



AtelierTM
Yumia
ユミアのアトリエ
追憶の錬金術士と
幻創の地

『ユミアのアトリエ ～追憶の錬金術士と幻創の地～』本日発売！

完成発表会を開催

株式会社コーエーテクモゲームス（本社：神奈川県横浜市、代表取締役社長：鯉沼久史、以下：コーエーテクモゲームス）は、PlayStation®5/PlayStation®4/Nintendo Switch™/Xbox Series X|S/Xbox One/Steam®用ゲームソフト『ユミアのアトリエ ～追憶の錬金術士と幻創の地～』を本日2025年3月21日（金）に発売いたしました。また、本作の完成発表会を3月18日（水）に開催いたしましたことをあわせてお知らせいたします。

本作は、錬金術をテーマに紡がれるRPG「アトリエ」シリーズの26作品目のタイトルです。錬金術が「滅亡を招く危険な術」とされ「禁忌」となった世界を舞台に、とある事故で母を亡くした主人公ユミアが錬金術士であった母の真意と禁じられた錬金術の真実を求める物語を描きます。

発表会冒頭では、取締役常務執行役員の襟川芽衣が挨拶に立ち、グローバルで受け入れられるRPGにするという方針のもと、次世代の「アトリエ」シリーズにふさわしい作品になったこと、そして、多くの皆様にサポートをいただいた御礼の言葉を述べました。



次にプロデューサーの細井順三が登場し、本作の魅力を紹介。「『ユミアのアトリエ』はこの場で語り尽くせないさまざまな要素が詰まっている。「アトリエ」シリーズをまったく知らない方も含め、すべてのゲームファンにお楽しみいただける内容になっているので、ぜひ多くの方にプレイいただきたい。」と作品への想いを語りました。



そして、本作の主題歌「迷宮シナプス」を手掛けたした flumpool さんが登壇。本楽曲について、「忘れたいのに、忘れたくないものが記憶。そんな矛盾と向き合うユミアに寄り添うことを一番に意識した」と語りました。

また、ゲーム映像と楽曲が重なったオープニングについても、「『記憶』と向き合うユミアたちの冒険や心情を考えて作ったというのがありますが、こんなに良い曲だったのかと思われました。あとユミアがシンプルにすごくかわいいですね。」とコメントしました。



続いて、ゲストとして貴島明日香さん、米村でんじろうさんが登場。トークセッションでは、本作のテーマである「記憶」や、錬金術が「禁忌」となっている世界が舞台になっていることから、「一番記憶・印象に残っていること」や「何か意識的にやめていること」をテーマに興味深いお話が次々飛び出しました。



その後行われたでんじろう先生の科学実験では、本作に存在する「高濃度マナ領域」の再現に挑戦。お湯と液体窒素を掛け合わせることで、窒素が液体から気体に変化する際の反応で煙を発生させ、「高濃度マナ領域」を作り出しました。そして、貴島明日香さんは本作の主人公ユミアの舞を再現。大量の煙で視界が覆われるも、「ユミア」が「高濃度マナ領域」を晴らすときに踊る舞で、煙を霧散させました。



最後に本日の登壇者が一同に揃い、発表会を締めくくりました。



■ 『ユミアのアトリエ ～追憶の錬金術士と幻創の地～』について

舞台は、錬金術が「滅亡を招く危険な術」とされ「禁忌」となった世界。主人公のユミアはとある事故で母を亡くし、また、母が錬金術士であったことを知る。母の真意と禁じられた錬金術の真実を探るため、滅びた大陸を巡り失われた歴史を追う、ユミアの旅が始まる。

公式サイト：<https://atelier.games/yumia/jp/>

以上

©2025 コーエーテクモゲームス All rights reserved.