

STORY 1 伝説の始まり



2004年、FGOのリリースからさかのぼること11年。Fateシリーズの「原点」とされるゲームが発売された。パソコンゲーム「Fate/stay night」――。開発を手掛けたのは、03年に設立されたゲームメーカー「TYPE-MOON」だ。

このTYPE-MOONはもともと、有志がゲームを自分たちで作って頒布する同人サークルだった。2000年末のコミックマーケットで、同人ゲーム「月姫」を頒布したところ、世界観や細かい設定などがインターネットや口コミで話題に。アニメ化やマンガ化もされ、同人ゲームとしては異例の人気作となった。

「Fate/stay night」も本来、同人で頒布する予定だったが、作品や制作の規模が大きくなったことから商業展開を決定。月姫人気も手伝って、伝説的な大ヒットを記録する。以降、「Fate/stay night」とは異なる物語がFateシリーズとして、世に送り出されることになった。



STORY 3 世界観を体感



SNS上でのコミュニケーション同様、FGOの活況ぶりを示す好例が、リアルイベントだ。中でも最も大規模、かつ注目されるのが、毎年夏に行われる「Fate/Grand Order Fes.」(FGO Fes.)だ。

リリースの周年を機に開催されるFGO Fes.は、2017年に始まった複合型イベント。幕張メッセ(千葉県)で2日間にわたって開催され、ゲーム内の世界観を再現したアトラクションや設定資料の展示、出演者のトークや最新情報の発表などが行われる。会場の規模にもよるが、一度のイベントで約2万人が来場。18年のFGO Fes.では過去最大の約3万5000人が訪れている。

イベントの一部はYouTubeなどの動画配信サイトで生中継されるため、現地に足を運ばなくても自宅などから参加できる。ゲームの今後の展開や、映像化などの大型プロジェクトに関する告知がされる「ステージイベント」の注目度は非常に高く、19年は約340万人が視聴した。

リアルイベントの勢いは首都圏にとどまらず、19年から「カルデアパークキャラバン」と銘打ち、福岡、愛知、

そこでは、TYPE-MOONの創設メンバーである奈須きのこや武内崇のみならず、数多くのクリエイターが新しいシリーズ作品を生み出している。アニメ「魔法少女まどか☆マギカ」を手掛けた虚淵玄が「Fate/stay night」の前日譚を描いた小説「Fate/Zero」をはじめ、シリーズ初のロールプレイングゲームである「Fate/EXTRA」、ほかにもマンガ、アニメ、映画など派生作品が次々と誕生した。

「Fate/stay night」では、架空の都市・冬木市で行われた「聖杯戦争」と呼ばれる戦いの様子が描かれる。どんな願いも叶えるアイテム「聖杯」*00を巡って、7組のマスターとサーヴァントが生き残りをかけて戦うバトルロイヤルだ。FGOにも登場する「サーヴァント」「マスター」などのシステムはここで確立され、多くのFate作品に受け継がれている。

シリーズの多くで聖杯戦争が描かれているが、作品によってその結果や背景、登場するサーヴァントやヒロインが異なるなど、様々な世界が展開されるのがFateシリーズの大きな特徴だ。それぞれはあくまで独立した作品であるが、時系列や世界観が繋がっていたり、別の作品の登場人物について描かれていたりすることもあり、ファンの考察意欲を高めている。

HISTORY

Info

FGOは一目にしてならず

FGOをはじめ、今や一大コンテンツとなった「Fateシリーズ」。始まりは、同人サークル「TYPE-MOON」が自主制作した1本のゲームに遡る。シリーズの歴史と、FGOが実社会に与えた様々な反響を紹介する。

ダ・ヴィンチ

私たちの旅路を知ることが、これからの行く末を知ることになる。いいわ！この世界の成り立ちを学んじゃおう！

「FGO」はシリーズのクロスオーバー

15年に配信が始まったFGOも、サーヴァントやマスターなど、過去のシリーズの設定を踏襲しているが、聖杯戦争そのものについてはあまり描かれていない。「過去の時代を巡り歴史の異常を修正しつつ、その時代の聖杯を回収する」というのが大まかなあらすじだ。

