

Fate/side side materiale 3






アル本3

Fate/side side materiale 3

戦いすんで"○"は暮れて.



毎回言っている気がします。今回もお待たせ致しました。
Fate/stay night [Realta Nua]を漸く皆さんにお届け出来ます。
2002年からずっとですから、もう5年もFateという作品に携わってきた
ことになります。これが、TYPE-MOONでの最後のFateです。
上手く幕引きが出来ているかどうか、是非最後までお付き合い下さい。

新



レアルタのサントラジャケットの没ラフです。
上のセイバーがイメージだったのですが、描
いてみて月姫読本とモロ被りなのに気が付
きました。

下は三騎士と新星をコンセプトにして描い
てみたものですが、これと言って面白みが
無く、没に。

音楽版權が目をつぶったものばかりなのは
音楽から連想されるイメージが目を瞑って
耳を傾けているものだからです。うーん、我
ながら貧困なイメージだ…



落書きなど。

リアルタでは士郎を沢山描くというのも
目標の一つでした。

右のライダーは、電撃PSの三面広告用に
描いたものです。完成原稿では殆ど隠れて
しまったので、ここで掲載。





さて、今回の心残りシリーズ。
桜ED時に藤ねえだけ変わっていないのが可哀想だったので、数年後の姿を考えたりもしました。
結局しっくり来なくてお蔵入りに。

あとはランサーの絶命シーンですね。
予定はあったのですが見せ方が決まらず結局没になってしまいました。実際のシーンとはやや異なりますが、こういうのも良かったのかも。



雲一つない空。どこまでも広がる平野。モノトーンの映像。地平線まで続く鯨幕。匂いのない街並。無音劇じみた、人のいない空間。

ゆっくりと目蓋をあける。

とても静かな、なんでもない屋下がりを夢想した。

きのこ堂の憂鬱 最終回 奈須きのこ

2007年初頭。

先方に送る品物の装丁を終え、気の抜けた溜息なんぞをこぼしてみる屋下がり。まだ寒気立ち去らぬ二月の店先に、陽気な足音が響いてきた。

「おや、棚卸しかい嘘吐き屋。アレか、いい加減溜めに溜めこんだカルマ——じゃなくてマンガとか同人誌がついに床底をプチ碎いたかい？」

あつはつは、と高らかに笑いながら暖簾のれんをくぐる紙芝居屋。またぞろ駅前のマンガ喫茶に行っていたのだろう。二ヶ月に一度はマンガ喫茶で自分の趣味とは真逆のものを読み漁る、というのがこの男のストレス解消法だ。迷走というものは、現実逃避より質が悪い。火事になった際、"もしかしてこの火力で中華とか創ったら美味い

んじゃないね？”と厨房に立ってしまおうようなものだ。いよいよお終いというところだが、なに、長い付き合いである。忠告など口にせず、混乱極まって勢いマンガ喫茶を経営するあたりまで見守るのが腐れ縁というものだろう。

「まさか。床ならとつくに落ち込んで、今ではどこぞの王さまの訓練場という有様だ。都合よく昇降機があるワケでもなし、今更どうやって整理しろと」

「は。簡単だ。捨ててしまえばいい。萌え本以外は捨ててしまえばいい。あえて後世に残すのが躊躇ためらわれるほど激甘で猛毒で通俗なものだけ残せばいい。そして世界が平和になればいい」

……まったく同感であるが、そうはいかぬのがオタクの辛いところだ。この間だつて“いい加減、吾おれはいつまでこの本持つてるんだろう？”と思つていた翡翠峽奇譚が凄まじい縁を連れてきてくれた。十年以上前の思い出が唐突に蘇生する事とあるのだ。簡単には捨てられぬ。そもそも簡単に捨てられるならここまで道を踏み外したりはすまい。我々は一生、この若き日の過ちとか後悔とか恥ずかしいものを腹に溜めたまま生きていかねばならないのだ。消化など許されぬ。故に私は不老であらずも未だ若いままであり、ああでもないいかげん中二病から卒業しなくては、とも思うではあるが、これはこれで気持ちがいいのでいつまでも闘病生活を続けていくのであった。

「しかしな紙芝居の。今の物言いは、さすがに道理をねじ曲げすぎだ。

メイドという言葉は、そこまで便利なものだったか？」

「いいんだ。既に基のメイドなんて在り方、誰も使っちゃあいない。オレが春の夜にばんやりと目蓋に思い浮かべては空しくかき消していた幻想。望遠鏡から覗く遙かな綺羅星の如き希望。あの、掴めば砕け散る可憐なアンティークたちはな、十九世紀から一瞬だけこの現代に甦り、その代償として、まったく別のモノに生まれ変わってしまったんだ。酷い話だ。亡くなった妻（当時十六歳）を生き返らせたら熟女になっていたようなものでね。本気で余計なお世話だよ、そこまで気を回すなんて、逆に空気が読めてない。人生は落とし穴だらけだ。こんな事なら、木乃伊になぞ願いをかけるのではなかった」

「は、と寂しく囁く紙芝居屋。なるほど。言葉は共通化した時点で安価になる。言葉そのものを大事にしたい者には苦い話ではあるが、みなの手渡るのなら、言葉にとつては幸福な事だろう。——果たして、嘆く紙芝居屋の手には今日も今日として新作メイドフィギュアが一つ。」

「……懲りないな。なにかと思えば斬り恩返しメイドか」

「いやいや、和風メイドも侮れないぜ。こう、素肌を必要以上に晒すのはオレの主義に反するんだが、こいつは補つてあまりある。鶴の恩返しは日本最古の獣つ娘メイドと見たね。体つきに多少ポリウムがあるのはこの際目をつむるさ。正直な話、育っていないからうが育ちすぎているが、いきつくところ出来が良ければそれでいいんだ」

「真理である。ところでアイギスのフィギュアとかでないかな。出るさ。信じれば夢は叶う。で、その包みは何だ？」

目ざとい男だ。紙芝居屋は身を乗りだして、たったいま包装し終わった品物を覗き込む。店棚に置かれた品物は、今か今かと出荷を待つゲームソフト。

「……………ああ、いや。別に、目ざとくはないのだ。この品なら、例え瓦礫の中であろうと見分けはつく。所詮凡百の大衆娯楽の一つにすぎないが、我々にとつては何かと懐おもひでのある品なのだから。

愛憎混濁し、時にはどうして己達オレはこんなモノを作ったのかと呪う日も少なくはなかったが、振り返れば、たしかに輝かしい思い出だった。此これのおかげで冥府魔道に引きずり込まれもしたが、なに、逆に考えれば得をしたのだ。生きたまま魑魅魍魎の世界を覗けた。それも愉快な人生だろう。」

「しかし、小ぎれいに包んでいるな。それじゃあ、まるで」
「うん。手放そうと思つてね」

驚きも顔きもなかった。紙芝居屋はしばし間をおいて、まあ、頃合いだしな、と独りごちた。……多少演技じているが、この男なりの返礼なのだろう。そう。止めるのも惜しむのも旬を過ぎた。今の我々が浮かべていい表情は、できるだけ無関心に、そんなものだろうと顎髭をさする程度の筈だ。

品物を箱にしまう。
長らくお世話になった。この品物は、今日、外に出ていく。

「寂しくなるな」

「寂しく、なるのかねえ」

自嘲気味にニヤついてみる。

そうであれば幸いだ。この先、街頭や紙面などでひょっこり見かける事はあるだろうが、それは成長した枝葉である。六年前。まだ芽も生えていなかった苗は、多くの人の手によって、こうして、いつかいっぱいしの樹になった。後に残った我々の仕事は、遠くの里からこの樹が枯れていく様を眺める事ぐらいか。強欲だが、自分より長生きであってくれればいいと思う。

や、卑屈になったものだ。人間 後ろ向きになった時が店じまいと言うが、さて。

「それで、今日は何の用だ。うちのすごい机なら使いすぎてメンテナンス中だぞ。最近はどういつもこいつも馴れてきやがったのか遠慮がなくて困る。中古で買い落とした安物だと言っているだろうに。人の出費をなんだと思っているのか。いや、そもそも誤解されないように言うておくが、こっちだって遊んでる暇はないんだぞ？ 本当に迷惑なんだぜ。せめて前日に連絡ぐらい入れてくれ。だいたい吾とおまえだけでは面子が足りないじゃないか。ああもう、いい、いい、待っている、すぐに電話して二人ほど都合するから——」

「——遊ぶ気満々なところ濟まないが、仕事の話に寄ったんだ。次

の出し物をどうしようかと思つてな。あとおまえさんね。弱いんだからそう気軽に卓を立てるなっつー話ですよ」

ははははは。凄まじく余計なお世話ですよホント。

「……う、む。そっちな。そうだな、いい加減、新しい種をもってこないと話にならないしな。……そうだなあ。じゃあ、ヒロインはまさに鉄塊だった大剣を振り回すようなお姫さまにするんだ。彼女は戦う。何の為に？ んー、きっと、財政の傾いた自国の為じゃないかな？ ま、姫自らが出向く時点で詰んでると思うけどねその国は。けどお姫さまは頑張る。ストリートファイターばりに頑張る。紆余曲折あつて、彼女は電波ソングも歌えて竜も殺せるアイドルとして成功する。したりたり。それだけの萌えポイントがあるんだ、そりゃあ一角のスター程度にはなるさ。だがしかし、アイドル家業は彼女が思っているほど甘い世界ではなかった。なんつーか、困った事にこの世界には魔王もいなければ白馬の王子さまもないんだな。悲しいな。世の姫たちにとって立身出世の場はステージにしかなかったんだ。神め！

