

# FUTURE

Info

## まだ見ぬ明日へ

FGOの魅力を探る旅とは、過去を振り返ると同時に、未来に目を向けることでもある。FGOを牽引する3人は、この短いようで長い道のりをどう歩んできたのか。そしてその先に見据えるものとは——。この旅路の向こうを、少しだけのぞいてみよう。



### 「大切なものは自分の中に…」 紡いだ思い

声優・歌手  
**坂本真綾 さん**  
Maaya Sakamoto

東京都出身。FGO主題歌「色彩」「逆光」などの作詞、歌唱を担当。レオナルド・ダ・ヴィンチなどの声も務める。2020年に歌手活動25周年を迎えた。

「色彩」を作詞するにあたり、奈須きのこ先生からいただいた要望は「ヒロインであるマシュの視点で書いてほしい」ということでした。その際に言われた「マシュが戦う武器は盾なんだ」という言葉が、非常に印象に残りました。何かを守るための道具である盾で戦うことには、深いテーマが込められているのではと考えました。

そんな盾で、マシュは何を守りたいんだと想像したときに、最初に浮かんだのは、やはりマスター（主人公）です。ずっとカルデアにいたマシュにとって、マスターは初めて自分を外の世界に連れ出してくれた人。そんなマスターが笑顔でいられる世界を願うことは、すごく自然なことですよ。歌詞の1節「私に色彩をくれた人」には、そんなマシュの気持ちを込めました。良いことも悪いことも、世界には色々なことがあるんだということを教えてくれたマスターへの、感謝や愛情といった思いです。

またFGOは、マシュが残された時間をどう生きたいかに気づく物語でもあります。卒業近隣の教室や引越した隣の家など、別れが近づくと、見慣れた光景が急にいとしく感じられた経験があるかと思う。自分の運命に気づいたマシュが、そんなふうに見ているとしたら、彼女の目に映る風景は、どれほど美しくかけがえのないものだろう——。そう想像しながら歌詞を書きました。

極端な生き方を選ぶマシュや登場人物に、素直に共感できない人もいるかもしれません。でも彼女らにも揺るぎない信念がある。「私は女神になれない 誰かに祈りも捧げない 他人に何言われてもいい 大切なものが何かはわかってる」という1節にはそんな思いを込めました。自暴自棄な叫びともとれる歌詞ですが、「大切なものは自分の中にしかない」というメッセージを表現できた気がして、気に入っています。

### 「考察しがいのある歌詞を目指して

FGOの人気もあり、「色彩」はたくさんの方に聞いていただきました。曲が発表されたときよりも、ゲームの第1部が完結したときのほうが反響は大きく、「色彩」から私のことを知ってくれた方もいます。「色彩」はFGOと一緒に育った曲になりました。第2部の主題歌を依頼されたときは、ファンの方が私の歌詞に考察を加えながら曲を聞いているということを知って、身構えました。その上奈須先生からは、「物語のネタバレにはならないけれど、何かを匂わせる歌詞にしてほしい」という要望も寄せられて。だからこそ、ファンの方に様々な解釈を呼び込む、最後まで楽しめるような曲を目指し、「逆光」を書きました。

先日、第2部後期の主題歌「躍動」が発表されました。奈須先生から「物語の景色を変える新曲がほしい」というリクエストを受けて作った歌です。同じ作品のために何作も書くとすると、引き出しが枯渇しないか心配でしたし、歌詞を考察されるというプレッシャーもある。産みの苦しみはありましたが、その分やりがいは大きかったです。

FGOは現在進行系のプロジェクトなので、物語の執筆と曲作りが同時に進みます。奈須先生とのやり取りの中で、「色彩」の歌詞をとても気に入ってくださり、一部を物語に引用してくださったことがありました。小説家としてもたくさんの物語を紡いでこられた奈須先生が、私の歌詞を物語に昇華してくれたことは、とてもうれしかったですね。

### 「物語はいつでも始められる

主題歌を書くときは、作品が描く世界から、自分の人生や生活との接点を見つけ出して、書き広げていくようにしています。聞く人にも自分の歌だと感じてもらう秘訣なのかもしれません。

FGOは歴史上の偉人や英雄が登場するゲームです。そう聞くと、私たちの日常とのつながりは浅そうですが、伝説の人物だって、自分の人生をただ精いっぱい生きて、普通の人だったんだろうなと思います。誰も「英雄として歴史に名を刻もう」と日々を過ごしていたわけではなく、与えられた環境を必死に生き抜いたという意味では私たちと同じです。「色彩」の詞は、そんな思いを込めながら書きました。皆さんの人生の勝負どころで、「色彩」が頭の中で聞こえたときに、「今頑張らなきゃ頑張らんのだ」と、英雄のような気持ちになれる曲になってほしいですね。

FGOは物語を読むように楽しめるゲームです。読書が好き、特に冒険ものが好きな方には、ぜひおすすめしたいです。リリースから5年がたち、「今からプレイするのは……」とハードルを感じるかもしれませんが、物語の始まりはいつでも始まっています。偉人や英雄が多く登場する非現実的な世界の中に、自分の人生へのヒントが隠されています。人生訓のようなものが伝わってきますので、ぜひ楽しんでください。



