

何が錬金術だ
馬鹿馬鹿い



成人向
FOR ADULT ONLY



うぞ

いや

やめて
ザムエルさんッ

お願いです
止めてッ

……ッ

でないッ!!!



きゃッ

なにが錬金術だ
馬鹿馬鹿しい

あぶねえオモチャ
投げ回すクソガキには
お仕置きが
必要だなあッ!!!

嫌ッ

イヤアッ!!!



やだ

レントの奴も
今はいねえ

ここにやあ
アイツ以外
誰も来ねえよ

オレが何をしようが
島のクソ共は
何もしてこねえツ!

やだ

誰か助けて……ツ

はッ

ガキが一丁前に
弄られて濡らしてやがる

オレのモノで
舐けてやるツ!!

おら
デカ尻上げろツ

ズッ

流石
ミオのガキだぜ

悪ガキの癖に
ドスケベな身体に
育ちやがってツ!

膣内もむちむち
だなこの雌ブタが

ちんこ融けちまう
みてえじゃねえかよツ!!



ぶっ

嫌がってる癖に
声が漏れてきてるぞ

あの悪ガキが
すっかり雌に
なっちまってよオ!

いっ

いっ

やだ

やだ
あッ♡

ちがッ

あッ♡

鳥の外で
男の睡え込み方でも
覚えてきたのかッ?

なあおいッ!

ヤンチャばかり
やってるだけあるぜ

んッ

うううッ♡

んッ



く...おおッ

もう射精るぞッ!

クソガキのメス豚まんこ孕ませてやるッ!!

やだ

ザムエ...さッ許してッ!

ゆるしてえッ!!



やだッ

お...ッ

らッ!!

孕め...っ!!!



は...

は...

は...

は...

は...

は...

は...

ガキの癖に
ドスケベな身体
無防備に晒してるから
こうなっちゃうんだ

ライザ
テメエが悪いんだからな
恨むんじゃないぞ

くそ
やっちゃった...

わかったか...?
悪ガキが...



は...

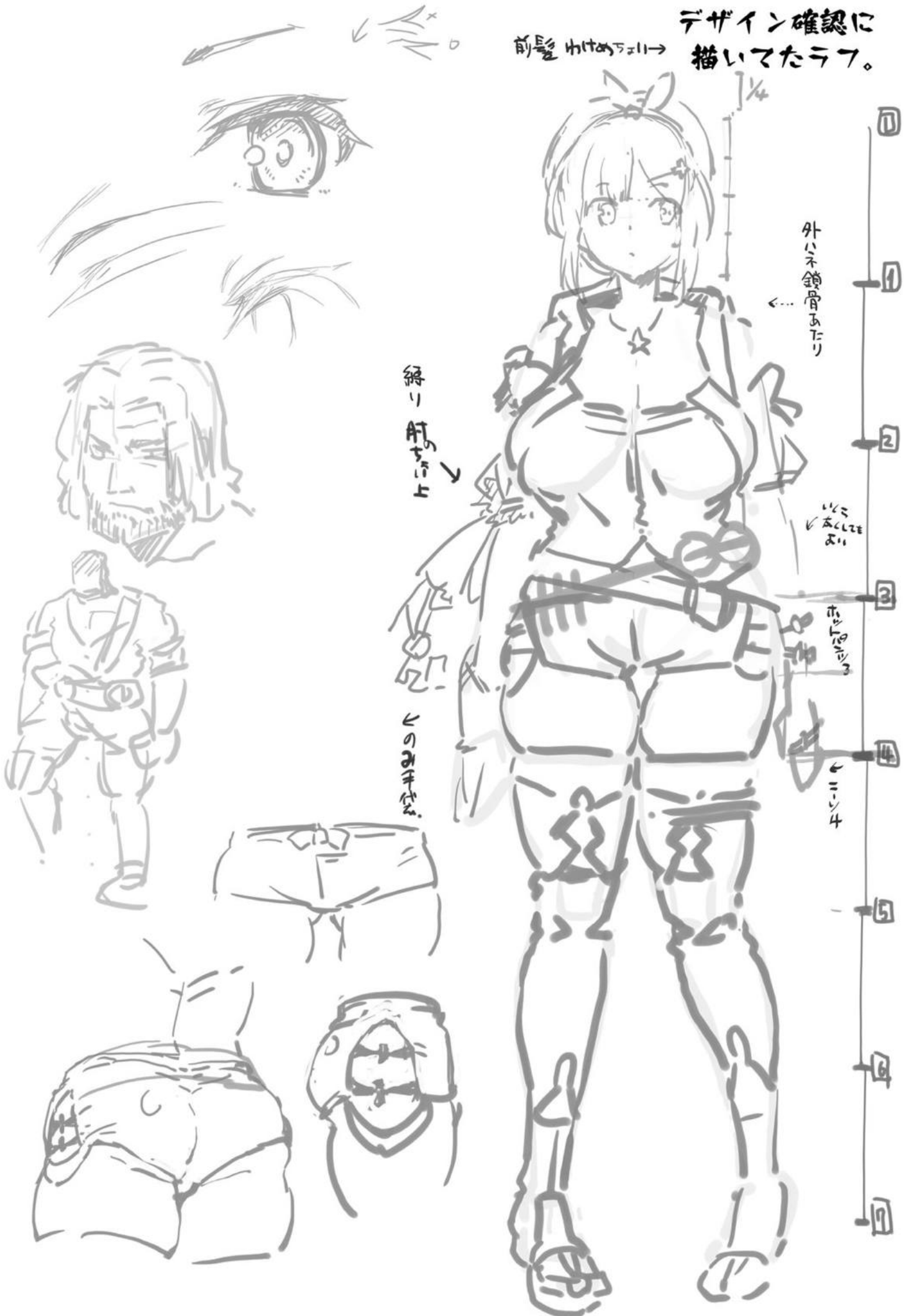
は...

