トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～

【トトリのあとりえ あーらんどのれんきんじゅつし2】

ジャンル	新約錬金術RPG	
対応機種	プレイステーション3	
発売・開発元	ガスト	
発売日	2010年6月24日	
定価	7,140円	
アトリエシリーズリンク		

- あらすじ
- 概要
- 特徴
- 長所
- 短所
- 総評

あらすじ

前作のエンディングから5年後…アーランドは共和国となり、各地の大陸を開拓するために冒険者という職業が存在るようになっていた。
13歳の少女トトゥーリア・ヘルモルト（トトリ）はかつて冒険者として名を馳せ、現在行方不明の自分の母親を探すために冒険者を志すようになる…

概要

前作はプログラマーが途中で逃げた事もあり未完成で出した様なゲームだったが、岸田メル氏のイラストにより一定のファンを獲得した。本作はその未完成部分を埋めつつ、改良を加えた物になっている。

特徴

- トトリは探索して入手した素材から新たなアイテムを作成することができ、アイテムと仲間の助けを借りながら世界中を冒険する。

長所

1年という短いスパンでありながら、開発にあたって重要視している部分は明確である。それは、**「前作における不満点を改善する」** というもの。
以下、具体的には……

- 主要キャラの3Dモデルがデフォルメではなく、岸田メル氏の書くイラストにかなり近くなった。この前にアルトネリコ3を開発していることを差し引いても劇的。

- 難易度の大幅上昇
  こう書くと短所のように思えるが、前作の難易度は、初プレイの人間が適当にプレイしていてもあっさりクリア

できるほどであった。シリーズ熟練者にいたってはゲーム進行の為に半分は寝て過ごさねばならない難易度だった。
しかし以下に示す点により、本作ではシリーズ初プレイの人は1周目に大体バッドエンドへ、2周目は引き継いだお金、装備や、蓄えた知識などを使い快適にプレイ、シリーズ経験者は1周目にのうちに2周目の布石を打つ、もしくは1周目でノーマルエンドやキャラエンドを見ることが可能な程度までの難易度となった。

- 「冒険者免許」というシステムの導入
  これは、3年という期限内に特定の行動をすると溜まるポイントを稼いで、一定のランクまで免許を更新していくというもの。
  これによって、ロロナのときの不満点である「自由度がほとんどない」という部分を改善。ある程度レベルや装備、イベント進行具合によって制限はされるものの、ひたすら調合するもよし、大陸中を旅して戦闘してボスをどんどん倒すもよしというシステムになった。
  ポイントの溜め方は、
  ・ **調合** : アイテムを作成していくと溜まるポイント。参考書に載っているアイテムをすべて作成したり、特定のアイテムを作成すると溜まる。
  ・ **依頼** : 酒場やギルドに送られてくる依頼を一定回数こなすと溜まるポイント。特定のランクでしか取得できないものも多く、そのポイントも多め。
  ・ **戦闘** : 文字通り戦闘をこなすと溜まっていくポイント。ボスを倒したり、雑魚モンスターを一定数倒すと溜まる。
  ・ **探索** : 世界中を旅することによって溜まるポイント。ワールドマップを合計何日旅するというものや、フィールドにある「目印」発見すると溜まる。

- 戦闘も主人公の大幅な弱体化、アイテムの使用回数増による使い勝手の上昇により、昔のアトリエのように「守りつつ戦う・主人公はサポート要員」という要素が強くなった。

- 他にも、戦闘や採取で日数が経過（アイテムなどで軽減が可能）などが追加。これによって残りの日数を考えてプレイする必要が出てきた。

- ユーザーインターフェースの改善
  ロロナでの反省点を踏まえ、トトリではユーザーインターフェースが改善された。
  一例として、トトリではコンテナにあるアイテムをそのまま報告することができるようになった (*1) 。
  他にも、町の施設から施設へ一瞬で移動できるショートカット機能の追加、ロード時間の短縮等がある。
  - これらの機能は過去作品にも存在している。

