

2人の主人公で紡がれる
「黄昏の錬金術士」の
新たな物語!

新
た
な
時
代

が
幕
を
開
け
る

……



Atelier 黄昏の空の錬金術士 Escha & Logy

エスカ&ロジーのアトリエ



3月17日の「ゲームの電撃 感謝祭2013」で発表された、ガストが贈る「アトリエ」シリーズ最新作。本誌独占素材満載で、注目度ナンバー1のタイトルを追いかける!!

PS3 RPG 6月27日発売予定

エスカ&ロジーのアトリエ
～黄昏の空の錬金術士～

●ガスト
●¥7,140(税込)、限定版¥10,290(税込)

“黄昏の世界”を舞台に

謎のベールに包まれていた『アトリエ』シリーズ最新作が**始動!**

ファン待望の「アトリエ」最新作は、もちろん「黄昏」シリーズの続編だ。そして「エスカ&ロジーのアトリエ」のタイトルが表わすように、2人の錬金術士のどちらかを主人公に選ぶ「主人公選択制」を採用。さ

らに従来の調合、探索、戦闘などの要素もさらなるチャレンジがなされ、よりドラマティックになっている。初報となる今回は10ページの大ボリュームで、2人の主人公を中心に本作の概要をお伝えしよう。



キャラクターデザインは
もちろん**左氏!**

キャラデザインは、前作「アーシャのアトリエ」を手掛けた左氏。今回も氏の魅力をとことん追求したグラフィックに、乞うご期待♪

“黄昏の終わり”の到来を避けるべく
錬金術士たちは
空に想いを馳せる……

ここは、何度目かの黄昏を迎え、徐々に終わりのときを迎えつつある世界。その世界に存在する「黄昏の大地」の遙か西方にある、かつて錬金術で繁栄した国家が存在した地方。そこでは、いつか訪れる「黄昏の終わり」の到来を回避するため、人々は失われた錬金術の技術の発見と再生に力を注いでいた。再生された前時代の技術は「中央」と呼ばれる錬金術の研究都市に結集され、進行する黄昏を阻止するための利用方法が研究されている。主人公は中央から配属された錬金術を研究している青年と、この辺境の小さな街に暮らしている少女の2人。

少女の名はエスカ。
人々の役に立ちたくて自前の古い錬金術の知識を使い、頑張っているうちに、開発班に配属されることになった。

青年の名はロジー。
中央で最新の錬金術を学んでいた彼は、その力を役立てるために人手不足の地方の街への転属を願い、配属先の開発班でエスカと出会うことになる。2人は協力して錬金術の力を駆使し、開発班を盛り立てていこうと約束する。

STORY



異なる視点で描かれる 2人の錬金術士の 物語

前作の“黄昏”の世界観を受け継ぎつつ、幻想的な雰囲気や超自然的な地形を盛り込み、ファンタジー色をより強めた本作。エスカとロジーのそれぞれ異なる視点&プレイ感で、世界の命運を握る錬金術士たちの活躍を追体験していくことになる。

Special Massage

「エスカ&ロジーのアトリエ」

ディレクター 岡村佳人氏

電撃PSの読者の皆さんおひさしぶりです。去年はいろいろあったガストの岡村です。今年も新たなアトリエを発表できることを、ユーザーのみなさんと開発にかかわるすべての人に感謝します。本作は「選べる主人公」を筆頭に、シリーズ2作目として完成度を高めた「アトリエ」を目指して開発中ですので、今後の続報を楽しみにお待ちしております！

「エスカ&ロジーのアトリエ」

キャラクターデザイン 左氏

本作の主人公はエスカとロジーの2人となるので、今回描かせていただいた表紙などをはじめ、2人で並ぶことが多いと思います。だからという訳ではありませんが、服装のカラーはわかりやすく青と赤になるようにしました。そのほか細かい要素としては、有機物を思わせるような毛の素材が多いエスカに対して、機械を思わせるパーツが多いロジーとなっております。



▲錬金術といえば自力での材料集めも欠かせない。「黄昏の大地」よりはるか西方には、まだ見知らぬ不思議な前時代の遺物が数多く存在しているようだ。

PS3版『アトリエ』シリーズ初となる
主人公選択制を採用!

本作の一番のポイントは、エスカとロジーのどちらか1人を主人公に選ぶ点。メインストーリーの展開は同じでも、見え方や描き方が変化する。また、主人公ごとに差異があるシステムも?



