



黄昏の空への道しるべ
THE GUIDEPOST TO THE EMPTY OF DUSK SKY

いざ、黄昏の空へ

エスカとロジの2人の錬金術士が、黄昏の空の到達を目指して大奮闘。その冒険をサポートする攻略第一弾が、いよいよスタート!!

祝発売!!
初心者も安心の最速攻略!

ついに発売された「エスカ&ロジのアトリエ (以下エスロジ)」。今号はゲームの柱である錬金術を重点的に解説し、ゲーム進行に欠かせない課題を2年目までフォロー。さらに、開発者&キャラデザの左氏へのダブルインタビューで、この記念すべき日を盛り上げる。

Information

1 電撃オリジナルの『エスカ&ロジ』グッズを通販開始! (電撃屋でも販売中)

電撃PS用の描き下ろしイラストをあしらった、電撃オリジナルの関連グッズが販売中。ここでしか手に入らない限定品をぜひゲットしてほしい。

P.39へ

2 エスカ役の村川梨衣さんとロジ役の石川界人さんのサイン色紙をプレゼント!

主人公役を務めた村川さんと石川さんのサイン色紙を、発売を記念して5名にセットでプレゼント。このチャンスをお見逃しなく!!

P.215へ

Special Message キャラクターデザイン 左氏

電撃PSさん用の表紙では2枚目です。1枚目の頃より2人とも慣れてきたと思います。でも表紙だからというもあって肩に力が入り、ロジがいつもより気持ち悪いかも?

まずはP.183の「はじめて物語」をチェック!!

はじめて物語では「エスロジ」の遊び方の基本をレクチャーしつつ、登場キャラのデータ周りをカバー。攻略記事を読む前に先に目を通してほしい。

錬金術ステップアップ講座 入門編

レシピの入手
材料の入手
錬金術

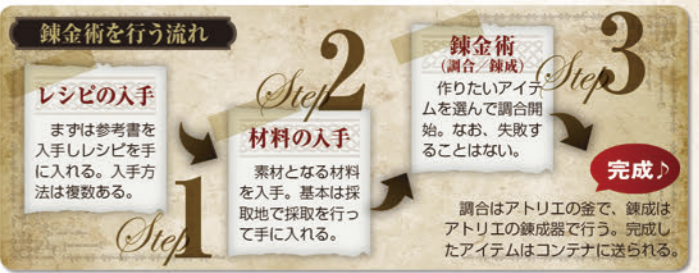
錬金術にはアイテムを作る「調合」と武具を作る「錬成」の2種類があるが、基本システムは同じ。ここではその基本ポイントを、流れに沿って紹介!

レシピ入手からアイテムの完成まで錬金術にかかわるシステムを解説!

錬金術とは、複数の素材から新たなアイテムを作り出すシリーズおなじみの要素。本作では前作「アーシャ」をベースにしたがスキル使い方が大きく変わり、さらに戦略性がアップ。まずはその仕組みを解説していく。



攻略を参考に、思い通りのアイテムを作ろう。



Step 1 レシピの入手

錬金術を行うために必要不可欠!

錬金術の実行にはレシピを覚える必要がある。このレシピは参考書を買ってアトリエで読むことで覚えるが、参考書は課題ボーナスでも入手可能。以下のリストを参考に集めよう。



参考書には複数のレシピが記されている。入手後はアトリエにGO!

①参考書の購入は最優先で

序盤はお金をためにくいので、研究や材料の購入にお金ができるだけ使わず、まずはショップで売っている参考書を優先的に購入したい。また、大課題が更新されると新たな参考書が入荷するケースが多いので、ショップはこまめにチェックしよう。



入荷したら即購入。お金はまず参考書に使うのが鉄則だ。

②課題ボーナスを達成して入手!

課題達成時のピンゴボーナスでは、参考書が手に入ることもある。何ラインそろえたらと何がもらえるかは「課題」画面で確認できるので、大課題の更新後はすぐにチェック。なお、取り逃した参考書のなかには、のちにショップで販売されるものもある。



基本となる参考書が多い。早めに狙ってほしい。

③遺物を分解してレシピを入手!

採取地でのフィールドイベント「遺物発見」で遺物を発見。これを分解することで、該当アイテムのみのレシピを覚えることができる。序盤は積極的に活用して、レシピを増やしていこう。なお、フィールドイベントについてはP.42を参照してほしい。



参考書と違い、分解したアイテムのレシピのみ習得。

2年目終了までに入手できる参考書 (ストーリーで入手できるものは除く)

参考書	覚えられるレシピ	入手先 (時期 / 価格)
エスカの参考書	ヒーリングサルブ、クラフト、リンゴのタルト、中和剤・赤、中和剤・黄、中和剤・青、中和剤・緑	エスカが最初から所持
フラムをつくらう	フラム、混合差し油、研磨剤、ゼツテル	課題ボーナス (1期) or ニオの店 (2期 / 500)
男子厨房入門	ハチミツ、五穀の粉、スカッシュティ、ベジスープ、自然の紋り油	デュークの店 (1期 / 350)
新婚さんの心得	浄化リキッド、ドライハーブ、風邪知らずの粉、ふんわりホイップ	ニオの店 (1期 / 250)
失われし氷への憧憬	レヘルン、蒸留水、凍る気体、グリユネブリッツ、圧縮スプレー	課題ボーナス (2期) / デュークの店 (3期 / 1800)
コルセイトの歴史	コルセイト繊維、なめし革、マルチパッチ、アルゲマイン板、雪花のガーランド	デュークの店 (2期 / 1300)
家庭の健康ブック	明晰ゼリー、痛み止めバンド、伝統煎じ薬、アロマボール、レーザーグローブ	カトラの店 (2期 / 1700)
キラキラピリピリ	粉末ガラス、ガラスの棒、ガラスのティアラ、磨いた水晶、蓄電池	カトラの店 (3期 / 2000)
陶芸家の一生	生きてる弾岩、お手製陶器、鉄粘土、アイアンボード、ドナーストーン、栄光の手形	課題ボーナス (3期) or ニオの店 (4期 / 3000)
人体再生大全	生命の杯、永年防菌錠、謹製沈黙香、万葉の瓶詰め、ドラッグブレッド	ニオの店 (3期 / 2300)
さすうら古い師	水晶玉、水晶の指輪、運命のタロット、ダウジングロッド、紫魂の水晶玉	カトラの店 (4期 / 2400)
黄昏の歩き方	闇夜のマント、軽業師の具足、イクシードベルト、旅人の糧食	デュークの店 (4期 / 3200)
前時代遺物最新理論	ラーヴァキューブ、天空の水がめ、フラヴァブリッツ、黒の中和剤、白の中和剤、偏光のジュム	課題ボーナス (4期) / デュークの店 (5期 / 4500)
オシラレモード誌	丈夫な毛糸、獣の耳あて、羽根飾り、かくれずきん、エンゼリボン、双色コランダム	カトラの店 (5期 / 4000)
リサイクル指南	木材チップ、鉄鋼チップ、よろずの切れ端、魔法の繊維、多重の板紙	ニオの店 (5期 / 3000)
消えた王国の謎	スラグフィギュア、夢想絵本、マジカルペイント、音手箱、スラグのエッセンス、ローテンブリッツ	廃棄場 (スラグ墓所) の宝箱
華麗なる庭師の朝	薬染包帯、健康レーション、フルーツパイ、濃厚ポターージュ、植物栄養剤、深緑の玉石	カトラの店 (6期 / 2000)
灼熱の男たち	黒いパウダー、燃える気体、灼熱の心臓、メルト鉄鋼	煙吹く荒地 (熱せられた荒野) の宝箱
ルーカード冒険簿	巨人の鉄槌、シルフィの魔眼、ジューゲルナグット、グナーデリング、天堂の道標	課題ボーナス (6期) / デュークの店 (7期 / 5000)
一般的な武具	伝統的な杖、ファンムセイバー、スレッジヘッド、紅玉のタリス、シングルスカット、探索用医療かばん、グレートブレード	ロジが最初から所持
鍛えられし武具	金の翼の杖、グラスシェイカー、グラビトンゲイル、水滴のタリス、白銀のアーム、メディカルバッグ、肉抜き包丁	課題ボーナス (3期) / デュークの店 (4期 / 4000)
珍しい武具	羽根飾りの杖、黒翼のヴェール、トルハンマー、魔鉱石のタリス、レッドスターター、チークバスケツ、ボンジャッター	課題ボーナス (5期)
一般的な防具	木綿のシャツ、丈夫なシャツ、胸鏡、合金のプレート、レーザーコート	ロジが最初から所持
鍛えられし防具	縞み込みのシャツ、おしゃれなシャツ、レーザーシャツ、ボンプレート、魔法のプレート	課題ボーナス (4期) / デュークの店 (5期 / 4000)
珍しい防具	毛皮のシャツ、鎖のシャツ、水晶のプレート、ジュエルプレート、アサシンコート	課題ボーナス (6期)
クラフトの極意	オメガクラフト	課題ボーナス (1期)
凶暴なばくだん	ダイアフラム	課題ボーナス (3期)
雷撃する氷結弾	スニーレヘルン	課題ボーナス (5期)

注目参考書

優先して入手したい参考書は?
序盤で入手できる参考書のなかで、早めに入手すると冒険がラクになるものを紹介。なお、ストーリーイベントで入手できる参考書については省く。

失われし氷への憧憬
2期の課題ボーナス。これで覚えるグリユネブリッツは、ロジの探索装備として序盤で大活躍する。

人体再生大全
3期以降、ニオのお店で買える。これで覚える生命の杯を早めに作っておけば、戦闘不能時の復活も可能に。

前時代遺物最新理論
4期の課題ボーナス。2つの属性を持つ黒の中和剤、白の中和剤が作れるようになり、調合の幅がグッと広がる。

教えてロジー先生! 依頼のこなし方

依頼は総務オフィスにいるソールさんから受けられて、達成すると業務ポイントやお菓子を入手できる。序盤はすでに持っているアイテム調合の依頼を、その場でこなしていくだけで十分だろう。ただ、課題にもかかわるので、討伐系の依頼も多少はこなさないとな。討伐系は受諾してから倒した数がカウントされるので、目的に対象のモンスターがいたら忘れずに受けておこう。

Step2 材料の入手

1 ショップで購入

街には3つのショップがある！

酒場「竜の拳」(デューク)、市街(カトラ)、リンゴハウス(ニオ)にあるショップで、いくつかの材料を買うことが可能。ここではゲーム2日目(第6期)までのショップリスト(参考書は除く)を紹介。ただし、材料は基本的に採取で入手した方が早い。イベントなどでショップを訪れたとき、持ってないものがあったら補充しておくという程度でOKだ。

▶ホームクルスの店は高台の森の廃屋の住処にある。装備品などが中心。



2 在庫の補充は1の付く日

ショップで購入できる材料の在庫は最大でも5つ。しかし、毎月1の付く日に(1日、11日、21日)補充される。在庫を残しておいても5つまでしか補充されない。買うときは5つまとめて買ってこよう。

■デュークの店(酒場「竜の拳」)			■カトラの店(市街)		
アイテム	価格	開始	アイテム	価格	開始
ケモノ肉	100	初期	混ぜり油	100	初期
山の鳥の卵	30	初期	紙くず	50	初期
きれいな水	130	初期	大きな骨	70	初期
ミルヒ豆	130	初期	箱庭の原石	100	3期
蜜バチの巣	30	2期	ペンゼロック	170	4期
シブキの種	70	3期	貴婦人のヒゲ	100	5期
アイヒ	70	3期	香木のくず	190	6期
ミネラル液晶	100	5期	炎の精の息	210	6期
水の結晶	100	5期	黒い湧き水	10	6期
赤い悪魔	130	6期	青とげの実	100	6期
青い悪魔	170	6期			

錬金術で高性能なアイテムを生み出すためにいい材料をGet!

