

発売まで約1カ月  
シリーズのファン  
驚愕の情報をスクープ!!



発売まであと1カ月と迫った今号は、ゲームの新情報と参加アーティストのインタビューありの10ページで大特集!!

開発班のヒロイン大集合

元気いっぱいのエスカに、艶やかなリンカと愛らしいルシルが寄り添う。左氏が電撃PSのために描き下ろした、スペシャルイラストをご堪能あれ!

Atelier Escha & Logy 黄昏の空の錬金術士

PS3 RPG 6月27日発売  
エスカ&ロジエのアトリエ ~黄昏の空の錬金術士~  
●ガスト  
●¥7,140(税込)、プレミアムボックス ¥10,290(税込)

前作からの人気キャラも登場! 今号も独占情報&企画で大PUSH!!

岡村ディレクターによる実況プレイも公開され(※)、発売のカウントダウンに入った印象の「エスカ&ロジエのアトリエ」。今号も発売を待ちきれないファンの心を満たす、新情報&独占企画をタッブリとお届けする。

©GUST CO.,LTD. 2013 All rights reserved. ※画面はすべて開発中のものです。 Illustration: 左  
※ニコニコ生放送での「ゲームの電撃チャンネル」 http://ch.nicovideo.jp/dengeki

Main Character

リンカ LINCA

CV:小清水 亜美  
◆Age: 24 ◆BloodType: A  
◆Height: 160cm (+ヒール)  
◆職業: 開発班の班長補佐  
班長補佐として、マリオンを支え続ける戦いのスペシャリスト。多くの出張先で磨かれた剣の腕は一流だが、純粋で素直な性格ゆえに勘違いも多く、なにかとトラブルを巻き起こしてしまう。

悩み多き  
武闘派の天然剣士

「マリオン、ただいま帰りました!」



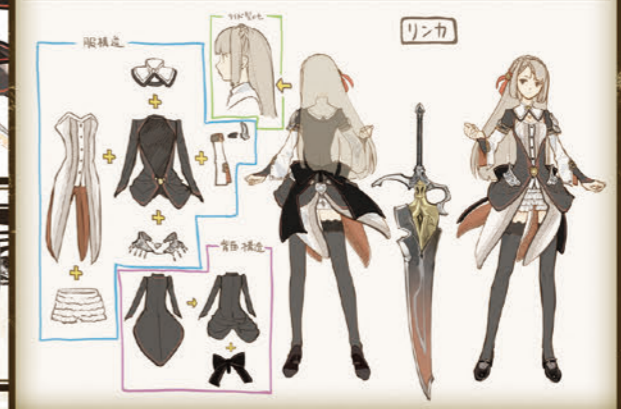
Hidari's Illustration



▶商品が安く買えるとき、カトラに友だちになると迫る。相変わらず少しズレた感覚のようだ。

4年前のリンカ  
▲マリオンが自分の趣味を反映したコーディネート。なお、リンカは同じ衣装を何着も持っていた。

LINCA's Concept Art - コンセプトアート -



ATELIER Alchemist LINCA

3Dモデル  
清楚なかわいらしさそのままに、上品なアクセサリやアームカバーを追加。マリオン(P.62参照)とおそろいのカラーな点も注目。

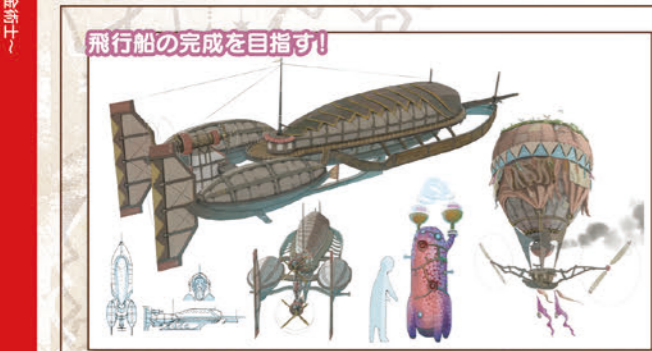
Check Point

リンカの大切なパートナーマリオンとの関係性は?  
「アーシャのアトリエ」では、マリオンが常識に欠けるリンカを保護者のように見守っていた。本作では少しは成長して、彼女の負担は減ったのだろうか?

リンカのヘアスタイルもマリオンがチェック?  
服装やヘアスタイルを見る限り、本作でもマリオンが面倒を見ている?



