

# Atelier Escha & Logy

黄昏の空の錬金術士  
エスカ&ロジーのアトリエ

声優インタビュー&  
小説企画もスタート!

**ロジー**  
(ロジック・フィクサー)  
CV:石川界人

最新式の錬金術を使いこなす若き錬金術士。とある事情で辺境の調査都市に派遣される。

**エスカ**  
(エスカ・マリエ)  
CV:村川梨衣

落ちこぼれの開発班に引き入れられた新人役人。一族秘伝のいしへの錬金術の使い手。

限定版パッケージ  
初公開!

新メンバーや驚愕の6人参加バトルなど、今回は最新情報満載で『エスカ&ロジーのアトリエ』の魅力をお届け!

PS3 RPG 6月27日発売

**エスカ&ロジーのアトリエ**  
～黄昏の空の錬金術士～

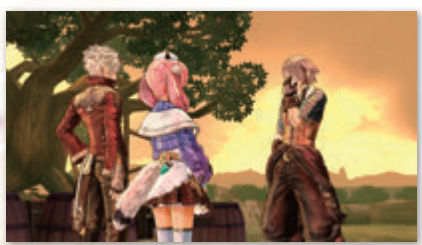
●キャスト  
●¥7,140(税込)、限定版¥10,290(税込)

新情報 & 企画で贈る8ページ特集!!



## PS3版『アトリエ』初の主人公選択制を採用した最新作!

アーシャの旅から4年後、黄昏の世界で新たな冒険が幕を開ける! 主人公選択制で贈る本作は、辺境の調査都市を舞台に、エスカとロジーという2人の錬金術士が活躍。滅びゆく黄昏の世界観を受け継ぎつつもファンタジー色を強め、よりRPGらしいテイストへ。もちろん、採取や調合などおなじみのシステムはさらに洗練され、やり込み度もアップ。左氏のイラストを忠実に再現した、ハイクオリティの映像表現にも注目だ。



▲舞台は辺境の調査都市に移り、新たな顔が続々と登場。また、ウィルベルのように前作で活躍したキャラも登場する!

## BATTLE

最大6名が同時参戦するハイスピードバトル

PS3版では初となる、前衛3名&後衛3名の、最大6人のバトルを採用。おなじみのサポート攻撃も、画面右下に表示されたゲージのぶんだけ使用可能になるタイプへと進化。仲間が追撃するたびにダメージが上昇していくため、これまで以上に仲間との連携が勝敗のカギを握るようになっていく。

仲間のサポート攻撃が次々と発動!



▲サポートの最大回数は参加人数の6? 全消費での追撃には、特殊な演出があるのかも気になるころだ。

▼画面上部の顔のカードは行動順を表わす。前作同様に素早さ順で、敵味方が入り乱れて行動する。



キャラ固有の特殊攻撃も必見!



電撃特報01

エスカ&ロジーのアトリエ～黄昏の空の錬金術士～

# アウィン・ サイドレット

CV: 赤羽根 健治

◆Age: 20 ◆BloodType: B  
◆Height: 175cm

◆職業: 技術班の気球整備士

エスカの従兄弟で、技術班に勤めている気球整備士。馬車や公共施設の整備まで手掛け、周囲の人々からの人望も厚い。義理堅く気さくな性格で、持ち前の機械技術&知識を駆使して調査を支えてくれる。



▲エスカの周りには頼れるお兄さんがいっぱい。彼女の従兄弟ということだが、ロージーとはどんな関係になるのだろうか？

Hidari's  
Illustration



面倒見のいい、兄代わりの気球整備士



## Check Point

### あこがれの人は冒険家？

職人気質で頼れる男のアウィン。そんな彼があこがれるのは、性格が180度違う冒険家のレイフアーらしい。彼のどこに着かれたのかも気になる。



「今日からオレが2人の指導係さ、よろしくね」

## AWIN's Concept Art —コンセプトアート—



### 3Dモデル

左氏のイラストで印象的な、優しげなまなざしは3Dモデルでも忠実に再現。ただ、ひとたび戦闘になると荒々しい表情も見せる。

ATELIER ESCHA&LOGY  
-Alchemist of dusk sky-  
AWIN SIDELET

# —失われた過去に挑む 歴史研究者—

「ちょっと、遅いわよ二人とも。いつまで待たせるつもり？」

## スレイア・THREIA HAZELGRIMM ヘーゼルグリム

CV:喜多丘 千陽

- ◆Age : 26 ◆BloodType : B
- ◆Height : 167cm
- ◆職業 : 歴史研究者

支部に協力している歴史調査の専門家。かつて栄えていたとされる時代の遺物などを研究しているため、錬金術の知識も多少はある。資料分析だけの研究を嫌い、危険なフィールドワークもこなす活動的な女性。

