

これはゲーム、そう思っていた

全世界累計

1,900万部発行の大人気小説を

原作者 川原礫書き下ろし

完全新作ストーリーで映画化

劇場版

ソードアート・オンライン

SWORD ART ONLINE

オーディナル・スケール

STAFF

原作:川原 礫(『電撃文庫』刊) / 原案イラスト:キャラクターデザイン原案:abec
監督:伊藤智彦 / 脚本:川原 礫・伊藤智彦 / キャラクターデザイン:新井高広 / 足立裕昌 / モンスターデザイン:堀 耕太 / プロップデザイン:山口智博 / UIデザイン:ウツサキ / 演出監修:長島孝幸 / 美術監修:竹田悠介 / 美術設定:島澤寛 / 色彩設計:橋本 賢
コンセプトアート:堀 耕太 / CG監修:斎藤隆太 / 編集:西山 茂 / 音響監督:岩崎良和 / 音楽:梶浦由記 / 主題歌 (S.A.O Catch the Moment)
制作:A-1 Pictures 配給:アニプレックス 製作:SAO MOVIE Project

CAST

キリト:松岡 祿雄 / アスナ:戸松 遥 / ユイ・伊藤かな恵 / リーフ:日高 望 / シリウス:日高 望 / リズベット:高橋 希美 / シノン:沢城 美雪 / クリム:平田 広明 / エキル:安元 洋平
茅場晶彦:山寺 宏一 / ユナ:神田 沙也加 / エイチ:井上 芳雄 / 倉村:高田 文恵 / ほか

2017.2.18 [Sat.] ROADSHOW

sao-movie.net

これはゲーム、そう思っていた

全世界累計 1,900万部発行の

大人気小説を原作者 川原礫書き下ろし

完全新作ストーリーで映画化

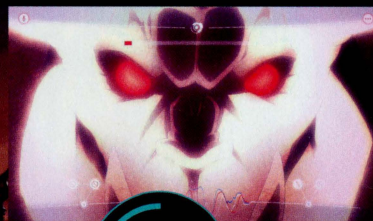
SERIES INTRODUCTION

TVアニメ『ソードアート・オンライン』シリーズは、第15回電撃小説大賞(大賞)を受賞した川原 礫氏による小説が原作となる。謎の次世代オンラインゲーム《ソードアート・オンライン》を舞台に繰り広げられる主人公・キリトの活躍を描いた作品である。2009年4月の原作小説第1巻発売以来高い人気を誇り、日本国内での累計発行部数は1,250万部を突破(全世界1,900万部)。そして2度のTVアニメ化やゲーム化、コミカライズ、グッズ制作などを行っており、幅広くメディアミックス展開されている。そして2017年春、川原 礫氏の完全書き下ろしによる『劇場版 ソードアート・オンライン -オーディナル・スケール-』の公開が決定。世界中のファンがその日を待ち望んでいる。



PROLOGUE

2022年、天才プログラマー・茅場晶彦が開発した世界初のフルダイブ専用デバイス《ナーヴギア》——その革新的マシンはVR(仮想現実)世界に無限の可能性をもたらした。それから4年……。《ナーヴギア》の後継VRマシン《アミュスフィア》に対抗するように、一つの次世代ウェアラブル・マルチデバイスが発売された。《オーグマー》。フルダイブ機能を排除した代わりに、AR(拡張現実)機能を最大限に広げた最先端マシン。《オーグマー》は覚醒状態で使用することが出来る安全性と利便性から瞬く間にユーザーへ広がっていった。その爆発的な広がりを牽引したのは、《オーディナル・スケール》と呼ばれる《オーグマー》専用ARMMO RPGだった。アスナたちもプレイするそのゲームに、キリトも参戦しようとするが……。



AR型情報端末 《オーグマー》 Augma

小型のヘッドホンのような外見の次世代ウェアラブル・マルチデバイス。そのコンパクト性はVRマシン《アミュスフィア》をはるかに凌駕する。フルダイブ機能の代わりに、AR機能を最大限に広げた。覚醒状態の人間に視覚・聴覚・触覚情報を送り込むことが可能で、フィットネスや健康管理をゲーム感覚で楽しんでいるユーザーも増えている。

