

(DRAMA CD)

オリジナルドラマCD2
「狐の語るおはなし」

- 01 第六階層・博士と騎士の異常な熱情
02 寂れた門／1
03 第七階層・光の剣を持つ男
04 寂れた門／2
05 第五階層・Infernal Rain
06 寂れた門／3
07 ムーンマイルラダー・ローマの浴日
08 電脳羅生門

出演：

玉藻の前：斎藤千和
遠坂リン：植田佳奈 ラニ=Ⅷ：真田アサミ
ガウェイン：水島大宙
ユリウス：羽多野 涉 バーサーカー：安井邦彦
岸浪ハクノ：阿部 敦
岸波白野：石川由依 セイバー：丹下 桜

アナウンス：綾瀬 有

原作：奈須きのこ・TYPE-MOON/Marvelous
脚本：桜井 光・奈須きのこ

音書監督：鶴岡陽太
音楽：神前 晴(MONACA)
音書効果：田中秀美
録音：矢野さとし
録音スタジオ：studio2010:
音書制作担当：杉山好美
録音助手：砂庭 舞
音書制作：栄香舎

APPROX.50min.	COLOR	レンタル販売	複数不販
MPEG-4 AVC	1巻	日本字幕(本編のみ)	18,12,12
HDワイドスク린 1920x1080p/16:9		リニアPCM STEREO(48kHz/24bit)、一部16bit	

●このディスクは、プレーヤーに導入後、自動的に本編の再生を開始します。 ●このディスクは、チャプター二ニューでチップアート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って「ボップアップ二ニュー」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、スピーカード信号が記録されています。プレーヤーからの音量をカットするオーディオツイストなどを経由して再生する上、スピーカー信号の影響で音量が変わることがあります。プレーヤーの映像出力は、直接テレビやモニターフィルムにて再生して下さい。 ●このディスクは、BD-ROMに記載されている正常な動作をしないことがあります。 ●くわいひの屋上の忍者壁の方については、ご使用にならぬプレーヤーとの取り扱い説明書を参考してご覧下さい。

ブルーレイディスク(BD-ROM)は高品位の画質と音声を記録した次世代光ディスクです。BD-ROM対応プレーヤーで再生してください。

[底面の上に注意] ●視聴する時は、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。 ●映っている時や暗黒帯の時は、視聴してください。 ●ヘッドホンを使う時は、はじめボリュームを上げすぎないで下さい。また、大きめで長時間聞く場合は耳痛になります。 ●映像の強度による昇降につけて常に高い光の割合を受けたり、減光を繰り返す画面を見たりしていると、一時的な屈筋のけいれんや頭痛の原因などの症状が起きることがあります。こうした症状のお方は、事前に必ず医師に相談して下さい。また、視鏡中にこのような症状が起きた時は、すぐに映像を止めて医師の診断を受けて下さい。こんなときはすぐに映像を止める>数回のようになります。その時に映像を止めてから映像を止めてはならないときは、医師の診断を受けて下さい。 ●おまじない社会、疲労物質にいたる映像を感じた時は、必ず休憩を取下さい。 ●音の一部に快感や、痛みを感じた時は、このスピーカーが原因である可能性があります。 ●このスピーカーは、光・色などの映像を楽しむために設計されています。映像上の注意] ●ディスクが汚れた時は、ぬいた布で内側から外側に向かって放つ拭き方に難ぐる扱って下さい。 ●ベンディングや静電気防止などは絶対に使用しないで下さい。 ●ディスクは両面共、表面、ボーリング、油性ペン等で墨や絵を描いたり、シール貼を貼付しないで下さい。 ●ひび割れや歪曲、または接着剤等で修理したディスクは絶対に使用しないで下さい。 ●ご使用前に、ディスクを必ずブリーダーから取り出し、専用ケースに入れて保管して下さい。 ●ケースの上に重い物を置いたり、落としたときに、ケースが破損し、ケガをする場合がございます。 ●この商品は、一般家庭内における私的再生に用途を限って販売されています。決して有償・無償に拘らず、専利権者の権利による事前の承認を得ず、複数・複数・公衆送信・上映等を行うことを禁致致します。

