

「Angel Beats!」「Charlotte」を経て—、
麻枝 准は原点回帰する。

神様になった日

The Day I Became a God



麻枝 准・Na-Ga・P.A.WORKSによるオリジナルアニメ企画第3弾!!

2020.10.START

世界は
終焉へと
動き出した。

彼女が
神様に
なった日、



STAFF

原作・脚本：麻枝 准(VISUAL ARTS / Key) キャラクター原案：Na-Ga(VISUAL ARTS / Key) アニメーション制作：P.A.WORKS

ゲームクリエイターがアニメに挑戦し続ける理由

Keyというブランドを立ち上げ20年が経ちました。

そのアニバーサリーイヤーは、とてもひっそりと過ぎ去ってしまいました。恐らく長年のファンでない、そんな記念すべき節目であることにも気づいてもらえていなかったのではないのでしょうか。その温度感はひしひしと感じていたため、過去の栄光にすぎることなく、Keyというブランドは今なお健在であることを示すため、先陣を切って道を切り開かねば、という思いに駆られていました。

そのプロジェクトのひとつが、この企画でした。

パソコンでノベルゲームをプレイする、という文化が廃れつつある今だからこそです。

自分はいくまでもゲームクリエイターであり、餅は餅屋であり、ゲームを作っているべき人間なのは重々承知なのですが、ありがたいことにもう一度チャンスがもられたので、アニメのプロの中に交じって、新しい時代のKeyを作るべく、2017年から本プロジェクトに取りかかりました。背水の陣です。失敗したら、Keyというブランドが失墜しかねません。でも、挑戦権を得られたのだから、突き進むしかないと思ったのです。

自分は、元々アニメの脚本の勉強や下積み経験のない、ずぶの素人でした。

「神様になった日」も、最初の原稿は上手く書くことができず、ひどい状況でした。周りの意見を聞いても、とても商業作品として通用する出来ではない、という辛辣なものでした。

それでも、可能性のようなものは感じてもらったのか、「これは面白くなる」と言って良くしようとしてくれる方たちが現れました。

その人たちこそ、監督を筆頭としたアニメスタッフの皆さんです。

熱心に、こうしたほうがいい、あしたほうがいい、という指摘をもらい、修正を繰り返しました。どうしてこんな素人に熱心に付き合ってくれているのだろうか？と疑問に思う日々がありました。それでも叱咤激励してくれる姿に、本気でこの作品を良くしようとしてくれているという真剣さを垣間見、それに懸命に応えようとして続けた2017年から始まった約2年半の年月でした。

鳥羽プロデューサーからは「原点回帰」というキーワードを頂いていました。

自分は「Angel Beats!」や「Charlotte」で、戦闘やバンドや異能力といったエンターテインメントとして放り込める要素はすべて放り込む、というゲーム制作の時は違うシナリオを書いていました。その「原点回帰」の意味について特に深く話し合ったわけではないのですが、自分なりに「Kanon」や「AIR」の頃のような、ただ純粋に感動できるお話を求められているのだな、と解釈し、脚本を書き上げました。

これが新しい時代のKeyの一步となることを切に祈っています。

麻枝 准

関係者とファンが共に「麻枝 准」を語り合うWEBサイトが開設！

「神様になった日」特設サイト

麻枝准研究所

kamisama-maeda-lab.com

“麻枝研究”の結果に基づく記事を多数掲載！

- Soul Searching Journey ～麻枝 准対談企画～
- Histoire of June ～麻枝 准作品の軌跡～
- Jun's Collection ～麻枝さんの今日のオススメ！～
- M's Favorite music! ～麻枝 准の音楽遍歴～



他にもコラムや関係者によるライブ配信なども実施予定！

第1回・注目記事

麻枝 准 & 久弥直樹 同時インタビュー

あれから20年。二人の天才が「MOON.」「ONE～輝く季節へ～」
「Kanon」を制作した伝説の時代を語る！

特 番 放 送 決 定 !!

新作アニメ

神様になった日

The Day I Became a God

プロローグ特番

～Keyと麻枝 准による感動のキセキ～

放 送 情 報

2020年5月24日(日)

20時30分～ TOKYO MXにて放送

「神様になった日」の実現に至るKeyと麻枝 准を追ったドキュメント。
今まで語られなかったエピソードや新情報も発表！