



Fate / side side materiale



ユニット
スタート

Fate side side materiale

聖

■色々な所で語っておりますが、Fate/staynightのひな形であるFateオリジンは奈須が高校の頃執筆した未完の小説でした。

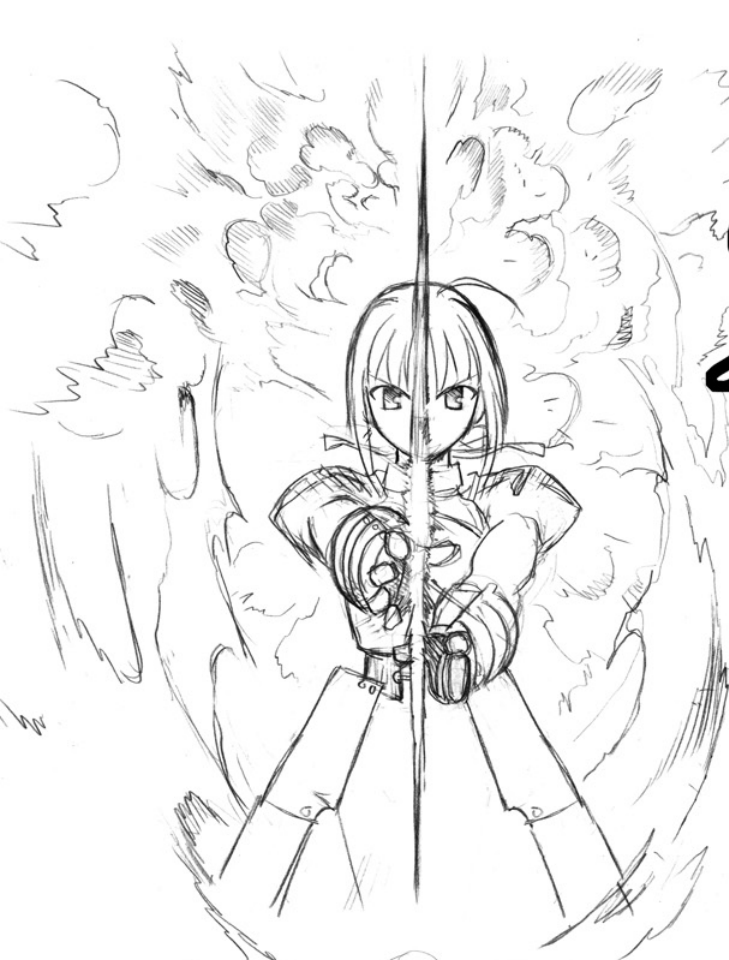
月姫の後ゲームを制作するにあたりこのFateを選んだ理由のひとつに自分自身があの物語の結末を読んでみたかったというのがあります。

こうして再会のチャンスを得、最後まで共に走り抜くことが出来たのはとても光栄なことだと思えます。二年間は長かったですが、勿体ないぐらい充実していました。自分自身が見たかったものはここに全部詰まっています。

皆様にとっても、この作品がかけがえのないものになって貰えれば幸いです。

■パッケージイラストのラフスケッチ。

初めはキャラクター総出演のイラストにしたかったのですが、原画も彩色も大変なのでドンドン減らしてきました。ギャルゲーちっくではないパッケージは賛否両論で、個人的にもやや反省しております。



変装
セイバー



■side materialに収録
出来なかったラフです。



さあ

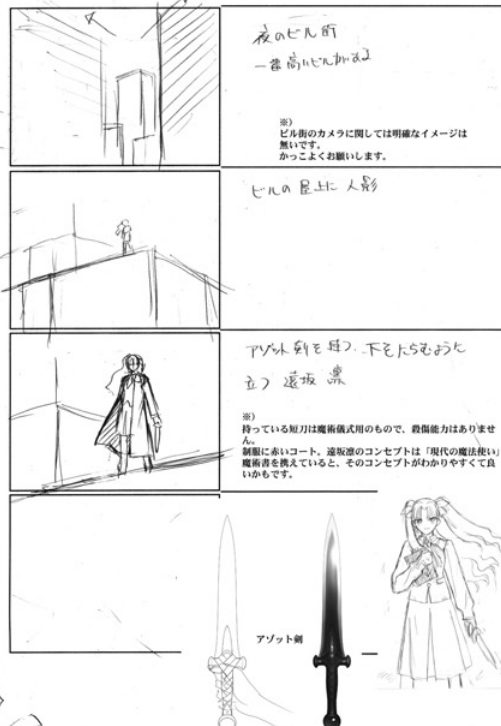
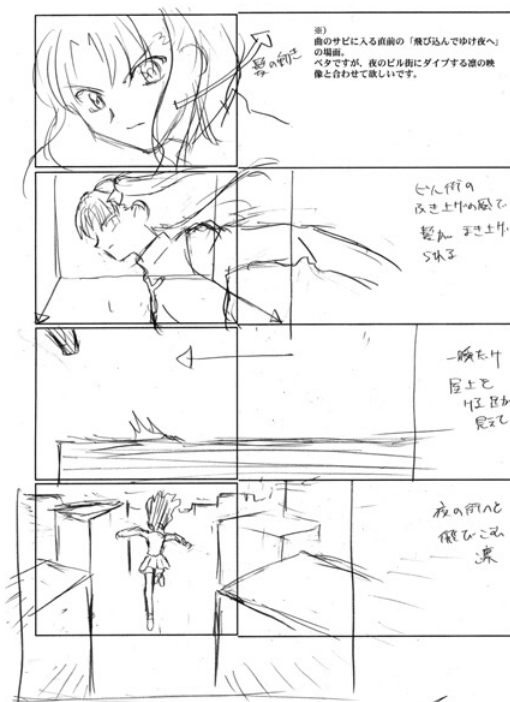
OPアニメあれこれ



■OPアニメでは、自分が作画の監修をさせて頂きました。基本的には本編とのすりあわせ作業なのですが、顔と表情は可能な限り手を入れてさせて頂いています。

一枚一枚はともかく、連続したカットの修正はかなり手間取りました。特にこのイリヤのカットは丸一日かかったような気がします（汗）

最後で力づけてしまったカットもあり、そこはちょっと後悔が残っていますが、アニメ自体はやってよかったなあと思っています。



■ゲームのイメージを伝えるため、このような簡単なコンテを作りました。どのようなシーンを入れるかスタッフに要望を募ったのですが、「上半身裸で雨の中くねくね踊る言峰。魔性のアレ」とか「襲いかかる敵をバイク（ハーレー）で轢き殺す言峰。鋼鉄言峰」とか「地面を割って出てくるバーサーカー→それに対してセイバー・凛・士郎の3人が力を合わせてビーム→バーサーカー爆発→地球をバックに勢揃いするキャラクター→最後に士郎が飛び降りてきてキメポーズ（完）」とか、ろくでもないアイデアばかりが印象に残っています（笑）いや、すべてOKSG君の提案ですが。