株式会社ニブレックス

【ご購入いただいた際の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・年末年始除く10時~18時)

(CAST)

岸浪ハクノ：阿部 敦
セイバー：丹下 桜
レオナルド・ビスター・ハーウェイ：朴 瑞美
ガウェイン：水島大宙
遠坂リン：植田佳奈
トワイズ・H・ビースマン：東地宏樹
ユリウス・ペルキス・ハーウェイ：羽多野 渉

(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：
鶴山真哲・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：島 久登
撮影監督：会津季幸
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 晴(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」

さゆり(Ariola Japan)

(PRODUCT STAFF)

ジャケットイラスト

原画：鶴山真哲(セイバー)・山村洋貴(ガウェイン)
仕上：シャフト

オーサリング＆エンコード：

臼杵光顯・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(10 GUAGE)

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

セルスプロモーション：島田絃希

ディレクター：黒崎静佳・古橋宗太・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

第七階層デザイン

INTERVIEW
Flyukishira

フリューキシーラ



第七階層 世界全体



第七階層 最上階

第七階層のデザイン作業を進めるうえで、どのようにイメージを膨らませましたか？

イメージのきっかけは、シナリオから受けた、レオの目覚めを待っているガウェイン、という情景でした。絵を描き進めながら、シナリオを何度も読むうち、ガウェインがレオの目覚めを望んでいるのかどうかはっきり分からなくなり、どちらの気持ちも持ちながら、ハクノとネロを伴って、落ちていく陽と共に最上部へ昇っていくガウェイン像というイメージへ固まって行きました。

中央にそびえ立つ巨大な岩の塔や流れ落ちる滝など、どこか神秘的な雰囲気を湛えています。デザインを進める中で、特に注意を払ったところは？

神秘的な自然景観のイメージは、以前読んだ『マビノギオン』(シャーロット・ゲスト著)に出てくるアーサー王物語の印象が影響しています。アラン・リーの美しい挿し絵入りのこの本は以前からの宝物で、常に影響を受けています。

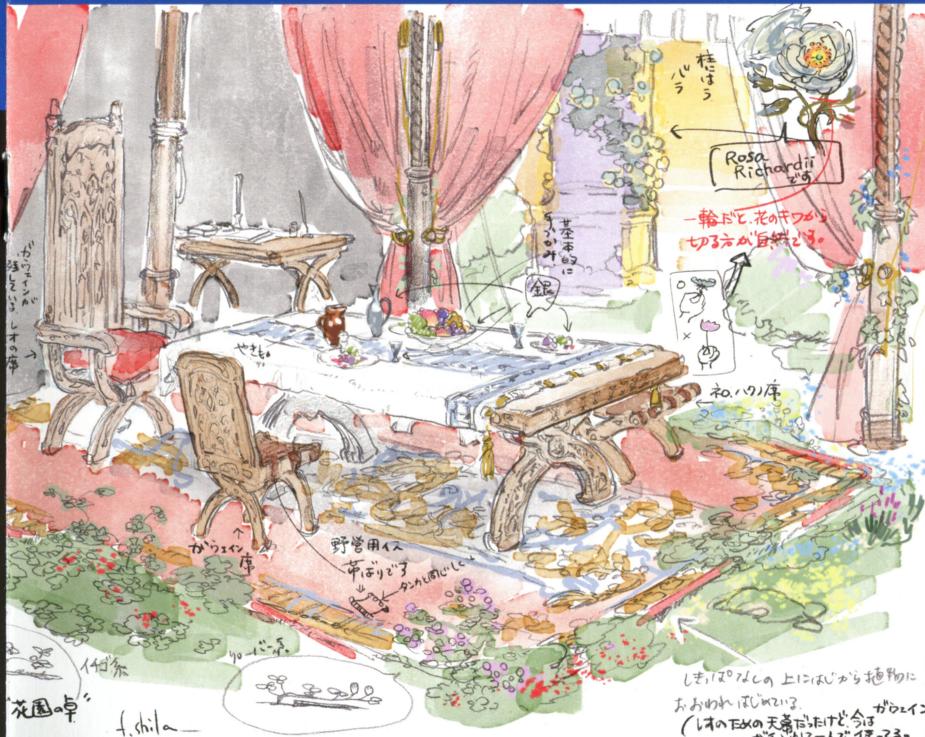
円卓の騎士を戴く第七階層は、中世的ロマンスの源流を取り巻くケルト的世界の、自然と融合した原初的ファンタジーの世界に相応しいのではと考え、デザインを進めました。