ATELIER ESCHA&LOGY  
-Alchemist of dusk sky-  
**MARION QUIN**



飛行船の完成を目指す!



**マリオン・クイン** MARION QUIN  
CV: 植田 佳奈

◆Age: 26 ◆BloodType: A  
◆Height: 150cm (+ヒール)  
◆職業: 開発班の班長

辺境での任務を終えて中央に戻った矢先に、別の辺境へと飛ばされたベテラン役人。前回の調査任務の功績が認められ、コルセイト支部の開発班班長へと昇格する。だが、赴任先で彼女を待っていたのは激しい人手不足だった。



4年前のマリオン

辺境での調査任務のためか、オシャレと実用性を兼ね備えた姿が印象的。腰には武器の短銃を装備。

3Dモデル  
別付けのカラーヤリボン、スカートのチェーンなど、前作よりもエレガントに変化。メガネ姿もその手のファンにはたまらないかも!?



Hidari's Illustration

開発班の活動を支える、燃える中間管理職

「じゃあ、今期の課題を発表するわよ」

新人を前に、上司の風情をこぼすマリオン。中間管理職の哀愁がにじみ出る。

Check Point

エスカとロージーが所属する開発班の目的は？



開発班以外の仲間も協力! 街のはるか上空には、前人未踏の遺跡が浮遊している。激しい気流で人の侵入を拒む遺跡の調査こそが開発班、延いてはコルセイト支部全体の悲願である。

乱気流を突破するには旧型の気球でなく、大型飛行船が必要だ。その完成には、開発班以外の仲間たちの協力も欠かせない。

開発班の悲願を達成しても、ロージーとエスカの冒険はまだまだ終わらない!!



ATELIER ESCHA&LOGY  
-Alchemist of dusk sky-  
**DUKE BERIEL**

**デューク・ベリエル** DUKE BERIEL  
CV: 小山 剛志

◆Age: 47 ◆BloodType: B  
◆Height: 181cm  
◆職業: 酒場の親父

かつてはコルセイト支部の討伐班で働いていたが、魔物との戦いで負傷して引退。現在は街の酒場で常連客相手に自慢の料理を振る舞っている。見た目に違わず剛胆な人物。

3Dモデル  
包丁がナイフに見えるほどの大男。料理人らしからぬ肩当は、討伐班に属していたときの愛用品だろうか?

「おうよ! おかげで人手が足りなくて大変だ、はっはっは!」

剣を包丁に振り換えて、厨房を第二の戦場に選んだデューク。料理の評判も上々のようだ。



質より量な  
大衆酒場の名物店主  
街の運営を担う、  
度量の広い大黒柱



3Dモデル  
整えられた口髭が威厳を感じさせる、どっしりと落ち着いた紳士。胸に付けた勲章は、彼の優秀さを表している。

「何かあれば、遠慮なく私に言ってくれ」

上に立つ彼は現場からの意見を最大限に汲み、開発班のためにいろいろと尽力してくれる。

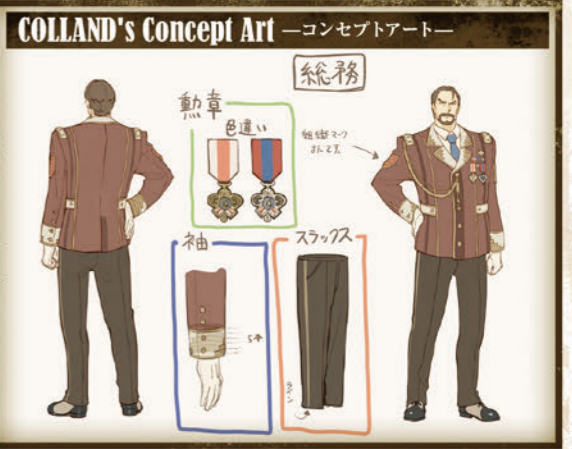


**コルランド・グラマン** COLLAND GRUMMAN  
CV: 藤沼 建人

◆Age: 47 ◆BloodType: A  
◆Height: 184cm  
◆職業: コルセイト支部の支部長

街の人々からの人望も厚く、さまざまな事業や予算管理などを統括して担う有能な人物。かつては効率重視の実績主義者と恐れられていたが、支部長になって以降は丸くなった。

ATELIER ESCHA&LOGY  
-Alchemist of dusk sky-  
**COLLAND GRUMMAN**





# SYSTEM

## 主人公選択制の見どころと錬金術の新システムを公開!

本作のシステム面での最大の特徴は、PS3版「アトリエ」シリーズ初となる主人公選択制。従来の雰囲気や描かれるエスカ編に対して、ロージー編ではファンタジーRPG色を強く押し出した物語が展開する。また、錬金術についても、エスカは調合釜を用いた従来の「調合」を、ロージーは専用器材を使った最先端の錬金術「錬成」を手掛けることが判明した。ここではより具体的な違いや見どころを紹介していこう。



