

(ARTBOARD)

第二階層デザイン

INTERVIEW
Fate/EXTRA

フリーキシーラ



全編ラフ

「Fate/EXTRA」をプレイしたことはありましたか？
プレイした事はありませんが、今思うと知り合いが話していたあのゲームは、『Fate/EXTRA』の事だったんだなと思いがたります。『歴史上の人物が沢山出て来て戦うゲームが滅茶面白い！』と聞き、教科書に載っている様なおじさんが沢山出てくる格闘ゲームがあるのだと思っていました。

依頼を受けたときの最初の印象を教えてください。
『魔法少女まどか☆マギカ』の絵づくりのファンだったので、シャフト様が、ステージ毎にアーティストを交えて『Fate』の新作を作られるという話を聞き、面白い仕事にならないはずがないと思いました。この頃には、『Fate』シリーズはアニメや『Fate/Grand Order』の人気で、魅力的なキャラクターが沢山いる作品だとは知っていました。
昔から「ロビンフッド」の物語や映画が大好きで憧れていた、『Fate』にもロビンフッドが出て来るのか！と『Fate』シリーズに触れるきっかけとなりました。また、沢山いるキャラクターの中からアーチャーのステージを任せて頂けたという事で、正直かなり舞い上がりました。

制作に入るにあたって、シリーズディレクターの宮本(幸裕)さんからはどのようなオーダーがありましたか？
ヨーロッパ、ファンタジー、中世風の城、異様な森、狂った

森、というオーダーでしたので、異様さをどこで出すかという点で、例えば白い森や青い森にするのはどうかと会議で提案してみた所、「ダンとアーチャーはカモフラージュのために緑の装備を身につけているキャラクター。ピンクの森なら奴らはピンク服を着るだろう」という話になったのが面白かったです。

おかげで、全体が森であると同時に、2人にとって有利な階層、総てが異、というイメージができました。

第二階層のデザイン作業を進めるうえで、どのようなコンセプト・方向性で進められましたか？

森の中に逆転した文明の地層がある、というイメージでデザインしました。第二階層の森は縦に広がり、表面には中世(ロビンフッドの時代)を中心に、下層へ行けば行くほど現代(ダンの時代)に近い文明の跡が見られる、というイメージができました。シナリオを読んだ時に、なかば狂ってしまったダンにむなしさを感じつつ支え続け、第4話、第5話に至るアーチャー、という2人の状況に影響を受けたのだと思います。

第二階層に登場する、隠れ家や時計塔などは、どこかヨーロッパ中世を思わせるデザインです。デザインを進める中で、特に注意を払ったところは？

時計塔はロンドンのビック・ベンや他のイギリス地域の建物



時計塔全体



大イチイ

を参考しました。隠れ家にもイギリスの民家の雰囲気を取り入れています。ダンやアーチャー、ラニ=VIIIが第二階層で停滞し続けた時間というものを背景設定の中に込めたいと思っていました。

もっとも苦心したポイントはどこですか？また気に入っているところがあれば教えてください。

ダン、アーチャー、ラニ=VIIIがそれぞれの思いで第二階層に居続けた、という事をどう設定に落とし込むかという所に一番心を砕きました。ダンは偽地点に暫く滞在してリアルな痕跡を残すだろう。それに付き合うアーチャーはどんな様子だろう、本地点には人の居た痕跡を残さないだろうとか、インフラやテクノロジが悪目立ちしそうな世界で他のマスターを助け、弔いながら隠れてきたラニ=VIIIの暮らしはどんなものだろう、という「第4.5話に至るまでの第二階層」を設定に込めました。他の階でも言える事だと思いますが、三人が本当に厳しく虚しく戦い抜いたのは、ハクノとセイバーが現れるまでの時間だったと思うので、その時間に存在感が欲しいと思いました。そういった方向が見えた時、絵的にも仕事的にも地味な戦いになると予想ができましたが、ダンやアーチャーの階層を作る姿勢として、相応しかったんじゃないかと納得しています。