### Check Point

銀髪とヘーゼルの姓から  
連想されるのはあの人物

時代の遺物を調査するスレイア。前作ではそんな彼女と同じように、黄昏の大地で調査するキースグリフ・ヘーゼルタインという男が登場した。どことなく彼と重なる立ち振る舞いと“ヘーゼル”の姓…。もしかすると関係性はあるのか!?



▲▶彼女の武器は両耳に付けたイヤリング。それを触媒に「アナライズ」をはじめ、さまざまな特殊能力を使いこなす。

Hidari's  
Illustration



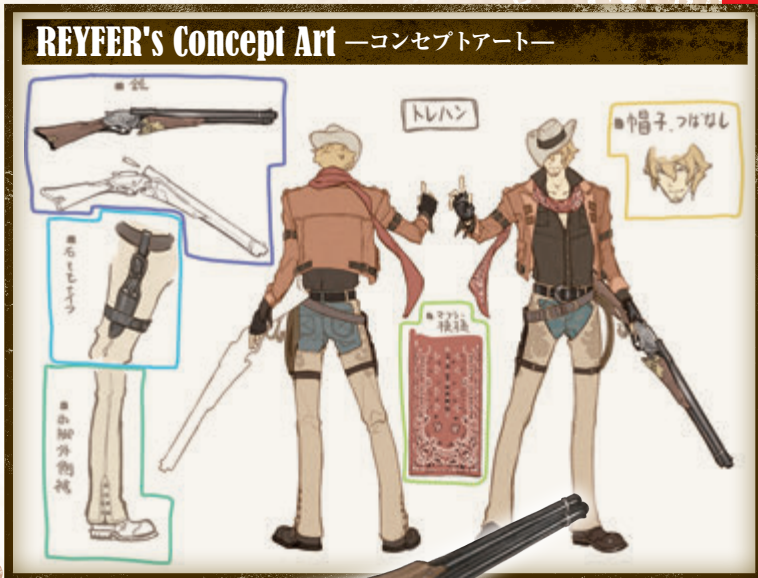
### THREIA's Concept Art —コンセプトアート—



### 3Dモデル

設定画にあるインナーも忠実に再現。凛とした表情と白手袋をはめた上品な雰囲気は、嫌味のない色香を漂わせている。

ATELIER ESPERANTO  
—Alchemist of  
THREIA



## Check Point

**本作のテーマにかかわる  
重要人物になりそうだ**

レイファーの持ち前の行動力は、いつのまにか周囲を巻き込むほど情熱的。エスカとロージーはそんな彼に影響され、世界中を見て回ることになるのかもしれない。そして本作のロゴにある飛行船は、その冒険での足として活躍する？



▲細かいことは気にせず豪快な性格のレイファー。そんな彼は何かにつけて価値観の合わないスレイアと対立している。

# レイファー・ラックベリー

REYFER  
LUCKBERRY

CV:増谷 康紀

◆Age : 32 ◆BloodType : AB  
◆Height : 178cm  
◆職業 : トレジャーハンター

お宝を追い求めて黄昏の世界をさすらうトレジャーハンター。道中で出会った遺跡探検家と意気投合し、ともに遺跡発掘に挑む。ロマン主義者で、おもしろそうなことには何でも首を突っ込んでしまう。

