

すべてはここから始まった

全世界シリーズ累計2,600万部発行『ソードアート・オンライン』原点の物語

原作小説発行部数 全世界累計2,600万部発行

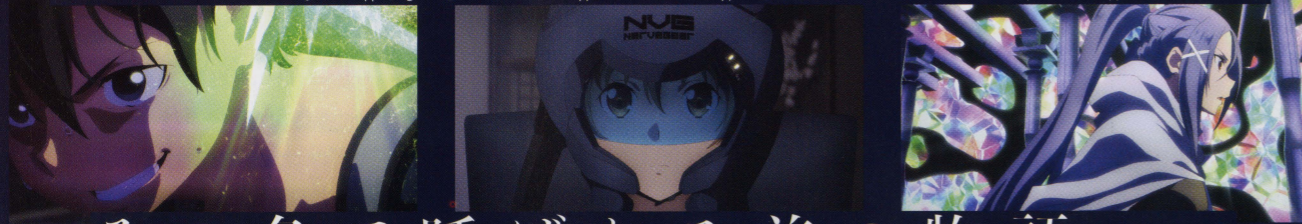
『ソードアート・オンライン』シリーズ

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『ソードアート・オンライン』シリーズ(『電撃文庫』刊)。次世代VRMMORPG(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物語は、2009年4月の原作小説第1巻発売以来高い人気を誇り、2021年現在、全世界での累計発行部数は2,600万部を突破。TVアニメは2012年に第1期が放送され、現在までに4シリーズ(全97話*)が放送されている他、ゲーム、コミカライズなど、幅広いメディアミックス展開がなされている。2017年には『劇場版 ソードアート・オンライン

オーディナル・スケール』が公開。興行収入25億円を突破する大ヒットを記録した。『ソードアート・オンライン プログレッシブ』は、(SAO)物語のすべての始まり、アインクラッド第一層からの軌跡を、深く掘り下げながら詳細に描く作者自身によるリポート・シリーズ。原作者・川原礫がアスナ視点で描く新たな(アインクラッド)編を、完全新作アニメーションで映画化。これは、ゲームであっても遊びではない。ゲームオーバーは現実の死に直結する。全ての原点であるデスゲーム『ソードアート・オンライン』が、劇場のスクリーンで新たに幕を開ける。

*1総集編および、『ソードアート・オンライン エクストラライブ ガンギレ・オンライン』を除く

これは、《閃光》と《黒の剣士》が、



その名で呼ばれる前の物語

あの日、《ナーヴギア》を偶然被ってしまった《結城明日奈》は、本来ネットゲームとは無縁に生きる中学三年生の少女だった。ゲームマスターは告げた。
《これはゲームであっても遊びではない。》
ゲーム中での死は、そのまま現実の死につながっている。それを聞いた全プレイヤーが混乱し、ゲーム内は阿鼻叫喚が渦巻いた。そのうちの一人であったアスナだが、
彼女は世界のルールも分からないまま頂の見えない鋼鉄の浮遊城《アインクラッド》の攻略へと踏み出す。
死と隣り合わせの世界を生き抜く中で、アスナに訪れる運命的な(出会い)。そして、《別れ》——。
《目の前の現実》に翻弄されるが、懸命に戦う彼女の前に現れたのは、孤高の剣士・キリトだった——。

遊びではない

これは、ゲームであっても



劇場版

ソードアート・オンライン

SWORD ART ONLINE

— プログレッシブ —

星なき夜のアリア

STAFF
原作・ストーリー原案:川原 礫(『電撃文庫』刊) 原作イラスト・キャラクターデザイン原案:abec 監督:河野亜矢子 キャラクターデザイン・総作画監督:戸谷賢都 アクションディレクター・モンスターデザイン:甲斐泰之
サブキャラクターデザイン:秋月 彩・石川智美・渡邊敬介 プロップデザイン:東島久志 美術監督:伊藤友沙 美術設定:平澤晃弘 色彩設計:中野尚美
撮影監督:大島由貴 CGディレクター:織田健吾・中島 宏 2Dワークス:宮原洋平・関 香織 編集:廣瀬清志
音楽:梶浦由記 音響監督:岩浪美和 音響効果:小山恭正 音響制作:ソニールド
プロデュース:EGG FIRM・ストレートエッジ 制作:A-1 Pictures 製作:SAO-P Project 配給:アニプレックス

