



Fate/Grand Order THE MOVIE

Divine Realm of the Round Table: Camelot

Paladin; Agateram





The background of the page is a classic marbled paper pattern. It features a complex, organic design with swirling, vein-like patterns in shades of cream, light beige, and pale yellow. Interspersed within these lighter tones are darker, more intricate lines and patches of brown, tan, and grey, creating a rich, textured appearance. The overall effect is reminiscent of natural stone or mineral deposits.

**Animation Material**

The background of the entire page is a marbled paper pattern. It features a complex, organic design with swirling, vein-like patterns in shades of cream, light beige, and pale yellow, accented with darker, brownish-grey lines and spots. The overall effect is reminiscent of natural stone or aged parchment.

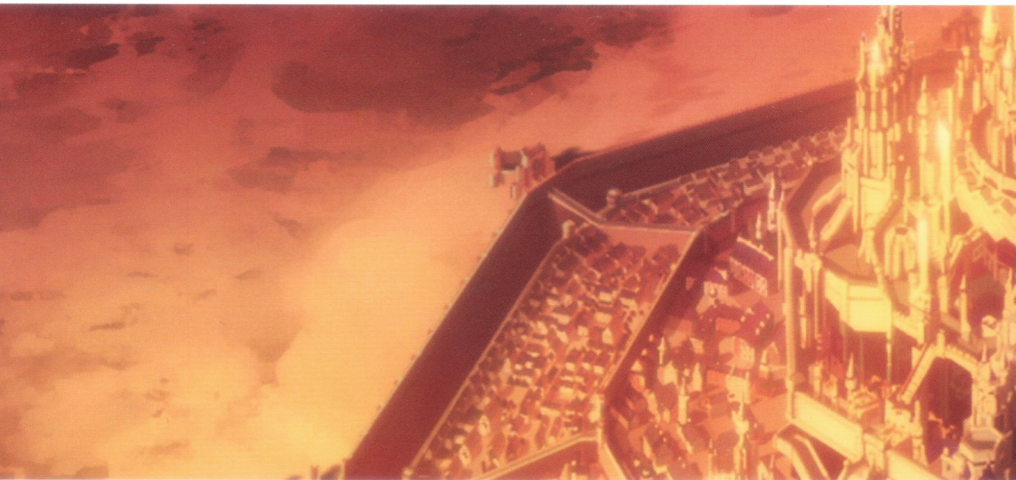
Fate/Grand Order THE MOVIE

Divine Realm of the Round Table; Camelot  
Paladin; Agateram



## Contents

02	Introduction
03	Story
04	Characters
	獅子王
06	ランスロット
08	ガウェイン
10	モードレッド
12	トリスタン
14	アグラヴェイン
16	オジマンディアス
18	ニトクリス
20	Director Interview
	監督:荒井和人
26	Casts Interview 01
	ベディヴィエール役:宮野真守×獅子王役:川澄綾子×アグラヴェイン役:安元洋貴
32	Casts Interview 02
	藤丸立香役:島崎信長×マシュ・キリエライト役:高橋李依×ランスロット役:置鮎龍太郎
38	Question & Answer
	きのことたかしの一問一答
40	Casts Interview 03
	ベディヴィエール役:宮野真守×レオナルド・ダ・ヴィンチ役:坂本真綾
44	Original Soundtrack
	オリジナルサウンドトラック
46	Credits
	クレジット



## Introduction

2015年、『Fate』シリーズ初のスマートフォン向けRPGとして誕生し、今や全世界で6200万ダウンロードを突破。

現在進行形でさらなる広がりを見せている『Fate/Grand Order』。

そのなかでも屈指の人気を誇るエピソード・第六特異点を全二部作の劇場アニメーションとして描く『劇場版 Fate/Grand Order - 神聖円卓領域キャメロット-』。

ひとりの騎士が、共に戦う仲間たちと出会い、運命に翻弄されながらも進み続ける姿を、

主人公・ベディヴィエールの心情に寄り添いながら丁寧に描き出し、

多くのファンの感動を呼んだ物語がいよいよクライマックスを迎える。

『後編 Paladin; Agateram』では新進気鋭の演出家・荒井和人が監督を務め、

キャラクターデザインは前編に引き続き細居美恵子、黄瀬和哉、温泉中也らが名を連ねる。

アニメーション制作は『攻殻機動隊』シリーズや『PSYCHO-PASS サイコパス』などを手掛けるProduction I.Gが担当。

壮大なアクションと繊細なキャラクター表現によって、騎士・ベディヴィエールの旅の終着を描く。





## Story

「私は今度こそ、この手で、我が王を殺すのだ——」

遍歴の騎士・ベディヴィエールとカルデア一行が足を踏み入れた特異点——

西暦1273年のエルサレム。そこでは、獅子王と円卓の騎士が「聖拔」の名のもとに無辜の民を殺戮し、かつての聖地は混沌と絶望に支配されていた。

聖都キャメロットに君臨する獅子王を討つべく、

暗殺教団「ハサン」の率いる山の民と協力し立ち上がったベディヴィエールたち。

仲間を喪いながらも聖槍ロンゴミアドの一撃から生き延びた彼らは、

聖都に対抗する戦力を求めて動き出す。

聖槍の真実、マシユの本当の力、世界の謎が明らかになり、舞台は再び決戦の地、キャメロットへ——。

永い遍歴の旅の果て、最後の試練が幕を開ける。

獅子王の真の目的、そしてベディヴィエールが迎える贖罪の結末とは。



Lion King

## 獅子王

CV 川澄綾子

かつてブリテンを統べたといわれる伝説の王。  
円卓の騎士を従え、第六特異点となったエルサレム  
に聖都キャメロットを築く。

～キャスト・川澄綾子が語る獅子王～

獅子王の魅力はどのようなところにあると思いますか？

また「後編」での獅子王の印象的なシーンとその理由を教えてください。

同じアルトリアでありながら、王としての有り様が全く違う。そのあまりにも冷酷な決断が、「獅子王」に変容してしまったとはいえ、アルトリアにできてしまうことに驚きました。それでも、絶望から人々を守る手段が普段のアルトリアなら決して選ばないものだとしても、獅子王もまた人々を愛していたのだと感じられたのが救いだと思いました。

印象的なシーンは、ベディヴィエールから聖剣を返還されるシーンです。そこで獅子王が消え去り騎士王になるのではなく、獅子王の存在は残りその決断を是とする。第六特異点で出会った全てのことには意味があり繋がってる。そう感じられるシーンでした。









Lancelot

## ランスロット

CV 置鮎龍太郎

獅子王に仕える円卓の騎士のひとり。  
十字軍の残党を殲滅している。

～キャスト・置鮎龍太郎が語るランスロット～

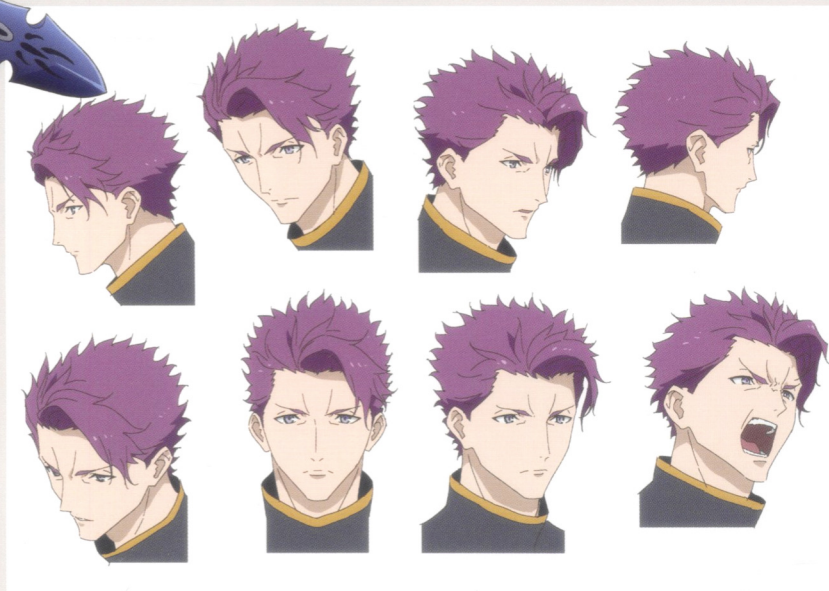
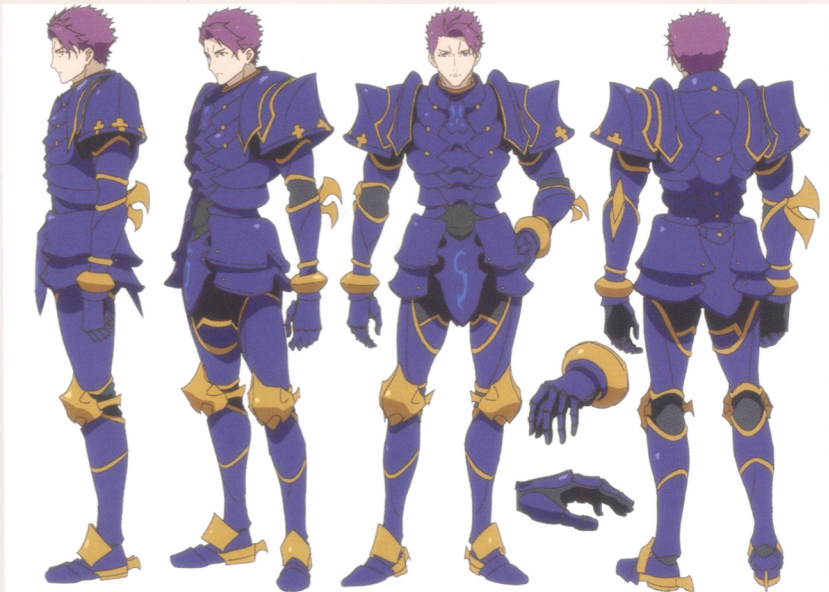
ランスロットの魅力はどのようなところにあると思いますか？

また「後編」でのランスロットの印象的なシーンとその理由を教えてください。

忠義に篤く、信念を通す。かと思えば、家族への愛や、女性への邪な気持ちも表に出したりと、「後編」に関しては人間味全開でしたね(笑)。ただ、クライマックスの安元君(笑)とのバトルは、ホント俺、負けてないからね!ふんぶん。そんな解釈、認めんぞおおおお!









Gawain

## ガウェイン

CV 水島大宙

獅子王に仕える円卓の騎士のひとり。  
聖都の正門を守護する。

～キャスト・水島大宙が語るガウェイン～

ガウェインの魅力はどのようなところにあると思いますか？

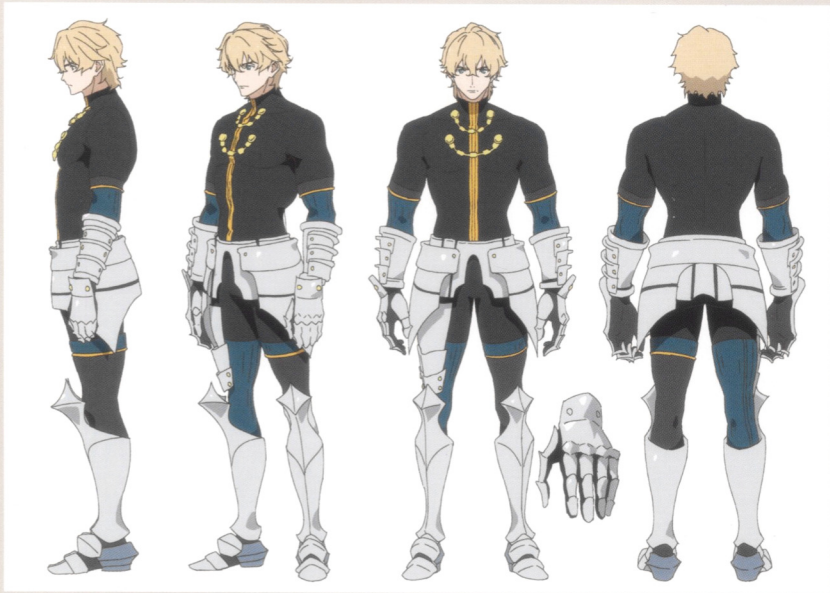
また【後編】でのガウェインの印象的なシーンとその理由を教えてください。

ガウェインは己の正義をいつ、いかなるときでも最後まで貫き通す男です。その信念が彼の鉄壁さに繋がっているのかなと感じます。それが魅力であり危うさでもあるなと思える部分はありますが……。

印象的なシーンは、ベディヴィエールとガウェインの一騎打ちですね！まさに「忠義」対「忠義」。これは個人的に勝手に思っていることなのですが……結果的にガウェインは敗れ、その要因は実力や気持ちの差ではあると思うのですが、ガウェイン自身にはもしかしたら「ここで彼に勝ってしまったら、獅子王を止められる者が本当になくなる」という思いがどこにあったのではないかな、それで最後の一撃に手を緩めたのではないかな……などと妄想を繰り返しております(笑)。











Mordred

## モードレッド

CV 沢城みゆき

獅子王に仕える円卓の騎士のひとり。  
聖都を脅かす勢力を討伐する。

～キャスト・沢城みゆきが語るモードレッド～

モードレッドの魅力はどのようなところにあると思いますか？

また「後編」でのモードレッドの印象的なシーンとその理由を教えてください。

「後編」では、もはや三蔵を目の前にはいるものの、回答をしているのは自分自身というか……。想いを投げつけても、ぶつけられる相手のいないことは分かっていたつもなお投げまくり、……それも底をついて膝をついて顔を上げた先に、三蔵のような人が居てくれたことに、モードレッドの友人代表として今、ありがたい気持ちです。そう、いいやつなんです。いい子なんですモードレッドは。心ある言葉はちゃんと、心で聞くことができる。そんな本来の彼女の顔が最後に少し見られて、……友人代表として以下略。







