

『黄昏』シリーズ最新章の幕開け迫る!!



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~
 ●ゲスト
 ●¥7,140(税込)、プレミアムパック¥10,290(税込)

『エスカ&ロージーのアトリエ』の
 知りたい情報を特報でお届け!!

錬金術士のエスカとロージーが、開発班で奮闘して未踏遺跡の探索を目指す「エスカ&ロージーのアトリエ(以下エスロジ)」。今号も左氏の特別イラストを皮切りに、懐かしい顔も登場する「キャラクター」と、「システム」のカテゴリで新情報をお届け。また、連載企画のショートストーリーもついに最終回。こちらもお見逃しなく!

エスカ(エスカ・メリコ)
 CV:村川 梨衣
 主人公の1人。人手不足の開発班を手伝っていた錬金術士の卵で、その腕が認められて正式に役人となる。

今回も左氏の
 スペシャル描き下ろし!!
 仕事中に作ったスイーツのつまみ食い? ひと口欲しそうにエスカを見上げる、お菓子が大好きなホームクルスのつぶらな瞳に胸キュン間違いなし♡

3月に発表されてから、毎号電撃PS独占の情報&企画でプッシュしてきたアトリエ最新作。いよいよその幕開けのカウントダウンがスタート!

ロージー(ロジカス・フウザリカ)
 CV:石川 界人
 とある事情で、辺境の調査都市コルセット支部に配属された錬金術士。中央で学んだ最新技術を使ひこす。

電撃特報01

エスカ&ロージーのアトリエ ~黄昏の空の錬金術士~

CHARACTER

前作で大活躍した人物など
 新たに4人が判明!

初公開のキャラはエスカの母親代わりのオートマタと、神秘的な雰囲気漂わせる謎の少女。そして「黄昏の大地」からは、マリオン&リンカに続いて、薬士のニオと自称・冒険家のハリーが登場!



ニオ・アルトゥール
 CV:伊瀬 茉莉也
 ◆Age: 外見年齢15 ◆Blood Type: A
 ◆Height: 154cm (+ヒール)
 ◆職業: 旅の薬士
 旅の途中でリンゴ園に立ち寄り、園内にあるエスカの家に下宿している異国の薬士。連れのウィルベルに迷惑をかけないように、生活費は自分で稼いでちゃんと自立している。

「はあ...お姉ちゃん、大丈夫かなあ...」
 4年前のニオ
 4年前の行方不明事件でニオは成長が止まっていたため、あまり今と外見が変わらない。
 ▼遠く異国の地においても、姉を思いやる気持ちは変わらない。



3Dモデル
 基本的なフォルムや配色を受け継ぎつつも、ボレロの胸元を広く開けるなど、開放的なデザインが特徴。

Sub Character
 ATELIER Alchemist CLONE

Character File.15

Hidari's Illustration

Check Point

機械人形・オートマタとは?

大昔の高度な錬金術の技術の結晶で、人間のように感情もあれば、食事を取ることのできる、気の遠くなるほど長い時間を過ごしながら、人々を見守っている。

クローネ CLONE
 CV:山村 響

◆Age: ??
 ◆Height: 164cm (+ヒール)
 ◆職業: リンゴ園の管理人
 人間のように表情豊かなオートマタで、幼い頃に母を亡くしたエスカの母親代わり。少し変わった人と思われることもあるが、街の日常に溶け込んでいる。口癖は「あらあら」

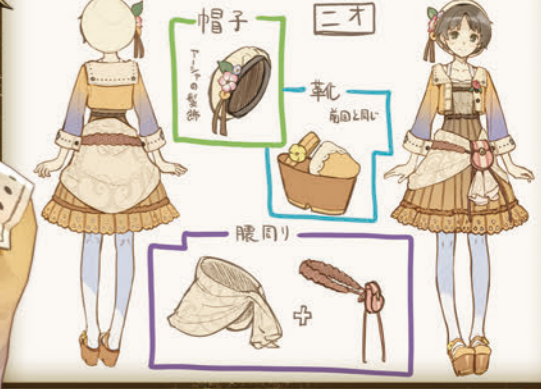
「あらあら、今日も元気いっぱいですね」



リンゴ園を切り盛りする
 母親代わりのオートマタ

3Dモデル
 豊かな表情などは人と変わらず、頭のゼンマイ、指の関節や足首などを見ないと、オートマタとはわからない。

NIO's Concept Art -コンセプトアート-



電撃特報01

エスカ&ロージーのアトリエ ~黄昏の空の錬金術士~

奇妙な物が大好きな、
器の大きい冒険家

4年前のハリー
フィルツベルグにあるハリー商会のオーナーだった。本作は前作の「勳宝ハンター」のラストの流れを汲んだ形なのか?

