



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 ——

---

# SWORD ART ONLINE

THE MOVIE  
-Ordinal Scale-

---

▼

## INDEX

- 02. INTRODUCTION
- 04. PROLOGUE
- 07. STORY
- 10. CHARACTER
- 14. INTERVIEW
- 16. MUSIC

# SWORD ART ONLINE

SWORD ART ONLINE THE MOVIE —Ordinal Scale—

## 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2月、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。

[sao-movie.net](http://sao-movie.net)

[@sao\\_anime](https://twitter.com/sao_anime)



## これはゲーム、そう思っていた——

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《アミューズフィア》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。そのキラークンテンツは、《オーディナル・スケール(OS)》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……。

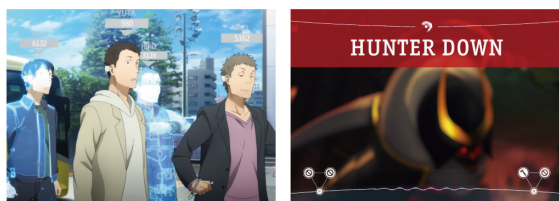
SWORD ART ONLINE THE MOVIE — Ordinal Scale —

# PROLOGUE

ABOUT

# Ordinal Scale

《オーディナル・スケール》とは

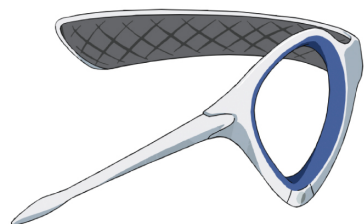


《オーグマー》専用 ARMMO RPG。  
最新技術を用いた次世代的ゲームとして話題となり、発売と同時に世間を席卷した。  
現実世界をフィールドとして、各所に出現するアイテムの蒐集、モンスター討伐などを経てプレイヤーの《ランク》を上げていく。  
《オーディナル・スケール(OS)》の特徴はこの《ランキング・システム》で、全てのプレイヤーのステータスは、基数(カーディナル数)ではなく序数(オーディナル数)であるランクナンバーによって決定される。  
ゆえに、ランク上位のプレイヤーには圧倒的な力が与えられ、ソロのPvPにおいては、ランクの順位が勝敗の大きな要因となる。

ABOUT

# Augma

AR(拡張現実)型情報端末《オーグマー(Augma)》とは



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《アムスフィア》をはるかに凌駕する。  
フルダイブ機能の代わりに、AR(拡張現実)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。



SWORD ART ONLINE THE MOVIE — Ordinal Scale —

# STORY No.01



様々な便利な機能やARアイドル・ユナの存在により、発売後、あっという間に大人気となった次世代ウェアラブル・マルチデバイス《オーグマー》。アスナやシリカ、リズベットたちも《オーグマー》を使いこなし、ゲームやメールなど日常で活用していた。しかしキリトだけはその新しい機器を使うことに乗り気ではなく、最新ARゲーム《OS》もあまりプレイしていなかった。そんな中、近頃《OS》に旧《SAO》のボスモンスターが現れるという噂が広まり始め……。

# STORY No.02



ユナが歌うスペシャルステージに、旧《SAO》のボスモンスター《カガチ・ザ・サムライロード》が現れた。クラインたち《風林火山》やアスナは、慣れた動きで応戦するが、キリトは体が思うように動かず苦戦してしまう。その後、ランク2位のプレイヤー・エイジが参戦し、的確な指示と華麗な動きでボスを追い詰めていく。前衛で活躍していたアスナは、エイジの大技と連携して必殺技を繰り出し、ボスにラストアタックを与える。その結果、彼女はMVPを獲得し、ユナから褒美としてポイントとほっぺにキスを貰うのだった。