CAST
キリト:松岡禎丞 アスナ:戸松 遥 ミト:水瀬いのり
クライン:平田広明 エギル:安元洋貴 シリカ:日高里菜 ディアベル:榎山修之 キバオウ:園 智一
茅場昌彦:山寺宏一

主題歌
『往け』LISA (SACRA MUSIC) 作詞:LISA 作曲:Ayase 編曲:江口 亮

10.30
[SAT]

10.30 ROADSHOW

松岡 禎丞

今回はある意味原点復帰ということで、「ソードアート・オンライン」?長く続いている作品でしょう、今から見るのもな〜……」と思っている方にこそ観て欲しいです。そしてシリーズを通して応援を続けてくださった皆様、原作を読まれている皆様。全ての方々に、「ソードアート・オンライン」の原点はこれだった!というあの時の感動を呼び起こしてくれるものだと思います。今回はアスナが主人公ということで、また新しい物語を見ることができるはず。こんな過去があったのか、こういう思いでデスゲームに望んでいたのか。心が痛いくらいに描かれているので、是非注目していただきたいです。僕自身も当時の気持ちや心境、色々なものが改めて頭の中を駆け巡りましたが、悔いなく演じることができたので、皆様に本当に楽しんでいただける作品になっていると思います!どうぞよろしくお祈りします!



YOSHITSUGU MATSUOKA
KIRITO



CHARACTER

キリト

デスゲーム(ソードアート・オンライン)に巻き込まれた少年。
女性のような顔立ちと線の細いシルエットだが、戦いの腕は《SAO》でもトップクラス。

戸松 遥

アスナ視点での「SAO」のエピソードということで年齢も彼女の周りとの関係性も全て最初の時のアスナに戻って演じさせていただいたので、懐かしさと新しい一面を見ていただけたと思います。今回ミトという新キャラクターも登場するので原作を読んでいる方にも新鮮な気持ちで楽しんでいただけるのではないかと思います。新たな視点で描かれる《アインクラッド》編の「SAO」をお楽しみに!



HARUKA TOMATSU
ASUNA



CHARACTER

アスナ

キリトと同じく《ソードアート・オンライン》に巻き込まれた少女。
ログアウトできないという現実にも悲観するも、《戦友》からの言葉で戦うことを決意する。

川原 礫 (原作・ストーリー原案)

私が最初にキリトとアスナの物語を書き始めてから、今年の秋で20年になります。人生の半分近くを2人と一緒に重ねてきたんだな……と思うと言い知れない感慨がありますが、そんな節目の年に、はじまりの物語である「劇場版 ソードアート・オンライン -プログレッシブ- 星なき夜のARIA」が公開されることはこの上ない喜びです。大勢のスタッフ、キャストの皆様が魂がこもったフィルムを、たくさんの方にご覧頂けることを心から祈っています。

河野 亜矢子 (監督)

「SAO」シリーズファンの皆様、シリーズ原点となる《アインクラッド》編におかえりなさい!改めて、初めましてようこそ!!こうして世界各地沢山の方に愛され親しまれている作品シリーズのひとつを描ける事は本当に涙まじく緊張を尽きませんが、原作に描かれたキャラクター達の儚く脆くも直向きに前へ進む姿は鮮烈に心衝き動かします。今作「劇場版 ソードアート・オンライン -プログレッシブ- 星なき夜のARIA」は、そんな《SAO》攻略の今まで語られていない新たなストーリーを是非お楽しみ下さい!