錬金術に必要な材料の入手法を詳しく解説。フィールドイベントを活用した、より効率のいい採取方法についても解説していく。

ホームクルスの店(高台の森)

アイテム	価格	販売
合金のプレート	340	初期
丈夫なシャツ	340	初期
レザーコート	290	初期
魔法のプレート	560	4期
編み込みのシャツ	390	4期
レザーシャツ	560	4期
水晶のプレート	620	6期
アサシコート	730	6期
毛皮のシャツ	620	6期
蒸留水	210	初期
自然の紋り油	210	初期
アイアンボード	450	4期
鉄鋼チップ	880	6期
銀色の巣	210	初期
変異トーン	90	初期
ニゴケグサ	130	初期
カタコイモ	100	初期
とろける宝石	500	5期
干しいもチップス	500	6期
天雲の道標	15000	初期

※天雲の道標は入荷数がゼロのため、段階での購入は不可能

ニオの店(リンゴハウス)

アイテム	価格	開始
とげとげの実	30	初期
トーン	30	初期
乾いた根っこ	30	初期
虫除け草	30	初期
土の精の花	70	3期
白い花	70	3期
ソウルバイン	100	4期
深緑の土	70	4期
深紅の土	100	4期
琥珀の土	170	4期
忘却の傷無し草	170	4期
水の精の花	170	5期
群青の土	170	5期
青とげの実	100	6期

2 採取地で採取する

これまでのシリーズと同様、採取地で採取ポイントを探ると材料を入手できる。採取地を出入りすれば採取ポイントが復活するので、必要な素材があれば何度も繰り返そう。初めて訪れた採取地では、全ポイントで採取することが基本だ。



3 フィールドイベントを活用しよう!

採取地では、採取や戦闘を行うごとにフィールドイベントゲージがたまる。これが100%になると、さまざまなフィールドイベントを起こすことができる。イベントの種類は10種類で、エリアごとにある程度決まった候補から、ランダムで3つが選ばれる。その3つから1つを自由に選択可能だ。これらのイベントは、うまく使えば効率的な採取が可能になるものばかり。下段でその一例を紹介するので、参考にしよう。



フィールドイベントリスト

アイコン	イベント名	解説
1	遺物発見	アイテムを入手(3つの候補から選択)
2	強敵遭遇	強敵とのバトル(3つの強さから選択)
3	採取分担	自動で採取を行う
4	採取数変更	採取量が増える
5	希少材料変更	採取レベルが上がる
6	遺物変更	遺物発見で見つかるアイテムの効力アップ
7	戦闘変更	経験値が増加
8	土地変更	強敵遭遇で出現する敵のレベルが上がる
9	報告変更	課題の進捗上昇率アップ
10	資料発見	ポスターを見つける
11	レシビ発見	レシビを見つける

4 採取レベルを上げると採取アイテムも変わる

採取地には採取レベルがあり、これが上がると採取できる材料もよりレアなものに変化する。このレベルはフィールドイベントで上げることが可能だ。街から近い採取地でも、レベルさえ上げればレアな材料が取れることを覚えておこう。

5 街での採取も忘れずに

リンゴ園にあるリンゴの木ではリンゴが、街の入口にある井戸では水をそれぞれ10個ずつ採取できる。これは1日に1回のみ可能なので、気が付いたときに採取してストックを増やしておこう。とくに序盤はリンゴが使えるレシビも多い。ちなみに、課題のなかにはリンゴと水の採取が関係するものがある。



3 バトルでモンスターから入手する

採取地には危険なモンスターがうろついており、倒せば材料も手に入る。そのため、基本的にエリア内のモンスターは全滅させながら進むのがオススメ。戦いに勝つまで探索装備や武器も、気合いを入れて準備しよう。



4 ホームクルスに複製してもらおう

2日目以降に総務オフィスに登場するホームクルスは、どんなアイテムでも複製してくれる優れた。ただし、一度入手したアイテムのみに限る。レアな材料を入手した場合は、錬金術で使う前には複製して数を増やしておくのがベター。



マリオン流 フィールドイベント活用の手引き

採取地で発生するフィールドイベントは、組み合わせて使うことでより効率よく採取できる。ここでは、その使い方の例を紹介。序盤ではとくに重要なので覚えておこう。なお、イベント発生に必要なゲージは、最大で200%まで上げることができる。先に最大値まで上昇しておけば、2回連続で使用することも可能だ。



1 イベントゲージはさまざまな行動で上がる

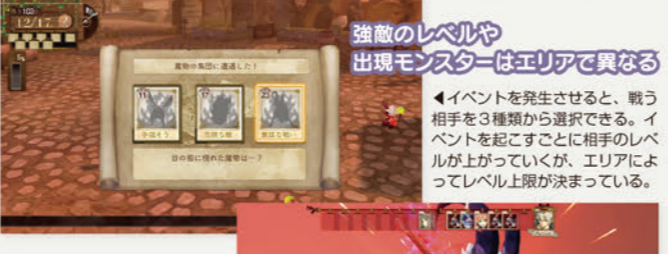
ゲージは採取地で戦闘や採取など、何かしら行動を起こすことで上がる。また、採取地にいる仲間と会話するだけでも上がることを覚えておこう。ゲームが進めば、探索アイテムでもゲージを上げられるようになる。

2 上昇したゲージは採取地を移動しても残る

上昇したゲージは、同じエリア内であれば、採取地を変えても継続。近場の採取ポイントを採取して入り直し、同じことを繰り返すだけで最大にできる。イベント発生を狙う場合は、まずは先に200%まで上げてしまおう。

イベント活用 I 「強敵遭遇」で強力なモンスターを倒してレアアイテムを狙おう!

「強敵遭遇」が発生させると、かなり強力なモンスターが出現。強力なぶん、レアなアイテムを落とすことも多く、戦利品にも期待できる。このとき先に「土地変更」のイベントが発生させておけば、出現モンスターのレベルがさらに上がる。

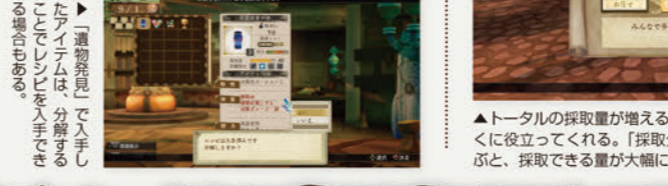
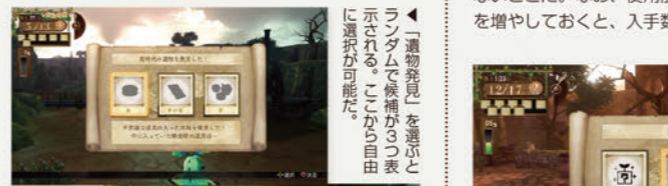


勝てないときは無理せず撤退を!

もちろん勝つには、それなりの実力が必要だ。イベント自体は一度選ぶとキャンセルできないが、戦闘に入ると逃走可能。勝てないと感じたら、撤退するのも大事だ。

イベント活用 II 「遺物変更」→「遺物発見」で入手遺物の効力をアップ!

「遺物発見」は、さまざまなアイテムを発見し、その場で入手できるという、とても有用なイベント。探索アイテムを発見すればその場で装備できるので、序盤はガンガン発生させよう。また、先に「遺物変更」を起こしておけば、入手アイテムの効力が高まり、より高性能なものが手に入る可能性が高まる。



イベント活用 III 採取時間の節約に「採取分担」を活用!

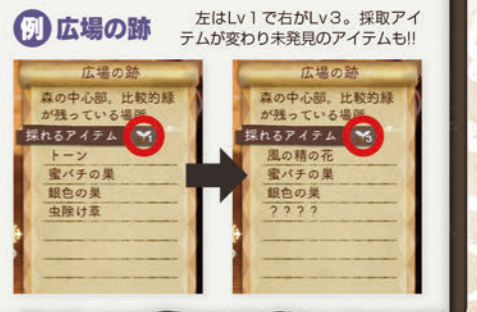
「採取分担」はエリア内の採取ポイントを自動的に採取してくれるイベント。使用後は当然すべての採取ポイントが消え、ポイントの数+選択に設定されたアイテムが採取される(ポイントを全部採取したあとに実行して採取できるのは、選択に設定されたアイテム)。使用時の一番のメリットは、実行しても時間が経過しないことだ。なお、使用前に「採取数変更」で採取数を増やしておくと、入手数も増えてオトクだ。



▲トータル採取量が増えるので、材料の少ない序盤ではとくに役に立ってくれる。「採取分担」のときに「数重視」を選ぶと、採取できる量が大幅に増加する。

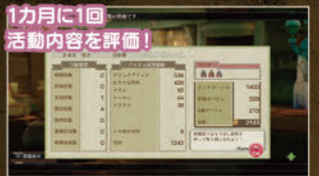
イベント活用 IV 「希少材料変更」でレベルを上げレアアイテムを採取!