こんな人に
 オススメ!

日常生活を中心にしたゆるふわ系のイベントが多く、従来の「アトリエ」シリーズのノリを楽しみたい人ならば彼女で!

SIDE:ESCHA



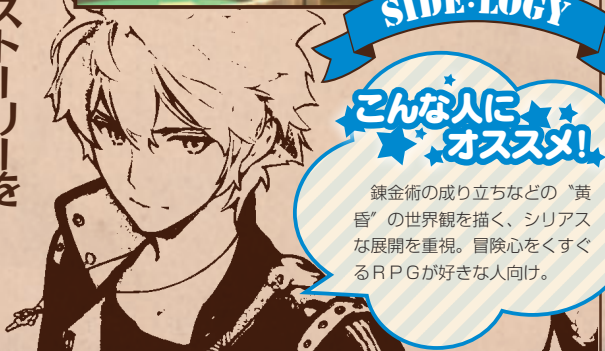
大きな柱となるストーリーを
 それぞれの視点で追いかけていく!



SIDE:LOGY

こんな人に
 オススメ!

錬金術の成り立ちなどの「黄昏」の世界観を描く、シリアスな展開を重視。冒険心をくすぐるRPGが好きな人向け。



◀▶▶ 朽ち果てた家屋や荒涼とした大地など、本作には「終末感」が色濃くただよっている。また、技術の発掘&再生も盛んなようで、文明の名残を感じさせる遺跡群なども多数登場。



今回エスカとロジーが冒険するのは、前作の舞台である「黄昏の大地」からはるか西方の「中央」にある辺境の都市。タイトルに「空」というキーワードと飛行船が描かれているが、飛行船での移動が必要になるほど、こちらの地方は広大なのだろうか!?



“黄昏の大地”のはるか西方
“終わり”に抗う人々の生きる地方が舞台

CHARACTER

今回は物語を紡ぐ
2人の主人公を紹介!!

『アトリエ』シリーズといえば、主人公は女の子1人! そんなお約束をいい意味で覆した主人公たちをクローズアップ。左氏のイラストに加えて、電撃PS独占公開の3Dモデル&コンセプトアートにも注目だ。

Hidari's
Illustration

ESCHA
MALIER
エスカ・
メーリエ

CV:村川 梨衣

- ◆Age : 15 ◆BloodType : O
- ◆Height : 158cm
- ◆職業 : 開発班の新人役人

人々の役に立ちたい一心で支部の手伝いをしていたところを、業績の悪い落ちこぼれの開発班に引き入れられた少女。錬金術の腕は幼い頃に母親から教わったきりの独学で、まだまだ初心者同然。一族秘伝の古い様式の錬金術しか知らないが、他人の幸せを願い、仕事に役立てようと努力中。

ESCHA's concept Art —コンセプトアート①—



cept Art —コンセプトアート②—



アームカバーのついたボレロや、きらびやかな刺繍のジャケット&スカートなど、オシャレな衣装に注目。表情もかなり豊かで、活発なタイプの女の子なのかもしれない。

ATELIER ESCHA & LOGY
-Alchemist of dusk sky-

Character File.01



黄昏の空に夢を追いつづける少女



☆☆☆
3Dモデル
エスカのふんわりとした雰囲気は忠実に再現。戦闘時のモーションや、尻尾のようなもふもふのアクセサリの動きも気になる。
☆☆☆



ESCHA MALIER

見果てぬ夢を黄昏の空に願う青年



☆☆☆

3Dモデル

スラックとしたシルエットだが、剣や拳を構えた姿はワイルドでたくましい。左氏デザインのアクセサリも忠実に再現されている。

☆☆☆

ATELIER ESCHA&LOGY
-Alchemist of dusk sky-

Character File.02

ロジックス・ フィクサリオ

LOGIX
FICSARIO

CV:石川 界人

- ◆Age : 18 ◆BloodType : A
- ◆Height : 173cm
- ◆職業 : 中央の錬金術士

かつて中央に務めていた若い役人。剣術と錬金術を
組み合わせて扱う最新式の武器“錬金剣”の使い手。
とある事情から、落ちこぼれの開発班へと配属されて
しまう。中央にいたため錬金術の最新技術には長けて
いるものの、エスカの家に伝わるような古いタイプの
錬金術についてはあまり詳しくない。

剣の柄にはめる属性コアや、手甲に差し込む
謎めいたプラグなど、これまでにない錬金術の
技術を予感させる。カジュアルで動きやすそう
な外見なのは、旅慣れているからだろうか？

Hidari's
Illustration

LOGIX's Concept Art —コンセプトアート①—



LOGIX's Concept Art —コンセプトアート②—



LOGIX FICSARIO

SYSTEM

おなじみの要素を軸に 大胆に進化!