ゲームをスタートすると、エスカとロージーのどちらかを選択し、その後プロローグが入り、以下の流れに。

## HEROES SELECT

主人公選択制による展開の違いを序盤でチェック!

本作ではゲーム開始時にエスカがロージーのいずれかを選ぶことで、それぞれの視点で物語が始まる。大きな流れは共通となっているが、同じように見えるイベントでも主人公によって描写が異なり、意外

な一面が見られることもある。ここではゲーム序盤の、2人がコルセイト支部の開発班の一員となるまでのシーンを切り取って、それぞれの展開やイベントの見せ方の違いを比較してお届けしよう。

### ESCHA MALIER

**① リング園からコルセイト支部へ**

▲リング園にある小さな軒家がエスカの自宅。コルセイト支部への初出勤の日、エスカは意気揚々と向かう。

▼中央から辺境へ転属してきたロージー。案内してくれた男は人手不足なのか、一人で支部へ向かうよう伝える。

**② 支部長に就任の報告**

▲ロージーが中央からやって来た錬金術士だと知ったエスカは、自己流の錬金術に不安もあり、彼にいろいろ教えてほしいとお願いする。

▼コルセイト支部にどうにか到着したロージー。まずはこの支部の責任者である、コルランド支部長に着任の報告を行う。

### LOGIX FICSARIO

**③ 開発班で運命の出会い**

▼支部長のコルランドとの面会も終わり、2人の錬金術士が開発班で初顔合わせ。

▲開発班の班長マリオン・ファン・オン。これで開発班の未来は明るい……か?!

**④ 開発班の新たな門出!**

▼開発班の班長マリオン・ファン・オン。これで開発班の未来は明るい……か?!

## ALCHEMY

初登場の錬金術システムに注目!

「アトリエ」シリーズに欠かせない「調合」は、前作をベースにより遊びやすく進化。とくに注目したいのは、新たな錬金術となる「錬成」と「分解」の2つだ。今作はエスカが調合を、ロージーは錬成&分解を担当することに(どちらを主人公に選んでも調合、錬成&分解は実行可能)。



エスカは調合、ロージーは錬成と分解を担当!

最新式の器材がないコルセイト支部、そのためエスカは錬成での調合を、ロージーは錬成や分解を担当する。

## 錬成

### 武器や防具を強化するロージーの錬成術

錬成とは、装備品に別のアイテムの効果を付与できる錬成術で、中央の技術を学んだロージーだけが使える。調合と同じくさまざまなスキルが存在し、組み合わせ次第で装備品の性能にカスタマイズできる。



▶前作では古い潛力から自動的に上書きされていたが、本作では付与する潛力を自由に選べるようになった。ただし、最大で3つまでという制限がある。

## 調合スキル

### 調合時にプラス効果を与える便利な能力

調合スキルとは、材料の複製などさまざまな効果を持ち、組み合わせで最大限の効果を発揮する能力だ。本作では「場の属性」に応じて使う仕様となり、材料投入ではより自由にCP(調合ポイント)を使えるようになった。



▲たとえば3ポイントぶんの風属性を持つ材料を投入した場合、画面中央、「場の属性」の風属性ゲージが3ポイント増加。左の場合は合計5ポイントまでの風属性のスキルを使える状態になっている。

### 調合スキルの組み合わせ例



▲この場合は、「完全分裂」による材料の再投入を行うことで属性値を大幅にアップ。「属性値還元LV2」で属性値を効力に変え、さらに「全てを注ぐ」で属性値が強化されている。



## 分解

### 前時代の遺物を分解して再利用!

錬成と同じくロージーが担当する錬成術が、前時代の遺物から材料やレシピを取り出す分解だ。採取地ではさまざまな遺物も手に入るので、アトリエに持ち帰ったならば「分解機」に投入してみよう。



▲持ち帰った遺物を分解機に投入した結果、天然エキスやレシピが判明! さらに、貴重な液体材料である太古の水まで手に入るうれしい結果に。

## WRITER'S CHECK!

新要素のすべてに新しい可能性を感じる!