冒険家にしては武器の類が見あたらないところがハリーらしい。腕時計や指輪など、高級感あふれる装飾品が身分をかかせる。

Character File.17



「やあ、君たちか。今日は絶好の冒険日和だね」

Hidari's Illustration

ハリー・オルソン
CV:真殿 光昭

◆Age: 40 ◆BloodType: O
◆Height: 175cm
◆職業: 謎の冒険家
複数の肩書きを持つ冒険家で、さまざまな場所に出没する変わり者。彼が運営していた商会はしっかり者の後任に預け、私財を注ぎ込んで「学術探究の旅」に出ている。

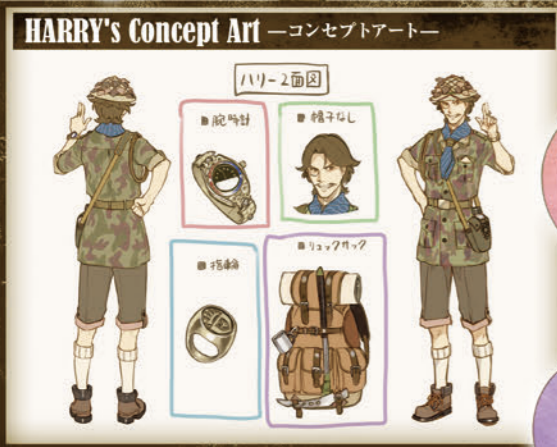
3Dモデル

迷彩服に半ズボンと巨大なリュックサックが印象的。世界を冒険しているだけあり、リュックにはお宝も?

3Dモデル

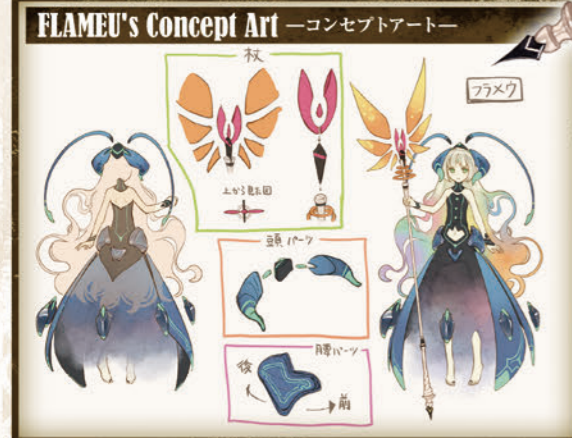
腰のまわりに浮かぶ謎の物体や、頭部のセンサーのような物体など、人間離れしているパーツに注目。

Hidari's Illustration



HARRY's Concept Art —コンセプトアート—

ハリー-2面図



FLAMEU's Concept Art —コンセプトアート—

フラメウ

フラメウ FLAMEU
CV:阿久津 加菜

◆Age: ?? ◆Height: 140cm
◆謎の少女
太古の遺跡の奥で遭遇した、浮遊している少女。人間と会話がほとんどかみ合わず、その存在のすべてが謎に包まれている。

オートマトンのようなパーツの数々が太古の錬金術師の正体は不明だが、下半身を覆い隠す部分か気になるところ。

遺跡の奥地で眠っていた
謎の少女

システム
SYSTEM

「アトリエ」シリーズの長所を凝縮した
遊びやすくも奥深いシステム

ここでは、ゲームの要となる錬金術士の仕事をクローズアップ。開発班の活動目的や、それを支えるシステムについての詳細が明らかに。

WORKS
開発班のオフィスでの活動に注目

錬金術士の役割は、定期的に課される課題をこなして開発班の評判を上げること。実績を重ね、目指すは開発班の悲願である未踏遺跡の探索だ。

課題 期日までに達成&報告して
開発班の評判を確かなものに!

メインとなる課題は「メルルのアトリエ」の開拓に近いイメージで、定期的に更新される課題をこなしては、ポイント稼いで業績ランクを上げていくというもの。シートの中央にある課題が、ストーリーを進めるための最優先目標となる。

やればやるだけボーナスが増えていく

中央の9つの課題を達成すると外周の課題がオープン。ピンゴシートのように、課題達成によって縦横斜めのラインをそろえると、さまざまなボーナス効果を得る!

研究 資金を投じて開発班の環境をグレードアップ!

本作では資金を投じることで、調査時間や採取時間を短縮したり、調査でボーナス効果を得たりと、調査に役立つための「研究」を行える。業績ランクが上がれば、より効果の大きな研究が可能に!

研究の効果は永続する!

研究に準備期間などは必要なく、資金を投じた時点で効果が発揮する。効果は永続するため、研究資金を投じるほど活動の幅も広がっていく。

研究終了!!

依頼 お菓子が報酬の依頼システム!?

