

2人の錬金術士がつむぐ “黄昏の空”をめぐる物語

Atelier
黄昏の空の錬金術士
Escha & Logy
エスカ&ロージーのアトリエ

『アトリエ』シリーズ最新作の情報を
独占企画満載で追いかける!

前作と同じ“黄昏”の世界観を受け継ぎ、その4年後
を舞台にした本作。今回は2人の錬金術士が主人公と、
映像面だけでなくゲーム性の大きな変化もポイントだ。
今号は新たに判明したシステムの変更点をお届けする。

PS3 RPG 6月27日発売

エスカ&ロージーのアトリエ
～黄昏の空の錬金術士～

●キャスト
●¥7,140(税込)、プレミアムボックス¥10,290(税込)

ロージー役の
石川界人さんの
インタビューもあり!

エスカ
(エスカ・メリエ)
CV:村川 梨衣

人々の役に立ちたい一心で、支那の手伝いをしてきたところを正式採用された新人役人。一族に伝わる古い様式の錬金術を使う。

ロージー
(ロジック・フィザリオ)
CV:石川 界人

中央から辺境の開発班へと派遣されてきた若き役人。錬術と錬金術を組み合わせるといふ、最新スタイルの錬金術を駆使する。

今回の『アトリエ』は
主人公選択制を採用!

本作はエスカ、ロージーの2人の錬金術士から、
主人公を選択するシステムを採用。エスカなら
は従来の『アトリエ』らしい日常的な雰囲気、
ロージーならばシリアスで冒険心をくすぐるRPG
らしさを前面に出した物語が楽しめる。

P.47では
その例を紹介!

毎号電撃PS独占情報満載でお届けする「エスカ&ロージーのアトリエ」。今号も新情報と企画で本作をPUSH!!

SYSTEM

FIELD EVENT

採取や戦闘がさらに楽しくパワーアップ!



①戦闘や採取を行うとゲージが上昇して……



②発生させたいイベントに対応したアイコンの配置方向に十字キーを入力!



③選択肢に応じてさまざまなイベントが発生!

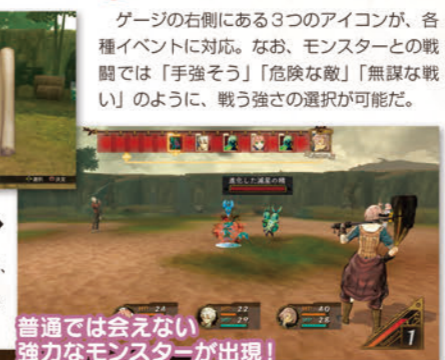


発生イベントのパターンをピックアップ!



特別なバトルが発生

▶モンスターとの戦いを選ぶと、オーラをまとった強敵が出現! 手ごわい相手だが、倒せばレアアイテム入手のチャンスか!?



普通では会えない強力なモンスターが出現!



レピGet!

アイテム入手

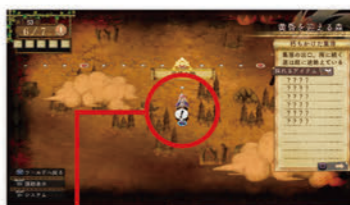
◀遺物の発見調査を選択すると、調査の材料として使える前時代の遺物や、ときには貴重なレシピが見つかることもある。

新システムを2つピックアップ!
アイテム調合や6人参加のバトルに続いて、フィールドワークとイベントに関する新システムが判明。より奥深く、遊びやすくするための仕掛けとは?

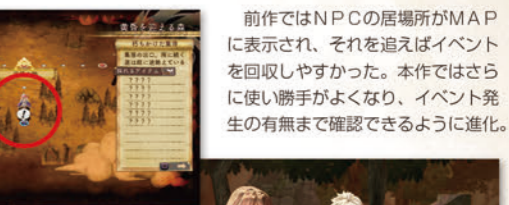


EVENT

イベント発生がひと目でわかるように



▶「!」マークを逃さずたどれば、イベントのコンプリートもバッチリ!



前作ではNPCの居場所がMAPに表示され、それを追えばイベントを回収しやすかった。本作ではさらに使い勝手がよくなり、イベント発生の有無まで確認できるように進化。

POINT.1 同じイベントでも主人公で視点が変化

エスカとロージーのどちらかを主人公に選ぶことで、同じシーンでも見え方が異なるのが本作のイベントの魅力。ここではその例をピックアップして紹介する。



主人公がロージーの場合



主人公がエスカの場合

POINT.2 キャラ目の目線や表情もより臨場感UP!