甲斐 泰之 (アクションディレクター・モンスターデザイン)

これまでの「ソードアート・オンライン」、特にテレビシリーズの雰囲気はかなり意識しました。《アインクラッド》編での戦いがアスナから見てどう映るのかということに重点を置いて、戦闘シーンの臨場感を皆様にお届けできるよう注力しました!是非お楽しみください!

abec (原作イラスト・キャラクター原案)

劇場版2作目という事で、これもすべてファンの皆さんのおかげです。ありがとうございます!今回はアスナの視点で描かれたり、ミトという新要素があったり、河野監督をはじめ新たに加わってくださった方々と、これまで作品を支えてくださったスタッフの方々が合わさって、制作陣も一層パワーアップしていると思います。原作既読の方にとっても、これまで通り「SAO」の楽しさが詰まった、でもきっと新鮮な作品になると思います。「SAO」の世界が初めての皆さんも、これまで応援してくださった皆さんも、劇場で楽しんでいただけたら嬉しいです!

戸谷 賢都 (キャラクターデザイン・総作画監督)

2012年2月14日。TVシリーズ第1話に原画として参加した自分が初めて上がりを出した日です。デスゲームの始まりを告げる鐘のカットでした。それから9年、まさか自分がキャラクターデザインとして作品に参加することになるとは、そのとき想像もしていませんでした。既にTVシリーズを見ている人にも、これから新しく「ソードアート・オンライン」に触れる人にも楽しんでもらえるような映画に出来ればと思っています。

梶浦 由記 (音楽)

《アリシゼーション》編の本編が大団円を迎えた今、「ソードアート・オンライン」の始まりを、今度はアスナ視点で見ることが出来るというのははずと作品を追いかけた1ファンとしても存外の喜びです。懐かしく、また新しい《アインクラッド》を、相応しいドラマティックな音で彩れるよう力を尽くします。皆様にご覧いただくのが楽しみです!

水瀬いのり

「SAO」シリーズは過去にもオーディションを受けさせていただいたことのある作品でしたので、今回念願のログイン成功に、驚きと喜びのダブルパンチでした。今こうしてコメントを書いてもドキドキが止まりません。私が演じるミトが《SAO》の中でどのようにアスナたちと交わるのか、そして交わることで生まれる新しい物語を是非劇場でお楽しみいただければと思います。

CHARACTER

ミト

私立エテルナ女子学院に通うゲーム好きな少女。
学院のクラスメイトで、心を許せる数少ない友人である明日奈を《SAO》の世界に誘う。



INORI MIZUNOE
MITO



LiSA

《アインクラッド》編で「crossing field」という楽曲にてオープニングテーマを担当させていただいたから、約10年。

そして今回、アスナの本当の美しさや強さの理由に触れたように感じる、「プログレッシブ」。

初めから強かったわけじゃない。

裏切り、悲しみ、不安、葛藤を乗り越えたその先で、繊細でしなやかで、芯のある強さと美しさを持った女性。そんなアスナの心を歌うに相応しいメロディーを、Ayaseさんに託していただきました。

例え世界が変わり続けても、彼女のようにしなやかに強くなろうと走り続けられるように。

往け。私よ、往け。

Ayase

主題歌の作曲を担当することが決まった時、本当に嬉しくて飛び上がったことを覚えています。「SAO」は僕自身ファンで、大好きな作品です。そして、LISAさんの音楽との出会いも、当時の「SAO」がきっかけでした。今回作曲が僕で、作詞はLISAさんというまさにタッグを組むような形で作らせていただきました。僕が楽曲に、音に込めて表現した希望や強い意志、光を、LISAさんがアスナの想いを背負って、LISAさんの言葉で紡いでくれました。「SAO」シリーズのファンの皆様も、この作品で初めて「SAO」に触れる方も、この楽曲とともに聞かなくて後悔して貰えないように。