《オーグマー》専用ARMMO RPG 《オーディナル・スケール》 OS

最新技術を用いた次世代的ゲームとして話題となり、発売と同時に世間を席巻した。現実世界をフィールドとして、各所に出現するアイテムの蒐集、モンスター討伐などを経てプレイヤーの《ランク》を上げていく。《オーディナル・スケール》の特徴はこの《ランキング・システム》で、全てのプレイヤーのステータスは、基数(カードナル数)ではなく序数(オーディナル数)であるランクナンバーによって決定される。ゆえに、ランク上位のプレイヤーには圧倒的な力が与えられ、ソロのPvPにおいては、ランクの順位が勝敗の大きな要因となる。

SAOシリーズダイジェスト映像 & WEB版小冊子 公開中!

1. これを見ればわかる! TVアニメをダイジェスト編集した映像をショートver.とロングver.の2種公開!
2. これを読めばわかる! 劇場版SAOの見どころをまとめたWEB限定のスペシャル小冊子!

sao-movie.net

@sao_anime

©2016 川原 礫 / KADOKAWA アスキー・メディアワークス刊 / SAO MOVIE Project



第3弾 特典付き全国共通前売券 好評発売中

価格:1,500円(税込)

特典:B3ポスター 2枚セット(全3種)

※当日一般 1,800円の処。
※全3種類のうち、いずれかをお渡し致します。中身をお選び頂くことは出来ません。
※特典は数に限りがございます。なくなり次第前売券のみの販売となります。

INTERVIEW

キリト役 松岡禎丞インタビュー

時代はVRからARへ
その演じ方の違いとは？

——今回はARが題材になっていて、こちらも環境のシーンが多く出ています。前作でも似たような部分はありますが、そこは変わりましたね。ちょうど今、ARというものがみんなに認識され、みんながやり始めたというときにSAOでもARが題材になりました。キリトも言っていたんですが、VRの中だと自分の体が軽く感じたり、ソールドスキルを駆動したときもシステムの補正がかかるので動きやすくなったというところが、ARの場合だと全部を自分でやらなきゃいけないんです。体力的な面もそうだし、ゲームのように認識できないと思うんですね。やっぱり、キリトはVRとの親和性が高く、ARは実際にダメージが痛みとかしてくるじゃないですか。『エアリイダン』の編であったように、VRはペンダブローパーがある中で不快感があったとしても痛みを感じないけれど、現実にはペンダブローパーがゼロなので、コンクリートの地面でガーンって転んだら擦り傷とかいろいろなダメージが体にくる。そういった点では痛みというが、体の動かし方の演技はすごく意識しました。脳みそだけで動かすのではなくて、体全体を使って動かすというところですね。ARに適応できないキリトは、あまり機敏に動けていなくて、そうなる、必然的に息を入れるのが多くなってくるんですよ。どんなことをしても体が後からついてくるので、VRは常にアミューズフィアやナーヴィアが脳の信号を調整し、受け取っている。人間の反応速度を限りなく0に近づけることができる。けれども、体に電気信号が流れるということと考えると、オーバーになるという、剣を振りかぶるシーンでも軽く「ふん！」というのではなく、重みを持った方向になります。

——劇場版の見どころをお聞かせください。

『SAO』の世界の中での時代の流れかもしれないんですが、VRからARに移行してきているところですね。あんな精巧なVRがあったら離れないと思うのに、またそれを上回るようなARIIオグマが出たというところが全体的な見どころかなと思います。細かい見どころを挙げていたら、それこそたくさんあるんですが、キリト的には前半はわりとモヤモヤします。「男だったらいけよー！」みたいな(笑)。でも一番はやっぱり戦闘シーンですね！ 台本をチェックしていて、絵が完成して色が着いたらとんでもない迫力になるんだらうなと思いました。今までの『SAO』のある意味で集大成といえる内容になっています。

——これから観て頂くみなさんにメッセージをお願いします。

このたび劇場版に声優として参加させていただきまして、『SAO』がとても魅力的な物語であると実感しました。僕の演じるエイジという役はとても人間臭い素朴な人物です。彼の人生、彼の気持ち、そして画面に出るように演じたので、楽しんでいただければ幸いです。そして僕を通じてミュージカルファンみなさんには「こんな物語があったんだ」「こんな世界があるんだ」ということを知っていただければと思います。また今までのこのシリーズを愛してくれたファンみなさんにも、エイジを通して僕のことを知っていただいて、ミュージカルにも興味をもってもらいたいです。

