

# マリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士~

【マリーのあとリエ ザールブルグのれんきんじゅつし】

ジャンル	新感覚RPG	 <a href="#">高解像度で見る</a> <a href="#">裏を見る</a>
対応機種	プレイステーション	
発売・開発元	ガスト	
発売日	1997年5月23日	
定価	5,800円	
<a href="#">アトリエシリーズリンク</a>		

## あらすじ

マリーことマルローネは、錬金術師を目指してザールブルグの王立魔法学校（アカデミー）に通う少女。しかし、彼女の成績はアカデミー始まって以来最低最悪。

このままだとマリーは卒業できない！彼女の師であるイングリド先生はその状況を見るに見かね、一つの課題を出した。

それは、「5年間錬金術師のアトリエを維持しながら勉強をし、何か一つ高レベルのアイテムを作ること」。その間の成果がよければ卒業を認めるというものだった。

かくしてマリーは城下に錬金術のアトリエに移り、卒業目指して奮闘することになったのである。

## 世界を救うのはもうやめた！

- ▶ これ以前に『ファルカタ』や『メールプラーナ』をリリースするも、未だ無名も同然だったガストが突如として発表した意欲作。
- ▶ 剣と魔法の世界を舞台にしたRPGにも関わらず、主人公は悪い魔法使いを退治したり、魔王にさらわれたお姫様を救い出す必要はない。この世界の住民の一人となって錬金術を使って生活していくという内容。
  - ▶ そのためRPGというよりは錬金術士シミュレーション、といったほうがじっくりくる内容だが、エンカウントによる戦闘やレベルアップによる成長、アイテムや装備などRPGに必要な要素は全て揃っている。
- ▶ そんなゲームが果たして面白いのか？と疑問を抱くだろうが、これがよくできていた。

## 錬金術の生活スタイル

- ▶ ボリュームの割には自由度の高い内容なのでプレイヤー次第であるが、基本的には錬金術の工房（アトリエ）でアイテムを作ることを軸にゲームが進行する。
- ▶ プレイヤーはマリーを操作して、アイテムを作るために必要な知識、素材、設備などを集めてアイテムを作る。
- ▶ 最初は錬金術士としての実力が低く設備も少ないので作れるものは少ないし、レベルも低いので遠出もしばらく素材も集まらない。
  - ▶ しかし簡単な調査を繰り返して経験を積み、作ったアイテムを後述の酒場で売り渡すことによりお金を稼ぎ冒険者を雇うことで遠くて危険な場所の素材集めも容易になる。
    - ▶ 上述のようにマリーはおちこぼれの女の子であるため最初の頃はかよわい。序盤は遠出の際に冒険者を雇うのは必須である。
- ▶ 書物を買ったり図書室で読んだりすることでアイテムのレシピを集められ、作れるものが増える。
  - ▶ 書物やアイテムを作るために必要な設備は高額で、図書室は錬金術士として一定以上の実力がなければ入らせてもらえない。そのため最初から強力なアイテムを作って楽しむことはできない。
- ▶ 町の酒場には「を求めている」という依頼が張り出されており、錬金術で作ったアイテムを酒場のマスター

に売り渡すことで銀貨（コール）を得ることができる。

- ▶ モノによっては高額なコールが支払われるため、本の購入や冒険者の雇用のためには酒場で依頼をこなすことがほぼ必須である。
- ▶ このように通常のRPGのように敵と戦って経験値を手に入れ、レベルを上げて強くなりお金を稼ぐのとは違い、調合を繰り返して錬金術士としての実力を上げ、作ったものを使ってお金を稼ぐことでマリーは強くなっていく。
  - ▶ 戦闘力に関しては普通のRPGのように戦ってレベルを上げることで強くなるのだが、ゲーム内期間が5年に決まっている上にマップを移動するたびに数日消費するため、ある程度効率的なプレイを心がけなければならない。
  - ▶ 5年の間を錬金術そっちのけで戦士としての修行に費やし、敵を倒しまくってレベルを上げマリー無双をすることだってできる。そのようなゲームコンセプトから外れた成長法を取ってもバッドエンドにならないエンディングまでである。