ほーんと、わかりやすい悪役つてのは便利だね。でもないものを嘆いてもしょうがないし。威光をしめすべき敵がいらないなら、自ら輝く他はない。かくてもう流行もすぎて定番になった「一人一個の特殊能力」をそなえた各国のお姫様たちが最高のアイドルにならないと上洛する。なにをもつて最高と讃えるかだつて？ そんなの決まってるじゃないか。全世界の男の子……んー、まあ60万ぐらいとしくか、それ以上困ったお友達がいると困るからね……の心を独り占めした偶像こそが頂点だ。そう！ すべての顧客の心をその手で驚つかみしたヒロインこそ、二十世紀最高のギャルゲーヒロイ

ンを宣言に相応しいじゃないか！ なんていうかさあ、もう僕だけのヒロインとか飽きたんだ！ 僕は十万人単位の主人公を向こうにまわすアイドルと恋がしたいっつーの！」

「却下。そういうの、この業界じゃあビッ〇って言うから。あと出だしの大剣ヒロイン、とっくにニトロさんがやってるから」

「く、下倉バイオめッ……！！！！」

余談ではあるが、バイオめのガツドリエルはあまりに直球すぎて意識を失った程だ。心の底からやりたいけどきつとできないバカゲーストに、アリスソフトさんのあたつくだけの他ニトロプラスさんの射干玉の夜鳥が加わった事をここに明記しておく。

「それと、今おまえがやっているゲームも丸わかりになりました。はい、それじゃあ今からX箱没収しますね」

「きゃーーーーー！ 待ってーーーー！ それ買ったばかりなの、捨てないでーーーー！ おじいちゃんのアイマス踏まないでーーーー！」

昼下がりはいつも通り慌ただしく過ぎていくのであった。

そして2007年春。

私は店の戸締まりを済ませて、ちょっとばかり北国に足を運ぶことにした。

店の管理は仲間たちをお願いしてある。私などが一人行方を眩ま

したところで何が変わる訳でもなし、帰ってきた頃には新しい芽が出ていよう。

それではいずれ。雪が降る前に戻ればいいのだが。



踏まないで～

なぜ?なに? だいぶ(困)もん

さて、めでたく
7度目の質問になります。
江戸川区お住まいの
「積みゲタワ」の高さが
天井に届きました」
さんからの便りです。

さんからの便りです。

Q7

セイバーのうしろ頭の
お団子髪はどんな時に
解いているのでしょうか?

あと長さ足らなぬね?

なるほど、
ふんふん。

確かに髪をおろす
シーンは滅多に
お目にかかれませぬね。

入浴時

就寝時

さつそく
生みの親に
聞いてみることに
しました。

“ここぞ”という時
だけなんです…。

その他にも
TYPE-MOON作品には
“ここぞ”と言う時以外は
表示されない素材が
いくつかあります。

皆さん
見つけられた
でしょうか?

つまり!!
「伝家の宝刀」
なんですよう

オオオオ

さて次は、
ネタ的なお話に
なりますが。

解けたセイバーの
髪が一瞬にして
結わえられて
いる時があります。

もちろん本人が高速で
結わえたりしている
ワケではありません。

実はセイバーには
キューティクル、メテオラという
髪結の精霊が二人ついており
瞬時に結わえたり解いたり
しているんです。

コンマ0.2秒の
瞬間芸です。

他にも糧の精霊や
仕立ての精霊など
もいますが、

そのお話は
またの機会に。

では、
今回の質問に
関してお答えは
ここまでです。

今回は特別企画
「青タイツの謎に迫れ」
で、お送りしたいと
思います。

フェイトと過ごした3年間。

小走りとダッシュの連続で、ほとんど手を空けることなく1年2年が過ぎていく。最初の stay night に携わったときはまだ若かった自分は今 ** 歳になりました。作品と共に自分も少しは成長したんだろうか。変わったのが味覚と胃袋の許容量だけだったら泣けますね、ハイ。

フェイトも締めといことで、キャラクターをたくさん描いてみました。時が経てば好みも変わるモノでして、最近は黒セイバーがお気に入り。もっくもっくきゅではなく、カッコイイ方面で。だったらYOO!描いちゃいなよ!と思うかもしれませんが、鑑は何かと大変なのです。お察しください。では、次回作でまた御会いできれば。

この見聞きページ：蒼月タカオ



凛は本当に収録乙です!と
いいたいくらい、台詞いっぱい
聞きました。
今でいうツンデレ?

厳しいようで甘々な面倒
見のいいアネさんでした。
ねーさんの後日談
をもっと見たかった
なー。好きなシーンは
アインツベルンでのラン
サーと士郎のやりとりのと
こ。



声がつくと色々とお
にくるものがあります
あと、黒くてもセイ
バーさんは素敵で
した。

これ
からもカッチョ
カワイイ存在で
あってください。

伊藤
さんと門
脇さんの
シンク
口度は異
常。何の違
和感もなく聴け
ました。表も道場
も。グッ
ジョブ!

桜の100%は
けしからんで
す。恥ずかしく
てもともにボイ
スが聴けない
じゃないです
か!もってやつ
て!・・・とまあ
下屋さんのボイ
スをデレデレし
ながらテストブ
レイしてまし
た。製品が出た
らじっくりやり
直したいと思
います。あ、作中
ではこんな格好
してませんよ?



声の効果が一番あったかもしれない道場コンビ。

もはやなんの料理かわからない。一通りクリアしたら道場目指してひたすら士郎が〇ぬ選択を探すマソ？サド？ゲームなのです。

オ——ホッホッ
何か用かしら？ミス遠坂

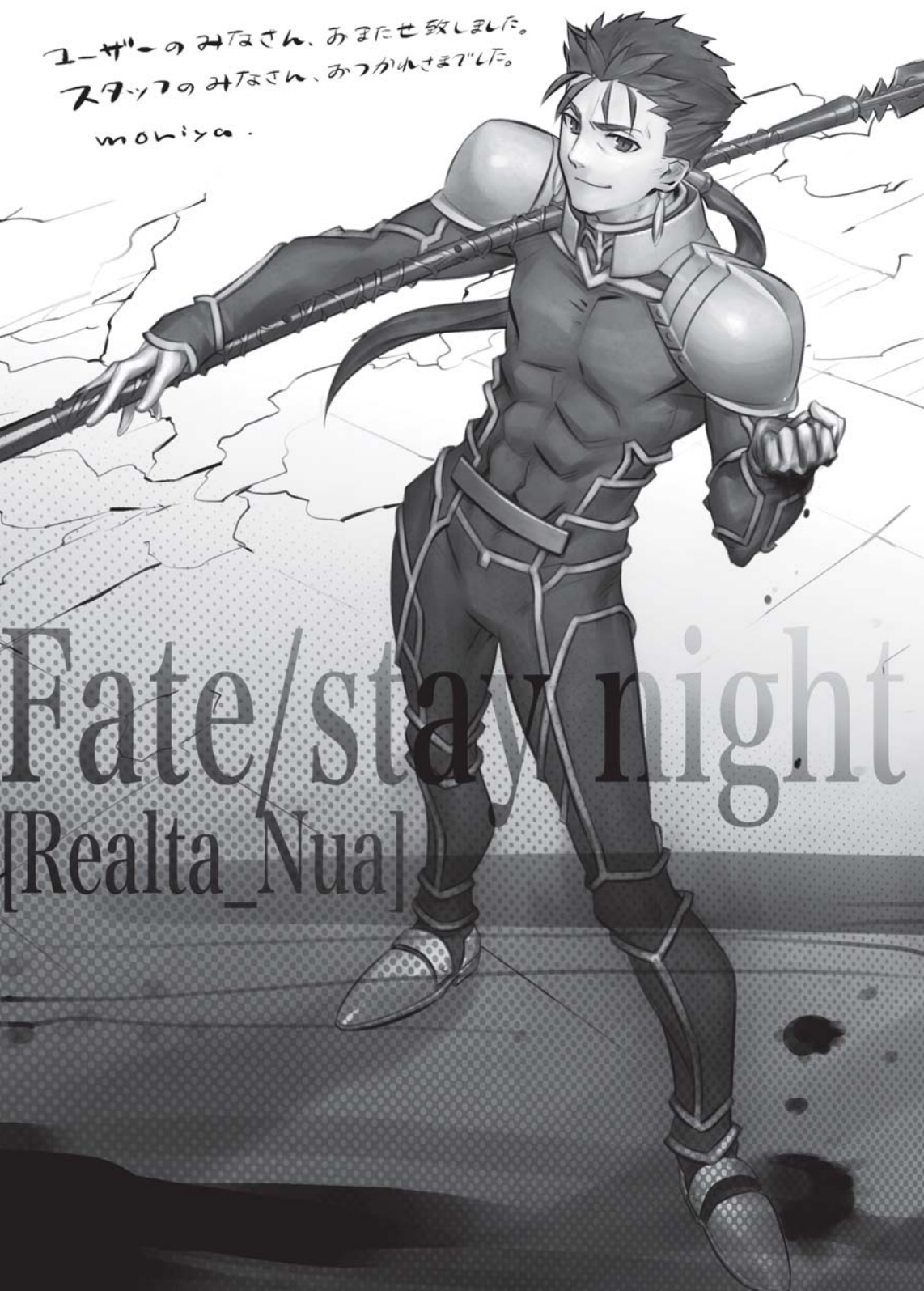


「顔は
出なかつたけど強烈！
—人どかさうやがて—!!!