# STORY No.03



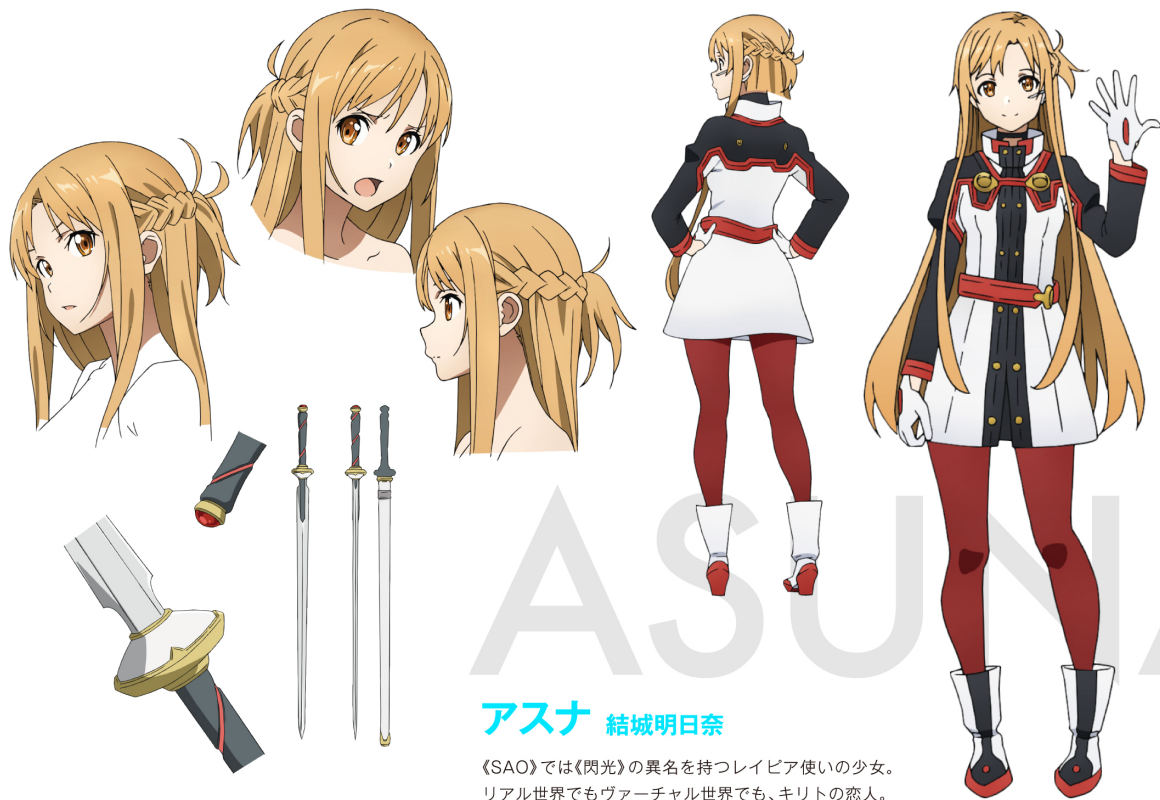
《OS》では、その後も旧《SAO》のボスモンスターが出現。事態を把握したアスナは《SAO》での経験を活かし、ボスを撃破。次々とポイントを重ねていく。しかしその裏ではエイジが暗躍をはじめ、《風林火山》のメンバーやクラインを襲撃。そして今度はシリカが標的となるが、助けに入ったアスナが代わりに襲われてしまう……。それが、安全だったはずの《OS》で起きる不可解な事件のはじまりだった。さまざまな謎を含みながら、キリトはアスナを救うため、ついに立ち上がる。