「希少材料変更」のイベントが発生させると、採取地のレベルが上がり、採取できるアイテムが変化する。これは続けて行うことで、さらにレベルアップが可能だ。余裕があればLv3まで上げてから採取を行おう。なお「遺物変更」のように、別の持続タイプの効果を持つイベントが発生させると効果が消えてしまう。また、エリアから一度フィールドマップに出ると、同じくレベルアップの効果は消えるので注意。



お金の管理は重要な仕事ですよ

本作のお金の主な入手手段は、支部から毎月支払われる活動費。なかなか儲けにくい上に、序盤はレシビの購入などでお金がかかるので、うまく収入を増やしてやりくりすることが重要だ。材料は採取し、武器は錬成で入手し、参考書の購入以外にできるだけお金をかけないように心がけよう。



1 活動評価を意識して上げる!

活動費の支給額に影響を与えるランクボーナス。ランクは課題や依頼クリアでもらえるポイントでアップする。依頼のポイントは少量だが、ちりも積もれば山となるので、積極的にこなしていこう。



2 自分で作ったアイテムを売る

序盤の財政難を乗り越えるには、自分で作ったアイテムを売却するのも1つの手だ。そんなに儲かるわけではないが、お金があと少し足りないといった場合の急場しのぎにはなる。



●「高値」の潜力を付ける
銀色の巣などにある「高値」の潜力を付けて調合。序盤では明晰ゼリィが「高値」を付けやすい。

●武器の個数を増やす
調合スキル「個数を増やす」で武器を錬成。複数完成するの一方で売却。序盤から簡単に狙える。

Step 3 錬金術 (調合・錬成) を行う

錬金術を学び、アトリエで新たなアイテムを作り出そう!

レシピを入手後、採取地で材料を手に入れたら、さっそくアイテムの作成に取り掛かる。錬金術にはエスカが担当する「調合」と、ロージーが担当する「錬成」の2種類がある (細かな違いは右を参照)。作れ

るものは大きく異なるが、基本的なアイテム作成の流れはほぼ同じだ。ここでは、錬金術でアイテムを作る際に必要な基礎知識と、錬金術を駆使するにあたって有効的に活用したい調合スキルについて解説する。

錬金術の基礎

錬金術を開始する前に覚えておきたい基礎知識 まずは、錬金術の基礎となる5つの要素に目を通しておけば、錬金術をスムーズに行うことができる。ここで、その知識をしっかりと覚えよう。

材料のパラメータはすべて固定

各地で手に入る材料 (採取した材料やショップで購入したアイテムなど) の効力や属性値、潛力といったパラメータは、すべて固定値になっている。ただし「遺物発見」などで入手できる調合品はその限りではない。

錬金Lv不足の場合は錬金術を開始できない

調合アイテムごとに設定されている錬金Lvよりも主人公の錬金Lvが低い場合、そのアイテムを作ることができない。イベント用のアイテムを作る場合は、あらかじめ必要な錬金Lvを確認しておこう。

錬金術によるMP消費や失敗がない

調合や錬成を行っても、主人公たちはMPを消費しないため、錬金LvやMPの不足による失敗はない。もちろん錬成の失敗による材料の消費もないので、貴重なアイテムを使った錬成術でも安心して行える。

作るアイテムの個数は選べない (常に固定)

前作までは、錬成開始時に一度に作るアイテムの個数を決めることができたが、本作では作るアイテムの個数と必要日数が常に固定されている。その代わりに、一度の錬成術で複数回使用できるアイテムを作成可能だ。

調合スキルは主人公2人ともに共通

エスカ&ロージーは、それぞれ担当する錬成術が異なるが、錬成Lvや調合スキルは共有している。一部の調合スキルは名称が変化するものの、基本的に効果は変わらないので、安心して錬成術に励もう。

材料投入のポイント

錬金術の始まりにして最もこだわるべきポイント 完成するアイテムの良し悪しを決めると言っても過言ではない「材料の投入」。ここでは、材料投入時の基本的な情報と、よりよいアイテムを作るためのテクニックを解説する。

I 材料投入時にCPを消費

レシピに従って選択した材料を投入すると、新たなアイテムを作り出すことが可能。ただし、材料が持つさまざまな効果を完成品に反映させるには、あらかじめ決められたポイント「CP」をアイテム投入時に消費する必要がある。高性能な材料ほどCPを多く消費する傾向があるため、余裕を持ったCP管理が重要となる。

CPの特徴

- CPの基本上限は「錬金Lv+10」
- 「研究」でCP上限を伸ばせる
- 必要CPは「材料の必要錬金Lv」と同じ
- CP上限を超えると、それ以降の材料による影響がなくなる
- CP不足になっても錬成術は必ず成功する

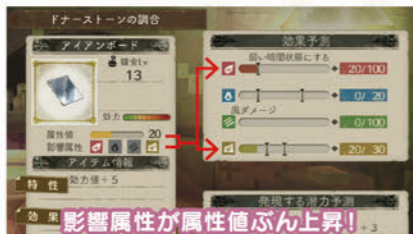


わざとCPオーバーさせて性能の低下を防ぐんだ!

CP不足が起きると、投入した材料の効果を反映させることができない。この現象を逆に利用して、わざとCP不足を起こすことで「性能が低い材料による悪影響を回避する」ことも可能。ゲームの序盤では高性能な材料が手に入りにくいので、粗悪な材料を使う場合は意識的にCPをオーバーさせていくのも有効だ。

II 材料の属性値と影響属性が効果を決める!

錬成術に使用できるアイテムには「属性値」と「影響属性」が設定されており、これらが完成品の効果に大きく影響してくる。基本的には、材料を投入すると対応した影響属性のゲージが属性値のぶんだけ上昇する。材料を選ぶ際には、どの属性を伸ばしたいかを考えたうえで、対応した影響属性を持つ材料を選ぼう。



▲材料投入時に完成品の効果予測が表示されるので、予測のゲージ増加量を見ながら材料を選んでいこう。

影響属性が属性値ぶん上昇!

III 影響属性のSP (属性ボーナス) が得られる

材料を投入すると、影響属性に対応したSPが得られる。このSPは、右ページで解説している「調合スキル」を使用するために必要となる。基本的に1つの

材料を投入すると、その材料が持つ影響属性のSPが1つ増える。各属性でストックできるSPは5つまでなので、ストック数があふれないように注意しよう。



特性でSPを一気に増やせるよ

材料に「火属性ボーナス×2」などの特性が付いている場合、対応属性のSPに倍率ぶんのボーナスが得られる。たまたまSPが多いほど、さまざまな調合スキルを使用できるので、積極的に特性を活用したい。

支部では、活動費を設備の研究に投資することで、開発班の環境を整えている。これを「研究」といって、投資したい内容を申請すると、いろいろな恩恵を受けられるんだ。種類が多いから目移りするけれど、まず優先したいのは「採掘術の入門」と「採取の知恵」だ。それぞれ「カゴの空き枠増加」と「採取時間減少」の効果があるから、採取の効率がアップするぞ。

調合

アイテムや装飾品を作る

【開始時期】ゲームスタート時から
エスカ主導で行う錬成術。攻撃用や回復用のアイテム、装飾品といった道具などを作ることができる。また、ほかの調合品の材料になる錬成術アイテムや、物語の進行に必要なキーアイテムなどを生み出すことも可能だ。

錬成

武器や防具を作る

【開始時期】第2期報告後 & 錬成Lv12以上
ロージー主導で行う錬成術で、仲間キャラクターたちが装備する武器や防具を作ることができる。基本的なシステムは調合と変わらないが、必要な材料にクセがあるものが多いため、錬成術の難易度は調合に比べてやや高め。

調合スキルを活用

調合スキルをフルに使ってアイテムの質を底上げ! 本作における錬成術のキーとなる調合スキルの基本を解説。さらに、各属性のなかでも

重要度の高い調合スキルについて、その具体的な使い方も伝授していこう。

材料投入で生み出されるSPを駆使してさまざまなテクニックを使いこなせ!

主人公の錬成レベルが上昇していくと、錬成術中に使用可能な「調合スキル」を習得していく。調合スキルには、CPを増やすスキル、材料を2度投入するスキルなど、任意のタイミングで行える「使用スキル」と、潜力が発現するスキルや、引継ぎPPが増えるスキルなどの、常に効果を発揮する「常時発動スキル」の2種類が存在。本作の調合は、調合スキルを活用して属性値や潛力をコントロールすることが基本となる。

調合スキルの特徴

- 調合スキルは基本的に「調合レベルアップ時」に習得
- 調合スキルの使用には、対応した属性のSPが必要
- 1回の調合につき、各調合スキルは1回ずつ使える

調合スキル一覧

SP	調合スキル名	錬成Lv	効果
火1	CP回復拡大LV1	8	CPを10増加
火2	CP回復拡大LV2	14	CPを25増加
火3	CP回復拡大LV3	21	CPを50増加
火3	力を注ぐLV1	20	指定アイテムの属性値を2倍にする
火5	力を注ぐLV2	34	指定アイテムの属性値を3倍にする
火2	潜力を引き出す	26	潜力発現Lv+1
水1	属性変換LV1	8	ほかの属性のSPを1増加
水2	属性変換LV2	16	ほかの属性のSPを2増加
水3	属性変換LV3	28	ほかの属性のSPを3増加
水1	加工難度低下LV1	10	指定アイテムの消費CPを50%減少
水2	加工難度低下LV2	22	指定アイテムの消費CPを75%減少
水3	加工難度低下LV3	32	指定アイテムの消費CPをゼロにする
風2	分裂投入	17	指定アイテムをCP消費ありで再投入する
風4	完全分裂	33	指定アイテムをCP消費なしで再投入する
風3	圧縮調合	29	消費日数-1日 & 使用アイテムの装備コスト-1
風1	属性初期化	37	任意の属性のSPを、ほかの属性のSPに還元
風1	属性値還元LV1	8	全属性の合計SPの20%を効力に還元
風3	属性値還元LV2	23	全属性の合計SPの50%を効力に還元

SP	調合スキル名	錬成Lv	効果
土1	効力を高めるLV1	8	効力を5増加
土2	効力を高めるLV2	13	効力を10増加
土3	効力を高めるLV3	25	効力を25増加
土3	個数を増やすLV1	19	完成アイテムの個数 (使用回数) を1増加
土5	個数を増やすLV2	35	完成アイテムの個数 (使用回数) を2増加
ALL1	素材強化	※1	指定アイテムの全属性のSP+100% & 効力+25
ALL2	全てを注ぐ	※2	完成アイテムの全属性のSP+50% & 効力+50
—	熟練者の腕前	30	CPの基本値+15
—	短縮調合	25	消費日数-1日
—	継承調合/継承錬成	20	材料から潜力を引き継げるようになる
—	潜力発現	15	潜力を発現できるようになる
—	属性ボーナス発生	8	調合スキルが使用可能になる
—	自在投入	8	材料を好きな順番で投入可能になる
—	引き継ぎ中級	18	PPの基本値が5になる
—	引き継ぎ上級	24	PPの基本値が10になる
—	引き継ぎマスター	33	PPの基本値が20になる

※1: 研究「素材を活かす技法」で習得 ※2: 研究「一を全てにする方法」で習得

CP回復拡大 CPを大幅に増加させる

火属性のSPを1~3消費することで、10~50ものCPを増やすことができる。基本的には、消費CPの多い調合アイテムを使う場合に使用するが、優先度は同じく火属性のSPを使う「力を注ぐ」よりは低い。CP不足ができる限り、水属性スキルの「加工難度低下」で消費CPを減らして対応していきたい。そのうえで水属性のSPが足りなかった場合などに、この調合スキルを使っていこう。

力を注ぐ 選んだ材料の属性値を大幅アップ!