本作でキーとなるシステムの主人公選択制ですが、序盤の展開を見るだけでもだいぶ違っていますね。周回プレイがある意味前提の「アトリエ」だけに、私はすごく惹かれました。また、錬成術はエスカとロージーが分担して作業すると判明しましたが、どちらの主人公で始めても作業に制限があるわけではないので、ちょっと安心。これで気兼ねなく主人公を選べます(笑)。あと分解はシリーズでも初要素なので、その使い勝手に興味津々。レシピが入手できるとなると、かなりお世話になりそう(編集O)

電撃独占企画Vol.3

# 『エスカ&ロジエのアトリエ』楽曲アーティスト Special Interview

9組もの著名なアーティストがテーマ曲を提供する本作。独占企画の第3弾として、2号連続でインタビューを掲載する(アーティストの掲載は五十音順です)。

—まずはおふたりの自己紹介をお願いします。  
**UYUさん**(以下敬称略): 作詞とボーカルを担当しているUYUです。  
**阿部隆大さん**(以下敬称略): ギターと作曲を担当している阿部です。  
 —今回提供された曲の作曲テーマは?  
**UYU**: 主人公の2人が夢を追いかける、追い続けるがテーマです。旅がずっと続いていく、人生に終わりはないよという想いを込めています。歌詞も一見ネガティブに捉えがちですが、サビの最後で「描き続けよう、名もなきストーリーを」という言葉で締められることで、旅は終わらないしこれからも続いていく。希望は残っている、という意味も含めています。あとは旅にテーマを置いて「一緒にいこう、手と手を取り合って」みたいなイメージで、エスカとロジエの恋愛の歌詞にはならないように意識しました。  
**阿部**: 曲調については今回ゲストさんから話をいただいて、黄昏の世界観に僕らのほうで「こういう曲はどうでしょう」と、徐々にすり合わせていきました。  
 —今回の曲のこだわりはどこでしょうか?  
**阿部**: 曲調でいうならば、普段のACRYLICSTABの曲よりもアップテンポですね。今回の曲はバトルで使われるということで、ゲームをプレイしているときの爽快感、スピード感を意識しています。  
**UYU**: 私はけっこうゲームで遊ぶのですが、自分がプレイをしたときにわくわくして、テンションが上がる曲になったと思います。  
 —ACRYLICSTABさんはライブ活動も多いですが、ゲーム用の曲で作曲や歌い方に違いはありますか?  
**阿部**: ゲストさんからは「ACRYLICSTABのカラーも出るようにしてほしい」という声はいただいています。

した。なので、そこはあまり変わらないと思います。  
**UYU**: レコーディングするときも、ライブ会場にいる気持ちで歌いました。マイクの先に聴いてくれる人たちの顔を思い浮かべて、その方たちに歌詞を届けたいという気持ちを強く込めています。  
 —収録曲の「無限大クロニクル」で注目して聞いてほしい部分を教えてください。  
**阿部**: やっぱりバトルに使われるので、とてもノリがいいロックチューンされた曲になっています。普段のACRYLICSTABの曲よりシンバルの音やコーラスが大きかったり、ギターを何本も重ねて疾走感もありますよ。この曲は絶対ライブでも盛り上がりやすいです。作中も楽しくてノリノリでした。じつは最初はもう少し短い予定でしたが、もう1回サビを繰り返してメロディをどんどん展開させていこうと思ったら、最終的にはけっこう長くなりました(笑)。繰り返すなかで勢いを増して、テンポが変わっていく。サビのメロディがギターで始めて、曲の最後までどこかで鳴り続けて加速する感じは、聴いていて気持ちいいと思います。  
**UYU**: ボーカルとしては、最後に一瞬テンションが下がってグッと盛り上がる部分がポイントでしょうか。最後の最後に自分の全力を出しきって絶叫している部分は、ぜひ聴いてほしいです。  
 —「黄昏」という言葉のイメージはいかがですか?  
**阿部**: 最初の打ち合わせでの、岡村ディレクターの「夜にはならないよ」という言葉が、僕のなかで印象的でした。暗すぎず絶望もしていないし、希望もまだある。これまでACRYLICSTABがやってきたロックなサウンドが、意外とこの世界観に合うなど。  
**UYU**: 私たちも「うれしい、楽しい、大好き」という曲は少なく、「人間の不安」とかがテーマの曲も