Tristan

## トリスタン

CV 内山昂輝

獅子王に仕える円卓の騎士のひとり。  
聖都の外に潜む反対勢力を追討する。

～キャスト・内山昂輝が語るトリスタン～  
トリスタンの魅力はどのようなところにあると思いますか？

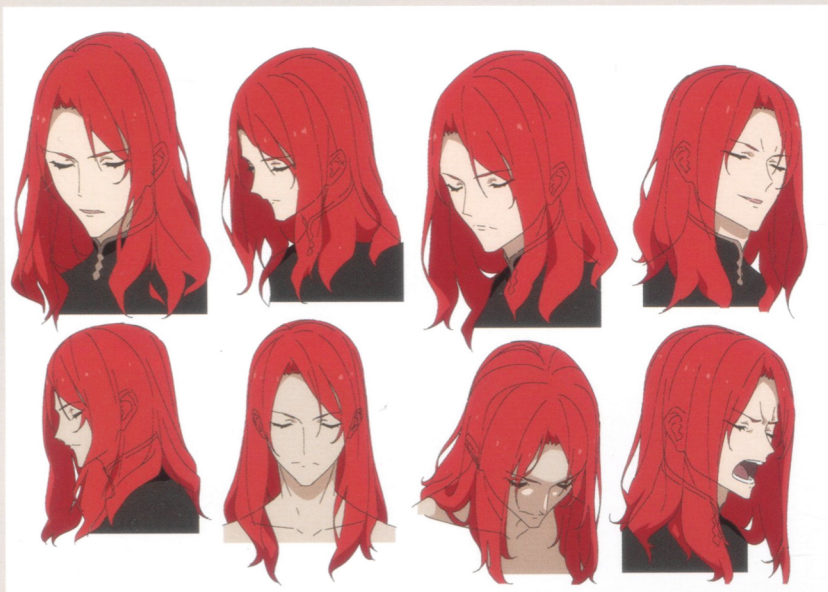
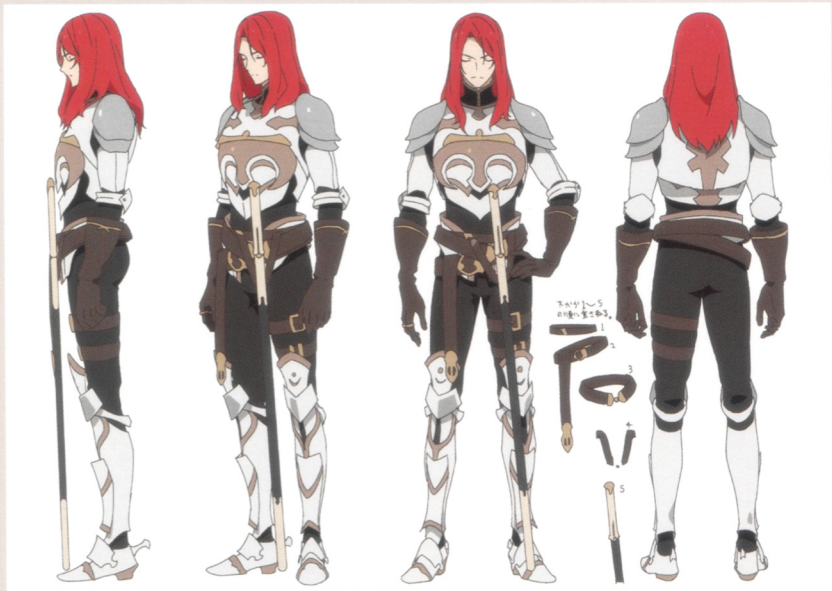
また「後編」でのトリスタンの印象的なシーンとその理由を教えてください。

トリスタンは、赤い長髪やすりとした体型から感じる、どこか雅な雰囲気特徴的だと思います。ゲームの収録の際も同様ですが、今回も物腰の柔らかい感じをセリフのベースとして意識しました。

印象的だったシーンは、呪詛のハサン、静謐のハサンとの戦闘シーンです。ここに限らず、映画全体を通してバトルを描いた映像が強烈でした。しかもシーンごとに面の雰囲気が違って、どのシーンも独特な魅力があって楽しかったですし、トリスタンの戦闘シーンも迫り満点でした。そして、最期の独りの長ゼリフも印象的でした。









Agravain

## アグラヴェイン

CV 安元洋貴

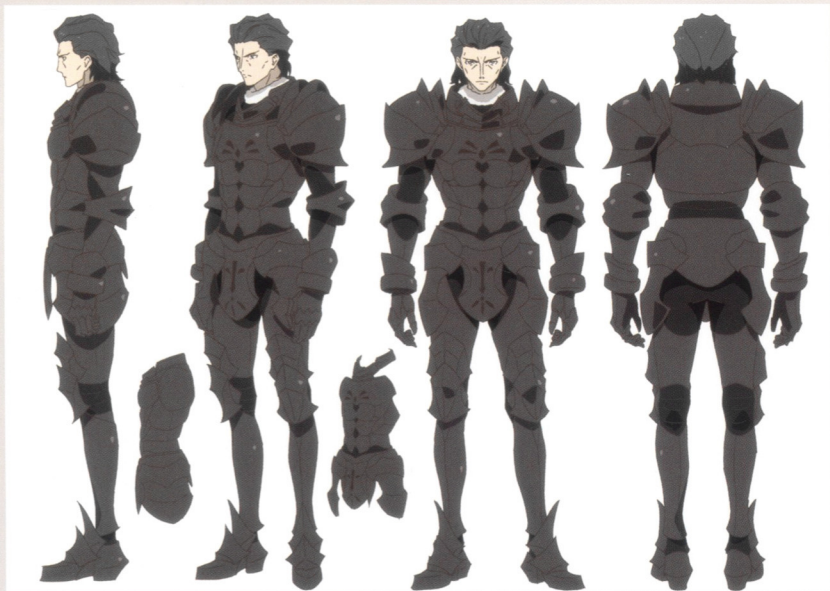
獅子王に仕える円卓の騎士のひとり。  
獅子王の補佐官を務める。

～キャスト・安元洋貴が語るアグラヴェイン～

アグラヴェインの魅力はどのようなところにあると思いますか？  
また「後編」でのアグラヴェインの印象的なシーンとその理由を教えてください。

一言で言えば「純粹」なんだと思います。でもただの純粹ではなく、知恵を持ち、非情とも思える判断までできる「純粹」。その想い自体はかなりシンプルな気がします。だからこそ、買けるし、理解し得ないものもある。その理解し得ないもの筆頭のランスロットとの戦いは僕自身、忘れられないものになりました。そして何よりラストのラスト。ここは、アグラヴェインだけではなく、もちろん、僕だけでなく、様々な事象、人の救済な気もしました。









*Ozymandias*

## オジマンディアス

CV 子安武人

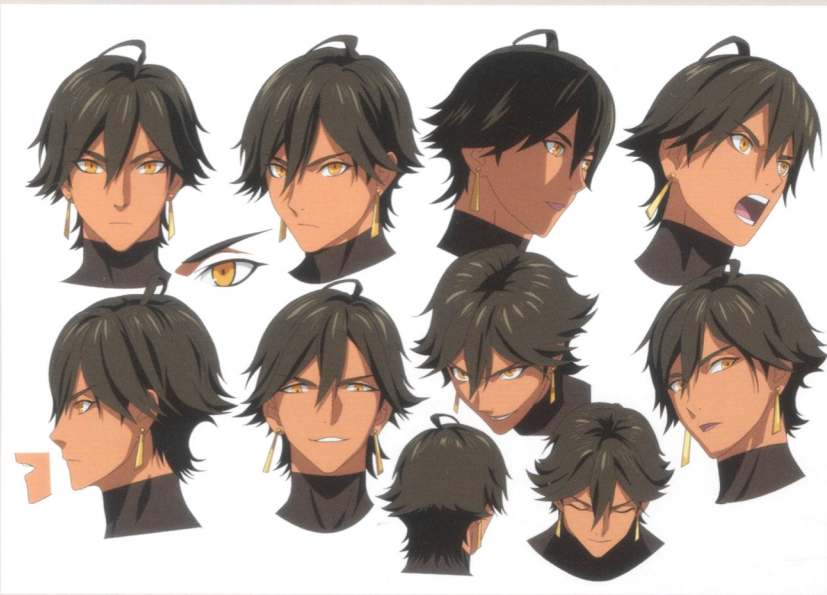
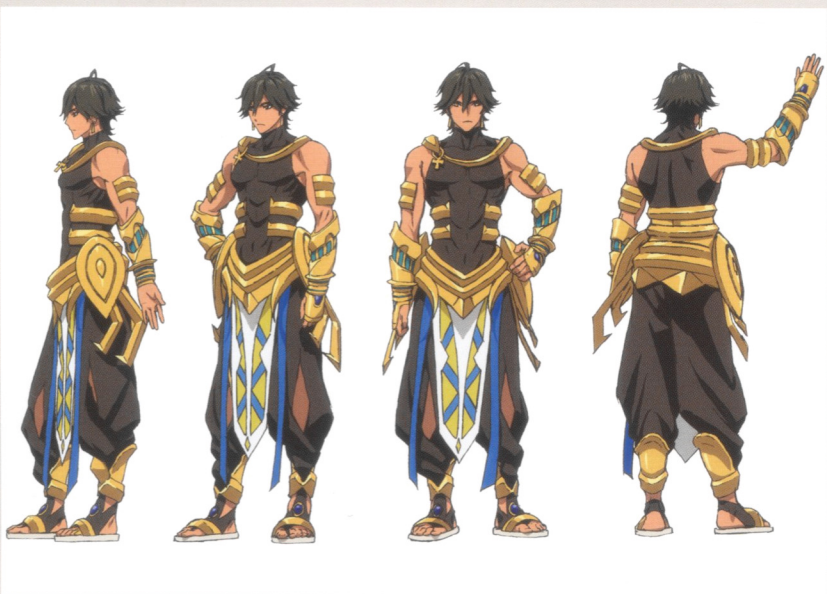
広大な帝国を統治した古代エジプトのファラオ。  
領地ごとエルサレムへ召喚されるが、そこで自らの神殿  
を建て獅子王と対峙している。

～キャスト・子安武人が語るオジマンディアス～

オジマンディアスの魅力はどのようなところにあると思いますか？  
また「後編」でのオジマンディアスの印象的なシーンとその理由を教えてください。

オジマンディアスの出演シーンはそんなに多くはありませんが、全ての  
シーンが彼の魅力を十分に見せることのできる、いいシーンだったの  
ではないでしょうか？なんと言っても彼の魅力はそこにある存在その  
ものなのですから！







Nitocris

## ニトクリス

CV 田中美海

オジマンディアスに付き従うサーヴァント。  
エジプト領の周囲の砂漠を守護する。

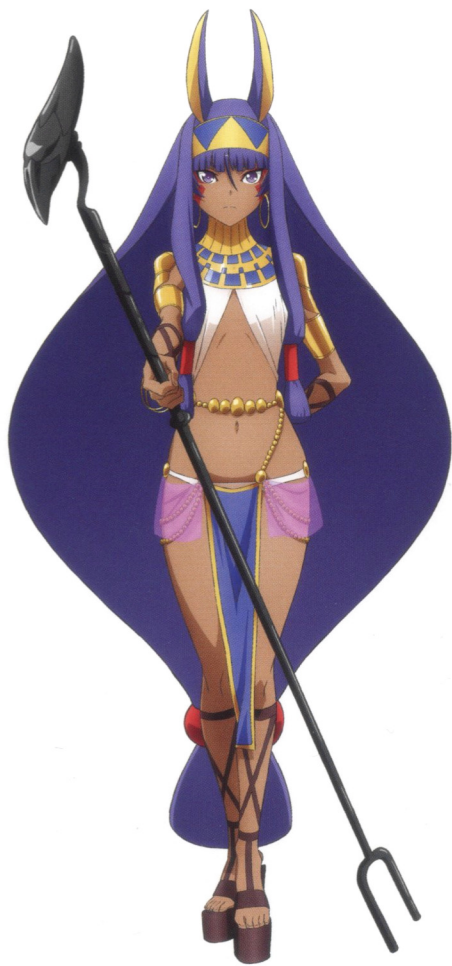
～キャスト・田中美海が語るニトクリス～

ニトクリスの魅力はどのようなところにあると思いますか？

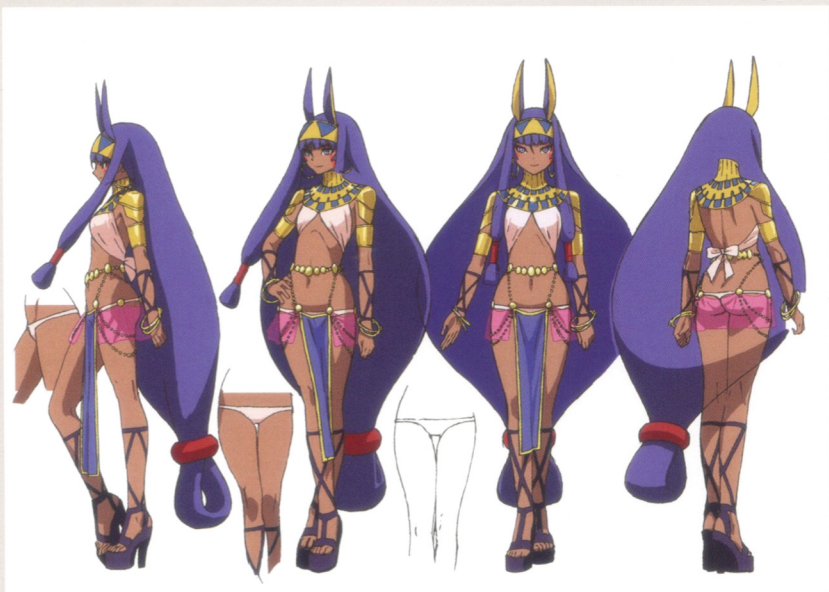
また「後編」でのニトクリスの印象的なシーンとその理由を教えてください。

ニトクリスの魅力は偉大なるファラオであるはずなのに、どこか馴染み深い近所のお姉さんらしさがあるところかなと思います。オジマンディアスよりも遥か昔の大先輩ファラオなのに……。親身に寄り添ったり、オジマンディアスのことを慕ったりと人間味のあるところが可愛らしいです。ドヤ顔をしたりウインクをしたりと、演じてとても楽しいです。そしてゲーム内での周回性能も高い(笑)。ずっとお世話になっています。

印象的なシーンはやはりオジマンディアスとのラストのシーンです。ニトクリス自身の迷いや不安に一筋の光が見えたような気がして、オジマンディアスの優しい声色もあいまって胸がきゅっとなりました。聖杯を藤丸たちに渡すときのドヤ顔も好きです！







監督 荒井和人 単独インタビュー  
一本の映画でいろいろなカラーが詰まっているものを作りたかった

ベディヴィエールのドラマに  
集束するために

——「劇場版 Fate/Grand Order - 神聖円卓領域キャメロット - 後編 Paladin; Agateram」(以下「後編」)完成おめでとうございます。原作のスマートフォンゲーム「Fate/Grand Order」(以下「FGO」)第一部第六章をプレイして、今回の劇場アニメーション化の軸にしようと思ったことはどんなことでしたか。

荒井 やっぱりラストですよ。極端なことを言うと、ここの出来が全て。ラストのベディヴィエールの正体が明らかになるところが一番のキモで、絶対に外せないシーンだなと考えていました。ベディヴィエールの聖剣返還のシークエンスがうまくできれば、きっと作品全体もうまくまとまるだろうと。とにかくラストシーンが重要だと意識していました。

——今回、荒井さんは脚本にもクレジットされています。本読み(脚本打ち合わせ)ではかなりご意見を交わされたのですか。

荒井 ストーリーの構成に関しては納得がいくまでかなり作り込みました。脚本の小太刀右京さんが書いたものを僕が加筆して小太刀さんに戻し、また直してもらうというやり取りを何度も交わしています。僕が直していたのは主にシーンの構成やボリュームの整理で、セリフ回しについては小太刀さんに修正してもらっていました。僕自身がセリフを書く、やはり素人ですから、どれも理屈っぽい直情的な文章になってしまうんです。そのあたりをフォローしてもらっていましたね。