火属性のSPを3or5消費することで、指定したアイテムの属性値を2倍or3倍に増加させる (重複可)。指定したアイテムの持つ属性値すべてを増やすことができるため、影響属性を複数持つアイテムを指定するとより高い効果が見込める。指定したアイテムの投入前に使用するのが理想だが、風属性スキル「分裂投入」を使えば、投入済みのアイテムでも再投入時に属性値増加の効果を得られる。

属性変換 指定した属性のSPに変換!

水属性のSPを1~3消費して、指定した属性のSPを消費したSPぶん増加させる。とても汎用性の高い調合スキルで、実質的に「水属性のSPが必要数あれば、単一属性の調合スキルはすべて発動可能」ということになる。材料の都合で風属性のSPが足りなくても、水属性のSPが2以上あれば「分裂投入」が可能になるため、材料投入は水属性を中心に考えるぐらいでもOKだ。

加工難度低下 指定アイテムのCPを大幅ダウン

水属性のSPを1~3消費して、指定したアイテムの消費CPを半分~ゼロにさせる。風属性スキル「分裂投入」で何度もCPを消費する際、事前にそのアイテムのCPを減らすという使い方がメイン。もちろん、消費SPが多いアイテムを使う場合などでも利用できる。便利なスキルだが、水属性のSPは「属性変換」のほうが重要なので、火属性スキル「CP回復拡大」との使い分けが重要だ。

分裂投入/完全分裂 複数の属性値を伸ばしたいときに活用!

風属性のSPを2or4消費して、指定したアイテムを再投入する。この調合スキルを使えば最大3回まで同じアイテムを投入することが可能になるため、属性値の調整が行いやすくなる。とくに、複数の属性値を一気に伸ばしたい場合には必須ともいえる調合スキルだ。火属性スキル「力を注ぐ」や、水属性スキル「加工難度低下」と相性がいいので、これらの調合スキルと併用して使いたい。

属性初期化 不要な属性値をほかの属性に還元!

風属性のSPを1消費して、特定の属性値をゼロにする代わりに、ゼロにした属性値をほかの3属性に還元するという強力な調合スキル。属性値がゼロでも発現する属性 (クラフトの土属性など) から属性値を還元することで、無理やりほかの属性値を上昇させることができる。手持ちの材料では上げにくい属性値を上昇させたい場合に、このスキルで不要な属性値をほかの属性値に還元するというい。

効力を高める 完成品の最終的な効力を底上げ!

土属性のSPを1~3消費して、完成アイテムの効力を5~25増加させる。単純明快な効果を持つ調合スキルで、属性値にも影響を与えない。もう1つの土属性スキル「個数を増やす」のほうにメリットが大きいので、基本的には「最終的に土属性のSPが余ったときに使う」程度で認識がOK。ただし「効力が25上がる=威力が25%アップ」とほぼ同等なので、余裕があったら忘れずに使おう。

個数を増やす 完成品の使用回数or個数を1つ増やす

土属性のSPを3or5消費して、完成品の使用回数 (個数) を1or2増やす。この調合スキルを使用したアイテムが消耗品だった場合は「使用回数」が、調合アイテムや装備品だった場合は「個数」が増える。どのアイテムにも一定の恩恵がある便利な調合スキルだ。とくに、潜力にこだわった装飾品を作る場合などは、再度同じ装飾品を作成する手間を省くためにも必ず使っておきたい。

主な調合スキルの使い方

火属性スキル

風属性スキル

実践編 これまでの情報を踏まえて実際にアイテムを作ってみよう!

ここでは、錬成術を実際に行う具体的な流れを、ロージー専用の攻撃アイテム「フラヴァブリッツ」の調合を例にしながら、詳しく解説していこう。

I まずは調合の目標を決めよう!

調合するうえで重要なのが、「どの属性値を増やして、どの潜力を得たいのか」を見極めること。今回の例ではワードストーン・月の「シールドワード」と「防御力を奪う」を引き継ぎつつ、土の属性値を最高の効果まで発現させることを目標に定めた。



▲ワードストーン・月の使用を前提に、ほかの材料による属性値のバランスを考えていこう。

II 火属性・水属性を中心に上げる

まずは「力を注ぐ」や「属性変換」を使うため、火属性や水属性を中心に上げていこう。この例の場合は、地の河の溜まりと白の中

和剤を投入し、「属性変換」を利用して火属性のSPを3に。その後、SPを用いて「力を注ぐ」をワードストーン・月に使っておく。

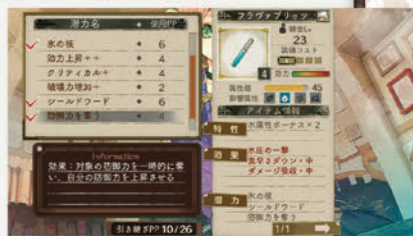
III 風属性・土属性で完成品を見据えた調整を

属性値やSPの調整が済んだら、風属性や土属性の調合スキルで完成品の調整を行う。この例では、ワードストーン・月と

浄化リキッドを入れ、「分裂投入」で白の中和剤を再投入。さらに「圧縮調合」「個数を増やす」で性能を高めていく。

IV 最後に潜力を決めてアイテム完成!

調合が終わったら、PPを使って潜力を選ぼう。今回の例では、引き継いだ「シールドワード」「防御力を奪う」、さらにアイテム自身の潜力「氷の核」を付与して、目標通りのアイテムが完成!



次に優先したいのが「錬成術基礎研究」と「調合行動学習」の2つ。「錬成術基礎研究」は錬成術の経験値にボーナスがつくから、より早く錬成Lvが上がる……つまり、調合スキルの早期習得につながるんだ。「調合行動学習」は、錬成術時のCPが増加する。これまでCPオーバーで作れなかったものを作れるようになるから、錬成術のステップアップには欠かせない。

開発班ワーキングマニユアル Vol.1

2年目までの出題課題&オススメ探索装備の解説とともに、駆け出しの役人・エスカ&ロジエの活躍を、ワーキングマニユアルでサポートしていこう！

2年目までの課題をフォロー！

エスカ&ロジエが開発班の仕事に失敗しないために、課題の基本情報と2年目終了までの課題内容を網羅してお届けしよう。また、難しい課題はそれぞれピックアップして解説しているので、課題を攻略する際の参考にしてほしい。さらに、2人の冒険には欠かせない探索装備について、オススメの探索装備とあわせてフォローしていく。

課題達成の基本

基本1 4カ月に1回更新
マリオンからエスカ&ロジエに出される課題は4カ月ごとに更新され、1年に合計3回出題される。ただし、ストーリーの進行にあわせて内容が変化する課題もあるので、こまめに確認を！

基本2 大課題達成を目指す
右の課題一覧のマスを中心①にあたる部分が大課題。その周囲②～④は小課題となる。大課題を達成すれば物語は進行可能になるが、小課題を達成することで対応した報酬や各種評価などが得られる。

基本3 ピンゴでボーナスGET!
課題の中心部(①～④)を達成して、タテ・ヨコ・ナメにラインが3マスぶんつながると、達成ライン数に応じたボーナスがもらえる。また、①～④の達成でもらえる全課題達成ボーナスもある。

基本4 期限の15日前から報告可能
各期の期限15日前から報告期間となり、マリオンに大課題の達成を報告すれば、残りの日数は自由時間となる。この自由時間中は、マリオンに話しかけることでいつでも次の課題を始めることが可能だ。



第1期～第6期までの課題一覧&ピックアップ解説

第1期 (1年目4月～7月)

Line	ボーナス名	報酬	ボーナス報酬
1	フレームをつくらう	50	参考書「フレームをつくらう」
2	探索装備枠追加	60	探索装備枠+1ライン
3	特別ボーナス	70	5000コル
4	ステータスUP	80	主人公のHPが5上昇
5	クラフトの極意	90	参考書「クラフトの極意」
6	特別ボーナス	150	10000コル
—	全課題達成	—	主人公のHPが5上昇

第2期 (1年目8月～11月)

Line	ボーナス名	報酬	ボーナス報酬
1	失われし水への憧憬	50	参考書「失われし水への憧憬」
2	特別ボーナス	60	15000コル
3	ステータスUP	70	主人公のMPが5上昇
4	ステータスUP	80	主人公の攻撃力が3上昇
5	ステータスUP	90	主人公の防御力が3上昇
6	特別ボーナス	150	20000コル
—	全課題達成ボーナス	—	主人公のHPが5上昇