物語が進むと、総務オフィスにいるゾールから、個別に依頼を受けられるようになる。これは「アトリエ」シリーズでおなじみの要素で、主な依頼内容は調査アイテムの納品やモンスターの討伐。期限を過ぎてもこれといったペナルティはなく、成功報酬として業績ポイントと貴重なお菓子がもらえる。

失敗してもペナルティなし!

お菓子の使い道は?

探索に備えて討伐依頼を受けつつ、余剰アイテムの納品で業績ポイントを稼ぐこともできる。

支給 ホムンクルスたちが調査アイテムの完全コピーを作ってくれる!

依頼の報酬であるお菓子が使われると、ホムンクルスに仕事を頼める。彼らは装備品など一部のアイテムを除いて、完全なコピーを作ってくれる。

お菓子の追加でスピードアップ?

リストを開いて依頼中のアイテムを選び、お菓子を追加投入することで完成までの期日を大幅に短縮できる。

お菓子の種類が異なり、個数を増やすほど大量のお菓子が必要になる。

BATTLE
一発逆転の超ド級必殺技を確認

攻撃やサポートなど、戦闘中の行動に応じて、キャラアイコンの左側にあるゲージが増加。100%になると強力な必殺技を使えるようになる。どれも不利な状況を逆転できるほどの強さを誇る。また、必殺技で敵にトドメを刺せば特殊な専用演出もあるので、ぜひ挑戦しよう。

リンカの炎をまとった剣がモンスターに迫る。サポートを活用して、うまく必殺技ゲージをためよう!

ゲージMAXと表示されれば必殺技が使用可能。ボス戦では欠かせない奥の手となる。

『エスカ&ロージーのアトリエ』楽曲アーティスト

Special Interview

後編

独占企画第4弾は、前号に続いて参加アーティストインタビューをお届け。世界観への印象や、楽曲にける想いを読みとってほしい(アーティストの掲載は五十音順)。



前に進もうとする気持ちを込めて

—普段の音楽活動なども含めて、まずは自己紹介をお願いします。
Annabelさん(以下敬称略): アニメやゲームの音楽を中心に、ボーカルや作詞をしていくボーカリストのAnnabelです。
—今回は主人公の1人・ロージーのイベントテーマを歌われていますが、楽曲の印象

はいかがでしたか?

Annabel: 切なさや爽やかさがとても素敵なバランスで、ロージーのイベントにピッタリだと思いました。

—歌詞の世界観はいかがでしたか?

Annabel: どうにもならないモヤモヤとした空気が青春そのもので、思春期の自分と重ねて懐かしい気持ちになりました。
—レコーディングを終えての感想などは

聞かせ下さい。

Annabel: 『アトリエ』の楽曲に参加するのはこれで2回目となりますが、今回ものびのびと歌わせていただいて、楽しい収録でした。作曲家の阿知波さんとは読書やゲームの趣味がかぶるので、収録後の打ち上げも毎回楽しみにしております(笑)。

—テーマ曲では、どのようなポイントが聴きどころとなるでしょうか?

Annabel: 誰もが一度は味わう挫折と、そこから前向きに這い上がろうとする気持ちを込めました。ゲームの世界観に浸りながら聴いていただけたらうれしいです。

「Annabel」

◆ロージーイベントテーマ
「空の偏見」

かわいいのに芯が通っています

—普段の音楽活動なども含めて、まずは自己紹介をお願いします。
天乙准花さん(以下敬称略): アニメやゲームのボーカルをはじめ、キャラの声入れやナレーションなど、声優としても活動している天乙准花と申します。
—今回は主人公の1人・エスカのイベントテーマを歌われていますが、楽曲の印象はいかがでしたか?
天乙准花: 不思議な印象を醸し出しているのに、とてもかわいらしい曲だなと。ぼわ

ぼわとしていて、それでいて芯が一本通っているともいえるかもしれません(笑)。

—歌詞の世界観はいかがでしたか?
天乙准花: 手の届く範囲のことを「こっちは? いや、こっちは? どうしてこうなんだろう?」と一生懸命に考えている様子がとても愛らしいです。
—レコーディングを終えてのご感想は?
天乙准花: いざ歌ってみるととても難しく、

どう歌うのか何度も相談しました。一番衝撃的だったのは、「ラスト部分のコーラス、8人ぐらいの声はいけますか?」でした。

—聴きどころはどこになりますか?
天乙准花: コーラスの部分はぜひ、じっくりと聴き込んで下さい! おそらく7~8人の声が聞こえると思いますが、1人で



◆エスカイベントテーマ
「りんごのこねと〜Ring on one go to〜」

「天乙准花」

風景をイメージさせる楽曲です

—普段の音楽活動なども含めて、まずは自己紹介をお願いします。
霜月はるかさん(以下敬称略): ゲーム&アニメ音楽や、幻想世界を音楽で描くオリジナル作品を中心に、ボーカリスト・シンガーソングライターとして活動しています。
—今回は2つのテーマ曲を歌われていますが、楽曲の印象はいかがでしたか?