茸堂の憂鬱 奈須きのこ

年が明けた。よもや、「Fate」の開発を始めてから二度も年を越すとは思わなかった。激動の二年であったが、不思議と印象にのこった事が浮かばぬ有様である。私の脳が緩くなったのか、実は2002年一月から時間は進んでいなかったのか。なんとしても後者であってほしいのだが、現実はそのままで我々に優しくはなく、暦は無情にも2004年になっている。この調子でいけば百年ぐらい何時の間にか生きていそうだが、あと百年ゲームを作っているというのもアレなのでせめて三十年ぐらいに留まってくれたら嬉しい。さて、存在は磨耗していくものである。

私もその例に漏れず、古くなったパーツを何箇所か交換した。2002年の夏、Aルートシナリオのクライマックスを迎えた私は、それまでの疲れがローリングしたのか、病院のお世話となった。「病室が空き次第手術しますから、準備をしておいてください」そうか。この四年間、通院しては一時的に持ち直し、また通院するという戦法で誤魔化してきたが、私はそこまでダメ人間になつていたのだな。

有無、自分もこの痛みには耐えられぬので一日でも早く入院したい旨を告げた。告げたのだが、三日後は夏コミである。自分の体をとるか、夏コミという快樂をとるか、真剣に悩むところだ。

無論、夏コミに参加した。

コミケ会場で「病室が空いたので今日中に入院して下さい」と電話がかかってきた時には、さすがに自らの業の深さを恥じた。

無論、入院は翌日してもらった。

そんなこんなで入院である。手術自体は滞りなく終わった。手術後、一日は絶対安静という事でベッドに固定された。

窓から見る青空は美しく、切り取られた夏に思いを馳せながらAルートラストを構成するのも感慨深い。深いのだが、ここで問題が発生した。

WC。トイレである。

何一つ食べておらずとも尿は出るのだ。立ち上がる事のできない私はシビンのお世話になるのだが、人間、横になったままだと中々に用が足せない。

「我は人間なり」などというクソくだらない理性が、どうしてもたまりにたまつてコズミック状態になっている尿を炸裂させてくれぬのだ。何故だ。こんなにも苦しいのに何故私に逆らう理性&肉体。自我が憎い。理性が恨めしい。ああもうなんでもいいから垂れ流したい染み出したい。まったく、ピンチの時に失禁一つできぬのではホラー映画の主役が務まるかクソ茸！ などと己を叱責したところで問題は解決せず、あとはもう、更なる痛みで以て事を成すのみであった。

おりしも美少女ゲーム業界では「はじめてのお医者さん」が発売されようという時期だったが、一足早くカテールによる尿道プレイを楽しめるとは思わなかった。嗚呼。人生は螺鈿細工のように複雑で、残酷なまでに美しい。

さて。退院してからの私の働きぶりは鬼神の如しだった。

凄絶な経験から逃れる為か、馬車馬のように筆を走らせ、眼球にレーザーメスを入れながらも、あっさりと年内にBルートを終了させた。

いける。来年夏発売は夢ではない。そう、この頃はそんな夢物語をみな本気で信じていた。

だが翌年2003年、事態は急変した。

我々としてひがな一日、万事「Fate」を作っていたワケではない。大きな声ではいえないが、それはまあ色々との事情があるのである。

そんなこんなでCルート脱稿に五ヶ月もかけてしまい、スタッフのみなに迷惑をかけてしまった。この場を借りて謝罪したい。

それが2003年・夏の話であった。

こうして素材がそろいはじめた訳なのだが、なにしろ二年分の素材である。

「これなら、あと一ヶ月もあればゲームとしてパッケージングできるネ」なんて甘い考えは三週間進んだ時点で消えさった。

いや、三週間ほど作業して「キヤー!?」などと気付くあたり、我々も修行が足りぬ。だがそれも詮方なきこと。みな自分を騙し騙しやっていたのだ。僅かな希望が彼らに桃源郷を見せていたのである。相変わらずTYPE-MOONの者たちは幸せいっぱい夢いっぱいである。

とまあ、毎日がお祭り騒ぎの中「Fate」は完成し、こうして貴方の手に届けられるに至った。

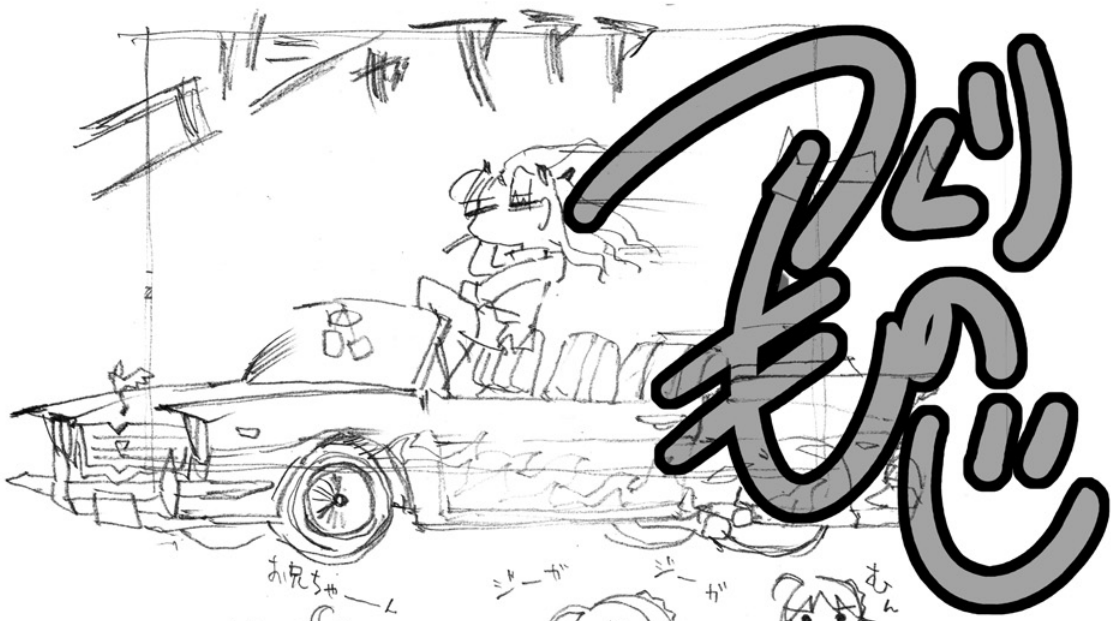
現状で出来る事は全てやった自信作なのだが、今後、こいつを超えなくてはいけないかと思うと吐き気がする。

ただでさえ緩い脳が完全にいい塩梅になるまであと何年足らずなのか。

体が健康なうちに、もう一度ぐらいいはこの壁に挑みたいと自身を鼓舞させつつ、筆を終えたいと思う。

ああ、いや。——正直、二度と御免なのであるが。





こっつ寒いので
マンション住役用に
スタジャン1着
借りました
すみません



おつがれちゃいました。

皆様はじめまして、
TYPE-MOON7 番目の男 BLACK といいます。

なんだかんだで自分が参加してから
約1年半…ちゃんと出てよかった
よかった。

立ち絵を半年以上も塗っていると
「あれ？ボク何してるんだろう??」
…と、軽くマヒしてきてゲームを
作っているという目的を忘れたりします。

それでも今までしてきた仕事に比べると
とても充実してやりがいのあった
お仕事でした。

でも次回作はもっとおとなしめで
5.6 時間でクリアできる
かるーいものにしませんか？
(´・ω・｀)