第1期の課題一覧

No	課題名	報酬	詳細 / 達成条件
1	[[1]] 風車の素材集め [[2]] 風車の調合 [[3]] 部品集め	100	[[1]] きびた歯車×3、風の精の花×3、ぬがんだネジ×3を入手する [[2]] 風車のパーツを調合する [[3]] 風車のパーツをクローネに納品
2	ニオのお店	50	ニオのお店で参考書「新緑の心構」を購入
3	期課: 調合	50	期間中に調合を3回行う
4	調合の基本	50	中和剤・赤を調合する
5	期課: 採取	50	期間中に採取を15回行う
6	期課: 戦闘	50	期間中に戦闘を8回行う
7	街道の討伐	40	古き街道で、敵のボス、毒のモンスターを討伐
8	[[1]] 北へ向かう道 [[2]] 役終えた開所 [[3]] 旧街道市場 [[4]] 頼み登り坂	50	[[1]] 黄香を迎える森に入り、北へ向かう道で深緑のスリムを討伐 [[2]] 役終えた開所で採取する [[3]] 旧街道市場で毒の実をモンスターを討伐 [[4]] 頼み登り坂で採取する
9	街道の整備	30	古き街道で採取を5回行う

第2期の課題一覧

No	課題名	報酬	詳細 / 達成条件
1	[[1]] 先制攻撃のスズメ [[2]] オオカミのおおき [[3]] 風車のパーツを調合する [[4]] 風車のパーツをクローネに納品	100	[[1]] 南方遺跡の調査せよ [[2]] 南方遺跡の調査せよ [[3]] 風車のパーツを調合する [[4]] 風車のパーツをクローネに納品
2	期課: 依頼	50	期間中に依頼を6回行う
3	道をふさぐ岩	50	南方の遺跡(第三区画)で岩を破壊
4	期課: 調合	50	依頼を1回達成する
5	期課: 採取	50	街の入口で水を30個採取する
6	期課: 戦闘	50	サポート防衛を7回使用する
7	収穫のお手伝い	50	探索装備を6個以上装備した状態で採取地をまわり、街に搬送する
8	[[1]] 遺跡の入り口 [[2]] 第一区画 [[3]] 第二区画 [[4]] 遺跡の中庭	50	[[1]] 遺跡の入り口でフェイクリンを討伐 [[2]] 第一区画で採取 [[3]] 第二区画でフラットファッションを討伐 [[4]] 遺跡の中庭で採取
9	新しいレシピ	50	かのりおで参考書「深緑の心構」を購入
10	野外調査	20	ワールドマップを累計50日移動する
11	運くすレヘルン	40	効果「凍る」のレヘルンを調合

課題1 採取地での長居は無用!
この段階では強力なアイテムを作れないので、採取地ですべての敵と戦っているとき体力の消費が激しい。黄香を迎える森で風車用のアイテムを採取したら、すぐにアトリエへ戻るといい。

課題21 とげとげの実を使おう
風属性の属性値を20以上にすればOKなので、(弾ける実)にとげとげの実を1つずつ使えば効果「弾ける」を発現できる。とげとげの実は、リングハウスの二オのショップで購入可能だ。

探索装備の心得
これまでのシリーズとは異なり、調合した使用アイテムは「探索装備」としてセットしなければ使うことができない。ここでは、その「探索装備」の各種情報と、2年目までにオススメの探索装備を解説していこう。

POINT 1 探索装備は使っても復活する!
消費アイテムには装備コストが設定されており、エスカ&ロジエの登録アイテム枠にセットすることで使用可能になる。強力なアイテムほど多くの装備コストが必要になるが、課題のボーナス報酬などで探索装備の登録アイテム枠も拡張していく。なお、探索装備はアトリエに戻ることでも使用回数が復活するので、何度でも再利用が可能だ。

POINT 2 攻撃アイテムはブレイ中の主人公に!
敵にスイングを当てると、必ずブレイ中の主人公から行動を開始できる。そこで、攻撃アイテムをその主人公に多く装備させておけば、すぐに強力なダメージを与えられ、戦闘を有利に進められる。

POINT 3 調合スキルや潜力で装備コストを減らそう!
アイテムの装備コストが減れば、さらに多くの探索装備を付けることが可能になる。調合時に、調合スキル「圧縮調合」や、潜力「装備枠圧縮」などを活用して、必要になる装備コストを極力減らしていこう。

46 **覚えてロジエ先生** **持っておくと便利な探索装備①**
上では戦闘関連の探索装備を紹介したから、ここでは戦闘以外で役に立つ探索装備を紹介するぞ。まずはなんといっても、採取地から一瞬でアトリエに戻る「天蓋の道標」だな。第6期のラインボーナスで手に入る参考書「ルーカード冒険譚」でレシピを覚えられるし、材料も簡単なものばかりだから、入手したらすぐに調合＆装備しておきたいところだ。

第3期 (1年目12月～3月)

Line	ボーナス名	報酬	ボーナス報酬
1	失われし水への憧憬	50	参考書「失われし水への憧憬」
2	特別ボーナス	60	15000コル
3	ステータスUP	70	主人公のMPが5上昇
4	ステータスUP	80	主人公の攻撃力が3上昇
5	ステータスUP	90	主人公の防御力が3上昇
6	特別ボーナス	150	20000コル
—	全課題達成ボーナス	—	主人公のHPが5上昇

第3期の課題一覧

No	課題名	報酬	詳細 / 達成条件
1	[[1]] 北の村の調査 [[2]] 支援物資	100	[[1]] 辺境の集落の村長と会話 [[2]] リングのタルト×2or(食品)×10と、清浄の小瓶を納品
2	期課: 依頼	50	期間中に依頼を6回行う
3	期課: 調合	50	期間中に調合を5回行う
4	討伐依頼	50	討伐依頼を達成する
5	期課: 戦闘	50	期間中に戦闘を9回行う
6	期課: 採取	50	期間中に採取を15回行う
7	期課: 探索調査	50	期間中に探索調査を5回行う
8	[[1]] 平原の小川 [[2]] 土混じりの水 [[3]] 辺境の集落	50	[[1]] 流れ行く平原に入り、平原の小川で黄香のエリアムを討伐 [[2]] 土混じりの水で採取 [[3]] 辺境の集落に入る
9	研究投資	50	研究をどれか1つ行う
10	見習い調査員	20	冒険者Lv20以上になる
11	効果のある防具	40	効果「防衛+3」の木綿のジャケットを調合

課題11 セッテルで風属性を上げよう!
セッテルや「分裂投入」などを利用して風属性の属性値を30以上にすれば、「防御力+3」が発現する。なお、「潜力で防御力+3」を付けても条件を満たさないで注意しておこう。

第5期 (2年目8月～11月)

Line	ボーナス名	報酬	ボーナス報酬
1	珍しい武器	50	参考書「珍しい武器」
2	ステータスUP	60	主人公の素早さが3上昇
3	ステータスUP	70	主人公のHPが5上昇
4	ステータスUP	80	主人公のMPが5上昇
5	雪隠の水結凍	90	参考書「雪隠の水結凍」
6	特別ボーナス	150	35000コル
—	全課題達成ボーナス	—	主人公のHPが5上昇

第5期の課題一覧

No	課題名	報酬	詳細 / 達成条件
1	スラグ墓所発掘調査	100	スラグの墓所に入り、大回廊、廃棄場、墓所の下層を調査する
2	調合スキルの活用	50	調合スキル「溶かし出す」を3回使用する
3	期課: 調合	50	期間中に調合を5回行う
4	凶悪の確認	50	凶悪の新しい項目を50個調べる
5	期課: 採取	50	期間中に採取を15回行う
6	期課: 戦闘	50	期間中に戦闘を9回行う
7	スラグの部品	50	スラグアテナ、スラグメトル、スラグハート、スラグケーブルを入手する
8	[[1]] 地下への回廊 [[2]] 墓所の中層 [[3]] 大回廊	50	[[1]] スラグ墓所に入り、地下への回廊で探検 [[2]] 墓所の中層でキアガを討伐 [[3]] 大回廊で採取
9	期課: 依頼	50	期間中に依頼を6回行う
10	中堅調査員	20	冒険者Lv30以上になる
11	爆弾分解	30	(爆弾) ×5を市街の役人に納品
12	灼熱の小竜	40	高台の洞(江前庭園)で灼熱の小竜を討伐

課題17 課題18と同時に「遺品発見」!
課題17で見捨てられた水源に行った際に、途切れた小川でフィールドイベント「遺品発見」を2回行う。「遺品発見」で「薬ピグ」を選べば、納品対象の万葉の瓶詰めが手に入る。

オメガクラフト
広範囲に強力なダメージ&全ステータスダウン!
1年目中盤～2年目中盤まで、長い間お世話になる強力な攻撃アイテム。火属性&風属性を上げることで物理ダメージ&全能力ダウンを与えられる。

スラグフィギュア
物理&水・風・土属性の超大ダメージを与える!
2年目後半から3年目以降も使っている、複数属性ダメージのアイテム。ダブルドローによる威力も目を見張るものがあるので、非常にオススメだ。

リフェール歌音
HP&MPを一気に回復させるとても便利な回復アイテム!
比較的簡単な材料で、HP回復・超と、MP回復・中の効果を得られる。継続HP回復も付いているので、ボス戦などの長期戦でもおおいに活躍する。

47 **覚えてロジエ先生** **持っておくと便利な探索装備②**
次にオススメなのが、使うとフィールドイベントを起こすフィールドゲージを上昇させる効果がある「不可思議ランタン」だ。この効果は、火属性の属性値を80以上にすると発動するんだが、1回使うたびに50%も上昇するから、これがあると採取がかなり捗るだろうな。ちなみにレシピは、第6期以降にハリーさんからもらえる参考書「世界の秘境から」に書いてあるらしいぞ。

第4期 (2年目4月～7月)

Line	ボーナス名	報酬	ボーナス報酬
1	前時代遺物最新理論	50	参考書「前時代遺物最新理論」
2	ステータスUP	60	主人公のHPが5上昇
3	鍛えられし防具	70	参考書「鍛えられし防具」
4	ステータスUP	80	主人公の攻撃力が3上昇
5	ステータスUP	90	主人公の防御力が3上昇
6	特別ボーナス	150	30000コル
—	全課題達成ボーナス	—	主人公のHPが5上昇

第4期の課題一覧

No	課題名	報酬	詳細 / 達成条件
1	水源の問題調査	100	見捨てられた水源(水源の滝)に向かう
2	調合スキル	50	調合スキルを使用
3	期課: 調合	50	期間中に調合を5回行う
4	武器の新調	50	金の鎧の杖、グラスシェイク、グロビュイール、メタルバグを調合
5	期課: 戦闘	50	期間中に戦闘を9回行う
6	期課: 採取	50	期間中に採取を15回行う
7	調合基礎研究	50	「錬金術基礎研究」を研究する
8	[[1]] 河川跡の高台 [[2]] 二つの古池 [[3]] 途切れた小川 [[4]] 森の水源 [[5]] 水源の滝	50	[[1]] 見捨てられた水源に入り、河川跡の高台で黄香のエリアムを討伐 [[2]] 二つの古池で採取 [[3]] 途切れた小川でウィルビースを討伐 [[4]] 森の水源で採取 [[5]] 水源の滝で黄香のエリアムを討伐
9	期課: 探索調査	50	期間中に「探索調査」を5回行う
10	火球分解	30	ラーヴァキューブを分解
11	星降る火球	40	効果「流星」のラーヴァキューブを調合