25周年記念  
アルバム  
「シングルコレクション  
アチコチ」  
発売中



配信限定シングル  
FGO 第2部後期主題歌  
「躍動」  
8月11日配信



2010年に発売された「EXTRA」が、現行機向けにグラフィックなどを一新し、「Fate/EXTRA Record」としてリメイクが決定。



第1部第六章「神聖円卓領域キャメロット」がアニメ映画化。三つの勢力が対峙する不毛の地で、ベディヴィエールは最後の探求へと歩み出す。前編は12月5日公開予定。



物語の鍵を握るベディヴィエールの最新カットを公開。かつてアーサー王に仕えた騎士は旅の果てに、ある特異点でカルデア一行と出会う。



「劇場版 Fate/stay night [Heaven's Feel]」の最終章「春の歌」は劇場版三部作の完結編。「聖杯戦争」の真実と物語の結末が語られる。8月15日より公開。

### ダ・ヴィンチ

この物語はまだまだ続いてゆく。  
困難な旅路すら、  
輝く思い出になるはずさ。  
キミに幸運がありますように。  
Buon Viaggio!

## 「Fateらしさ」と クリエイターに 寄り添う

アニプレックス代表取締役  
**岩上敦宏 氏**  
Atsuhiko Iwakami



群馬県出身。プロデューサーとしてFGOのほか、「劇場版『空の境界』」や「(物語)シリーズ」、「魔法少女まどか☆マギカ」などを手掛ける。2016年に代表取締役就任。

スマートフォンゲームは、新しいエンターテインメントの形と言えます。映画や音楽などが一つの完結した作品として提供されるのに対し、スマホゲームは作り手やファンの声によって日々要素が加わりながら、長い年月をかけて作品が「質量」を増していきます。FGOも5年間で、世界中の人にプレイされる大きな作品に成長しました。皆さんとともに物語やキャラクターを積み上げてきたら、いつの間にか高い所まで来たという思いです。

ツイッターなどを通して寄せられるシナリオやキャラクターへの反応や、インターネット上の二次創作の広がり、クリエイターたちの創作意欲につながっています。リアルイベントにしても、ファンの皆さんが「自分が好きなコンテンツが、こんなに大きく育ったんだ」と喜んでくださるのを見ると、私たちもうれしくて運営や制作を続けていく力になります。新型コロナウイルスの影響で、5周年を記念した「FGO Fes. 2020」は残念ながら中止となりましたが、リアルイベントも情勢を見ながら、再開に向け一歩ずつ前進していきたいです。

FGOを運営する上で最も大切にしているのは、「Fateらしさを尊重する」ということです。だからこそ、勝手に強いサーヴァントを投入したり、売上計画優先でゲーム内イベントを開催したりするような運営はできません。ゲーム内にランキング制度やユーザー同士がチームを組む機能がないのも、「Fateらしくない」というポリシーがあること。常にクリエイターとコンテンツに寄り添う運営を心がけています。

FGOでは、スマホゲームの利点を生かし、奈須きのこさんやTYPE-MOONの新作を定期的に楽しめる、プラットフォームのような役割を果たしていきたいです。私も新しいゲーム内イベントは必ずプレイしていますし、5年も続けると、もはやライフスタイルの一部です。これからもファンの皆さんが日々の生活の中で、キャラクターや作り手とともに生きていく実感できるゲームであり続けたいです。

## プレイヤーの 想像力を刺激する コンテンツを

FGO 第2部開発ディレクター  
**カノウヨシキ 氏**  
Yoshiki Kanou



広島県出身。2017年ディライトワークス入社。FGOの進行管理を行うプロジェクトマネージャーを経て、第2部から開発ディレクター。

開発者である私にとって、FGOのアプリケーションは一つの生命体です。日々止まることなく生き続け、育っていく子供のようなものです。なので、トラブルやバグなどでアプリの「生命活動」を一瞬でも止めてしまうと、「このサービスが死んでしまうのでは」という、生死に関わるくらいのプレッシャーのしかかります。多くの方に楽しんでいただいているものだからこそ、何かが起こったときの影響は計り知れません。現場では一分一秒を争い、常に緊張感を持って開発にあたっています。

FGOの最大の特徴は、奈須きのこさんを中心とするTYPE-MOONが軸になってすべてが作られている点です。ストーリーはもちろん、ゲームのシステムやサーヴァントの強さなどすべてを、奈須さんの思いをもとに作り上げていくことが、私たちに与えられた使命です。調整には苦労しますが、原作者自らがプロジェクトの基点となり、スタッフ全員が同じ方向を目指すからこそ、普通では生まれてこないコンテンツが誕生しているのだと思います。

技術の進歩とともに、ゲームでできる表現の幅も、今後さらに広がると思います。とはいえ、3Dや高度なグラフィック技術を使って、キャラクターや世界観すべてを描き切ることが、FGOやFateシリーズにとって必ずしも良いこととは限りません。プレイヤーが想像を広げる余地を残し、色々な解釈で物語を楽しんでもらえる描き方こそが「Fateらしさ」の一つであり、醍醐味だと思います。最新技術を取り入れ、活用したとしても、FGOはFateらしい表現を軸にして、独自の進化を遂げていくべきだと考えています。

Fateシリーズは15年を超える歴史を持つコンテンツなので、触れたことがない人の中には先入観を持つ方もいるかもしれません。まずはそれをなくして、まっさらな気持ちでFGOをプレイし、自分なりの体験をしてほしいです。そして、ゲームの余白を自分なりに埋めて楽しんでもらえるとうれしいです。