FlightUnit渾身のモデリングに注目!

キャラデザインを手がけた左氏のイラストが持つ、見る者を惹きつけるタッチを再現した本シリーズ。セリフとキャラの動きのシンクロ率もアップ!!

CHARACTER

キャラクター

エスカとロージーを助けるサブキャラを紹介!

今回お届けするキャラクターは、エスカとロージーが所属する開発班にかかわる3名のサブキャラクターたち。左

氏のイラストに、電撃PS独占公開となる3Dモデル&設定画をセットにして、彼らの魅力を紹介していこう。

Hidari's Illustration

寂れた雑貨屋のお騒がせ少女

「うう、あとちょっとで売れると思ったのにー」

カトラ・ラーチカ

KATLA LARCHICA

CV:うの ちひろ

◆Age: 12 ◆BloodType: O
◆Height: 145cm
◆職業: 雑貨屋の店番

市街地の自宅前で露天商をしている、ちゃっかり者の少女。両親が経営に失敗してつぶした雑貨屋の復活を夢見ている。エスカたちとは客引きをきっかけに仲よくなるようだ。

Concept Art Collection —コンセプトアートコレクション—



カトラのチャームポイントである、大きな帽子に隠された髪型が見られるのは設定画ならでは。また、カバンに付いている小物の詳細にも注目。



設定画で注目したのは、裾のラインに記されている「父親はちん」という文字。ソールの父も同じ仕事場で働いていたのだろうか。



いかにも「お役人」といわんばかりの、ドレスと決めたフォーマルな姿が印象的なミーチェ。腰のレイピアもかなり高価な品に見える。

ATELIER ESCHA&LOGY
-Alchemist of dusk
KATLA LARCHICA

ATELIER ESCHA&LOGY -Alchemist of dusk Character File MICIE SUN MUSSEBURG

支部の予算を管理する
毒舌な経理担当

「予算の計算をしましたか? 計画がずさん過ぎます」

Hidari's Illustration

ATELIER ESCHA&LOGY
-Alchemist of dusk
MICIE SUN MUSSEBURG

ソール・グラマン

SOLLE GRUMMAN

CV:松原 大典

◆Age: 20 ◆BloodType: A
◆Height: 172cm
◆職業: 支部の経理担当

支部の事務手続きや仕事を各部署に割り振る多忙な青年。テンションが低く冷徹で、計画性のない人間には容赦ないが、公正で有能なため役人から寄せられる信頼は厚い。

Hidari's Illustration

ミーチェ・サン・ミュッセンブルグ

MICIE SUN MUSSEBURG

CV:村中 知

◆Age: 14 ◆BloodType: A
◆Height: 157cm (＋ヒール)
◆職業: 中央監査局の監査官

支部の業務監査にやってきた若きエリート。独自の権限を持っており、支部の誰からの命令も受けない。文武に秀でた秀才だが経験が浅いため視野が狭く、暴走してしまうことも。

不正を許さない、大人びた小さな監査官

「これもきつと、ボクに与えられた試験の一つなのでしよう」

エスカ&ロージーのブライド ～黄の空の錬金術士～

ロジー役 石川界人さん Special Interview

主演声優2人へのインタビューをお届けする電撃独占企画。その第2弾では、ロジー役の石川界人さんに大注目します！

ロジーとの運命的な出会い

—今年から本格的にデビューされた石川さんですが、もっと人物像を知りたい方も多いと思います。まずは声優になられたきっかけから教えてください。

石川さん（以下敬称略）：中学3年生の頃、友人に誘われて演劇部に入りまして、そのときに演じていく楽しさを知ってお芝居をやっていたこととありました。また、アニメも好きだったので、同じ頃に声優という職業があることを知ったんです。演劇部の舞台公演のときに「声がいいね」と友人に言われたこともあって、声優を目指しはじめました。

—声優の勉強は専門学校などに通われたのですか？

石川：僕の場合は、所属事務所・プロフィットのオーディションを受けまして、高校2年生の頃から養成所に通いはじめました。

—今回のロジー役はオーディションではなく、ゲストさんからのオファーとのことでしたが？

石川：事前にゲームの仕事が決まったという話は事務所から聞いていたのですが、それがまさか『アトリエ』シリーズの男主人公役だとは思っていませんでした。最初に聞いたときはすごくびっくりしましたね。さらに、事務所で台本を渡されて、その分量にも驚かされました（笑）。本当に分厚くて重くて、主人公だというプレッシャーをものすごく感じました。