ですが、楽曲の印象はいかがでしたか?

霜月: 「崇めよ、我が神鬼」では怪しい雰囲気と勢いに圧倒されて、このカッコよさをどう歌に乗せようかとワクワクしました。「あめつちのことわり」は、まさに“黄昏の空”を思い浮かべたのを覚えています。随所に作曲を手掛けた菊田裕樹さん節を感じられる、ステキなメロディです。

—歌詞の世界観はいかがでしたか?

霜月: どちらとも古めかしい言葉を使っている、自然と作品世界に誘われる、雰囲気の歌詞だなと思いました。
—レコーディングを終えての感想などは聞かせ下さい。

霜月: 自分が持っていたイメージとのズレはなかったのがよかったです。「あめつちのことわり」はメロディラインが難しく、そこは苦労しました(笑)。

—聴きどころはどこになりますか?
霜月: 雰囲気を増幅させるように心がけたコーラスワークを楽しんでください。

「霜月はるか」

◆イベントバトルテーマ
「崇めよ、我が神鬼」
◆アバンタイトルテーマ
「あめつちのことわり」

Artist Profile

Annabel アナベル

アルゼンチン・ブエノスアイレス生まれのシンガー、作詞家。憂いを含んだ繊細で透明感のある歌声で、アニメ・ゲーム音楽など数々の作品に参加。複数のユニット活動もこなすなど、精力的に作品を発表している。

天乙准花 あまおとじゅんか

エンタメからイベントやCMまで、幅広く活躍するフリーランスの声優。アニメやゲームのOP&EDや挿入歌のボーカルもこなし、アーティストへの作詞提供や、ソーシャルゲームのシナリオライターとしても活躍中。

霜月はるか

さまざまなゲーム&アニメ作品の主題歌やおなじみ、ファンタジックな音楽と世界観が特徴的なボーカリスト。作詞作曲はもちろん、音を中心としたコンテンツの企画やプロデュースまで積極的に行っている。

発売までもう待てない!!

プレイインプレッション

PLAY IMPRESSION

「アトリエ」シリーズを愛して止まない攻略班が、待ちきれないみなさんに熱い想いをお届けするプレイインプレッション。三者三様のプレイ感と個人的ツボのブッシュで、「エスロジ」が持つ魅力を最大限にお伝えします。



ライターM

- 「アトリエ」シリーズ歴: 全シリーズプレイ
- お気に入りアイテム: たへん!
- 好きなキャラ: リンカさんとリンカ様とリンカちゃん!

あい変わらず止めどきが見えたらず……

今回は、最初に主人公を選んでからゲーム開始ということで、プレイを始めるまでかなりの時間悩みました。ただ、いずれ両方プレイするのは確実なので、まずは従来の「アトリエ」シリーズのプレイ感で遊べるエスカをチョイス。唯一不安に思っていたのは、主人公ごとに異なる錬金術はどうかという点。ですが、いざプレイすると、エスカの場合はロージーの作業を見守るという形で、エスカ編でも錬成による装備品の強化が楽しめるのでひと安心(笑)。そして気になる主人公による違いですが、同じイベントでも主人公視点での感想が語られたりと、「そこはそう考えていたのか」と楽しいです。まだ序盤なので物語が進んだときの展開にも期待大!

ゲームの要となるアイテム調合は、少し難しく見えるものの、実際にプレイしてみるとかなりわかりやすく進化しています。基本的なシステムは前作を受け継ぎつつ、CPの消費は材料投入時に変更。これまでCPを消費して使っていたスキルは、新たに導入された場の属性のSPを消費するようになりました。スキルの性能も多彩で、CPの上昇を一時的に増やしたり、材料の属性値を増加させたりと便利なのがそろっています。これだけ読むと何でもありと誤解されそうですが、スキルの種類は材料の属性に紐づけられているため、自在に使いこなしてはじめて、調合の奥深さを実感できる仕様といえるでしょう。ちなみに本作では、かなり早い段階からさまざまな調合が楽しめるようになります。このテンポのよさも手伝って、止めどきが見つかりません(笑)。

肝心の物語については、今回は発売前なのでアレコレ語りたいのをグッと我慢しますが、1つだけお伝えしておこうかなと。ウィルベルやニオやリンカたち前作のキャラは意外と早く登場するので、前作から遊んで遊ばないで遊んでください!