今回イラスト描くにあたって
普段見る機会のないセイバーの寝間着は
どんなかなーと…お聞きしたところ。

そんなわけで
「似合ってればなんでもいいですよ」
のお言葉を元に、男の夢そのいち
「裸ワイシャツ」を着せてみました。

ふすま一枚隔てたところに
こんな格好で「すーすー」
寝息たてられた日にゃあ……

シロウくん南無…(つロ´)



な、なんだって————！！ΩΩΩ



最後まで我儘言ってた
ばじゃま凛の立ち絵が無くて残念無念…

えと、主に自分の担当は
立ち絵、背景、システムグラフィック
でした。

その他にもこまい仕事ありましたが
忘れしました。

●立ち絵

何体塗ったか忘れるくらい塗りました。
途中蒼月君が助けてくれなかったら
逃げていたと思います。はい。

●背景

外注さんからあがってきたものが
既に完成されきっていたものなので
別の意味でいじりづらかったですね。
その中でも特に加工しづらかったのが
真夜中のビル街や真夜中の雨とか…。
むーりーだーよー。

注：背景の元ネタを探すのは勘弁です。

・・・こやまさんが泣きます。

●システムグラフィック

まず、清兵衛さんに…。

「いろいろ我儘言って御免なさい」

こちらから指定した要望は殆ど聞き入れてくれるので
調子に乗って色々お願いをしてしまいました（汗

自分と同じくらい我儘ぶりを発揮していたつくりさんも

「なんとなーく」こんなあったら便利ですねー”

とか言うたら。きっちり次の日作ってくれたんですよ…」

・・・と、終始二人して頭が上がらない状態でした。

制作にあたってはけっこうやっつけな所が多いですが、

「見やすく」「押しやすく」「かっちょよく」
のところを気をつけながらデザインしていきました。

ボタンの動きとかもウザくなら無い程度におさえたつもりです。

道場のスタンプは最初ゲージという案でしたけど、
番号付にすることによって人に聞きやすくなるかなーと変更。
子虎の動きも多種ありますので頑張ってBADってください。

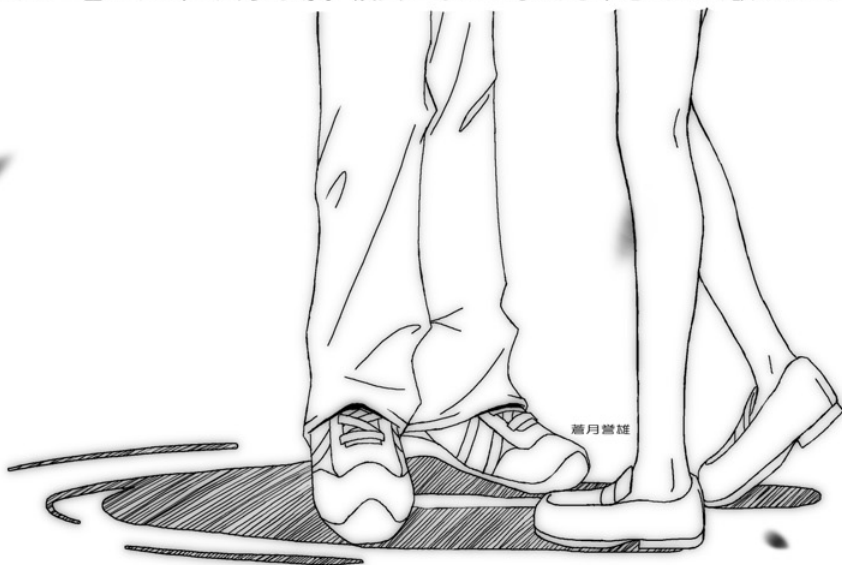


それは次回またお会い…でさういすね。

あの頃は毎晩やっていた記憶が…。
え？今ですか？…今は…(´ω`)っ [SO]



Fateでの一番のお気に入りには凛。彼女にはいつまでも幸せでいて欲しいです。



蒼月雪雄

処刑広報に関する報告書

2003年4月、TYPE-MOONは商業化の運びとなった。それに伴い広報が採用される。

しばらくは普通に広報としての活動が続いていたがある日、「『処刑広報』って格好良くない?」と、奈須きのこ氏がいつもの思いつき発言。しかもそれに同意を示すOKSG氏。時は折りしも某誌でのメーカーページの連載が決定し、その最初の原稿の締切りが迫っていた。ネタは大小幾らでも欲しい。処刑広報誕生。

その様な訳であるから当然何を以って"処刑広報"と成すかは決められることは無かった。それでも当初は「素材の提出が遅れたスタッフを処刑する権限を持つ」といった魅力的な役どころも用意されていたようだが、一向に提出を遅らせることの無い(当然それに越したことは無いのだが)スタッフの前ではその様な権限はまったく意味を持たなかった。

結果、現在では"処刑(される)広報"というのがスタッフ内での認識であるようだ。彼自身に強烈な個性があればまた展開は変わってくるのだろうが、個性派ぞろいのTYPE-MOON内においてそれは困難であると判断せざるをえない。

ここで問題となるのが当の処刑広報本人の反応であるが、本人はいたって能天気な状況を見守っているようだ。写真撮影の時などは本心はともかく非常に楽しそうである。撮影に必要なだからとスタッフの個人所有である刀や銃を持ち出し、嬉しそうに振り回した挙句天井に傷を付ける始末。それに付き合わされるOKSG氏はいい迷惑であろう。最近ではグラフィックチームの蒼月氏まで巻き込み始めており、やはり彼本人が処刑される必要があるかも知れない。

結果として、しばらくは宙ぶらりんな状態が続くそうである。如何せん彼が広報本来の仕事を余裕を持ってこなせるようになることが最優先事項であり、彼が出ずともTYPE-MOONキャラが勝手にその役割を担ってくれることと思う。

よってここに「『着ぐるみ広報』計画」を提唱し、今報告の締めとしたい。

以上



イラスト：蒼月 蒼雄

注：ここまで読んでしまった方には時間を無駄にさせてしまったことを深くお詫びいたします。「Fate」本編がまだの方は本編で、本編を終了した方は設定資料集で、ささくれた心を癒してください。(勿論ここ以外のページで十分癒せるとは思いますが) ともかく、みなさんのお手元に「Fate/stay night」をお届け出来ることを嬉しく思います。皆さんの声援が私たちの活力源です。今後とも応援よろしくお願いします。

あなづめ 清兵衛②

〜シベリアなか卯の逆襲〜

こんにちは、TYPE-MOONのプログラム担当・清兵衛です。恒例の通販特典本ということで、自分の所にもページが回ってきました。

前回月姫通信(0.3)のNScripterについて拙文を掲載したので、今回はFate/stay nightで採用されたことになった吉里吉里についてNScripterと吉里吉里の比較、Fateのプログラムについて書いてみたいと思います。

○拡張画面/KAGUJINT

吉里吉里とは、WDee氏が開発・公開している、マルチメディアタイトルを作成できるフリーのソフトウェアです。またKAG(Kiriri Adventure Game system)という吉里吉里向けスクリプトを使用することで、簡単にADVノベルゲームを作成できます。もっと詳しく知りたい方は吉里吉里ダウンロードページ(<http://kkyourito.tv/>)を参照されるのがよろしいかと申し上げます。