「これから一緒に  
お宝探しをする仲間だろ。  
仲良くしようぜ？」

お宝を探して世界を巡る  
トレジャーハンター

Hidari's  
Illustration

### 3Dモデル

左氏のイラストでも描かれている、彼のニヒルな笑顔は3Dモデルでも完璧に表現。帽子に手をやる仕草は、彼のクセだろうか？



ATELIER ESCHA&LOGY  
-Alchemist of dusk sky-  
REYFER LUCKBERRY



## Special Interview

## エスカとのステキな出会い

—まずは村川さんご自身についてお聞きしたいのですが、声優を目指したきっかけなどはありますか？

**村川さん**（以下敬称略）：私は昔から「ごっこ遊び」が好きで、何かを演じることにもなじみがありました。そんななか、声優を意識し始めたのは小学五年生ぐらいですね。「HUNTER×HUNTER」の主人公ゴンにあこがれていたんです。それで「誰でも心を通わせる彼ようになるには？」と考えて、「ああ、声優になればいいんだ！」という結論にたどり着きました。それ以来、両親にも「声優になる！」と言い続けて、ヒューマンアカデミーに通い俳協に入り、デビューしました。ヒューマンアカデミーがいろいろな事務所のオーディションを受けられる環境で、さまざまな作品の収録現場に行けるインターンシップが充実していたのもありがたかったです。

—このエスカという役は村川さんにとって、本格的にガッツリ収録する初めての役になると思いますが、実際に演じてみていかがでしたか？

**村川**：これまで演じたゲームのお仕事では、多くても100ワードぐらいでしたので、このボリュームでの収録は初体験でしたね。

—アニメの収録とは勝手は違う感じですか？

**村川**：アニメの収録ではほかの声優さんの演技を受けて演じられるので、感情を乗せやすかったり、自分が思っていた以上の感情を出せるといった魅力があるんですよ。ゲームの収録では、1人でまとめて収録するためマイクワーク（台本に合わせて収録マイクの前に立つ流れ）であわてる心配もなく、演技に集中できます。今回はある程度時間もいただけたので、自分のペースで収録を進められました。そういった意味では、相手がいなくても自分の中で演技を作っていましたし、スタッフさんも優しい方ばかりだったので、不安要素もないなか、のびのびと演じられたと思います。

—エスカ役を射止めたときはいかがでしたか？

**村川**：本当にうれしかったです！ エスカを演じられるということはもちろん、『アトリエ』シリーズという作品に参加できることがすごくうれしかったです。昔はよくイラストを描いて遊んでいたこともあって、

『アトリエ』のオマージュ的なオリジナルキャラクターを描いたりしていました（笑）。それくらい大好きな作品だったので、そのヒロインを演じられたということはもう夢のようでした。

—となると村川さんは『アトリエ』シリーズをけっこうプレイされているのでしょうか？

**村川**：それが『アトリエ』シリーズを知ったのは小学校高学年か中学生ぐらいで、当時の私は理解力にとぼしくて、『アトリエ』の仕様が難しくてちゃんとプレイできていなかったんですよ。ただ、最近の『アトリエ』シリーズはチュートリアルも充実して、とても遊びやすくなっているかと収録時にかがったので、「今度こそプレイするぞ！」と。だから『エスカ&ロージー』は今からやり込む気満々です（笑）！

—ちなみに、エスカのイラストを見たときの第一印象はいかがでしたか？

むらかわりえ  
村川梨衣さん

**Profile** 「東京俳優生活協同組合」所属。2010年にTVアニメ『FAIRY TAIL』にてデビューを果たし、現在はTV&劇場アニメやWeb番組などで活躍中。代表作は「ビッドレッド・オペレーション」の二葉おおい役など。

**WORKS** ネット配信番組「2.5次元てれび」のリポーターを務める。そのほか、生放送番組「2.5次元あうと」や、動画付きWEBラジオ「four-tune!」にレギュラー出演中（※）。

## I ガストショップにて超豪華限定版予約受付中！

現在ガストショップでは、通常版と限定版、そのほか各種特典内容をから選べる8タイプのパッケージを好評予約受付中。「アトリエ」シリーズのファンならば、豪華特典全部盛りの【限定版】GSスペシャルプレミアムパッケージ（¥23,340/税込）が鉄板かも！



