

おともだち



作：森井しづき

このパンフレットはフィクションや、劇色が含まれています

Tm
EYE-MOON

魔法使いの夜

公式通販パンフレット



“高度に発達した映画は 人生と見分けがつかない” ～米・ゴッサムタイムス～

WITCH ON THE HOLY NIGHT

“魔法使いの夜はイっちゃってるよ あいつら80年代に生きてんな” ～英・プロテクター紙～

“素晴らしいパンだ” ～仏・ルマンド紙～

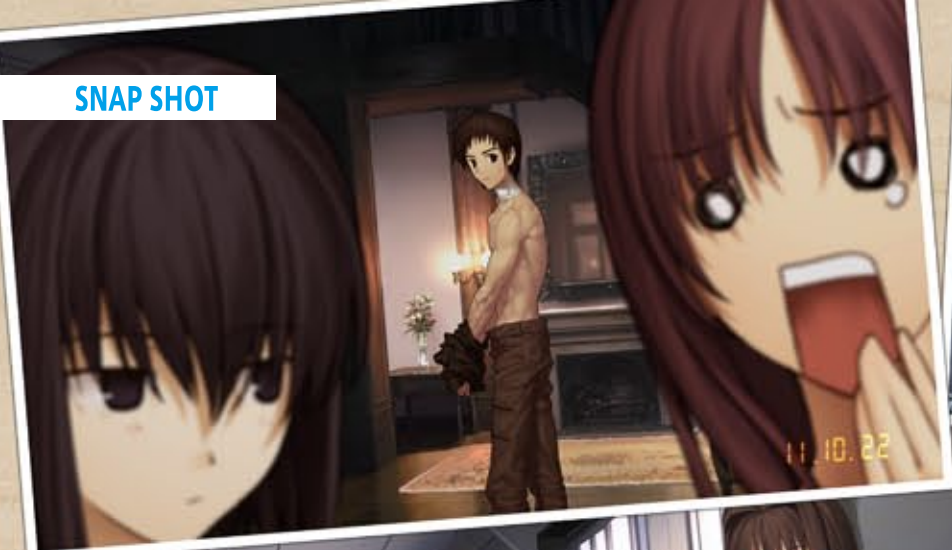
映画史に刻むべき、記念碑的な作品になると直感した

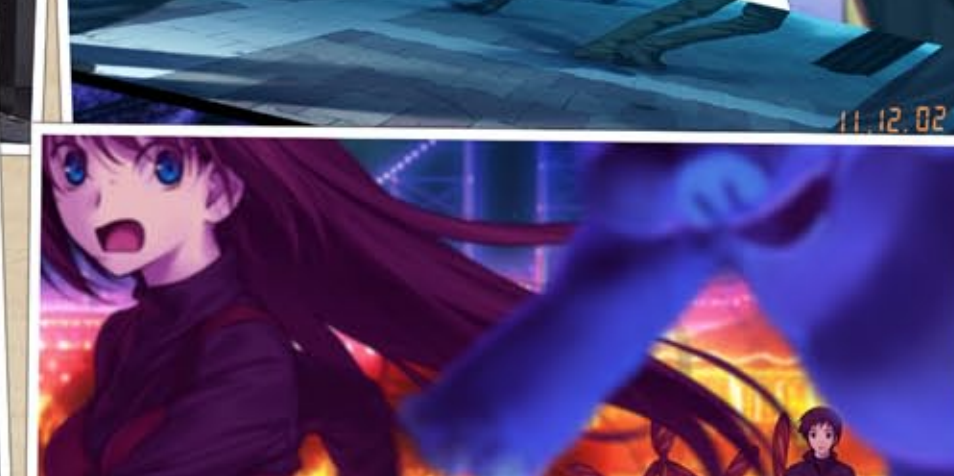
INTRODUCTION

サグラダ・ファミリアを知っているかな。ガウディだよ。大胆な教会だ。着工してかれこれ百三十年は経っているがまだ建設中でね。完成図すら存在しないという、実にデタラメな塔なんだ。もう何年前だったか僕は、この映画のパイロット版フィルムと対面する好運にめぐまれた。その時点で、これは映画史に刻むべき記念碑的な作品になると直感したよ。だが監督はまだ1%の力も見せていないと言ってフィルムをカモメに食わせてしまったんだ。正気の沙汰では無いと思ったね。いざファミリアが落成したら、その時、建設者の末裔たちは何を想うだろう。無数の曲線の前に呆然と立ち尽くし、質量に圧倒され、積み上げる石はもう失われたのだと心もとなさや虚ろになるが、やがて満たされたと悟るんだ。だが訪れる人は違う。礼拝に参じた幼き信徒はこう言うだろう。この塔はただ、最初からそこにあったのだと。それでいいと思うよ。

トッキー・ユーリッヒ（芸術家）

SNAP SHOT







蒼崎青子役 蒼崎青子

ビームを撃てない自分を、まず自分が許せなかった。

INTERVIEW:

何もかも聞いていた話と違う。その一言に要約される撮影でした。オーディション用の資料には「才色兼備な優等生役」ってあったんですよ。でも脚本は予想していたのと全然違って「あ、私オーディション会場間違えちゃった？」って本気で考え込んでいました。

青子は、なんていうのかな……行動的って言うのかな？ とにかく演じるのが難しかったです。私と正反対の子なので。なのに監督さんは「いいから素でやってくれ。猫を外せ。一匹二匹の話じゃねえぞ、百匹近くかぶってるその猫外せ」としか言わないし。意味わかんない。

でも共演の有珠ちゃんとか静希くんの独特の空気感につられて、気が付いたらノリツッコミが出来るようになっていました。あれが演技だとしたら、あの二人は天才ですね。

あ、でも、一番苦労したのはやっぱり中盤のシーン。「いよいよスナーク戦かー。あれどう撮るんだろう？ やっぱCG合成かな」って現場に行ってみたら、そこはホントの廃遊園地で、機材はカメラだけなんです。信じられます？ そこで脚本の人が「え？ 君、ビーム撃てないの？ デジマ？」とか目を白黒させて。「CGじゃないんですか？」って聞いたら「CG！ そういうものもあるのか」なんて驚き顔でした。その後は「仕方ない。二年間あげるから撃てるようになってきてね」ですよ？ 正気を疑いましたね。

まあ実際、撃てるようになったんですけど（笑）。私も駆け出しだけど役者ですから『ビームも撃てないヒロイン』なんて自分を、まず自分が許せなかった。あとはコケの一念というか。こう弾く感じで、修行したら開眼したというか。今は楽しくなっちゃって、もっと撃ちたい気分です。脚本家とか監督に。有珠はやっぱり鼻唄してるんじゃないわよって。

PROFILE: あおざき・あおこ / スカウトをきっかけに高校デビュー。「ムーンストレンジャー」「めるブラッ!」「RAKKYO」等のTVドラマに主演。映画出演は今作が初となる。

久遠寺有珠役 久遠寺有珠

ここぞという時に台詞が出なかったのは、役に入りすぎていたから。

INTERVIEW:

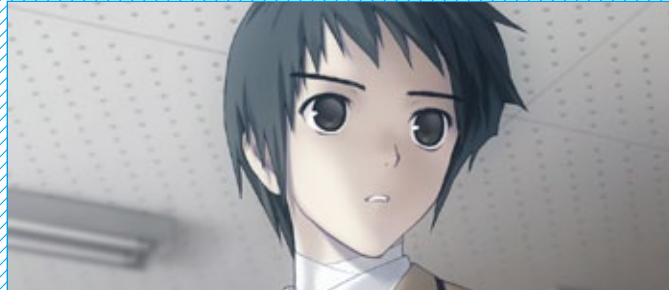
昨夜の話よ。屋上でいつもの通信をしていたらアルタイル方面から通信があったの。『町中の信号機の数調べてくれ』『その総数に町中のマックの数をかけると、昨日のlotoクジ一等賞の番号と同じになる事を、君はどう思う?』