——今回、マスターの藤丸立香とマシュ・キリエイトの二人、ベディヴィエールについては、どのよう

に描こうとお考えでしたか。

**荒井** 当初は、原作通り藤丸とマシュを主人公として立たせたいと思っていました。たとえば、TVシリーズものの映画では、TVシリーズで構築された人間関係を、そのまま映画に持ち込む作品がありますよね。そのイメージで第一章から第五章までの冒険を経たうえで、第六章で藤丸とマシュに「FGO」のマスターの存在意義を問うドラマを盛り込もうとしていました。しかし、カルデア勢を軸としていく可能性を模索してもうまくいかず、結果ベディヴィエールを主人公にし、ベディヴィエールというキャラクターが過去に何を、これから何をするのかという話だけに集中し、焦点を絞ることで大分すっきりした気持ちになりました。

——ベディヴィエールを軸に据えたことで、藤丸はサポートする立場になったわけですね。

**荒井** そうですね。この映画で悩むのはベディヴィエールひとり。藤丸は悩まずに、目的に対してまっすぐブレていない。そんな藤丸の姿を見て、ブレているベディヴィエールが励まされる。そういう構図を意識していました。

——「後編」で英霊の真名が明かされるマシュについては、どのように描こうとお考えでしたか。

**荒井** マシュの真名が明かされるという展開については非常に悩みましたね。自分の考えるいい映画の条件は、全ての要素が一つに集約しているものだと思うんです。全てが伏線になっていて、一つの結論に繋がっていくことが美しい。そう考えたときに、真名がわかることをベディヴィエールの心情を動かすドラマに絡ませたくてくるのですが、ゲームではホームズからマシュが真名を告げられていて、ベディヴィエールのドラマと繋がっているわけでもないで、真名を明かす

シーンについては、いろいろなアイデアを出しました。ランスロットの口から言わせたり、オジマンディアスに言わせたり、マシュが自分で気付くというアイデアもありました。マシュの夢の中に英霊がでてくるとか(笑)。いろいろ試行錯誤しましたが、どれもしっくりなくて。実際映像になったように、ベディヴィエールが「貴女の中の英霊の名を知っています」と告げた後、ベディヴィエールが話すところは見せずに、マシュが真名を名乗るシーンでベディヴィエールの回想が入る。この形にして、ようやくしっくり来たのかなと思います。

——マシュのドラマが、ベディヴィエールのドラマと重なるようにしていたんですね。

**荒井** そうですね。とにかく、マシュとベディヴィエールを結びつけようと考えていました。マシュの展開する宝具<イマハ遙か理想の城>が、ベディヴィエールの言葉と聖杯によってギャラハッドの霊基に呼応し、在りし日のキャメロットを映し出すという展開もその試行錯誤の結果ですね。

——今回、原作者の奈須きのこさんがご自身のウェブサイト「竹箒」で発表されたゲーム「FGO」第一部第六章のサイドストーリー「六章/Zero」も組み込まれています。これはどんな経緯があったのでしょうか。

**荒井** 「六章/Zero」を入れるのは、わりと早い段階から決まっていたような気がします。「後編」は特に「円卓の騎士たちが、なぜ獅子王と共に行動しているのか」という謎を解くことが一つのポイントとなっていたので、それなら「六章/Zero」を踏まえなければいけない。そこを映像で見せることで、円卓たちのドラマを見せようと思っていました。



——奈須きのこさんとのやり取りで、印象に残っていることや、脚本に影響したところはありませんか。

荒井 この映画はゲームとセリフがかなり違うんですが、最初はゲームのセリフでうまくまとめようとしていたんです。ただ、劇場版という限られた尺の中では難しいところが多く、都度奈須さんに相談した記憶があります。特に、アグラヴェインとランスロットの掛け合いや三蔵とモードレッドのやり取りは、奈須さんが大きく手を入れてくださっていて、このあたりはほぼ奈須さんの書き下ろしだと思ってもらっていいと思います。

——ゲームでは描かれていなかった、映画ならではの描写もたくさんありました。たとえばキャメロットなどはどのように考えていかれたのでしょうか。

荒井 制作初期はキャメロットを空に浮かぶ城にしたいと考えていました。木城ゆきとさんの漫画『銃夢』<sup>[註1]</sup>にでてくる空中都市ザレムのようなイメージがあったんです。荒れ果てた下界の街の上層にある、謎に満ちたユートピアで、下界の人々はユートピアに憧れているけれど、それは手が届かない高みにある。そのイメージを踏まえて、空中に浮かんでいるビジュアルにしたいなど。映画でキャメロットが変形後、宙に浮いているのは、そのときのアイデアの名残です。

---

## サーヴァント単位で担当者に委ねる 自由な作り方

---

——『劇場版 Fate/Grand Order - 神聖円卓領域キャメロット - 前編 Wandering; Agateram』では基本的に末澤監督が中心となって絵コンテを描かれていましたが、今回の『後編』では監督だけでなく、多くの方が絵コンテを担当しています。こうし

た『後編』のスタイルは、どんなところから考えましたか。

荒井 一本の映画でも、いろいろなカラーがある作品にしたいという考えと、僕ら20代から30代の若手が集まって大きな作品を作ってみたいという気持ちがありました。これまでも『モブサイコ100』<sup>[註2]</sup>や『Fate/Apocrypha』<sup>[註3]</sup>のように、TVシリーズの話数単位で若手が力を発揮する作品はありましたが、劇場版という大きな尺ではなかったので、この『後編』がそういう作品になればいいなと。元々ゲーム『FGO』は、いろいろなイラストレーターさんが、いろいろな絵柄でサーヴァントを描いている作品でしたし、この映画においても、できるかぎりバラエティ豊かで、違う画になればいいと思っていました。特に後半のアクションパートは、サーヴァント単位で担当者を立てていて、それぞれの担当者に絵コンテ、演出、原画、撮影、劇伴の指定までをパートの監督のつもりで全部をやってほしいとお願いしていました。

——荒井監督が絵コンテ・演出を担当されているパートは？

荒井 はじめと終わりです。冒頭からベディヴィエールがマシュの真名を告げるところまでのシーンと、ラストの聖剣の返還のシーン。頭とお尻を監督が抑えていれば、作品として締まるだろうという考え方でした。

——荒井監督が絵コンテを描いたり、演出をしていて筆が乗るキャラクターはいましたか。

荒井 フォウ君？ いや、絵コンテではフォウ君はすごく雑に描いていたんですが、いざ完成してみるとフォウ君の存在感がすごく強かったですね。たとえば藤丸とオジマンディアスが会話をするシーンで、マシュの肩に乗っているフォウ君が耳をピクピクさせたり、しっぽを動かしたりして

いる。あれは担当の原画マンの方が動かしてくれて、僕は何の指示も出してないんですよ。原画の段階でフォウ君のキャラを立たせようとしてくださる方が多く、なぜかあちこちでフォウ君が動いているんです。愛されていましたね。

——フォウ君にみんな癒されていたんですね。

荒井 僕個人として思い入れがあったのはガウェインかな……。『六章/Zero』の話を経て山の翁と問答しているくだりは、ガウェインに感情移入していましたね。

——絵コンテの発注は、どんなやり方で進められたんですか？

荒井 人に絵コンテを発注するという経験がはじめてだったので、正しいやり方なのかはわからないのですが、脚本をそのままお渡しするのではなく、こちらで脚本に「キャラクターの配置」や「画面に映っているもの」「キャラクターのポーズ」などの注釈を赤字で書き込んだ字コンテをお渡していました。映画の後半は、そもそも脚本に書いてあるト書き（シーンなどの説明文）の情報量が少なかったですし、主にアクションパートだったので、各絵コンテ担当者にかなり自由に描いてもらいました。

——どのように担当パートを割り振っていったのでしょうか。

荒井 ベテランの方々は、お願いできたタイミングに合わせて、前半のパートを順にお願いしてきました。明確に担当パートを決めていたのは、若手にやってもらった後半のアクションパートです。まず、砂小原（巧）にはトリスタン戦をお願いしています。お願いした理由としては、トリスタン戦のシークエンスが短いからです。彼にとっても初コンテでしたし、100カットぐらいで、できるだけ短くまとめてもらったほうがいいだろう

と思っていました。しかし、脚本にもない展開を入れてきてかなりふくらんでしまい、結果的に長いシーンになっています。土上いつきにはガウェイン戦をお願いしました。彼は圧倒的に手が早いので、脚本上では一番尺を使っていたパートをお願いしました。伍柏論には脚本を見てもらって「どこをやりたい？」と聞いたら「アグラヴェインかな」と。本人曰く「あそこが一番自由にやれそうだ」ということでした。ランスロット対アグラヴェインは、ベディヴィエールの主軸となるドラマには完全に別のラインにあり、ほかのパートに影響を及ぼさないで、一番自由なパートだったんです。

——砂小原さん、土上さん、伍柏論さんのパートには、監督はどんなスタンスで臨んでいたんでしょうか。

荒井 任せると決めたら、任せる。カッコいい言い方をすれば、それぞれの担当者を信じていました。きつといいものを作ってくれるだろうと。もちろん各担当者と意見のやりとりはずっとしていました。特に若手勢はずっとチャットしているので、そこで意見を交わしていました。スタジオでは土上いつきが隣の席にいたんですけど、コンテやレイアウトがあがるとすぐに「どうですか？」と聞きにくるんです。激しいときは10分おきに「これどう思います？」と聞きに来て、僕自身の作業が止まるので弱りました（笑）。一方、伍柏論は秘密主義者なので、何をしているかは教えてくれない。聞いてもよくわからない。ある日伍柏論の絵コンテを見たら、カットの中に突然馬が出てくるんですが、この馬はどこからやってきたんだ？とか（笑）。

——ラストパートは監督の絵コンテ・演出ですが、伍柏論さんがレイアウト監修に入っていたらしい

ますね。

**荒井** ラストパートは脚本完成時、とても自信がありました。身体がボロボロのベディヴィエールが藤丸と二人三脚で獅子王に迫っていく。過去の回想をカットバックしつつ、最後にベディヴィエールが聖剣を返還する、とても静かなシーンにしよう。バトルアクションはラストパートでは考えていなくて、映画としてガウエイン戦がアクションのピークになればいいと思っていたんです。しかし、その脚本通りに絵コンテを描いたら、全然うまく描けなくて、それで仲間内にコンテを見せたら、「原作にはラストバトルがあったじゃん」と言われてボコボコにされたんです。実際に僕自身も原作ゲームの「FGO」をプレイしたときに、ラストバトルにめっちゃめっちゃ苦労をした覚えがあったんですよね。令呪を使って、課金して石（聖晶石）を割って、やっと勝ったんです。そのときの大変さを映像で再現しなきゃダメだろうと。そこでアクションを入れたんですが、どうにも盛り上がりがない。奈須さんやプロデューサーからも意見をいただいて、三回ぐらい描き直しました。それでも盛り上がりがないので困っていたら、伍柏論がやってきて「俺がレイアウトでふくらませるよ」と。実質は、絵コンテを引き継いで描いてもらったような感じがあります。

——後半のアクションは伍柏論さんのアイデアも入っているんですね。

**荒井** そうですね。ベディヴィエールの銀腕が砕けてエクスカリバーになるカットや獅子王の攻撃は、伍柏論のアイデアです。ラストパートは拾いきれない細かなニュアンスを、伍柏論がゲリラ的に作画監督修正をしてくれました。映像的に表現を上げたいカットは、僕が個人的に伍柏論のデスクに行って「これを頼む」とお願いしていて、僕は

それを勝手に「G修」と呼んでいました(笑)。

---

## 参加したスタッフの力で できあがった映画

---

——先ほど、後半のアクションパートでは劇伴の指定も各担当者に任せていたとありましたが、様々な劇伴が使われていました。特にランスロットとアグラヴェインの戦いでは、ピアノの楽曲が印象的でした。

**荒井** ランスロットとアグラヴェインのバトルシーンは、伍柏論が音楽に相当なこだわりを持っていて(セルゲイ・)ラフマニノフの超絶技巧曲「6つの楽興の時 第4番 小短調「プレスト」」を使いたいと言っていたんです。しかし、既存曲の使用が難しく、伍柏論は「ラフマニノフが使えないんなら降りる」と駄々をこねるし、僕も大弱りだったんですが、結局、深澤(秀行)さんに「ラフマニノフのようなすごい曲を作っていたほしい」と頭を下げてお願いする運びになりました。出来上がった曲を伍柏論に聴かせたら、納得したのか黙って自分の机に戻って作業を進めてくれました。映画を観てくださったファンの反響もすごくあり、やってよかったなと思う曲でした。

——「後編」を完成させて、いまはどんなお気持ちですか。

**荒井** 複雑な気持ちですね。公開後にご覧になった方からの評価はありがたいことにとってもよくて、高評価をいただけて嬉しいです。でも僕個人としては、ラストパートを伍柏論に直してもらったので、演出家としての技量の未熟さを痛感しています。反省点も大きいので、どういう顔をしたらいいんだろうなど。この作品のよいところは、



僕個人の力ではなくて、参加してくれたスタッフの力によるもので、みんなの力で作ることができた。それが正直な感想ですね。

—この場で謝辞を言いたい方などいらっしゃいますか。

荒井 関わっていただいた全ての方はもちろんですが、特に作画監督の齋藤卓也さん、鈴木明日香さん、富坂真帆さんのお三方には大きな感謝をしています。齋藤卓也さんは業界歴の長いベテランの方なのですが、ベテランの方って描きなれているからその力を抜いた作画をされる方が多いんです。しかし、齋藤さんは、力強く、迷い線も多く、1カット1カット本気で悩んでいるような、ベテランとは思えない熱量を持った方で、冒頭やオジマンディアスとニトクリスの会話シーン、ガウエイン戦の一連の作監もやられているのですが、筋肉の構造を理解したゴリゴリマッチョの修正が乗っていて、すばらしい出来になりました。鈴木明日香さんは聖都突入シーンやサブ塔でガウエインが壁を突き破るあたりなど、原画と作監込みで150カット超を担当してくださっているのですが、ガウエインやランスロットの鎧の線数の多いキャラをゴリゴリに動かして大変なものにも関わらず、ほとんど二原にもまかず、相当な物量を上げていただきました。富坂真帆さんはアグラヴェインが好きで、伍柏論パート以外のアグラヴェインのシーンをほとんど担当してくださいました。また、サリアの墓参りシーンなど日常芝居の表現が素晴らしいので、富坂さんのカットは非常に美しく、上がりを見るのが楽しみでした。制作終盤も、出てくるリテイクに対して制作進行が便利に富坂さんへ振っていて、相当な数をこなしていただいたと思います。特にこのお三方にこの場を借りて感謝申し上げます。

—「後編」のBlu-ray & DVDを、ファンの方々のように楽しんでほしいと思っていますか。

荒井 今回、色味もかなりこだわったところの一つなんです。シークエンスごとに作画の違いやバラエティ感をだしたいと思っていたのと同じように、それに合わせて色味の変化もだしたかったんです。特に意識したのがコントラストですね。最近の作品にはコントラストが弱めの作品が多い印象があって、ノーマルカラーと影の色味の境目がはっきりしないものが多い感じがありました。個人的には、影をガツと落としてパッキリとした画面が好みだったんです。90年代のセル画というか、Production I.G作品でいうと「機動警察パトレイバー 2 the Movie」[注4]のような画面にしたかった。そこで「もうひと押し、もっとパッキリ」とコントラストを上げていきました。作画だけではなく、ぜひ色彩にも注目してもらえると嬉しいですね。