FGOには、過去のFateシリーズで登場したサーヴァントや人物が多数登場するため、配信前から大きな注目を集めていた。スマートフォンで遊べる手軽さや、SNSでの流行から、ユーザー数が劇的に増加。FGOで初めてFateシリーズに触れたユーザーも多く、Fateの名を世に広めた作品となった。

サーヴァントだけでなく、奈須や武内ら、過去にFateシリーズを手掛けたシナリオライターやイラストレーターをはじめ、豪華クリエイター陣もFGOに集結。さらにキャラクターには、140人を超える声優たちによって命が吹き込まれている。もちろん新サーヴァントも続々誕生しており、それぞれの魅力を引き出す物語が展開されている。FGOはまさに、Fateシリーズのクロスオーバー作品と言えるだろう。

STORY 2 トrendを席卷



FGOは他のスマートフォンゲームと比べ、ゲーム内ではかのプレイヤーとチームを組んだり、競ったりする要素が非常に少ない。その分サーヴァントの召喚結果や攻略情報の交換などが、ツイッターで盛んに行われている。ゲーム内で新しいサーヴァントや物語などが追加されると、多くのユーザーがこぞその話題を投稿する。その結果、関連する言葉がツイッターのトレンド上位に入るという現象は、もはや恒例行事だ。

FGOとSNSの親和性を象徴する出来事が、「マーリン」についての一連の投稿だ。マーリンはFGOに登場するサーヴァントで、特に人気が高い一騎。にもかかわらず期間限定でしか召喚できないため、ユーザー間ではマーリンの復刻を望む声が上がっていた。そんなマーリンの復刻が2017年9月20日に発表されると、通常より遅かに多くのユーザーがマーリンについて投稿。「マーリン」がツイッターにトレンドインした。くしくも同日、歌手の安室奈美恵が1年後の引退を発表。国民的歌手の突然の引退発表は大きな話題となり、こちらも関連ワードがトレンドインしたが、最終的な投稿数は「マーリン」が約100倍近くとなり、1位に君臨し続けた。

ゲームの攻略情報以外にも、イラストやコスプレ写真などの投稿が盛んに行われている。ツイッターで話題となったワードを選出する「#Twitterトレンド大賞」では、「FGO」が、17年にツイート量が上昇した言葉の第1位に、19年に「エンタメ部門賞」に選ばれた。

FGOはゲーム内で直接つながらなくとも、ファン同士がSNSを介して交流できる「ゆるやかなソーシャルゲーム」という特性を持つ。SNSの投稿をきっかけにゲームを始めるユーザーも多く、新たなファンを生み出す大きな要因となっている。



STORY 4 ゲームの枠を超えて



けになればと思い企画した。テレビCMやウェブ広告とは異なるアプローチだったが、ユーザーをはじめ多くの反響を得られて良かった」と話している。

あらゆるメディアやコンテンツを巻き込みながら世界を広げ続けるFGO。ゲームをプレイする以外にも様々な楽しみ方ができる多様性こそ、人気拡大の秘訣なのだろう。



石川、大阪の4地域でも同様のイベントを実施。事前抽選では応募者が殺到するほどの人気ぶりだった。

ほかにも、体験型イベント「リアル脱出ゲーム」や、巨大な水幕に映し出されたサーヴァント「葛飾北斎」が話題となった「hokusai&TOKYO水辺を彩る江戸祭」(18年開催)とのコラボレーションなど、FGO運営主催と他業種との協業の両輪で、様々な展開が行われている。

リアルイベントでは、ユーザーがゲームの世界観を肌で感じることができる。イベント運営やマーケティングを担当するディライトワークスのバスター石倉さんは「ゲーム内でFGOのマスターとして感じているサーヴァントとの絆を、リアルな場でも体感してもらいたい」と狙いを語る。一方、開発陣にとっても、リアルイベントはユーザーの生の声を聞ける貴重な機会だ。FGO Fes.にはほぼすべての関係者が参加し、ユーザーの期待や要望を、今後の開発につなげているという。特にゲームの最新情報に対するユーザーの反応は、重要なマーケティング情報だ。石倉さんは「関係者にとって、自分たちが作ったコンテンツがどのような人に入られているかを実感できる貴重な場所だ」と語る。