は...

は...

は...

デザイン確認に描いてたラブ。
前髪 外側のフェル→



外に鎖骨あたり

第一関節

いさふしとてあ

いさふしとてあ

いさふしとてあ



◆後書◆

ということで
今回のおまけ本はライザちゃんがザムエルさんに襲われるネタでした。
アル中DV親父でしかもライザママのミオさんに昔惚れてたケもあるし
こんなん竿役にするしかないやん…？ってなりますよね！

と、口クでもない妄想描き散らがしてなんですけど…

ライザちゃんのでっケツが先行してえる方面で目立ってた感じの
ライザのアトリエですがストーリーも本当に良かった！
自分がプレイしてきたアトリエシリーズでは一番ストーリー好きかも。
(と言ってもプレイできてるのはザールブルグ・グラムナート・アーランド・黄昏、そのくらいなんで
既プレイは半分ちょいってところですが…)

ザッツ王道ジュブナイルって感じなんです
まだプレイしていない方でスタンドバイミーあたりが好きな方には是非おススメしたい次第です。
アトリエシリーズとしてはプレイ時間も比較的抑えめなのでアトリエ初心者にもおススメ！多分。

逆におススメできないのは
田舎の町の強烈な閉塞感やら嫌な大人との確執やらぞうという要素てんこもりですので
ぞうという胸糞だわ…苦手だわって方ですがね…
でもそこまで雰囲気重くは無い！と思います。多分。
ジュブナイルモノに付き物の要素で仕方ないんですけどね…

シリーズ続編が非常に楽しみな一本でした。
ということで今回はこれにて！

2019.12.30 瀬浦沙悟 拜

-奥付-

誌名： 「何が錬金術だ馬鹿馬鹿しい」

発行日： 2019年12月30日

印刷所： コピー誌/秋葉原制作所様

発行者： サークル沙悟荘/瀬浦沙悟

発行者連絡先： ser@fx.sakura.ne.jp

禁・無断転載・無断複製

2019 WINTER



SAGO-JO

以下ネタバレあり早口駄文

いやーEDが本当に最っ高でした。ジュブナイルモノのラストらしいちょっと寂寥感ありつつも爽やかなエンディングでストーリー開始時のライザの漠然とした「ここではないどこかへ」が「ここでこそ」と前向きに受け入れる成長を実感できるあの最後のショットがもう大好きです。ゲームはそこそこコンパクトな作りでしたけど、王道ジュブナイルとの噛みあわせとしてはコンパクトさがむしろ良い方向に働いてましたね。これで王都にプレイ中行っちゃったりとかマルチエンドで誰かについて行っちゃったりとかしてたら蛇足になっちゃってたでしょうし…いやしかし元々ジュブナイルモノは好きだったので、おじさんになるところいう若々しいストーリーが余計突き刺さるようになっていけませんな…うん…キャラ的に好みだったのはザ・ジュブナイル主人公って感じの背伸びが愛らしいライザちゃんとはらぺこ脳筋かわいいイリラさんでした。いつかりラさんでも一本描きたい。後はなんと言ってもボオス君です。家をカサにきたヤな奴はヤな奴なんですけどイベント見返してみるとプライドにがんじがらめに縛られてしまっている一方で、一番の目的は「ブレネル家の男として島民(特にライザの)の安全を守り抜く」でそこは最初からブレてないんですね…その目的の達成の為には手段は選ばない地位だって利用する、その姿勢で行くけども島の中からは見えるものが少なすぎて致命的な所でボタン掛け違えてしまう少年。そんなちょっと切ないキャラ立てが個人的に刺さりました。最初プレイ中むかつくジョックス枠かなボオス君は？と思ってたら、コメントリーでもありましたが映画版ジャイアンというか後半の展開なんかむしろ第二の主人公枠っぽいくらいでしたね…対立軸の大人側も島の事情があって頭固いだけってのがメインで根っこからアレなのはほとんどいないのもいいですね。まあその例外がザムエルさんなわけですが…スタンドバイミーのテディの親父彷彿とさせられちゃいました。あと毎度アトリエはBGM好きなの多いのですが、今回は穀雨、麦の風がツボにぐいぐい入りました。サビの四つ打ちに向けての盛り上がり大好きですこの曲。曲の出来はもちろんによりライザのストーリーに雰囲気無茶苦茶合ってるのがいい…これを敢えて後半戦闘曲に据えるってのがまた憎い演出。…まあ雑魚戦の大半は即効終わっちゃって意識しないとじっくり聴けないのは勿体なくもありましたが…あ、そうそう今回のタイトルネタはジュブナイルモノ・クソ親父梓繫がりでのスタドラのヘッドから。あれも好きな作品でした。