—となると石川さんは『アトリエ』シリーズをご存じだったのでしょうか？

石川：はい。『メルルのアトリエ』などは知っていたのですが、プレイをしたことはなかったんです。ですので、こういう形で『アトリエ』シリーズにかかわれて、すごくうれしく思っています。じつは電撃PSもよく読んでいたんですよ。

—それはありがとうございます！ ちなみに、ゲームでのアフレコのご経験はいかがですか？

石川：アクションのボイスや、ちょっとした役なら何回か演じさせていただいたことはありますが、今回のようにストーリーの核に関わるような役は初めてでした。しかも、アニメとは違ってゲームではほとんどの場合、声優が個別に収録するやり方なので、1人で芝居を作りあげることがすごく難しかったですね。

—アニメの収録と比べていかがでしたか？

石川：アニメの収録では別の声優さんのセリフを受けて演じることがありますが、ゲームのように1人の収録だと、相手を想像しなければいけないという部分が難しいですね。そのかわり、アニメと違って尺が決まっていなくて、自分のペースでできるのがとても演じやすかったなと思います。

—たしかに1人で収録する場合だと、納得するまでやれるというのは大きなメリットな気がします。

石川：そうですね。最初の頃はロジーというキャラを自分のなかで確立できていないところもあって、そのなかで芝居を続けることで納得行かず、何でもやり直させていただきました。すごく時間がかかったものの、音響監督さんにもいろいろとアドバイスをいただいて、ようやくロジーを納得した形で演じられるようになったのだと思います。

—先ほど台本のお話が出ましたが、収録時にはすでにロジーの設定も一緒に渡されていたのですか？

石川：はい、ロジーの過去とか、こういう演技をお願いしますといった説明や、座右の銘などもいただきました。初めて見たときはものすごいスタイリッシュで、カッコイイと思いましたね。キャラ設定には、わりとクールで「仕方ない」とか「やれやれ」とまではいかないまでも、わりとけだるそうなイメージとありました。でもいざ現場で演じる際、音響監督さんやスタッフさんから「あまりクールに寄りすぎず、明るくさわやかな青年で」と言われて、なるべくそのイメージを目指すように心がけました。

—左さんの絵ではそういう印象が強いですが、ぶっきら棒というわけではないですね。

石川：台本を読んでみると普通に優しい青年でした。

人に好かれる主人公を目指して

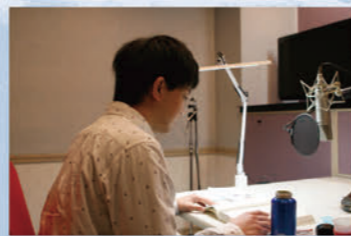
—先日エスカ役の村川梨衣さんにインタビューしたとき、「ロジーはお兄ちゃんのように親しみがわく」と語られていたのですが、石川さんのエスカとの掛け合い部分はいかがでしたか？

石川：そうですね、ところどころエスカへの優しさも出ますし、逆にあきれた感じも出すように意識しています。2人の心の開き方がとても兄妹に近いところが



石川さんのアフレコ現場を突撃取材！

Vol.541に続いて、今号では石川さんのアフレコ現場をレポート。インタビューでも話っていたように、自身が納得いくまで何度も積極的にリメイクしたりと、作品に誠実に向き合っている姿が印象的でした。石川さんがこだわった「優しさを感じさせる」という言い回しを、ぜひその耳で確かめてください。



収録時の様子をご公開。お邪魔したときは、後輩のルシルとの掛け合いを収録中でした。

いしかわ かい と 石川界人さん

Profile 「プロ・フィット」所属。2013年から本格的に声優デビューを果たし、数多くのTVアニメでレギュラーを持つ。また、ゲームで主役を務めるのは本作がはじめてとなる。

WORKS TVアニメ「翠星のガルガンティア」(レド役)、「RDG レッドデータガール」(宗田真夏役)、「イナズマイレブンGO ギャラクシー」(瞬木隼人役)など。