# CHARACTER



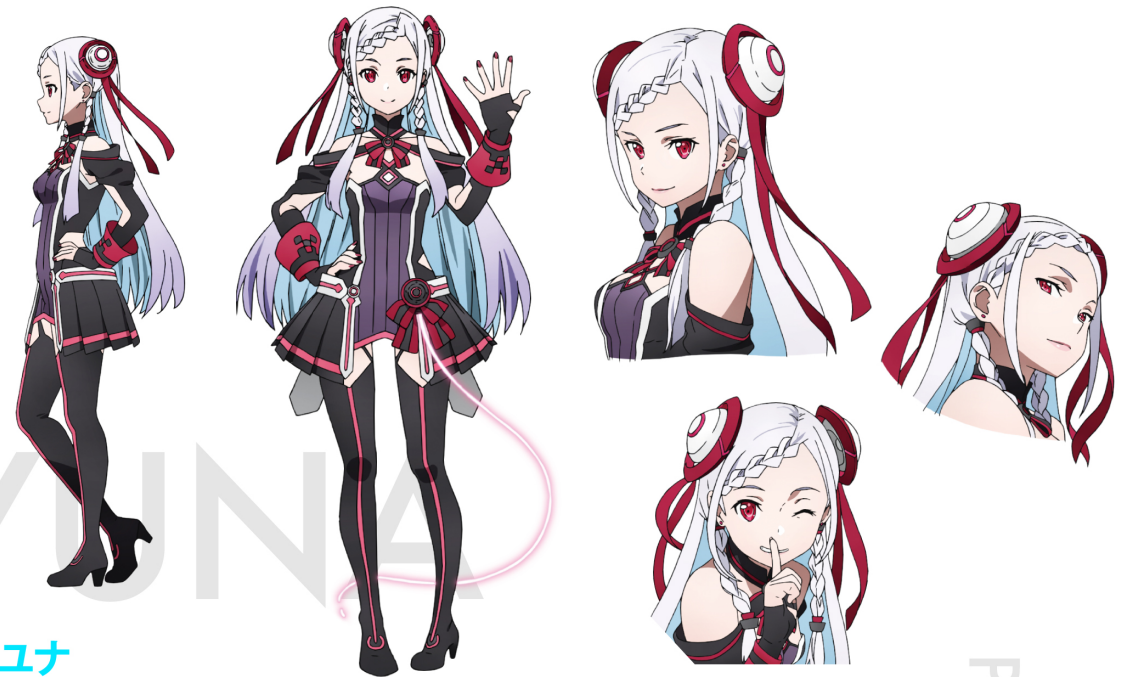
## キリト 桐ヶ谷和人

悪夢のデスゲーム《ソードアート・オンライン(SAO)》をクリアに導いた《英雄》。別名《黒の剣士》。



## アスナ 結城明日奈

《SAO》では《閃光》の異名を持つレイピア使いの少女。リアル世界でもヴァーチャル世界でも、キリトの恋人。



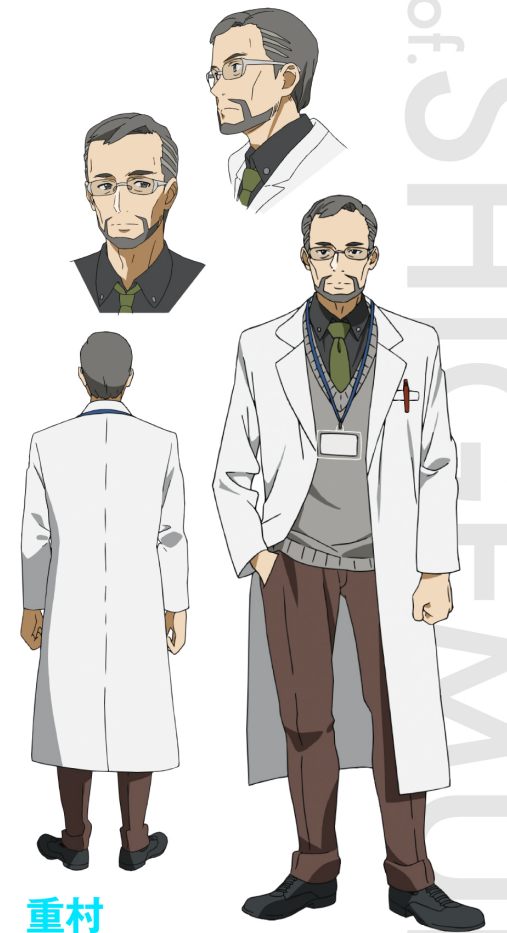
## ユナ

《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博す《歌姫》。ゲーム内で彼女のステージに遭遇すると、特殊な効果を得ることができる。



