

これは、ゲームであつても遊びではない

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。

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

2021 AUTUMN

原作／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／戸谷 賢都 アクションディレクター／甲斐 泰之 音楽／梶浦 由記 制作／A-1 Pictures 製作／SAO-P Project 配給／アニプレックス

キリト／松岡 禎丞 アスナ／戸松 遥 ミト／水瀬 いのり

sao-p.net @sao_anime

©2020 川原 礫・A-1 Pictures・SAO-P Project

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 オルタナティブ ガンゲイル・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。

2022年11月6日、世界初のVRMMORPG(ソードアート・オンライン)が始動した。ところが、ログインの熱狂冷めやらぬプレイヤーたちが、突如ゲームマスターによってログアウトの手段を奪われ、ゲームの世界に閉じ込められてしまう。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。》

ゲームの中の死は、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——。

SWORD
ART
ONLINE
PROGRESSIVE



ムビチケカード好評発売中

価格(税込):1,500円 特典:A4クリアファイル

*特典は数に限りがございます。なごり次第、ムビチケカードのみの販売となります。 *ムビチケカードは全国のムビチケ対応劇場でご使用いただける前売券です。