多いんですよ。もちろん、暗いだけでなく、「希望もあるしみんなで手を取り立ち上がろう」という想いを込めているので、まさかのコラボでしたね(笑)。  
 —もし本作のキャラクターソングを作曲するとしたら、どのキャラを担当したいですか?  
**阿部**: 僕はロジエかな。ぜひカッコいい曲を作りたい。  
**UYU**: 私もロジエって言おうとしたのに〜。というか、むしろロジエに歌ってほしいかも。ちょっとボーカルっぽいんですよ、彼って(笑)。  
 —では最後にメッセージをお願いします。  
**阿部**: これからもどんどんライブやっていくので、本作でACRYLICSTABに興味をもたれた方は、ぜひライブにもいらしてください。  
**UYU**: 公式サイトで情報も更新しているので、そちらもよろしくお願いします。(http://acst.info/)



## 「ACRYLICSTAB」

◆バトルフィニッシュテーマ  
「無限大クロニクル」



—まずは自己紹介をお願いします。主にどういった活動をされていますか?  
**いとうかなこさん**(以下いとう、敬称略): ゲームやアニメの主題歌を歌ったり、オリジナルソングを作ってライブ活動をしています。  
 —今回の「エスカ&ロジエのアトリエ」の挿入歌を聴いてみての第一印象はいかがでしたか?  
**いとう**: ザ・エレクトリック組曲!  
 —歌詞から受けた世界観について教えてください。  
**いとう**: 悲壮感あふれる壮大な世界のなかにも、希望を胸に抱いて戦い続ける勇者の歌になりました。  
 —レコーディングをしてみた感想や、そのときに

## 「いとうかなこ」

受けたディレクションなどお聞かせください。  
**いとう**: とにかく変化に富んだ展開とメロディライン、それに加えてまったく別のコーラスライン、という膨大な量の情報が詰まっています。そのため、歌の録音にかかった時間は、いとうかなこ史上最高の8時間もかかりました。  
 —今回担当された楽曲の聴きどころは?  
**いとう**: 組曲だと思って、さまざまな変化を楽しんでいただきたいです!



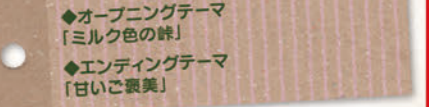
## 「チリヌルヲワカ」

チリヌルヲワカさんが歌うオープニングテーマ「ミルク色の雫」は公式サイトにて公開中!  
[\(http://atelier-ps3.jp/escha-logy/\)](http://atelier-ps3.jp/escha-logy/)



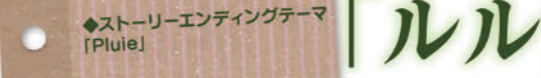
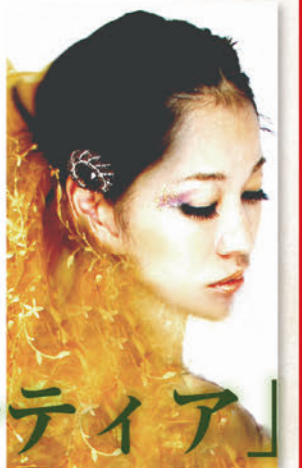
—まずは自己紹介をお願いします。主にどういった活動をされていますか?  
**中島優美さん**(以下中島、敬称略): チリヌルヲワカというバンドで、ギターボーカルをやっています。全国各地でライブを中心に活動しています。  
 —今回提供された曲の作曲テーマは?  
**中島**: 夢を追いかける2人に、明るい希望があってほしいという想いで作曲しました。  
 —ゲームなどで使われる曲の制作時に、気を付けているポイントはありますか?  
**中島**: 物語の背景や、主人公のイメージを自分なりに音楽で表現することでしょうか。  
 —本作の舞台である「黄昏」の時代からどのよ

うなイメージを感じますか?  
**中島**: そこに暮らしている人たちは、原点に立ち返って本当に大切なものを実感しながら生きているんだと思います。  
 —もし本作のキャラクターソングを作曲するとしたら、どのキャラを担当したいですか? また、その場合はどんな曲にしてみたいですか?  
**中島**: レイファア・ラックベリーですね。クールでカッコいい曲を作りたいです。