最後はガラッと変わったバトルについて。最大6人まで参加可能となった本作では、前衛3人、後衛3人という形で戦い、アクティブにコマンドを扱えるのは前衛となります。ただ、後衛はサポート行動が選べるので、全員でバトルに参加している感はずいぶん。前衛と後衛の入れ替えもすぐできるし、かなりいい感じですよ。はやく仲間になるキャラを全員そろえたい!

「動く尻尾」がGOOD!



▲エスカの魅力といえばこの尻尾。ふわふわと常に動いてくれるので、なんと彼女の感情に合わせてピンと立ちたりするんですよ。これってどんな仕組みなんだろう?!

ライターGo!

- 「アトリエ」シリーズ歴: DS以外の作品をプレイ
- お気に入りアイテム: エクサボム
- 好きなキャラクター: ウィルベル

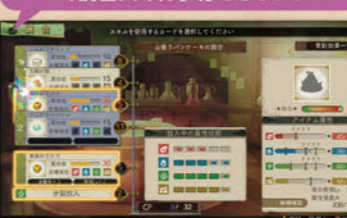
シンプルとやり込みの両立……さすがの一言!!

きた来たキター! 今年も6月がやってきましたよ! 毎年恒例の「アトリエ」発売月です。ということで、今回もガッツリと趣味プレ……げぶんげぶん。ガッツリと「仕事」をしようと思えます(種く笑顔)。

さて、根っからのやり込みプレイヤーな俺としては、やはり作品を重なることに進化し続ける調合システムが気になる。前作では、錬金レベルを上げることで調合スキルを習得し、それを活用してより強力なアイテムを作ることができました。その創意工夫と完成時の達成感が、調合に圧倒的な快感を付与していたと言えます。ですがその一方で、調合スキルの習得レベルが高かったために、調合を本当の意味で楽しめるタイミングが遅めという、ちょっと残念なところも。しかし本作では、その残念なところを完全解消! 今回は調合スキルをかなり早いペースで習得していくように調整された(1年目中盤で、すでに10個以上習得)ので、序盤から調合を工夫してより強いアイテムを生み出すという楽しみが味わえるんです。また、スキルの使用条件を「材料を投入することで1~5個たまる、場の属性のSPを消費」という新しいシステムに変更。さらに、アイテムの効果を決める属性値の変動も直感的にわかりやすくなっています。こういったシステムそのものの簡潔化のおかげで、今回の調合は前作以上に取っ付きやすく調整されているのですよ! もちろん、これは「さすが」が、ガストさんだなぁと感じずにはいられないのですが、調合スキルや属性値、特性なども前作からのステップアップと手応えがヒシヒシ伝わってくるのは、やはり「2作目が化ける」という方程式が成立しているからですね。

さらにさらに! 本作の錬金術は、今までの調合だけでなく武器や防具を作り出す「錬成」も可能になりました。基本的なシステムは調合とは変わらないのですが、こちらは材料に固定のアイテムが必要だったり、若干難易度が高め。「アトリエ」シリーズと比べると、最終的に装備品の強化に行き着く部分もあるので、こまめにくりと攻略していきましょう!

「調合スキル」がGOOD!



▲「材料を再度投入する」や「材料の属性値を伸ばす」といった、強力な調合スキル。こんなのが気軽に使えるってんだから、そりゃ調合ライフも充実しますよ!

編集O

- 「アトリエ」シリーズ歴: 全シリーズプレイ
- お気に入りアイテム: 花占いの札
- 好きなキャラクター: ロージーとカトラ

2作目の進化を見た!

「アトリエ」をずっと追いかけてきた私ですが、「新しく立ち上げたシリーズは2作目が化ける」という方程式を密かに抱き続けていたんです。そして、その考えは間違っていないと思えます。『エスロジ』をプレイしてみても改めて確信。その根拠にあるのは、やはり岡村ディレクターをはじめスタッフの「毎回ファンの声にちゃんと向き合い、次につなげよう」という姿勢だと思えます!

例えば前作の「アーシャ」はニオを3年間の間に助けるという目標はあるけど、3年間をどう時間を使うかはあまり明確にならなかった。はじめて遊ぶ人は少し投げっぱなし感もありました。ですが今回は3カ月に1回やることの課題が提示され、それを消化して進めれば物語をしっかりと追うことができそうです。もちろん、その達成もけっして困難なわけではなく、重要課題の達成後は細かい課題を追うことで追加ボーナスがもらえます。やり込みたい人はやり込めるし、物語を進みたい人もちゃんとカバーされている、絶妙な作りなのです。

