

## Fate/side side materiale 2



# Fate/side side materiale 2



# Fate/hollow ataraxia



## 戦いすんでの嬉しさ。

Fate/hollow ataraxia、漸く完成と相成りました。  
月姫から換算すると、これで漸く四本目という計算になります。  
なんだか随分長くゲームを作り続けている気がするのですが、まだ四本  
だけなんですよね。ゲーム道はまだまだ始まったばかり。  
今回は、今まで感じたことの無かったプレッシャーの中での制作でした。  
期待に応えること、失敗出来ないこと、これは想像以上の負荷であった  
ように思えます。迷走もしましたが、なんとか、目指したゴールにはた  
どり着けたと思います。  
あとはたどり着いたこの場所が、皆さんにとっても素敵な場所であるこ  
とを祈るばかりです。

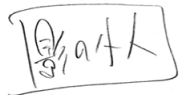
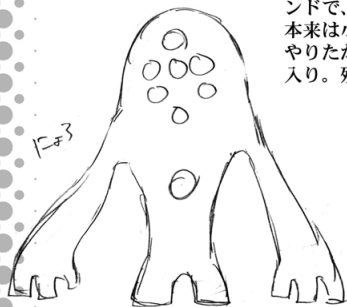
あま

# 使用魔

桜の使い魔「影の巨人」の通常サイズ版です。  
桜シナリオで超巨大だったのは、桜の魔力で  
肥大化していたから。  
アンリマユ（黒タコ）はいうなれば桜のスタ  
ンドで、使い魔はこっちが正解。  
本来は小さくて可愛いんですよーというのを  
やりたかったのですが、使い所がなくてお蔵  
入り。残ねーん。斬りい。



カレン初期デザイン。見直すとこれは  
これで個性があって良かったような。



2.3匹  
い3



魔法少女凜（仮）は、デザイン時やたらと迷走しました。  
サブシナリオのライターサイドから「スク水で！」という  
強い要望があったのですが、実はこの武内、スク水の良さ  
が一切分からぬ無骨者。  
巫女スク水、着物スク水、はては軍服スク水と色々考える  
ものの、結局は今のデザインで行かせて頂きました。



# 茸堂の憂鬱 [第三回] 奈須きのこ

騒動の2004年、激震の2005年であった。

「ファンディスクなんだから、一年以内に出来ないのは下手でしょう」

2004年の春先、飄々と語ったのは嘔吐き屋の私である。著つたものだ。隣室の紙芝居屋は「まったくその通りなんだがなあ。肝心なのはキミ、そちらの筆次第だよ」と弱気な返答。思えばこの時から彼は暗雲を予感していたのだろう。一方、私の頭はワイハもかくやという日本晴れたった。自慢ののだが、私は生まれてこの方、未来予想図に雨とか曇りを描いた事がない。あるのはいつだってお日様マークか台風のみである。我が脳内の天気予報において、Fateの時は台風。今回は快晴だったというワケだ。

しかし、あいにく風だった。

なぜこんな事になったのか、今では明白だ。溜めていた雑念が多すぎた故である。インドの蝶々が中国で大嵐、というアレだ。余談だが、映画「パタフライ・エフェクト」は個人的名作なので観ていただけたら嬉しい。

結局、企画・プロットは2004年五月に通つたものの、制作自体は秋まで凍結。溜まつた仕事の半分を終え、ようやく制作に入った次第であった。

この時点で、予定シナリオ数は約2M。

不肖、私きこのメインパートと新キャラたちのブロックを1Mほど担当し、サブの方たちに残る1Mをお願いしよう、という計画だった。

結果は——さて、吉とみるか凶とみるか。

我が受け持ちは倍化し、色々な所に手を出しはじめ、最終的なシナリオ量たるや計りたくもない状況となった。メイン以外のキャラの出席を増やすぎた結果が、本編であまり語られなかった登場人物たちは白紙であるが故、自分が受け持たねばならぬ。メイプルトが終われればお役めゴメンなどと出のいい話だった。かくて三月より吹き荒れるサブシーンの追加と、その他よく分からない仕事たち。何もホロウばかり作っていたワケではないのだ。とは言うものの、慎二やメイド共、姉コンビや謎の魔法少女、フォークリフトは実に楽しかった。なんとなく切羽詰まつた状態でつちあげた花札慎二編など、振り返ってみれば今年最高の仕事だと胸を張れる気があるほどである。夢だ、眠れ。

また、今回お手伝いをしてくださったサブライターさんたちは、まことによく戦ってくれた。不慣れた自分の作戦指示表に文句一つなく、それぞれの最善を尽くしてくれたと思う。この場を借りて礼を言いたい。また、仕様の変更でお蔵入りとなった数々のシナリオにも頭を下げた。

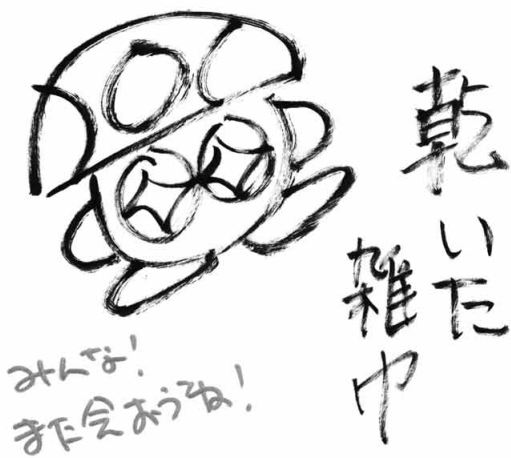
さて、シナリオが増えれば紙芝居屋と彩色屋、電脳屋演出屋、音楽隊や舞台美術師、影の軍団の仕事も増える。そんなコトをまったく気にもていなかった私は、2005年の春に紙芝居屋に怒られるのであった。

「なあ嘔吐き屋、いま、間違ひなく台風です」

そっかー☆へ。

見積もりの甘さ故の悲劇であった。喜劇であった。憎しみの螺旋は留まることを知らず、紙芝居屋は電脳屋に拌まれる事となる。彩色屋も見積もりの甘さにあき果てるのであ

る。自分と紙芝居屋はいつも怒られてばかりである。かくてファンディスクは春夏をすぎた秋に発売の運びとなる。もう下手も下手、ド下手焚つてなもんである。あとファンディスクとファンディスクは似ている。何処まで行っても月の呪縛から逃れられぬのか我々は、いや、そもそ



読者のみなさまへ

作者急病の為「茸堂の憂鬱」は休載させていただきます。  
きのこ先生の次回作にご期待ください!

Fate/side side materiale 2 編集部



演出・スクリプト担当の  
スリものじです。

お疲れ様です。  
ホウアタクシアお買上げ  
ありがとう御座ります。

▼まあ戯言とか

今回はファンディスクであるという事と  
開発環境がものすごく GUI になった事で  
実験的に色々やってみてもええかなーと  
思ってたらいつのまにか規模が

アホみたいにデカくなりました。なにこのキコマシツ。  
そんなシナリオ担当にもうダメなのかわとか言ったら  
「大丈夫、我慢して」

なんていう未知の励ましが飛び出しました。  
さすが文章書き、私の言語野を光速でオーバーテイク。  
後、立絵追加時の原画担当の疲れ切った顔も  
大変印象的でした。

でもそれ自業自得だしな。HAHAHA

それではまた期会がありましたら、ありがとう御座ります。

# Fate holo ataraxia

グラフィックのBLACKです。  
スタッフロール見て「ヒィィィ( 口´;)」となってしまうぐらい、  
本編グラではまったく活躍してません。

こやまさん、山田君、そしてmoriyaさんおつかれさまでした。  
次回からはちゃんと参戦出来ると思います…よ？  
というか、もういなくても大丈夫な気がするんですけどー。

## ■スクリプト

Fateの頃から演出についてあーだこーだと言ってたツケなのか、  
後半あたりからサポートとして入りました。  
たった一行の台詞に50行以上の命令文が入る時もある変態的な組み方に  
「なにこの綱渡りな組み方？ふざけてるの？」  
と何度思ったことか。