その一方で、お茶会のシーンなど、どこかファンタジー要素の強い場面もあります。

レオが長く休眠中という事で、第七階層の生活感はガウェインの色がだんだん濃くなっていたのではと思い、出来るだけ中世的ロマンスの生活様式に近いものにしようと思いました。第七階層上部にくらべて、下層はレオと長く離れているガウェインの様子や心情に寄り添う物にしようとデザインしました。

分断されても、貫かれる忠義は強くあると感じられたので、騎士の天幕の奥上座はレオの席として、整えてある描写を加えました。

神殿のような佇まいの最上階をデザインするにあたって、注



意を払ったところはどんな点でしょうか？色使いなども印象的ですが、気にしたポイントを教えてください。

色味は、クライマックスであること、個人的なシャフト作品のイメージで、世界の夜の始まりと勢いを失わない夕陽が融合したようなものになれば良いなと選んでゆきました。最上階へ至る階段では原初のケルト紋様などを使い、層の上に昇るにつれ、時代を遡るイメージで描きました。最上部の列柱は、ゲーム版でガウェインがレオに傳くシーンへのオマージュになる様に最初から考えていました。下部から上部へ近づきながら、段々と、レオとの元の関係に戻っていくガウェインを追いかける様な気持ちで描き進め、列柱までたどり着けた時は、やっと戻ってきたぞという高揚感で、第七階層に夢中になっていました。

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

永らく離れていたレオとガウェインですが、天幕のシーンで

は、錆びると吐露するガウェインの傍らにレオの席が寄り添っている様にも、空の椅子の前で客と対話する様子が虚しくも見え、本編を観て改めてその心情に思いを巡らせました。制作に携わった皆さん、そしてキャストの皆さんの演技の熱もあいまって、良い回になったのではないかと思います。絵の中でキャラクターを生かしてくださった方々に、本当にお礼を申し上げたいです。

第七階層に限らず、それぞれの階層世界が独特で、含みや読みの面白い作品かと思います。最後まで楽しんで頂けましたら幸いです。

フリューキシーラ

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

イメージボード：フリューキシーラ

(INTERVIEW)

YUKIHIRO MIYAMOTO

ファンの皆さん
持っているイメージから変えちゃ
いけないんじゃないか、という。
そういう感覚は強くありましたね。

宮本幸裕 | シリーズ ディレクター

『Fate』シリーズのこととはご存知でしたか？

初めて触れたのは、最初のテレビシリーズ（『Fate/stay night』）ですね。その後、『Fate/stay night [Unlimited Blade Works]』を観て、一視聴者として楽しむ立場でしたので、シャフトで『Fate』を作ると聞いて、正直、ビックリしました。だって『Fate』って、剣を振ったり、走ったりしますからね。これは大変なことになったぞ、と思いました。

もともとのゲームは遊ばれていたんでしょうか？

今回のアニメをやることが決まって、初めて遊びました。僕はもともと、ゲーム小僧で——アニメもマンガも好きだし、ゲームも大好き。外に出るよりは、家の中で遊んでいるタイプなんんですけど、面白かったですね。僕にとっては、結構難しい方の部類に入るゲームでした。李書文は手ごわいなあ、とか（笑）、ガウェインはなんでこんなに硬いんだ！？とか、何度もチャレンジしましたね。

普通に楽しんだわけですね（笑）。

ストーリーももちろんですが、フロアごとに相手のサーヴァントのヒントをいろいろと集めていって、どうすれば敵を倒すことができるのか。自分で答えを見つけて出すところが面白かったです。アニメでもその要素は反映されていて、例えば第二階層のダン・ブラックモアとの戦いだと、相手が跳弾を