あって、恋愛と友情とも違う、絆みたいなものがあるんじゃないかなと演じながら思っていました。

—役作りをするうえで、石川さんのロジーらしさはどの部分で出した感じでしょうか？

石川：エスカとの掛け合いやツッコミであきれられるシーンがあるので、そのときには必ず優しさも込めるように気をつけています。主人公が嫌なキャラだと、プレイヤーも感情移入したときに嫌な気分になってしまいますよね。だから、他人を見下すようなイメージを与えないように、いろいろ意識しながら演じました。

—収録もかなり終盤ですが、ここはぜひ注目してほしいといったシーンはありますか？

石川：ロジーはある過去のことを引きずって生きてきたのですが、それをエスカに打ち明けて彼女がはげましてくれるシーンは、ぜひ見ていただきたいです。

—錬金術士という設定的に、何かしゃべりづかったセリフはありましたか？

石川：錬金術という部分ではないのですが、ロジーは「○○だけだな」と「○○かもしれないな」というセリフがすごく多いんです。これがいざ演じてみるとなかなか舌が回らなくて、苦戦してしまいました（笑）。

—セリフから察するに、ロジーはいろいろと分析するようなキャラになるのでしょうか？

石川：そうですね。その分析した内容を他人に伝えて「○○かもしれないけどな」と言うわけです。ただ、そのままどうしても言い放つ感じに聞こえてしまいますので、そこに優しい感情を入れ込むようにしました。そのぶん、そういうセリフではよく舌が回らなくなってしまいますが（笑）。

—戦闘中のボイスとかはいかがでしたか？

石川：いろいろなゲームを参考に、実際に剣に近い形状のものを振って声を出したりもしました。そのあたりはゲームでどう反映されているのか楽しみです。

—収録時にももしろかったり、印象に残っているシーンはありますか？

石川：おもしろかったのは、とにかくキャラが立って個性的なウィルベルですね。ロジーの周りには年下の

子が多いだけに、等身大という近い立場で会話できたのは楽しかったですね。

—村川さんのお話ではロジーは「イケメン！」とのことでしたが、石川さんは彼を見ていかがですか？

石川：キャラの印象とは少し違うかもしれませんが、僕はいかにもRPG然とした、バトルゲームっぽい剣や、コアをセットする手にはめた装備がすごくカッコいいなと気になりました。

—エスカについてはどんな印象をお持ちですか？

石川：見た目はもちろん、持っている杖までかわいらしくて、台本を読んでいるだけでも元気が伝わってきました。村川さんのボイスも何回か聞かせていただいたのですが、本当にイメージどおりで、聞いているだけで元気がもらえます。ただ一緒にいるだけでなく、エスカがそうしようと思って誰かを元気にしてくれるので、一緒にいていられるキャラだと思います。

—ロジーとエスカの関係性は、どちらかが相手を引っ張っていくような形になるのでしょうか？

石川：ルートによっても変わるとは思いますが、常に一緒に行動しているのでも、振り回されることもあれば、逆に振り回すこともあって、互いに持ちつ持たれつな関係だと思います。

—ロジーはすごく仕事ができるような感じはしますが、仕事モード以外ではどんなテンションでしたか？

石川：わりとツッコミ役ですね。設定には冷静なツッコミ役と書いてあったのですが、その部分も演技でおもしろさを出せるかなと思って、声を張ってみたり、あきれるところも過度に演じてみたりしました。ロジーもきっと日常を楽しんでいるんだろうなというのを、ぜひプレイして感じ取っていただけたらうれしいです。

ロジーは想い入れの強いキャラに！

—ロジーとご自身で似ている部分はありますか？

石川：じつは身長が173cmと、ロジーは僕と同じなんです。そんなところに共感を覚えましたね（笑）。性格的な部分ですと、ロジーはわりと効率を求める合理的なタイプで、「○○しているヒマがあったらコレ



ができるな」と考えるんですね。ボクもそんなところがあるので、そういう意味では似ているんじゃないかなと思います。

—ロジーは年下の女の子に頼られるお兄ちゃん的な立ち位置ですが、石川さんご自身はいかがですか？

石川：僕には妹がいるのですが、すごくしっかりしていて、こちらが頼ることはあっても頼られることはほぼないです。頼りがいのない兄なんです（笑）。

—となると母性本能をくすぐって、世話を焼かせるようなタイプでしょうか（笑）。

石川：いえ、たぶん本当に頼りないですよ（笑）。

—では話は変わりますが、ロジーのようにもし錬金術を使えるとしたら何をしてみたいですか？

石川：錬金術は何でもできるとはいえ、素材が必要になりますよね。そうすると無限に何かできるわけではないとなると……、甘い物が好きなので、お菓子でも作りたいですね。

—石川さんとしてロジーというキャラは、今後どのような存在になっていきそうですか？

石川：ゲームの主人公というのが初めての経験だったので、そういう意味でも僕のなかでは大きな存在ですね。見た目もカッコイイですし、すごくいいに収録させていただいたので、これからもずっと想い入れの強いキャラだと思います。

