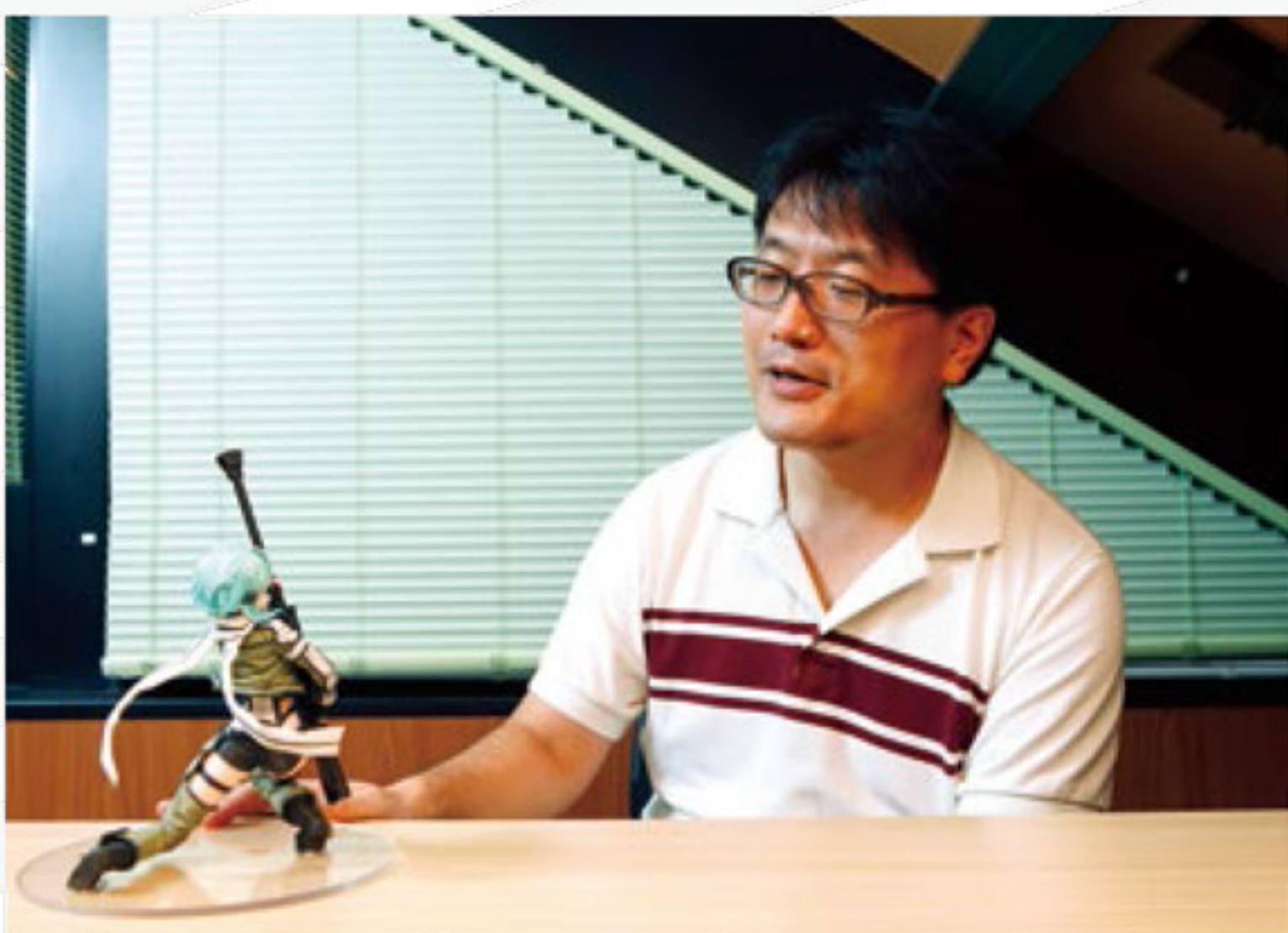




シノン-GGO-【ソードアート・オンラインII】
1/6スケールフィギュア ●全高24センチ(シノン本体約18センチ) ●原型：倉本育馬(ミリメートルモデリング)
●発売時期未定 ●価格未定 ●発売：KADOKAWA アスキー・メディアワークス ※写真は開発中の原型です。
詳細は77ページをチェック!!