しかし慣れてくると結構なんとかなるもので、  
基本はエディター組みですが、  
細かい指定をするなら手打ちになってきます。

それにしても止め絵演出はもうネタ切れかしらー。  
バランス考えて程々にしておかないと  
アニメになってしまいますしねー。

あと結局惹きつけるのはセンスなんだなーと…。

い  
か  
い  
と  
天  
然  
ぽ  
い  
で  
す  
よ  
？

## ■システムグラフィック

初のMAPシステムですねー。わー。

MAP上の部屋や建物などの配置はゲーム用に再配置されたものです。  
実際の距離や方角などとはまったく違うところもありますので、  
正確な配置をご所望な方は参考にしないほうがよいと思います。

あくまで「このへんにある」と理解して見ていただければと。





## ■トラぶる花札道中記

「よろしくね」とボスから任されて〇ヶ月。  
私の担当ではこの作業が一番時間かかってます。

絵札を一枚一枚コリコリ描きながらどんなふうかなー  
と考えたり、調整などで何度も清兵衛さんに操作系や演出などを  
コロコロ変えさせてもらったり、  
思いつくところに手をつけていった結果。

「やりすぎ」  
と言われる。

エエエエ(´Д`)エエエエ

開発内ではランサームカツク、アーチャーきたねーなどと言われまくりですが、  
ゲーム自体はNOイカサマです。勝敗決するのは大部分が運!!  
コロッと負ける時もあればアッサリ勝てる時もあります。

## ■ミニゲームその2

フランスパンさんと一緒に頑張りました。

色々無茶言ってますみませんでした!! ゼーンぶつくりさんが悪いんですうう。

ちょっとネタバレですが。

最後の脱出劇は自キャラのみボタン受付しますが結果は完全ランダムです。  
全員生存と全員脱落確認できた方はその日何か良いことあるかもしれません。

## ■遠坂神社

当初薄く寂れた神社でしたが、最後の最後でいきなり輝きました。  
おみくじ演出入れられなかったのが心残り。

## ■お気に入りキャラ

セラやカレンかなー。

性格ひんまがってそーなキャラ好きなんです。

とにもかくにも今回はすごいつかれました。  
最後のスクリプトスパートなんかは  
もう目がまともに開かない状態で組んでましたし。  
三日で二時間しか寝ないと目が開かないんですね。  
初めて知りましたよ。

今だから言えるんですけど...

「絶対終らない」と思っていました(汗  
人間やってやれないことはないんですね。うん。



とちやう参加の moriya だ。ろ。  
どとうのどとき、そして  
死又ほとんどのしい 9ヶ月でして。

moriya



# あおつきです。

■Fate は (途中からだから)8ヶ月、ホロウは実質一年半？  
いつも三ヶ月後がマスターアップだと信じて頑張っていた状態が一年ほど続いたので、正直ちょっとしんどかったです。  
毎度のことながら作品の規模が見えるまでが大変な TYPE-MOON の開発。  
おかげで休みの取りどころが見つかりません (泣)

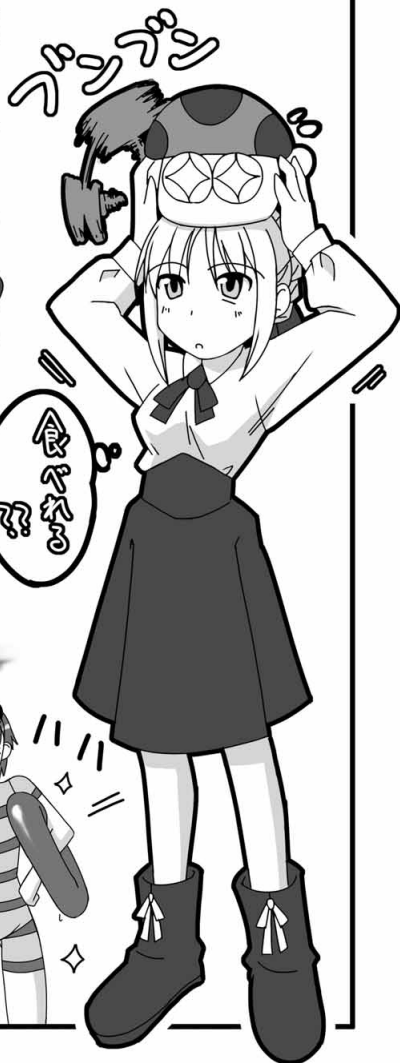
さて今回は (こやまさんが) 全体的なCGのレベルの底上げを図ったのですが、みなさん気付きましたでしょうか。  
最初の2~3ヶ月はこやまさんについて行くだけで必死でした。  
毎日、帰り道に「どうしよう・・・」と悩んでいた気がします。  
なにしろ Fate 本編レベルでも必死な自分、不安になって BLACK さんや笹谷さんに「俺、大丈夫ですかねえ・・・？」と何度も確認しちゃったり、涙で枕を濡らした気がしなくも無い。\*笑うところでも、なんとかなやってる。うん、たぶん大丈夫。

今回は自分は立ち絵の彩色がメインだったかな？？と思い、今確認したらイベントも結構な数を塗っていました。髪と肌と表情だけとかいう部分的なものを大量にやった気がします。  
その他も色々ちょこちょこと (アイコンは自分)。  
立ち絵は表情の数でいえば、多いとA~R?S?くらいのパターンがあって、イベントCGも多いとNくらいまであったような・・・？  
差分が多いと塗るのも大変ですが、それ以上に「よくこんなに色んな表情が出てくるなあ」と武内さんに感心してたりします。  
そして今回、開発途中で新人の moriya さんが入りました。☆  
初の後輩です。  
年下です。  
理解不能な巧さです。

or2  
ホントユニコワイノハシタカラクル

この超人集団の中でどう上手く生きていくが自分の今後の課題のようです。  
俺も超人になりたいフォー————！！  
では、また次回。(いつだろ)

05/10/ 某日  
個性が欲しいんだよね、な蒼月蒼雄





# フェイト/ホロウアトラクシア ライナーノーツ

## Fate/hollow atraxia liner notes

一人にちは、KATEです。軽い気持ちで取り掛かったホロウですが、気づけば一年半近くかかってしまいました。結果的に新曲はTYPE MOONの曲数を超え、効果音も三百個以上追加という話が進んでいないか、的ボリウムになりました。それでいてシナリオは前作よりも短いわけですから、贅沢な密度になっているかと思えます。

### ■全体のテーマ

「昼と夜」が提示されたコンセプトです。「昼」はとにかく明るく、TYPE MOONのこれまでの世界観を飛び越えていいというもので、「夜」はこれまで通りのシリアスなイメージを念頭に置きつつ、よりダークにということでした。本来は音楽的な繋がりがその上下の幅を一定のところまで狭めるのですが、今回はそれぞれを別の世界と割り切って、要求されたものをストレートに表現しました。

と、いうのは結局開発当初の話で、本編部分で前作の曲を使用しないという仕様になったりしたものですから、昼と夜の間を埋めるための曲が大量に増えました。そのあたりの曲は、昼夜のテンションから逆算してこのあたりというように作っていました。

また、これまではライターとサウンドのやりとりで完結していたところに、今回は演出サイドの意向を大幅に取り入れています。発注そのものが演出からという曲や、ライターのOKがでた曲も尺や構成等の変更を最終的に演出主導で行っていました。

### ■ヴォーカル曲について「Follow」

奈須からの「盛り上がりすぎない暗い曲」、武内からの「ムービーを乗せやすい盛り上げが欲しい」という要望で、曲調としてはそれなりに間をとったという感じです。まだシナリオはプロットの途中という段階だったので、歌詞は奈須からイメージを提案してもらい、そこから自分なりの世界観を組み立てて作詞に入りました。孤立感、閉塞感、罪悪感といったマイナスなキーワードが軸ですが、その中で生き延びようとする意思を感じてもらえればいいなと思います。