イチイの木とアーチャーのイメージボードは特に気に入って

います。墓とマスターを守りつづけたアーチャーのイメージでイチイの木の中に墓がある形になりました。

最後に、ファンの方たちに向けて「ここを見てほしい」などのメッセージをお願いします。

大イチイを描いた時、墓とマスターを守ったのがアーチャーなのだと考えていましたが、完成した第5話でアーチャーが最期に墓に並んで腰を降ろした時、墓の主と共にダンを見守っていたのかもしれないと、初めてシナリオを読んだ時に色々考えてしまいました。言葉では語り切れない虚しいヒロイズムが詰まった階層だと思っています。大すじの謎と共にそういった第二階層の空気も味わって頂ければ幸いです。

フリーキシーラ

(フリーキシーラ/コンセプトアーティスト・イラストレーター)
本作では第二階層デザインに加え、SE, RA, PH文字デザインおよび第七階層デザインを手掛ける。

イメージボード：フリーキシーラ

(INTERVIEW)

MASAAKI TAKIYAMA

HIROKI YAMAMURA

——山村洋貴

やっぱりハクノは
何度描いても、
難しいなと思いますね。

滝山真哲 山村洋貴 ——キャラクター デザイン・ 総作画監督

滝山さんは『Fate/EXTRA CCC』のムービーにも参加されていますが、当初、キャラクターにどんな印象を持たれていましたか？

[滝山] とにかく、キャラクターが魅力的だなという印象でした。例えばリンのようなオーソドックスなツンデレキャラであっても、そこからさらに膨らまされていて、キャラクターによりわかりやすい魅力がある。あとワダ(アルコ)さんの原案は、アニメのイラストのようなカッチリした感じではなくて、油絵のようなふわっとした柔らかなタッチがあつて。あまり見たことがない絵柄だったので、そこも魅力的だなと感じました。

[山村] 透明感がありますよね。女の子キャラもキラキラしていて、みんなすごく可愛い。これは描くのが楽しそうだな……と思っていたんですけど、実際に作業に入ると男性キャラばかり描くことになってしまって(笑)。そこは今でも心残りです。

おふたりの作業分担はどのようになっているんでしょうか？

[山村] デザインに関しては男女関係なく、基本的に滝山さんが担当されています。僕が担当したのは、後半に出てくるレオとガウエイン、ユリウスあたりです。総作画監督の作業については、僕は第2話から参加していて、そこから画面に主に出てくるのが男性キャラの場合は僕、女性キャラの場合

は滝山さんという形でそれぞれ分担しています。

なるほど。デザイン作業の段階で、演出サイドからはどんな発注がありましたか？

[滝山] 『EXTRA』のゲームが発売されてから、かなり時間が経っているんで、ワダさんの絵も多少、変わってきているところがあつたんです。なので、新しい方に合わせようということになりました。方向性としては、できるだけ線は減らさない方向ですね。ただ、あまりに細かくなりすぎて線が潰れてしまうような場合——例えば、ロングショットのときは線を削ったりしています。

[山村] 滝山さんのデザインを見ると、原案からそれほど線を減らしていなかったのですね。なるべく活かす形で、と考えていました。ただ例えば、ユリウスの衣装を見ると、いっぱい紙のようなものが打ってあつて、これどうするんだろう？ と(笑)。そのまま正直に全部手で描くのはさすがに無理だったので、最終的には撮影さんにテクスチャーを貼り込んでもらう形にしています。アニメーターさんが描きやすい形しつつ、パッと見たときのイメージは変えないように、という感じですね。

デザインのうえて苦労したところは、どこだったのでしょうか？



【滝山】 ワダさんのイラストだと、立ち絵と顔の表情だけ、というキャラクターが多かったんです。なので、それをアニメーション用に360度、わかるようにしつつ、整合性を取るのには苦労しました。衣裳のパーツとか線の繋がりとといった部分ですね。

なるほど。それぞれ、気に入っているキャラクターというところになりますか？

【滝山】 単純に一番よく描いているということもあって、セイバーですね(笑)。セイバーは身長が150センチ——いわゆる小柄なキャラではあるんですけど、スタイルがいい(笑)。顔が小さくて海外のモデルのようにも見える、というところを目指して描いていました。表情については、ゲームの『EXTRA』も踏まえつつ、『Fate/Grand Order』なども参考にしながら、まとめていったところが大きいです。