## 5年間を彩る様々な要素

- ▶ ただ単に禁欲的に錬金術士の腕を磨くだけでは現在のようない大シリーズの原点にはなりえなかつただろう。（もちろんそういうプレイもできる。）このゲームはサブキャラクターやそれに伴うイベントが豊富なのだ。
- ▶ 親友のシアをはじめ、ライバル的存在の優等生クライス、冒険者宿で出会う冒険者たち、武器屋の主人やアカデミー関係者など多くの人間と関わることになる。
- ▶ 彼らはそれぞれの生活・仕事をしているだけでなく各所にサブイベントが存在する。また仲がよくなれば個人的にアイテム製作の依頼を持ちかけてくることもある。
  - ▶ 特にシアの病気イベントは、サブイベントではあるものの、エンディングのキーアイテムの1つ「賢者の石」を制作するには不可欠なイベントである。
- ▶ キャラクター関連だけでなく、のみの市が開かれればレアなアイテムが購入できたり、騎士団が討伐の遠征に出かければモンスターのエンカウント率が低くなり遠出が楽になったりとゲーム進行の役に立つイベントが多い。
- ▶ また、ストーリーを進行していくと妖精さんを雇うことができる。妖精さんは雇うことでマリーの代わりに調合したり素材を集めてきてくれる。雇うには高額なお金がかかるがプレイを大幅に楽にしてくれる。
- ▶ また素材を収集できる場所によってはボスがいることもある。非常に強いが彼らを倒すことで強力な素材を手に入れたり、エンディングのフラグを立てることができる。
  - ▶ マルチエンディングであり、プレイスタイルに合わせて変わるエンディングは魅力的。一度クリアしても別の楽しみ方ができる。
- ▶ 上記の要素は起こすも無視するもプレイヤーの自由。これらのおかげで5年という年月のあちこちにアクセントがついている。

## その他の評価されている点

- ▶ 桜瀬琥姫によるキャラクターデザインはファンタジー色が強く、美麗で人気がある。
  - ▶ 前述の妖精さんやドラクエというスライムにあたる雑魚敵「ぷにぷに」はその可愛いデザインからシリーズのマスコットの的存在になり、後のシリーズではパーティーキャラクターに昇進するまでに至った。
- ▶ 音楽も良質。のんびりとした安らげる曲が多い一方でボス曲はとてもしっかりとよかつたりする。
  - ▶ また作曲者がメールプラーナと同じであるため、メールプラーナのアレンジBGMがおまけとして挿入されている。
- ▶ ロードが皆無、また睡眠することで一気に期間を飛ばすこともできテンポは快適。

## 問題点

- ▶ 後続作品に比べてサブイベントやボリュームが少ない。システムもまだ発展途上で薄味な感がある。
  - ▶ ゆえにサブイベント自体はそれなりにあってもフラグをきちんと立ててないと途中でなくなってきて飽きが出る。
- ▶ 戦闘のバランスが悪い。本作の戦闘では素早さが最重要視されており、素早さのちょっとした差でも高い方が先に攻撃できるようになっているので、かなり低い序盤は文字通りリンチを喰らい、逆に高くなった後半になると、相手に攻撃の機会さえ与えないこともある。
  - ▶ また、戦闘で貰える経験値はパーティ全員に振り分けられる訳ではなく、敵に攻撃したキャラだけに与えら

れるので、前述の通り素早さが低いキャラや打たれ弱く前線に出し辛いキャラは、かなり育ちにくい。

- ▶ 他のパーティメンバーが戦闘でしかレベルが上げられないのに対し、マリーは錬金術でも冒険者レベルが上がり、またイベントで強力な武器が手に入る上、錬金術で作成した戦闘用アイテムはマリーしか使えない。結果、マリーだけで敵を圧殺できるほどのキャラになる。
- ▶ 序盤から行ける材料採取地の一つ「ヴィラント山」は序盤から行ける割に道中などに強敵が数多く潜み、いわゆる初見殺しである。しかもここにしかないアイテムがいくつかある。
  - ▶ 低レベルでここに行くと調合に大きな進捗をもたらすので、上述騎士団が巡回している間に行くと大きな恩恵となる。
- ▶ もっとも、これらの問題点は処女作ならではであり、システムは後続作品でだんだんと完成度を上げていく。
- ▶ ゲームとは関係が少ないが、絵師の桜瀬琥姫とガストとの金銭トラブルで醜聞を残した。
  - ▶ しかも次作『エリーのアトリエ』でも同じような問題を起こしてしまう。

## 総評

- ▶ それまでのRPGとは一線を画したゲーム性で話題となり、一定のファンを獲得することに成功した。
- ▶ この作品はガストという中小企業の認知度を上げ、後に十作以上も続くアトリエシリーズの礎となった。
- ▶ この作品自体の移植やリメイクも何度かなされている。

## その後の展開

- ▶ 翌年に本作の続編『エリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士2~』が発売され、正式にシリーズ化された。本作と『エリー』、3作目の『リリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士3~』など、ザールブルグを舞台とした作品群は「ザールブルグシリーズ」と呼ばれている。また、ここから、以降のまとまった作品群を「(舞台の名前)シリーズ」としていくようになった。

## 余談

ある雑誌では、親友キャラのシア(初期レベル0)を最大のレベル50にまで育てる、という冗談みたいな企画が存在した。

だがその企画にけっこうな参加者があったためか、本作のサターン移植版及びプレステ逆移植では、マリーとシアのレベルを50にした時専用のエンディングが追加されることになった。

本作でそれなりに知名度を上げた後、次(97年9月)にガストが発表したのが、よりによって知る人ぞ知る駄作『[火竜娘](#)』だった。