重村役 鹿賀丈史インタビュー

スタッフと作り上げる
重村教授というキャラクター

——今回『SAO』という作品に関わられたご感想をお聞かせください。
長期にわたって全世界的にヒットしている作品だと聞いていたので、楽しみにしていました。また、最新のアニメーションはここまで進歩しているんだという驚きもありました。

——重村というキャラクターをどのように演じられようと考えていますか？
重村は男らしい佇まいと言いますが、物静かなイメージがありますが、心の中にもすごく熱いものをもっている男性ではないかと考えています。で、そういう男性像を表現したいですね。僕なりに研究しつつ、スタッフのみなさんというお話を、作り上げていけたらと思っています。

——『SAO』は近未来的世界観ですが、どのような印象を持たれましたか？
実際にこういう世界が現実になったらすごいなと思いました。日常の生活スタイルだけにとどまらず、人間の生と死についての考え方も劇的に変化するかもしれないですね。作品として描くには非常におもしろいテーマだと思います。多分もう少し先の未来では、『SAO』のような世界が現実になっていると思うので、そのときはぜひこの作品のことを思い出してほしいですね(笑)。

——これから観て頂くみなさんにメッセージをお願いします。
また新たに『SAO』の素晴らしい一作ができました。おもしろい作品になっていますので、ぜひとも期待して劇場に足を運んでいただけたらと思います。

——これから観て頂くみなさんにメッセージをお願いします。
今回の『劇場版 ソードアート・オンライン -オーディナル・スケール-』はTVアニメの数週間後のお話なので、みなさんにもアニメの続編としてすんなり入っていただける話になっているのではないかと考えています。その中で、アスナであったり、キリトであったり、シリカ、リズベット、クライン、エギル……既存のキャラクターもたくさん出てきて、『SAO』という作品の世界がさらに深まっているのではないかなと思います。

さらに言うと、『SAO』を見たことのない方でもわかるように、すごく丁寧に作られているので、見たいたい方々に『SAO』の沼にハマってくださるのではないかと考える構成になっています。みなさまのおかげでここまでやってこられた『SAO』、世界中でも人気になって、こんなに大きなコンテンツになると思っていまわりました。この波を止めず、これからもキリトを頑張つて演じていけたらと思います。全力でやりますので、そのためにみなさんの力をお借りできればと思います。

アスナ役 戸松遥インタビュー

みんなの夢が詰まっている
『SAO』の世界観

——ファンを惹き付ける『SAO』の魅力はどこにあると思われますか？
作品の世界観やキャラクターの個性など、色々なポイントはあると思いますが、やっぱりVR機器のような未来感やバーチャル空間への可能性が多くのファンを惹きつける大きな要因になっていると思います。『SAO』って色々な夢が詰まっている作品だと思えます。ゲームに詳しくない私でも、それが現実になったら絶対にワクワクするだろうなって思わせてくれる未来で実現するであろうギミックがいっぱい詰め込まれていて、どんな人でも分かりやすく、いける世界観が、観てくれた方の心をガツリ掴んで離さないんだと思います。

——劇場版の見どころをお聞かせください。

今回約120分の大ボリュームということもあって、全編にわたって見どころですが、その中でも新キャラクターのユナやエイジ、重村教授が注目ポイントだと思います。特にユナの存在はミステリアスなだけに、今までの『SAO』のキャラクターとは似て非なる新しいヒロインだと思います。彼女の歌が流れるバトルシーンやライブシーンは必見です。そして、歌と映像の融合で、『SAO』の世界観が広がっていくのが感じられると思います。

——確かにバトルシーンは劇場版ならではの迫力です。
ARを使ったゲームということで、今までのVRとは違うバトルシーン

を楽しんでいただけたらと思います。さまざまな要素が詰め込まれていて、本当にエンタメ性が上がるバトルになっているので、ぜひ注目して見て頂ければと思います。

——これから観て頂くみなさんにメッセージをお願いします。
今回の劇場版は初めて作品に触れるという方でも絶対楽しんでもらえる内容になっていますし、原作やアニメが好きでいてくださる方にもしっかりと楽しんでいただける物語になっています。アスナについても今回は少し重要な要素が本場に多くて、笑、可愛さ満載のアスナを堪能してもらえ、と思いますので、スクリーンで映し出される『SAO』を楽しんで頂けると嬉しいです。