「奇遇ね。私も同じ事を考えていたわ」そう返答して部屋に戻る私を、月だけ見つめていた。いつだってそう。彼は聡明だけど、たいてい一日遅いのよ。何の話だったかしら。ああ、『魔法使いの夜』の話ね。スリリングな現場だったわ。原作は何年も前からのファンだったから、脚本は一度も読まずに参加したの。ここぞという時に台詞が出なかったのは、きっと役に入りすぎていたからでしょうね。

青子との共演はこれが初めてだけど、彼女は中々のギャムラーね。こんな作品を初映画にするなんて、火中の栗を拾うようなものよ。心が锚でできているのかしら。朝六時、さぼりがちな脚本家と監督のコテージに押しかけて「ものじ!きのこ!仕事の時間よ!あ、こやまさんはいいです、ほっといてもガンガン背景ボードしあげてくれるので」なんて、ふたりの臀部を蹴り上げていたのもいい思い出。今回で清純派の化けの皮も剥がれたでしょうし、これからが彼女の本領発揮になるのでしょうかね。

私も多くの作品に関わってきたけれど、『魔法使いの夜』は不思議と居心地が良かったわ。唯一の不満点は、今回の「魔法使いの夜」では有珠の物語はあまり語られなかったこと。有珠が本気をだしたら青子が霞むから、と説得されたけれど、そこは資本主義らしくヒロインの降板や交換も考えてみるべきではないかしら？

PROFILE: <おんじ・ありす / 六歳の頃から子役として活躍する、自他共に認めるトップスター。「久遠寺有珠がいるかないか」で作品の色が変わる、まじキチと某監督に言われしめるほどの天然。代表作として「地球四十八億年?」「グレート・クワンジー（素晴らしきアリス久遠寺）」「誰も寝てはならぬとガイアが囁いている」等がある。また、教育番組「なぜなにプロイ」は10年間続く長寿人気番組。



静希草十郎後 静希草十郎

ベーシックインカムについてどう思う?

INTERVIEW:

役者に求められるものとは何か。覚悟だ。百万の人々を騙し通す覚悟。百万の人々に笑われる覚悟。百万の人々に繋がる覚悟。それは戦場に赴く一兵卒の恐怖にも似て。妥協無きスタッフたちとカメラを通じて己を形どり、写し出す工程は、一瞬の油断も許されない極限の連続である。これ以上の修羅場を私は知らない。でもそれ以上に蒼崎は怖かった。

PROFILE:

しずき・そうじゅうろう / 「魔法使いの夜」オーディション会場に代理でお寿司を届けに来たところをスカウトされた、無名の新人。たまたま道を歩いていたら爆破テロに巻き込まれ、重傷を負った寿司配達人の応急手当をした後にテロリスト達を捕縛、その後、交通網が麻痺した中、配達人を背負って川などを走り抜けて病院まで運び、そのまま会場に代理でお寿司を届けに来たという素朴な経歴を持つ。

蒼崎橙子役 蒼崎橙子

彼女は優しくしてお淑やかな女性

INTERVIEW:

「空の境界」ではオブザーバー的な役でしたが、今回は西に東に飛び回る元気なお姉さん役をいただきました！ ハッピー！ 橙子さんはあれですね、その役回りから「冷たい人」「酷い人」「可哀想な人」と誤解されがちですけど、根は優しくしてお淑やか、他人を立てるタイプなのでサブに回りがちだけど、ヒロインになったら最高の輝きを放つ……そんな素敵なお姉さんだと思います♥ 次は北欧魔眼列車編で、バイオハザードっぽい番外編を期待していますね♪

PROFILE:

あおざき・とうこ / 初主演作品である「空の境界」でベストメカゲ賞を受賞。落ち着いた大人の女性の演技に定評がある。青子役の蒼崎青子とは犬猿の仲。



久万梨金鹿後 久万梨金鹿

青子がビームを撃ってるのを見てビックリしました。

INTERVIEW:

原作がジュヴナイル小説という事で「魔法少女に変身したりわざとトゲトゲしい性格を演じたり異世界にいたりする事はないんだろうなあ」とホッとしていたのですが、目の前で青子役の青子がビームを撃ってるのを見てビックリしました。「ああ、やっぱり人類じゃなかったんだ」って。TYPE-MOONの仕事ってこういうのなんですよ。勉強になりました。それはそれとして、久万梨は脇役なのに主役の回を用意して下さったスタッフさんに感謝しています。

PROFILE:

くまり・こじか / 俳優としては本作がデビュー作となる。劇団・まっつべあの見板役者。いま押しも押されぬ人気芸人・木乃美方助もまっつべあ出身である。

青い鳥後 コマドリ・A・バードマン

さながら、嵐に翻弄されてクルクル舞う鳥のように。

INTERVIEW:

「浴びるように酒を飲み、滝のように酒を吐く。それが人生を旋回に生きる秘訣。さながら、嵐に翻弄されてクルクル舞う鳥のように。私が常にスクリーンで表現しているのは、そんな生き様。そしてライフ! ジブン、そんなテーマで作品に望んだッスよ。で、マイ天使であるところの有珠さんは言ったッス。「——そう。貴方は透ける豚の鳥ね」これ、どういう意味なんス?

PROFILE:

こまどり・あるぼとろす・ばーどまん / いつのまにか現場にいたベテラン俳優。常に有珠のまわりに飛んでいたのでスタッフの誰もが「ああいう役なんだ」と勘違いしていたが、撮影後、脚本にはコマドリのコの名も無かった事が判明した。