## エイジ

キリトたちの前に現れた謎の青年剣士。《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《オーグマー》の開発者であり、日本における非侵襲式(生体を傷つけない)ブレイン・マシン・インタフェース研究の第一人者。東都工業大学電気電子工学科教授。先鋭的すぎる研究スタイルから、電気生理学界では異端扱いされている。

# 01. Aincrad 《アインクラッド》編

#01~#14

放送 ▶ 2012年7月~10月

## STORY

2022年。人類はついに完全なる仮想空間を実現した。

VRMMORPG(仮想大規模オンラインロールプレイングゲーム)《ソードアート・オンライン》のプレイヤーの一人であるキリト。SAOの世界を満喫していた彼は、ログインした他の1万人のプレイヤーと共にゲームマスターから恐るべき託宣を聞かされる。それは、ゲームをクリアすることだけが、この世界から脱出する唯一の方法であること。そして、このゲーム内でゲームオーバーは、現実世界での“死”を意味すること。それが、このゲームの恐るべき全貌であった。キリトは、いち早くこのMMOの“真実”を受け入れ、パーティーを組まないソロプレイヤーとして、終わりの見えない死闘に身を投じていく……。

## POINT 01

《SAO》の仮想世界を満喫するキリトたち全プレイヤーを前に、《SAO》の開発者・茅場晶彦は、全てのプレイヤーたちにこう宣言する。このゲームはクリアするまで脱出不能、そしてゲームオーバーは現実での死を意味する、と。



## POINT 02

デスゲームが開始から一ヶ月で二千人ものプレイヤーが命を落としていた。βテストでの経験を活かし、キリトは単独で迷宮に挑むが、命懸けの戦いに苦戦を余儀なくされる。



## POINT 03

アスナは《SAO》屈指のギルド《血盟騎士団》の副団長として最前線に立ち、攻略は第五十九層まで進んでいた。そんな折、モンスターが侵入できない町の中《園内》でカインズという名の男性プレイヤーが死亡した。目撃者の悲鳴に駆けつけたキリトとアスナが現場を調べたところ、デュエルによる《PK(プレイヤーキル)》は不可能な状況だった。未知の《PK》技があるのではと危惧したアスナは、キリトとともに事件の調査に乗り出す。



これは、ゲームであつても遊びではない

# Aincrad



## NEXT STORY

02. **Fairy Dance** 《フェアリー・ダンス》編 ▶ #15~#25 放送 ▶ 2012年10月~12月

03. **Extra Edition** エクストラエディション ▶ 放送 ▶ 2013年3月

04. **Phantom Bullet** 《ファントム・バレット》編 ▶ #01~#14.5 放送 ▶ 2014年7月~10月

05. **Calibur** 《キャリバー》編 ▶ #15~#17 放送 ▶ 2014年10月~11月

06. **Mother's Rosario** 《マザーズ・ロザリオ》編 ▶ #18~#24 放送 ▶ 2014年11月~12月



# INTERVIEW

## CAST INTERVIEW

YOSHITSUGU MATSUOKA / HARUKA TOMATSU  
SAYAKA KANDA / YOSHIO INOUE / TAKESHI KAGA

キリト役

**松岡 禎丞** インタビュー



**YOSHITSUGU MATSUOKA**  
as KIRITO / Kazuto Kirigaya

時代はVRからARへ その演技のの違いとは？

今回はARが題材になっていることもあり、現実のシーンが多くなっています。演技でも変わった部分はありますか？

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……。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、ソードスキルを発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りしたのが、ARの場合だと全部を自分でやらなきゃいけないんです。体力的な面もそうですし、ゲームのように認識できないと思うんですよね。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してくじやないですか。《フェアリー・ダンス》編であったように、VRはペインアプソーバーがあるので不快感はあったとしても痛みを感じないけれど、現実にはペインアプソーバーがゼロなのでコンクリートの地面でガ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。そういう点では痛みというか、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に適應できていないキリトは、あまり機敏に動けていなくて、そうすると、必然的に息を入れるのが多くなってくるんですよね。どんなことをしても体が後からついてくるので、VRは常にアムスフィアやナヴギアが脳の信号を聞察入れずに受け取っているの、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考えるとオーバーになるというか、振り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ですが、VRからARに移行してきてい