課題1 ボス戦は短期決戦で挑め!
戦闘が長引くと、ボスが「チャージ」を使うようになる。その後は、全体攻撃を多用して水属性の属性値を上げれば、実用としても利用できる威力のドナーストーンが調合可能だ。

第6期 (2年目12月～3月)

Line	ボーナス名	報酬	ボーナス報酬
1	珍しい防具	50	参考書「珍しい防具」
2	探索装備枠追加	60	探索装備枠+1ライン
3	ステータスUP	70	主人公の攻撃力が3上昇
4	ルーカード冒険譚	80	参考書「ルーカード冒険譚」
5	ステータスUP	90	主人公の防御力が3上昇
6	特別ボーナス	150	40000コル
—	全課題達成ボーナス	—	主人公のHPが5上昇

第6期の課題一覧

No	課題名	報酬	詳細 / 達成条件
1	[[1]] リングの調合 [[2]] リングの調合	100	[[1]] 植物栄養剤をファウルに納品 [[2]] 濃縮栄養剤をファウルに納品
2	期課: 採取	50	中間目標を終わらせる
3	期課: 採取	50	期間中に採取を15回行う
4	植物栄養剤	30	植物栄養剤を調合する
5	期課: 調合	50	期間中に調合を5回行う
6	期課: 探索調査	50	期間中に「探索調査」を5回行う
7	荒野の討伐	50	深緑の、黒の、赤の、青の、黄のボスを討伐
8	荒野の材料	50	熱せられた荒野で採取を10回行う
9	期課: 戦闘	50	期間中に戦闘を9回行う
10	川に染まるセイバ	30	スラグフィギュア×1or(スラグパーツ)×30を川の入口の役人に納品
11	荒野のクマ	30	熱せられた荒野(灼熱の中庭)でロスネギを討伐
12	水の研究	20	湖の水、黒い液体、地の洞窟で採取
13	猛獣討伐期間	40	(服) ×5を市街の役人に納品
14	染染包帯	30	染染包帯を調合

課題20 水晶玉を活用!
「迅速を与える」の効果が発現させるには、風属性の属性値を60以上にすればOK。材料となる(宝石)と(神秘的力)に水晶玉を、(鉱石)にガラスコアを使えば達成条件を満たせる。

課題19と並行して行おう
課題19は、大ワシの羽根×2などの納品で達成可能。大ワシの羽根は、南方の遺跡で採取できるので、課題19の「爆弾の納品」のついでに採取すれば効率よく進められる。

継続HP回復も付いているので、ボス戦などの長期戦でもおおいに活躍する。

とこしえの液体、変異トーン、炎王のしずく、黒の中和剤を使用。炎王のしずくは、スラグの墓所の遺物・マジカルイベントを分解。「力を注ぐ」で黒の中和剤を強化して、属性値を伸ばそう。

『エスカ&ロジエのアトリエ』開発スタッフ&キャラクターデザイン

Special Interview

PART I: ガスト&FlightUNIT PART II: 左氏

『エスカ&ロジエ』の発売を記念して、開発&キャラクターデザインを手掛けたクリエイター陣に制作秘話を直撃!

PART I ガスト&FlightUNIT

PART Iではガストの岡村ディレクターと、FlightUNITで中心となって「アトリエ」シリーズを支えてきた松本氏とSIGE氏に、本作の制作にまつわるエピソードをはじめ、キャラモデリング制作のこだわりなどをうかがった。

STAFF PROFILE

【(監) ガストディレクター 岡村佳人氏】
公式イベントでもおなじみ、「アトリエ」シリーズを手掛けるディレクター。好きなキャラはロジエ。

【(修) FlightUNIT 代表 松本浩幸氏】
3Dキャラクター制作の第一線で活躍するFlightUNITを率いる。好きなキャラはカトラ。

【(修) FlightUNIT、3Dキャラクターディレクション SIGE氏】
こだわりの作り込みで、イラストと遜色のない驚異的な3Dキャラクターを制作。好きなキャラはウィルベル。



情報の発信手段に変化あり

—今回はニコニコ生放送などでユーザーの反応を目にする機会が多かったと思いますが、手応えはいかがですか?
岡村佳人氏(以下敬称略):本日発売ということもあり、未知数な部分もありますが、ユーザー層については「アランドの錬金術士」までと比べて、だいぶ変わってきているという印象は受けますね。これまではゲーム系ブログに取り上げられ情報が拡散するという動きが大きかったのですが、今回はTwitterやFacebookなど、SNSを軸に情報が拡散しているという印象も強く感じます。そのあたりでも、発売前の盛り上がり方の違いを感じますね。

—松本さんの今回は今回の手応えはいかがですか?
松本浩幸氏(以下敬称略):コミュニティの多様化という点では、ゲームの電撃チャンネルもすぐ満席になって、多くのユーザーさんが注目しているんだなと実感しました。

岡村:ニコニコ生放送はこちらが想定していた以上に多くの注目をいただきまして、発売日以降もこのまま勢いで盛り上がるようにがんばります。「黄昏の錬金術士」シリーズは前シリーズとイメージを大きく変えて展開したいという狙いがあり、そうした部分では確かな手応えを感じています。

—SIGEさんはファンとの反応などを見ていかがですか?
SIGE氏(以下敬称略):キャラデザインの方向性が「アーシャ」はおとなしかったので、今回はデザインの初期段階から意見を反映させていたのですが、その結果だいぶ派手になり、みなさんの反響もよかったです手応えを感じています。

—2作目ということで大変だった点などはありますか?
岡村:松本さんからご指摘いただいたのですが、我々が表現したいものがキャラクターとして立ったときに「きちんとユーザーにアピールするもの」が用意されているかというところ。企画を担当する人間の目で見ると、どうしても世界観を反映した、より統一感のある衣装などを意識してしまうのですが、「アトリエ」の主人公としてはやはり「華」が必要なんです。そこはユーザーさんに喜んでいただきたいので、色眼鏡で見ることはなく、いろいろな意見を反映させていくスタイルで制作を進めました。

—今回はコアエテックモゲームスのグラフィックエンジン「KTGL」を導入されましたが、使ってみいかがでしたか?
岡村:あまり技術的なことは私の口から言いにくいのですが、「KTGL」ではこれまでのエンジンと完全に仕組みが変わりまして、最適化されたことで6人参加の戦闘が実現しています。

また、ローディングも非常に速くなりまして、そこはプレイレスポンスのよさを実現できてよかったな。

—FlightUNITさんとしては実際にいかがでしたか?
松本:エンジンが変わるとグラフィックの仕組み、パイプラインが全部変わります。じつは「KTGL」はコアエテックモゲームスさんの「無双」系作品に特化したエンジンなので、そこに「アトリエ」を乗せると、やはり表情や色合いに違和感が生じてしまうんです。シェーダー(光や影の処理)もまったく違うので、ガストさんと毎日意見を交わしながら「どうしてこの色合いが出ないんだ」と悩ましました。社内からも「今回は濃い感じの「アトリエ」でなんとかするしかないかも」という話が出たくらいです(笑)。

SIGE:新しいエンジンに対応するためゼロから作り直したことで、「アトリエ」の映像表現として次のステップは何をすればいいか、影の入り方の具合など細部まで見つめ直したので、苦労しつつも結果的にプラスになったと思います。

キャラクターの制作秘話

—今回主人公選択制にした狙いは何ですか?
岡村:「黄昏の錬金術士」シリーズの方向性を大きく変えて作るというなかで、大きなフックがほしかったからですね。

松本:ヒーロー然とした、カッコいい主人公を試してみたいという話は以前からしていましたよね。女主人公をはずすわけにはいかなかったけど、どうしてもネタは尽きてくるので、そこで主人公が入ってきたらなかなか新しい「アトリエ」というものが見え入るのではなにかと。

岡村:そうですね。主人公が2人と決まったら、意外とすんなり進みました。ただ、キャラデザインを担当した左さんには、いろいろ迷わせてしまったかなと。

—先日完成発表会でも、左さんはロジエのデザインで苦労されたとおっしゃっていましたね。

岡村:地方に派遣された役人と最初にお伝えしたら、「すごい役人っぽいけれどもこれはわき役ですよ」的なものになったり。そうかと思えば、逆にすごく中二病っぽい方向に振れて、途中稿では全身真っ黒なロジエもいました。主人公のライバルならば、ちょっとおもしろそうでした(笑)。

松本:あれで「アトリエ」を遊んだらたしかにおもしろいかもしれないけれども、ちょっと飛び過ぎてしまったね(笑)。

岡村:「アトリエ」の主人公は、特定のユーザーさんへのみ受け入れられて好き嫌いがハッキリ分かれてしまうよりは、なるべく多くの人に好きになってもらえるようなキャラ像が

望ましいと考えています。最終的には万人受けするような、カッコいいデザインに落ち着いて、個人的にもかなりお気に入りのキャラになりました。

—たしかにプレイするとロジエはまっすぐな好青年ですね。

岡村:よほどのことがない限り嫌われる要素はないと思うので、ロジエが1つの答えなのかもしれません。

—FlightUNITさん側からの要望はありましたか?
松本:ロジエはとにかくヒーローにしてみたいということ強く言い続けてきました。最初はちょっと地味な、アーシャを男にしたような感じでした。せっかく主人公が入るならヒーローにしてほしいと要望を出した結果、手にこんどと妙な装置が増えていった(苦笑)。

—ロジエのギミックはどなたの発案なのでしょう?
岡村:ギミックそのものはガストのデザイン担当者から左さんをお願いしまして、最終稿の直前まで両手にギミックが付いていたんです。ただ、戦闘の演出では片方しか使わないので、最終的には左手だけになりました。あとは揺れ物(※)については苦労されていました。ロジエのデザインはだいぶスリムなので、動きを付けたときにあまりおもしろくないのではという話から、腰の部分に布を付けてみたり。