リアルイベントの運営方針からは、ユーザーと一体となったゲーム体験を提供しようとする姿勢がうかがえる。



作品世界を追体験する場合は、運営側の意図を超えた広がりが見せている。有名なが、サーヴァントのモデルになった偉人に関する書籍や論文が再注目された例だ。モーツァルトと同時代の作曲家「サリエリ」や、坂本龍馬とともに活躍した「岡田以蔵」などが代表的で、FGOをきっかけとした史実への関心が、復刊や増刷につながっている。

紀伊国屋書店新宿本店(東京都新宿区)では、4年前から毎年FGOフェアを開催し、関連書籍の展開に力を入れている。既に出版されている書籍を集めるだけでなく、出版社にも協力を仰ぎ、関連本の復刊や先行販売も行っている。ジャンルは人文書や歴史書が多いが、FGOと絡めることで通常とは異なる若い客層の目に触れ、売れ行きは好調という。担当者は「1万円近くする『アーサー王神話大事典』が売れたり、20代女性が『正伝 岡田以蔵』を購入したりと、通常ではありえない現象が起こっている」と話す。

リリース5周年を記念した新聞広告企画「under the same sky」では新たな聖地が誕生している。長崎新聞に掲載された広告には、サーヴァント「マリー・アントワネット」が佐世保市のテーマパーク「ハウステンボス」を訪ね、チュリップ畑を楽しんでいる様子が描かれた(写真は次ページ)。ハウステンボスはマリーが訪れた場所にフォトスポットを設置。担当者は「ゲームをあまりされないであろう年配の来園者の方が『新聞に載っていた場所だ』と喜んで写真を撮っていた」と幅広い反響があったと語る。

広告は5月から各地の地方紙などで展開され、全国の名所にサーヴァントを登場させたデザインが話題となった。広告企画担当チームのアニプレックスの金沢利幸さんは、「FGOをまだ知らない人にも知ってもらえる」

06 聖杯
どんな願いも叶うとされる「万能の魔法道具」。FGOでは、特異点を生み出す原因となっていることが多い。主人公たちは特異点で聖杯を回収することで、歴史の異常の修正やトラブルの解決を目指す。期間限定イベントの特異点を含み、基本的にはそれぞれ一つずつ存在している。サーヴァントに使うと、強さの上昇を突破することができる。Fateシリーズでは、この聖杯を奪い合うバトルロイヤル「聖杯戦争」「聖杯大戦」などが描かれる。



05 宝具
サーヴァントが持つ切り札のこと。英雄の伝説を元に生み出された武器が再現されることが多いが、生きざまそのものが形になったりするなど由来は様々。FGOではサーヴァントが使う必殺技となっており、超人的な攻撃をしたり、自分や仲間のサーヴァントをサポートしたり、使えば戦闘を有利に進めることができる。強さはもちろん、派手なエフェクトや効果音などが描かれた演出にも注目だ。写真はアルトリアが持つ「約束された勝利の剣(エクスカリバー)」



04 特異点
歴史の異常が起こっている時代や地域のこと。産業革命中のロンドンや百年戦争中のフランスなど、人類史の転換点となる地点が多く、放置すると史実が書き換わってしまう。百年戦争であれば、始まったはずの「ジャンヌ・ダルク」の復活により戦争の結末が変わり、歴史が改変されてしまう。FGOでは特に影響のある7つの特異点を巡り、その異常を修正することが目標となっている。ゲーム内期間限定イベントの舞台として、小規模な特異点が発生する場合もある。



03 カルデア
主人公やマッシュ、召喚したサーヴァントたちの拠点であり、所属する組織。正式名称は「人類歴史保障機関フィニス・カルデア」で、人類史の「観測」を目的に作られた、科学者や魔術師が集まる特殊機関のこと。標高6000メートルの雪山に入口が設けられた、広大な地下施設になっている。あらゆる時代を正確に再現できる小さな地球のコピー「カルデアス」など、様々な発明品があり、それらを使って未来を観測することで、人類の発展を維持している。