使っていることがわかる、見えているところから繋ってくるわけじゃない。であれば、デコイを飛ばして、先に爆破せざる、とか。謎を解いて相手を倒すところが面白くて。アドベンチャーゲーム的なストーリーの楽しさもあるのですが、そういう知恵較べ的なところが特に自分にハマった感じがありました。

宮本さんは今回、シリーズディレクターとして参加されていますが、最初のタイミングではどのあたりまで、企画が進んでいたんでしょうか？

僕は脚本会議の途中から参加しましたね。とにかく脚本のボリュームがあるので、それをテレビシリーズの尺に収めるのが大変そうだなど、最初の頃は思っていました。

ということは、ある程度、ストーリーの流れが見えたところからの参加だったわけですね。

そのときすでに、物語のラストまでのプロット案もいただいたかと思います。ある程度、全体像がわかるところまではできていました。

そのときの印象は覚えていますか？

ゲーム版のラストバトルに勝てなかつたとして、1000年経つたあとにどんなふうに決着がつくのか、という話ですよね。

最初の頃は考えていました。
演出は敢えて
禁止にしようと、
いかにもシャフトっぽい



ゲーム版とはまた違った切り口になっていて面白いと思いま
したし、最後まで読み終えてひとりで涙がこぼれたことを
覚えています。

そこからまでは、第1話の絵コンテの作業に入られたと思う
んですが、奈須さんの脚本に対して、どんなふうにアプロー
チしようと考えいらっしゃいましたか？

基本的には、丁寧に、普通に作ろうと。例えば首を傾けてい
るカットだったり、あるいはキャラクターの顔が、色替えてア
ブノーマル色になったりとか——いかにもシャフトっぽい演
出は敢えて禁止にしようと、最初の頃は考えていました。

それはどうしてなんでしょう？

原作ゲームのイメージを壊すような演出は、避けた方がいい
んじゃないかな、と。あんまりシャフトの色が強く前に出すぎ
てしまうのは、ノイズになってしまふかなと思ったんです。そ
もそも、元のゲーム版には首を傾けている場面は1カットも
ないですからね(笑)。

シャフトっぽい画面作りは、『Fate』には合わないんじゃない
か、と。

劇団イヌカレー(泥犬)さんが美術を担当した第6話、第7話
でも、背景美術はイヌカレーさんらしいユニークな美術なん
ですけど、その上に乗ってるキャラクターは、ノーマルのカラ
ーだったりしますしね。終盤のトワイストとハクノの対話シー
ンなんかもそうですが、ちょこちょこと小知恵を効かせたよ
うなことはやりつつも、普段のシャフトと較べると、それほど
へんなことはやっていません。やっぱり、奈須さんの書くシナ
リオだったり、セリフだったりは抜群に面白いんですよ。だから、
ふたりが並んでいるのを止め絵とパンだけ見せていつ
ても十分楽しめるんじゃないだろうか、と。絵作りで何か
凝つたことをやるよりは、セリフをちゃんと聞かせていく作
りにした方がいいだろうな、と思いながら作っていました。

なるほど。

ただ実際には、キャラクターが首を傾ける構図にしても、絵
コンテの人が気を効かせてくれたのか、最終的には結構、
入っていて。いつものシャフトの画面ばくなっているところ
も少なからずありましたね(笑)。

キャラクターについてもお伺いします。まずは主人公のハク
ノですね。彼のキャラクターは、どんなふうに捉えていらっしゃ
いましたか？

ゲーム版の主人公はプレイヤーキャラクターなので、個性と
呼べるものはほとんどないんです。ただ、ちょこちょこ照れて
いたり、わりと普通の反応をする場面があったんですけど、そ
こを今回のアニメでは、感情がまったくない方向から動かそ
うと。彼はまだ自己を確立していくなくて、感情も憎しみしかな
いらしい。喜びだったり楽しみや悲しみも、まったくない