[注1] 「銃夢」1993年にはOVAとして映像化。

[注2] 「モブサイコ100」(OA:第1期2016年7月～9月、第2期2019年1月～4月)。

監督:立川謙。アニメーション制作:ボンズ。

[注3] 「Fate/Apocrypha」(OA:2017年7月～12月)。

監督:浅井義之。制作:A-1 Pictures。

[注4] 「機動警察パトレイバー 2 the Movie」1993年公開。

日本のアニメーション映画。監督:押井守。

## PROFILE

### 荒井和人

東京都出身。アニメーター・演出家。フリーランス。在学中から自主制作アニメを複数発表しており、2018年の、劇場版「リクリ プロブレム」で共同ながらはじめて監督を務めた。主な参加作品は「Fate/Grand Order 絶対魔獣戦線バビロニア」(原画)、「Fate/Apocrypha」(原画)など。

宮野真守(ベディヴィエール役)×川澄綾子(獅子王役)×安元洋貴(アグラヴェイン役)  
王に捧げる騎士たちの忠誠の形

インタビュー

「許し」に繋がった  
ベディヴィエールの旅

—『劇場版Fate/Grand Order - 神聖円卓領域キャメロット - 後編 Paladin; Agateram』(以下『後編』)を振り返った感想についてお聞かせください。

川澄 『劇場版Fate/Grand Order - 神聖円卓領域キャメロット - 前編 Wandering; Agateram』(以下『前編』)を「静」とするなら、『後編』は「動」の作品という感じでしたね。『前編』は全体的に静かでありながらも、熱い盛り上がりがありましたし、伏線がいくつも張られていました。そして『後編』を最後まで観ると、『前編』での出会いや出来事の全てがああ結末に繋がっていたことが見えてくる。そういう意味では、やはり『前編』と『後編』合わせて一つの作品だったなと思います。

宮野 そうですね。ベディヴィエールを演じさせていただいた立場で言うと、『前編』は彼が一番鬱屈していたところからはじまり、迷いながらも旅の目的を見定めていくお話でした。『後編』は「覚悟」ですね。藤丸との旅の中で旅の終着点を見出し、「光」に向かって歩いていった。川澄さんのおっしゃる通り、『前編』での出会いがあったからこそ、あの結末に辿り着けたんです。

安元 『後編』はベディヴィエールだけでなく、いろいろな人の「覚悟」が見えた作品でした。ランスロットは獅子王に叛旗を翻したけれど、彼なりの覚悟があったからこそその裏切りだったし、アグラヴェインも結果的にキャメロットが減びに向かっていくことは知りつつも、覚悟をもって最後まで獅子王に付き従いました。そうして覚悟を示した登場人物たち全員に、最後にある種の「救い」があったことが印象深く、とてもきれいで美しい

作品だったなと感じました。

**川澄** ガウェインやトリスタンの最期は悲劇的だったかもしれないけれど、覚悟をまっとうして背負ってきた業から解放されたと考えたら、たしかにそれは「救い」だったんだなって思います。

**宮野** なるほど……。今のお二人のお話を聞いて、僕の中の理解がまた一つ変わった気がします。ベディヴィエールはかつての過ちから獅子王を生み出し、結果的に聖地に混沌を生み出す原因を作っていました。でもベディヴィエールの旅は、最終的に獅子王と自分だけでなく、他の円卓の騎士たちの心も救っていたんですね。獅子王の「ベディヴィエール卿。貴方の過ちには意味があった」という言葉にはそういう意味が込められていたのだと、今さらながらに理解しました。

**川澄** かつての円卓は統率され過ぎていて、それぞれの感情や想いが差込まれる余地なんてなかったのかもしれませんが、今回の出来事を通して、円卓の騎士たちは自分の本音と向き合い、お互いの想いをぶつけ合うことができた。だから、ベディヴィエールの過ちと旅にはちゃんと意味があった、ということなんだと思います。

——では、川澄さんと安元さんから見たベディヴィエールの人物像についてお聞かせください。

**安元** 僕がゲーム好きだからかもしれませんが、「彼はRPGの主人公だな」と思いました。悩みや葛藤を抱きながらも歩き続け、人との出会いを通して成長し、自分の成すべきことを再確認して、幾多の強敵を乗り越えてラスボスの元へ向かっていく。その流れはまさしくRPGの王道だなと。

**宮野** ということは、ベディヴィエールは1500年もRPGを続けていたと……。

**川澄** ベディヴィエールの旅をRPGでたとえたとしたら、最後の舞台である聖地に辿り着くまでが長すぎません(笑)。

**安元** 旅の最後の数週間にだけ重要イベントが固まっていて、そこで藤丸に出会えなかったらバッドエンド。バランス悪すぎですね(笑)。それはさておき、『後編』でベディヴィエールが葛藤しながらも前に進む姿はカッコよかった。目的を果たしたら自分の命が終わることは知っているけど、それでも歩みをやめない。それって相当な覚悟がないとできないじゃないですか。そこに儚さと美しさ、カッコよさが詰まっていて、あらためてベディヴィエールのことが好きになりましたね。

**川澄** ベディヴィエールという人物は、個性豊かな人々が集っている円卓の騎士の中では、品行方正な優等生というイメージがありました。でも、本当はそんなことはなく、ほかの騎士たちに劣等感や嫉妬心を抱いていたり、必要以上に自分を卑下してしまうところがある。そんな彼が藤丸たちとの触れ合いの中で再び立ち上がり、自分は自分でいいんだ、という想いに辿り着けた。その在り方はまさしく「主人公」だし、彼の旅を描いた『劇場版キャメロット』はとても美しいお話だったなと思いました。

**宮野** 安元さんと川澄さんにそう感じていただけたのは、作中でベディヴィエールの感情の流れが丁寧に描かれていたおかげだと思うんです。アフレコの際も、様々な出来事に振り回されながらも覚悟を貫こうという、ベディヴィエールの想い一つ一つに寄り添って演じられました。

---

## アーサー王とは全く異なる獅子王の在り方

---

——川澄さんは『Fate/Grand Order』(以下『FGO』)で様々なアルトリアを演じていらっしゃいますが、『劇場版キャメロット』で獅子王を演じた印



象はいかがでしたでしょうか。

川澄 これまでアルトリア〔オルタ〕や水着アルトリアなど、アルトリアのいろいろな派生形を演じさせていただけていますが、どんなに姿や在り方が変わっていても、ベースにはちゃんとアルトリアがいたんですよ。ただ、『劇場版キャメロット』で演じた獅子王は「本当にアルトリアがベースにあるの?」と思うくらい、今までとは全く違うキャラクターだと感じました。収録に臨んでいるときも、アルトリアを演じているという感覚は全くなかったです。

——アルトリアと獅子王の共通点を見出すとしたら、どんな部分だと思われますか。

川澄 「人々を護りたい」という行動原理の根本は、アルトリアが獅子王になってしまっても残り続けた部分です。ただ、「破滅から人々を救う手段がほかにない」という状況に追い込まれても、アルトリアは獅子王のように「人類のサンプルだけを保存する」という手段は選ばないと思います。国の存続や繁栄は大事ですが、アルトリアにとっては「民が笑顔で暮らせること」が何よりも大事なんです。民の幸せが繋がっていくからこそ、国が繁栄できるわけですし、アルトリアはそのために王になったのですから。でも、人を超えた「神」の視点に到達している獅子王は民の幸せ自体を放棄して、「人という種の保存」しか考えていない。「民の幸せのために」というアルトリアの根本の部分が欠けている獅子王は、やっぱり私には別の人物だと思ってしまうんです。

——では、アグラヴェインとしての視点から見た獅子王はどのような人物だったのでしょうか。

安元 獅子王はアーサー王そのものではないけれど、自分が全てを捧げるべき主として捉えている、というつもりで僕はアグラヴェインを演じました。その想いは愛情や忠誠といったものを超え

た、圧倒的な心酔というか。自分の目的のために王が必要だったからなのか、それともその目的は王のためのものなのか、そのあたりの想いはアグラヴェイン本人にも曖昧かもしれません。ただ、再びアーサー王に仕えるという機会を得た彼は、「今度こそこの方に完璧な国を献上する」という想いで、全身全霊をかけて仕えていたんだと思います。

川澄 たしかにアグラヴェインは「獅子王」だろうが「騎士王」だろうが、気にしていなかったですね。ほかの騎士はすごい気にしていたのに。

宮野 気にしていましたね！ 特にガウェインなんかはすごく気にしてた！！

安元 彼は気にしません。「獅子王」も「騎士王」も、王は王だし！というシンプルな想いかもしれませんが。

一同 (笑)

安元 アグラヴェインにとっては、もう一度アーサー王に仕えることができたというだけで、ありがたかったんでしょうね。

——それでは、ベディヴィエールから見た獅子王についてはいかがでしょうか。

宮野 「ええ～っ!? 誰!? どうして～!?」という感じでしょうか。

一同 (笑)

宮野 聖剣を湖に返せなくて王の下に戻ったら、もういないし。「あれ、どこいった!？」って1500年間探し続けて、ようやく見つけたと思ったら獅子王になっていて。「え～!? なんで!? あっ、わしのせいや……」みたいな。

川澄 ものすごく噛み砕いているけど、内容としては間違っていないところがすごい(笑)。

宮野 ベディヴィエールはアーサー王ではなく、獅子王という存在がこの世界にいることを知った。ようやく見つけたと思ったけれど、「聖抜」を目の当たりにして、以前のアーサー王ではなく

なっていることを知り、その原因が自分の過去の過ちにあることを知り、心がどんどん苦しくなっていく。それでも「今の獅子王のやり方は間違っている。なぜなら、かつてのアーサー王ならその判断はしない」という結論に辿り着き、王の下へ向かうために再び足を踏み出した——。ペディヴィエールとしては、アーサー王に絶対の忠誠を誓っているけれど、獅子王は間違っているという想いを最後まで貫いていたと思います。

---

### アグラヴェインは全てを 王に捧げた忠節の騎士

---

——お次はアグラヴェインについてですが、安元さんは彼の人物像についてどのように捉えていらっしゃいますか。

安元 アグラヴェインは作中で「王を利用した」とか「アーサー王など都合のいい支配装置にすぎなかった」と語っていました。でもアーサー王の人となりに触れて、「いるはずのない、私が切り捨てた夢のもの」とも感じていたんです。そんなとき、この特異点で獅子王に変質してはいるけれどアーサー王に再び巡り会えた。今度こそ王のため、どんなことをしてでも理想の国家を作り上げる。そんな覚悟で物事にあたる彼は、手段を選ばないから冷酷非情に見えますが、僕はアグラヴェインは「悪」ではないと思っています。また、僕は収録にあたって自分なりにアグラヴェインの人間性を見定めようと思ったんですが、「前編」での彼は感情を押し殺しているせいで胸中が伺えなくて。でも、「後編」でランスロットに積年の恨みと怒りをぶつけたシーンで、アグラヴェインも血の通った人だったことが理解できましたし、これなら演じ切れると思ったんです。性格とやり口が

非情で冷酷だから他人からは誤解されやすいけれど、僕にはとてもピュアな男に見えました。

——宮野さんと川澄さんから見たアグラヴェインについてはいかがでしょうか。

川澄 ほかの円卓の騎士たちが迷い、葛藤し続けている中で、アグラヴェインだけが最初から最後まで全くブレず揺らぐが、それこそ鉄の意志で獅子王に仕えていたのが印象的でした。以前は参謀としてアーサー王のことを「国を治めるのに都合のいいお人形」くらいに思っていたけれど、あまりにもまっすぐで完璧な姿に、自分の理想を託すのに相応しいと思った。だからこそ、今の立ち位置に留まって、誠心誠意仕えたいですね。獅子王になってしまったアーサー王に対しても「理想の王」と言い切れるところが、ほかの騎士とアグラヴェインの決定的な違いだと思います。

宮野 獅子王が自分のことをどう思っているかなんて、アグラヴェインには関係ないですよ。どこまでもこちらにお仕えする、という揺るぎない覚悟があるから。そういう意味では、作中で誰よりもブレなかった人でした。そんな彼に向けて、獅子王が最後に「働き過ぎなのが、貴公の唯一の欠点だった」と労うシーンは本当によかった。グッときました。

川澄 あれも本当に絶妙でした。あのセリフは、元のアーサー王の口からは出なかっただろうし、聖剣を返還されてアーサー王の記憶を取り戻した獅子王だったからこそ、素直に出た言葉だったのかな、という気がしています。

---

## 様々なシーンで描かれた キャラクターたちの胸の肉

---

——それでは、みなさんが特に印象に残ったシーンについてお聞かせください。

**宮野** 戦闘シーンはどれも凄まじいまでの「演出力」で描かれていたので、どれか一つには絞りにくいんですが……。それでも「一番ショックを受けた」という点で挙げるとすると、獅子王の方針に「従う者」と「従わない者」とで円卓の騎士が真っ二つに割れて、殺しあったシーンでしょうか。戦いの内容自体は描かれていませんが、剣戟と肉を裂く音だけが聞こえてきて、最後に血まみれで倒れている騎士たちの姿が描かれていたシーンは衝撃的でした。戦闘シーンをあえて描かず、凄惨な結果だけを見せるところに演出の妙を感じました。また、顔色一つ変えずに部下たちを殺し合わせるころに、アーサー王とは違う獅子王の恐ろしさや異質さが表れていると思います。

**安元** 僕としては、やはり獅子王とアグラヴェインのラストシーンは挙げざるを得ないですね。世界が崩壊していく中で、獅子王が浮かべた最後の笑顔。あれを見て「ああ、終わったんだな」って感じました。完璧な国を作るという目的は果たせなかったし、円卓も崩壊してしまいました。アグラヴェインにとってはハッピーエンドというわけではなかったけれど、獅子王が最後に浮かべたあの笑顔には「救い」を感じました。後は、ランスロットとアグラヴェインの戦いも強烈に印象に残っています。元々円卓最強であるうえに、獅子王から「祝福」まで授かっているランスロットに、謎の鎖を出すことしかできないおじさんが真正面から戦って敵うはずがないんですよ。

**宮野** 「鎖を出すおじさん」って(笑)。

**川澄** 言い方(笑)。

**安元** それでも、積年の怒りと恨みが糧となっていたのか、何が起きているのかわからないくらい凄まじい戦いを繰り返して、アグラヴェイン自身も「ギリギリ人間の形に見える」という形相になっていて……。ランスロットに勝つために、限界を超えて全てを出し切ったアグラヴェインは、まさに鬼気迫る姿でした。

**川澄** バトルシーンで印象に残ったものを挙げるとしたら、私は最後のベディヴィエールと獅子王の戦いですね。実力の差で言うと、たとえエクスカリバーがあったとしても、ベディヴィエールは獅子王には届かないと思うんです。それでも、ロボロになりながらもベディヴィエールが獅子王に迫れたのは、ひとえに「貴方の笑顔が見たかった」という想いがあったから。あの言葉に、ベディヴィエールのこれまでの旅の全てが詰まっている気がしたんです。また、戦い自体は激しいのに、バックに優しい音楽と、ベディヴィエールがアーサー王の笑顔を見た際のセリフが流れていて。壮絶なラストバトルなのに、とても美しいシーンとして構成されていました。あときのアーサー王の笑顔が、ベディヴィエールの想いとその後の運命を変えてしまったんでしょうね。