<https://shop.salburg.com/pc/>

## II ニコ生にて「エスカ&amp;ロージーのアトリエ」特番配信決定！

「アーシャのアトリエ」では発売前夜にニコニコ生放送で特番を放送したが、本作でも特番の配信が決定。詳細は「エスカ&ロージー」の公式サイトでチェック！

## III 本作参加アーティストのライブが開催予定！

全9組のアーティストがボーカル曲を提供する本作。なんとその豪華アーティストを招いて収録楽曲を先行公開する、特別ライブが計画中とのこと。詳細が判明しだいお伝えするので、こちらも乞うご期待！



## 村川さんの アフレコ現場を突撃取材!

アフレコ現場には岡村ディレクターも立ち会い、セリフのニュアンスや言い回しなどを音響担当と打ち合わせながら収録。それら細かい指示に「かしこまりました」と、ていねいに、そして元気いっぱい受け答える村川さんがとてもラブリーでした。



▲「このニュアンスで大丈夫ですか?」と、エスカの心境を理解しながら全力で演じる姿も印象的。

村川: いやもう、とにかく「カワイイ!」と思いました。個人的にピンク色の髪の毛の女の子というのが胸きゅんポイントで、どうしてもときめいてしまうんですよ。服装や装飾品や杖まで全部かわいくて、もうひと目ぼれでした(笑)。本当にすべてが私の好みにドストライクで、オーディションではエスカを演じたいという思いが募りました。

### エスカを演じるうえでのこだわり

—収録時には岡村ディレクターも同席されていましたか? 演技についての注文などはありましたか?

村川: 基本的には「無理をせず、私が出しやすいくところそのまま演じて大丈夫です」と言っていただけでした。演技のポイントではしゃべるスピードですね。エスカはふんわりとしたキャラクターなので、おっとりした感じでしゃべってくださいという指示をいただきました。彼女はおっとりとしているながらも、明るく行動力にあふれた女の子なんですよ! なにごとも「よーし、やっちゃうぞー」と勢いでチャレンジして、そして失敗しちゃう天然な部分もあります(笑)。

—村川さんの演じ方でのこだわりはありますか?

村川: エスカはただ明るくてちょっと天然っぽいだけでなくて、自分の言いたいことはしっかりと伝える子なんです。ロージーさんや仲間たちと親しくなにつれて、ときにはすねてみたり、自分の感情をあらわにする場面もあるので、そこでもエスカのかわいいくところをしっかりとらせるようにこだわりました。

—今作ではロージーも同じ主人公ですが、物語ではエスカが彼を引っ張っていく感じなのでしょうか?

村川: エスカは最初の頃は錬金術士としてまだまだ未熟だと自覚していて、先輩であるロージーさんにいろいろ教わろうとか、自分もついていけるようにがんばろうとします。実際、ロージーさんのほうが経験も豊富で、なにかと世話を焼いてくれるんです。ただ、私生活の部分になると「ロージーさん、ダメですよ?」とか「なに言ってるんですか!」とたしなめるようなシーンもあるんですよ。だから、持ちつ持たれつお互いを支えあうような感じで、すごくステキな関係だと思っています。

—そんなかけがえのない存在のロージー先輩ですが、彼の第一印象はいかがでしたか?

村川: 「クールな性格のイケメンだ!」と思いましたね。最初の頃は「先輩後輩」という部分を意識して、

ロージーさんについていかなければという部分も多かったのですが、最後のほうでは仲のよい兄妹という印象も受けました。エスカもじつのお兄さんに対するように言いたいことをズバズバと口にすると、ツッコミもバンバンしちゃうんですよ(笑)。

—そのお話を聞くと、ロージーさんはエスカの恋愛対象という感じではなさそうですね(笑)。

村川: エスカの設定的に恋愛感情があるかはわかりませんが、私個人としては、ロージーさんがほかの女性に興味を持っている風なセリフがあると「む!?」って思ってしまうんです。あくまでも個人的な感情ですけど、「ん? ロージーさんどうしちゃったの?」と思いがながら演じていましたね(笑)。

—ちなみに村川さんには御兄弟はいますか?