○NScripter-V拡張画面/KAGUJINT

それぞれADVノベルゲームの作成をターゲットとしており、提供されている機能にはお互い遜色ありません。ではどういった部分が違うのか。それはKAGがTASと呼ばれる、吉里吉里上で実行可能な言語に記述されていることによります。

通常ユーザーはこのスクリプトというものでADVノベルゲームの文章と画像の表示・切り替え、音楽・効果音の再生を制御します。KAGはこのスクリプトを解

析し、吉里吉里に対してTASを使って指令を出しています。TASで記述されているKAGシステムはソースの形で存在しているので、簡単に書き換え・追加が行え、自分好みのシステムと変更できます。この部分が大きな魅力であったため、今回吉里吉里KAGを採用させていただきます。

○Fateで使用しているプラグインとは

プラグインというのは、もともと吉里吉里に無い機能を追加したり、存在する機能でも複数組み合わせて新しい表現を行うために用意するものです。

DashPlugin

最も初めに作られ、何回演出においても多用されている機能。やっていることは、前回の結果を消さずに半透明で画像を重ねていくというもので、拡大縮小したり、注視点を直線移動・スプライン補間による曲線移動を行うことで、数多くのヴァリエーションが作られたスピード感を表すのでDash、ということになっておう。

TVOFFPlugin

Dashと同様最初に作ったもの。三角関数で各軸方向に拡大縮小率を変化させている。DEADENDでよく使われていますね。

SparkPlugin

火の粉を散らす演出がほしいということで作成。火の粉をたくさん出すために、C+でプラグインを作成、それはそれに対するインタフェースとして動く。作り方がまづく処理が重かったので使われなかつてホッとしているのは内緒。PCで見せてもらった玉露飯・ゆん氏の火事場プラグインは良い出来でした。

ConditionPlugin

屋内・屋外、時刻、気象条件などを画面に反映させるプラグイン。背景のファイル名に先述の情報が含まれているので、画面全体に対して状況に応じた効果を掛ける。

ける。条件に応じて似た画像がたくさん用意されているので、高速処理・省データを考えて次は差分を持つようにしたい。また、吉里吉里に含まれていない効果であるほかし、コントラスト変化も呼び出せるようにしている。

HazePlugin

適当に辞書を引いたため、適当な名前になっているプラグイン。継続的な背景の揺れを実行しています。これとかノイズとかは、ロスベックなマシンだとかかなり重く感じられるかも。そういうときは特殊効果をONHにしてください。画像を直接いじっているの、やはりC++でプラグインを書いています。こういったコーディングは知識・経験ともに足りないのが苦手。センスも足りない。

NoisePlugin

画面にノイズを重ねるプラグインです。まっま。めっちゃ重い。そしてC++で多用されすぎ。ノイズかかったままトランジエンしているし。そんなの聞いてないよ！

DefocusPlugin

画像が二重化しつつボケていくという、眩暈などを表現するプラグイン。つくり氏より要望があり実装。ひと味足りないと思うけど、何が足りないのかな……。

HeartTonePlugin

色を偏らせた画像を拡大させて、ドクンという所を入れるプラグイン。多くの場所で使われており、効果的なものが出来てよかった。あれとか参考にさせてもらってます。

FlowTrackerPlugin

シールで作ったフローチャートデータに沿って、ゲームを進行させるプラグイン。各シーンの呼び出し、フラグ判定、選択肢表示などを行います。また、テスト用の機能としてフローチャート・フラグ情報表示機能等も加えています。シーンをクリックしたらそこへ移動したり

とか。コードは実装されていますが、裏技で使えるようにはなりません。あしからず。

StaffrollPlugin

もともと組み込まれているプラグインを拡張しました。シンプルなものと考えていましたが、なぜか画面一杯にセイバーの剣が表示されていてビックリ。グランドエンディングは人名が多く、そのままだとレイヤーが足りないのでもうと改良。Dの氏もこんなむちゃくちゃなスタッフロールは考えていなかったらどうなるか。

OKAGシステムへの変更点

システムの変更も多々行いました。コミットしていいんじゃない？ってなものからくだらないものまで。

クリックリピート

マウスをクリックするのもメニュークリックで、押してるだけで勝手に進む機能をつけています。ただしリピート間隔が微妙で「もう少しであのシーンだ」と思ってた時にしか使わないし使えないかも、はつきりしていない機能ですね。いや、間隔を設定できるようにすればまだ見込みが……。

ルビ左寄せ

日本語に英文のルビを当てるとき、通常のセンタリングされるルビでは使い勝手が悪いので用意しました。唯一使った部分が、表現方法変更になったのでお蔵入り。でもあとと便利だと思えますよ。

揺れ

常時背景がゆがんでるものではなく、特定のシーンの形式として三角関数で揺らします。尻餅をついたり飛び上がった時、顔を振ったりとかですね。最近ではポリゴナーな機能でしょうか？

テキスト履歴のルビ、文字サイズ設定

プレイされた方はご存知でしょうが、主人公視点とそ

れ以外では通常の文字サイズが異なりまた表現としての文字サイズ変更があるため、履歴においてもそれをトレースする必要があります。ここまでは体験版でも実装していたのですが、予想外にルビを表示してほしいという声があつたため、急速にも加えました。履歴ページのスクロールバーも使い勝手は良いかなと思います。

レイヤー移動機能の強化

基本として直線移動スプライン補間移動がありますが、これに回転・落下の移動を追加しています。あと、拡大縮小やらアフィン変換も追加することに。開発後期の追加であつたためアレぐらいでしか使われていませんが、ローセックなマシンでは何が起きているかわからないなんて事態になってるので、良かったなと胸をなでおろしています。アレ、何気に最もセックを要求します。

システム・インタフェース周り

かなり苦労しました。最後の最後でダメ出しされたり、そんな仕様聞いてないよとかあつたので……。ゲーム開発故、良いアイデアを迅速に取り込んでいく必要があるのは当然としても、ちゃんと仕様書を出してもらいたいなあと、思う今日この頃。今後の検討事項ですね。

セーブロードメニュー

使い勝手の良いものを目指しました。マウスカーソル移動は鬱陶しいと感じる人もいるかも知れませんが、クリックするだけでセーブロードできるので楽チンですよ。あと、データの編集機能(位置変更、削除、コメント記入)は有効に使っていただきたいです。

コンフィグメニュー

このところ変更可能な部分がありますが、最初期に実装したためにその後の機能追加に追いつけず、設定項目が足りないなあと嘆いているところです。各種間隔、カーソルの自動移動等々。

ステータスメニュー、武器辞典

奈須が是非やりたいということ、物語が進む毎にそれぞれサヴァントの能力がわかっていくというワクワク感を盛り上げるため用意しました。パターン数が膨大になっているため、バグが残っている可能性が高いです。

エンディングリスト

恒例のエンディングリスト。いくつエンディングがあるかわからないとやっぱり困ることで、一回廃案になったものが復活しました。スタンプを引き連れて、エンディングリストという機能は完全にスタンプに食われてます。エンディングリストの方は単に表示されているだけです。スタンプは貯まると色々特典が付いてきます。アレとかアレとか……。はたまた、本編のシーン回想が無いのにスタンプにアレの回想機能をつけてはどうか？ってな意見もありました。何気に優遇されていますよ、アレ。アレって何？って方は先に本編をどうぞ！