—最後に読者に向けてメッセージをお願いします。

石川：今回は「アトリエ」シリーズの男主人公ということで、みな様たいへん驚かされていることと思います。どちらを主人公に選ぶかによって物語の見え方も大きく変わるので、その違いも楽しんでいただけたらうれしいです。よろしくお願いします。

石川界人さんのサインを3名様にプレゼント！

▶石川さんのサインが欲しい方は、ハガキに住所・氏名・職業・年齢を記入のうえ、電撃PS編集部「石川さんサイン希望係」まで応募ください（住所はP.225参照）。締切は5月30日当日消印有効。





第2回

「ロジー、 落とし物を探す」



文：田中裕樹
(シナリオ担当)
イラスト：肋兵器

Vol.541からスタートした、本作のシナリオを手掛けるガストの田中裕樹氏による特別ショートストーリー企画。第1回目のエスカに続き、今号はロジーの物語をお届け!!

少し肌寒くなってきた、ある日のことです。

ベンチに座って、読書をしながら考えごとをする青年の姿がありました。彼の名前はロジックス・フィクスリオ、愛称はロジー。中央からやって来た錬金術士であり、エスカの仕事仲間です。この街に来たばかりの頃は、ぎこちなさや遠慮が残っていたものですが、今ではすっかり役人として街の生活になじんだようです。彼が手に持っているのは、錬金術の参考書。いつものように、効率がよくて作りやすいレシピを、エスカのために考案しているのでしょう。

そんな彼の元に駆け寄ってくる、1人の女の子がいました。

「あの、ロジー先輩、今はお忙しいですか……?」

彼女の名前はルシル、何やら困っている様子です。

「大丈夫だよ。どうかしたのか?」

ロジーが本を閉じると、ルシルが消え入りそうな声でたずねます。

「じつは、マリオンさんから預かっていた書類を、どこかに落としちゃったみたいで。その、どこかで見ませんでしたか? 封筒に入っているんですけど……」
「書類? いや、見てないな。ひょっとして、けっこう重要なものなのか?」