アスナ役

**戸松 遥** インタビュー



**HARUKA TOMATSU**  
as ASUNA / Asuna Yuuki

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なる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うんです。ゲームに詳しくない私でも「こ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ついでに世界観が、観てくれた方の心をガッツリ掴んで離さないんだと思います。

劇場版の見どころについてお聞かせください。

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でなく、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し、歌と

るところですね。あんな精巧なVRがあったら離れられないと思うのに、またそれを上回るようなAR=オーグマー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ろうなと思いました。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。

これからご覧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、リス、シノン、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、見ていただいたらすぐに「SAO」の沼にハマってくれるのではないかなと思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は思っていませんでした。この波を止めずに、これからもキリトを頑張って演じていたらと思いますし、全力でやりますので、そのためにもみなさんの力を借りできればと思います。

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、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、本当にテンションが上がるバトルになっていますので、ぜひ注目して見て頂ければと思います。

これからご覧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、原作やアニメを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テレ要素が本当に多くて(笑)。可愛さ満載のアスナを堪能してもらえたらと思いますので、スクリーンで映し出される「SAO」を楽しんで頂けると嬉し

ユナ役

**神田 沙也加** インタビュー



**SAYAKA KANDA**  
as YUNA

ゲストという枠にとどまらずちゃんとドラマを成立させる

「SAO」のことは以前からご存知でしたか？

もちろんです！ これだけの人気シリーズですからね。最初にあらすじだけ聞いたときは難しそうな印象があったのですが、見始めるとグイグイ引き込まれていって……。やっぱり、フルタイプ機って永遠にゲーマーの憧れだと思うんです(笑)。そこがすごく楽しいなと感じました。

ユナ役へのオファーはどのような形で受けられたのでしょうか？

マネージャーさんから「SAO」の劇場版で、新しいキャラでオファーをいただいているんですけど……」というお話を聞いて、かぶり気味に「やります！ やります!!」と即答したのを覚えています。「ソードア……」くらいで言いました(笑)。劇場版って、TVアニメーションとはまた違う世界観で広がるもので、ファンの方もすごく楽しみにしているものだと思うんですね。私も仮に自分が出演しないとしても「劇場版やるんだ!!」って期待に胸を躍らせていたと思います。

エイジ役

**井上 芳雄** インタビュー



**YOSHIO INOUE**  
as EIJI / Eiji Nochizawa

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。

お話をいただい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ろうって(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聞きまして、少し安心した覚えがあります。

「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。「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ろうか」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、今回自分がない世界の「SAO」と出会えて本当によかったと思っています。

エイジをどう演じようと思われましたか？

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。またお話を最初は余裕たっぷりエイジが、後半に行くにつれて本当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した。

これからご覧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ほとんど人間臭い素敵な人物です。彼の人生、彼の気持ちがいっかりと画面に出るように演じましたので、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のみならずには「こんな物語があったんだ」「こんな世界があるんだ」っていうことを知っていただければと思いますし、また今までずっとこのシリーズを愛してくれたファンのみならずにも、エイジを通して僕のことを知っていただいで、ミュージカルにも興味をもっていただけたらさらにうれしいです。

重村役

**鹿賀 丈史** インタビュー



**TAKESHI KAGA**  
as Prof. SHIGEMURA

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持っている男性ではないかと考えていますので、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いろいろお話をして、作り上げてい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。日常生活スタイルだけにどまらず、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)。