### ■「アトラクシア」

「adow」では徹しきれなかったテンションの低さをこちらではより表に出しました。この曲のみ奈須のこの作詞です。人稱すら排除された歌詞に、パスト主体の広がりがある、リズム感に乏しいトラックで、幻想的なイメージを突出させています。ちなみに、ゲーム中に使われている部分でフルコーラスです。

### ■「僕たちの未来」

エンディング曲なのであまり言えることはありませんが、ホロウで最初に手をつけた曲です。劇中、一連の出来事を経験したことにより見つけた「前に向かっていく力」といった曲です。直球勝負ということで、歌詞も比喩的表現などなるべく使わず、分かりやすい言葉を選びました。

### ■販促ムービー第一弾

映像も含めて、TYPE MOONなのか？という驚きを与えられたかと思えます。すでにあった本編「昼」用の曲よりもさらにバカっぽくテンポよくというテーマです。珍しく、というか初めて武内とのやり取りで作りました。

### ■Ftu

ホロウのヴォーカル曲はすべて皆さんに歌っていただきました。good by good byというバンドで活動されている方です。はじめは「adow」のみの話だったんですが、レコーディングしていく中で、「これはアレにもアレにもぴったり」と思い、全てお願いしました。その流れでイメージアルバムにも参加してもらっています。

### ■CDリリース

例によってテーマソングマキシシングルは本日発売です。そして一カ月後、十一月二十三日にオリジナルサウンドトラックが発売されます。こちらにもよろしくお願いします！

2005.10.28  
Kate  
NUMBER 24



# あなうめ 参 精兵衛

ANAUME KIYOBEI 3

## 「ひえいど/ほろうあなうめく」 開発のこと之巻

補間、動的な部分では気にならなくても、ゆっくり動いたり静止してしまう場面ではやはり気になってしまいますから、その分OPCパワーを使いますので、遅いOPCをお使いの場合は「特殊効果」をOFFにしてください。

### OTagEditor

以前作成した「スクリプトエディタ」ではつくり演出を十分にサポートすることが出来なかったという反省点から、基本機能プラス move、data、などを調整しながら即座にテストできる機能を付け加えています。キャラクターの配置も任意の場所に行えるようになり、その成果として Fate 以上に良く動く演出をつけてもらえました。おかげで手間はあまり変わっていないようですが汗。

### ○フローチャートエディタ

ゲームシステムにマップ表示が加わりましたので、マップを含めたフローチャートの表示が必要になって、急遽機能の追加を行いました。また以前は選択肢固定だったのですが、ループするということで選択肢自体に条件を設定したりと、色々こじやと加わっています。ソースコードが見にくくて、機能を追加するにも色々問題が出てきているので、作り直しかなと考えています。次は「TS」で作ろうかな。

### ○トラぶる花札道中記

「ファンディスクにミニゲームは付きものですよ」でなわけで、花札こいこいゲームを作ることになりました。ゲーム部分も含め、すべて吉里吉里上で作成しています。苦勞したのはそれ

ぞれの宝具ですね。完成かと思ったら本編開発が延びて、急遽宝具を実装することになってしまいました。宝具からイメージされるような致命的な効果はありませんが、ゲームを面白くする味付けとしてはいいかでしたでしょうか。

### OKAG拡張

追加しているところは、要望として目になっていることが多かったセーブデータ保存先の変更と例外発生時の対処、前景レイヤーの拡張回転とその状態保存、差分画像への対応などです。  
「Data」で例外が発生したときはフルスクリーンになっていると元に戻すのが大変でしたが、hollow では自動的に解除され、例外発生時のセーブデータ等を別途保存しています。これを目にするには、少ない方がよいのですが……。

move に拡張回転移動の機能を追加したため、その状態を保存する必要が出てきてしまいました。当然考えられるべきものですが、ギリギリまですっかり忘れてたり。

差分画像というのは、表情変化など画像の一部分のみ違う画像は違う部分だけ持っておいて、ファイルサイズを減少させるのとキャラクター効率を高めるのを目的に実装しました。開発環境側(backend)などの対応が間に合っておらず、有効に活用できていませんでしたが、一括変換するツール(吉里吉里)などはありますので、KAGに組み込んでもらえれば有効に使ってもらえるかも？

### ○Subversion

Fateの CVS(Concurrent Versions System) を使ってスクリプトの管理を行いましたが、色々不自由な面もあり、同様のバージョン管理システムである Subversion を採用しています。クライアントには TortoiseSVN を使いましたので、エクスプローラ上から操作ができて非常に便利でした。

### ※バージョン管理システム

簡単に言うと、あるファイルの変更を継続的に記録し、いつでも好きなときに元に戻したり変更部分を確認できるシステムです。ファイルのマスタをサーバーが管理しているので、複数の人が一つのファイルを修正するような場合でも混乱がなく少なく開発できます。複数人での開発には必須ですが、一人の場合でも便利です。

### ○今回の反省点

反省点としては、ファンディスクということで Data で使って安定を獲得した環境で動作させるつもりが、あれ追加これ追加と上層を重なることになったことでしょうか。見た目は大きく変わってないのですが、最初にしっかりとドキドキな状況です。最初にしっかりと開発が後から後から要望があがっているから厄介です業務システムでも、仕様の変更は頭を悩ますことは良くありましたが、なので、十分なマージンを持った環境の開発を心がけていきたいと思っています。

それでは次回、  
またお会いしましょう。

今回も発行されることになった通販特典本「Fate/side side materiale」ですが、毎度々々開発の繁忙しい時期に作るのはいづか！と思うのですがいかがでしょうか？……ま、読者の皆さんには関係ないことですね。

### ○吉里吉里

前回使用した吉里吉里は Ver.1.19 系列ですが、今回は Ver.2.3 系列を使用しています。多様な機能が追加され、また色々な面で高速化が図られており、とても使い出のあるエンジンになっています。さらに最近では多数の開発者がコードを提供していて、充実の度を増していますね。

追加された機能としてうれしかったのが、拡大縮小アフィン変換時の線形

# 猫アルクのトラブルスープレックス★超出張版

おっす、オラ猫。断じてOKSGなどではない。ましてや後1時間で入稿らしいのだが自分のページに全然手をつけてなかった事に気づいて慌てて書いてるなんて事は全くもってないのにや。いやマジで。

そんなわけで悩めるTYPE-MOONスタッフから寄せられた質問にちゃっちゃか答えたり答えなかったりしてみたいエンジェル隊。アプリコット桜葉。

…ちなみに昔のテックジャイアンとか全部捨てられちゃってるので今ひとつノリが思い出せなかったりするのだが、まあなんとかやるかにや。どうよこの無計画ぶり。

そんではさっそく最初のお便りだにや。「無事マスターアップを終えて社内がリラックスモードです。なぜ僕はアレ本なんか作ってるんでしょうか。なんか透明になったみたい」（東京都/OKSGさん）それはおまいがそういう星の下に生まれたからじゃないのかにや。製作チームにあらずもの人にあらずつか。次。「ていうかカラーページのサイズ指定にミスありましたー。ゲストの皆さんマジすみませんゴメンナサイ」（東京都/OKSGさん）許さん。次。「今回の辞典の為に十数年ぶりにファンロード買って来たんですが、アミバとかまだ居てびっくりした」（東京都/OKSGさん）もはや伝統なのかにや。絶対元ネタ読んだことない読者もいると思う。そういえば貴様もナディア特集とかに応募した事があったな。次。「あーそうそう、猫アルクは今後ネコアルクに統一されるとかってハナシ」（東京都/OKSGさん）うむ、本当である。例のパンフレットを機に統一すべしという、奈須きのこ直々のお達しなのにや。まあ、多分言った本人もそのうち普通に忘れて猫アルクって書きそうだがにや。次。「そもそもネコアルク・ザ・ムービーって何だったんだYO。さり気にもホロウの中にも登場してるし」（東京都/OKSGさん）小梅けいとさんと磨伸映一郎さんにはもはや足を向けて寝られないにや。まあどっち方向に居るかは知らぬが。次。「OKSGさんってどんな仕事してるんですか？とか良く聞かれるんですが、何て答えたら良いでしょうか」（東京都/OKSGさん）ホームページ担当じゃなかったのか。次。「最近ほとんど手え付けてねえよ」（東京都/OKSGさん）おまいは中途半端に色々やりすぎだからにや。雑用とか言っとけ。次。「ところで社内で評判が悪いアニメとか映画とか面白い面白って絶賛して