エイジ役 井上芳雄インタビュー

自分が知らない世界に
飛び込むことが自分にプラスになる

——エイジ役へのオファーが来たときのご感想をお聞かせください。
お話をいただけて嬉しかったのと同時に、意外にも思いました。なぜ僕にオファーが来たんだらうって(笑)。でも僕はいつもと違うことをするのに、すごく興味が出るタイプなので、「ぜひお願いします」と言って、参加させていただきました。不安もありましたが、僕と同じ舞台やミュージカルで活躍されている鹿賀丈史さんや神田沙也加さんも出演されるということを知り、安心していただけるようになりました。

——『SAO』という作品はご存知でしたか？

僕はSFやファンタジー作品に弱くて「ハリー・ポッター」や「スターウォーズ」シリーズも見たことがないんですが、『SAO』が世界的に人気がある作品だということは知っていましたが、小説からアニメやゲームと幅広く展開しているとは知りませんでした。ただそんな知らない世界だからこそ、なぜこのコンテンツは人気があるのだらうか、と色々考えることが自分のプラスになると思っているので、今回自分がない世界の『SAO』と出会えて本当に良かったと思っています。

——エイジをどう演じようかと思われましたか？

最初に伊藤監督に演技のご相談をしたとき、「とにかく余裕たっぷりに演じてほしい」というのがあったので、声に高低をつけたり、ゆったりとしたテンポで喋ったりと、試行錯誤させていただきました。またお話を最初から余裕たっぷりに演じ、後半に行くにつれて本場の気持ちが出てくるようになるので、そういった心の変化を大事に演じていこうというのがあります。

キリト

夢のデスゲーム『ソードアート・オンライン(SAO)』の主人公。リアル世界に導いた(実録)。別名(黒の剣士)。

ユイ

元は(SAO)のメンタルヘルスカウンセラー。専門人工知能(AI)。キリトとアスナをパパ、ママと呼ぶ親のように振る舞っている。

シリカ

(SAO)でキリトに助けられたピースティマーの少女。小電ビナを愛用する。(ALO)内では、魔法補佐の姿をとる。

シンノ

数ヶ月前のMMO《ガンゲイル・オンライン(GGO)》で盟主としてプレイする少女。キリトの助力によってトラウマを克服した。

エギル

(SAO)では、商人であると同時に一流の剣士。として戦術に貢献した。実は黒の剣士の江戸っ子。

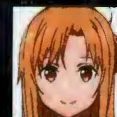
エイジ

キリトたちの前に現れた謎の青年。オグマ(オーディナル・スケール)内で高い(ランク)を誇っている。

重村

AR(拡張現実)デバイス(オグマ)の開発者であり、日本における非侵襲式(生体情報を得られない)ブレイン・マシン・インターフェイス研究の第一人者。京都工業大学電気電子工学教授。先天的な研究スタイルから、電気生理学では真逆の扱いを受けている。

CHARACTER



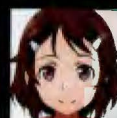
アスナ

(SAO)では(実光)の真名を持つレイピア使いの少女。リアル世界でもバーチャル世界でも、キリトの恋人。



リーファ

キリトの妹。創造の魔術は全クラス。(アルヴ・ヘイム・オンライン(ALO))では魔法補佐の魔法戦士となる。



リズベット

(SAO)でキリトの剣を鍛え上げたマスターメイサーの少女。アスナの親友で、愛称はリズ。



クライン

ギルド(黒神火山)を率いる刀使い。和装を好んで着用する。気さくな性格で、キリトとは親友の親友である。



ユナ

(オーディナル・スケール)内で初のAR(拡張現実)アイドルとして人気を得る(歌姫)。ゲーム内で彼女のステージに遭遇すると、特別な効果を得ることができる。



茅場晶彦

(SAO)を生み出した天才ゲームデザイナー。アミューズフィアの元となったフルダイブマシン(ナーヴィア)を開発した。