【山村】 僕はこういう王道のファンタジー物に、ほとんど触れたことがなかったんです。なので、とりあえず作業に入る前に、ビジュアルブックを読み込んでみたりして、なんとかワダさんの絵を吸収しよう、と。とはいえこれまで描いたことがないタイプの絵だったので、最終的にはすごく時間がかかってしまいましたね。ガウエインにしても、線を減らしたり、ちょっとニュアンスを変えただけで全然違うキャラになってしまう。しかも非常に人気があるキャラクターだと伺っていたので、プレッシャーは半端なかったです(笑)。

滝山さんが苦労したキャラクターというところ、誰でしょうか？

【滝山】 (岸浪)ハクノですね。主人公っぽさを出すために、最初の頃はもうちょっと全体に髪がツツツツしていたりしたんです。あとは目の大きさも、もう少し大きくしてみたりとか。いろいろ試行錯誤しています。

表情集などを見ると、全体的に表情も抑えた感じのキャラクターになっていますね。

【滝山】 そうですね。ハクノは、頭の中でいろいろと考えていることが多いキャラクターで、あまり感情をストレートに表に出すことができない。その上で、感情の揺れ幅を見せていく、その匙加減は苦労しています。

【山村】 絵コンテだとハクノは結構、「無表情で」と指示が書かれているんですけど、そうするとアニメーターさんによっては本当にずっと、ぼーっと立ってるような感じで描かれてしまうことがあるんです。でも前後の話の流れを踏まえると、ただの「無表情」というよりは、何かしら考えちゃうので無表情になる。やっぱりハクノは何度描いても、難しいなと思いますね。

自分が担当している以外で、気に入っているキャラクター、場面はありますか？

【山村】 僕は脇役のキャラクターが好きなので、第2、3話に登場した少女警官たちとアニメオリジナルのキャラクター

の尼里(ミサオ)ですね。尼里はシンプルで素敵なデザインだなと思います。あとは(間桐)シンジですかね。いつもアフレコの収録音声を聞きながら作画作業をしているのですがやっぱり神谷浩史さんの演技が素晴らしいんですよ。ハクノがひたすら無表情なのに対して、シンジは結構コロコロと表情が変わるキャラで、しかも神谷さんが絶妙なニュアンスを演技で入れてくださる。なので、できるだけ声のニュアンスを拾うように表情芝居を描いています。

【滝山】 僕は、山村さんの描くシンジがすごく好きで。特に第2、3話に出てきた、シンジが見栄を切るシーンですね(笑)。

【山村】 いや、あれはカッコよく描かないと失敗しちゃうんですよ(笑)。気合いを入れて描かないと、本当にマズい絵になっちゃう。

【滝山】 あそこのシンジはすごく評判よくて、イキイキとした感じがよく出ていて、よかったなと思います。

では最後に「ここをぜひ見てほしい」というポイントを。

【滝山】 『Fate/EXTRA Last Encore』は、ほかの『Fate』シリーズとはまたひと味違う雰囲気作品で、キャラクターも柔らかく、滑らかなイメージだと思うんです。なので、その柔らかい雰囲気を楽しんでもらえればと思います。

【山村】 男性キャラを頑張ってるので、まずはそこを見てください(笑)。あとは各階層のデザインですね。いろ

んなデザイナーの方に参加していただいて、いろいろと凝ったことをやっているの、そのあたりも見ていただければと思います。

滝山真哲

(たきやま・まさあき / キャラクターデザイン・総作画監督)

五年の主な参加作品は『東京ESP』(キャラクターデザイン)、『ソードアート・オンライン -オーディナル・スケール-』(作画監督)、『傷物語』(作画監督)など。

山村洋貴

(やまむら・ひろき / キャラクターデザイン・総作画監督)

近年の主な参加作品は『傷物語』、『メカクシティアクターズ』、『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ [新編] 叛逆の物語』(いずれも総作画監督)など。