たら『おかしげはホントにあマノジャクなのねえ。ウフフフ』とか言われるんですが、なんか納得いきません。いやだってステルスとか変に面白かったですよ？」（東京都/OKSGさん）勢いで2回も見るからそーゆーめに合う。そもそも何故あの映画のサントラまで買う。次。「フタコイオルタナティブの後半とかも駄目なのか」（東京都/OKSGさん）「OKSGさんの好みじゃないかもしれませんが」と言われながら、結局最後に残ったのはおまいだけだったからにや。つーか他のTYPE-MOONスタッフとはそもそも好み合わないのかも知れぬ。ひっそりと生きていけ。次。「…忘却とかクラウドとかも駄目ですか？」（東京都/OKSGさん）クラウドは川澄効果でこやまさんが見てくれたらしい。次。「OKSG思うんだけど最近ガンソードが面白って」（東京都/OKSGさん）いや、誰も見てないからにや。悪いけどそういう事だから。次。「あ、でもバタフライエフェクトは好評でちょっと嬉しい」（東京都/OKSGさん）うむ。日本公開までえらい長かったにや。おかげでDVDが買えるわけなのだが。次。「いやマジで時間無くなってきたんだけどどうしよう。助けてエディ」（東京都/OKSGさん）その命令は拒否します。つーかいい加減ストレスから離れろ。

…とまあ、何とか埋まったかにや。今回はこんなところでおしまい。またどこかで会えるのを楽しみにしてるにや。とりあえずは手始めにアニメ化とかフルアクションフィギュアとかだにや。（ねえよ）ほんでは皆の来場者で暮らせ！ キャットトラック！



（都内某所のカレーショップにて）





徳さんの

# なんだから知らんがやっちなえっ

突 撃 ! う ち の 晩 御 飯 編

皆さん現実逃避は好きですか？私は大好きです。（挨拶）

さて、ここではTYPE-MOONの裏側をちょっとだけ紹介したいと思います。

TYPE-MOONでは食事は基本的にみんなで一緒に食べます。一部屋に集まって雑談しながらTVを見たり、たまに映画を見たりと何気に重要なコミュニケーションの場となっています。

で、昼食こそ各々で買ってくるのですが、晩ご飯はまとめて買ってくる人が多いです。

最近では誕生日に貰った「DX音〇弦」をかき鳴らすとスタッフがわらわらと湧き集まってくる。冗談で始めたはずがいつの間にか定着していました。（良い音するんですね）

以前はご飯を炊いておかずだけ買ってきたり、外食することもあったのですが、それなりに人が増えたため、炊飯ジャーはその役目を終え、外食もほとんどなくなってしまいました。ちょっと残念。

それはさて置き、出来合いのものを買ってくると、当然食事のバリエーションは少なくなってしまう。

なか〇を筆頭に、お弁当、ファーストフードの素敵ローテーション。

それこそ頻繁に注文するので店員さんの覚えもよろしく、大概電話で注文するのですが、注文後名を告げる前に「徳さん(実際は苗字ですが)ですよね？毎度ありがとうございます。」と言われることしばしば、時には「もしもし、注文を」と言い出したところで「あっ…」と、とき〇モ風の反応をされてみたり（フラグは立ちませんでした）と、すっかりお馴染みさんみたいです。……素直に喜べない。

ともかく当分はこの状況が続くことになるでしょう。今宵も社内にギターサウンドが鳴り響く！

## 「 今 晩 ( も ) な か 〇 で ～ す ♪ 」



Fate/stay nightがTYPE-MOONの作った一つのコース料理だとするならば、  
Fate/hollow ataraxiaは多国籍料理であると考える。

stay nightの味の良さは折り紙付きなのは周知の事実。しかし更なる挑戦と発展の礎を望んだ結果、他のシェフも雇ってみる事にしたのだ。そして今完成したhollow ataraxiaは確実に絶品料理である——と信じたい。

そう、雇われシェフの森崎亮人が作った（はっちゃけたと同義）料理は果たしてstay nightで舌の肥えたTYPE-MOONのお客様の口に合うのだろうか……！

というわけでTYPE-MOONの皆様お疲れ様でした。上記のような心境で今日まで生きてまいりました、はじめまして森崎亮人です。

正直、ホロウの製作にここまで深く関わる事になるとは思いませんでした、というよりも当初は現実を受け入れられず壮大なドッキリではなんて思う日すらありました。僕を罵りかけても得をする人間は居ませんが、何せ過去に白いバンでさらわれた経験がある男です、かなりの事は現実が起こりうる事を知っています。（ちなみに犯人は友人。本気で低空ドロップキックを見舞ったのはアレが最初で最後になると信じたい、信じさせて）

ちなみに一番最初にやっと疑いが晴れたのは、面接の時に武内さんとお会いしたときでした。気を遣ってくださったのか似顔絵と同じバンダナ姿でした。その時にストンと胸に落ちた感覚は今でも覚えています。

### ■製作中にあったあんな事こんな事（初級編）

武内さんに「まずはコレを食わせなくては」と噂のから揚げ弁当をご馳走になる。予想以上に硬いが冷たくない。どうやら作ってから時間がたっていなかったようでコッチも上手いアクションが取れなかった。残念。

食生活の中心が本当に王将となが卵になって驚く。

ライターだけの打ち合わせで「琥珀と桜が好きですよ」とカミングアウトすると  
那須さん「しまった人選ミスったか！」

二週間ほどショートコントを書き続け、本当にFateなのかと錯覚し始める。「俺、お笑い芸人だっけ」違います。

アレ本1に乗っていた「スタッフの私物で天井に刀傷」の由来と実際の傷を見る。余りにもしょうもない事だったので聞かなければ良かったと密かに後悔する。

サイバーさんという謎のサーヴァントが出現する。未来から来た超兵器を使う新手のサーヴァントかと思いきや当然ただの誤字。しかも自分の。

Hシーンのネタを思いついたときに書き留めるテキストファイルを作る。  
ファイル名は「ぎるがめつしゅないと.txt」類似品にご注意ください。

スクリプト練習の時に人気投票で少しだけ書かれていた「1kbで終わる藤ねえEND」を再現。藤ねえ好きの処刑広報氏にやや好評も当然そのままお蔵入りになる。

寺の息子がガスカート姿で伝説の樹の下で告白してくる——なんてシーンネタを提出する前に自分で没にする。

花札でバグが出たら35%くらいが僕の責任。マダ隠レテヤガツタカ！！

### ■最後に

というわけで大好きなTYPE-MOON作品に関われた事を幸運に思いつつ、  
こんなチャンスは二度ある事はタントアルという訳にも行かずそうそう巡ってこないと思うので、大事にしたいと思った結果が空回り気味だったり無かったり。

僕のような名も知られていない人間が混ざっていたりと、今までのTYPE-MOON作品のファンの方は不安があるかも知れませんが、締める所はきちんとスタッフの方々が締めているので安心してお楽しみいただけたと思います。  
「ここからここまを誰が書いた」という事は気にせず、思うがままにマウスをクリックするのがオススメです。  
結局何が言いたいのかというと、プレイする皆様が楽しんでいただければ良いなあ、と。