調合についても前作は「調合でいろいろやれるようになるまで時間がかかる」という声も多かったわけですが、本作では序盤から多くの調合スキルが使用可能になり、CP(調合ポイント)も余裕があるの、いろいろな組み合わせをガンガン試せます。調合スキル自体もCPと切り分けられて、場の属性でたまるSPを使う形へと変更。もちろん、前作同様に調合の失敗はないので、心ゆくまで試行錯誤できます。まだまだやり込んでほしいですが、それでも前作からのステップアップとその手応えがヒシヒシ伝わってくるのは、やはり「2作目が化ける」という方程式が成立しているからですね。

と、堅苦しい自論はここまでにして、残りはキャラクター愛を語らせてください(笑)。まず今回のイチオシはなんといってもロージー。ロージーと呼び捨てなんてできないくらい、いい男です。気遣いができて謙虚で、そして戦闘では属性コアを使った攻撃がめちゃくちゃ強いと、三拍子そろったスーパーマン。さらに、石川さんの声も聞き心地がいいんですよ。最初は最新の錬金術の器材がないので何もできず、自分の仕事を探るところは某キャラの姿が重なったりも(笑)。ぜひファーストプレイはロージーさんをオスメしますよ!

「カトラのボイス」がGOOD!



▲キャラと声優さんがベストマッチなのも、私が「アトリエ」が好きな理由の1つ。今回はカトラ役のうのちるさんの声にもやられました。聞けば聞くほどうのちる



「開発班、リンゴの収穫を手伝う」

文：田中裕樹 (シナリオ担当)
イラスト：肋兵器

エスカとロージーの2人の視点で、ゲーム本編では描かれないオリジナルストーリーをお届けしてきた特別企画。最終回を迎える今回は、開発班のお仕事に密着します！

日差しが強い、ある日のことです。リンゴの収穫が一齐に始まり、農家の人々が忙しく駆け回るなか、私は各所の作業状況を確認して回っていました。すると、聞きなれた声私の名前を呼びます。

「すみませーん！ クローネさん、こっちを手伝ってもらえませんか？」

駆け寄ってきた少女の名前はニオ。エスカの家に身を寄せている、旅人の少女です。今日はリンゴの収穫を手伝ってもらっています。

「あらあら。そちらは人手が足りていたと、認識していましたが」「いつものお手伝いさんが、風邪でお休みしてるらしいんです。それで、人手が足りなくなっちゃって……」「なるほど。申し訳ありませんが、私も別の作業がありますので、今は難しいですね」

さて、どうしましょう。作業予定を調整したほうがよいでしょうか。

「……あ、そうだ！ 私、エスカちゃんたちに相談してきます。ちょうど調査が終わって、街に帰ってきてましたから！」
そう言うと、ニオは街へと駆け出しました。
聡明で行動力があるニオは、リンゴ園の人々から非常に頼りにされています。私も忙しいことを理由に、あまり彼女に甘えられませんがね。