『Fate/EXTRA Last Encore』は、

ほかの『Fate』シリーズとは

またひと味違う雰囲気の作品で、

キャラクターも柔らかく、

滑らかなイメージだと思っんです。



Original Soundtrack CD

Fate/EXTRA Last Encore
Original Soundtrack CD 1

Track List:

- 01 天輪聖王
- 02 学園都市
- 03 ツークツワンク
- 04 沈痛
- 05 辺獄の薔薇園
- 06 親友
- 07 「またか」
- 08 黄金劇場
- 09 花散る天幕
- 10 奏でる者
- 11 タンカ
- 12 来訪カウント404
- 13 市長として
- 14 ファイアウォール
- 15 先陣
- 16 巨壁
- 17 ワイルドハント
- 18 友達
- 19 騎士の本懐
- 20 花を忘れず、歌を忘れず、感謝を忘れず
- 21 無粋
- 22 復活
- 23 名無しの森
- 24 サイバーゴースト
- 25 怪物

(MUSICIAN&STAFF)

All Music Produced by
神前 暁 (MONACA)

Composer:

高田龍一 (MONACA) — 04,05,12,16,20,23,24,25
 帆足圭吾 (MONACA) — 03,07,09,17,18,19,22
 石濱 翔 (MONACA) — 02,08,14,21
 難波 研一 15

Arranger:

高田龍一 (MONACA) — 04,05,12,16,20,23,24,25
 帆足圭吾 (MONACA) — 03,07,09,17,18,19,22
 石濱 翔 (MONACA) — 02,08,14,21
 難波 研一 01,06,10,15

Recording & Mixing Engineer:

吉田俊之 (イマジン)

Strings:

室屋光一郎ストリングス

Horn:

西條貴人・笠松長久・和田博史・上里友二

Trumpet:

本間千也・河原史弥・安藤友樹

Flute & Piccolo:

高桑英世

Oboe & English Horn:

森枝 蘭子

Clarinet:

山根公男

Guitar:

後藤貴徳

Chorus:

中元葉月

武田真生

瀬尾翔太郎 (MONACA)

今川 凌 (MONACA)

Programming:

神前 暁 (MONACA)

高田龍一 (MONACA)

帆足圭吾 (MONACA)

石濱 翔 (MONACA)

難波 研

Recording Studio:

MONACA STUDIO

Recording & Mixing Studio:

アバコクリエイティブスタジオ

Recording Coordination:

みずみゆり (MONACA)

Mastering Engineer:

茅根裕司 (Sony Music Studios Tokyo)

Mastering Studio: Sony Music Studios Tokyo

音楽プロデューサー: 山内真治

(CAST)

岸浪ハクノ: 阿部 敦
 セイバー: 丹下 桜
 ダン・ブラックモア: 妻人
 アーチャー: 鳥海浩輔
 遠坂リン: 植田佳奈
 ラニ=Ⅷ: 真田アサミ
 間桐 桜: 下屋則子
 トワイス・H・ピースマン: 東地宏樹
 フランシス・ドレイク: 高乃 麗
 ほか

(STAFF)

原作: 奈須きのこ・TYPE-MOON/ Marvelous
 シリーズ構成: 奈須きのこ
 キャラクター原案: ワダアルコ
 総監督: 新房昭之
 シリーズディレクター: 宮本幸裕
 キャラクターデザイン・総作画監督:
 滝山真哲・山村洋貴
 アクションディレクター: 三輪和宏
 美術監督: 望月卓磨
 色彩設計: 日比野 仁
 CG監督: 高野慎也
 撮影監督: 会津孝幸
 編集: 松原理恵
 音響監督: 鶴岡陽太
 音響制作: 楽音舎
 音楽: 神前 暁 (MONACA)
 音楽制作協力: 高田龍一 (MONACA)・
 帆足圭吾 (MONACA)・石濱 翔 (MONACA)・難波 研
 アニメーション制作: シャフト

オープニングテーマ:

「Bright Burning Shout」

西川貴教 (EPIC Records Japan)

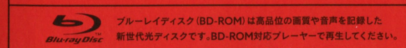
エンディングテーマ:

「月と花束」

さユり (Ariola Japan)

