけ&バグで内容が変。主人公が真の目的をやっと達成したかのように言った直後、何故か「結局、目標は達成できなかった」と言い出す、真性エンディング。
- ▶ 本作は発売が数ヶ月延期され、実際に発売されると、事前に情報誌で宣伝されていた要素が多数削られ別物になっていた。

## その後の対応

- ▶ 真エンディングの主人公の台詞、「結局、目標は達成できなかった」宣言は公式ページで仕様と言い切った。
- ▶ **ゲームが完全に起動できなくなるバグ**もレアケースと言い切り、しばらく放置された状態が続いた。発売から1年後にやっと無償交換が行われた(バグ以外の要素は健在)。今でもほとんどが赤パッケージで出回っているにもかかわらず、2011年2月末日に交換受付を終了。
  - ▶ 修正版はパッケージの背景の色を白に変えて見分けられるようにしているが、中古屋等で出回っているのは殆ど背景が赤い既存版という皮肉。まあ他にも問題点があるから仕方ないね、そもそもクソゲーの修正版交換を1年も根気よく待つ人がどれだけいるのか。  
現在でも修正版の販売は行われているので、修正版が完全に手に入らない訳ではない。
- ▶ 次回作の『アニーのアトリエ』はさすがに下請けを変更した(株式会社アメージング)ので出来はマシになっている。尚、主人公だったリーズも成長して特別出演をしている。