神谷さんの懐きは
神がかってまは



ユザ-のみなさん、あまたせ致しました。
スタッフのみなさん、あつかれさまでした。
monica.



Fate/stay night
[Realta_Nua]

フェイト/ステイナイト レアルタ・ヌア ライナーノーツ

Fate/stay night [Realta Nua] liner notes

こんにちには、KATE です。PS2 版、お待たせしました。さて、こちらは音楽についてお話をさせていただくページになっております。

新人

今回の作曲はおなじみの Harris さんに加えて、新たに hil さんにも参加してもらい、3 人体制になりました。おかげで様々な場面に對して、よりの確なイメージネーションを得ることができたと思います。

新人と銘打ってはいますが、Fate スタッフとしてのことで、もちろん実績のあるクリエイターです (笑)

新曲

移植にあたって新たに用意した曲は 26 曲です。新規イベント用はもちろんですが、どちらかというと、PC 版での「ここでこういうのがあればもっと良くなった」、「このシチュエーションはこの曲ばかりで飽きが来る」といった反省点を基にして補完するための曲が多いです。

PC 版から引き続き使われた曲は 35 曲。はっきり言って新曲と比べていろいろな意味で古いのですが、やはりこれこそが Fate だと思えますので、手を加えず再収録しています。

改めて PC 版から振り返ると、イメージアルバム、ファンディスク、リミックスアルバムを経て、そして PS2 版で総曲数は約 130 にのぼります。川井憲次さんによるアニメ版も含めると約 200 ですね。ここまで広がるとはまるで予測していませんでした。感慨深いです。ちなみに曲のタイトルは全て自分がつけているのですが、これ以上ひとつのくりの中で名付けるのはもう限界です! もしこれ以上 Fate 関連の曲が増えたら、タイトルは募集するしかないでしょうか・・・!?

新歌

オープニングテーマ、エンディングテーマも一新しています。当初はアニメでも使われたことだし、

Fate のオープニングにはこれが必要かと 3 つ目の「THIS ILLUSION」という案もありましたが、そこは新星ということを書き下ろすことになりました。

その「黄金の輝き」は、Fate の集大成というテーマで作ったものです。これまであえてはずしてきた熱血系のアニメソングを目指しています。歌詞の方もなるべく Fate の直接的なキーワードを盛り込んでいます。シンガーの MAKI さんとは始めてのお仕事でしたが、高音のニュアンスが素晴らしく、おかげで熱さも 5 割増くらいではないかと。

エンディングは「Link」。歌はおなじみ、colorvariation の rhu さんです。エンディングですので、ここではこれくらいにしておきます。PC 版をプレイ済みの方へ、あなたが思っているところではこの曲は流れないかもしれませんよ・・・。

???

実は・・・もう 1 曲ヴォーカル曲が使われています。歌は河井英里さんです。アニメ版 Fate の現場でお会いする機会があつてから、いつか絶対に歌ってもらいたいと念じていたのですが、早速実現してしまいました。これもまだこれ以上はお話できませんが、楽しみにしてください。

それではこのへんで。プレイ前の皆さん、良い旅を!! プレイ後の皆さん、楽しんでいただけましたか?



あなうめ 清兵衛 四

ANAUME KIYOBEI 4

～ぶつつけろ!! 怒りのきのこクラッシャーの巻～

■前書き

この度は「Fate/stay night [Realta Nua]」をご予約、ご購入いただき誠にありがとうございます。この文章をご覧頂いているということは、無事に発売できたということですね。本稿執筆時点では製品の精度を上げるためにテストを行なっている段階で、発売時期が大幅にずれ込んでしまうことを危惧しているところです。あまりお待たせせずに送り出すことができていたら良いのですが……。

さて、この「あなうめ清兵衛」というページですが、毎回、リリースしたゲームの開発について駄文を並べているコーナーとなっています。「PC 版 Fate/stay night」や「PC 版 Fate/hollow ataraxia」(どちらも絶賛発売中!)のオフィシャル通販で添付された「side materiale」では、新しい機能や開発環境について説明させていただいたのですが、今回の PS2 版ではあまり関わるものが出来ませんでしたので、書くことがありません……。とはいえ、それでは許してもらえそうにありませんでしたので、PC から PS2 への移植について、技術的な方面から考えてみたいと思います。

■概略

まず PC と PS2 の違いですが、PC は大量のデータを高速に処理することを主目的とし、PS2 は 3 次元空間に大量のポリゴンを出現させることに特化されたマシンとなっています。このため PC は HDD と大容量のメモリを搭載し、PS2 は高速なメモリと高い浮動小数点演算能力を持っています。

このような実行環境に対し、実行される「Fate」はビジュアルノベル(VN)と呼ばれるジャンルのゲームです。このジャンルの特徴は、画面一杯に表示される文字と細かく彩色された画像が表示されることです。さらに「Fate」では大きな画像を複数用い、時に激しく、時に繊細に動き、重ね、現れ、消える動的な演出を行なっています。

では実際に PC と PS2 ではどう違い、「Fate」の実行にどのような影響を与えるのか挙げてい

たいと思います。

■解像度

PC は複数の解像度を設定することができます。現在一般的なのは、XGA(1024x768)～UXGA(1600x1200)でしょうか。30 インチで WQXGA(2560x1600) なんていう化け物じみた液晶ディスプレイが買おうと思えば買える値段で売っているのを見ると、良い時代になったと思います。実際に目の当たりにしてみると、目の動きだけでは全体を見渡すことができそうにないので、首が疲れそうだなと考えちゃいましたが。それは置いて、PC は大量の文字・画像情報を表示できた方が使い勝手が良くなるため、高い解像度を選択することができます。「Fate」の PC 版では、SVGA(800x600)の解像度でゲームを実行しています。一段階低い VGA(640x480)では文字が綺麗に表示できませんし、一段階高い XGA ではデータ量が多くなり過ぎてしまい、性能の低い PC を使っている方に、動きのある演出を意図した通りにお見せすることが出来ないと考えられたためです。結果的に、想定以上に動的な演出となり、低いスペックの PC ではコマ落ちる場面もありましたが、「Fate」を楽しんでいただける選択であったと自負しています。

一方 PS2 といいますと 4:3 の 525i(640x480)で、PC の VGA 相当となります。このため PC に比べて情報量が 3 分の 2 になってしまいます。画像はもとより影響が大きいのが文字で、特に複数の箇所で使用されているルビ文字は判別が難しくなってしまいます。移植チームの尽力により初期のものよりも断然見やすくなっていますが、PC とは比べるまでもない状態です。

■閑話休題 - ケーブルの接続方法

見易さに関する話になりますので、ちょっとだけズレてしまいますがケーブルの接続方法について。PS2 はテレビに映像を写すのが一般的なため、コンポジット・S 端子・D 端子(コンポーネント)等の規格で接続できるようになっています。

コンポジットは PS2 本体に付属の、黄色の RCA 端子ケーブル 1 本で映像情報を送る規格です。明るさや色を示す信号を合成して 1 本の線で送るため、ケーブルのコストは低くなるのですが映像はクリアではありません。付属品のため、ずっとこのケーブルを使っている方が殆どだと思いますが、このケーブルではルビ文字が完全に消えてしまっただけで判別不可能でした。

S 端子の S は Separate を意味していて、明るさと色を示す信号をそれぞれ別々に送ってい

す。このためコンポジットよりも良好な映像を得られます。わざわざ買い足す必要があるので多少敷居は上がりますが、少なくともS端子ケーブルを使用することをおすすめします。

D端子のDは端子の形状がDの文字に似ているからで、デジタル信号を伝えているわけではありません。紛らわしいですね。D端子は日本独自の規格らしいです。元々コンポーネントという規格があるのですが、コンポーネントは3本のケーブルを別々接続する必要があるため、ケーブルを1本にして接続する手間を減らそうとしたのがD端子だそうです。この端子(コンポーネントも含む)は色情報をさらに2つに分けて、明るさ+色1+色2の3本の線で信号を送ります。情報量が多く、PS2で使用できる最も高画質な規格です。D端子ケーブルを使用すればRGB文字もくっきりと識別可能ですし、通常の文字も滲みが殆どなくなるため読みやすくなります。S端子ケーブルよりも多少高くなりますが、テレビにD端子で接続可能な場合は、D端子ケーブルを使用されることを激しくおすすめします。