これからご覧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。

# MUSIC

## MAIN THEME

Artist

# LiSA

Profile

アニソンやJ-POPといったフィールドの壁を超えて、ソリッドなロックからキュートなポップスまでスタイルにとらわれず体現できる女性ヴォーカリスト=LiSA。

2011年ソロデビュー。今年デビュー 5周年を迎え、これまでにシングル10作、配信シングル1作、フルアルバム3作、ミニアルバム2作、ライブBD&DVD3作、ミュージッククリップ集BD&DVD1作をリリース。

数々のアニメ主題歌・劇中歌を担当、全てのシングルが上位にランクインするヒットを連発。

ラウド系ロックからポップスまでを喰いこなす、変幻自在さが持ち味の音楽性は、アニメファンだけでなくロックファンからも大きな支持を得ており、数々のアニメフェス、ロックフェス共に出演するアーティストとして、確固たる存在感を発揮している。

観客を興奮の渦に巻き込んで行く圧倒的なライブパフォーマンスは、海外でも高い評価を受けており、その活躍の場は日本だけには留まらない。また、2015年には大ヒット映画「ミニオンズ」で日本語版キャストに抜擢され吹き替えに初挑戦するなど、様々なフィールドで活躍をする、今最も注目されている女性アーティストの一人。



初回生産限定盤 (CD+DVD)



期間生産限定盤 (CD)

## Catch the Moment

**初回生産限定盤 (CD+DVD)** ¥1,800+税 / SVWC-70233~4

- 特典DVD:「Catch the Moment」ミュージックビデオ&特典映像収録
- 16P 撮り下ろしブックレット封入

**期間生産限定盤 (CD)** ¥1,300+税 / SVWC-70235

- 「劇場版 ソードアート・オンライン -オーディナル・スケール-」描き下ろしイラスト ミニポスター封入
- 三方背スリーブケース

**通常盤 (CD)** ¥1,200+税 / SVWC-70236

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:伊藤智彦

脚本:川原 礫・伊藤智彦

キャラクターデザイン・総作画監督:足立慎吾

モンスターデザイン:柳 隆太

プロップデザイン:西口智也

UIデザイン:ワツジサトシ

美術監督:長島孝幸

美術監修:竹田悠介

美術設定:塩澤良憲

色彩設計:橋本 賢

コンセプトアート:堀 壮太郎

撮影監督:脇 顕太郎

CG監督:雲藤隆太

編集:西山 茂

音響監督:岩波美和

音楽:梶浦由記

制作:A-1 Pictures

配給:アニプレックス

製作:SAO MOVIE Project

CAST

キリト(桐ヶ谷和人):松岡禎丞

アスナ(結城明日奈):戸松遥

ユイ:伊藤かな恵

リーファ(桐ヶ谷直葉):竹達彩奈

シリカ(綾野珪子):日高里菜

リスベット(篠崎里香):高垣彩陽

シンン(朝田詩乃):沢城みゆき

クライン(壺井遼太郎):平田広明

エギル(アンドリュー・ギルバート・ミルズ):安元洋貴

茅場晶彦:山寺宏一

ユナ:神田沙也加

エイジ:井上芳雄

重村教授:鹿賀丈史

ほか



## 劇場版 ソードアート・オンライン -オーディナル・スケール- Original Soundtrack

3,500円(税別)

梶浦由記による劇場版のための新規書き下ろし劇伴50曲と、ユナ(CV:神田沙也加)による挿入歌5曲を収録した2枚組アルバム。また、一般発売に先駆け、2017年2月18日(土)の公開日に合わせて、劇場での先行発売も決定。

**2.18 on sale** **劇場先行発売**  
**2.22 on sale** **一般発売**

初回仕様

描き下ろし  
三方背ケース

DISC1▶ 劇場版新規劇伴50曲収録 音楽:梶浦由記

DISC2▶ 挿入歌「Ubiquitous dB」「longing」「delete」「Break Beat Bark!」「smile for you」収録。  
歌:ユナ(CV:神田沙也加)

SWORD ART ONLINE  
THE MOVIE  
— O r d i n a l S c a l e —

2017.2.18 [Sat.] ROADSHOW

NOT FOR SALE