**宮野** そうですね。あの笑顔がなかったら、「聖剣を湖に投げ入れよ」という命を三回も失敗することはなかったはず。これは僕の勝手な解釈なんですけど、ベディヴィエールが王の笑顔を見た瞬間、それまでの王に対する「敬愛」が、性別や身分といったものを越えた「純粋な愛」に変わったのではないかと思っています。ベディヴィエール自身は無自覚だったかもしれないし、自覚していたとしても面と向かって「愛しています」とは絶対に言わないでしょう。それでも、胸の奥に温かいものをたしかに感じたし、彼もあの笑顔



のために生きようと思った。それくらい強い想いがないと、1500年間もひとりの人間のために彷徨い続けるなんてできないと思うんです。だから、僕もベディヴィエールを演じる際は、アーサー王に対する「愛」を胸の内に秘めていることを意識していました。

**川澄** 私はその宮野くんの話聞いて、すごく驚いたんです。アーサー王に対してそんな想いを抱く騎士がいたという発想自体が、ゲームで「FGO」に触れている私や(島崎)信長くんからは絶対に出てこないなって。でも、ベディヴィエールの行動原理の根本にはアーサー王への「愛」があると考えると、いろいろなことがものすごくしっくりくるんですよ。

**宮野** ベディヴィエールのそういう想いが明確に描かれているシーンはありませんし、ゲームの方では違うことが描かれているかもしれません。でも、そう解釈することで、ベディヴィエールの感情の移り変わりや行動に、一本筋が通ると思うんですよ。

**安元** 愛する人の笑顔のために……。とても素敵なお話ですよ。

——お話は尽きませんが、このあたりでBlu-ray&DVDをお買い上げいただいたファンに向けて、メッセージをお願いいたします。

**宮野** 「劇場版キャメロット」という、とても素晴らしい映画に巡り合うことができましたし、何よりもベディヴィエールという人物を深く演じられたことが幸せでした。彼の旅自体は苦悩の連続でしたが、僕は最後にとても温かいものを受け取れた気がしています。様々な人物が想いをぶつけ合わせる作品で、それぞれが何らかの「救い」を得られる結末が描かれるのは、本当に稀有だと思うんです。ぜひいろいろなキャラクターの視点からご覧いただいて、それぞれが歩んだ道のりを追体験

していただければと思います。

**川澄** 私自身も大好きな「FGO」第六章を、こんなに素晴らしい映像にさせていただけて、本当に幸せだと思いました。獅子王が治めているキャメロットを見て、かつて騎士王が治めていたキャメロットがいかに素晴らしく、そして円卓の騎士たちの物語がいかに輝かしいものだったか、あれこれ想いを馳せることができました。また、ゲームの物語をそのままなぞるのではなくベディヴィエールの視点から描かれたことで、彼の旅の意味を再確認できたように思います。Blu-ray&DVDをお買い上げいただいた方は、ぜひ何度も何度もご覧になって、隅々まで堪能してください。

**安元** ベディヴィエールの物語として描かれているからこそ、あらためて見えてくるものがたくさんありました。僕自身、この鼎談の中でいくつかの新しい解釈や発見がありました。きっと「前編」「後編」合わせて何度も観るうちに、よりたくさんの「これはそういうことか!」という発見があるでしょうし、キャラクターの新しい魅力にも出会えると思います。末永くこの作品を愛していただけると嬉しいです。

## PROFILE

### 宮野真守

埼玉県出身。劇団ひまわり所属。主な出演作品「富豪刑事 Balance:UNLIMITED」加藤春役、「ハイキュー!! TO THE TOP」宮侑役など。舞台やドラマ、アーティストなど幅広いジャンルで活動している。

### 川澄綾子

東京都出身。大沢事務所所属。主な出演作品「のりものカンタービレ」野田恵役、「魔道祖師」温情役、「スター☆トゥインクルプリキュア」おうし座のプリンセス役など。

### 安元洋貴

山口県出身。シグマ・セブン所属。主な出演作品「真・中華一番!」アルカン役、「鬼灯の冷徹」鬼灯役、「ソードアート・オンライン アリシゼーション」エギル役など。

様々な「発見」に出会えた『後編』  
島崎信長(藤丸立香役)×高橋李依(マシュ・キリエライト役)×置鮎龍太郎(ランスロット役) インタビュー

あらためて見出した  
ランスロットの魅力

——「劇場版Fate/Grand Order - 神聖円卓領域キャメロット - 後編 Paladin; Agateram」(以下「後編」)を振り返った感想についてお聞かせください。

島崎 「劇場版Fate/Grand Order - 神聖円卓領域キャメロット - 前編 Wandering; Agateram」(以下「前編」)では、円卓の騎士たちが秘めた想いはあえて伏せられていました。それが「後編」では丁寧に描かれていて。「後編」を観たとき、「前編」と合わせてはじめて完結する作品なんだとあらためて実感しました。「Fate/Grand Order」(以下「FGO」)のいちファンの視点から見ても、とてもいいものをお届けできたのではないかと思います。

高橋 たしかに「前編」ありきの「後編」だったし、「後編」ありきの「前編」だったと思います。観た感想としては、「前編」は「これからどうなっちゃうんだ!？」と口をグッと噛みしめながら物語を見守る感じだったのに対して、「後編」は映像のすごさに圧倒されて、口をあんぐりと開けたまま観ているような感じでした。

置鮎 どちらかという「前編」は「壮大な序章」という感じで、「後編」で物語が大きく動いていく形でした。戦闘パートも「俺たちは今、何を見せられているんだ……？」というくらい壮絶かつ壮大で、高橋さんの言うように呆気に取られてしまうくらいすごい映像でした。

島崎 ランスロットとアグラヴェインの戦いは、「呆然としてしまう映像」の最たるものでしたよね。「英雄同士の激突」を越えて「神々の戦い」みたいな領域に突入していたというか。

置鮎 「その馬はいったいどこから出てきたん

だ?』というツッコミもねじ伏せるような、ものすごい映像だったね。

—では、本作でお三方が演じたキャラクターについて伺います。置鮎さんは本作でランスロットを演じられた印象はいかがでしたか?

**置鮎** 僕はこれまでTVアニメ『Fate/Zero』や、ゲーム『Fate/EXTELLA LINK』などでランスロットを演じさせていただきましたが、そのときのランスロットはバーサーカーだったので、唸り声や叫び声がほとんどだったんですね。ゲームの『FGO』ではセイバーのランスロットの音声を収録しましたが、戦闘ボイスやマイルームでのメッセージのみだったので、彼の人となりによく触れる機会がありませんでした。だから、『劇場版 キャメロット』でようやくまともなランスロットに逢えた、という気がしたんです。

—騎士としてのランスロットの人物像について、置鮎さんはどのように捉えたのでしょうか。

**置鮎** 少々融通が利かないところはあるけれど、実直で真面目。獅子王のやり方に疑問を抱きながらも、自分の正義を貫こうとする、「円卓最強の騎士」の名に恥じない武人。それでいて、マシュと対峙した際は思わず父性をのぞかせたり、美しい女性に弱かったりと、意外と人間味あふれるところもある。ただ強いだけでなく、マシュとの真剣な戦いの中で急にコミカルなポジションを担うなど、様々な側面を見せてくれる、とても魅力的な人物だったと思います。

**島崎** ランスロットは『後編』のシリアスなところだけでなく、コミカルなところまで全部担ってくれましたからね。

**高橋** 特攻してきたダ・ヴィンチちゃんを助けたときも「遠目に見て美女だったので、とっさに」って、とぼけた感じで最高でした(笑)。

**置鮎** それはランスロットに限ったことじゃな

いよ。男子ならきつと美女を見捨てたりしないよ!!

**高橋** 『FGO』の第六章を最初にプレイしたとき、マシュとのやりとりのインパクトが大きすぎたせいか、ランスロットに「ちょっと面白お兄さん」という印象を抱いていたんです。でも『後編』でのランスロットはコミカルさとシリアスさのバランスが絶妙に描かれていて、彼の魅力を再発見できたように思いました。マシュの一撃で飛んでいったところは予想以上にコミカルな飛び方でしたが、想いや葛藤が彼の口から語られていて、すごくよかったなあと。

**置鮎** 戦闘では一方的にやられていたけどね(笑)。

**高橋** 物理的にはマシュが圧していましたが(笑)、お互いの本音を正面からぶつけ合った戦いでもありました。あの戦いを通して、ランスロットのどこまでもまっすぐな人柄が伝わってきたように思います。

**島崎** ほんとにね。清々しくていい騎士だなんてあらためて思いました。アーラシュを失い、オジマンディアスからの協力も得られず、この先どうやって獅子王の軍勢と戦っていくのかと途方に暮れているところに、ランスロットが手を差し伸べてくれて、こんなに強い人が、私設軍隊まで引き連れて仲間になってくれて、首の皮一枚繋がった感がありました。出番としてはそれほど多いわけではないけれど、いろいろなランスロットの魅力が見えた気がします。



## 『後編』で見えた

### 藤丸とマシュの新たな側面

——『後編』ではランスロットとの戦いを通して、マシュの新しい一面が垣間見えました。

**高橋** あれほど感情をあらわにして怒るマシュの姿が描かれたことは、これまでなかったですからね。ただ、あれはマシュの内に宿る英霊——ギャラハッドさんの怒りを代弁させてもらっているだけで、マシュ自身の怒りではないと私は解釈しています。なのでマシュ目線でシナリオを読んでいるけど、私はランスロットに嫌悪や怒りは特に感じなかったんですよね。もしもマシュが本気で怒ったとしたら、それはもう少し違う形になるのではないかと。

**置鮎** マシュの感情としては「しっかりしてください！」くらいだったもんね。

**高橋** あ、そんな感じです。マシュとしてはランスロットに喝を入れるくらいの感覚だったと思うんです。でも、内側に血が煮えたぎるような怒りを抱いている方がいらっしゃるので、その想いをアウトプットしている感じでした。TVアニメ『Fate/Grand Order -絶対魔獣戦線バビロニア-』の「Episode 0 Initium Iter」で、マシュにギャラハッドさんが宿ったシーンをやらせていただいたとき、息遣いに少し男性的なニュアンスを込めてお芝居したんです。そうしたら、普段のマシュとの違いが視聴者さんにも伝わったので、今回あのシーンとリンクするようなイメージを持って演じてみました。

**島崎** 藤丸はこれまでマシュと一緒にいくつもの特異点を渡り歩いてきたので、お互いの信頼もかなり深まっているんです。でも、あのときのマシュはまるで別人のようだったので、藤丸も

「……マシュ？」ってちょっと引いていましたからね。「あれ、マシュどうしちゃったの？」って（笑）。僕自身、マシュに対してあんなふうに呼びかけたのは、はじめてだったので、ちょっと新鮮でした。

**高橋** いつものマシュじゃないうって、すぐ気づいていましたよね。

**島崎** 戦闘スタイルも普段のマシュとは違いましたよね。いつもは盾で殴りつけるのが主体なんですけど、ランスロットとの戦いでは盾を投げつけて、そこから突っ込んで掌底をくらわせたり、回し蹴りを放つなどの技を見せました。実はあれはマシュに宿るギャラハッドの格闘術だそうで。マーシャルアーツと拳法を組み合わせた独自の格闘術だという話を「とある筋」から伺いました。

**高橋** そうだったんですか！ たしかに盾を使わないで攻撃していました！！

——それでは、お次は藤丸について伺います。ベディヴィエール視点で描かれた『後編』で藤丸を演じてみて、何か新しい発見はありましたか？

**島崎** ゲームでは、藤丸が内心で動揺したり苦悩する姿が描かれるんですが、他人の視点からはそうした胸中は見えません。だから、『後編』での藤丸はどんなに絶望的な状況でも心が折れず、前を向いて歩き続けるという、有能さの面が際立って見えた気がしました。演じる側としては、脚本や演出、芝居の流れと向き合って、藤丸立香として自然と出てくるものを大事に演じているので、「今回は主役じゃないからこう変えよう」という意識は特にありません。だから、完成した映像を観てはじめて「藤丸って結構すごいヤツなのかも」と気づいたんですよ。

——藤丸はどんなすごさや才能を持つ人物だと思われませんか？

**島崎** ベディヴィエール役の宮野（真守）さんと

も話したんですが、藤丸は様々な人と出会って心を交わし、彼らの気持ちを繋いでいく才能がある人間だと思います。カルデアとしての至上任務は特異点を修復することであり、現地の人々と交流したり、助けたりする必要はないんです。むしろ危険を冒して人を救うなんてしない方が、任務を達成する近道になる。それでも、彼はそうした「無駄なこと」一つ一つと真撃に向き合ってきました。そういう性分なんでしょうね。でも、もしも「聖罰」のときに民を助けるという行動をとっていなかったら、ベディヴィエールも藤丸と行動を共にしていなかったでしょうし、助けた民の協力がなければ「山の民」とも合流できなかったでしょう。結局、そうした「無駄なこと」が、あの結末にちゃんと繋がっていたんです。

**高橋** 本当にどれか一つが欠けていたら、あの結末には辿り着いていないんでしょうね。

**島崎** あと、藤丸は人のことをすごくよく見ています。そして、常にいろいろなことを吸収している。だからこそアーラシュの生き様を見届けて、ベディヴィエールに伝えることで彼の迷いを晴らすことができた。藤丸の「繋いでいく」という才能が道を切り拓くことに繋がったんです。

——高橋さんと置鮎さんは、藤丸を見てどのような人物だと感じましたでしょうか。

**置鮎** これまでいくつも修羅場をくぐってきたと思うけど、その経験の積み重ねがあるからこそ、今回もいろいろな行動に踏み出せたというのは大きいと思います。そして、人にも恵まれていますよね。藤丸自身は力が足りないかもしれないけど、まわりに支えてくれる仲間がたくさんいる。藤丸が「この人を支えたい」と思えるような器の大きな人間だからこそ、まわりも付いてきてくれるんでしょうね。

**高橋** 今まで特に意識していませんでしたが、

ベディヴィエールが物語の真ん中に立って、彼の視点で客観的に藤丸を見て、あらためて「藤丸立香って主人公なんだなあ」と感じました。生き様が主人公なんだああって。

**置鮎** 物語の主人公はベディヴィエールなんですけど、終始主人公的な行動をとっているのは藤丸の方なんだよね。

**高橋** そうなんです。藤丸の行動や選択は見ていてグッときますし、やっぱりいちキャラクターとしても好きだなあって思っちゃいます。

**島崎** たしかに、藤丸とオジマンディアスが対決するところは、わかりやすい「主人公ムーブ」だったもんね。あれだけ偉大な王に対して、真正面から「世界を救う、ぐらい言ったらどうなんですか!？」って噛みついて。

**高橋** まさしく主人公ならではの胆力。まわりはハラハラしながら見ていましたけど(笑)。

**置鮎** あんなふうに啖呵を切られても、オジマンディアスの方は嬉しそう&楽しそうだったのがいいよね。さすがは偉大な王、器がでかい。

**島崎** 変に気を回したりせず、真正面からひとりの人間として向き合っている言葉だったからこそ、オジマンディアスの心に届いたんでしょうね。あの状況で自分の想いを正直にぶつけられるところは、常人を超えているけれど。あそこで「啖呵を切って王を説き伏せて、力を利用しよう」なんて打算があったら、一瞬で見抜かれていたでしょうけど、藤丸はよくも悪くも打算がない。そこまで頭が回らない。だからオジマンディアスも「こやつ、何の裏もなくマジで言っている……!？」と、逆に面白がって話を聞いてくれたんじゃないかな。そういうところにも主人公気質を感じます。