■メディア

PC版「Fate」はCDとDVDで提供していましたが、実際に遊んで頂く際にはHDDにインストールしてからになっています。CD版は3枚組の容量となってしまったので当然ですが、HDDからデータを読み込む方が遥かに高速なので、快適にプレイしていただくために一度インストールして頂いてます。

PS2はHDDを基本装備していないため、記録メディアであるDVDから直接データを読み込んでいます。

HDDとDVDの読み込み時間にどれだけの差があるのか。どちらもディスクを利用したメディアですので、平均アクセスタイムと、読み速度に読み込む容量を掛けたものを足すと、その時間がわかります。

1秒間に5400回転するエンタリー向けHDDの場合、平均アクセスタイムが18ミリ秒、SVGAのBMP画像(約470KB)を1枚読み込むのに、遅くとも17ミリ秒ですので、大体35ミリ秒掛かることとなります。それに対しPS2のDVDドライブ(4倍速)では、平均アクセスタイムが200ミリ秒(推計)、VGAサイズのBMP画像(約300KB)を54ミリ秒掛けて読み込み、合計254ミリ秒も掛かってしまいます。比べてみると、PS2の方が約7.3倍の時間が掛かっているわけです。PS2版ではキャラクターボイスも再生されるので、DVDドライブへのアクセスは頻繁に行なわれます。表情が変わるたびに一呼吸入ってしま

う理由がわかっていただけたかと思います。

■メモリ転送速度

これまでのところ、解像度・メディア共に、PS2が圧倒的に不利であることを説明してきました。元々VNゲームに必要とされる能力とPS2が得意とする能力が異なるためなのですが、メモリ転送速度はどちらにとっても大きな意味を持つものです。「Fate」では、これまで言ってきましたとおり、画像をふんだんに使用した演出を行っています。多数の画像を様々な動かし重ね合わせるには、十分に高速なメモリが必要となります。

PCで今日使われているメモリは、理論値で2.1GB/秒以上の転送速度を持っています。単純に計算するなら1秒間に約2000回強、SVGAサイズの画像を移動させる能力です。これは理論値で、実際の使用時には移動だけでなく足したり引いたりしますから、CPUの処理速度も加味すると更に回数は少なくなります。ただ、普通に文字や画像を表示する分には十分といえます。

これに対してPS2は、遅いメインメモリで3.2GB/秒、高速なビデオメモリで48GB/秒と驚異的です。PS2の真髄が多数のポリゴンを表示するところにあるため当然と言えますが、すばらしい能力です。

この転送速度と、GraphicProcesserUnitであるGraphicSynthesizerの16並列ピクセルエンジンを使って(確認してないので予想)実現されているのが、非常に滑らかなノイズ効果です。「hollow」のラスト付近で多用されていたノイズレイヤーの覆い焼きでの重ねあわせが、PC版とは見違えるほど滑らかに動作しています。PC版のノイズ生成ルーチンがタコなだけかもしれません。

■後書き

てきとーに調べた内容でテキトーに予想しながら適当な事を書いてきました(…)が、いかがでしたでしょうか。PCとPS2の違い、何となくわかっていただけましたでしょうか。「PS2版はここが違う!」と仰らず、それぞれ得意不得意、向き不向きがあることに思い致していただければ、筆を取った甲斐があるというものです。

最後に。

内容の正確性につきましては、一切責任を持ちません。あしからず。

演出. 2747pt 担当の
つくりものじです。

PS2版 fate を手に取って頂き誠にありがとう御座ります。

PC版を既にプレイされた方もそうでない方も楽しんで頂ければ幸いです。

ちなみに曲や絵が割と増えてるんですよ、何気に、はい。

作子側としては
fateはこれで最後だと
言う事で、今までアトモに
描いた事が無かったセリフさん
でもひとつ。

それはさーと、フリスコセルが
倒せないんですよ!?

俺の最強パーティーがボロ雑巾の様に
吹き飛ばされましたよ!?
世界樹最高オオウ!

そんな感じで。

お疲れ様でした。

2/3



徳さんの なんだか知らんがやっちゃまえーっ

娯楽編

みんな、藤ねえルート追加出来なくてごめん! (挨拶)

さて、今回は娯楽編と称して、仲が良いと評判?のTYPE-MOONスタッフが開発の合間に楽しんでいることの一部をご紹介しますと思います。



●ごころく

会社の近所のつけ麺屋さん。奈須きのこ、つくりものじを筆頭に社内スタッフのファン多し。通い始めてずいぶん経つが未だに飽きる気配はなく、ごころく分が足りなくなると人の机にきて連れて行けとアピールを始める。何か入っているのではないかと疑いたくなるが、うまいのでどうでも良い。

ここで食した後は仕事への意欲が増すらしい。しかし腹が膨れるため作業速度は遅くなるという不思議。普通でも結構な量なのに、期待の新人ノキツは超盛(大盛の上)をペロリと平らげる。また旨そうに食うので見ていて実に気持ちが良い。

●深夜ドライブ

発起人はつくりものじ。開発作業が煮詰まったときの現実逃避行動の一環として行われていたが、開発終了後も不定期ながら行く回数は多い。金曜夜に動くこと多し。都合が合うと奈須きのこ、BLACK が道連れに。

つくりものじの何を基準に編集したか判らないCDをBGMに関東近郊をふらつく。周囲にまったく明かりの無い場所



(イラスト: つくりものじ)

●映画鑑賞

話題のものから微妙なものまでスタッフの琴線にふれたものが対象。大抵は土曜夜のレイトショーに行くことが多いが、たまに公開終了間際のものがあると平日の夜に飛び出していく場合も。

おおよそ期待していたものは裏切られる結果が多いが、それに反比例して帰りの車内は盛り上がる。ついではラーメンを食って帰ること多し。

時には社内でスタッフが購入してきたDVDを鑑賞すること。 (大抵は金曜の夕食時) 内容がつまらない時でも奈須きのこの解説が入ると大抵面白くなるから不思議。周りを気にせず馬鹿笑い出来るのも Good。



にくると車を降り、暗闇に耳を澄まして癒される。人間星明りだけでも結構見えるものだと発見。適当なところで湯を沸かしてラーメン等を食すことも。旨い。

朝方温泉に入り朝食を食べてから帰路に。たらふく食べて苦しそうにしているにも拘らず、必ず途中でソフトクリームを食べる不思議。その後お腹を壊す確率が高いので自重して欲しいのだが。

そんなこんなで僕たちはとても元気です!
また次回でお会いしましょう!!

Fate/stay night [RealtaNua] だらだら一人語り



みなさん初めましてこんにちは、TYPE-MOON で裏方作業
やっていますノキツです。

ほとんど表舞台には出てきてはいませんが、主にイベント
(コミケ等)での運営、グッズなどの監修など版權業務をさ
せてもらっています。

絵とか文とか書けませんので、ここではいろいろと裏話と
いうか自分の体験してきたお話をば。

○同人サークルから

もとはといえば『月姫 半月版』の時にスタッフの「また
友人」して同人サークル時代からのファンだった私ですが、
『月姫』『歌月十夜』の開発時に手が足りない時の「猫の
手テスター」として参加しました。

その時『歌月十夜』のテスト版と共に送られてきた折り
たたまれた紙の束を手に取り、「なんだこりゃ?」と広げて
みると B4 の紙にびっしりと手書きで書き込まれたフロー
チャート。

「これ・・・全部チェックするんすか・・・?」一瞬引く程の
情報量。複雑に絡み合うフラグの数々。

今にして思えば、現在の TYPE-MOON 作品の布石がここ
で出来ていたといっても過言ではないと思います。

そして、その『歌月十夜』が発売されたコミックマーケッ
ト 60(01 年)「夏コミだから夏祭り」をコンセプトにスタッフ
全員浴衣を着て挑んだのですが、TYPE-MOON に来て頂い
た参加者の方々の人数が半端ではなかったのを覚えていま
す。

その時より私は購入待ちの列整理を担当していたのです
が、コミケスタッフさんにも手伝ってもらい列を形成してま
うったにもかかわらず、我々の中にも混乱があり列が列で無
くなっていて現状で何列出来ていてどこが最後尾なのかわ
からない、正にカオス状態になってしまいました。このこと
もあり以後のイベントでは反省を生かせるようにがんばって
います。

『MELTY BLOOD』の時はコミケさん側の配慮もあり西

側駐車場に面した場所を用意してもらったおかげでほぼ一
直線に列を形成することが出来たので気分的には楽でし
た、・・・最初は。

「TYPE-MOON」と「渡辺製作所(現フランスパン)」さん
とのコラボという話題性もいままでも以上に参加者の方々に
来ていただき、駐車場の端まで届いてしまう大行列に。こ
の並んでいた方々に一枚ずつチラシを配ったのもいま
でもはっきり覚えています。何枚配ったんだろう・・・?