「いえ、古い資料だから捨ててもいいって言われたんですけど、役に立ちそうなものをまとめておいたんです。でも、気付いたらなくなって……」

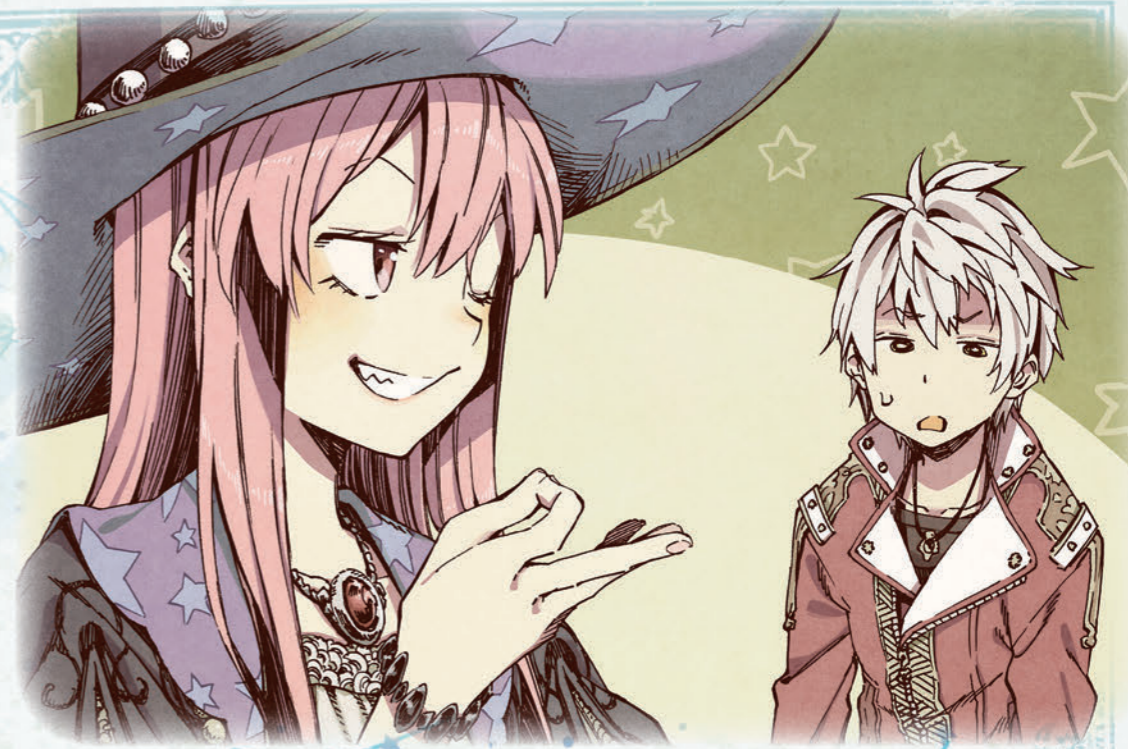
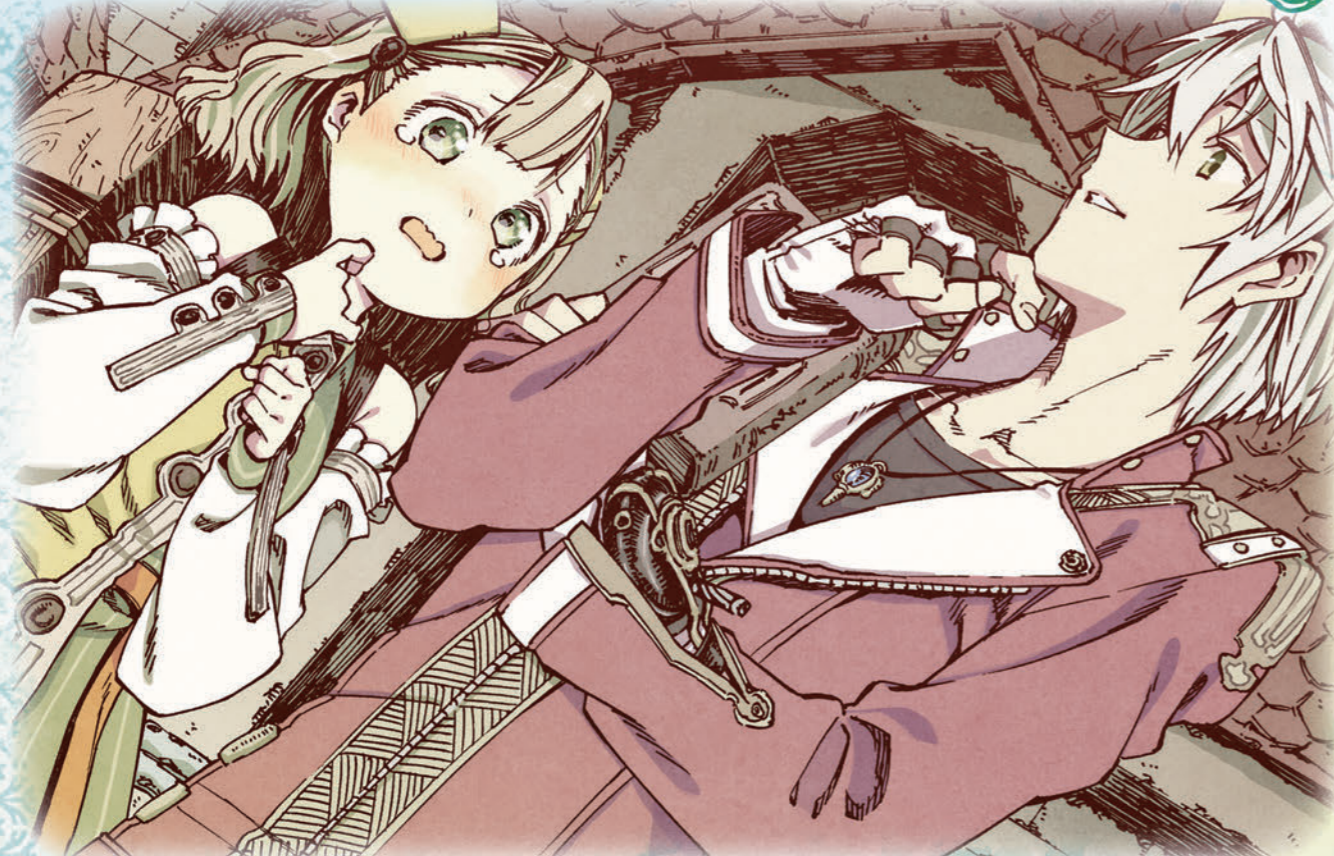
ああ、それは困りましたね。緊急事態というわけではないようですが、せっかく頑張って整理をしたのに失くしてしまって、ルシルは涙目になっていました。
そんなルシルの様子を見て、ロジーはすぐに立ち上がります。