——と言いつつも僕自身、未だ完成形は触っても居ないので、これから思う存分本編を遊び倒そうと思います。

森崎亮人



どうも、阿羅本です。この度はFateファンディスクことFate/hollowAtaraxiaにサブシナリオとして参加させて頂きました。

そもそも一介の二次創作書き（エロ比重高し：笑）なる生い立ちを喰いながら、恐れ多くもTYPE-MOON本家のファンディスクの一端を担う……と言うことはラーメン屋の出前持ちの小僧が本店の厨房で湯切り箸を握るといふか、「俺は人間を止めるぞ」OJ〇〜！」というかなんというか、信じられない晴れがましさと恐ろしさを伴うものですね。今にして振り返ってみても、自分がTYPE-MOONさんの作品にここまで深く関与できるのは驚きでも、私の人生に於いても欣快の一言に尽きる、といっても過言ではないでしょう。

これを目にされている方はすでにFate/hollowAtaraxiaを手に入れ、プレイされてその重厚にして多様な味わいを愉しまれているかと思いますが、そのプレイの喜びに少しでも私が寄与することが出来るのであれば、これに勝る幸ではない、と思う次第です。

ああ、ガスコンの血は熱すぎる……（謎）

我ら  
ガスコン！  
阿羅本景

## なぜ私がそこにいたのか？

開発に当たった裏話……をしていいのかのかどうか悩むのですが、流石に監修さまとの『慶の五往復連続巻簡』とかの話をするに余りにも生々しくなって皆様を引かせてしまいそうなので、二つばかりちょっとイイ話してお茶を引かせて頂きたいと思います。

なぜ、今回のFate/hollowAtaraxiaに阿羅本が参画させて頂いたかという……メインシナリオの祭須きのこ氏にお誘いを頂いたからでした。

Webや同人即売会の片隅でちゅるちゅると生きていた阿羅本には目くらむようなお話でした。考えるに理由は……や、やっぱりえちいのを延々書いていて厭きない人だったから？ 某所では「元神」とか言われてたようですけどそんな……私は多次元世界の向こうは知らないデスヨ？（汗）

ただ、その頃務めていたシゴトが上手く行かなくなっていたという事実もあり、ここは腹をくくらないと己と様々な方々に無念で失礼なことになる、と決意をしたのでした。

そして華麗に人生ダイブ！ 正気か阿羅本！ ああ、ガスコンの血は熱すぎるからな！ ガスコンなら仕方ないな、と……いや、デビルマンやのうて……

いわば我が身を使った被投性の実証ですよ、俺を殴れハイデガー！

とにかく、ガスコン青年隊の若造だった阿羅本もフランス国王陛下の統士隊の見習いに、そこには華麗にして精強なる歴戦の統士の方々がいらっしやってもう……ああ、これぞ戦場の精華、武人の栄誉なるか！ とか。

でも、三統士の方々に次々に決闘を挑まれたり、枢機卿と戦って王妃の危機を救ったり、国王の双子を巡る陰謀に巻き込まれたりしなかったですよ？ むしろ初手から被弾負傷、みたいな（笑）

## で、なぜそこに私がいるのか？

被弾負傷と言えば、開発初期段階で阿羅本が自転車（ロードレーサー）でトラックに跳ねられ交差点の対角線方向にスライドしていった事件がありますが、この時にはスタッフの皆様にご心配をお掛けし非常に申し訳なく思っております。

しかし、奇跡的に吹っ飛んだ距離に対して軽傷であり、まず阿羅本が朦朧としながら確めたのは両手と五本の指が動くのか……よし動く、なら十分だ、俺はまだまだ戦えるぜ！ ガスコンのいくさびとはこれくらいでは心は折れぬ！ と。

——折れてましたけど、肋骨は。いやあ人体は脆いものじゃのう。

「車に跳ねられましたけど両手は動きましますしなんとか歩けるので仕事には支障ないと思います」と病院から帰ってきてメールを打ったら「寝ている！」とお返事が……そうか、そうだな、私は手負いだったのだ、そりや当然だと改めて自覚。轢かれてたらダメだっただらうな、流石にガスコンでも（汗）。

でも三日後には復帰し、二週間後にヒルクライム大会で富士山スバルラインを完走してたりもするので元氣なんだが病氣なんだか、よく分からないモノを阿羅本は抱えているものでございます。

#ガスコン：南仏ビスクー湾沿いのガスコン・ニユ地方出身者のこと、かのダルトニャン元神や風呂に入らなかつたアンリ4世などを産んだ、熱い血潮と恋心を持つ漢運の総称。もっぱら佐藤賢一準拠の解釈ですが……  
ちなみにダルトニアスとは関係ない、ハズ（笑）

## そして、そこに私がいたと言うことを

……えー、これがちょっといい話？ ガスコンばっかりだけ何故？ とかつつこまれそうですがそれは置いておきまして。

わざわざマテリアル本2にページを頂いても尾端な話しかすることがなくてとほほなのですが、こんなものでも皆様の愉快な一時の足しになれば幸いです。

Fate/hollowAtaraxiaは私のみならず様々なスタッフ・パートナーの方々の汗と涙と血と情熱の産物であると思っております。そこに私がいた、なしたことは少ないけれども、そこが私と皆様の記憶に残ることがあれば嬉しい限りです。そしてなによりも、この壮大にして希有な世界、Fate/hollowAtaraxiaをお楽しみくださいませ！

あと、最後に一つ。

セラの口にする『タルボ農園』はダーズリン地方に実在する農園です。ここ十年來のダーズリン地方である阿羅本がシーズナルの農園で指名買いをする、上質の新茶を産出しています。

でわでわ!!

2006年 10月1日 阿羅本景 拝



「Fate/hollow ataraxia」  
発売記念特別企画

TYPE-MOON  
アト辞典  
ENCYCLOPEDIA ALE 2005

き…奈須きのこ（シナリオ）  
武…武内崇（原画）  
こ…こやまひろかず（グラフィック）  
つ…つくりものじ（演出）  
K…KATE（音楽）  
蒼…蒼月蒼雄（グラフィック）  
徳…徳（広報）  
O…OKSG（運刻魔）  
鯛…鯛X（辛党）  
鴨…野鳥（水銀党）  
D…ドク（水銀党）  
T…TM博士（博士キャラ）  
?…色々あつて匿名希望（複数）

人物カット／  
こやまひろかず  
蒼月蒼雄  
moriya



「アーチャー」

武／今回も見せ所は多い。相変わらずおいしいヤツ。

蒼／タイミング悪くHGが流行りだしました。フォー!

こ／カレンみたいに穿いてなかったらヤバかったね。

O／さすが英霊、例の人のトップを防いだ。

「秋葉原」

O／一駅先のホーリランド。CVは千葉繁。

蒼／あとはシネコンが出来れば完璧。徳／お仕事の中なのかと思つたら実は私服らしくてびっくりする人がたまにいる。

き／……人が多くなったのう……。

つ／つか全然行かない……。

「アミバ」

こ／やっぱりコレないと。O／指が無くてはガンダムも撃てまい。桜／ドイツもドイツも凄まじい! なぜわたしを認めないですかー!

「インシャルビスケットのK」

O／そろそろシュミの特集「TYPE-MOON」とかどうでしょうか（無茶を言うな）。

「アイヤ」

き／なんか知らないけど、サラッと決まった名前。自分的には珍しい。徳／「フォン」ってちよつと懂れます。

「イヤング」

O／製作期間中に反響を呼んだ伝説の誤字。

つ／全く意味が解らない指定のひとつ。フエイト本編から通算するとなかり

の数があつた。こういう指定は消さず

に万人にその是非を問うのはいかがかき／「こ」こで入りヤングの効果音いれてー!」とシナリオにはあつたそう

な……ほほ、恐ろしいコトじやてK／そんな効果音は作つた覚えがない

徳／最初わざとだと思つてました。アヤリグ

こ／大画面で塗つてたら潜水艦みたいになつちやつてどうしようかと思つた。

つ／最初ルーアかと思つた、釣りと

かしてるし。O／どうやって付いているのかは永遠の謎。

武／答えはあなたの心の中に。

「映画」

T／もはやTYPE-MOONスタッフの娯楽として欠かせない物。武／土曜のレイトショーを車で見に行きます。

蒼／超大作はがつかりする確率が高いことを知りました。

き／週末にみんなで映画に行き、帰りにいかにダメだったかを話し合うのがホントのメイン。故にタイゲツ

トは微妙な映画ばかり。

つ／みんな饑渇だつて! 一度底辺級のやつ観た方がいいって!