奈須きのこ シナリオ

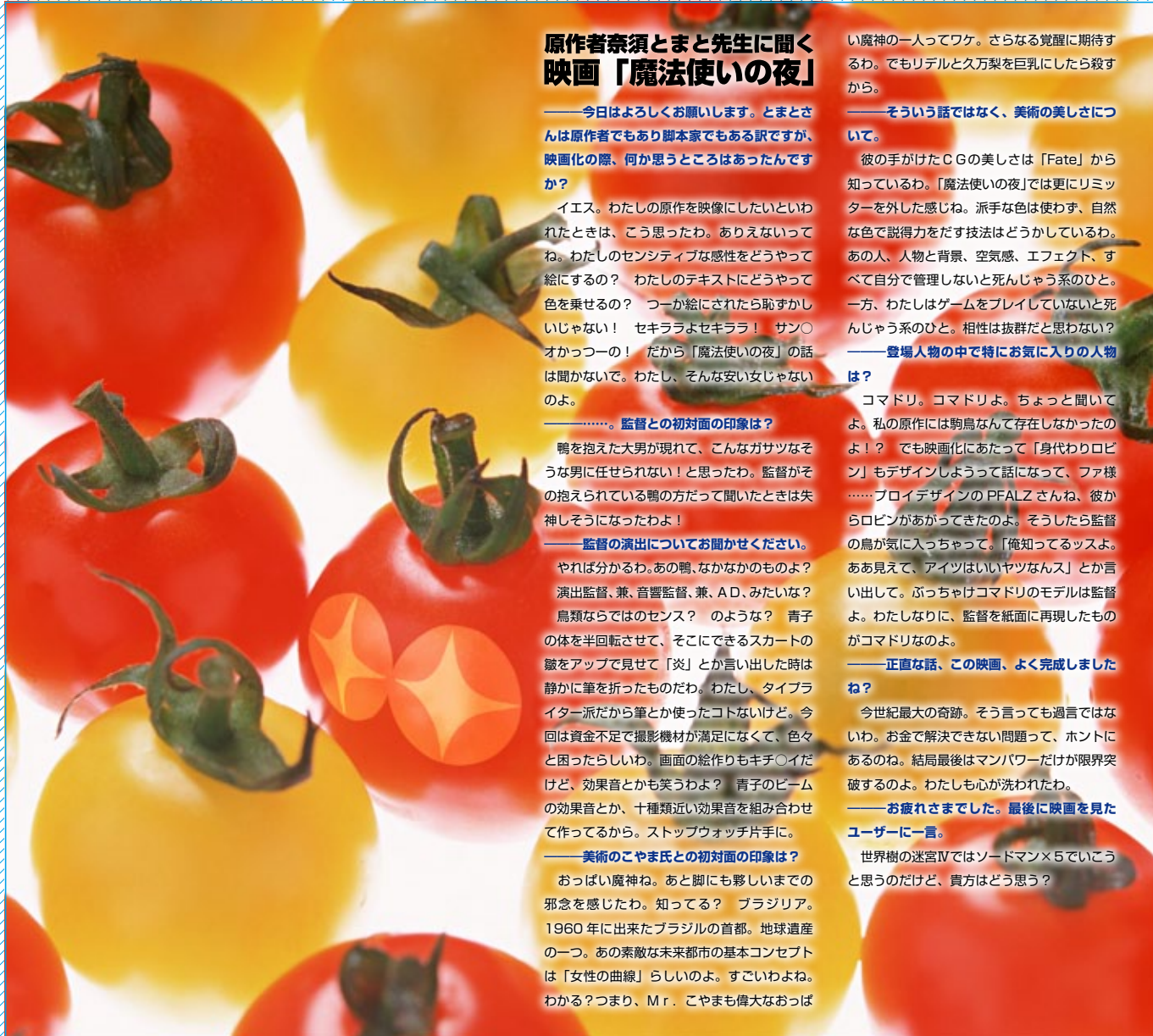
PROFILE :

73年生まれ。
TYPE-MOON 所属のシナリオライター / 小説家。
代表作は『月姫』(00年) 『Fate/stay night』(04年)
『Fate/hollow ataraxia』(05年) 『空の境界』(04年)
『DDD(Decoration Disorder Disconnection)』(07年~ 講談社)



CHECK

こちらが「魔法使いの夜」の原作原本(一部)。



原作者奈須とまと先生に聞く 映画「魔法使いの夜」

——今日はよろしくお願ひします。とまとさんは原作者でもあり脚本家でもある訳ですが、映画化の際、何か思うところはあったんですか？

イエス。わたしの原作を映像にしたいといわれたときは、こう思ったわ。ありえないってね。わたしのセンシティブな感性をどうやって絵にするの？ わたしのテキストにどうやって色を乗せるの？ つーか絵にされたら恥ずかしいじゃない！ セキララよセキララ！ サン〇オカっつーの！ だから「魔法使いの夜」の話は聞かないで。わたし、そんな安い女じゃないのよ。

——……。監督との初対面の印象は？

鴨を抱えた大男が現れて、こんなガサツなそんな男に任せられない！と思ったわ。監督がその抱えられている鴨の方だって聞いたときは失神しそうになったわよ！

——監督の演出についてお聞かせください。

やれば分かるわ。あの鴨、なかなかのものよ？ 演出監督、兼、音響監督、兼、AD、みたいな？ 鳥類ならではのセンス？ のような？ 青子の体を半回転させて、そこにできるスカートの皺をアップで見せて「炎」とか言い出した時は静かに筆を折ったものだわ。わたし、タイプライター派だから筆とか使ったコトないけど。今回は資金不足で撮影機材が満足になくて、色々困ったらしいわ。画面の絵作りもキチ〇イだけど、効果音とかも笑うわよ？ 青子のビームの効果音とか、十種類近い効果音を組み合わせで作ってるから。ストップウォッチ片手に。

——美術のこやま氏との初対面の印象は？

おっばい魔神ね。あと脚にも夥しいまでの邪念を感じたわ。知ってる？ ブラジリア。1960年に出来たブラジルの首都。地球遺産の一つ。あの素敵な未来都市の基本コンセプトは「女性の曲線」らしいのよ。すごいわよね。わかる？つまり、Mr. こやまも偉大なおっば

い魔神の一人ってワケ。さらなる覚醒に期待するわ。でもリデルと久万梨を巨乳にしたら殺すから。

——そういう話ではなく、美術の美しさについて。

彼の手がけたCGの美しさは「Fate」から知っているわ。「魔法使いの夜」では更にリミッターを外した感じね。派手な色は使わず、自然な色で説得力をだす技法はどうかしているわ。あの人、人物と背景、空気感、エフェクト、すべて自分で管理しないと死んじゃう系のひと。一方、わたしはゲームをプレイしていないと死んじゃう系のひと。相性は抜群だと思わない？

——登場人物の中で特に気に入りの人物は？

コマドリ。コマドリよ。ちょっと聞いてよ。私の原作には駒鳥なんて存在しなかったのよ！？ でも映画化にあたって「身代わりロビン」もデザインしようって話になって、ファ様……プロイデザインのPFALZさんね、彼からロビンがあがってきたのよ。そうしたら監督の鳥が気に入っちゃって。「俺知ってるッスよ。ああ見えて、アイツはいいヤツなんス」とか言い出して。ぶっちゃけコマドリのモデルは監督よ。わたしなりに、監督を紙面に再現したものがコマドリなのよ。

——正直な話、この映画、よく完成しましたね？

今世紀最大の奇跡。そう言っても過言ではないわ。お金で解決できない問題って、ホントにあるのね。結局最後はマンパワーだけが限界突破するのよ。わたしも心が洗われたわ。

——お疲れさまでした。最後に映画を見たユーザーに一言。

世界樹の迷宮IVではソードマン×5でいこうと思うのだけど、貴方はどう思う？



深夜に鳴る携帯。
あの脚本家からだ、撮らないといったのに。
とてもセクシーなジュブナイルをでっ上げたとか言ってる。「話だけでも聞いてチョウダイ！ 話聞いただけダカラ！」と。撮らせる気満々だ。
これを断るのは全部撮影するのより骨が折れると思って現場へ。

主役の子が居た。蒼崎青子というらしい、青がダブっている。これが今時のキラキラネームか？と思ったが二年あげたら魔法を使える様になったらしい、伊達にキラキラしていない。清純派(笑)
リハーサルでその魔法を使って貰ったら消防が飛んできた。怒られながら青春小説について考えた。

久遠寺さんはよく連れてこられたと思う、ていうかあの脚本家どうやって騙したのか最後まで付き合って下さった。さすが一流の方、寝るシーンでは本当に寝た。度を越えて役に入り込むタイプの様で、クランクアップ後に記念で久遠寺屋敷の壁に落書きしてたら全焼した、描いた俺が。

静希君は凄かったね、覚悟が。バイトのしかもヘルプなのに。リハーサルで骨折って貰ったら救急が飛んできた。でも本人意外とケロっとしてて救急の人と一緒に驚いた。久遠寺さんと同居の設定にもケロっとしてたけど、蒼崎君ともだによって聞かされた時の彼の顔は印象深かった。コールドスリープから覚めた時に地球が無くなってた感じか。