—まずはプロフィールと主な活動を教えてください。  
**ルルティアさん**(以下敬称略): 2001年EMIからメジャーデビューしました。映画やアニメなどに楽曲を提供したり、オリジナルアルバムなどを制作しています。  
 —今回提供された曲の作曲テーマは?  
**ルルティア**: 今回お話をいただいたあと、ストーリーとキャラクターの抱えている心模様や、黄昏の進む世界に残された古の命の息吹、「アトリエ」独特の風景と空気感、咲き乱れる美しい花の香り……など、それらを目を閉じてより深く思いを馳せました。そのとき一番最初に浮かんだ景色が「黄昏に降り注ぐ天気の風景」だったんです。タイトルの「Pluie」は、本来フランス語で「雨」ですが、ここでいう雨というのは、あくまで太陽の眩い光の反射するなかで降り落ちる、キラキラした雫の雨です。楽曲が完成して聴き返したとき、あらためてキャラや「アトリエ」の繊細な美しい映像にうまく入り込める作品になったと思います。  
 —ゲームの曲を制作する場合のこだわりはどこでしょうか?  
**ルルティア**: 依頼されたコンセプトと映像、登場人物の背景やストーリー、そして世界観をまず一番に考えます。私が大切にしている

のは、ゲームをプレイされるユーザーの方々が、どういった気持ちでゲームを進めて行くのか。そして、私の楽曲を聴いていただけて最後までどおり着いたとき、みなさんが達成感とともに何か1つでも希望や前向きな気持ちになってほしいという想いです。  
 —「黄昏」という言葉から、どのようなイメージを感じますか?  
**ルルティア**: 今、現実には誰の心も黄昏に包まれてしまうことが多いのではないのでしょうか。でもこの時代に生まれた以上、この時代の中で生きていかなければいけない。だけでも、悲観したりするだけではなく、常に自分らしさを忘れずに前向きでいてほしい。その原動力となるのが、自分の本当にやりたいこと、夢や希望だと思えます。それらをいつも胸に抱いて、そこに向かって毎日を大切に過ごして行けば、どんな黄昏の進む時代だとしても、決して恐れずに生き抜く強さにつながっていくと思います。



## 「ルルティア」

Artist Profile	いとうかなこ	チリヌルヲワカ	ルルティア
<p><b>アクリルスタッフ ACRYLICSTAB</b>          2006年に結成した、ライブ演奏、楽曲制作・提供を行う「直情型文系」ロックユニット。耳と身体に突き刺さる鋭いサウンドと、攻撃的だがどこか切ない歌詞が特徴。なお、ユニット名はACRYLIC(アクリル)とSTAB(人の心を刺す)を合わせた造語である。</p>	<p>2002年9月、ニトロプラスのゲーム主題歌にてデビュー。2008年12月には、それぞれの方に発信された名曲を1枚のCDにまとめた「ANOTHER BE ST」を発売。2013年はTVアニメ「ロボット・ブックス」後期EDテーマをはじめ、多彩な作品の楽曲をリリース中。</p>	<p>元「GO! GO! 7188」のギターボーカル: 中島優美、「THE COLLECTORS」のドラム: 阿部耕作、ベース: イワイエイキチ、ギター: 坂本夏樹で構成。精力的にライブ活動を行い、2012年5月にツアーを敢行。2012年4月に2rdアルバム「あよろし」をリリース。</p>	<p>デビュー以来、一切のプロフィールを明かさないうミステリアスな存在で、作詞作曲のすべて、また編曲までもこなすという実力派アーティスト。命の大切さ、真実の愛、また災害や争いことに対する平和への問いを音楽を通して投げかけることを常に志している。</p>