ツールなど

開発に使ったツールにも吉里吉里を使っています。そのを使わず、すべてコマンドで記述したものです。

スクリプトエディタ

システムのスクリプト記述のサポートを行うため、スクリプトエディタを作りました。背景・立ち絵の切り替え、音楽・効果音の再生、その他もろもろの命令を埋め込むことが出来るんです。吉里吉里で作っているため、現在編集集中のページ先頭から再生してチェックしたりもできます。

「あのプログラムに関することをまとめてみました。如何だったでしょうか？」

楽しんで読んで頂けていれば幸いです。



「Fate/stay night」をお買い上げの皆様、ありがとうございます。こんにちば。TYPE-MOONのサウンド全般を担当しています。KATEです。さて、「Fate」本編はいかがだったでしょうか？ それともまだこれからですか？ では早速ありがちな曲解説に…と行きたいところだったのですが、この本はネタバレ禁止で曲解説もするなどお達しが…。音について語らずに何を書けと!? アホか!? …というわけで、せめてサウンドチームの近況でも綴ろうかと思えます。

とりあえず、この原稿を書いている今は2月に発売される2枚のアルバム制作の真っ最中です。ちなみに「Fate」主題歌マキシシングル『THIS ILLUSION』は1/30、本日発売です!! 即ち好評(だといいなあ)発売中!! まだの人は今すぐお近くのCDショップにGO!! と一応お約束なので言っておきますこのセリフ。

そして制作中の2枚のアルバムについてですが、どちらも2/25リリースです。ひとつは『Fate/stay night オリジナルサウンドトラック』。説明の必要もないですね。本編に使われたBGMを収録したものです。料理をしながら、峠を攻めながら、腹筋をしながらと、どこでもFateの思い出に浸れます。お勧めです!! 初回生産分にはキャラクターカード<マスター>が封入されます。シングルの初回生産に封入のキャラクターカード<サーヴァント>とうまく対になったりした日には、今年はいいいことがあるかもと思いたくなるかもしれません!! (個人差アリ)

もうひとつは『EVER AFTER ～MUSIC FROM "TSUKIHIME" REPRODUCTION～』。これは2002年3月に同人でリリースした『EVER AFTER ～MUSIC FROM "TSUKIHIME"～』の復刻盤になります。再版を求める声が数多く寄せられていたのですが、TYPE-MOONが商業化した現在では同人時代のアイテムの扱いが難しく、どうしたものかと案案していたところ、新たにメジャーから出さないかというお話をいただきましてなんとか復刻にこぎつけました。お待たせしました!! どのあたりが「REPRODUCTION」なのかといいますと、基本的には復刻という路線で、1曲新規リミックスを追加しました。パッケージまわりも一新されます。これには通常盤と2枚組の初回盤の2種類がありまして、初回盤のボーナスディスクには、『月姫』、『歌月十夜』、『月姫(月箱)』、『歌月十夜(月箱)』の全楽曲を収録してみました。

といった感じで、結局単なる宣伝になってしまいましたが、「宣伝じゃねーか!!」といったクレームは編集長までどうぞお寄せください。

2枚のアルバムも完成目前です!! お楽しみに!!

クロスオーバー参戦？
ライダーのサーヴァントと
そのマスター！

注・参戦しません

学校に
結界が張られて……！

生徒の中に
マスターが
いるのッ！？

マスターなら
腕のどこかに
令呪がある

それを
手掛かりに
捜すんだ

…ええ！

**Fate/stay night 完成
おめでとうございます！**

スタッフのみなさま、
長期間の激闘ホントーに
お疲れさまでしたー！
熱いゲームをありがとう！

からすやま
(テストプレイ担当)

振り返れば
いろいろな思い出が……
まさかこんなキャラが
出てくるなんて
思いもよらなかったですよ？

謎のサーヴァント
『ハンマー』の
正体は？
(注・そんなのいけません)

わ

弓兵だから
視力には
自信がある
んだ

下着の
縫い目だって
数えられる
ぐらいに！

着替え
ないの
遠坂さん？

いい加減に
なさいッ！

アーチャーのサーヴァント
その正体は『弓』の代行者！

(注：ハズレです)

「召喚に失敗して
インド人に化けちゃって
ました」(本人談)

(注：化けてません)

宝具VS宝具！
人智を超えた
奇跡同士の大激突！

生き残れるか
第七聖典？

(注：ダメそう)

ディーチャーの
サーヴァント
その正体も某先生！

(注：いません)

誤字が見つかったので
ゲームは回収しちやいます

バサカルの
サーヴァントの
その正体はやっぱり
バサカレ先輩！

(注：いません)

——仕方なかったんだ！ ネットバれを避けるには、先輩でウソを描くしか！(T.T)

TYPE-MOON CHRONICLE

2001. 10	TYPE-MOON仕事部屋開設。 「Fate/stay night」企画スタート。奈須きのこによるプロット制作、武内崇によるキャラクターデザイン開始。 ・シナリオ制作時は一人になりたいと我が仮発言。事務所の一審奥に席を取る。(きのこ) ・留守番中に金縛りにあつ。(OKSG)
2001. 11	同人誌「空の境界」製本作業。 ・ロコよりも本文デザインよりもカバー下のきのこの群れに苦戦する。本家から怒られなくてよかった。(OKSG) ・金縛りにあつ。(OKSG)
2001. 12	「ミックマーケット6」にて同人誌「空の境界」頒布。400ページ×10巻×5部とかが買ってくれた方の「やっちまた」…という表情を暖かく見守る。 ・その前の日。スベース一杯にらっきよのダンボールが並び、「やっちまた」…と思う。(清兵衛) ・当日、東館で朝の挨拶周りに時間になり、西館に戻れない。「やっちまた」…と思う。(武内) ・売り子全員、特典のしおりを渡し忘れる。勿論「やっちまた」…と思う。(OKSG) ・奥の席が極寒の地と判明。奥にある為ヒーターが届かない。もう死にたい。(きのこ) ・年越し後酔って寝ているところを放置され、危うく凍死しかける。(清兵衛) ・優しくかけておいた膝掛け一枚程度では役に立たなかったらしい。(OKSG) ・金縛りにあつ。(OKSG)
2002. 01	「やまひろかず参戦。作業中の手の動きがデジカメで捉えられなかった事から「ミッドヘンド」やまの異名を得る。 ・メ切りの次の日に引越す。(やま) ・一体この人はどう寝ているのだろうか。(OKSG)
2002. 02	「MELTY BLOOD」シナリオ完成。
2002. 03	EVER AFTER 〜MUSIC FROM「TSUKIAME」〜発売。 「やまやん」仕事終える。おつかれさま。 ・別件の仕事から解放された。生きててすばらしい。背景を外注のCGにするのをすでに決定していたのでその指定。四苦八苦。(やま) ・本棚が設置。空手バ〇一代、三〇志、頭〇字などが次々と投入される。後「TYPE-MOON」文庫と命名。 「Fate」プロット、だいたい完成。
2002. 04	初の慰安旅行。行き先は群馬県。 旅行中、何故か「ムサシ」中CG出展」が大ヒット。 ・道中のほとんどでハンドルを握る。交代要員がふさげた運転をして「TYPE-MOON」が壊滅しかけたため。(清兵衛) ・きのこの運転に「生きて戻れぬかもしれぬ」と覚悟を決める。(武内) ・お茶目だしてどうふ屋はりのドリフトしたただYOー(きのこ) ・車内にイロのCGを持ち込んだのは誰だ。俺か。(OKSG) ・旅行先で「Fate」のプロットを配るも、誰も見てくれなかった。きのこキリストに全員の名前が刻まれる。(きのこ) ・温泉は素晴らしい。(OKSG) ・ロックハート城で断頭台にかけられる。(きのこ)
2002. 05	「TYPE-MOON」空の境界「アフレ」。生田村ゆかりにきのこの大ハッスル。 ・尊敬するライター・虚淵玄氏と対談。ひま屋事件。対談後、あま