松本:少なくとも主人公に関しては、手を動かしたとき腕腕部に何もないと動きが寂しいので、ボリュームを持たせて、動いたときに「残響」ようにして欲しいとお願しました。エスカも当初のデザインでは半袖だったんです。それはそれでかわいかったのですが、やはり動き映えないからデザインとして何か欲しいですという要望を出しました。

—3Dモデルならではの制約などはありましたか?
松本:普通ゲームキャラの基本的な3Dモデル作りは、まず素体があって、同じ作業の流れでより多くのキャラを作れるように効率化するため、アバター的に制作するものも多いです。ところが、「アトリエ」の場合は1体1体フィギュアを作るようにワンオフで作っています。たとえば着せ替えをやるうとしたら、新たに1体1体キャラデータを作らなければならないんですよ。おかげでDLCなどは容易に作れないのですが、そのぶん、普通ならはずしてしまうような細かなパーツまでがんばってこちらで動かすので、デザインは好きにしてくださいとお願いしています。

SIGE:そこで制約が出るとつまらないデザインになってしまうので、あまりこちらからは注文を出さないです。3Dでこういう風にした方がやりやすいというのは相談しますが、

※キャラが動いたときに動きを見せる装飾品など。

デザイン上での制約はほとんどありません。

—流れとしては、左さんにコンセプトをお伝えして、左さんから上がってきたデザインをフィードバックして3Dモデルに仕上げていくという形ですか?
SIGE:ラフ段階からのやり取りが多かったですね。

岡村:今回は初めてキャラデザインの段階から、ネット回線を通して完全にリアルタイムで3者をつないだので、初期段階からアイデアを共有していた感じがします。

松本:お互いに意見を出し合ったり、左さんが煮詰まったらみんなで一緒に飲みに行ったり(笑)。だいたい3Dモデリングの作業が開始されるのは、左さんの設定画が完成してからなんです。設定画の状態で情報が足りないのが、過去の左さんの作品から情報を集めて作り上げています。

こだわりの演出について

—キャラのモーションでは、今回リップシンク(セリフと口の動きを合わせる)にも力を入れたとのことでしたが、
松本:「あいうえお」の発音に口の形をシンクロさせる技術はありますが、じつは「アトリエ」の3Dモデルにそのまま付けると生々しくて、すごく気持ち悪いんですよ。ただ、つい最近「イケてる口」を発見したので、いずれはもっと自然に見せられるようになると思います(笑)。

—今回は風景にもかなり力が入っているように感じます。

岡村:KTGL搭載による恩恵の1つですね。光源を従来よりも多めに配置できるし、影も比較的高いオリティで広範囲に落とせるようになってきました。室内でテストしたとき、たまたまアトリエ内のシーリングファンに影の設定をして落としてみたら予想以上に雰囲気が出て、これはぜひ使いたいですと決まりました。ほかに、遺跡に行ったら奥が夕日で影が長く落ちていたり、いろいろなことに使っています。

松本:今回は場所ごとのライティングにもこだわっていて、洞窟なら暗い感じとか、フィールドはきれいな感じに調整しています。背景に合わせすぎるとキャラが暗くなるのでわざと浮かせてみたり。序盤はすごく受け入れやすい影にしておいて、奥へ進むとわざと不気味な影にしてみたりとか。映画の撮影で役者さんにレフ板で光を当てるようなイメージで、全然別の方向から当てて画面を作っているの、画面の印象はそこが一番変わっているかなと思います。

SIGE:「アーシャ」と見比べていただくのですが、当時はキャラが少し浮いているのに対して、今回はしっかりなじんだ形になりました。

—今回も象徴的なシーンでテーマソングを用いた演出を用意されていますが、曲ありきで制作されたのでしょうか?
岡村:あらかじめどの場面を使うかというのは想定したうえで、その場面に合う曲をお願いしています。今回はだいぶ曲数が増えたので、イベント担当にもだいぶ苦労をかけたかなというところがありますね。

—オープニングからの影絵による演出も印象的でした。

岡村:ムービーシーンをお願いした、ポイントピクチャーズという映像会社さんに作っていただきました。その後の社大なネタバラシも含まれるのですが、最初に主人公それぞれの象徴的な演出を入れたことで、淡白になりがちなおオープニングにインパクトを加えるというのが大きな目的でした。

—モンスターに関して、デザインやモデリングにおいて苦労されたところはありますか?
岡村:モンスターデザインは、前作に引き続き村山竜大さんをお願いしています。前作でスラグという連の設定を立ち上げたのでそこからのバリエーションになります。だいたい1作目で主要なところは網羅するじゃないですか。じゃあ2作目はどんな新しいものを出そうかというところで頭を悩ませました。今回は「アーシャ」のときよりも黄昏感を出そうかという話で、全体的に茶色っぽい色合いになり、生物系のモンスターよりもスラグ系が多くなっています。デザイン

に関しては、村山さんこだわりのある方で、多くのアイデアを出していただいています。基本的なコンセプトをお伝えすると、デザインだけでなく動きを想定したラフ画まで送ってくださるんですね。それを見た戦闘演出担当も「この動きならこうなるな」と触発されて、お互いの意見がおもしろいように積み上げて仕上がっていく感じですよ。

—演出といえば、今回はエスカの尻尾が気になった読者も多いと思うのですが、あれはいつだった?
松本:最初は携帯電話に付けるストラップ程度の大きさだったんですよ。戦闘演出担当の「もう少し大きかったらいろいろといじれるんですが」というひと言がきっかけで、それならもう少し大きくしましょう。あとはもう、あちこちにバスを回していたらありました(笑)。

—ゲーム中では、エスカ自身が錬金術によるアイテムだと公言していますよね

松本:金具で止められていますし、別にエスカは獣キャラではありません(笑)。以前トトリが走るときにうしろのひらひらがかわいたので、あのイメージに持っていこうとデザインしていたら、途中から誰かが「しゃべったらピクピク動かそう」と言い始めたんですよ。揺れ物なので、当初は付け根からぶらぶらとした揺れ方をしていたのですが、いつの間にか尻尾のように先っぽから動くようになりました。これを受けて、モーションデザイナーが「これは意志を持って動いているんだ」という感じに動きをつけました。

—それがあの専用イベントにつながったんですね(笑)。

岡村:そのあたりはもうキャッチボールです。演出担当が「ビックリしたときにピーンと立たせて下さい」とか、コミック的な表現しか投げていないはずが、気づいたときには感情に対して細かな動きが付けられていました。それを私がうしろから見て、「じゃあこれはいろいろなものか説明しておかないとね」という流れでシナリオを追加しています。ちなみに、コルランド支部長がアトリエに入ってくるシーンがあるのですが、「む? これは……」というセリフを彼が言うんです。そのあたり尻尾に集中しているように見えて、そうなるイベントの内容が違ってみると、シナリオライターからも鋭い突込みが入りました(笑)。

松本:エスカレートしすぎて、シリアスシーンなのにびくびく動いているので、ここでは少し抑えましょう(笑)。

—そのエピソードはエスカ編で見られませんか?
岡村:エスカ編のみですね。キャラクターを掘り下げたイベントはそれぞれ分けてあります。専用イベントも用意しているので、ぜひ両方遊んでいただければと思います。

気になるゲームシステムについて

—今回の調査のポイントにはズバリどこでしょうか?
岡村:2作目ということで、まずはユーザーさんからのいただいた意見をできる限りフィードバックしようという意図がありました。調査に関してはぎりぎりまで試行錯誤を重ねて、現在の材料を入れてスキルを使うという流れになったのは、じつはマスターアップのギリギリ数週間前あたりでした。今回の調査は、システムとして新しい形が見えたと思うので、そこはよかったと思います。

—シリーズでは恒例となった、いわゆる岡村さん枠として親しまれている最凶ボスは登場しますか?
岡村:ユーザーさんが望まれるからには作りましょうという感じですが、今回はありません(笑)。強さという点で、「メルル」で登場した女悪魔の最終段階よりもだいぶ上ですね。

—遊びやすくなったからといって、歯ごたえがなくなったわけではないと、
岡村:「アランド」シリーズで昨春

していた抜けどきの要素をすべて除外しているの、こうすれば確実に勝てるという方法はなくなっていきます。

—それはやり込み派としては楽しみです。ちなみに、最凶ボスの倒し方などは?
岡村:詳細を聞いたら「マジですか?」と頭を抱えると思いますよ。もう準備段階を含めて詰め詰めのようなので、そこまで準備しなかつたら、ボスのHPが一定まで減ったら一気にたたみかけるといったものが、開発チームで把握している解決法の一つです。クライマックス近辺で手に入るレシピが必須になるので、1周目で倒せるか怪しいところですが、少なくとも私は確認できておりません(苦笑)。

—今回はプレイ期間の延長はありますか?
岡村:すでに生放送でも公開しておりますが、1年間の延長期間があります。全体的な流れは、ストーリーベースで大きな目標が提示されてそれをクリアするという部分と、キャラクター同士イベントという展開があります。それらが、延長部分で収束していく形になっています。

—プレイする上でのアドバイスはいただけますか?
岡村:初心者の方におすすめなのは、フィールドイベントを遺物発見メインで進めてもらって、調査は攻撃アイテムを中心に調査。あとはサポート防衛に頼りすぎないというところですね。今回の戦闘ではサポート攻撃を繰り返さないダメージのパーセンテージが上がらねえ。とくにボス戦などはサポート防衛に頼りすぎていると、敵の回復量に押し負けて詰んでしまうため、そこは攻めに転じてください。アイテムもどろんどろん調査で、惜しみなく使ってみてください。

—完成発表会ではDLCの配信予定もアナウンスをされていましたか、こちらはいかがでしょうか?
岡村:鋭意調査中ということで、まずは切り替え用のBGM数百曲のパッケージがあります。それ以外のところは追加キャラクターであったり追加採取であったり。前作のDLCを越えるボリュームで展開していきます。

—では最後に、「エスカ&ロジエ」を購入された方と、購入を検討している読者に向けてメッセージをお願いします。
岡村:今年も無事に「アトリエ」の発売日を迎えられたことを、支えて下さるファンのみならず、制作に携わっているみなさまに感謝いたします。「黄昏の錬金術士」シリーズ2作目ということで、前作をベースにさまざまな展開を行っています。新エンジンに対応して基本的な部分を向上させたり、ゲームをおもしろくするための要素にも非常に力を入れていますので、ぜひ手にとって遊んでいただくと、感想を聞かせていただければと思います。まだガストは今年で20周年ということで、さまざまな展開を考えておりますので、ぜひ今後「アトリエ」シリーズとガストに期待してください。