駒鳥君には色々世話になったよ、気が合うしね、鳥だしね。彼は久遠寺さんによく虐げられていたが、しかし満足げだった。ちょっとわかる。酒の席で「こう見えてジブンいい奴なんスよ〜」と涙ながらに語った彼を思い返す。一周回っていい奴に思えた。



つくりものじ 演出

PROFILE :

TYPE-MOON 所属の演出 / スクリプター。『Fate/stay night』(04年)からの参加。
ゲームのスクリプティングだけではなく、デザインやコンテ・レイアウトも手がける。
本作でも膨大な演出スクリプティングをほぼ一人で作成している。



こやまひろかず キャラクターデザイン・作画監督

PROFILE:

TYPE-MOON 所属のグラフィックチーフ/イラストレーター。
グラフィックチーフとして『Fate/stay night』(04年)『Fate/hollow ataraxia』(05年)に参加した後、奈須きのこの小説『DDD(Decoration Disorder Disconnection)』(07年～ 講談社)ではイラストを担当。
本作では、原画、キャラクターデザイン、色彩設計、総作画監督を務める。

OPINION:

映像監督こやまひろかず。繊細かつ流麗な画作りで定評がある。彼の手にかかった役者は解像度が4倍に上昇する、曇天でも自動的に雲が割れて物理法則を無視した角度で光線が差し込む、などゴッドハンドの異名を持つ。本作では率先してキャストिंगにも関わり、まさにレンズの捉えるすべてにおいて、執念とも言える配慮で全神経を行き渡らせた。

現場では夜遅くまでヒロイン青子に指導する姿がみられたが、そんな時に二人の間に立って雰囲気をやわらげたのは、意外にもベテラン蒼崎橙子だったという。「手が空くと一杯やりはじめるんで参ったよ彼女には。また手当たり次第に絡むし、悪気が無いから始末に負えなくて」。苦笑する氏のほっとした表情が実に印象的だった。



「夜法使いの夜」で背景美術を担当させていただいたゆうろです。

声をかけていただく以前から、TYPE-MOONは皆様に愛されるゲームを創るブランドだと認識していたのでその製作に関われることになった時は驚きました。緊張しつつも自分なりに精一杯描かせていただきました。TYPE-MOONの創る美しい世界の一端を担わせていただき、また、ユーザー様のプレイに色を添えられたこと、とても嬉しく、大変感謝しております。またTYPE-MOONのゲームを通じて、皆様とお会いできますように。

先日 公開された体験版をプレイしたのですが、目を引くような斬新で派手な演出に自分の描いた画が組み込まれており、感激しました。どんなゲームに仕上がっているのか、本編も楽しみです。

2012.4 ゆうろ



ゆうろ 背景美術

PROFILE:

1973年生まれ 京都府出身
上京後、漫画家のアシスタントを経て独立し、ゲーム原画、背景美術、イラスト等を手がけるように。主な原画担当作品には『SenseOff』(2000年、Otherwise)『夕闇の童詩』(2001年、えん)『みこみこランプル』(2007年、HEAT-SOFT)、美術担当作品には『ef - a fairy tale of the two.』(2006-2008年、Minori)『穠翼のユースティア』(2011年、オーガスト)等がある。また、同人サークル「えろり屋」としても活躍中。

Music staff comment

ryo(supercell) EDテーマ作詞・作曲・サウンドプロデュース

PROFILE：

インターネット発！これまでニコニコ動画にアップした楽曲の総再生回数は 2,000 万回を優に超える、コンポーザーの ryo と多数のクリエイターからなる驚異のエンターテインメント・ユニット、supercell。
ryo の描く歌詞・曲の世界観が多くのユーザーに支持され、第 24 回日本ゴールドディスク大賞「ザ・ベスト5 ニュー・アーティスト」受賞。

COMMENT：

改めまして、まほよの歌曲を作らせて頂きました ryo と申します。延期に延期を重ねてようやく出来上がった本作、世の中ではたくさんのお出来事がありましたし自分その間に色々なことがありました。元々自分が関わらせて頂いた始まりはそれぞれ 2010 年の春とか、それくらいにお話を頂いていたかのように思います。シナリオはその時点でだいぶ完成されたものではありませんし、舞台設定や BGM など、もう発売直前くらいなんだな、と思っていたのですが、からのまさかの 2 年。どれだけ楽しませてくれるつもりなのか、一個人として本作を楽しみにしています。奈須さん、武内さん、スタッフの皆様、本当にお疲れ様でした。

深澤秀行 サウンド

PROFILE：

東京都出身 1970 年 11 月 30 日生まれ。
小学校 2 年生の頃からピアノを習い始め、中学校の頃からシンセサイザー、ドラム、ギター、ベースなどの演奏もこなすようになり、バンド解散後は個人的な作品を製作し続け、シンセサイザー・プログラマーとしての経験も生かし、打ち込みにおける”リズム”は、他と一線を画す。
ハード・ロック/ヘヴィー・メタルからエレクトロニック・ミュージック/リミックスそしてサウンドトラックまでもが守備範囲であり、実験的な電子音響ユニット「電子海面」としても活動中。

COMMENT：

制作を振り返って思うのは、こんなに追加制作が嬉しかったことはない、という事。
この世界観でもっと音楽を作らせていただけるのか！という純粋な喜びがありました。(二回も w)
その追加オーダーの際に「おお！こんな感じでこの要素を膨らませるのか」など本編の制作サイドの思いに触れる事が楽しかったです。

制作全体を通じて強く感じたのは、スタッフ全員の作品に対する愛情がハンパじゃない、ということ。
どれだけ愛しているんだ、というのは初めての打ち合わせでも感じましたが、楽曲制作に関するメールのやり取りでも終始感じられました。

その打ち合わせでは奈須さんをはじめスタッフさん全員が今作を説明・紹介してくれる時に少し照れながら「う、うちの子は…やればできる子ですッ」的な親心も垣間見せて頂いた記憶ですが、僕の記憶違いでしょうか。
その打ち合わせで見せて頂いたその段階での魔法使いの夜の世界観が最後まで寸分もぶれる事なく完成した事に驚いています。一番この世界観の印象に残っている「坂の見える街の情景」のイラストがあるのですが、そのイメージを構成している色彩、陰影、ディテールなどが最後まで貫かれているのです。あ、最終的にこうなるんだったらこの曲のこのフレーズはこうあるべきだった…などありそうな後悔はひとつもありませんでした。

見事な一貫性に脱帽です。

そしてそのスタッフの愛が制作におけるプレッシャーにもなりそうでしたが、各楽曲に対するイメージが具体的に共有されていることで、作曲自体はスムーズでした。

「注意を注ぐ」という意味ではキャラクターの各楽曲は気を使いましたが、その他の情景や世界観を意味付けるいわゆる日常の BGM のほうがより音色選びという編曲作業に

おいて悩みました。

サウンドトラック全体を聞き返すと、僕の楽曲が非常に感情的でダイナミックな曲が多い印象なのは、芳賀さんをはじめその他スタッフさん達が僕の楽曲が引き立つようなプロの仕事をして頂いている結晶なので、その辺りは非常に感謝しているというか申し訳ないというか、さすがだなと思っています。

いろいろ言いましたが、このゲームを手取るお客さん達が楽しんで頂けていることを心から願います。参加させて頂いて感謝しております。ありがとうございました。

KATE サウンド

PROFILE：

TYPE-MOON 所属のサウンドクリエイター。「月姫」(00 年)からの参加。
代表作は「月姫」(00 年)「Fate/stay night」(04 年)「Fate/hollow ataraxia」(05 年)