「クローネ、大丈夫？ 手伝いに来たよ」

しばらくすると、エスカを筆頭に、開発班のメンバーがリンゴ園に集合しました。

「あらあら、今日は大所帯ですね。助かりますが、よいのでしょうか」

私が訊ねると、ロージーが代表して答えます。

「今日はみんな手が空いていたから、全員でやることになったんですよ」

なるほど。開発班の本来の業務とは少し違うはずですが、非常にありがたい話です。

「そうでしたか。それでは、収穫方法はエスカとニオから聞いてください。2人とも、あとはおまかせしますね」「はい、まかせてください！」

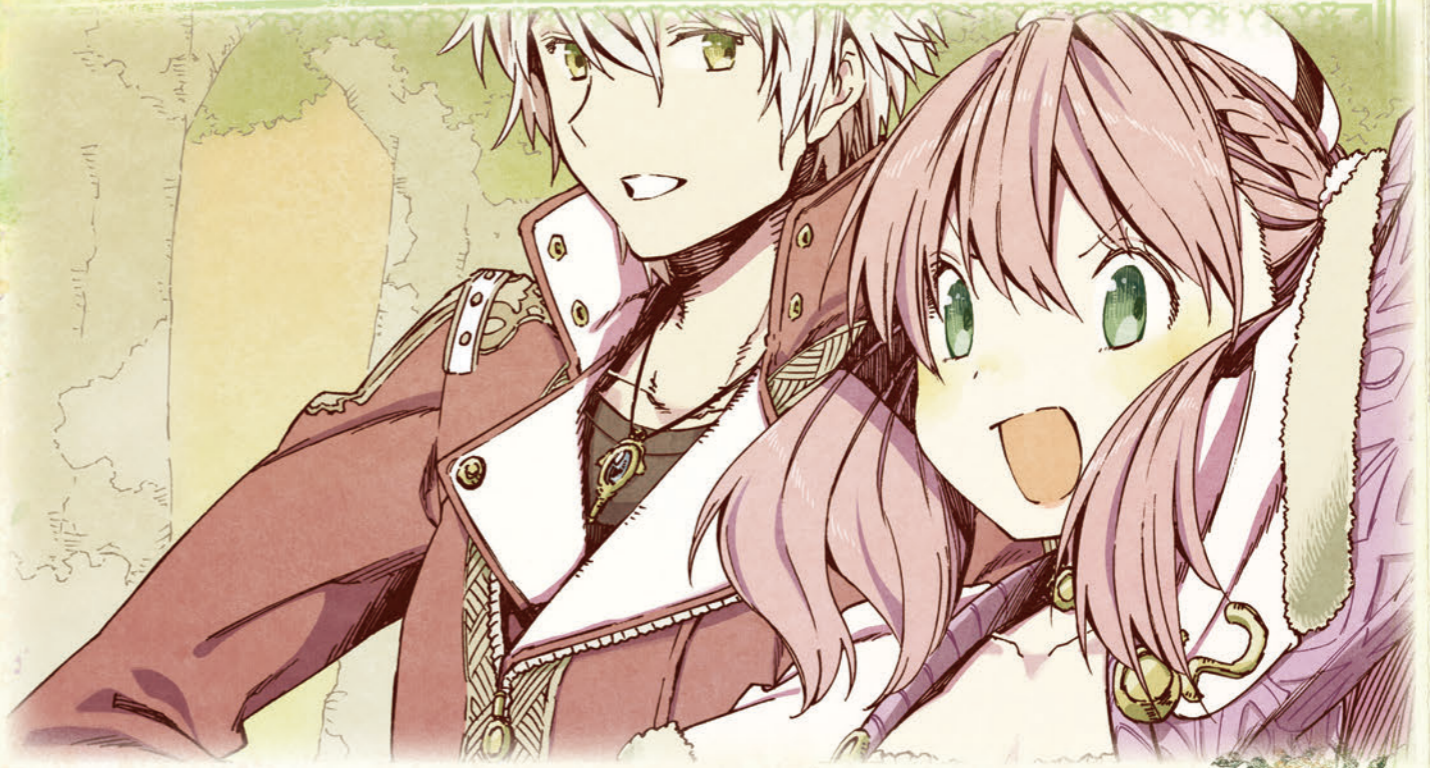
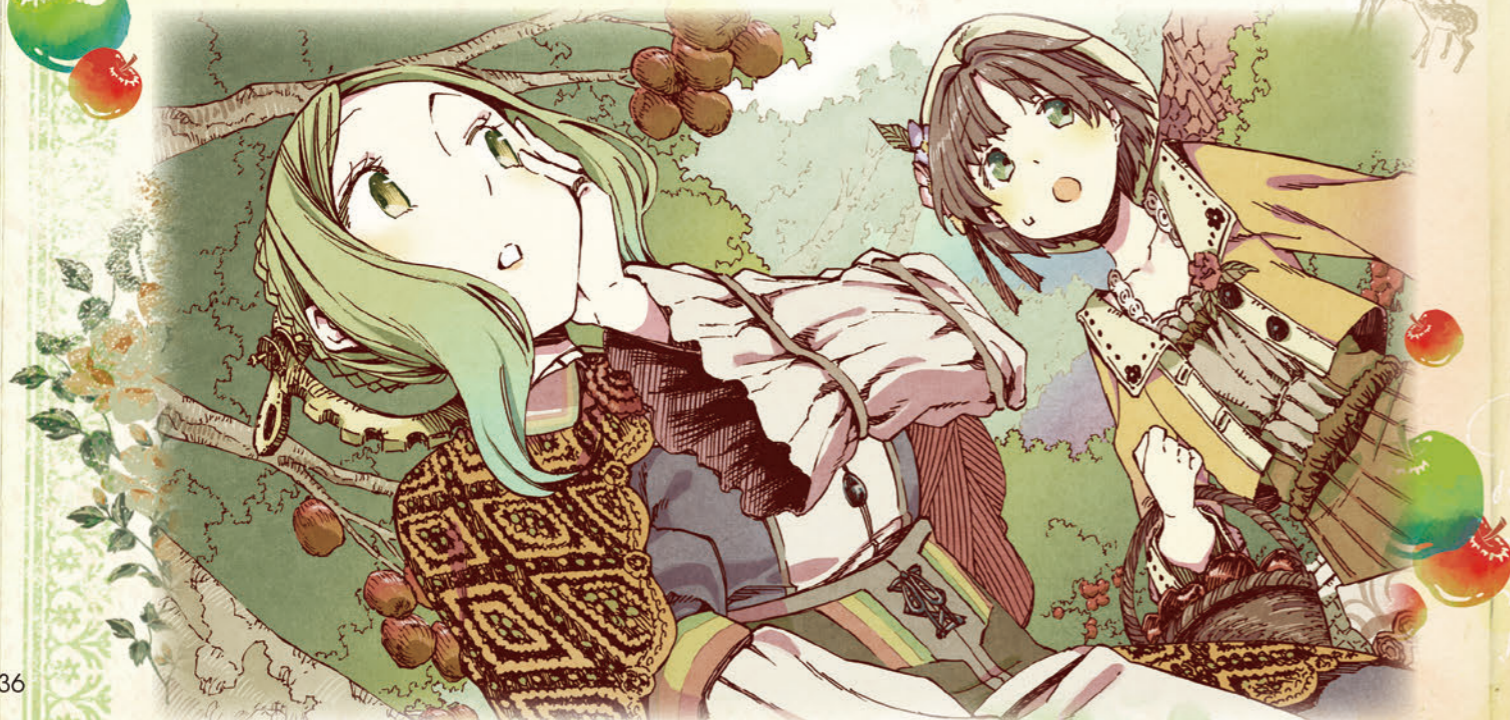
ニオは開発班のルシルとリンカに、手際よくリンゴの収穫方法を教えます。ニオの説明に、2人は真剣な表情でうんうんと頷いています。