松本:僕自身「アトリエ」は毎回、発売されてプレイするのを楽しみにしているゲームです。まだシリーズを進んだことがないという人もぜひ、「エスカ&ロジエ」を手にとって遊んでいただけたらと思います。

SIGE:電撃PSさんで独占公開したモデリング画像より、ゲームではさらに世界観にマッチするように仕上げています。ぜひゲーム画面をよく見ていただければと思います。



『黄昏の錬金術士』シリーズの方向性を大きく変えて作るというなかで、大きなフックがほしかった(岡村氏)

キャラクターデザイン Hidari 左氏

インタビューPART IIでは、柔らかなタッチと躍動感あふれる構図に定評のある左氏に注目。続編での制作エピソードや、デザインポイント聞いた。さらに、電撃PSに描き下ろされたイラストなどへのコメントも一緒に公開。

Hidari's Comment 電撃PSさんの初報で描かせていただいた表紙イラストです。タイトルロゴなどが入ることはもちろん前提として描きましたが、わかっているも実際表紙として出来上がったものを見ると、文字やデザインに助けられたと思った1枚ですね。

PROFILE

【キャラクターデザイン 左氏】

本作のキャラクターデザインを手掛けた、幅広い分野で活躍中の人気イラストレーター。代表作はノベルイラスト「ささみさん@がんばらない」、アニメ「夏色キセキ」など。



DPS Vol.539
表紙
イラスト

左: 多少はあったと思いますよ。たとえば今回の新キャラであるスレイアのデザインをする際、主人公が女の子だけだったならば「きっと若さやに嫉妬するポジションになるのかな」とぼんやり思い浮かべたかもしれません。そこに男主人公がいると、今度はお姉さん的な立場というのも想像できるので、自分のメンタル面で影響されたというはあります。

—逆に左さんのイラストからインスピレーションを受けて、シナリオであったりキャラ設定が変わることもありそうですね。

左: カトラの設定がまさにそれで、当初よりも幼い路線に変更されたと聞いています。

—イベントスチルではセリフが聞こえてきそうな描写も多めですが、ひとコマでシチュエーションを再現するようなカットは意図的に描かれているのでしょうか？

左: そうですね、なにかのワンシーンを想像しながら描いたりするのは好きです。設定画や設計図よりは、シチュエーションなど絵に乗せられる要素も増えますし。

—今回は続編ということで、前作の登場キャラをどこまで変えて、どこを残すかといった部分は悩まれましたか？

左: スタートラインでは、目新しさが必要なのではと変える方向で考えていました。ガストさんからの要望としては、人気のあったキャラをあまり大きく変えずにとユーザーさんの大きな不満になってしまわないため、変えていくところを残すところを相談しながら詰めていきました。

キャラクター別デザインコンセプト

【エスカ・メリエ】

—主人公の1人であるエスカですが、デザインで苦労された点や、注目ポイントを教えてください。

左: エスカ役の村川さんが「ピンクの髪の毛にかわいがり詰まっている」と言われたとおり、そこは直球な部分ですね。そこからツインテールにして、横の広がりやボリュームを調整しました。全体的にふんわり感を出しつつもボディラインは見せたかったので、袖回りやスカートもふんわりと、腰や

胸の部分はタイトに締めました。色合いについては、自分のなかで女の子は赤で男の子は青、格闘ゲームの1P、2Pカラーのようにわかりやすいところを持っていかうか。ですが、エスカの髪の毛がピンクなので、全体のバランスを取ってエスカは青、逆にロージーには赤にしてみました。例の尻尾はお遊びとして入れたのですが、さすがに獣キャラではないので、あくまでもアクセサリという方向です(笑)。

—ゲーム画面では感情に応じて動く動きますよね。

左: はい、ムービーでも見ました(笑)。もともと動かすつもりで描いたものはなかったのですが、FlightUNITさんとガストさんの手を経て、いつの間にか魅力的な要素として足っていたかと思っています。

—エスカのデザインはわりとすぐに決まったのでしょうか？

左: それなりにリテイクを重ねて、途中稿では髪を結んでいないエスカなども描きました。

—服装もアーンシャのときと比べて都会的な印象ですね。

左: 今回は中央が絡んでくるから、文明がすぐ変わるわけではないけれど、街中の服装が多くなるという方向性でスタートしています。デザイン的にはひとつの衣装としてまとまりを持たせたかったので、肩口のファーにあわせて胸や靴にポンポンをつけたり、帽子に合わせて尻尾にもラインを入れることで、収まりがよくなったと思います。あとはやはり、袖の模様を描くのにそこそこ時間がかかりましたね。急ぎの作業ではダイレクトに色を塗りながら、基本的には下地に模様を描いて、そこから立体を起していくような感じ。

—実線ではなく、濃淡で陰影を表現するような形ですね。

左: そうですね。あとで大変になるとわかってはいたのですが



DPS Vol.544
描き下ろし
イラスト



Hidari's Comment

電撃PSさん用の描き下ろしです。スペースの問題もありますが、杖を持った手を横ではなく前に突き出しているのが、普段よりも気持ち元気の出ている感じが出ているエスカになっていると思います。あとは宙に浮いている絵は、自分的にはめずらしいかも？

DPS Vol.543
描き下ろし
イラスト

が、作業をしている最中はそこまで気を遣ってられないです。とにかく、少しでもキャラが魅力的に見えるようにということしか考えていませんでした(笑)。

—模様についてはガストさんから要望があったのですか？

左: 3Dモデルでは模様などが平坦になってしまうため、密度がほしいということは前作から言われていました。

【ロジックス・フィックスリオ(ロージー)】

—ロージーのデザインでは、途中で大きく方向性が変わったとのことですが、具体的にどんな形になりましたか？

左: ガストさんの社内でも意見が分かれたところらしいのですが、初期の案では袴のようにダボっとした下衣を着ていたところを、スリムな感じに変更しました。

—主人公が2人という部分で意識した部分はありますか？

左: 同性だったらあったかもしれませんが、今回は男女別だったので、デザイン的にもどちらか一方に担わせてしまおうということもなかったです。むしろロージーで難しかったのが、髪型と服装です。男の主人公で、よほど特別なキャラでもない限り、髪の色も普通ですね。そのなかでかっこいい髪型となると、どうしてもある程度決めてしまいます。ですから、あえてはずそうとはせずに、オリジナルよりも主人公的な感じを強く意識しました。そうするとあとは髪の毛の色ぐらいで、茶髪や黒髪はどうしても数多くて普通すぎるかなというところで、銀髪にしています。

—服装についてはいかがでしょうか？

左: まったく同じ制服を着せてしまうとデザインの幅がなくなってしまうのですが、一応同じ組織に所属しているということで、部分的に共通した意匠を盛り込んでいます。ロージーの肩のあたりは、ソールやコルランドが着ているジャケットと部分的に同じですね。

【マリオン&リンカ】

—前作から引き続き登場となるマリオンとリンカですが、マリオンにいたってはどこか若返った感もあります(笑)。

左: リンカはそれなりに苦戦はしましたが、マリオンは一編目でほぼ現在の形になっています。前作との違いという部分では、フィールドワークを離れて管理職になっているので、いかに事務職という方向で考えました。デスクワーク中心



ゲーム中
イベント

Hidari's Comment

ロージーは普段は剣を振っている姿を見ることが多いと思うので、ぜひイラストで彼の知的な部分も感じてください。

Hidari's Comment

プレミアムボックスのパッケージです。ロージーは小さくてもいいよ、どのお話だったので本当に小さくしました(笑)。



プレミアム
ボックス
パッケージ

Hidari's Comment

通常版パッケージです。プレミアムボックスがキャラ押しだったので、こちらは逆に背景に力を入れました。



通常版
パッケージ



ゲーム中
イベント

Hidari's Comment

最初にアトリエに入って、なかを見渡すイベントスチルです。エスカとロージーそれぞれの反応で、2人のキャラクター性が見て取れるようにしています。エスカは表情豊かなので、顔のアップということもあり楽しく描きました。

でもアウトラインが見えるような、マンガ的な表現の胸はあまり描いてこなかったで、とくに指示をいただかない限り大きくしないんですよ。

—ゲーム中ではメガネをかけていませんか？

左: そうですね。ほかに、初期のデザインでは肩口や腕の部分がシースルーになっていました。

—マリオンは前作と比べても全然違和感がないです。

左: ガストさんからの要望としては、前作のリンカエンドのアクセサリを付けてくださいというところからスタートでした。

—パートナーのリンカについてはいかがですか？

左: 今回のコンセプトはクラスチェンジということで、途中稿では甲冑を着た騎士になったり、戦隊ものの悪の女首領みたいになつたりもして(笑)。さすがにそっちはないという話で何度もリテイクを重ねて、一番苦労しました。

—衣装の方もアクセサリが付いたり、前作に比べてよりセクシーになっていたりしますね。

左: そうですね、胸のデザインはシルエットとしてぼんやり頭に浮かんでいて、下半身をどうしようかと迷った時期もあります。あとは胸から脇にかけてのボディラインを見せるため、ボタン1つで上衣を留めるようにしました。

【ルシル・エルネラ】

—ルシルは今回のパーティの中でも異質というか、ある意味エスカ以上に「かわいい」が詰まっていますね。

左: ゲーム画面で動いている様子を見ると、さらにいいなと思いました。ガストさんからうかがった話では、カトラともども、私のデザインを踏まえて設定年齢が引き下げられているそうです(笑)。彼女の動きのポイントは、飾り紐の付いたひららのスカートでしょうか。

【スレイア・ヘーゼルグリム】

—一方、胸の豊かさでは対極に位置するスレイアですが、設定を落とし込むときに気をつけたことなどはありますか？

左: フラメウはデザインも含めて好きに描かせていただきました。髪の毛と裾の部分で形を取らなくて済むわりには、顔や手足など描いて楽しい部分だけはしっかりと描かせてもらったので楽しかったですね。—では最後に、読者に向けてメッセージをお願いします。

左: 今回は、服装の面でも都会っぽいデザインが増えているので、そういった点にも注目して、エスカやロージーたちの活躍を楽しんでいただければと思います。