TYPE-MOON CHRONICLE

<p>2002. 06</p> <p>2002年ワールドカップ開催</p> <ul style="list-style-type: none"> ・近所の飲み屋から聞こえる歓声・怒声を聞きつつ作業、おまじらもちつけ。(清兵衛) 	<p>2002. 07</p> <p>カフフル・アガールの9月号において「Fate」制作発表。同人ゲームが表紙を飾るという前代未聞な事態に。この後「Fate」が公式の場に現れるのは一年先の事だった。</p> <p>・今だから言える。この号のビジュアルに掲載されたのは、この時点で上がっていた絵素材の全て。(こやま)</p>	<p>2002. 08</p> <p>「Fate」発売予定日そのいち。当初は同人ゲームとして夏「ミ」にて頒布を想定されていた。</p> <p>「シンクマケット6s」秋葉バスタオル「MELTY BLOOD」体験版頒布、ドラマCD「空の境界」発売。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ミケ用のバスタオル制作に際し、賛成派(武内)と反対派(その他)が対立。「TYPE-MOON」解散の危機？(OKSG) ・アルトクライマックス直前。手術のため入院。(きのこ) <p>BLACK参戦。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボク頑張ります！！わあ、これがスケジュール表ですね！……あれれ、「ミ」に書いてある発売予定日もう過ぎ……うわ、なにをs(ry(BLACK) ・BLACKさんに立ち絵の彩色を押し付けて生存率上昇……ごめん(こやま) 	<p>2002. 09</p> <p>「MELTY BLOOD」声優オーディション実施。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・志貴が始君なので都古に双葉さんをイチャオシするも夢叶わず。(OKSG) <p>シナリオアルト脱稿。きのこ「Fate」を凍結して「MELTY」の作業に。</p>	<p>2002. 10</p> <p>「MELTY BLOOD」フレ「中田譲治「まじかるアンバー」を「まるかじりアンバー」と読み違える。あやうく萌え死にしそうになる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・まるかじりアンバーは笑いました。(BLACK) ・意外とお茶目な方……(OKSG) ・琥珀の可愛さにメロメロ。志貴、マグネバワー全開。(きのこ) ・マグネバワーは幹也なのである……(エリオン) <p>恵比寿の独料理屋でTYPE-MOONを商業化を決定する。恵比寿の誓い。</p>	<p>2002. 12</p> <p>「Fate」発売予定日その二。「MELTY BLOOD」が夏「ミ」の予定だから「Fate」は冬「ミ」だーと意気込んでいた記憶あり。どちらも実現せず。</p> <p>「シンクマケット6s」「MELTY BLOOD」頒布。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・章タイトル画面とか作って面白かったです。ルート分岐図は見辛いと内部から酷評。そんなあ。(OKSG) ・何としても年内にBルートを終わらせて冬「ミ」に、と意気込む。なんとか脱稿。良かったネ。(きのこ) 	<p>2003. 01</p> <p>ホームページにて第4回人気投票開始。武内先生による「シオンエロイラストでシオンの人気大爆発。善哉。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・この時期何をしてたのか本気で思い出せない。(きのこ) ・外注の背景が全て上がる。このあと鬼のようなレタッチが。でも、これもBLACKさんに押し付ける。(こやま) ・新年早々こやまさんからプレゼントもらいました。…返却していいですか？(BLACK) 	<p>2003. 02</p> <p>「Fate」発売予定そのさん。冬の話だけに冬に出したいとの目論見も、あえなく延期する。</p> <p>第4回人気投票結果発表。アルクエイドV4達成。誰も奴を止められない。</p> <p>「Fate」ルートプロット再構築。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・きのこ&武内の密談により、勇気をもってイリヤルートをカットする事に決定。グッバイイリヤ。(きのこ) 	<p>2003. 03</p> <p>「月箱」制作。ミニミニシナリオ追加。すわ、さつきシナリオか？と色</p>
--	---	--	---	---	--	---	--	---

TYPE-MOON CHRONICLE

<p>めき立つも、出来上がってみれば「教えろ！猫アルク先生」であった。 ・自分で付けておいて何ですが「集大成」に具現化！」はどうかと思つた。(OKSG)</p>	<p>「タルタルでは明えない」と言い残しヴァナディールを去る。 (OKSG) ・すみません。ちよとまたラグ死ですよ。(BLACK)</p>
<p>2003. 04 商業化に伴い、事務所開設。 ・黙々と一日中カーペットを貼つた記憶有り。忘れたい。(OKSG) ・眠気覚ましに聞いていた、バーション越しの打ち合わせの会話が聞こえなくなつてつちよと残念。(BLACK) 処刑広報参戦。 つくりもの参戦。 ・今、思ひおつてもよく引き受けたな〜と思いますよ。南無。(BLACK) 「月箱」発売。「PROMISED DAWN MELTY BLOOD ORIGINAL SOUND TRACK」発売。 同人サークルTYPE MOON活動停止。 きのこ自宅作業に戻る。「Fate」フルート制作開始。</p>	<p>2003. 07 グラフィックチーム夏の陣。立ち絵作業完了。 ・立ち絵だけで十分あります。やりすぎです。確認作業だけで一日削られますよ。(BLACK) ・夏の陣、ひたすらエフェクト描き。「口」の中で発狂。(蒼月) ・俺は生き残つた。(こやま) 「月姫」DVD特典の絵本を制作。魔導元帥閣下が初登場。 「Fate」シンリオフルート脱稿。きのこ、解き放たれる。 ・つくりさんの演出を目の当たりにする。フルートも見直し、絵素材を増量する方向で動き出す。…またなのか。(こやま)</p>
<p>2003. 05 ホームページにてグラフィッカー募集。 ・冷静に考えてみてもグラフィックが二人では無茶だったんすよね。(BLACK) ・頭数に入っていない俺。(武内) ・気軽に問い合わせをしたら、後日選考の通知メールが…あれ？(蒼月) 「Fate」OPアニメ制作決定。 ・きのこ「アニメはやめよう」と三回言つたが、四回やりたいたいといわれた。(武内) ・アニメのため、なかったはずの歌を一瞬で作れと言われグッタリする。(KATE) ・あれ？なんか拙僧ワルモノなりか？(きのこ)</p>	<p>2003. 08 「ミツケ参加の無い夏」各々作業したり手伝いにいたり買い漁ったり。EDテーマ「days」完成。 ・Hシーンのシンリオ作成。浅草橋の祭り囃子とか、江戸川の花火大会の音を聞きながらHシーンをこつらと書く。タスケテ。 (きのこ) ・この頃を期に一から塗る事はほぼなくなる。仕上げだけの作業に、でもHシーンだけは自分で最初から最後まで塗つた。*嘘です。こめんなさい。一部、人の手を借りてました(汗々)(こやま)</p>
<p>2003. 06 カンパル「アガール7月号」にて「Fate」特集。「Fate」公式の場一年ぶりの再登場。 蒼月蒼雄参戦。 OPテーマ「THIS ILLUSION」既に完成。 ・王の間到達。撃破……(KATE)</p>	<p>2003. 09 「Fate」発売予定そのよん。アニメ「月姫」のタイプアップ効果が考えられていたらしい。延期。 ・テキスト修正そのいち。つくりさんの演出に舌を巻きつつ、駄文を削っていく。分岐テキスト作成開始。リミットは三週間。きびし。(きのこ)</p>
<p>2003. 10 グラフィックチーム冬の陣。基本絵素材作業完了。 テックジャイアン12月号にて「Fate」特集。体験版初公開。 各々が別パーツだった「Fate」が、着実にゲームとして纏まってくる。 ・グラフィック作業とありあえず駆け抜ける形で終了。今後は演出からの要望での新規追加、見直し修正等の作業に。今度も生き残つた。(こやま)</p>	<p>2003. 09 「Fate」発売予定そのよん。アニメ「月姫」のタイプアップ効果が考えられていたらしい。延期。 ・テキスト修正そのいち。つくりさんの演出に舌を巻きつつ、駄文を削っていく。分岐テキスト作成開始。リミットは三週間。きびし。(きのこ)</p>