「なるほどー、難しそうですね。うーん、手が届かなあ……」「問題ありません。いざとなれば、自分が肩車をしましょう」

ていねいにリンゴを扱おうとするルシルと、少し不器用ですが体力のあるリンカ、相性のよさそうな2人ですね。

「ふふーん。今日はわたしがロージーさんに、いろいろと教える番です！」「ああ、こういうのはまったくわからないから、1からやり方を教えてくれ」

ロージーがそう言うと、エスカが得意満面の笑みを浮かべます。あらあら。こちらもまったく問題なさそうですね。



休み時間になり、農家の人々が休んでいるなかを、私は差し入れをして回ります。エスカとロージーも、木陰で休憩をしていました。

「お疲れさまです。軽食を作りましたので、召し上がってください」

私が声をかけると、2人は微笑み返します。

「わざわざありがとうございます、クローネさん」「クローネもずっと働いてるでしょ？一緒に休憩しようよ」

私はオートマタです。“疲れる”ということはありませんが、エスカは隣の席を指して笑いかけてきました。

「——そうですね。それでは、私も少し休みましょうか」

私が腰を下ろすと、ロージーが話しかけてきます。

「リンゴの収穫って、想像していたよりも重労働ですね。すみません、あまり役に立てなくて……」「いえ、ロージーもよく働いてくれていますよ。非常に助かりました、ありがとうございます」

それを聞くと、エスカが笑いながら、得意げにロージーに語ります。

「あはは。ロージーさんもリンゴ摘みだけは、まだまだわたしより遅いですね！」「……慣れの問題だろ。もう少し続ければ、効率よく出来るようになるよ」「ふふーん。これだけは負けませんよ」

あらあら。ちゃんと協力して作業しないと、かえって効率が落ちてしまいますよ。

そよ風が吹き、リンゴの木々がサワサワと鳴くなか、エスカがこくりこくりと首を揺らします。少し眠くなってしまったようです。

「2人とも、体調は大丈夫ですか？ 調査から帰ってきたばかりで、お疲れかとは思いますが」

私が話しかけると、エスカがはっと目を覚まします。

「ぞ、そんなことないよ！ まだまだ頑張れるもん！」「そうか？ ちょっと寝てたじゃないか。あんまり無理するんじゃないぞ」「もうっ！ 気付いてたんだったら起こしてくださいよ」

エスカが頬を膨らませて怒るので、ロージーは苦笑いをしています。あんなに気持ちよさそうに寝ていたら、声もかけにくいですよ。

「よ、よし、休憩も終わりです。もう少しで終わるし、収穫を頑張りましょう！」

恥ずかしさを誤魔化すように、慌ててエスカが立ち上がります。続いて、ロージーも立ち上がりました。

「ははは、それもそうだな。それじゃ、さっさと終わらせるか」「はい！ 2人でやれば、きっとすぐに終わりますよね！」

最初はあんなによそよそしかった2人ですが、ともに仕事をしていく過程で、少しずつ関係が変わっている様子。やる気に満ちた2人の背を見ながら、私は頬に手を当てます。

あらあら。2人のお仕事は、まだ始まったばかりですよ。

Fin



次号からいよいよ攻略スタート!!

次号のVol.545では同日発売の「エスカ&ロージーのアドリエ」の攻略がいよいよスタート。開発スタッフインタビュー&左のインタビューもあり、電撃PSだからこその独占企画満載でお届けする予定です。もちろん表紙は左氏の描き下ろし！ 絶対に見逃せません!!