という状態ですね。

かなり特殊な主人公ではありますよね。

最初の頃は、無個性人間のつもりで描こうとしていました。そ
の状態から、いろんな人に喜びや悲しみを教えてもらって、
だんだんと人間に近づいていくという。ただ、無個性な個性
を表現するというのは一見矛盾して見えるものなので、それ
を参加してくれているスタッフ全員にわかってもらうのはな
かなか大変でした(笑)。

では、ヒロインのネロに関しては？

ネロに関しては、ゲーム版の印象から絶対に変えない。彼女
だけは、変えちゃいけないと特に気にを使いました。例えば、ダン
ンの性格はゲーム版から大きく変わりほとんど正対に向
なっていて、むしろ、ダンの性格が変わってしまったことを、
ロビンが思っていたりします。ただ、ネロはこの作品の背骨
とも言える存在なので、絶対にフレチャいけないな、と。端的に
言えば「元気なお姫様キャラ」というか。劇中でもセリフの
端々や第9話での回想シーンで触れられていたように、過去
にはいろいろと悲劇も経験しているんだけど、元気で前向き
なキャラ。その印象は保った状態で進めようと思っていま
した。「変えちゃいけない」ということでいえば、(遠坂)リンもそ
うですね。ファンの皆さんが持っているイメージから離脱し
ないようという感覚は強くありました。

そのほかに、作業していて楽しかったキャラクターというと、
誰がいましたか？

バツと思いつくのは、ガウェインでしょうか。第11話や第12
話のあたりは、戦闘シーンが多かったこともあって、派手に
動いてくれましたね。最終的にはビームの撃ち合いになるの
ですが、そこまでの過程は結構、ちゃんと剣戦ができる。ネロ
とガウェインが全力でぶつかり合う展開は、やっていて面白
かったです。

改めて振り返ると今回の『Last Encore』は、意外と近接戦
闘するキャラクターが出てこないんです。ロビンは弓だし、ド
レイクさんは銃。なので、戦いの展開が遠距離戦になること
が多くて、剣で断ったら、ちゃんと剣で打ち返してくれたの
が、ガウェインでしたね。李書文さんも素手で戦うので、接近
戦ではあるんですが、あのエピソードはハクノとユリウスの
戦いがメインなので。

李書文の戦闘シーンについては、奈須さんから「一方的にネ
ロが勝つ感じに見せたくない」という話がありましたね。苦
戦するネロが、ギリギリで勝ったように見せたい、と。だか
ら、ネロの表情も追い込まれている感じが出るように見せて
います。バトルシーンを描くのは好きなので、作るのは大変
なんですが、楽しかったですね。

各話のバトルシーンはそれぞれのキャラクター性が反映さ
れ見応えがありました。

『Last Encore』の戦闘って、
基本的にはオマケなんです。
戦いに行き着くまでに、
何をするかが
あくまでもメインで。



『Last Encore』の戦闘って、基本的にオマケなんです。戦いに行き着くまでに、何をするかがあくまでもメインで。ハクノが覚醒してしまったら、そこで勝ちが決まる。ただ個人的には、そのオマケの部分も楽しいなと思っていました(笑)。

では宮本さんが個人的に楽しかったエピソード、印象的だったシーンというと、どこになりますか?

第9話で、ハクノがネロの過去を知り、彼女のためにも上を目指そう前に進もうと決意し歩き出すまでのところは、好きなシーンです。ネロとハクノがユニゾンでツッコミを入れる場面も好きですね。第二階層を離れるときに、いなくなつたと思っていたらちっかり乗り込んでいたリンに対して、「いたの!?'と反応するところとか(笑)。似たようなシーンが、第10話にもありましたね。セリフ回しだったり、随所に入ってくるギャグの部分は、奈須さんらしくて楽しかったなと思いますね。

では最後に、宮本さんからファンの方たちに向けて「ここを見てほしい」など、メッセージをお願いします。

個人的には、キャラクターではガウェインはいいキャラクターだなと思います。レオとの関係性も印象深いですし、戦闘面では近接戦闘もできれば、宝具をぶつ放して、遠距離戦もできる。見るからに画面が派手になるので(笑)、演出としてもですが見る側からしてもすごく楽しめると思います。そういう意味で、李書文の戦い方のスタイルも好きなので、ぜひそのあたりのバトルも楽しんでもらえば嬉しいです。