O／それは逆に面白いのではありませんか（斜めに）。

徳／「イツOK、イツOK」。

「英雄王子」

O／個人的にツボな呼び方だったが「王子はただの扶養家族だから」と却下された。とりあえず本編





### 『衛宮切っく』

〇／つくの字が変換できねえんだよ！  
 徳／そだそだ、もつと言ってやれ！  
 〇／え、えーと……なんで山寺じゃねえんだよ！  
 き／じゃ、じゃあ……おまえらもつと漢字記憶しなさい！  
 一同／おまえが言うなー！

### 『衛宮土蔵』

徳／彼がいたら社内の食事情一気に解決するんですがねえ。  
 き／そのかわり、朝の七時に起きられるかい？  
 つ／まず土蔵で寝られませんか。  
 〇／とりあえず会社のエアコン直して、

### 『衛宮邸』

つ／ホロウで初めて構造を知った。セイバーの部屋とか、かなり解き「フオーアフター」状態なんだが……。  
 こ／ホロウのために見取り図考えました。絶対解けないパズルだと思いましたが。ツツコミ勲升。マジで。  
 鯛／FD2では温泉が湧いて士郎の（自称）娘が押しかけるんですって。  
 〇／ラブ衛宮狂！

### 『王将』

鯛／晩ご飯の弁当がぜんぶ倍量で届いた時は心底往生した。映画を観ていたはずだが何も憶えていない。武／お昼に餃子食べるの禁止です！臭いがすげえ残る……。  
 き／ここのメン食うと、次の日ブチ腹痛で苦しむよ。胃の弱い人は気を付けて！

### 『お誕生イベント』

〇／スタッフによる恒例企画。三十



過ぎて「仮面ライダー響〇」の玩具とかを買って非常に恥ずかしい。

き／その響〇のDX音撃バトルをみんなの前でやらされた自分は百倍恥ずかしい。

武／忙しい時期に祝って貰いましたが、こんな時期に誕生日迎えてゴメンナサイという罪悪感の方を強く感じました。ゆとりがないと駄目だよねえ。

### 『お二人にコーヒーを！』

徳／夜明けの？

〇／社内で一時期流行した貴族論、もつとこ、ジョージっぽく！

### 『俺コクリコと結婚します！』

き／2001年にOKSGから届いたメールの一文。何があつたOKSG。〇／アハハ、楽しいねイチロー！

### 『KAMOハウス』

き／社内に作られたつくりもののじ個人要塞。あまりの集中力に、背後に三分ぐらい立っていても気が付かない。色々な邪神像が飾られている。

つ／我が茅草演出は各部門と同様の距離を保ったまま、独自の判断で動くユーザー協調路線を進むつもりです。高／憧れの閉鎖空間。

### 『カレン』

き／ホントは違う話のサブキャラだった。月〇2とかで。

つ／普段はコンスタンティンみたいな事して歩いてるんですかね？  
 〇／スカートはいいてない。

徳／あそこまでスカートネタが話題になるとは思いませんでした。  
 武／オフィシャルイラストでもやろ



うと思つてスカート履いてないネタを暖めていたのに、発売前に既に旬が終わっているってどういうことなのさ。

T／「一時期「凜が英霊化した姿か？」という噂が流れていた。何その楽しそうな設定！」

### 『ガントレット』

T／グラフィックチーフこやまひろかすの宝具。

こ／G5 Macの上に鎮座。どっちもメタリックなので筐体から手が生えてるみたいでワリとサイバー。

徳／以外に飾りがしつかりしててちよつとビックリ。

〇／CGチームへのリメイク出しの度に装着。絶大な威力を発揮すると言われている。

き／こやまガントレットパンチ！  
 〇／あはは、うそですよ。

### 『ガンプラ』

〇／慰安旅行の必須アイテム。

武／某先生に教つた旅先でのリラックサ方法。でも、酒とか飲んじやうとそんな細かい作業はしてらんないのであつた。

き／アツガイの可愛さはどうにかならんのか。

### 『キャスト』

こ／シナリオ担当、原画担当、演出担当にいろいろ食い下がつてわがまま通しました。もつと……いや！なんでもアリマセン！

鯛／古代レムリア人とかエルフの若奥様とか俺もエルフの嫁さんが欲しいわけですよ。



○／害虫を見るようなあの追加表情が一番好き、といったら怒られるだろうか。

こ／あの耳動くんですよ。

【ギルガメッシュ】

こ／ボロウでの設定はズルイと思った。流石です。

き／フイト本編の時から笑い話として語っていたのだが、ホントにやるコトになるとはなあ……幸せだなあ……。

【葛木宗一郎】

武／日常の中にとると、なんか違和感があって面白い。

こ／風の負け戦萌え。

【言峰綺礼】

こ／黒鍵よりマーボーが注目されるのはどうかと思った。

き／今回、一番愛を注いだ人物。出番が少なくても、否、少ないが故にテキストに現れないところにガソリン入れたよ。

【言峰ビュティフォー】

鯛／FDマニュアルの第三次スーパー最終校正の翌日に誤植を発見してしまったりして、とりあえずHG風に叫んでみた。

き／……ああ……綺麗になつてたんだね……。

司／呼んだかね？

【ころるく】

T／某所にあるつけ麺屋。うますぎる。この店が潰れた時がタイブムーンが解散する時。つけ麺三銃士とはきのこ、BLACK、つくりもののじの三名を指す。その場にこやまひろしがいい