この頃からですね、コミケ終了時には声を枯らして別人
になっていたのは(笑)

同人サークルとして最後の作品だった『月箱』もイベント
は違えど『MELTY BLOOD』と同じ場所での販売となりました。
勝手知ったるなとかではいいのですが、外対応スタッ
フが増えたというのもあり自分的には特に大きな問題もな
くスムーズに対応できたのではないかなと思います。最後
の一つが無くなり完売のアナウンスをした時にファンの皆さ
んの声援がすごかったです。

○商業化して

それから商業化し『Fate/stay night』を発表。テストブ
レイを長い期間やりました。確かその年の年越しソバは
TYPE-MOON 事務所で食べたっけ?(笑)

スキップ関係の動作確認、設定を少しずつ変更しての動
作・エフェクト・演出等のチェックを担当して実際大変でし
た。スキップしながらではありますが本編のストーリー追っ
ていたので大まかなあらすじは知ってしまっただけでもありテ
ストプレイ終了後も、「まあ、実際プレイするのは後でもイ
イヤ」と、今に至っても本編はやっていないのはヒミツです
(笑)

商業化とともにコミケでの戦場をビックサイト西館4階に
移しましたが、以前と変わることの無い多くの方々に来てい
ただきました。毎回コミケでは独特の高揚感による楽しさ
と、行列待機や商品売上の時の申し訳けなさでいっぱいでは
す。

その反動というか、コミケ後はぐったりしておりますが・・・
さらに『Fate/hollow ataraxia』が発売され、『Fate/stay
night』のアニメ化。そして今回の PS2 版の発売とここ1～
2年でユーザーの方の関心が高まり、浸透していった
と2006年の2回のコミケで実感しました。

06年の夏、アニメ放送終了後初のコミケといったことも
ありいままでもない人数でした。『Character material』と
いう目玉グッズも要因の一つとは思いますが、コミケ初めて
だという方が多く、さらにアニメDVDの発売終了し、本放
送で見えなかった方達の関心が高まった同年冬のコミケで
は『Fate/Zero』というタイトルによる TYPE-MOON アース
来場者は夏を超え、過去最高の人数だったと思います。ほ
んとにほんとに多くの方々に感謝感謝です。

あ、ただ1点言っておきたいことは、某掲示板の現地レポ
ートを鵜呑みにしちゃダメですよ?(笑)

冷たい潮風が吹く中、また灼熱の太陽の下、長い時間並
んでいたユーザーの方々に不満や不都合の無いよう
がんばっているつもりですが、なかなかうまくいかないも
のですね・・・もっと頑張ります!

長々とお付き合いありがとうございました。では、また
いずれお目にかかる機会がありましたらその時に。

2007年3月 ノキツ



負けたと思った。

これをお読みいただけているということは、皆様のお手元にオフィシャル通販分が無事届いているという何よりの証拠なわけですね。まだまだ色んなモノゴトが真っ赤に燃えている爆心地でこのテキストを書いています。大丈夫！ちゃんと届いてるから安心してビール飲み！> 未来の俺

06年6月に「12月発売だーっ！」と叫んで予約をスタートさせた張本人ですから、長いと皆様をお待たせしてしまった責任はひとえに私にあるわけでして、本当に申し訳ないです！

考えてみれば「オフィシャル通販？じゃあキャラアニさんでヨロシク代行！」と言い放ったのも私なので、ダブルで皆様にご迷惑をおかけしてるわけです。本当に申し訳ないです！

でも、でもですよ？

無理を言うあっちの人々や無茶を言うこっちの人々の間で、これだけの作品をお届けしたんですから少しは優しい言葉をかけていただいてもよろしいんじゃないでしょうか？「PSPを同梱したいー」とか「ホロウのスク립トも使いたいー」とか「アフレコはリタイクー」とかさ。…あれ？あっちの人々の無理ばっかじゃん？いやいや、そうじゃなく。

でもホント、FateのPS2化はシミジミと大変でした。PC版経験者の方から「全体のテイストは変わってないですよ」とボンと肩を叩かれれば過去の俺はきっと号泣するですよ。

頑張ってくれたスタッフのみならず、作品の意図を汲んでくれたソニー・コンピュータエンタテインメントやCERO審査担当の皆様、厳しいダメ出しにめげず組み上げてくれたデザインワークの皆様、凄まじい回数を通しプレイをいただいたデバッグチームの皆様、リアルタマアに関わっていただいた全ての方に御礼申し上げます（泣きながら）。

そして全てのプレイヤーの皆様！「骨まで遊び倒してくれ！」とお願いします。で、ちょっとでも気に入ったら少しだけ褒めてください。

——真っ赤に燃える爆心地より皆様！に愛を込めて

藤岡迅彦（角川書店）

角川書店のプロデューサー。
マスターアップの瞬間、喜びのあまり一夜にして総白髪に。
号泣しながらの調整力には定評あり。

皆様始めまして！

PS2版の音響監督をさせて頂きました榎本と申します。
思い起こせば収録の始めは昨年の春でした。

ダンボール20箱分の台本を前に途方にふてていた事を思い出します。

士郎やイリヤがアニメより若干方向性を変えた関係で収録当初は割とスローペースでの収録だったのですが、その後は順調にすすんで、全体的には非常に良いテンポでの収録になりました。

でも、途中が一部飛び飛びでしたが収録が最終的に終わったのは今年の始めです。足掛け約9ヶ月。他のものに比べ如何に丁寧に作られたかを如実に物語っていますね。

その長さの中でも、役者さんはじめ製作スタッフ一同とても楽しみながら作り上げることが出来たのは、やはり作品性の高さと、奈須先生はじめTYPE-MOONさんの熱意がビシビシ伝わってきたからです。

ユーザーへ伝えたいものがとてもハッキリしていて、妥協の無いスタイルは職人としての声優に通じる物があり、役者の中でもとても評判が良い現場でした☆

思い出深い部分で言えば、タイガー道場ですね！

あのお二人は道場の方が出番が多く、どんどん壊れた方に慕進してくれたのですが、あの部分はキャラが崩れても許される反面何処まで壊れても誰も止めない、プレーキをかけた方が良いか悩みました。。

あとはおまけの花札の慎二の壊れっぷりは必聴です☆

役者も全力で作り上げた作品ですので、出来ればコンプリートして全部聞いてくだされば幸いです！

敢えて言いますが、聞き所は全部です☆

——皆さんに楽しんで頂けることを祈りつつ——

榎本寛（WAYUTA）

H.B.STUDIOの音響監督。
空の境界ドラマCDからのお付き合い。
以降のTYPE-MOON作品では毎回音響監督を担当して頂いております。

Fate Heroine REVIEW フェイト ヒロインレビュー

批評家

キャラクター

殿堂入り

モンク

セイバー



PS2 伝奇活劇V N

「Fate/stay night」の正統派ヒロイン。最も優れたサーヴァントと言われるが、なぜか苦戦がたえない。宿願のようにマスターに恵まれない。

殿堂入り

サイモン

遠坂凛



SFC 伝奇活劇A C T

「Fate/stay night」のおてんばヒロイン。赤いコートで颯爽と町を行く。夢は宝石商の奥さんになってウハウハだが、まれにドイツ語を噛む。

間桐桜



XB 伝奇火曜A D V

「Fate/stay night」のお茶の間ヒロイン。甲斐甲斐しくお世話してくれる健気な後輩。でも手の施しようもなく地味。だが香り立つようなエロさ。

マッシュユキの山



まだ07年初頭ですよ？随分と前からきのこ型グッズを集めていたのですが、ついに念願のフィナルアイテム・きのこ型洗濯機を購入！やった、これで部屋がきのこまみれになったぞ！ふふん満足するかわら、どうしてこんな物を集めていたのか疑問が。君の人生、ホントにそれでもいいの？

パパチャ武内



最近、机周りの美少女フィギュアの生存競争が激化の一途を辿っています。かつて喝采を持って迎えた某エロ忍者も、今は深い間の底……。ちなみに Fate 関連のフィギュアは、いよいよ押入を占拠し兼ねない勢いです。こんなことで悩まないといけないこの時代で、ある意味不幸な時代なのか。

こやまひろかず



最近の良い買い物。コードレスのヘッドフォン。仕事柄手放せないアイテムですが、コードがのすくさくさ。描く姿勢の微調整をしようと椅子を動かすとコードに引っかかる。ちょっと資料棚を見ようと首を振るとプチッといく。こんなストレスからオレ様解放。心無しが首が軽い。すばらしい。

金髪碧眼の正統派ヒロイン。もうテコでも動かない安定ぶりに戦慄さえ覚える。色々と融通がきかないので序盤は行き違ってはかりだが、後半はこの頑固さがツボに入る事も。最強と言われてるけど苦戦の連続なのは保護欲をかき立てる。油断や慢心はしないけど一途すぎるのが弱点か。P C 版ではなかったドレス姿が一瞬だけ出るサービスには疑問。隠しキャラ的な別バージョンがあるのでお得感も。

名実ともに Fate を象徴する存在。宝具や設定もてんこ盛りで、しかも第四回聖杯戦争にもメインで参加しているなど、やり込み要素も満載。ハラペコ属性という、制作者から見ればバグに近い仕様も魅力に変えるそのポテンシャルの高さには脱帽。エクスカリバーの嫌いな男の子など居ません！この先、彼女を越える幻想を編み上げることが出来るのかどうか最大の課題か。川澄の演技もかわい。