TYPE-MOON CHRONICLE

	<p>2003. 11</p> <p>「Fate」発売予定その5。奈須きのこの誕生日に合わせる事でメモリアル効果を狙うも延期。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ガヨーフォースにはまる。うさぎたん萌え。(きのこ) ・個人的にはメットたん萌え。(OKSG) ・アルファ版完成。テストプレイスタート。 ・総プレイ時間が6時間以上と発覚。(武内) ・発生条件のわからないバグが上がつきて、気が滅入る。(清兵衛) ・お気に入りのういまん(勝手に命名)を枕にしてはじめてのお泊まり。だれもいないから部屋がめちゃめちゃ寒い。(BLACK) ・今まで見ないフリをしていたアレを作成する事に。リミットは三日。なんだよー、なんでこんな専用立ち絵があるんだよーと泣きたくなる。(きのこ) ・みんなでアレの絵素材を作成。(こやま)
<p>2003. 12</p> <p>「Fate」OPアニメ完成。</p> <p>「リンクワーク」65の企業ブースに初参加。「THIS ILLUSION - WHITE LABEL」発売。(RONDO ROBE)</p> <p>ゲーム制作作業は終了。あとはひたすらデバッグデバッグデバッグ！</p> <ul style="list-style-type: none"> ・曲の発注は「まだとちうめん」を知らず。(KATE) ・初回特典「Fate/side material」制作開始。特典本担当、ハンター <p>の惨劇。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・年末、事務所に「TOOG」をしに行くと、休みなのに特典本担当がいつもいる。不思議ミステリー。ワハハハハハ、我々BO団でもてこまではないさー！(きのこ) ・本当の夜をー！(武内) ・生と死の狭間、「利用は計画的に」という言葉が脳裏をよぎる。(OKSG) 	<p>印刷物関連の制作開始。パッケージ担当、火の七日間</p> <p>そっいえばお正月なんて行事もありマシタネ。(OKSG)</p> <p>正月？なに言ってるんすかまだまだ先ですよもつやだなあ……。</p> <p>(BLACK)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・新年の挨拶第一号はタクシーの運転手さん。(KATE) ・店舗特典制作。予定していた温泉、行けず。 ・販促テレカとかテレカとかテレカとか。オウラナイ。(こやま) ・こんなんばつかでこめんなさい……(武内) ・この本制作。 ・僕らずっとこんな調子なのかしら(OKSG) ・俺たちは死ぬまでこんなもんさ。(所長) ・「Fate/stay night」発売。 ・マキシシングル「THIS ILLUSION」発売。 ・めづりめづり、はからずも当初予定していた時期に出せることに。 ・TYPE-MOONにとって結果オーライは座右の銘だよな。(武内) ・武内さんがシメたー！(全員)
<p>2004. 01</p> <p>元旦「マスターアップ」！</p> <p>すべてのチェックが完了するも、画像待ちでマスターアップ告知お預け。(清兵衛)</p>	

編集後記

アモーレ！OKSGです。初回特典本に引き続き…といってもこちらを先に読む方が多いですね、きつと取りあえず、今回は編集とか担当させてもらいました。

さっし「side side materiale」、マテリアルと読みます。通称アレ本。企画当初はアホ本になるところでしたが、いくら何でもあんまりなのでアレに決定。ちなみに武内さんが考案したアホ本の正式タイトルは「アルティメット・ホリデー」。つまりは究極の休日。「もう何が何でも休んでやる！うおー！」という追い詰められ感が出まくりなタイトルです。いや本当、全部片付いたらみんな温泉でも行きましょーね？

そうそう、この本の入稿直前に突然体調崩しまして。風邪かなー、とか思ったら清兵衛さんが一言「昨日の生牡蠣にあたっちゃってさー」……俺も食ったよ！それ！当たりまくってるよ！牡蠣！そんな感じで唸るお腹を抱えて作業しております。

何はともあれ「Fate/stay night」、是非ゲーム本編も楽しんでください。そして何より、ゲームに登場する世界やキャラクターを愛してもらえたら、嬉しい事この上ありません。