ば四天王。徳も好きなのだがヤツはドライバー。

つ／つけ麺の切れ目が縁の切れ目。

武／ははは。なにげに恐ろしいこと言ってるね。

こ／ひろしって誰。

【三枝由紀香】

鯛／「時ちゃん、鐘ちゃん。わたし神様になつちやうたみたい」「田嶋ちゃん！」

つ／制服ほんと可愛いよね。

武／あくま私服には触れないつもりですね？

○／あの貧乏臭い私服が良い自分は駄目か、オヤジなのか。ちゅ。

き／……合宿編では、なぜか由紀香だけ裸エプロンならぬ裸前掛けの立ち絵で！という神のアイデアがあったのだが、制作上間に合わず没になった。残念。

【ザクリファイス！】

つ／とりあえずヤバイ時に言う、なんか心が軽くなる魔法の言葉。反語：バルス。

き／自己犠牲。おもに凡ミスで失敗した時に使う。はだしのサタン父さんイカス。

【佐々木次郎】

き／出番が少ない人。でも、目立たないのが小次郎の華だと思ふんだ。武／あまりにも描くことがないので段々忘れてきた。

【冥は嘘なんですよ？】

○／もはや冥須きのこの話にはこう突っ込まないと気がすまない。

T／同義語に「それ冥須が思っているだけでしょ？」などがある。きつい

ぜ竹内ボス。

徳／口には出さないが心の中で思うことはあります。

つ／話だけじゃなくてシナリオ内の指定でも……。

？／オレやあホントのコトを話すのは今際の際だけと決めてんだよ。

【ジャガーマン】

○／ジャガー一面の憎いやつ。「古代バビロニアの神よー！」の掛け声で巨大化する。

き／……さすがに、これからはわかりにくいネタを使うのは止めようと思う。

T／ヤツは思っているだけじゃ。

【取材旅行】

き／おもにタイガ―道場劇場版予告ムービーとか、そういうの用に出かける。かなり怪しい。

つ／廃墟ラブ、良すぎる。

武／奈須が写真を撮りに入った廃墟の中から出てこなかった時は、マジで焦った。

○／製作チームは楽しそうじゃのう……。

【ジャブニカ暗殺機】

き／一家に一般。

○／殺るですのう。

【水〇燈】

鯛／水銀トーク。台東区方言。演出指示は「なのだわ」「わよう」「ジャンクね」など高度なジャーゴンを使っ

き／第二期で水〇燈降板の話が流れた時、ドクの創作意欲がみるみる減っ

ていったのを覚えてる。その後炎のように復活。





武／マスターアップ直前のドクとの会話「もう第一期放送始まってましたっけ？」「始まっていたら、俺こんな所でこんなことしてねえヨ」。

D／ガチ。

「スカートはいてない」

蓋／疑問に思わなかった俺。

鯛／バックステージイラストでも、しっかり履いてないわけが見えぬナリ。

「スパコン」

鯛／この演出が投入された時、つくり演出は人を超え神を超え完全体となるのだ。

子供の記憶を失った母親／フォーガットン！

娘を忘れた父親／マスターアップ直前に図らずも実装されて泣きそうに。

「スポン」

武／誤字。見て吹き出した。

「セイバー」

こ／すっかり食いしんぼ（ry。鯛／ぬいぐるみを愛するセイバー・ナッターと、ただ黙々と喰うセイバー・アタッカーに分離するんだ！ ママ、このセイバーユルユルだよ！

武／昔の立ち絵がやけに可愛く見えるうっ。同じように描けない……

「絶対絶命あひせたい」

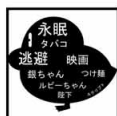
こ／シキダウシシキダウシ。

き／あのアニメどうかしてる。俺も一度でいいから「行くぞ友よ」とかいって敵に特攻してみたい。

「セラ」

こ／セラかわいいよかわいいよセラ。こ／次期ツンデレ候補

き／メイドは二人ともやんねーぞ。



「タイガー道場」

き／脳みそを使わないで書かねばならない。矛盾した存在。

犯人／遂に実写化。

徳／正に奇跡の産物と言って良いと思いますよ。

「武内素」

徳／義理人情の人。

鯛／メイドの人。

鴨／我儘の人。

「月型ウイング」

鯛／大空駆けるカトキデザインの翼社内換気事情の改善を期待されてエアコンに装備されたがサクほどの役にも立っていない「俺ならタイプムウンを空から攻めるな」。

こ／そこで新装投入。「俺の名はグレー」

ト月型ウイング……月型ウイングの兄弟さ！。

き／もうワケわからないからキミたち、つ／ところでエアコン直らないんですか？ 止まったままなんです……。

「つくりものじ」

き／通称ドク。「こ、なんかぐーんときてがーんって感じなのだわ！」という指定だけですげえ演出をしてくださる。仙人。

蓋／面白いものを知りたかったらつくりさんに聞け。

徳／旅仲間。

武／おじいちゃん。

「DX音撃弦」

こ／広報担当三十一歳への誕生日プレゼント。これが鳴ると晩御飯の時間。

き／みんなぞろぞろ集まってくる。パプロフの大萌え。

徳／結構重宝してます、ありがとう。最近のおもちやはすこいよねえ。

K／リアル音撃弦なら使っています。

「運坂」

こ／すっかり乱暴m（ry。き／万能すぎるのも考え物だよ。

「運坂」

鯛／凛のバチモンや。虎と小麦粉と士朗が好きやねん士郎ちゃんねん。本編発売時期といったら軍団と関係が？

「トラぶる花札道中記」

こ／「虎」と「フルマ」でトラぶるなのは意外と気づいてもらえない。こ／虎ルートがこんなに豪華になるとは。

徳／とある人物のエンディングは是非見て欲しいです。

き／もうタイガとフルマの会話は脳使わなくても書けるようになりました。

「な○卯」

蓋／夏場でも親子丼を持ち帰れるようになりませんか。

徳／メニューのバリエーションが増えて助かってます。

き／そろそろ……飽きて……きた……ような……。

一同／むしろまだ飽きてなかったのか！

「中田譲治」

き／ナイススタンディ。彼にコーヒを！

徳／某イベントで初めて生で見た時は感動。

武／くそ、なんでこんなに好きなんだ。

「奈須きのこ」

徳／麺大好き。





武／一を見て、十を知る人。一をみて、十を勘違いする時もある。

鰯／疲れた死にたいと叫びながら音撃棒を振り続けるその雄姿というか道化姿は、残業続きでまるで透明になつたみたいなスタッフたちを勇気づけた。？／この人はもう電腦並列化とゴーストダビングするしかないのだろ。

日本刀(續造刀)／

○誕生日の頂き物。今でも虎ストラップ付で脇に置いてます。抜き打ちOK。き／日本刀マジ嫌い。あんなの向けられたら斬り殺されるだけ。

ネコアルク／

徳／未だにぬいぐるみ貰つておかなかつたことが悔やまれます。

き／RPGをする時、でかネコアルクを抱えてレベルあげをする。

○／ほんじゃキャットラック。

ネコミミモード／

○それはネコアルクがダジャレデビューを果たした歴史的瞬間であつた。

武／虐げられしモノの復讐！

蒼／アニメに名前がでてちよつと感動。

バーサーカー／

こ／乗り物。

つ／イリヤシートとか付けた方が彼も楽じゃないかなと思つた。

徳／「セイバー」のクラスで登場する彼も見てみたい気がします。

蒼／バゼット／

蒼／模造設定二次創作をウェブで楽しませていただきました。

？／それがみんな魅力的で、う、流されないようにするのタイヘンじゃつたよ……みんな、イメージ違つてた



らこめんネ！

氷室鏡／

こ／誰も気に留めてくれないけどメガネっ娘ですよ？

鰯／ば〇ほに。

○／サーヴァント「教育者」のマスターとなり、戦いの嵐の中を駆け抜けていくクールビューティー。あと眼鏡。

フーパー／

き／ロス土産。ジェネオンにもう一体ご神像があるのであつた。

○／スイッチを押すと「ピイピイアア」とエコーたつぷりに鳴く。怖い。

武／曲に合わせてダンスする。あと音量デカイ。

蒼／マジキモイ(泣)。

こ／正直やめてほしいと思う。

K／形が卑猥すぎる。

徳／慣れると意外と…。

つ／で、なんでミリーの所にあるのよ？

フシツ／

鰯／二十七時を過ぎる頃、社内の何処からか響く怪音(ヒント…お中元。き／せんせい、なんかボクの隣の席から小麦の匂いがあるんですけど！？／おいおい飲んでたのかよ！ 原画！

武／今夜は吞ませてよお。

麗ねえ／

徳／もう大好き。何故彼女の本当の魅力を伝えないのか？

黒きのこ／そんなもんねえからだよ。白きのこ／藤ねえ可愛いよ。

「布団の事は言うな」

○／2001年に祭須きのこから届いたメールの一文。何があつたきのこ。き／スリーピング・吐瀉。



フリンシエイク／

○／一時期のTYPE MOONの冷蔵庫はこれで埋め尽くされていた。つ／これ買いに行く時だけしか使わなかつたからバイクのバッテリーが上がつた。

徳／箱買いできるとこないですかね？

闇桐校／

T／とうとうパツケージイラストからも消滅したメインヒロイン。南無き／最後の新コスチュームがボンテジだったら、あるいは……？

D／午前4時、もうダメかもしれないねという言葉で闇桐校人気復活委員会が解散した(結成から30分)。

○／ほかアきらめちゃいませんよ？

武／今回、胸でかく描きすぎたかしれん。

闇桐慎二／

K／ついにテーマ曲が与えられた。

○／今回最も好感度を上げた男。

徳／今作最高に達成感を与えてくれる男。抱いて。

き／まあ、ヤツの罪は消えないので、これからああいふ風に微妙な生き方で贖罪するワケですよ。

マジカルルービ／

き／やつちまった……。

T／マスターアップ直前、彼女のCVがメルブラの人派か、パニラさんが持つてくる人形派で抗争が起こる。戦いはまだ決着をみない。

山崎峰／あつたまわりいなあ、おめえ。？／小枝エツ子派がいた事も確認されている。へんしんだつ！

き／ここだけパートボイスにしませ



んか、とドクが真剣に相談してきた。

D／ガチ。

『マッサージチェア』

O／製作期後半に投入された最終兵器、疲れきった身体で使用するとそのまま寝る率高し。

こ／むしろ眠くなったら使用。仮眠&マッサージで超回復。

蒼／癖になり過ぎない程度に行くのがよい。

K／リニアシート。

こ／絶叫マシンのシートみたいに上からがっちり押さえ込んでくぐぐぐやうてくれるのは特許取れないかしらん。鯛／故郷はサイバトロニ星。悲しいかな家庭用電源では完全変形できない。徳／使用後はコンセント抜いてください。