1/1 カリバーとか欲しいよね。まあ納得の最強ヒロイン。語るのは無粋、まずは見てくれよと一言葉がない。A ラインのシルエットに身の丈程の大剣ついてももはや王道。小さくて可憐なのに強いとか、背負っていた物があまりに大きかったり、頑固だったりとは実はワリとギャップ萌えが仕込まれている。食い物関係以外のスラスラいすきがないのが欠点？あと金髪ってワリと難しんだよね、塗るの。

近ごろはやりの黒ニーソをフューチャリングしたところは好印象。憧れの優等生、面倒見のいい姐御肌、でも実は小悪魔、と男の子の夢をがっちりキャッチ。反面人間的に完成している感があり、ヒロインというよりは主人公のように思える事も。万能すぎるのもよしあし。また、P C 版では好評だった立ち絵が一部カットされているのは個人的にクレームを申し上げたいところ。魔法少女はやりすぎ。

名作「きのこ・サ・ヒロイン」シリーズの正統編的な位置づけ。ツンデレ、ドジっ子属性、普段の姿と素顔のギャップ萌えなど、このシリーズ独特の萌え要素は引き継ぎつつ、アーチャーと「主従萌え」という、女性ユーザーへのアプローチも組み込んだ意欲作。このシリーズのファンなら迷うことなく買い。ただし、大変高価なので購入時は注意が必要。それさえも魅力なんですけどね。

ミスパーフェクト超人、と思いきや結構ドジっ娘。多分ワリと周りにまもられて。個人的にはやせ我慢ぶりがツボ。ツインテールはぎりぎり。来年は止めとかなさい、とオレがオカンなら言うと思う。でも髪を解くとぐつとくるのもまた事実。絶対領域はまだまだアリ。かなり無茶な弄り方してもキャラがぶっ壊れない強靭さが売りか？そのぎりぎりっぷりを堪能したいなら是非「hollow」で。

悪くはないが押しもない後輩キャラ。日常を受け持つヒロインであるため、華やかさでセイバーや凛に席を譲るのは仕方ないか。黒化・ライダー・日記・ワカメと隠し要素は多く、やりこみ度が高い。そんなところもマニア向け。没プロットの中では○の杯の中で融合七英雄化みたいになって、大暴れる隠しルートがあったとか。病んでる系ヒロインには容赦をしないT M の芸風の犠牲者と言えるかも。

可愛い系の見た目やボイスとは裏腹に、テーマは重たくシリアス。立ち絵の枚数は全ヒロイン中最大で、こやまさんが発狂しそうになったという逸話はあまりに有名。意外性の高い部分や二面性など、萌え上級者向けな部分も。キャラデザインはもっと練り込むべきだったかにゃー。「人間的な弱さ」をどう捉えるかで評価が割れそう。ノーマルエンドは、何度見てもガチで泣けます。

よく頑張った。光の表現には影が必要なのです。物語後半の未脚に期待。自分の不幸ぶりに対して女の弱さがにじみ出るあたりとか評価が分かれそう。おれはスキ。一歩間違えるとストーリーになりそうところとかゾクゾクする。傷を舐め合いながら破壊へまっしぐらなジチュとかタマラン。それなんてエロゲ㊦。他2ヒロインとは明らかに異質なキャラと物語をあえて楽しめるならこの点数。

殿堂入り イモ

イリヤ



Wii 伝奇電撃作戦FPS

「Fate/stay night」のおしゃれなヒロイン。無邪気な笑顔で今日も楽しくゼノサイド。スペック的には最強と噂されているが、シナリオは無い。

一見して無邪気な少女だが色々事情のあるキャラ。ただのマスコットキャラと思っていると後半しっぺ返しをくらう。甘いなフェイスとボイスに癒されるが、大半のバッドエンドはイリヤの仕業なので注意。財政的にはヒロイン中最強。専用ルートこそないもののコンシューマ用に書き下ろされた最後のイベント画は涙なくしては見られないのでファンは必見。タイガー道場をいれていいなら+2点。

可憐さと残酷さ、シリアスとギャクの強烈な二面性を併せ持ち、初心者から上級者まで楽しめる点は◎。特にタイガー道場でのばっつけぶりは、ブルマ好きなライトな層にも嬉しい仕様かと。この手のキャラでは珍しいお姉さん要素も組み込んであるのは良いのだが、やはりシナリオがないのはあまりに致命的。ただしこの飢餓感をプラスの方向に昇華出来れば、永遠に萌えることの出来る逸品。

唯一のロリっ娘。そういう嗜好の人ならさらに+2。タイガー道場を含めるならさらに+1。ブルマとか好きならさらに+1。この娘のドレス姿とか見たかったの。白でも黒でも。美味しいうるさな不幸属性も備えている。そういう意味では没になったという噂の専用ルートがないのが悔やまれる。きつとスコイ泣きゲーになっていた事かと。あと個人的にはオカンのCVはあの人がどうよ?とか思うんだが。

ライダー



Xbox360 スニーキング伝奇ADV

「Fate/stay night」のサブキャラクター。騎兵のサーヴァント。出番は少ないが多様な人気。魔物にもオウ女にもない万能キャラだが、姉には恵まれない。

味のある脇役。Fateでは数少ないオトナの女性キャラ。彼女用のルートがやりたい、と思った時点で負けか。今でこそ何でもアリの宝具だが、初回プレイ時は「宝具とは剣や槍である」と思わせておいたところの宝具発現はニヤリ。吸血種でもあり、こう並べると容赦のない高性能ぶりに愕然。小柄なセイバーとの対比も面白い。ホントは180ぐらい身長がほしかったのは内緒。

やはり目を引くのは、露出の多さと疾走感。物語を進めるほどにジワジワと増えていく宝具や要素も○。立場が二転三転するので、それぞれのシチュエーションで萌えることが出来るという奥深き本キャラの魅力。英霊の出自が比較的メジャーな所も、ユーザー側の想像力を刺激してくれるのかも。アイマスク無しモード、私服モードなど、クリア後のオマケ要素も充実。

ぎゃわー!髪が長すぎなんじゃよ〜!とどっかのグラフィックファジーが言っていました。双方一発もヒットしないスピード重視のディフェンシブな攻防としか見たかったかも。美味しいうるさな属性がスキ。素顔を隠す美人、溜めただけの事はあって良かった。とは言えもっと見たかったのも事実。潜在能力の高さは脅威の末御で同知れるがまだまだこんなもんじゃないことをみんなは知っている。

キャスター



PCE ハッピーライフSTG

「Fate/stay night」のサブキャラクター。魔術師のサーヴァント。一部に熱狂的な支持者。良妻にもヒロインにもない不幸キャラだが、旦那には恵まれる。

硬派ゲーマー向け。難易度設定にベリハードとインフェルノしかないのはバグかと思った。この時点でキャスターをヒロインとして認識する事は不可能では。けど「Fate/Hollow ataraxia」になると話は別。あんなに愉しい人だとは、このきの山の目をもってしても見抜けなかった。若奥様好き、不幸な人好きにはドストライク。とらぶる道中記でのとり乱しうは可愛いかも?

ユーザーに不親切なインターフェイス、とつぎの悪い操作性など、敷居の高い本キャラ。しかしある一点さえ超えてしまえば、全てが愛おしくなるというバランスは、まさに絶妙。悪女が苦手な人に女手軽に不幸萌えを味わうことが出来ます。点数としては3と低めですが、不幸萌えな本キャラこそ、最大の賛辞としてこの点数を付けました。点数3?それがなんだ?そんな彼女が大好きだ!

奥様は魔女。地味、人妻、薄幸、わりと一杯一杯。オレはスキ。過去は詮索しない方針でむしろ振られる。逆にそういう属性でない人は-4。声の演出が◎。熟年の達観と女の執着というバランスの妙。素直になれば諸々好転すると思うが逆に個性がなくなりそう。こういうキャラがいてもいいと思う。いろいろ微しきれないところがまた魅力だったり。またいつかどこかで!オレは描きたい!