「Fate/side side materiale」

フェイト サイド サイド マテリアル

2004年1月30日 | 発行日

TYPE-MOON | 執筆

武内崇/奈須きのこ/こやまひろかず/BLACK
蒼月蒼雄/清兵衛/KATE/笹谷徳郎/OKSG

からすやま
桐原小鳥
つくりものじ
森井しづき

武内崇/OKSG | 編集

緑陽社様 | 印刷

TYPE-MOON | 発行

本書に掲載された内容の一部及び全てを当社の許可無く、使用、複製、転載等の著作権を侵害する行為を禁じます。

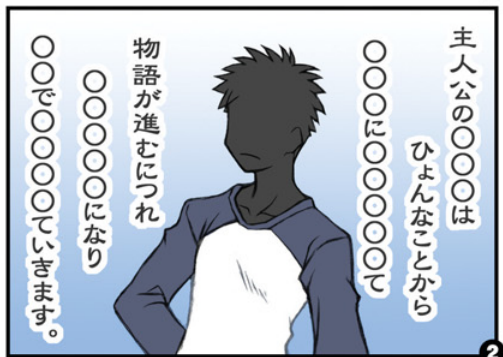
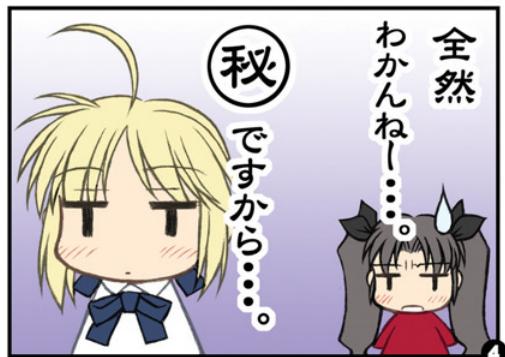
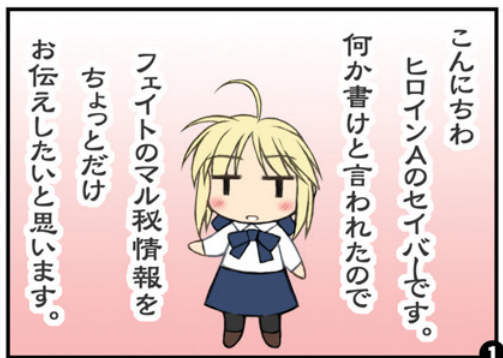
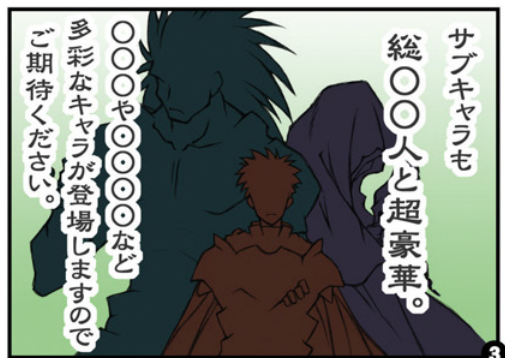
本書の内容はこちらのホームページ上で掲載を予定しています。

<http://www.typemoon.com/>

(C) TYPE-MOON All Right Reserved.

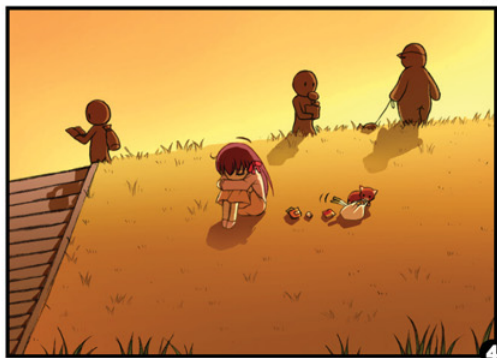
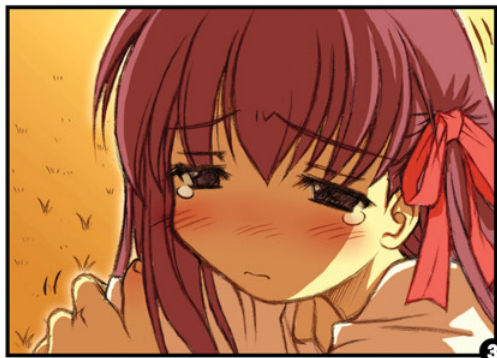
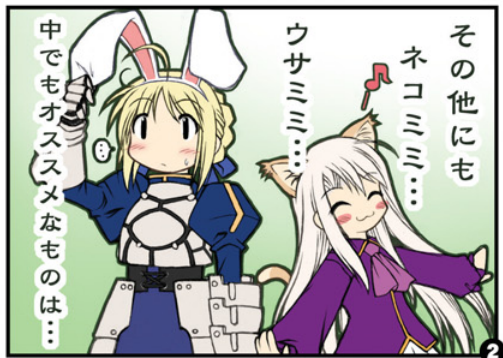
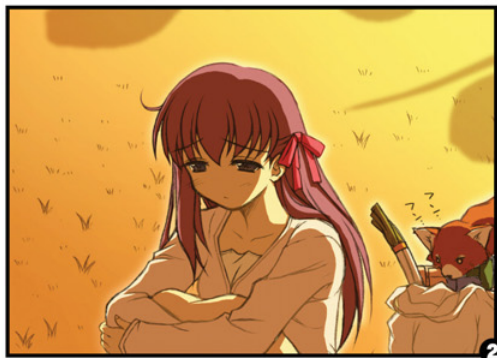
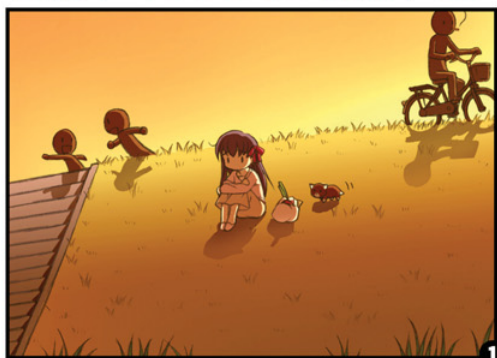


つめたくてカタイからあげ



昼食中のTEしはご遠慮下さい

TYPE-MOONがんばってます!!(ごめんなさい)



COMMENTS

毎回意味不明なタイトルで申し訳ありませんでした>TG編集様。漫画内容に一切関係ない、わかる人にはわかるネタタイトルだったんです…。

●発売直前イラスト(タイトル)

いいかげん四コマもあきてきたので、「一枚絵に逃げよう」…てなかんじて描いた記憶があります。なんかもう勢いで描いたもんだから「線が汚い(いつも)」「似てない(つ且)」「塗りか雑(面倒くsry)」でも描いてて楽しかったです。

入稿締め切り直前に「なんかタイトルきぼんぬ」とか言われたので、側にあった中央〇様素の素敵漫画のタイトルをパク…いや、さ、参考にさせて頂きました。

うう。…すみません。ごめんなさいい。奈須さん今度代わりに謝っといってください(ノ泣)

●つめたくてカタイからあげ

記念すべき第一回目の四コマ。多忙なボスの代わりに頑張った割には手抜きっぷりが炸裂してます。実はこの四コマ、ネタはばれ度が一番高いんですよ。

●TYPE-MOONがんばってます!(ごめんなさい)

オチがアレなんで絶対にボツになるかと思いきや、アッサリOKを頂き気合を入れて描き起こしてみました。うさ耳セイバーはこの頃アレにはまっていたからなんでしょうなあ。

●昼食中のTEしはご遠慮ください

人気投票でバーサーカーと同票だった桜ちゃんの心情を表した激しくわかりにくい四コマです。あまりにも不憫だったので「盛り上げてやるぜよ」と思って描いたんですけど…(´ω´) セリフが無いのは一回やってみたかったです。

●うりをうりと…。

天邪鬼な性格なので、こーいうギリギリネタが大好きです。偉い人から「絶対に延期しませんが。いっすよー」とのお言葉を頂き調子に乗っている描き足しになりました。OKSGサンがパピオン化してしまったのを気づけた人はいるかなー。

入稿前に武内ボスが「あれ。書下ろしはないんですか?」とか言うてきました。

「」〇!!!

うりをうりと…。



●SAKURA

●RIN

Fate発売
おめでとうございます!

月姫の時以上に
話も
登場人物も
緊迫感とか
胸がきゅんとなるシーンとか
色んなものが更に高まってる
ずっとときどきしています。

柳洞君の出演が気になる
めがねっ男好きの森井しづきでした。

●SABER