『詩寺題』

武／いや、三人娘の中では一番美人っていう設定、ちゃんと意識して描いてますって。

鯛／こいつとリスは今回フルアニメじゃね？

仕事の人／こいつと藤ねえはもう勘弁して…。

き／なんでこんなキャラになっちゃったかなあ……おっかしいなあ……。

『マネーヌパワー』

徳／気付いたらオータムジャンボ終わってた。

鯛／食玩を大人買いする時に高速詠唱する呪文。

こ／ええと、お金使う暇ないんですけど…。

？／きのこに寄付するといひよ。



『魔法少女漢(仮名)』

武／美はFD中、色々な意味でもっとも難産したキャラクター。

蒼／ステッキにニヤニヤ。

つ／ステッキだけあればいいと思うき／なんであんなキャラ出しちゃったのかなあ……おっかしいなあ……。

『守りたい』

T／人類の未来とか、締め切りとか。

『美線線子』

き／ああいうはずばな子で話書きたい。

徳／結構好きだと気付いた今日この頃。『メティック』

鯛／備品の折りたたみベッド(米軍放出品)の承認要請コマンド。やはり製作後半に投入された。黒レン抱き枕も標準装備なわけだがもう夢も見ねえ。

？／え、でも結構豪華そうですよあの軍用ベッド？

武／はは。一度寝てみる貴様。『マルチプラットフォーム』

徳／うまい人がやっているのを見るのが好き。

き／まさかここまで盛り上がるとは。今いちばん楽しい仕事っていったらメルブラの仕事だよなあ……。

『もう……ゴロしても、いいよね！』

こ／社内テスト開始直前、最後の絵素材をアップした途端昇天したMacから聞こえた。

き／同義語として、エアリスの「もう頑張るの、やめよ？」がある。

『ヨーヨー』

O／コカコーラのキャンペーンに合



わせ、一瞬だけブーム到来。OKSG一瞬だけ輝く。

徳／OKSGさん本気で感動したツスキ／なんでそういう余分なコト上手い人？

羽の人／りゅーや殿？

『ライター』

こ／ガクブルしてる立ち絵が好き。武／いじりやすいキャラだね。

？／こういう姉貴がほしかった。？／デート…すまん。

『ランサー』

蒼／アニキの工口顔は苦手です。？／ワタクシも苦手。

き／あと、今回の裏の主役。徳／本編ではすごい好きなんだけど、花札では殺意を覚えました。

『リス』

？／でかあああああ！説明不要！武／もつと沢山描きたかったなあー

蒼／脳内C/V根谷美智子。『ちくちくさぶーん』

O／いなくなっただけのサーヴァント達が再び全米大学対抗川下リレーに参加する。

徳／こんなところでんびりしたいき／はじめは洒落でつけてただけどなあ……。

武／そゆの、なにげに多いと思うけど。つ／マウント深山も正式になってるし。



# フービースト 発売おめでとうございます!



凡そこのが  
わたくしや  
笑いますヨ!



季節はずれ  
ですいません...



祝! Fate/hollow ataraxia 発売!

やっぱりこの3人で!  
都市夫。





発売おめでとうございますっ!!  
 こんにちは、ゲーム屋の高山寛暉です。  
 TYPE-MOONさんからミニゲームの  
 仕事の話が来た時は僕もドゥルだよ？  
 それでもいいの？ってな感じで驚かされ  
 ました！当時は他の仕事の契約内容や  
 実家のごたごた等あって色々忙しかった  
 のですが、桜ライダーチーム担当と聞か  
 されて喜んで飛びつかせて頂きました～w

で、桜とライダーですよ。Fate 本編で  
 セイバーシナリオ終了後、流石にこの後は  
 これ以上盛り上がる事はないかな？  
 と続きをプレイしたのですが、後に行く  
 程予想し辛い展開で盛り上がりました！  
 個人的にキャラが再登場時に違う切り  
 口で強さを発揮する展開は大好き  
 なので最後のライダーの活躍ぶりには  
 大満足でした。戦闘シーン大好きな  
 自分は、機会があれば全キャラの  
 総当たり戦も見てみたいですな～！

桜は自分の置かれてる立場に対して、  
 凄く自然というリアルというか  
 人間的な弱さ？が魅力的なキャラ  
 だと思います。最後の最後まで  
 桜らしさが貫かれていて嗚呼…  
 俺が側に居て守ってあげないと！  
 と思うキャラかと。後、料理の  
 描写が妙に美味そうでしたw

ほんとレパートリーの多い女性には憧れますな。  
 今後もTYPE-MOONさんは期待させていただきます～。  
 高山寛暉でした。








馴れ親してきたFateの登場キャラ、  
想像で睨ませてきたそのキャラたちの  
また違った一面が見られそうで  
とてまたのしみます。

Rin & Archer







桜ルートを終えた後、セイバールラストをプレイしたら  
この二人が仲良くやってそうで切なかったのもいい思い出です。  
hollowでまた、あの世界に、キャラ達に会えるかと思うと  
嬉しくて仕方ないです！



十坪前さんの  
言峰と  
ギルガメッシュ

服はあのライダースーツと  
似てるけど別物と  
いうことだ。

十坪さん発売  
おめでとうございます。  
グザイマス。

本編での言峰の登場が11回だ。

※本編での協同作業は楽し。  
参加できたことは幸せだ。  
ありがとうございます。  
＝階堂 ぽと。







どんな惨劇になっているやら、  
非常に楽しみです。  
お祭りに参加できて、幸せでした。

お祭り



サーヴァントとマスターの関係では、桜とライダーがお気に入りだったりします。他のペアがほぼ男女（教会組は全員同姓ですが、アレは3人なんで）なのに、唯一の同姓ペアというところがツボです。僕の脳内では、ライダーには心を開いて話をする桜、それを黙って聞いてあげるライダーという構造になっています。うおお！

ここまで書いておいて気づいたんですが、臓現と真アサシンも同姓ペアでしたね。ギャフーン。

としぼう









■グラフィックを担当しました、こやまひろかずといいます。

■みんな大好きツンデレ若奥様はエルフ耳魔女な人にこっそりドジッ娘属性を実装してみました。(娘?)  
さりげにHollow販促集合イラスト風味です。あ、ドジッ娘云々はこの絵のことでHollow本編のことじゃないですよ～

# 「Fate/side side materiale 2」

フェイト サイド サイド マテリアレ ツー

発行日 | 2005年10月28日

執筆 | TYPE-MOON  
武内崇/奈須きのこ/こやまひろかず  
つくりものじ/BLACK/蒼月誉雄/MORIYA  
清兵衛/KATE/笹谷徳郎/OKSG

阿羅本景/森崎亮人

井本有一/高山箕犀/武梨えり/都市夫  
としぼう/二階堂ぼち/ひろやまひろし  
森井しづき/八雲剣豪

編集 | OKSG

印刷 | 緑陽社様

発行 | TYPE-MOON

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/>

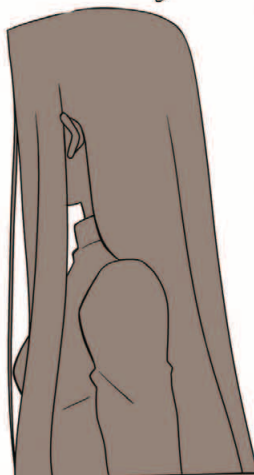
(C) TYPE-MOON All Right Reserved.



ale bonz

本当に食べて  
ばかですね...

?



2005 TYPE MOON