村川: 姉と弟がいます。幼なじみに、姉と同じ年のロージーさんのような優しいお兄ちゃんがいるんですけど、すごくうらやましかったんです。私も「ロージーさんみたいなお兄ちゃんが欲しいな」と思いながら、エスカと気持ちをシンクロさせつつ演じました。

—印象に残っているシーンや、注目して聴いてほしいセリフがあればぜひ教えてください。

村川: 物語では開発班のみんなで“あるもの”を作ることになるシーンがあるのですが、それがロージーさんの過去の経験にかかわるもので……。これ以上は詳しくはお話できないんですが、かなり感情的にエスカがロージーさんに想いをぶつける展開になっていて、そのシーンが私のなかでは思い入れが強く、こだわりもあります。おもしろかったシーンは、とある商人さんとのかけ合いがすごくコミカルで、演じていて楽しかったです。ほかにも、みんなのために作ったはずのタルトを「味見〜!」とかいってエスカがほとんど食べてしまったり(笑)。彼女はそれくらい食いしん坊なところがあります。そんなコミカルなシーンは「エスカのころに、ここまでやって大丈夫かな?」って心配になるぐらい、思いっきり演じさせていただきました。もちろん、しっとりとしたシーンではちゃんとしやかな女の子なので、ゲームではいろいろなエスカを見て楽しんでいただけたらと思います。

### ずっと愛してもらえる女の子を目指して

—もしも村川さんがエスカのように錬金術を使えるとしたら何を調べてみたいですか?

村川: 私は花粉症なので、絶対にノドが乾かないけど鼻水は止まるような、都合のいいお薬を調べたいです! それか、すっごくふわふわのティッシュとかですね。あとは……武器が大好きなので作りたいです! 杖も大好きですが、私は薙刀とか大鎌とか鉄扇が大好きで、ゲームでは使いにくそうなのについて選んでしまうんですよ(笑)。ヌンチャクとか、振り回す感じの武器も好きなので、ぜひ調べてみたいです。

—ちなみに『エスカ&ロージー』では、武器を持ち替えるのちゃんと見た目も変わるんですよ。

村川: ステキ! もうたぶんゲームを遊んでも、ずっと武器を作っていると思います(笑)。

—今後もエスカをいろいろな場面で演じる機会が増えると思いますが、村川さんは彼女を自分のなかでどのようなキャラクターに育てていきたいですか?

村川: すでに私のなかでのエスカは大きな存在になっていて、これからもずっと皆様に愛していただけるようなキャラクターになっていってほしいなと思います。私にとって彼女はあこがれの女の子像で、このままエスカになれたらいいのにと思いながら演じていました。それくらい大好きです。歴代の「アトリエ」シリーズファンの方々にも「エスカは村川梨衣が演じてよかった」と思っていたらいいかなければ、いちゲーマーとしてもこのうえない幸せです。

—最後にファンへメッセージをお願いします。

村川: みなさまの待望の「アトリエ」シリーズ最新作ですが、発売までもう少しガマンして待っててくださいね。今回は主人公が2人という部分もポイントで、いったいどんな展開になるのか、発売まで想像をふくらませていただけたらうれしいです。それから、ロージーさんにはちょっと申し訳ないですが、まずはぜひエスカでプレイしてください。お願いします!(笑)

**村川梨衣さんのサインを3名様にプレゼント!**

▶村川さんのサインが欲しい方は、八ガキに住所・氏名・職業・年齢を記入のうえ、電撃PS編集部「村川さんサイン希望係」まで応募ください(住所はP.243参照)。締切は5月16日当日消印有効。



# 「エスカ、役人を目指す」

第1回



文：田中裕樹  
(シナリオ担当)  
イラスト：肋兵器

2人の主人公の視点で贈るショートストーリーが今号から連載開始。

少し暖かくなってきた、ある日のことです。

リンゴ園の人々が、枝の手入れをしていると、一人の女の子が家から飛び出してきました。その子の名前はエスカ・メーリエ。このコルセイトに、今はもうたった一人しかいない錬金術士の女の子です。

「それじゃ、お父さん。行ってきます！」

楽しそうですね、エスカ。今日はどこへ出かけに行くのですか？

「広場にお買い物だよ。ずっと読んでた参考書が、やっとわかるようになってきたから、さっそく何か作ってみようと思って」

あらあら、今度は失敗せずに済むのでしょうか。

「もうっ、今度は素材もわかるし大丈夫だよ！」

広場へ元気に走っていくエスカを見て、少し疲れていたリンゴ園の人々の顔にも、笑顔が浮かびます。多少の失敗にもへこたれず、前向きに頑張るエスカは、リンゴ園の人気者。今日も人々に元気を分け与えながら、錬金術の特訓をするようです。