COMMENT：

こんにちは、KATE (芳賀敬太) です。ようやく皆さんのお手元に「魔法使いの夜」をお届けすることが出来ました。長い間お待ちさせて申し訳ありませんでした。そんな長期に渡る開発の中、Twitter などでも寄せられた励ましの言葉は実に心強い支えとなりました。ありがとうございました！

今回は、主題歌に supercell、メインコンポーザーに深澤秀行さんを迎え、僕とハリスさん、hil さんと脳を固めるという形での制作となりました。

まずは深澤さんに世界観の核となるいくつかのテーマを提示してもらい、そこから自分たちの作るべきものを模索していく。これまでは僕に合せてもらうというやり方だったので、問題なくやれるのかという不安もありましたが、始めてみればとても新鮮で、楽しんで作ることができました。それまでの自分の枠の中だけでは出てこないような発想も得られ、「こういうのも持ってたんだ」と自己を再発見できたりもし、様々な勉強をさせてもらうことにもなりました。本当に素晴らしい体験でしたし、そういった瑞々しい感覚はまさにこの「魔法使いの夜」の世界に相応しいものでもあるので、それが曲を通して伝わってくれば良いなと思っています。

それぞれの楽曲はもちろんサウンドモードでじっくりと聴いていただくこともできますし、オリジナル・サウンドトラックの方も良い音に仕上がったと自負しています。CD にはおまけ的に、本編では効果音扱いだったためサウンドモードに入らなかった曲なども収録させて頂きました。

効果音については、個人的に思うところもあり、全て新しく作らせてもらいました。例えば足音や日常のちょっとした音など、これまでの Fate のライブラリーから使っても問題なさそうなものはありましたが、それを作った身からすると、どうしても古い音に感じましたし、なんといても変えなくても良さそうな音なら、なおさらそれをもっ

といい音にしてみたいという欲求がありました。

そうして、美しく進化したグラフィックに馴染む響きをゼロから作ることにしました。これは深澤さんに主な作曲をおまかせできたことも大きくて、自分の作曲数が普段より少ないのと引き換えにトライできたことです。そうでなかったら、新しく必要な音しか作れなかったかもしれません。何せ、効果音の総数は「FSN」、「FHA」、「Realta Nua」で作ってきた数よりも多くなりましたから。

ところで、僕は作曲家としては KATE で、その他は本名でやってきたんですが、体験版のオープニング (パッチで直してもらえなければ製品版も！) で音楽のクレジットなのに本名で記載されてしまっています。まあ単なるミスなんですが、これについて周囲からは「別に本名でいいだろ」といった身も蓋もない言葉を投げかけられたりしています。困ったことに自分でも「それこそうか」などと思ったりもしているのですが、KATE と芳賀敬太が結びついてない人は困惑するんじゃないかと心配するところもありますので、ここで説明させていただきました。ちなみにエンドクレジットでは KATE 表記です。

そんな訳で、にわかに浮上した名前の問題、果たして次回作で僕は KATE なのか、芳賀敬太なのか、それともまた別の名前なのか、といったどうなるのでしょうか？



武内崇 制作・プロデューサー

PROFILE:

73年生まれ。千葉出身。TYPE-MOON 代表。
商品プロデュースとキャラクターデザイン、原画作業を
務める。
代表作は「月姫」(00年)「Fate/stay night」(04年)
「Fate/hollow ataraxia」(05年)「空の境界」(04年)
「Fate/Zero」(06年)

OPINION:

本作のプロデュースを手がけるのは、結果オーライで知られる自称ベテラン・プロデューサーの武内崇だ。原作者、監督との初顔合わせのときに「原作者は菌糸類、監督は鳥類と来た。ここに人間の席はないのかい?」という発言で、居合わせた全員の冷笑を買ったことは有名だ。そんな彼も、プライベートでは一匹の猫の飼い主。「あの猫には、人間様に対する敬意ってものが足りねえ。俺のことを顔を運ぶ給仕だとも思っていやがるに違いないのさ」と悪態をつきつつも、携帯の待ち受けに設定してある愛猫の写真を、誰かれ構わず見せびらかしている。目下の悩みは、猫にブラッシングをすると、激しく威嚇されることらしい。



ごんにちわはじめましてBLACKといいます。
まほよでは大した事してませんがいつものごとくシステムデザインなどを。
今回一番やってみたかったのがサウンドモードのスクリーンセイバーモード。
意外と見かけないので清兵衛さんをお願いして作って貰いました。



BLACK グラフィックマネージャー

PROFILE:

TYPE-MOON 所属のクリエイター。「Fate/stay night」(04年)からの参加。
システムグラフィックデザインから、進行管理、マネージメント作業やイラスト・コンテ作業までこなす。

OPINION:

多岐にわたるプロダクション・マネージャーの仕事でも、BLACK に悪夢的とまで言わしめたのは久遠寺邸での撮影だった。「本物の洋館でのロケですよ。撮影中に行方不明者が山ほど出て。運が良いと翌朝けるっと帰ってきたりもするけど、日本語が喋れなくなったりね。ああ……この撮影、永遠におわんねーな……と」苦労を滲ませることなく、爽やかに笑う彼の目からは光が消えていた。伝統的に TYPE-MOON 作品の場面転換で使用されるスタイリッシュなプロップが彼のチョイスであることもファンにはよく知られる。





蒼月タカオ グラフィック

PROFILE :
TYPE-MOON 所属のクリエイター。
グラフィックチームには、「Fate/stay night」(04年)の
後期からの参加。
グラフィック作業全般を担当する。



立ち絵のサイズが大き過ぎたのか青子の表情レイヤーが多すぎたのか、メモリを16GB積んでいても立ち絵を開くのに苦労したので今度は32GBにしてもらいます。一枚8GBのメモリを認識するか試さない。

食べ物を塗ったのが記憶に残りました。



OPINION:

長年こやまの元で撮影に携わる蒼月タカオもまた、このチームでは古参の一人だ。こやまがひと発言すれば数十メートル先のケツァール鳥に一瞬でフォーカスを合わせ、時刻をつぶやけばライティングを巧みに操り昼夜を表現する。この呼吸を熟知している蒼月がいなければ、膨れ上がった撮影期間が更に上乘せされたに違いない。

また、リアルさを追求するため実際に町から坂の上まで出前を運ぶのも彼の役目だった。趣味の筋力トレーニングで鍛え上げた足腰は二十回に及びリテイクと、それに伴う町との往復を物ともしなかったのだ。

そんな無骨な男も、主演の蒼崎の前では大層大人しかった。根はシャイな男なのである。



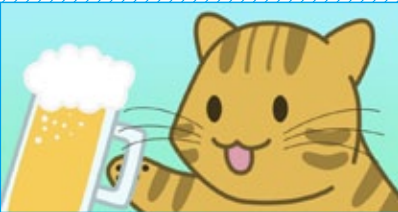
下越 グラフィック

PROFILE :
TYPE-MOON 所属のクリエイター。
グラフィックチームには、「Fate/stay night [Realta Nua]」(07年)からの参加。
本作ではグラフィック作業、背景美術クオリティコントロールを務める。



OPINION:

長期にわたり熾烈をきわめた撮影では、体力の限界に迫る場面も多かった。そんな環境でも見事なタフネスぶりを発揮したのが、長距離自転車通勤で慣らした彼である。そんな彼でも音をあげたのは、とある現場で「ノーヘル二人乗りはダメっすよ」とポロリとこぼした事に端を発する、地獄の修正作業である。ハンドルを引いて坂を駆けおりの草十郎を乗車させ、ヘルメット着用で後部荷台に座る有珠の髪を風になびかせるといふ、180秒に渡るシーンの修正作業には、およそ半年の期間を要したが没になった。「そんな orz な時、前へ進むパワーをくれたのはコマドリさんでした。肩に留まってそっとピージャー差し出すあの鳥は、まさに幸せの青い鳥でしたね。ええ。駒鳥はダンディ。まどまぎは哲学。女子高生は異常」



砂取音幸 モデリング

PROFILE :
TYPE-MOON 所属のクリエイター。
モデリング、グラフィックサポート、スクリプト補佐をつとめる。
TYPE-MOON のメインタイトルとしては、『魔法使いの夜』が初参加作品となる。



OPINION:

熟練の技術を駆使してロケ地の三咲市を 80 年代へとタイムスリップさせ、ただ緻密なだけではない、やさしく瑞々しい街並みを創造した砂取音幸。日常にさりげなく、アクションでは華々しく、その仕事ぶりは骨格となって潜在している。

そんな彼の手腕は、撮影中盤に土枯老人役のトッキー・ユーリッヒが、ギャラの三桁上昇という法外な要求を行って即日降板となった際にも発揮された。ほんの数日後、フィルム上に CG 再現された土枯翁の完璧な演技に、俳優陣は複雑な心境にさせられるが、草十郎の「うん。もう全部砂取音幸一人でいいんじゃないかな。ほらジャージャー・ピンクス、でいいんだっけ。大気だったって云う」という発言は、怒りと共に何か大切なものを思い出させてくれる機会ともなった。

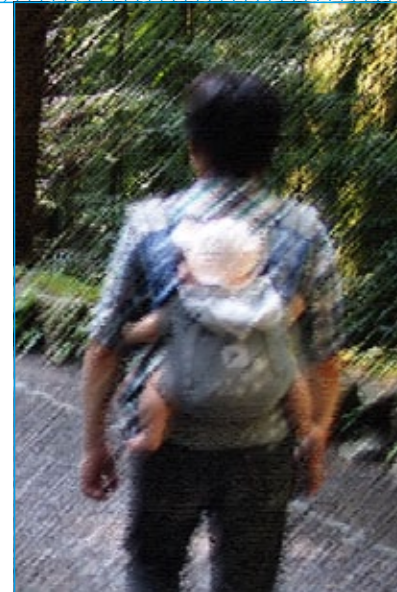
やあ！ SpFX を担当している Kiyobee だ。SpFX っていうのは、簡単に言うとこの世にないものを用意するってえ役割だ。昨今は 3DCG でほとんどのものをつくっちゃうんだが……監督がちいせえことにも異常に執着する奴でな、目の前になきゃ演技もへったくれもないだろ！って、こんな調子でな、小さいのは駒鳥から、橋の巨人まで、作っちゃったってわけさ。話を聞いたときは“こいつ、いかれてるぜ”って思ったけどよ、こんな面白そうなこと他の奴にやらしてしまうのは悔しくてさ、「やれるか?」「他の誰が出来るってんだ?」ってな、即答しちまったぜ。

駒鳥の飛行を再現するために、特製のクワッドコプターを用意した。こいつは 4 ローターのクールな奴で、自由自在に空を飛びやがる。しかし、アリスに叩かれる役どころなもんだから、作るそばから壊れていくのには辟易しちまったね。

流石演技派女優さま、妥協がないぜ。ははっ。

橋の巨人にはみんなびっくりしただろ？どうやってあんなデカぶつが動けるんだ？ってな。金に糸目をつけないスポンサー

と JAPAN の重機メーカーのおかげで F*** で COOL なこいつがこの世に降臨した。実のところ見た目ほど詰まっちゃいないんだが、Special な操縦テクニックのおかげで、重々しい動きをしてるってえ寸法さ。監督と話して、橙子には本番までこいつを見せなかったんだけど、こいつが現れたときの、橙子の 1st TAKE は見ものだけ。



清兵衛 プログラミング

PROFILE :
TYPE-MOON 所属のプログラマー。
本作では演出スクリプト作成ツール「TLE」を作成し、演出をサポートした。

OPINION:

SpFX 担当・清兵衛の高度な技術論は数ヶ所、若干の解説が必要であるかもしれない。
〔(ス-) やあ！ (こんにちは) SpFX (スペシャル・エフェクト) を担当している (ソ-) Kiyobee (きよべえ) だ。(ソ) SpFX っていうのは (シ) (マ) 簡単に言うと (オ) (ス-) この世にないもの (舞台装置であったり特殊なメイク) を (材) (限られた予算内で) 用意するってえ (マ) 役割だ (肯く)〕〔(ス-) 他の誰が (シ) 出来るってんだ? (ところでお前は犬派か? (なら兄弟だ (俺に任せろ)))〕〔(ス-) しかし (マ) (材)、(久遠寺) アリスに (物理的に) (ウ) 叩かれる役どころ (は全てアドリブでガード不能) なもんだから (シ) (マ) (連日徹夜で) 作るそばから (マ) 壊れていくのには (聞き取り不能) 辟易しちまったね (シ) (ハ) ははっ (超不機嫌)〕
以上、噛み砕きすぎたきらいはあるがご理解いただけたと思う。

肩書きは製作ですけど、今回は撮影に使うメシ物の準備がメインでした。なんかねー、多いんですよ奈須先生の本は、食事シーンが。撮影が始まったら、だいたい NG も入れて一日六回は撮りますからね。内容も妙に凝るもんですから。当時の製麺工場をわざわざ再建したりしてね。最終的にはウガンダの食糧危機を相殺するくらいいったんじゃないかな費用的には。蒼崎青子さんとかは、あのスタイルを維持するためにも栄養バランスにシビアな方で。もちろん総カロリーにも気を遣われますから、撮影中はよく裏方で吐いてましたね。可哀想でした。あんまり不憫なんで孔雀の羽を差し入れたら殴られましたけどね。その点、久遠寺有珠さんは役柄に反して無頓着というか楽でした。業界歴長いだけあってジャンク慣れしてて。特に主役三人で店屋物を囲む場面は珠玉、珠玉です。久遠寺嬢があくまで清楚にカウドンをすすするシーンとか渾身の出来映えです。最初に気づいたのは下越ッチですよ。餅がね、喉に詰まっちゃってもう呼吸できてないんです。でも平然と会話。得意の腹話術で。よせばいいのに監督もそのまま撮影続行ですよ。声とか完全に

裏返っちゃってるんですけど。撮影中の緊急入院ってのはそういう訳だったんです。よかったなあ、窒息寸前の演技。なんともいえない色気で。ええ全部カットです。摘出された餅は下越ッチと二分して真空パックに保存してます。宝物ですね。



星空めてお TYPE-MOON スタッフ

PROFILE :
コンシューマーゲーム会社に勤務後、ゲーム企画集団「遊演体」に所属。
その後「ライアーソフト」にて成年向け PC ゲームを開発し、2005 年退社。
同年「TYPE-MOON」に入社し補助的なライティング作業を経て「ガールズ・ワーク」の制作を開始。
現在は、アニメ企画に変更になった「ガールズ・ワーク」の脚本を担当

OPINION:

製作サポートとして参加。世界各国の辺境駅をねんどろいど同伴で巡礼する仕事の合間に、ふらりとスタジオに立ち寄ったところ、豪腕プロデューサーに両足を折られて参加を余儀なくさせられる。当初は「自分キャラとかグースにはうるさいのでサウンドジューサー」などと息巻いていたが、久遠寺嬢にスタジオ裏に連れていかれてからは、目を泳がせてベトナム帰還兵のように英国国歌を口ずさむようになった。世界樹の迷宮 IV ではソードマンとメディックのチェック柄ミニスカキャラで AKB48LV. パーティを編成する予定。

笹谷徳郎 広報・製作

PROFILE:

74年生まれ。
『Fate/stay night』(04年)から、広報・営業として参加。
そのほかにも製作サポートとして、スタッフのケアなどを行う。

OPINION:

経歴は全方位に渡り“Vシネの帝王”“緑色のザボーガー”“処刑広報”などの名を欲しいままにする異色の人材。経験談などを尋ねると「昔のことですよ」と照れくさそうに微笑むばかりである。プロダクションにとっても数年越しの念願のメインタイトルとなった本作では、広報活動にも特別に熱が入った。世界百ヶ国同時、全映画館を結びと地図上にキッツィーちゃんが浮かび上がるという前代未聞の興行を成功させるため、TVはおろかミッ○マウスも知らぬと云う南米の絶郷に乗り込んで、村人を囁る巨猿の討伐を条件に上映をとりつけるなど奮闘した。無事にクランクアップを迎えてスタジオに静けさが戻った後にも、上映開始の日まで彼の激走は続く。



これを書いている今日。パッケージ周りの確認が一通り完了しました。一つにまとまったパッケージを眺めながら、やっとゴールが見えてきた感じがしています。

これを読んでいる方にはわかってもらえると思うのですが、作品のイメージを体现した、こだわりのパッケージです。素敵なデザインを提案してくれたWINFANWORKSさんと、理想を現実してくれたデジクラフト社さんに感謝！本当、いつも苦労をかけてすまないねえ。考えてみたらこの特典本でも迷惑かけることになるんだろうなあ…。

それはともかく、一応広報なので販促に関するお話でも思ったのですが、いたって普通のことを普通にやっているだけなので(汗)、殊更にお話出来ることも無いなと思っていたら…ありました。

TVCM。ちょうどFate/Zeroのアニメをやっているというタイミングと委員会さんのご好意でCM枠を提供していただいたので、ゲーム本編の作業でてんでご舞いだった開発スタッフに無理してもらってCM映像を作ってもらいました。クラ

シカルな曲と相まって、Zeroの雰囲気にもびったり合った映像になっていたと思うのですが、見ていただけましたか？

実はPCゲームでTVCMを流せるチャンスってなかなか無いので、これは非常にありがたかったです。

あと、発売日合わせで仕込んだあれがちょっとでも話題になってくれたらすごく嬉しい。

個人的にですがゲームをする際、演出もしっかり堪能しながら楽しみたい人には、オートモードをお勧めしてます。

コンフィングで「オートモードのページ切り替え時間」を自分好みに調整してもらおうと快適にプレイ出来ると思います。オートモードのショートカットキーは「A」または「F6」なので覚えておくといちいちメニュー画面開かなくて良いので便利です。

大変お待たせしてしまいましたが、超一級品の作品に仕上がっています。是非最後まで楽しんで下さい！

次回作でまたお会いしましょう。

のきつ 広報・製作

PROFILE:

74年生まれ。
著作権窓口として、著作権アイテムの監修を務める。
コミケでのアイテム企画から列整理までこなす、心優しい巨人。

OPINION:

二神風雷拳。漫画「北斗の拳」に登場するこの技を使うのは双子の巨漢拳法家で、制作チーム内でも飛びぬけた体格を持つのきつと笹谷は、しばしばこのフウガとライガに例えられていた。

しかしその一方で、のきつは著作権管理を一手に担うエキスパートでもある。商品仕様、原型サンプルの入念なチェックは何ひとつ不備を見逃さない。女子キャラの立体物はスカートの中の造型まで妥協を許さないこだわりようだ。

これから「魔法使いの夜」の商品展開が開始すれば、幾多もの青子や有珠のスカートの中を覗き込む事となるのだろう。想像すると若干眉をひそめる光景ではあるが、彼のそうした努力が高品質な商品の提供に繋がっているのだ。



この本を読まれているということは、もうすでに「魔法使いの夜」を一通りプレイして余熱を冷ましているのか、インストールの合間に読んでいるのか…ともかく、ご購入ありがとうございます。TYPE-MOON 二神風雷拳のひとり、のきつです！

お待たせした分、十分楽しめる作品になっていると思います！思いました！テストプレイの時に！

私のポジションは商品化を受け持つ版權担当。つまり、製作チームとは全く別の部署のため、どんな感じに「まほよ」が仕上がっていくか知らないまま新鮮な気持ちでテストプレイできました。でも、ちゃんとお仕事でやること(動作・誤字チェックなど)はやってましたよ、演出を見ては「へっ、つくりさんヤルじゃん」とか言いながら。

ま、いろいろ言うよりは、やってみてくれた皆さんもよくわかっていただけていると思います。

しかし、私にとって「魔法使いの夜」が出てからが本当の^{本職}仕事。

いままでの商品化の企画+「魔法使いの夜」ならではの商品企画とかいまからどんなお話が来るのか楽しみで仕方ありません。

個人的な希望は「まほよ」最後までやった人にはわかる有珠の大きいアレの商品化。まだ終わってねーと言う方はクレージーゴンとかそっち方面を想像してください。いや、けっこう違うか。なんかそんな感じ。

アレって、立体化はフィギュアっていうよりソフビに向いてね！?でかくて無骨で無機質っぽさなものはこれまでホビー業界が培ってきた技術が栄える一品になると思うんです。

たぶんソフビの手触りと堅そうだけど造形の柔らかさなんか感じがっいい感じですよ！

んで、子供達がソフビを手に持って公園の砂場なんかで遊ぶわけですよ。なんかいいよね！

そんなことなるわけないってわかってるけどね！



祝マスターアップ！お疲れ様&おめでとうございませー！

有珠のプロイキッシャーのデザインお手伝いをさせて頂きましたPFALZと申しますー。
しみじみやりとりを懐かしみながら出てるプロイなど書き描きしかしテムズトルはデカくて描くスペースがなかったからタンポポを乗せるだけの簡単な仕事に…ごめんよトル

ああしかししかし、思い返せば4年前にお仕事させて頂いてから幾星霜…

おそらく自分が完成版を最も楽しみに首を長くして正座待機していた人間である事は胸を張って言えることでしょう！

さてさてでは電る準備があるのでこれで。

PFALZ フロイデザイン

PROFILE:

同人サークル「Caelestis」主催、あらゆるデザインやカフェデザインなどでよろず手広く活動中。

映画がなくちゃ生きていけないってぼどでもない

Eiga ga nakutya ikite ikenaitte hododemonai

今回の1本
「魔法使いの夜」
TYPE-MOON / 2012年4月12日公開



○「オレンジと！」
G「グリーンの」
○・G「映画がなくちゃ生きていけないってほどでもない〜〜!!」
○「ほいほい、話題の新作映画を紹介するこのコーナー。今回は奈須きのこ待望の最新作『魔法使いの夜』だよ!」
G「奈須きのこといえば『フェイト』とそのスピンオフで人気の監督だっけ。それ以外撮れないと思ってたから今回は驚いたのなんの」
○「Gちゃん新作が発表されるたびに『またフェイトかよ!』って叫んでたもんね。わたしは『ネコアルク・ザ・ムービー』が気に入る」
G「うん、好みは人それぞれだもん」
○「映画賞を総なめにした傑作なんだよ。でもラズベリー賞ってどのくらいすごい?」
G「…まあいいや。この『まほよ』の原作が書かれたのは十数年前。某社会現象アニメが放映中だったんだから時代を感じるよなー」
○「ふおお、若かりし日の作品が二十一世紀の現代に新生! それなら青子さんのおっぱいがロケットに進化するの納得だね」
G「ロケット言うな。けど舞台は八十年代のままなのに映像と音楽でこれだけ新しく見えるってのは、やっぱり進化なのかもだぞ」
○「うんうん、シナリオも良いけどこやまひろかずの撮るふとももは芸術だと思う」
G「ふともも限定なのかよ! この映画どれだけ変態的なカメラワークなんだよ!」
○「えっ…神秘的で革命的なふとももタイトについて語った方がよかった…?」