美綴綾子



GC 剣劇ネオロマンスRPG

「Fate/stay night」のサブキャラクター。弓道部主将。持ち前の気風の良さから男女ともに頼りにされている。隠している訳ではないが、わりと少女趣味。

ボーイッシュな魅力。出番が少ないのでもうしても評価は低いが潜在能力は侮れない。彼女がマスターとしてライバルになったらまた違ったFateになったのでは、とたまに夢想する。段々と力に溺れていって暴走し、死に際に反省しながら悲慘な最期を迎えてほしい。もともとはライダー役としてノミネートされていたらしいが、その時の姿は裸にズタ布というルックスだった。まんま鏡の仮面の男ですね。

見た目の派手さは無いものの、中身は非常に丁寧な作り。姉御系萌えの方なら、まずハマれるかと。後半になるとばったりと出番が無くなりますが、そこはむしろ妄想する楽しさを生んでいると思います。初心者には、まず弓道着姿から入るのがオススメ。ある程度熟練すれば、巫女服姿なども妄想することが可能になります。欲を言えば和服に革ジャンぐらいの個性があったら良かったなあ。

最初はおおっと思わせといてその後はさっぱり。後々まで興味を引っ張れる何かがあれば大化けしたかも。友達にしたい女キャラランキングとかあれば!惜しい。あとリアルな話、武道系の女子は怖い……らしいですよ?いやそもそもドメスティックなアレに男も女もない訳で、もともと過去の歴史を組解いてみれば男の方こそが、という主張ももともとは思う。思うがそこはあえて現代社会における

Fate Heroine REVIEW フェイト ヒロインレビュー

批評家

キャラクター

藤ねえ



MD 世界平和☆対戦ACT

「Fate/stay night」のお姉さん役。のんびりお煎餅をかじる事も、せわしく竹刀を振る事もできる。月姫というなら琥珀ではなくジェルのひと。

三枝由紀香



DS 学園ほにやペンチャー

「とびだせとらぶる道中記」のヒロインの一人。「Fate/stay night」にもゲストとして登場。きわめて平均的かつ良心的な立ち位置。あとかわいい。

氷室鐘



LA 地域復興バサラ者SLG

「とびだせとらぶる道中記」のヒロインの一人。「Fate/stay night」にもゲストとして登場。ひそかにコミカライズされている勝ち組。

ネコアルク



なんであたしが余所のヒロインどものレビューをしなくちゃいけないのか。ライバルに塩を送る流儀なぞネコミ界には不要ですよ？所詮あたしら弱肉強食のネコノミクアニマルなワケだし。あ、ところで最近の野菜って殺人的にまずくない？タマネギとか食べたらずっかり死にかけたのよ、これが。

ヤンデレものじ



やあ！みんなはもう新ハードラッシュは乗り切ったかな？僕は乗り切った、3台買った！ゴメン！僕が間違ってた感じ！急ぎすぎた！しかも内1台はDSだし！別段新しいないし！でも1番使ってるのもDSなんです、ガリガリ君みたいな色で落ち込んだりもするけれど私は元気です。

BLACK



ゾンビを撃退したり地球を防衛したいのがデカさと騒音はかかなものか？いやそれよりもいいかげんスランチャク型ゲーム機をヨド○シの袋から出すのが先かしら？あと最近麻雀覚えました。セコい戦法炸裂させて場を乱すのが得意です。

○月○日。資料といつつって皇國の守護者（原作）を九巻一気読ます。直衛の卑劣漢ぶりにメロメロ。そして千早の愛らしさに嫉妬。ネコと人間は分かりあえるのかもしれない。しかし副官の工口さはどうかしない。とまずいと本気で思った。んー、いっちょ本でも作ってみるか。え、藤ねえ？ダメ生物なりに頑張ってるんじやにやい？コイツもいちおうトラだし。まあ宇宙が一巡しても目はないが。次。

上の猫がしこたまへべれけだと思うので真面目なレビューを心がけながらの藤ねえ。普通に美人だと思うが静かにしては話。初期にヒロイン候補であったなどとは思わせぬ製品版での振る舞いには脱帽。しかしながら教育者としての側面を押し売りしてきたり、幾多の暴挙で楽しそうなギャルゲーの体裁をとってみたり、夕方に過去話を持ち出してしんみりするなど、その日常に安堵する面も。

ある意味万能型。どんな状況でもそこにいるだけで注目を浴びてしまうトンデモキャラ。唯一の弱点はお色気方面か？スタッフ一同彼女には身内に近い感情を持っており、グフヘンと見せられて「ね、姉ちゃん！やめてくれようっ！」と意気消沈。ファンディスクの「hollow」本編で主要女性キャラの殆どが水着になるシーンがあったが彼女にはラフささえ存在しなかったという・・・。哀れタイガー。

○月○日。今日も今日とて楽しく全滅。四階層のボスラッシュでついにつまる。どこからどうみても火力不足なのであった。使えないダークハンター（B-T）を引退させ期待の新人ソードマン（るなし）参入。これが悲しくなるほど強くてネコまっぐどぐりる。やはりバ・ダ・レ・メ・アではバランス悪かったか。でもドリルもみあげダク子のお可愛さは神。由紀香は軽力なくれるのでこれも神。次。

残念ながらFate本編では雀の涙程の出番が無い和みの極致。最初は立絵が無かったので演出職権濫用カードで召喚するも、絵が無い事が前提であった本文の手直し作業というラップカードが発動するなどの案しいアクシデントも、ゴメンきの山。ファンディスクである「Fate/hollow ataraxia」ではFate本編の比ではない程活躍の場があるので、気になる人はそちらもチェックすると良いだろう。

普通だよなー地味だよなー。まわりにいる濃〜い連中のせいで全く目立たない；でも花札では大進化!!! SAXYUNさんのいかすイラストにハマった超進化をとくとご覧あれ。きの山からの脚本を見て最初に「ウホッ!いい暗黒化!」と思ったのは秘密。もう、清純キャラ汚すのすきだなー。他にはボイスというか声優さんのノリもかな〜り良いカンジではっちゃけてます!!もうノリノリですよー♪

○月○日。ゼロのイスカンダル閣下と酒を酌み交わす。想像以上に気さくな漢にやんだけど、乗ってる戦車マジでかすぎ。引っ張ってる牛が第二の巨像かと思った。隙をみて中に美少女とかネコが入ってないか確認してみるも残念な結果に終わる。まあ釘宮バイスじやにやいしな。あと酔った勢いでイスカンダる〜んと発音したらチェリーパイをくれた。よって神。氷室はケチなのでこの点数。次。

今をときめく脳トレしなぞぎって投げける頭脳派メガネであり、頼れる才女。秘めても溢れるそのスベックに無限の可能性を感じた人も多いハズ。由紀香同様Fate本編においては殆ど出番が無いのだが、ファンディスクではその可能性を存分に開花させており、同梱特典の花札にてその一片を垣間見れる。本編では見れない私服姿をゲスト作家さんの書き下ろしで収録という点は嬉しい不意打ちだ。

三枝に負けず劣らず地味な存在に見えるが内に秘めたポテンシャルは優秀・だと。思う。スタイル良いし、ロングヘアーだし、あとは・・・眼鏡だし。冴岡アキラがどこなく毒舌シスターに似ているのがポイント高めなところに響いているのかも。ただ、彼女のように穿き忘れなどということはなくそこそこ貞操観念が他の二人より低そうなのがします。男を惑わす悪女？Mな人に大人気なお嬢様。

殿堂入り ハイム

評価不能 わかりません



セラリス

DC メイド道ツングレRPG

「Fate/stay night」のサブキャラ、メイドさん。おもにバッドエンドルートに登場。セラはイリヤの家庭教師で、リーゼリットは肉体労働担当。

○月○日。ハリウッドからネコアルクザムビーの版權を買いたいとオファーが。夢だった。腹いせにメガネをシメに行くも、ぐる目メイドに門前払いがたらばこられた。メイド、素手の時代。メイドと言えはセラリスだがあたしはリスの方が好きなよね。ネコっぽいから。でもマッシュはセラの声を聞いたたびにニヤニヤしてやがる。クスめ。メイドだから強いってワケじゃないんだけどやー。次。

聖杯探求一族アインツベルン付のメイド2人、白い。本編中ではその意思を代弁するかの様な冷たさと、主であるイリヤを慮る暖かとの交錯が垣間見えるのだが、取えず詳細にフィーチャーはされていない。その辺りを含め、イリヤルートが無いのを残念に思う諸君も多い事だろう。しかしこの2人、一見すると凄く服装なのだがメイドと言われるとそう見える不思議。是非、喫茶アインツベルンを。

二人はプリ・・・え？今は五人？ま、まあ、それは置いて（汗）セラと士郎のラブラブストーリー激しく希望しいや、もちろん実らない恋なんですけど見たいじゃないですか。憎き悪漢（士郎）はお嬢様の想い人・・・撃退してるうちに気になる存在に・・・え・・・？、これってもしかして！？次回「愛と涙のキス」をお楽しみに！！あ、リスも好きよ。うん。



ルヴィア

PS3 活劇淑女対戦レスリング

「Fate/stay night」の最後にチャット登場。青いドレスの金髪お嬢さま。英国における漂のライバル。気になる人は「Fate/Hollow ataraxia」をチェック。

○月○日。正月。お気に入りのラーメン屋がいつまでも開店しない。長い正月休みだにやー、羨ましいにやー、と思っていたらひっそりとツブれていた事実。人間社会は色々タイヘンだにやー。TMも気をつけよう。やはりパトロンはタフすぎて損はない。なのでこの縦ロールに雇われたい。お嬢様に仕える執事に憧れるのが昨今の若者だしにや。ルヴィアはルックスだけならFate最萌え。次。

遠坂凛初め、そして永遠のライバルとなる蒼星の令嬢。お嬢様を絵に描いて額に入れてホールに飾った様なその出で立ちには有無を言わさぬパワーがある。ご多分に漏れず縦ロールであり正に花ではなく華。残念ながら本編中では会話中のエピソードのみに留まる彼女だが、そこから想像出来る物語には心躍るものがある。ファンディスクでは全録付きで登場する場面もあるらしいので、必見。

冬木の赤い悪魔と対の人。どういう経緯かわからないがこの人も士郎くんラブらしい。えー？マジですかあ？いやいや、きっと利用価値あるところで所有物にしたいてことじゃないのかしらとマッシュに聞いてみたところ（・・・）<士郎本人に惹かれてんねん。]>・・・うおおお！なんすか！？そのラブ米展開！！色恋沙汰には優柔不断で鈍感な士郎君。今日も二人からのとばかりでもう大変。