エスカがリンゴ園に帰ってきたのは、夕方ごろでした。素材を買いに行っただけにしては、ずいぶんと長引いた様子です。エスカは、何かを考えている様子。買い物最中に、何かあったのでしょうか。

「ずいぶん遅かったね、エスカ。何かあったのかい？」

父親のファウルが聞くと、エスカは言いました。

「街の役人さんが、すごく困ってるみたいなんだ……。薬の配給をしないとイケないらしいんだけど、その薬が足りないんだって」

「そうか……。あっちも大変みたいだね」

ここは、辺境の街の中では賑やかな街です。なので、手助けを求める人々はたくさんいるのですが、役人たちはいつも人手不足に悩んでいます。

どうやら今回は、物資も不足しているようです。その様子を見て、不安に思ったのでしょうか。

「でも、私たちが心配しても、どうしようも——」

「……そうだ!! こういう時こそ、錬金術の出番だよね!!」

エスカは目をキラキラと輝かせて、ファウルに宣言します。

「お父さん! わたし、薬を作ってみよう! 今日読み終わった参考書のとおりに作れば、うまく行きそうなんだ!!」

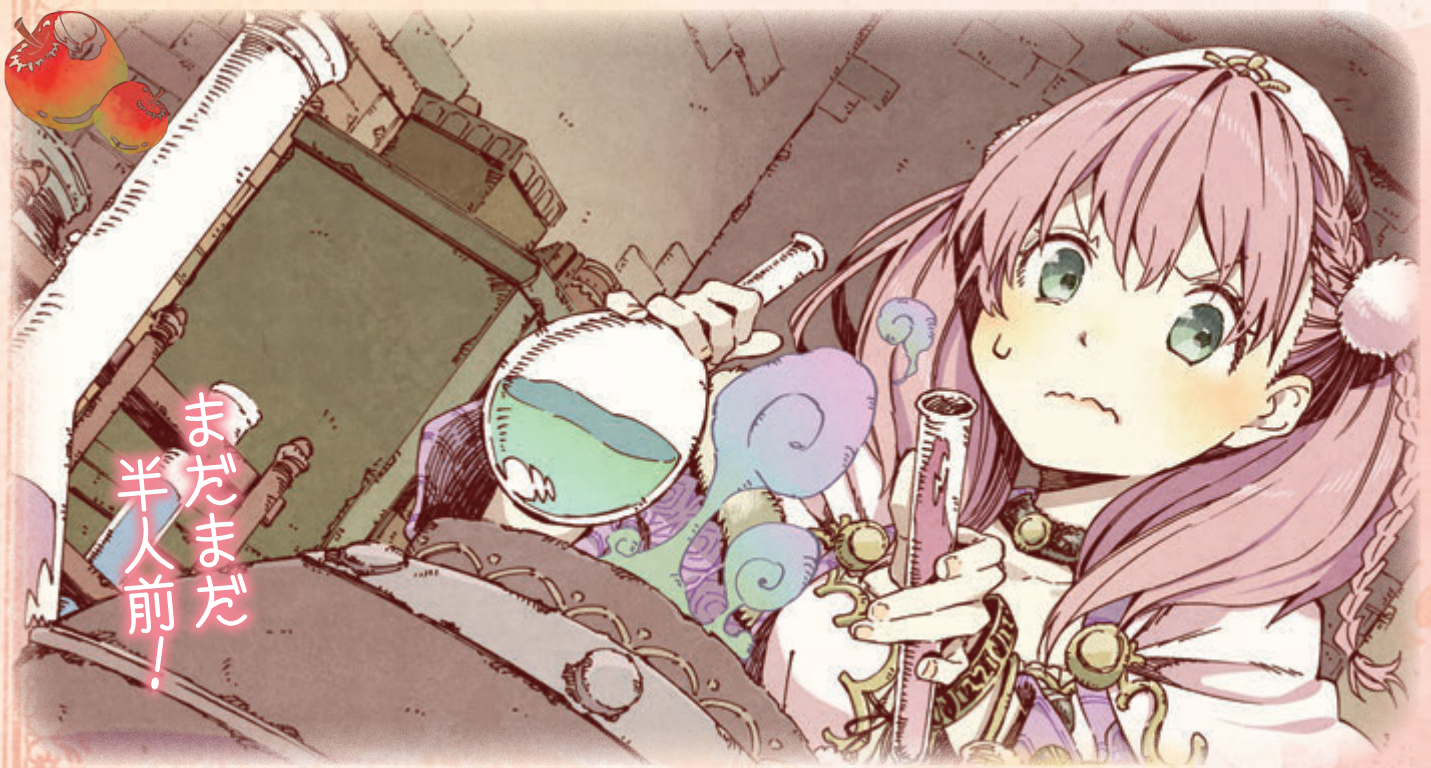
いきなりエスカが大声を出すものですから、ファウルも驚いた様子で、口にした言葉を飲みこみます。