ビジュアル面では、階層ごとにガラッと雰囲気の変わる美術も見どころですね。

全体を通しては、負の感情しか持たない死の總体だったハクノが、各階層で対峙する相手やネロとの関わりを通してひとりの人間へと成長していく姿と、そんなハクノを隅で見守り共に戦うネロのふたりの軌跡を見届けて頂ければと思います。

宮本幸裕

(みやもと・ゆきひろ) 近年の主な参加作品は『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ【新編】叛逆の物語』(監督)、『《物語》シリーズ』(演出)、『3月のライオン』(演出)、『ニセコイ』(チーフ演出)など。



(ARTBOARD)

第七階層デザイン

INTERVIEW
Fukushiba

フリューキシーラ



第七階層 世界全体



第七階層 総上階

第七階層のデザイン作業を進めるうえで、どのようにイメージを膨らませましたか？

イメージのきっかけは、シナリオから受けた、レオの目覚めを待っているガウェイン、という情景でした。絵を描き進めながら、シナリオを何度も読むうち、ガウェインがレオの目覚めを望んでいるのかどうかはっきり分からなくなり、どちらの気持ちも持ちながら、ハクノヒロを伴って、落ちいく闇と共に最上部へ昇っていくガウェイン像というイメージへ固まって行きました。

中央にそびえ立つ巨大な岩の塔や流れ落ちる滝など、どこか神秘的な雰囲気を湛えています。デザインを進める中で、特に注意を払ったところは？

神秘的な自然景観のイメージは、以前読んだ『マビノギオン』(シャーロット・ゲスト/著)に出てくるアーサー王物語の印象が影響しています。アラン・リーの美しい挿し絵入りのこの本は以前からの宝物で、常に影響を受けています。

円卓の騎士を戴く第七階層は、中世的ロマンスの源流を取り巻くケルトの世界の、自然と融合した原初的ファンタジーの世界に相応しいのではと考え、デザインを進めました。

その一方で、お茶会のシーンなど、どこかファンタジー要素の強い場面もあります。レオが長く休眠中という事で、第七階層の生活感はガウェインの色がだんだん濃くなっていたのではと思い、出来るだけ中世的ロマンスの生活様式に近いものにしようと思いました。第七階層上部にくらべて、下層はレオと長く離れているガウェインの様子や心情に寄り添う物にしようとデザインしました。

分断されていても、貫かれる忠義は強くあると感じられたので、騎士の天幕の奥上座はレオの席として、整えてある描写を加えました。

神殿のような佇まいの最上階をデザインするにあたって、注

第七階層花園の卓



意を払ったところはどんな点でしょうか？色使いなども印象的ですが、気にしたポイントを教えてください。

色味は、クライマックスであること、個人的なシャフト作品のイメージで、世界の夜の始まりと勢いを失わない夕陽が融合したようなものになれば良いなと選んでゆきました。

最上階へ至る階段では原初のケルト紋様などを使い、層の上に昇るにつれ、時代を遡るイメージで描きました。最上部の列柱は、ゲーム版でガウェインがレオに傳くシーンへのオマージュになる様にと最初から考えていました。下部から上部へ近づきながら、段々と、レオとの元の関係に戻っていくガウェインを追いかける様な気持ちで描き進め、列柱までたどり着けた時は、やっと戻ってきたぞという高揚感で、第七階層に夢中になっていました。

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

永らく離れていたレオとガウェインですが、天幕のシーンで

は、錆びると吐露するガウェインの傍らにレオの席が寄り添っている様にも、空の椅子の前で客と対話する様子が虚しくも見え、本編を観て改めてその心情に思いを巡らせました。制作に携わった皆さん、そしてキャストの皆さんの演技の熱もあいまって、良い回になったのではないかと思います。絵の中でキャラクターを生かしてくださった方々に、本当にお礼を申し上げたいです。

第七階層に限らず、それぞれの階層世界が独特で、含みや読みの面白い作品かと思います。最後まで楽しんで頂けましたら幸いです。

フリューキシーラ

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

イメージボード：フリューキシーラ