「なるほどな。わかった、俺も探すのに協力するよ」
「ほ、本当ですか!? でも、ご迷惑じゃ……」
「気にするなって、急ぎの仕事もないからさ。失くした場所に心当たりはあるか?」

ルシルはうんうんとうなりながら考えます。

「うーん、いろんな場所に寄り道しちゃったからなあ」
「わからないか……。仕方ないな、手分けして探そう。俺は広場のほうへ行ってみるよ」
「先輩……。ありがとうございます! 助かります!」

困っている人を見かけたら、助けてあげるのが役人の仕事。しっかり者のロジーは、ルシルにとっても頼れる先輩のようです。



広場に出たロジーは、あたりを見回しながら考えます。

「さて、探すにも手がかりがないな。どうしたものか……」
「おーっす、何やってんの?」

立ち止まっているロジーに、めずらしい格好をした少女が声をかけてきました。彼女の名前はウィルベル。この街に滞在している、魔法使いの少女です。

「ああ、ウィルベルか。この辺りで封筒を見なかったか? 書類が入ってるやつなんだけどさ」
「なに、仕事の書類を失くしちゃったの? まったくもう、しょうがないわねー」

ロジーが困っている様子を見て、少しイジワルそうにウィルベルは笑います。

「いや、別に俺が失くしたわけじゃなくて……」
「まあまあ、大丈夫。内緒にしておいてあげるから」
「だから……。ああもう、そういうことでいいよ……」

ロジーが弁明しようとするが、ウィルベルは話を勝手に進めてしまいます。

「えっと、書類だけ。よかったら、あたしが魔法で見つけてあげるわよ?」
「魔法でって、それって秘密なんじゃないのか? あんまり人前で使うのはやめたほうがいいと思うけど」
「大丈夫よ、物探しの魔法は大きな音も出ないし、ちょっと唱えるだけだから」

ああ、そんなことばかり言っていて、ちゃんと秘密が守れているのでしょうか。

「そうなのか。じゃあ、さっそく頼んでみようかな」

ロジーがうなづく、ウィルベルは手のひらをロジーに差し出しました。

「ただし! お代はちゃんといいただくわよ」
「金を取るのか? ちゃっかりしてるというか……」

ウィルベルは胸を張って答えます。

「当然じゃない、あたしはそうやって稼いでるんだから。で、どうなの? あたしにまかせてみる?」

ロジーは少し考えた後、首を横に振りました。

「いや、それなら自分で探そう。本当に見つかるか怪しいから」
「ちょっと、何よそれ!」
ひょっとして、あたしの魔法を信用してないの?」

ロジーの態度に、ウィルベルが不機嫌そうに頬をふくらませます。

「そうだな。試しに、ちょっと使ってみてくれよ」
「いいわよ、やってやろうじゃない!」
えっと、書類よね。ちょっと待ってなさいよ……」

そう言って、ウィルベルは何やら難しい言葉を用いながら詠唱を始めようとして、あることに気付きました。

「ちょっと!」
上手いこと言って、あたしに魔法を使わせようとしたでしょ!」
「バレたか……。しょうがないな。今日は時間もあるし、街でも回りながらゆっくり探そう」

ロジーはウィルベルに背を向けて、スタスタと歩いていきます。

「こらー! 言っとくけど、本当に見つけれられるんだからねー!」

ウィルベルの怒鳴り声を背に、ロジーは街道を進みます。今日のお仕事は、落とし物を探すだけで終わってしまいそうですね。

その後、ルシルの落とし物は無事に見つかりましたが、それはまた別のお話――

Next 5.30 >>>

次回予告



屋下がり街を散策していたエスカは、雑貨屋さんで買い物しているアウィンを見かけます。今回はエスカのゆかいな日常の出来事ながら、街の住人のお仕事や生活をご紹介します。