APPROX.47min.	COLOR	レンタル禁止	複製不能
MPEG-4 AVC	1画	日本語字幕(本編のみ)	18.9.12
HD720p/24	1920x1080p/16:9	リニアPCM STEREO(48kHz/24bit)	

●このディスクは、プレーヤーに挿入後、自動的に本編の再生を開始します。●このディスクは、チャプターメニューでチャプター選択操作をすることができます。●このディスクは、本編再生中にプレーヤーまたはリモコンの操作により、「ポップアップメニュー」を呼び出すことができます。詳しい操作方法は、プレーヤーの取扱説明書をご確認ください。●このディスクには、コピーガード番号が記録されています。プレーヤーからの映像出力をビデオデッキなどを経由して再生すると、コピーガード番号の影響で映像が乱れる場合があります。プレーヤーの映像出力は、直接テレビモニターにつないで再生して下さい。●このディスクは、パソコンによっては正常な動作をしないことがあります。●「わいり」再生上の取り扱いについては、ご使用になるプレーヤーなどの取り扱い説明書をあわせてご覧下さい。



株式会社アニプレックス
 【ご購入いただいた商品に関するお問い合わせ】アニプレックスカスタマーセンター
 メールによるお問い合わせ: www.aniplex.co.jp
 電話: 03-5211-7555 (土・日・祝日・年末年始除く10時～18時)

(PRODUCT STAFF)

ジャケットイラスト
 原画: 滝山真哲 (セイバー)・山村洋貴 (アーチャー)
 仕上: シャフト

オーサリング&エンコード:
 臼杵光顕・千葉 愛・野口真弓 (IMAGICA)
 オーサリングコーディネーター:
 高山皓光・久下 理 (IMAGICA)
 メニューデザイン: 依田伸隆・松木大祐 (10GAUGE)
 アートディレクション&デザイン: BALCOLONY.
 ライター: 宮 昌太郎
 制作進行: 松永友喜子・水野智絵
 宣伝: 金沢利幸・太田 翔
 セールスプロモーション: 島田猛希
 デイレクター: 黒崎静佳・古橋奈次・片岡裕貴
 アシスタント・ディレクター: 谷池侑美
 Special Thanks: 新納一哉

【 販売上のご注意 】●複製する時は、明るい場所で、画面に目を近づけすぎないようにして下さい。
 ●覆れている時や機能不足の時は、複製を避けてください。●ヘッドホンを使う時は、はじめからボリュームを上げすぎないで下さい。また、大音量で長時間続けて聴かないで下さい。く光の刺激による発作について>>ここまに強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返す画面を見たりしていると、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師の診察を受けて下さい。また、視聴中にこのような症状が起きた時は、すぐに電源を中止して医師の診察を受けて下さい。くこんなときはすぐに視聴を中止する。次のような時は、すぐに視聴を中止して下さい。視聴を中止しても治らないときは、医師の診察を受けて下さい。●めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いなどの症状を感じた時。●目、耳、手、腕など、体の一部に不快感や、痛みを感じた時。●色などの映像に慣れ、乗り物のテレビ画面の真横ガイドラインに準拠していませんのでご了承下さい。【 取扱上のご注意 】●ディスクは両面使用、複製、汚れ、キズ等を行わないようにお取り扱い下さい。●ディスクが汚れた時は、乾いた布で両面から外面に向かって放射状に軽くふき取って下さい。ペンシヤや静電気防止剤などは絶対に使用しないで下さい。●ディスクは両面使用、複製、ホールペーン、焼付ペン等で文字や線を描き、シール等を貼付しないで下さい。●ひび割れや変形、または録音テープで覆ったディスクは再生時に故障する可能性があります。【 再生上の注意 】●直射日光の照らした場所や、湿気、多湿の場所には保管しないで下さい。●ご使用後、ディスクを必ずプレーヤーから取り出し、専用ケースに入れて保管して下さい。●ケースの上に乗った物や重しをかけたまま再生に使用しないで下さい。●再生中にケースを開くと、再生が中断することがあります。●この商品は、一般家庭内における私的再生に用途を限定して販売されています。従って有償・無償にかかわらず、権利者の書面による事前の許可を得ず、貸与・複製・公衆送信・上映等を行うことを禁止致します。