## 勢いと迫力を重視した 圧倒的な演出力

——それでは、みなさんが特に印象に残ったシーンについてお聞かせください。

**置鮎** 最初に少し話に出ましたが、やっぱりランスロットとアグラヴェインの戦いはものすごいインパクトがありましたね。画の整合性よりも、勢いと迫力に全振りした画面に、ただただ圧倒されました。

**高橋** もうすごすぎて、頭の処理が追い付かない感覚がありましたね(笑)。

**島崎** 荒井和人監督は若くて才能のあるスタッフを集めて、それぞれに戦闘シーンの絵コンテ・演出を専属で担当してもらおうという方針を執ったそう。で、「頼むぞ！好きにやってくれ!!」「おう、全力でやってやったぜ!!」「いや、やれとは言ったがやりすぎじゃ……。まあいっか!」という熱い流れで各戦闘シーンが作られたそうですよ(笑)。バトルの見せ方もキャラクターの描き方も全部違うので、本作を見終わった後は、何本か映画を観たような満足感と疲労感があるんです。

**置鮎** まさしく「バトルの満腹セット」だね。

**島崎** 特にランスロットVSアグラヴェイン戦を担当された伍柏諭さんは、旧きよき時代のアニメがお好きだそうです。そのせいか、あのバトルを見て僕は映画「AKIRA」[1]を思い起こしました。

**置鮎** たしかに昔のアニメを思い出す見せ方だったね。僕は世代的に「幻魔大戦」[2]で描かれた超バトルのイメージに似ているなって思いました。……ちょっと古すぎたかな(笑)。

**島崎** 演出でのハッタリの利かせ方で言うと、ベディヴィエールとガウェインの戦いも相当なものでした。振っている剣の大きさや身体の大きさが

誇張されて描かれている部分があるんですが、あのケレン味とハッタリの利かせ方が、より臨場感と迫力を生む感じがして大好きなんです。

**高橋** アニメならではの技法ですね。

**置鮎** 話は変わるけど、アグラヴェイン役のア元(洋貴)くんは「アグラヴェインはランスロットを討ち取って獅子王の下へ戻った」って言っていたんだけど。でも、あの戦いの決着は、アニメの中では明確には描かれていないじゃない？だから僕の中では「アグラヴェインはランスロットに敗れはしたけど、積年の恨みを全部ぶつけて、精神的には勝って帰還した」と解釈しているんだよね。そうでないと、ランスロットはあれだけ固い決意をもって獅子王から離反したのに、中途半端な形で敗れて消えたことになっちゃうから。だから「ア元くんは何を言っているんだ？俺が勝ったのに……」って今でも思っているんだよね。

**島崎** これは面白いなあ。視点が変わると全然違って見えるんですね。ゲームの方では、アグラヴェインは「致命傷を負いながらもランスロットを討ち取った」と獅子王に報告しているシーンがあるので、ユーザーの間では「アグラヴェインが勝った」と解釈しているんです。でも、「後編」はゲームとは異なる部分が多々あるし、「観る人に解釈は任せる」という演出も多かったので、「実はランスロットは負けていなかった」という解釈もアリなのかなと思いますよ。

**置鮎** 深手を負いながらも獅子王の下に戻ったアグラヴェインの忠誠心と根性は認めるけど、それでもランスロットは負けてない！

一同(笑)

——では、島崎さんと高橋さんのお気に入りのシーンについてはいかがでしょうか。

**島崎** アニメオリジナルのシーンで印象的だったのは、最後に藤丸がベディヴィエールに令呪を



使うシーンです。藤丸が契約を結んでいるサーヴァントに令呪を使うと、力を大幅にブーストすることができるんですけど、ベディヴィエールは生身の人間なので令呪を使っても効果はないんですよ。それでも、最後にベディヴィエールは令呪を求めて、藤丸もその想いに応えて最後の一面を使った。やっているのは、ベディヴィエールの背中を最後に一押し、ということだけなんです。命が尽きようとしている彼に向けて「最後の手向け」という意味合いもあったのかな。短いやり取りだったけれど、二人の深い絆を感じました。

**置鮎** あのシーンは「令呪でパワーアップ！」みたいに描かないで、あえてサラッと描いているところが、またいいんだよね。

**高橋** グッときました……。私は三蔵ちゃんとモードレッドの戦いの結末が印象的でした。あの戦いもゲームにはないオリジナル展開なんですけど、モードレッドの相手をしたのが三蔵ちゃんて本当によかったなって。あんなに荒ぶって暴走していたモードレッドが、最期は三蔵ちゃんに看取られて、清々しい顔で消えていって……。もしも三蔵ちゃんがいなかったら、ああいう形でモードレッドが救われることはなかったでしょうね。心から「モーさん、よかったね！」って思えたり、最後のあの美しい映像が頭に焼き付いて離れませんでした。

**島崎** 三蔵ちゃんにしかできない落としどころだったよね。<五<sup>ご</sup>行<sup>ぎょう</sup>山<sup>さん</sup>・釈<sup>しゃく</sup>迦<sup>か</sup>如<sup>にょ</sup>来<sup>らい</sup>掌<sup>しょう</sup>>がああいう形で描かれていたのも意外でした。

**置鮎** ゲームの方ではドーンと敵を吹き飛ばす技だったけど、「後編」ではモードレッドの一撃を優しく受け止めて浄化する、という感じで。悟りの心でモードレッドの想いを受け止めて「赦し」を与えるという描き方が素敵でした。

——それでは最後に、ファンの方々に向けてメッセージをお願いします。

**島崎** Blu-ray&DVDをご購入いただいたみなさん。たしかに本作は何度も観たくなりますよね。あふれまくる情熱と愛情が詰まった作品になっています。ぜひ何度でも好きなだけ見返していただいて、これからもずっと「FGO」を愛し続けてください。

**高橋** 完成版を拝見したら、アフレコ時の想像を超えた作品に仕上がっていて、いち視聴者としても驚きの作品になっておりました。アニメーターさんをはじめ、才能あふれる方々の全身全霊を、じっくり何度でもお楽しみください。

**置鮎** 「FGO」第六章が映像化されると聞いたときからずっと楽しみにしていました。僕が想像していた以上にランスロットをカッコよく描いてただけて、とても嬉しかったです。十年近く様々な作品でランスロットを演じてきた僕も報われた気がしました。では最後に、ランスロットはアグラヴェインには負けていません(笑)。

[注1] 『AKIRA』1988年公開、日本のアニメーション映画。  
監督:大友克洋。

[注2] 『幻魔大戦』1983年公開、日本のアニメーション映画。  
監督:りんたろう。

## PROFILE

### 島崎信長

宮城県出身。青二プロダクション所属。主な出演作品『Free!』七瀬遙役、『ソードアート・オンライン アリシゼーション』エージ役など。TYPE-MOON作品に造詣が深いことで知られ、『FGO』関連のイベントや公式動画では自らゲームの解説も行う。

### 高橋李依

埼玉県出身。81プロデュース所属。主な出演作品『魔法つかいプリキュア!』朝日奈みらい/キュアミラクル役、『Re:ゼロから始める異世界生活』エミリア役など。2021年にはソノアティーストデビューを果たす。

### 置鮎龍太郎

福岡県出身。青二プロダクション所属。主な出演作品『新テニスの王子様』手塚国光役、『バック・アロウ』カイ・ロウダン役、『ゴジラS.P.<シンギュラポイント>』ペイラ・バーン(B.B)役、など。

## きのことたかしの 一問一答

劇場版 Fate/Grand Order - 神聖円卓領域キャメロット -  
後編 Paladin; Agateram 編



Kinoko

Takashi

ベディヴィエールとアックくんは原作でも映画でも出会うことはありませんでしたが、もし出会っていたらどういう状況になっていたのでしょうか？この（王ガチ勢の）二人組の関係が気になりすぎて夜しか眠ることが出来ません。<ちとせ>

**奈須きのこ（以下「奈」）:** ベディヴィエールはゲーム版でも話っていたように、生前は執行官アグラヴェインに嫌悪に近い不信感（嫌悪でないがミソ）を抱いていました。アグラヴェインの“周りを思いやらない態度”がキャメロットの執政官としてどうかと思っていたのです。一方、アグラヴェインはベディヴィエールに苛立ちに近い不快感を抱いていました。“王にもっとも近い従者”としては実力不足だと評価していたのです。つまり『人間的には認めているけど、役職的には認められない』というものだったので……円卓領域で対面してしまった場合、戦う以外の道はなかったかと。

**武内崇（以下「武」）:** 円卓、つら過ぎない？

**奈:** そんなことはないよ。とってもクリーンな円卓です。

カルデアのサーヴァント召喚と獅子王の円卓召喚はどう違いますか？獅子王には別の方法がありますか？<漏のおやつ>

**奈:** 獅子王の召喚は『円卓の騎士』限定。また、素正騎士たちも獅子王の召喚によるもの。こちらはアーサー王としての経歴ではなく、女神ロンゴミニアドとして訪

復ったときに作られた縁。『英傑ではあるものの、英霊には届かなかった』ものたちをキャメロットの騎士として活躍させています。一方、ゲーム版にいたガウエイン、ランスロット直属の兵士たちは、それぞれに君主に紐付いて召喚された“かつての部下たち”となります。素正騎士は神霊に仕えているので非人間的であり、兵士たちは人間であったのはそのため。

**武:** そういわれると素正騎士のデザインは、獅子王、そしてその象徴としてのキャメロットに繋がれた端末存在のようにも見えますな。

**奈:** ガウエインが前線を離脱するとき、「もし可能なら海を越えて故郷を目指せ」と兵士たちに言ったのは「叶うのなら、故郷の地をもう一度見せてやりたい」という君主としての想いからだったのじゃよ。

ランスロットのキャンプは、円卓の騎士の誰にもバレていなかったのでしょうか？<らべる>

**奈:** 部下を持たず、単身でふらりと現れては敵対勢力を殲滅していくはぐれ雲なトリスタンだけは知っていました。聖都から離れないアグラヴェイン、ガウエインは知る術がなく、遊撃騎士のモードレッドは敵がいる場所にしか突撃しなかったので……。

**武:** うんうん、そりゃアックくんも怒るわ。

**奈:** 聖都の職務、規律を守りながら、その上であれだけの避難場所を運営するのが万能騎士ランスロットの証明なんだ。アグラヴェインは無能な相手には怒らないからね。

特異点へのレイシフトに同行できるサーヴァントには特異点との相性に左右されるとのことですが、ダ・ヴィンチちゃんが今回同行できたのも相性がよかったからでしょうか？<銀月マザオ>

**奈:** そこまで相性はよくありませんでしたが、聖地への

巡礼と思われていた特異点なので、そのあたりの知識が深いダ・ヴィンチが同行しました。

**武**：特異点との相性ってのは地形効果みたいな感じか。地元に帰ると元気になるのな。

**奈**：でも20年ぶりに帰郷した地元は……畑が全部住宅地になっていて……私の少年時代の風景は……もう……

1500年の長い旅の中で、ベティは世界中を旅したのでしょうか？<略>

**奈**：1500年ずっと、というワケではありませんが、様々な『聖剣の伝承がある土地』を巡ったはずです。最終的に思いつくすべての土地を巡り、出会えず、本来アーサー王が還る場所であるアヴァロンに辿り着き、物言わぬ石塊となりました。とっても疲れていたんだね。

**武**：奈須さんもお疲れですね……？わかります。

**奈**：石になった途端、石化解除をかけるのはヤメテネ。

ベディヴィエールとモードレッドが二人きりになったらどんな感じになりますか？<ゆー>

**奈**：モードレッドがひとりでもカリカリして、最後には席を外してEND！一方、ひとり残されたベティはずっと王のことを考えていた。

**武**：そんないつもの円卓の風景。

屈強なガウエインの胸板にも見事に刺さったアーラシュお手製のナイフ、何か特殊な加護等があったのでしょうか？<草桶>

**奈**：信念。

**武**：ベルシャ魂。

**奈**：言ってしまうと、魔術的加護はなかったかと。あれはアーラシュが“戦う者”に遺してくれたものだから刺

さったのです。道満が「ンンンンン～！ 余った石でSSR 聖剣を用意いたしました！」と渡してきた聖剣だとボッキリ折れてた。

ワーカーホリック気味のアグラヴェインですが、ストレス発散のための趣味などあったりするのでしょうか？<アツくんすこすこ待>

**奈**：母譲りの黒魔術<sup>ウィッチクラフト</sup>……と思われがちですが、あくまで戦術のための研究なのでこれまで仕事です。アグラヴェインに趣味はありません。

**武**：仕事が趣味ともいえる。なんか共感しちゃう。

**奈**：アグラヴェインの仕事には『責任』しかないんだよなあ……。なんであんなに生きづらいんだアツくんは。

ベディヴィエールが聖剣を返還できなかったことを六章の円卓たちが知ったらどういう態度を取っていたのでしょうか？<深山>

**奈**：ガウエインは怒りで視界が真っ白になった後、全霊で自分を落ち着かせて「騎士として許される事ではありません」と一言。ランスロットは立ち眩みをした後、「だが誰が卿を責められよう」と苦渋の泣きを。モードレッドは大笑いした後、真顔になって、ゾツとする声で「殺すか、あのチキンヤロウ」と一言。トリスタンは無言。ただし、もし反転の祝福がなかったのなら、ベディヴィエールの心情を慮り、その悲しみに胸が張り裂けて誇張ではなくホントに死んでいたと思います。

**武**：ねえホントに円卓、つら過ぎない？

**奈**：ソナナコトハナイヨ。アットホーム円卓ダヨ。



「終わり」を受け入れて命を繋ぐ  
宮野真守(ベディヴィエール役)×坂本真綾(レオナルド・ダ・ヴィンチ役)  
インタビュー

ベディヴィエールの

「終わらせる」ための旅路

——『劇場版Fate/Grand Order -神聖円卓領域キャメロット- 後編Paladin; Agateram』(以下「後編」)をご覧になった感想についてお聞かせください。

宮野 震えました。本当に素晴らしい映画だと思いました。完成した本編を最後まで通して観て、ベディヴィエールをはじめとする登場人物たちの想いがあいう形で昇華されたことに、すごく感動しましたね。映像面もとても斬新で、登場人物たちが激突する戦闘シーンが目白押しなのですが、演出法や見せ方が全く違って非常に見ごたえがありました。演出家の方々の全身全霊が込められているのが伝わってきましたね。