第3回

# 「エスカ、掘り出し物を見つける」

文：田中裕樹  
(シナリオ担当)  
イラスト：肋兵器

好評連載中の特別ショートストーリー。今回の主役はエスカです！

木々の緑が色を失いはじめた、ある日のことです。

エスカが市街を歩いていると、見慣れた青年の姿を発見しました。彼の名前はアウィン、エスカの従兄妹の気球整備士です。彼はきょうと、辺りを見回していました。

「あ、お兄ちゃん！ 何か探してるの？」

エスカが声をかけると、アウィンは振り返り、メガネをくいとかけ直して、楽しそうに笑います。

「うん、気球がもっと便利にならないかと思ってね。使えそうなものが売ってないか、お店を回ってたんだよ」

アウィンは仕事のかたわら、人々の生活が便利になるようにと、施設などの修繕を考案している青年です。そんな彼の行動によって、多くの人々が助けられているのですが――

「あはは……。あんまり勝手に改造したりすると、また怒られちゃうよ？ 前に失敗したばかりだし……」  
「大丈夫だよ。今度こそ上手くやってみせるって！」

あらあら、本当に大丈夫でしょうか。そう言って勝手に作業をはじめては、いつもちょっとした騒動になっているのに。

「でも、今日はあんまり目ぼしいものが見つからないんだよね……」  
「そうなの？ うーん、改造に使えそうなものかあ……」

2人が悩んでいると、かわいらしい元気な女の子が声をかけてきました。

## 前回までのあらすじ

【第1回 エスカ、役人を目指す】

エスカが役人になる決意をしたきっかけを描いた物語。彼女の錬金術の腕前も知ることができる。

【第2回 ロージー、落し物を探す】

開発班に所属したロージーの視点で、後輩のルシルが失くした書類と一緒に探す姿を描く。ウィルベルとロージーのコミカルなやり取りにも注目。

「おーい、アウィンさん、エスカさん。それならこのカトラさんのお店で、ちょっとお買い物をしていきませんか？」

彼女の名前はカトラ。市街で小さな露店を営んでいる彼女は、こうして通りかかる人々の会話を耳を傾けては、元気に客引きを行っています。

「そっか。カトラちゃんのお店だったら、変わったものがあるかも……」

「へえ、どんなものがあるんだい？」

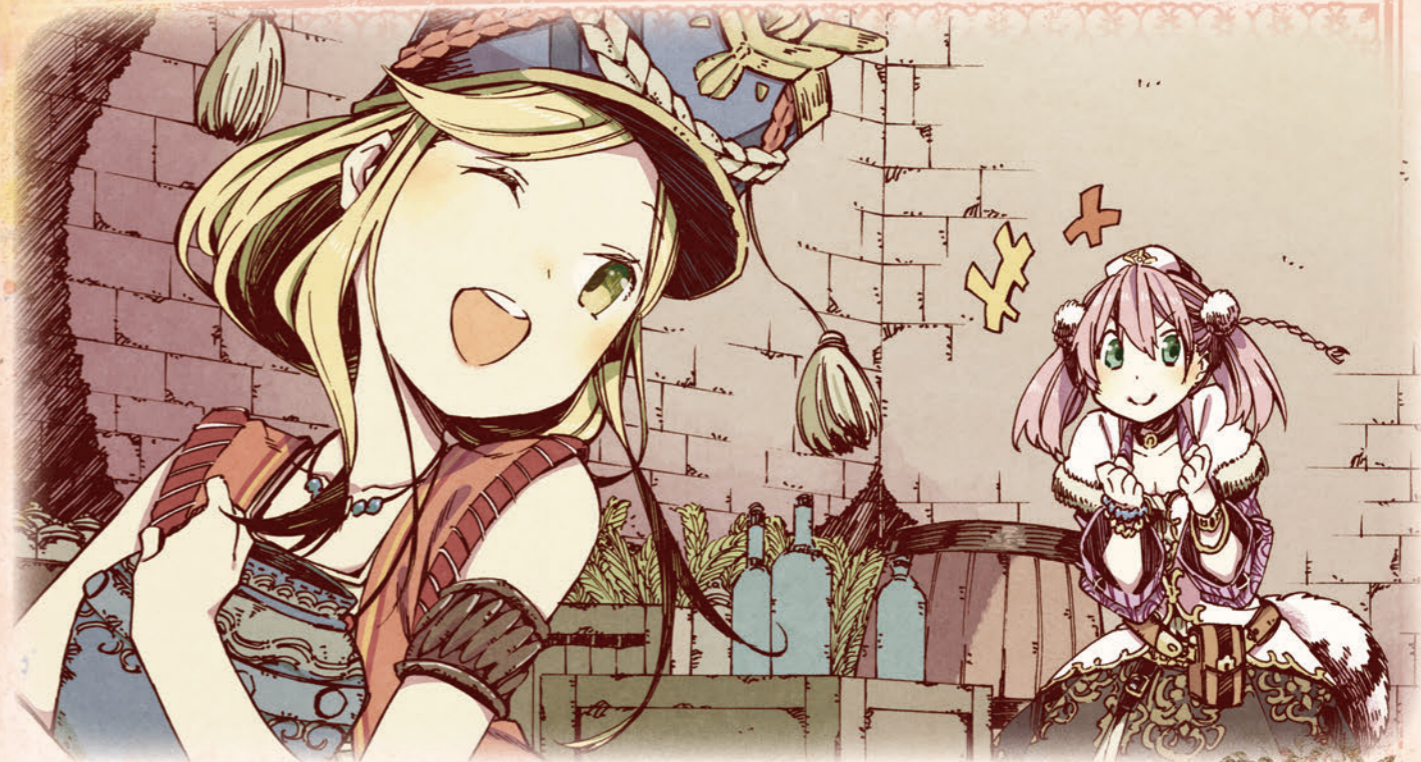
アウィンが並んでいる商品を見きよむと、カトラがその中の1つをアウィンに差し出します。