「……そうかい。じゃあ、頑張ってみなさい、応援しているよ」

「うん!!」

エスカは家の小さなナベで、調合を始めました。普段なら集中力が切れてしまうところですが、今回のエスカは違うようです。

興味半分で勉強していた頃とは違い、人の役に立つという目標を持って、エスカは真摯に調合に取り組んでいました。



まだまだ  
まだまだ  
まだまだ  
半人前!

薬の調合に成功♪



「で、出来たー!!」

数日後、エスカの元気な声が、朝のリンゴ園に響きました。どうやら、薬が完成したようです。

「……でも、あんまり上手に出来なかったかなあ」

出来上がった薬は、お世辞にも、あまりよい出来とは言えないものでした。しかし、それでもいねいに作られたからか、効能はちゃんとあるようです。十分に薬として扱えるものでしょう。

「ははは、大丈夫さ。母さんも、最初はこんな感じだったよ。初めてなのに、よく完成させたね」

ファウルにほめられて、エスカも照れ笑いを浮かべます。

「えへへ……。よーし、さっそく届けてくるね!」

エスカは出来上がった少量の薬を持って、急ぎ足で役人たちの元へと向かいました。

あらあら、そんなに慌ると、転んでケガをさせていただきますよ。



「ただいま!」

日が暮れるころに、元気よくエスカが帰ってきました。表情から察するに、たいへん喜ばしい結果だったようです。

「薬はちょっと足らなかったけど、それでもすごく助かったって。ありがとうって言われたよ!」

興奮の冷めない様子で、エスカは矢継ぎ早に、一日の報告をしていきます。

薬を届けたら、忙しく駆け回っていた女性にとっても感謝されたこと。

そのままその人の手伝いで、薬を人々に届けに、街中を駆け回ったこと。

一仕事終わったあとに、お小遣いとお菓子をくれたこと。ほかに、たくさん楽しいことがあったようです。ひとしきり話したあと、真剣な表情になり、エスカはファウルにある願い出をしました。

「お父さん。あのね、きっと反対すると思うけど……」

「何だい?」

「わたし、役人になりたいの!」



これにはファウルも驚きました。口を開けたまま何も言わないファウルに、エスカは言い立てます。

「リンゴ園のお仕事も楽しいし、とても大事なことだってわかってるよ。でも、せっかく錬金術が使えるんだもん。錬金術で、もっと人の役に立ちたいんだ。……やっぱり、ダメかなあ」

考え込んでいたファウルでしたが、しばらくすると、にこやかにエスカに笑いかけました。

「エスカのやりたいようにやりなさい。きっと、母さんもそう望んでいるだろうからね」

「やったあ! ありがとう、お父さん!」

こうしてエスカは、父親の許しを得て、役人のお手伝いを始めることになりました。まだまだ錬金術士としては未熟ですが、正式に役人として配属されるために、今日もお仕事を頑張っています。

Next 5.16 >>>

次回予告



のんびりと仕事の計画を立てていたロージーは、困った様子で立ち往生をしているルシルを見かけます。今回はロージーが遭遇した、役人の後輩や街の住人とのゆかいな日常の出来事をご紹介します。