坂本 キャラクターの見せ方も素晴らしかったです。『劇場版Fate/Grand Order -神聖円卓領域キャメロット- 前編 Wandering; Agateram』(以下「前編」)では、円卓の騎士たちは恐るべき「敵」として描かれていましたけど、「後編」では彼らの秘めたる想いや葛藤が丁寧に描かれていて、観ていくうちに全員に感情移入しちゃって、誰を応援したらいいのかわからなくなりました。

宮野 そうなんですよ。獅子王のやり方は冷酷ではありましたが、獅子王なりに人を救おうとしていましたし、仕えていた円卓の騎士たちも「善」や「悪」では割り切れない。それぞれがどんな決断を迫られ、どんな想いを貫いていくのが試される物語でした。

——では、「前編」と「後編」を通してベディヴィエールが歩んできた旅を見届けたご感想は？

宮野 本当に過酷な旅でした。特に印象的だったのは、長い歩みの中で「旅の意味」が変わっていったことです。ベディヴィエールはこの物語における混沌の引き金となっていて、彼はその「贖罪」のため長い旅をしてきました。でも藤丸たちと出会い、「命は繋がっていく」という想いを受け取っていくことで、最終的に旅の目的が「アーサー王=獅子王に感謝を伝えること」に変わっていったんです。最後にベディヴィエールの命は尽きますが、

想いを遂げた彼の命がただ消えてなくなるのではなく、まさしく「透明」になるというふうに描写されていたところは、とても感動的でした。

坂本 「前編」はとても悲しいところで終わっていたので、ペディヴィエールはどうなってしまうんだろうと思っていたが……。でも、「後編」は1500年にもわたる想いを遂げられてよかったね、と言える終わり方になっていて、こちらも救われるように感じました。かつてアーサー王の最期に立ち会ったペディヴィエールが抱いたのは、「大切な人に消えてほしくない」という純粋でシンプルな願いだっただけだと思います。でも、命には必ず終わりが来るので、それを受け入れなければならなかった。

宮野 そう、「辛い現実も受け入れる」という話でもありましたね。

坂本 いくつか必ず死はやってくる。でも、それは決して怖くて悲しいだけのものではなくて、きちんと終わらせるのはとても尊いこと。「終わり」も含めて「生きる」ということなんだと。私はそういうことを「前編」と「後編」を通してのテーマとして感じて、主題歌「透明」の歌詞にもその想いを込めたんです。

宮野 「終わらせる」ことの意味を一番知っていたのがペディヴィエールだと思うんです。なにしろアーサー王に命じられた聖剣の返還に三度も失敗して、それが結果的に獅子王の存在に繋がってしまったのだから、「終わらせる」ことの大切さを身に染みて理解している。ただ、アーサー王の最期に立ち会ったときに「終わらせる」ことができなかったのは、ひとえにアーサー王の笑顔をもう一度見たかったからなんです。アーサー王は民の幸せと笑顔のために走り続けてきたけれど、はたして王自身は幸せだったのか。もしそうでないのだとしたら、人としての幸せを感じないままに死なせてしまっているのか——。ペディヴィエールは「この旅の終わりが怖いのです」と言っていますが、長い旅が王の想いに繋がっていなかったら、全てが無意味になってしまう。そのことを怖れているんです。でも藤丸と出会い、「命は繋がっていく」という言葉ももらったことで、ようやくアーサー王に「終わり」をもたらすことと向き合えるようになりました。そこで旅の意味が「贖罪」ではなく「感謝」

を伝えるものになり、その結果、獅子王も「この獅子王には意味があったのだ」という答えに辿り着けた。その結末に、本当に感動しました。登場人物たちが生きるか死ぬかではなく、どう生きたのかを伝えてくれる作品でした。

坂本 様々な過ちや後悔はあったけれど、最後は自分たちがしてきたことを受け入れることができ、本当に素晴らしい結末でした。円卓の騎士たちそれぞれが消えていく間際はせつないんだけど、最後まで彼らが抱えてきた想いが途切れなかったところに、芯の強さを感じましたね。

——坂本さん演じるダ・ヴィンチは、これまでカルデアでのサポートに徹底していました。本作で藤丸の旅に同行したご感想はいかがでしょう。

坂本 出番が通信だけ、というのは説明セリフが多くなるから実は結構大変なんです。本作では藤丸たちと一緒に現場に行きましたが、その場の空気感を味わえるセリフもたくさん出てくるので、演じやすかったですね。ただ、「前編」ではランスロットに特攻するという見せ場があったけど、「後編」では大して何もしてなかったですね。全部終わった後に「やったんだね、藤丸くん。ペディヴィエール卿……！」っていうセリフがあったから、ダ・ヴィンチも頑張った、みたいに見えたけど(笑)。

宮野 そんなことないですよ！ ダ・ヴィンチと一緒にキャメロットに突撃したし、すごい武器のギミックも見せてくれたし。「お前、戦ってへんやろ」なんて誰も思っていないですって(笑)。

坂本 そうだったね。まあ、今回はダ・ヴィンチのいろいろな表情も見られてよかったかなと(笑)。

## 戦いを通して描かれたそれぞれの「在り方」

——本作の登場人物で、特にお二人の印象に残ったキャラクターは誰でしょうか。

宮野 トリスダンの在り方がとてもせつないと思いました。円卓の騎士たちは獅子王から「祝福」という特殊な力を与えられています。そのおかげで彼らは常人を越えた力を発揮しますが、逆に授けられた力に縛られているところもあって、

トリスタンは全ての属性が真逆になる「反転」の「祝福」のせいで、恐ろしく冷酷な男になっていました。本来の彼は、誰よりも繊細で優しい心の持ち主だったのに……。かつてベディヴィエールが一番仲のよかった相手だったこともあって、様変わりしたトリスタンを見てショックを受けるんですが、非常にもどかしい気持ちがあったと思います。でも、呪腕のハサンに討ち取られて事切れる間際、かつてのトリスタンに戻ったかのようなセリフを残すところが印象的でした。

——では、坂本さんはいかがでしょうか。

坂本 エンディングの後、獅子王の下にボロボロの姿でやってきたアグラヴェインが印象に残っています。彼は冷酷非道で軍を私物化していた、みたいなことをランスロットは言っていました。が、実は誰よりも獅子王に忠義を捧げていた人だったんですね。そんな人の最期をどんな気持ちで看取ってあげたらいいのかと、とてもせつない気持ちになってしまいました。

宮野 それまで感情を感じさせなかった獅子王が、あのラストシーンではアグラヴェインに柔らかい声でねぎらいの言葉を投げかけていたところが、とてもよかったですね。

坂本 あのシーンで交わされた言葉は少ないけど、獅子王とアグラヴェインの二人にしかわからない気持ちのやり取りがあったことは伝わってきました。劇場版では、アグラヴェインの心情が全て描かれているわけではないけど、彼はアーサー王にもう一度仕えることができて幸せだったのかなとか、どういう気持ちであの結末を迎えたのかなとか、いろいろと想像してしまうキャラクターだったと思います。

——本作では様々な戦闘シーンが描かれていますが、特に印象に残っているのはどれでしょうか。

坂本 マシュのことはこれまでTVシリーズなどでずっと見守り続けてきましたが、これまで以上にたくましくなっているのが伝わってきました。獅子王との決戦では、盾を武器にしながらも、大切な人——藤丸を護りながら戦っている姿が、これまで以上にカッコよく見えました。また、ランスロットとの戦いでは、マシュがあんなふうに人に怒りをぶつけるところをこれまで見たことがな

かったので、とても新鮮に思いましたね。長い旅の中でいろいろな経験を積んで、今のマシュが形作られているんだな、と。

宮野 どの戦いも強烈に印象に残っていますが、やっぱりベディヴィエールVSガウエインの戦いは、あるべくしてあった一騎打ちだと思うんです。あの戦いは「善」と「悪」ではなく、「どちらの想いがより強いのか」のぶつかり合いだったんです。アフレコするとき、「ここはしっかりと受けて立ってください」という指示を受けて、僕の中でいろいろなことがすごく腑に落ちたんですね。本当はベディヴィエールは、かつての仲間である円卓の騎士たちに刃を向けたくはないんです。そのためこれまで、やむなく戦っているという感じで、どちらかというと消極的でした。でもガウエインとの戦いでは、自分の中で折り合いをつけるのではなく、相手とのぶつかり合いの中で気持ちを昇華していくものなんだ、と気づかされました。

---

## 「幸せの歌」を目指した 主題歌「透明」

---

——お次は、坂本さんが作詞を手掛けた主題歌「透明」について伺いたいと思います。まず作詞にあたって、どのようなイメージから内容を膨らませていったのでしょうか。

坂本 「後編」は最後に全てが報われるはずだから「許しの歌」をテーマにしよう、マモくん(宮野)と話し合いながらイメージを固めていきました。作詞の際に特に意識したのは、「後編」の物語に寄り添った内容であること。そして、宮野真守というイチアーティストの歌として、「Fate/Grand Order」(以下「FGO」)を知らない人が聴いても心に感じるものがあることです。何か一つのことをきちんと「終わらせる」のは、すごく誠実でなければできないし、とても難しいこと。また、この世に永遠に続くものなんてないし、全ては変わり続けていつかは消えてしまう。だからこそ、全てのものがいとおしく思えるし、本当に美しいんじゃないか。そんなことを盛り込みたいと思ったんです。命は繋がり、想いは受け継がれていく。だから自分

が与えられた役割をきちんと終わらせるために、人は生きていくんだ。そんな想いが伝わると嬉しいです。

**宮野** その「生きていくんだ」というメッセージが特に素敵だと感じたんですよ。サビの部分に「こんな気持ちで終われるなんて」という歌詞があるんですけど、そこには自分の成すべきことをやり遂げたベディヴィエールの満ち足りた気持ちが込められています。それと同時に、僕自身の気持ちも込められているように感じたんですよ。今、コロナ禍でイベントも開催できない苦しい状況が続いています。でも苦難のときを乗り越えて、いつか再びファンみんなの前で歌って、エンタメを全力で楽しんで。そして最後に「こんな気持ちで終われるなんて」って歌えたら、なんて素晴らしいんだろうと心から思ったんです。

**坂本** 本当にね。不安と隣り合わせの状況だからこそ、未来に向かって想いを紡いでいかないと。そんな想いも込めています。あともう一つ、これはマモくんもきっと同業者として共感してもらえると思うんだけど。たとえばライブや舞台をやる時、心血を注いで準備している間は、緊張と不安が頭の中を巡り続けてイヤになっちゃうことってない？ でも、ライブの千秋楽で最後の曲を歌うとき、全てが報われる瞬間があって。「ああ、大変だったけどやってきてよかった」って心から思えるし、あの瞬間があるからまたやりたいたいという気力がわいてくる。まさに「こんな気持ちで終われるなんて」って、毎回思うんだよね。

**宮野** その気持ち、すごくわかります。僕もいつもプレッシャーに押しつぶされそうになるけど、最後は「やってよかった」って心から思います。

**坂本** 受験やお仕事、恋愛、いろいろなことに真剣に取り組んでいる人。不安に苛まれながらも、目標に向かって歩み続けている人に、「このためにやってきたんだ」って思える瞬間が訪れるのは本当に幸せなこと。だから、「透明」も幸せの歌にしたかったんです。

**宮野** 僕はレコーディングのとき、どこまでも冷静に歌おうと努めました。ベディヴィエールの気持ちで歌ったらキャラソンになってしまう。だから、あくまでも宮野真守の歌として、ものすごく

集中して僕が持てる技術を詰め込んだんです。でも、「後編」のラストでこの曲が流れてくるのを聴いたら、見事に映画の主題歌として昇華されていたんですよ。歌詞の一つ一つが物語の各場面をフラッシュバックさせるものになっていて、そのマッチングに驚きながらもすごく感動しました。レコーディングは大変だったけれど、全てが報われた瞬間でした。

**坂本** マモくんにそう言ってもらえて嬉しいです。私も作詞のときは「泣かせてやるぞ!」と思いながら歌詞を考えました(笑)。

一同 (笑)

**坂本** 私は「FGO」の主題歌の曲名をいつも漢字二文字にしているんですけど、最近は日常的に二文字の漢字をメモってストックしているんです。「これはいつか使える」って。「透明」もそこから選んだんですが、他にもいろいろ候補があったんですよ。その中で「宮野真守ニューシングル、透明」って自分でナレーションして、一番マッチしたから「透明」を選んだんです。

——それでは最後に、「後編」を最後まで見届けてくれたファンに向けてメッセージをお願いします。

**坂本** 「FGO」の中でも特に重厚な物語が、こんな素晴らしい映像になったことが嬉しいし、私も制作に関わることができて嬉しいです。制作スタッフの方々、そしてBlu-ray&DVDをご購入いただいたみなさん、本当にありがとうございます。

**宮野** ベディヴィエールとして役をまっとうできて本当に幸せでした。制作スタッフの方々が、映像、演出、作画、音楽、全ての技術が極まった作品として仕上げてくださったおかげで、ファンの方々も心から満足いただけるものになっていると確信しています。ぜひ何度でもご覧いただき、本作を愛していただけると嬉しいです。

## PROFILE

### 坂本真綾

東京都出身。フォーチュネリスト所属。主な出演作品「美少年探偵団」「贖島肩美役」「Re:ゼロから始める異世界生活」エキドナ役、「フルーツバスケット」草摩慍人役、「鬼滅の刃」珠世役など。





---

## *Original Soundtrack*

- |  |   |
|--|---|
| 1 : Title ~ King Hassan                            | 17 : Metamorphosis                              |
| 2 : I Remember the Hands                           | 18 : Piano Movement for Four Hands (Short Edit) |
| 3 : Camelot in Disquiet                            | 19 : Tristan vs Hassan of the Serenity          |
| 4 : Purple Anger                                   | 20 : Tristan (Inverted) ~ Gawain                |
| 5 : Ignition (Camelot ver.) ~ Mash vs Lancelot     | 21 : Tristan's Overwhelming                     |
| 6 : Save the World                                 | 22 : Taste My Curse                             |
| 7 : Ozymandias: Tri-Heremes ~ The End of the World | 23 : On the Edge : Mordred vs Sanzang           |
| 8 : Vertigo  | 24 : Ozymandias: The Power                      |
| 9 : At the Garden (Camelot ver.)                   | 25 : Piano Movement for Four Hands              |
| 10 : Hidden Heart (Paladin; Agateram ver.)         | 26 : Forever, Pharaohs                          |
| 11 : Village / Relations (Paladin; Agateram ver.)  | 27 : Paladins; Bedivere vs Gawain               |
| 12 : Battle Begins ~ Gawain                        | 28 : The End of the World                       |
| 13 : King Hassan's Skill                           | 29 : Final Order ~ I Am Bedivere                |
| 14 : Ozymandias: Pyramid                           | 30 : Starlight (Camelot ver.)                   |
| 15 : Emergency (Camelot ver.)                      | 31 : Walk By (Paladin; Agateram ver.)           |
| 16 : Tristan vs Hassan of the Cursed Arm           | 32 : Returnings                                 |