参加人数が増えて迫力が増したバトルや、わかりやすく進化したアイテム調合など、『アトリエ』シリーズに欠かせない要素が大胆に進化した本作。どんな部分でプレイヤーを魅了してくれるのか、予測を交えつつ紹介していこう。

Check Point

キャラをとにかくかわいく&カッコよく演出!

★システムの進化に目を奪われがちだが、じつは演出面でも超絶進化。今回もFlightUNIT全面協力のもと、セリフに合わせたキャラの視線や口の動きもバッチリ対応し、前作以上に自然な3D表現を実現している。キャラへの感情移入度も前作以上にアップすること間違いなし!



◀フィールドを探索しながら採取や戦闘を通じて材料を集め、さまざまなアイテムを錬金術で調合する。この流れは従来の『アトリエ』シリーズでもおなじみ。

BATTLE

後衛3名を加えた最大6名参加の白熱バトル

キャラの素早さやコマンド入力の内容によって、行動順番が変化した『アーシャ』の戦闘。敵味方入り乱れての白熱のバトルは、「ハイスピード&ストラテジーバトル」となって進化を遂げた。その

一番のポイントは、最大6名まで参加可能になったこと。3名が前衛で残り3名が後衛として戦うのだが、具体的にどのようなシステムなのかはまだ明かされていない。続報に期待しよう!



Check Point

バトルフィールドの質感にも注目!

エスカたちが縦横無尽に動き回るバトルフィールドには、草木のオブジェクトなども配置されて冒険している臨場感をアップ。また、行動順やHP&MPなどの表示がコンパクトにまとめられ、存在感が増したキャラの動きをよりダイナミックに味わえるようになった。



ALCHEMY

さらにわかりやすく奥深く進化した調査

「アトリエ」シリーズの最重要システムである調査は、新たに継承や合成といった要素が追加され、より奥深く遊び応えが増している。また、属性の影響や各種のボーナスはビジュアルを重視した形でわかりやすくなり、本作からはじめて遊ぶ人へのフォローもバッチリ。もちろん、1日中アイテム調査に燃えるようなコアユーザーの心をくすぐるシステムもあるので、こちらも乞うご期待。



◀◀前作にはなかった素材も多く登場するようで、試行錯誤する日々が楽しみだ。また、「課題」は見やすく&検索しやすそうな点もうれしい。

Check Point

やり込み要素もパワーアップ！

「アーシャ」ではプレイの指針として「日記」があったが、今回はそれに相当する要素として「業績」が登場。建築材料の収集や調査アイテムの納品など、さまざまな課題がある。なお、これらの課題は特定の順番でクリアすればボーナスをもらえるのだが、その報酬も一目瞭然となっている。



ガスト×電撃PSで
今後も『エスカ&ロジーのアトリエ』を
毎号大PUSH!

ATELIER NEWS

I 初回封入特典である名作が無料ダウンロードできる！

初回特典には、本作に先駆けて主人公選択システムを採用したPS2『マナケミア2～落ちた学園と錬金術士たち～』の無料ダウンロードコードを同梱！

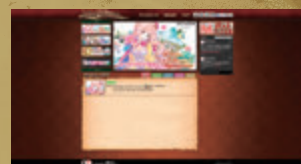
◆プレミアムBOXも同時発売

今回も豪華特典付きの限定版が発売決定。思い出のシーンを楽しめる「クリスタルフィルムフレーム」ほか、さまざまな豪華特典が予定されている。



II 「ガストソーシャル」で「アトリエ」シリーズをチェック！

これまで各タイトルごとに独立していたガスト製品のサイトを、3月28日から1つのポータルサイトに集約。その名も「ガストソーシャル」！『エスカ&ロジー』についても、続々新情報公開されていく予定だ。



<http://social.gust.co.jp/pc/gust/>