時寺楓

WSC あつまれマキニーヤ

「とびだせとらぶる道中記」のヒロインのひとり。「Fate/stay night」にもゲストとして登場。陸上部の若きエース。和服美人だが披露する事は一生ない。

1
おい、あたしをバカにしてるのか？

和服が似合うと説明を受けるも、未だにそれがピンとこない穂群原3人娘の1人。他の2人同様に本編ではほぼ出番が無いが、ファンディスクでハジケてしまった人。どのくらいヤバかったかというところ、シナリオ陣があまりに彼女をはちゃけさせるため、演出側からマジ勘弁と異例のストップ（時寺禁止令）が入った程。不可能を可能にと夢ですから、ドリームですから、手から零れますから。

コイツと藤ねえが画面にただで演出の手間が倍近くに跳ね上がるのがお騒がせキョー。やかましいことこの上ないがどこぞのワカメと一緒に「愛すべきバカ」な部類に入る。基本的に無害。ボイス選考には気を使い「どんなに馬鹿やっても憎めない。本人も気づいてるような気づいてないようなアホ」を目指してもらいましたw見た目目風美人とのことだがトラの人と同じで一生お笑い担当だと思う。



ルビーちゃん

VB ネコ、ワニ国経営STG

謎の存在。トーナメント中、何らかのトラブルによって欠員が出た時のリザーバー。「Fate/Hollow ataraxia」他、様々なTYPE-MOONのゲームに登場、暗躍している。

○月○日。次のメルブラの出演が決まる。ボスキャラとして出演してほしいとオファーが。夢だった。腹いせにメガネをフクロに行ってもエジプトミニスカニーソに永久をくらう。綿バンめ。つか、そもそもメルブラのボスキャラはコイツ（杖の中のひと）だった。故に我が最大のライバル。いざれTMの支配権をかけて戦わなくてはにやるまい。でもまあ、色モノとしてやってもくのもホドホドにな。終。

で、不可能を可能にしちゃったドリームがルビーちゃん。色々超越してしまっている生命体、愛とか、次元とか。多分Q向に居ます、瓶の中とか。誰とも仲良くなれそう、空間騎兵隊とか、その巧みな話術で。とりあえず契約者を探して時空を彷徨うゼレリッテ種製の礼装らしいが、唐突に出て来たにも関わらずその圧倒的存在感は異常。アニメ化が消えたのは未だ持って悔やまれるトコロ。

中身割烹の人でしょ、これ。味方にも敵にもしたくない時点でいろいろと終わっているけど「物語は今始まったばかりなのですよ〜、うふふ」なカンジ。「hollow」制作の最後の最後で生まれたには存在感ありすぎ。アニメ化などという夢話や、िकासOPまで制作予定だったなどと暴走じみた未来設計があったのは真なのか？とりあえず生み出した兩人たちは責任持って面倒見ることw

Fate/side side materiale 3

フェイト サイド サイド マテリアレ スリー

2007年4月19日

TYPE-MOON

武内崇/奈須きのこ/こやまひろかず/BLACK/清兵衛/Kate/つくりものじ/蒼月タカオ/MORIYA/simo/徳/ノキツ

逢倉千尋

千葉高雪

saxyun

藤岡迅彦(角川書店)

脇本博道(HuneX)

森松一行(HuneX)

榎本寛(WAYUTA)

WINFANWORKS

緑陽社

TYPE-MOON

発行日
執筆

編集
印刷
発行

本書に掲載された内容の一部、もしくは全てを当社の許可無く使用、複製、転載、WEBへのアップロード等の著作権を侵害する全ての行為を禁じます

本書の内容は、こちらのホームページ上での掲載を予定しています

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

©TYPE-MOON All Right Reserved

グラフィックの simo です。

気がつけば入社して早一年、また春がきました。あっという間
すぎて、今年一年何があったかあまり思い出せません...

アレ、この年で若年性健忘症気味か？

ところでPS2 用へ移植するにあたり、大量に新規CGが追加され
たはずなのですが、間桐さんちの桜さんが増えてる気配がないの
です。これはあれですか、そういうことなんですかしゃちょー！

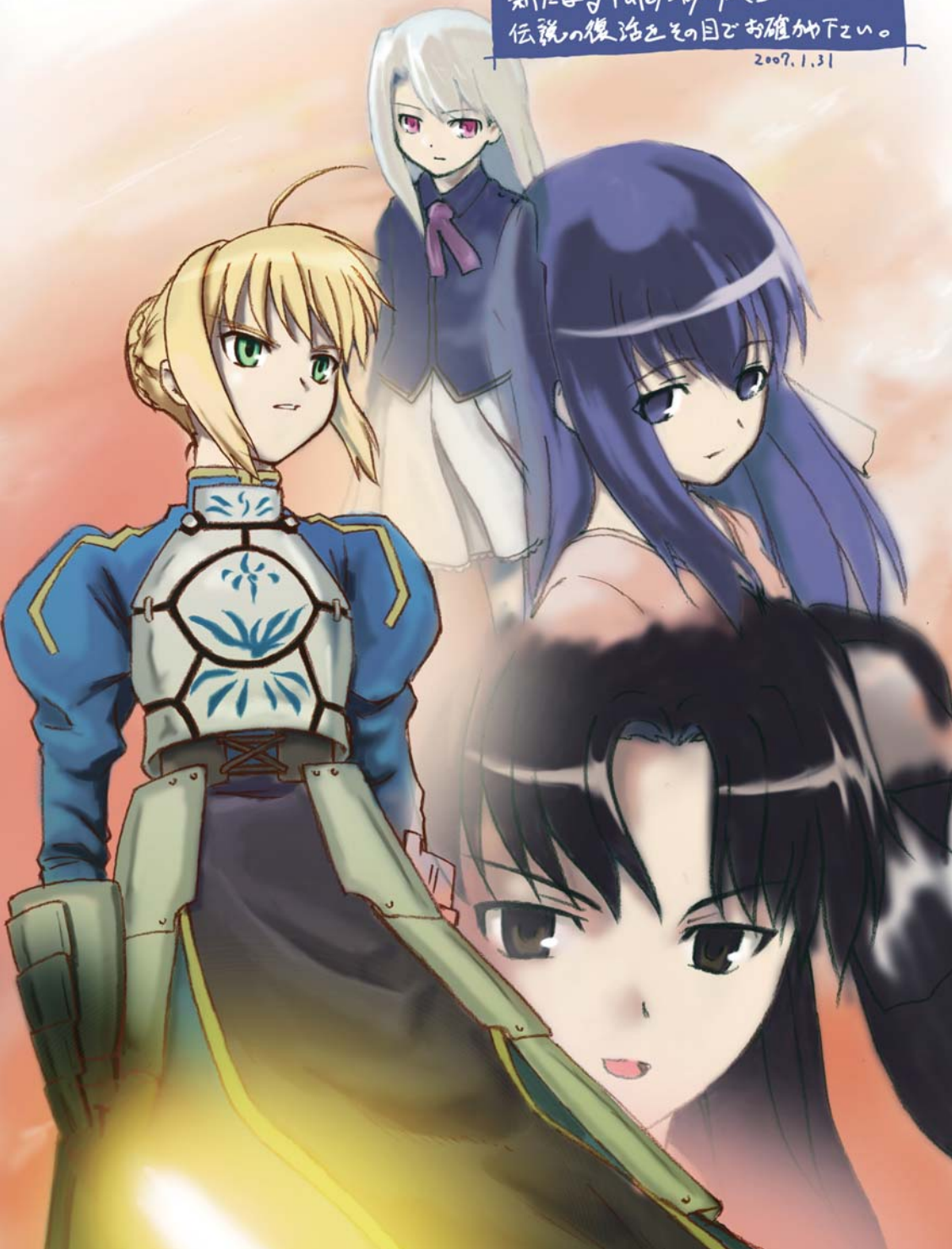




Fate/stay night [Realta nua] 発売おめでとうございますまああす!!
フルボイスになったFateがとても楽しみです。再び睡眠不足の日々が始まるのでしょうか…!
by 逢倉千尋

OPムービーのカットしました。千葉高雪です。
新たな「Fate/stay night」
伝説の復活をその目でお確かめ下さい。

2007.1.31





■ゲーム本編のグラフィック統括を務めました、こやまひろかず
といいます。

青い絵以外も描けます。

■TYPE-MOONではキャスト一係もやっています。キャストを描こうかと思いましたが、最後の締めくくりだしセイバー描きました。キャストの若奥様っぷりを堪能したい方は是非hollowを。

■PS2版では新規のCGが多数追加されています。特にセイバーのあのシーンとか、ラストのアレとか入魂したつもりです。スタッフも頑張ってくれました。もう「ご苦労さまでした」という言葉しか出てきません。分厚くなった戦闘シーンも堪能して頂ければと思います。

■PC版では武器全般をデザイン、作画しましたが、PS2版での新規デザインはセイバーの中のアレくらいでしょうか。
正直、鱗はこりごりです。

2007. 某月吉日