「気球を改造したいけど部品がない、部品を探しているけど売ってない。そんなお兄さんにオススメなのが、こちらの商品です！」

カトラが差し出したのは、何やら不思議な形をした金属の部品でした。どこで拾ってきたものなのでしょう。薄汚れたその商品は、あまり雑貨屋の商品らしくはありません。

「うわあ……。あいかわらず、変なものを集めてるね……」

苦笑いを浮かべるエスカですが、アウィンは部品を手にとって、興味



深そうにさまざまな角度から見つめます。

「……ん？ いや、待てよ、確かにこれは使えるかもしれないね……。数はどれくらいあるんだい？」  
「まだまだたくさんありますよー。売ってしまう前に、全部買ってしまってはどうでしょう。まどめ買いでしたら、特別にお安くしますよー」

あらあら、本当に売れるアテがあるのでしょうか。

「本当かい？ う、うーん……。それじゃ、全部買おうかな」  
「おー、太っ腹ですね。まいどありー！」  
「ええ!? お兄ちゃん、本当に全部買っちゃうの!？」

驚くエスカを尻目に、アウィンはやる気に満ちた表情で、袋一杯の部品をカトラから受け取ります。

「今のうちに買っておけば、いつか使う機会があるかもしれないからね。よーし、さっそく何か作ってみよう！」

アウィンは部品の詰まった袋を担いで、気球発着場へと走り去ってしまいました。

「お兄ちゃん、あんなに買ってどうするつもりなんだろう……」

アウィンの背中を見送りながら、エスカがポツリとつぶやきます。ちょっと無鉄砲ですが、思い切りのよさがアウィンのいいところでもあるのです。

「えへへ、今日はとっても儲かりました！ 全然売れなかった商品ですけど、在庫が全部なくなってよかったです」

得意満面の笑みを浮かべながら、カトラは商品の並びを整理します。

「さてと、エスカさんは何か買っていきませんか？ 今日不思議な商品を仕入れていますよ」  
「不思議な商品？ どんなものなの？」

エスカが訊ねると、カトラが鞆の中から、何やらツボのようなものを取り出しました。

「これは遺跡で発見されたという品物です。なんでも、古代人が作り出したとか……」  
「うーん。遺跡で見つかったってことは、これも遺物なのかなあ」

遺跡で見つかった遺物を研究し、開発することも役人の重要な仕事の1つ。本当に貴重なものなら、詳しく調べる必要があるでしょう。

「ちょっと待ってもらってもいい？ ロージーさんなら、もうちょっと詳しくわかるかも――」  
「い、いやあ、今日はとっても調子がいいので、このままだとすぐ売れちゃうんじゃないかなあと……」

「そ、そうかな……。じゃあ、買っちゃおうかな！」

先ほど買物をしたアウィンを見て、ついつい気が大きくなってしまったのでしょうか。エスカも気分よく、謎の商品を購入してしまいました。

「本当ですか!? まいどありー！ いやあ、儲かった儲かった」

あらあら、今日のカトラは、本当に絶好調のようですね。

その後、エスカの買ってきた商品をロージーが解析したのですが、残念ながらあまり貴重な遺物ではなかったようです。ですが、それを素材にして調合した爆弾が、遺跡の探索にとても役立ったそうですよ。

Next 6.13 >>>

次回予告

リンゴの収穫時期になり、人手不足で困っていたリンゴ園に、開発班が手伝いに来てくれました。今回は開発班の仕事の様子や、私たちリンゴ園で働く人々の生活を紹介します。