G「もっとハイクオリティなCGとか演出とか音楽の話をしてくれ!」
○「例えると、こう…ギアいじったっけロー入っちゃってもうウィリーさ!って感じだよ」
G「4年以上作り続けたスタッフへの敬意の欠片もねえ!他に何かあるだろ、なあ!」
○「それじゃあねえ、Gちゃんならどのシーンを一番オススメする?」
G「お、おお? 意外とまともな振りが来たぞ。そうだなー、私はやっぱり中盤の×××で、×××を広げた青子が×××

×に極太の×××を…うおおお!!」
なんかつ字で卑猥な字面になってるぞおおお!!」
○「…だめ? はい、はい、わかりましたあ〜。Gちゃん、ネタバレはダメなんだってー」
G「先に言えよ! 私が変態みたいだろ! くそ、こうなったらOのオススメも聞かせるよ」
○「わたしはねー、教室の男子が『馬鹿もやすみやすみYEAH!』って叫ぶところ」
G「それ明らかに何の歪哲もない日常のシーンだよな!? その台詞言った人カメラにも写ってなかったよね!」
○「巨匠ならではのこだわりを感じるね」
G「お前本当に紹介する気あるのかー!」
○「若さと情熱で書かれた物語を、最高の技術で映像化した奈須きのこ監督の最高傑作だと思います。時代は違えど今を生きる若者の心に強く確かに響く。そんな作品です」
G「や…やれば出来るじゃないか。そうそう、次回作でこれを超えようと思っても中々難しいかもしれないなー」
○「そうかもだね。でもこのスタッフは何本作っても全然妥協しそうにないから、きっと次の作品も一番いい映画だよ!」
G「まあ…そう言われてみりゃ、そうかも」
○「あ、でも昔書いた作品がこんな映画になるんだから、今のうちに原作を書いて十年寝かせるともっとすごいのが出たりして」
G「そ、その発想はなかった…! でも、そうだなあ。十年後に蓋を開けるとしてお前ならどんな内容にする?」
○「フェイト2とか」
G「またフェイトかよ!!」

■コラムニスト グリーンさん

アーネンエルベ所属のアルバイト店員 / ホール担当。
好きな映画はB級アクション。

■映画評論家 オレンジさん

アーネンエルベ所属のアルバイト店員 / キッチン担当。
好きな映画は動物ほのほの系。

■製作・サポート・公式携帯コンテンツ運営 OKSG

TYPE-MOON 所属のクリエイター。
公式携帯コンテンツ「まほうつかいの箱」の運営、ディレクションを努める。
「まほうつかいの箱 ドラマCD Vol.1」など、ドラマCDの脚本も担当。

STAFF

■企画

武内崇
奈須きのこ

■シナリオ

奈須きのこ

■キャラクターデザイン・原画

こやまひろかず

■キャラクター原案

武内崇

■コンテ・レイアウト

つくりものじ

BLACK
こやまひろかず

武内崇

■デザイン協力

つくりものじ

■プロイキッシャー オリジナルデザイン

PFALZ

■色彩設計

こやまひろかず

■メイグラフィッカー

こやまひろかず

蒼月タカオ

下越

■グラフィックマネージャー

BLACK

■3Dモデリング・作画、スクリプトサポート

砂取音幸

■メイン背景美術

ゆうろ

■背景美術クオリティーコントロール

下越

こやまひろかず

■背景

加藤たいら

小島伸一

瀬尾辰也

中島真崇

東地和生

MORIYA

株式会社ウィッチクラフト

上田メタマ

株式会社スティングレイ

上倉元

岩見英明

minori

姿月景

ペーてるあーく

■背景レタッチ

下越

箕みき

加藤たいら

中島真崇

蒼月タカオ

こやまひろかず

■システムグラフィック

BLACK

■メインプログラム

清兵衛

■サブプログラム

A.Z-UME

■音楽

深澤秀行 (OfficeWithout)

KATE

James Harris

hil

■ストリングス

今野均ストリングス

■レコーディングエンジニア

小岩孝志 (SIGN SOUND)

■ミキシングエンジニア

小岩孝志 (SIGN SOUND)

James Harris

■レコーディングスタジオ

サウンドインスタジオ

サウンドシティスタジオ

スタジオサウンドバレイ

STUDIO G3

■クラシックアレンジ曲

「お伽の国の狂騒」
(原曲:チャイコフスキー「ロミオとジュリエット」)

「久遠寺邸で朝食を」
(原曲:ハイドン 弦楽四重奏曲第17番へ長調作品3の5「セレナーデ」)

「午後の眠り」
(原曲:サティ ジムノパディ 第1番)

「鍵盤は躍る」
(原曲:リスト 愛の夢 第3番)

「ghost bell」
(原曲:黒い瞳)【Очи чёрные】

■サウンドエフェクト

芳賀敬太

■BD テーマソング

「星が瞬くこんな夜に」

supercell

歌:nagi

作詞:ryo

作曲:ryo

編曲:ryo

■吉里吉里2提供

W.Deer

■文章校正

陶来堂

■英語翻訳

海法紀光

■ラテン語翻訳

三輪清宗

■タイトルロゴデザイン

WINFANWORKS

■フロント提供

フロントワークス LETS

あんずもじ / 京風子

■テストプレイ

ポルトゥウィン株式会社

TYPE-MOON Staff

■制作サポート

笹谷徳郎

戸高宇環

OKSG

星空めてお

■スペシャルサンクス

岩上敦宏 (アニプレックス)

佐藤世衣 (OfficeWithout)

鳥羽田真弓 (SIGN SOUND)

関谷典子 (FACE MUSIC)

金子彰史 (株式会社ウィッチクラフト)

酒井伸和 (minori)

渡邊剛 (ワムソフト)

三上響 (ワムソフト)

岡田潤 (エムツー)

柳真努加 (Sony Music Records)

丸山英一 (Sony Music Records)

田村優 (インクストゥエンター)

石山貴唯 (インクストゥエンター)

羽太こさち (インクストゥエンター)

佐藤茂薫 (クオラス)

西村潤 (ジェネオン・ユニバーサル・エンターテイメント)

小倉充俊 (ジェネオン・ユニバーサル・エンターテイメント)

鈴木健介 (株式会社デジクラフト社)

TYPE-MOON エース編集スタッフ

■パッケージ・publicity・WEB デザイン

WINFANWORKS

■営業・広報

笹谷徳郎

■プロデューサー

竹内友崇

■総作画監督

こやまひろかず

■演出・スクリプト

つくりものじ

■総監督

奈須きのこ

■制作

TYPE-MOON

COLOPHON

発行日:2012年4月12日

編集・デザイン:WINFANWORKS