---

*Original Soundtrack Staff*

Composed by: 芳賀敬太 (TR2,3,5-8,12,15,20,27-29,32)  
深澤秀行 (TR1,4,9-11,13,14,16-19,21-26,30,31)

Arranged by: 深澤秀行

Music Director: 岩崎充穂 (Miracle Bus)

Recorded, Pro Tools Operated & Mixed by: 小岩孝志 (SIGN SOUND LLC)

Assisted by: 佐藤千恵 (SOUNDINN)

Recorded at: SOUND INN/SIGN SOUND

Mixed at: SIGN SOUND

Mastered by: 前田康二 (Bernie Grundman Mastering Tokyo)

Mastered at: Bernie Grundman Mastering Tokyo

Score Preparation: ジェニングス貴子

Musician's Coordinate: 杉山葉次 (Wichcraft)

Production Assistant: 佐々木侑弥 / 浅田董 (Miracle Bus)

---

*Musicians*

Strings: 今野均ストリングス

Flute: 羽島美紗紀

Flute & Piccolo: 林広真

Oboe: 荒木奏美 / 裏紗蘭

Clarinet: 濱崎由紀 / 笹岡航太

Bassoon: 福士マリ子 / 宮崎寿理

Horn: 岸上穂 / 鈴木優 / 濱地宗 / 村中美葉

Trumpet: 大西敏幸 / 後藤慎介 / 濱口勝治

Tenor Trombone: 越智大輔 / 東川暁洋

Bass Trombone: 黒金寛行

Tuba: 柳生和夫

Electric & Acoustic Guitar: 佐々木"コジロー"貴之

Chorus: KOCHO

Irish Flute: 野口明生

Programming & All Other Instruments: 深澤秀行

CAST

ペダグローム 宮野真守
石田あきら 關崎武士
進藤乙嗣 轟 夕多門 (TYPE-MOON)
しまだりる 下越 (TYPE-MOON)
タイキ 武内 崇 (TYPE-MOON)
タクオナ 天宮ふゆあ
中原 ネコタワウ
BLACK (TYPE-MOON) 轟 井しづき
Ryota-H ワダアルコ

金 延敏 松浦有真 三浦綾華
宋 晋木 山田真人 城崎優希
中曾根 隆 KimJaWoo
Cbria 上道弓弥

長崎監督
野村正信 市岡実衣

藤丸立香 島崎信長
マユ・キアライト 高橋李衣
マウラ 川澄綾子

藤原一馬
鈴木路恵

レオナルド・ヴィンチ 坂本真綾
ロマンゾーキマン 鈴村健一

YOSTA PICTURES
機地泉里 山合紗良 磯 博雄
齋藤安由美 まさあゆみ

YOSTA PICTURES

機地泉里 山合紗良 磯 博雄
齋藤安由美 まさあゆみ

青野モドリヤ
三戸康史

アーラシェ 鶴岡 聡

プロダクション

吉田大洋
原 由知
若木悦寛

ガウェイン 水島大智
フラスコット 渡辺舞太郎
トリスタン 内山悠那
モードヘッド 沢城みゆき
アダヴァイン 安永洋貴

上海優特映画

郭 馨远 魏 毅 翁 朝傑
楊 可心 胡 晋乙

オジャンディアス 子安武人
ニクトリス 田中美寿
玄奘三藏 小松未可子

DR MOVIE
Kim Ewan-woo Moon Seung-ho Kim Hyo-soo
Hong Deayung Kim Ewan-woo

呪喚のハサン 稲田 豊
静録のハサン 千本木彩花

リットロウ 三浦 陽子 (TYPE-MOON) 三浦 陽子
Somasu RYUJI 三浦 陽子 三浦 陽子
WATERLOO 機地泉里 MAJU 三浦 陽子
機地泉里 MAJU 三浦 陽子

コンクエストデザイン

竹内敦志
coralineangel

山の翁 中田謙治

ルシード 南 真由
エゾブ兵衛 石毛雅彦
廉正騎士 木村華仁
藤 氏 佐原 誠
藤 氏 上野 翔
木築成之 根津大輔
有頼みなみ 蓮田良紀
伊藤伶奈

ロンゴニアデザイン協力

石田あきら

監製協力

菅田朋子 中野江美
金 允智 西村真子

青野モドリヤ
3DCG
directrain

総作画監督

梶 岡 洋 介

動画検査協力

宮崎 謙

CGデザイナー
名倉晋作

作画監督

吉原 卓也 飯部 龍志
古川 良太 鈴木 明日香
山口 飛鳥 葉山 祐衣
鈴木 松万 滝池 奈保
井川 貴史 鈴木 俊二
小美野野郎 井川 麗奈
り お 佐 柏 論

花の魔術師マリン 櫻井 孝宏

獅子王 川澄綾子

原作
奈須きのこ/TYPE-MOON

ユニット作画監督

橋本 敬史 荒井 和人

動画

中野江美 菅田朋子 金 允智
吉田一 枝 西本 崇葉
松井拓介 NGHIUTUNG
赤松香織 藤原 美咲
上 管 野上 麻衣子 奥田結希奈
石塚 聖良 三戸 尚也 友 松 照緒
周 美辰 鈴木 福 渡邊 文子
佐藤 花音 李 始恩 木下はる香
芥藤 音楽 石坂 望 小谷 谷子
菅原朋枝 宮崎 謙 矢野ゆりな

Production I.G (IGSD)

CGデザイナー

リットロウ・オーディエンス

武内 崇

構成
小太刀右京

脚本
小太刀右京
荒井 和人

総コンテ
荒井 和人
阿野利幸
古川 良太
寺 方 陽
満仲 勲
橋本 敬史
砂原 巧
佐 柏 論
土上 いつき

演出
荒井 和人
曾根利幸
砂原 巧
佐 柏 論
土上 いつき

作画協力
佐々木真人

キャラクターデザイン
藤原美恵子
真藤和哉
眞島 中也

演出
荒井 和人
曾根利幸
砂原 巧
佐 柏 論
土上 いつき

作画協力
佐々木真人

キャラクターデザイン
藤原美恵子
真藤和哉
眞島 中也

演出
荒井 和人
曾根利幸
砂原 巧
佐 柏 論
土上 いつき

作画協力
佐々木真人

キャラクターデザイン
藤原美恵子
真藤和哉
眞島 中也

演出
荒井 和人
曾根利幸
砂原 巧
佐 柏 論
土上 いつき

作画協力
佐々木真人

キャラクターデザイン
藤原美恵子
真藤和哉
眞島 中也

演出
荒井 和人
曾根利幸
砂原 巧
佐 柏 論
土上 いつき

作画協力
佐々木真人

キャラクターデザイン
藤原美恵子
真藤和哉
眞島 中也

演出
荒井 和人
曾根利幸
砂原 巧
佐 柏 論
土上 いつき

作画協力
佐々木真人

キャラクターデザイン
藤原美恵子
真藤和哉
眞島 中也

演出
荒井 和人
曾根利幸
砂原 巧
佐 柏 論
土上 いつき

作画協力
佐々木真人

キャラクターデザイン
藤原美恵子
真藤和哉
眞島 中也

特別出演 入江芽依美	江田勝志 嵐崎自夢 過辺博司 堀内義朗	宣伝 佐宮真 唯 津田昌男 笹谷穂郎 河奥智子	金沢利幸 桑原望子 石倉正啓 宮崎三佳穂	平下敦子 太田 翔 五味晋太郎 中島佳保	アニメーションプロデューサー 黒木 順
撮影監督 荒幡和也	設定考証協力 三輪 禮宏				制作デスク 河原渚一郎
撮影 荒幡和也		イラスト バブロンティ 村井卓実			設定制作 大東大介
脚本 佐々木菜海 中田祐美子 冨田市樹 荒井宗晃 田中こひみ	脚本 奥村隆弘 佐久間未希 今岡舞子 吉岡春 奈 田中定博 村井紗耶子 谷内 潤 馬場 恵 田中こひみ	音楽 芳賀敬太 深澤秀行	総務統括 高橋 優		制作進行 小野里奈奈 高橋将大 山田優樹 大東大介
スタリフ開発 荒幡和也	ミュージック 岩崎光雄(19takabass)	音楽プロデューサー 梅名原雅美 大塚 龍馬	劇場営業 梅本聡一郎 勲使瓦洋人	岡田武士	大場 幸 二 既光輝 加茂沙友里
撮影管理 轟田浩樹 奥村隆弘	音楽制作 アニプレックス		海外配給 西本 修 金杉天齐 李 穆 織谷日乃花	小高洋介 木村 高 飯木直人 山田尚香 張 有 砂	制作進行補佐 馬田昌彦 栗本 大 白井美奈 佐藤 淳 浅井準人
撮影協力 AssesFinaudFabric、ライオンファーム	主題歌 「透明」 宮野真守 (キングレコード)		ライセンス統括 羽田賢一郎		仁科政英 田村諒磨
Legend of King Arthur(イマーブアニメーション制作 Sun Creature)	制作：坂本真穂 作曲・編曲：Jin Nakamura	ライセンス/タイアップ/プロモーション 近藤辰哉 千葉 彩恵			アニメーション制作 Production.I.G
エグゼクティブプロデューサー BoJuhl Nielsen		劇場物販 神保孝行			制作 アニプレックス ノート ディライトワークス Production.I.G
クリエイティブプロデューサー・制作マネージャー Christine Engel Snitkjer	音響監督 明田川 仁	劇場物販協力 東急レクリエーション			
音響総コンテナー/ビデオ/サウンド/グラフィック/イラストレーター Coralie Nagel	音響効果 上野 勲	特別協力 久栄社			
テクニカルディレクター Jonas Juhl Nielsen	フェーラーアーティスト 渡邊 雅文	セールスプロモーション 平沼 哲吾 市瀬 真知			
作画・作画監督 Cyrille Chauvin	フェーラーエディター 十河 圭祐	PV・CM制作 バカ・ヂ・バカ			
監修 Rémy Bonnin	録音調整 根岸 裕洋	大塚 朝子 高川祐季帆 小林 一三			
FXアーティスト Alexandra Petit	録音助手 関保莉佐子	WEB制作 福長加奈			
研究開発 Gabrielle Locre	アニメーション研究開発 Yukio Takatsu	キャラクターズ 赤木香奈江 明石沙也加 白石 真葉			
カタレイアウト Victoria Jardine	アニメーションアシスタント Henrik Langergaard Jepsen	タイトルロゴ/プロモーションデザイン 山口美幸(Weia)			
Special Thanks Guillaume Dousse Christine Burmeister Andreas Severin Mikkel Okholm	音響制作 マジックカプセル	宣伝/劇場協力 AQUA			
制作管理 Claire Barbou des Courières	企画 岩上 敦宏 竹内友崇 庄司 顕仁 石川 光久	原作協力 TYPE MOON			
編集 濱宇津紗子	プロデューサー 黒崎 静佳 伊藤 源希	総統 アニプレックス			
オンライン編集 Sony PCL	アシエントプロデューサー 片岡 裕貴	制作委員会 アニプレックス			
スタジオコーディネーター 伊藤 秀樹	アシエントプロデューサー 高 剛 誠 堀澤慎太郎 遠藤 亜美	三崎尚貴 小野木航 清水広美			
DCPマスタリング 東京現像所 千木良保直 脇坂 英 結	アシエントプロデューサー 高 剛 誠 堀澤慎太郎 遠藤 亜美	澤 武 伸 之 戸 高 宇 理			
ラボマネージャー 東京現像所 岡村 光 浩 逸 見 正 彦 システム管理	宣伝プロデューサー 太田 今 日 子	ディライトワークス 叶 良 誠 平山 記 雄			
		Production.I.G 森 廣 扶 美 桑 原 雅 成 大塚 雄 生 中 川 志 穂 藤 木 智 典 菅 坂 彰 次 朗 村 上 舞 香 眞 田 美 和			



ジャケットイラスト：細居美恵子

オーサリング&amp;エンコード：臼杵光嗣・千葉愛 (IMAGICAエンタテインメントサービス)

オーサリング&amp;コーディネート：高山皓光・久下理 (IMAGICAエンタテインメントサービス)

メニューデザイン：木戸通泰 (LSI Inc.)

マスタリングエンジニア：茅根裕司 (Sony Music Studios Tokyo)

マスタリングスタジオ：Sony Music Studios Tokyo

アートディレクション&amp;デザイン：山口美幸 (Veia)

ブックレット執筆・構成協力：福西輝明・志田英邦

制作進行：松永友喜子・水野智絵

宣伝：太田今日子・佐喜真唯・桑原慧子

セールスプロモーション：平沼征吾・市瀬真知

プロデューサー：黒崎静佳

ディレクター：片岡裕貴・高階誠・塩澤慎太郎

©TYPE-MOON / FGO6 ANIME PROJECT

APPROX. 95min.	2層	MPEG-4 AVC	COLOR	レンタル禁止 複製不能	バリアフリー 日本語字幕 (本編のみ)	21・12・22
1. 本編 DTS-Master Audio 5.1ch (48kHz/24bit) 2. 本編 DTS-Master Audio 2ch (48kHz/24bit) (映像特典 DTS-Master Audio 2ch (48kHz/24bit))				HDワイドスクリーン 1920×1080p/16:9		



このCDを、著作権法で認められている権利者の許諾を得ずに、①貸貸業に使用すること、②個人的な範囲を超える使用目的で複製すること、③ネットワーク等を通じてこのCDに収録された音を送信できる状態にすることを禁じます。

- 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、コピーガード信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經由して再生すると、コピーガード信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。
- くわしい再生上の取り扱い方については、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ください。



ブルーレイディスク (BD-ROM) は高品位の画質や音声を記録した新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。

## [鑑賞上のご注意]

- 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。●寝ている時や睡眠不足の時は、視聴を避けてください。●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。●光の刺激による発作について > ぐくまれの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、事前に必ず医師に相談してください。また、視聴中にこのような症状が起きた時は、すぐに視聴を中止して医師の診察を受けて下さい。●くまる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、乗り物酔いに似た症状を感じた時。●目、耳、手、腕など、体の一部に不快感や、痛みを感じた時。●このビデオグラムは、光・色などの映像に関し、現行のテレビ用表現ガイドラインに準拠しておりませんのでご了承下さい。

## [取扱上のご注意]

- ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないようにお取り扱い下さい。●ディスクが汚れた時は、乾いた布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。ベンジンや静電気防止剤などは絶対に使用しないで下さい。●ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。●ひび割れや変形、または接着剤等で補修したディスクは非常に危険ですので絶対に使用しないで下さい。

## [保管上の注意]

- 直射日光の当たる場所や、高温、多湿の場所には保管しないで下さい。●ご使用後、ディスクは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。●ケースの上に重い物を置いたり、落としたりすると、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。従って有償・無償に拘らず、権利者の書面による事前の承認を得ず、貸与・複製・公衆送信・上映等を行うことを禁止致します。

## 株式会社アニプレックス

【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: <https://www.aniplex.co.jp/support/user.html>  
電話: 03-5211-7555 (土・日・祝日・年末年始除く10時～18時)

ANZX 14031 DTS, the Symbol, and DTS-HD are registered trademarks of DTS, Inc.

© 2021 Aniplex Inc.