- 魅力的なキャラクター
  岸田メル氏の描く新しいキャラクターはどれも人気が高い。メイン、サブキャラクターの区別なしにである。またそれらの性格などを掘り下げるイベントも豊富。
  メインキャラは主人公であるトトリ、サブキャラクターではトトリの実の姉であるツェツィが特に人気が高い。
  前作から5年後という世界観のため、ロロナに出てきたキャラクターも成長して出てくる。
  それらも前作の経験者は懐かしい気分にさせてくれる程度にとどまっており、仲間キャラとして2人使える以外は、そこまで本筋にがっつり絡むこともない。初プレイの人も「前作ではどうだったのか？」という興味を引く感じに前作の小ネタ、イベントがあるためトトリクリア後(または前)にロロナのプレイへ走ったユーザーも多い。

- 質の高いＢＧＭ
  開発及び発売元であるガストは元々良ＢＧＭを作る会社として有名であるが、この作品も例にもれず名曲ぞろい。
  マナケミアなどに見られたロックなクサメロ曲はないものの、世界観にあったかわいらしく、美しい曲が多い。
  通常戦闘曲の「Yellow Zone」や強敵戦闘の「Red Zone」は戦闘の緊張感を出しつつも様々な楽器をつかっておもちゃ箱のようなかわいらしい世界観を演出している。
  またステージ曲も「夜の領域～forトトリのアトリエ」「異質の森」「遥かなる頂上」など採取地とのマッチ感が素晴らしく、演出の一つとして働いている。

短所

- バグ、フリーズが多少ある
  - 一応ガスト作品としては比較的少ない部類に入る。前作のバグがそのままの形で残っていたりはするが。
  - フリーズも皆無とはいかないが前作よりは格段に減っている。
    - 前作があまりにも…だった故なので、減ったと言っても存在する以上長所には置けない。

- お金が溜まりづらい。
  - 前作がガンガン溜まるということを改善したのかもしれないが、かなり溜まりづらい。
  - シリーズとしては依頼で稼ぐのが基本だったのだが、本作は依頼ではあまり稼げない。拾った素材をそのまま売ったり、ホムンクルスにコピーさせたアイテムを売るのが有効になっている。
  - お金は特定のエンディングにも影響するが、あまりに稼ぎにくいせいで、発売後1週間まったくそのエンディングの情報が出てこなかったくらいである。

- いわゆるキャラゲー要素が濃く、あからさまに萌えを狙ったような発言が見受けられる。
  - ファンにとってはむしろ長所にもなり得るのだが、百合をイメージさせるようなものも多く、この点は人を選んでしまうと言えるだろう。

- 前作で出てきたキャラクターのうち、何人かは存在が示唆されるだけで登場しない。
  - 特にリオネラ (*2) の登場は望まれていたが、出てこない。前作でロロナ (*3) 、クーデリア (*4) 、リオネラというパーティを組んでいたファンは多いため、この点はがっかりされる。
  - 女性ファンには人気だったが男性ファンには「キザったらしい」と不人気であった、タントリスも登場していない。
  - 男性女性共にファンの多い本シリーズの宿命ではある。

- イベントスキップがないため2周目以降のプレイが不便。チュートリアルは飛ばせるが・・・
- 前作でも見受けられたが、一部のキャラクターの乳揺れが不自然かつ露骨と指摘される。特に巨乳キャラというわけでもないのに、歩くだけでやたら揺れるため、これを嫌悪するプレイヤーもいる。

総評

改善点を前面に押し出し、魅力的なキャラクター、やり応えのアップなど、ファンなら納得の出来、一方でチュートリアルもしっかりしているため、アトリエシリーズ新規プレイヤーも手を出しやすい作品である。次回作にも期待が持てる出来と言えるだろう。
そんな中、最新作「メルルのアトリエ」が発売された。今作さらには前作から多数のキャラが続投されている。勿論トトリもその一人。