自身もフィギュアモデラーであったという川原氏。その優しい目から見てもらいお気に入りのご様子。商品サンプルが届くのが楽しみとのこと。

「シノンフィギュアの出来映えが楽しみです」

■ホビータイトムに関する印象は？
—作品の人気を受けて立体商品がたくさん発売されました。
そうですね。この前いただいたサンプルをひと部屋にまとめて整理したのですが、とてつもない量でした。昔からフィギュアはすごく好きで、ガレージキットの時代から自分で買って作っていたんです。パテでつぎ目を埋めて塗って……。だから最近の彩色済み完成品フィギュアのクオリティには驚かされます。レジンキットとほとんど遜色ないですからね。
—自身のキャラクターのフィギュア化にあたって何か要望などはありますか？
うーん……キャラクター的には、ほとんどのキャラクターを立体化していただいていますからねえ……。
—クライがまだですが？
それは別にいいかな(笑)。
—そんな！(笑)
各社シノンのハカイトIIの出来映えが楽しみです。



第4話で登場した室内射撃場でのリアルな音響は、実際の射撃場で録音した音を使用したもの。時雨沢ツアアの成果がここにも活かされている!



黒の剣士を録の世界で活躍させるにあたって、作劇上でさまざまな工夫が凝らされた。防衛的なシステムアシスト「弾道予測戦」もそのひとつ。

小説情報!

<p>電撃文庫 発売中</p> <p>ソードアート・オンライン15 アリシゼーション インベーディング 著：川原 礫 イラスト：abec 定価：本体590円＋税</p> <p>「キリ、教えて。私は……どうすればいいの……?」。最高司祭アドミニストレータを倒した代償、それはキリの精神喪失だった。(「ダークテリトリ」編始動!)</p>	<p>Dengethi Comics 8/27 発売</p> <p>そーどあーと☆おんらいん② 作画：南十字星 原作：川原 礫 キャラクターデザイン：abec 定価：本体750円＋税</p> <p>大好評のSAO/ソードアート・オンライン2巻! (「インクブラッド」から「フェアリー・ダンス」編まで、ちょっぴり変なキリとアスナが大活躍!)</p>
---	--

<p>電撃文庫 発売中</p> <p>絶対ナル孤独者1 —叫喚者 The Biter— 著：川原 礫 イラスト：シメジ 定価：本体590円＋税</p> <p>川原礫が手がける新シリーズ。WEBで連載していた作品だが、刊行にあたり設定を含めて9割以上を改稿している。</p>	<p>電撃文庫 最新17巻 10/10発売予定!</p> <p>アクセル・ワールド16 —白雪姫の微睡— 著：川原 礫 イラスト：HIMA 定価：本体750円＋税</p> <p>忌まわしき強化外装、<災禍の鎧>マークIIが、ハルユキたちに襲い掛かる! この激戦の勝者は——!</p>
---	--

電撃コミックスNEXT 『ソードアート・オンライン ファンタム・バレット 1』9/10発売予定!



川原 礫
KAWAHARA REKI
1974年生まれ。2002年よりウェブサイト上で小説を発表し、人気を集める。2007年に『アクセル・ワールド』にて第15回電撃小説大賞<大賞>を受賞し、2008年に同作品で電撃文庫デビュー。2011年に『アクセル・ワールド』と『ソードアート・オンライン』の2作品がアニメ化を果たしている。

ソードアート・オンラインII

SWORD ART ONLINE II

原作者・川原 礫 特別インタビュー

SPECIAL INTERVIEW

高いクオリティとテンションを保ちながら放送中の『ソードアート・オンラインII』。ここでは、原作者である川原礫氏に自身の作品や近況についてお話を伺った。さらに、ホビーファンでもある川原氏に、電撃屋ホビー館で製作中のフィギュア「シノン-GGO-」の彩色見本をご覧いただき、その感想について語ってもらったぞ。



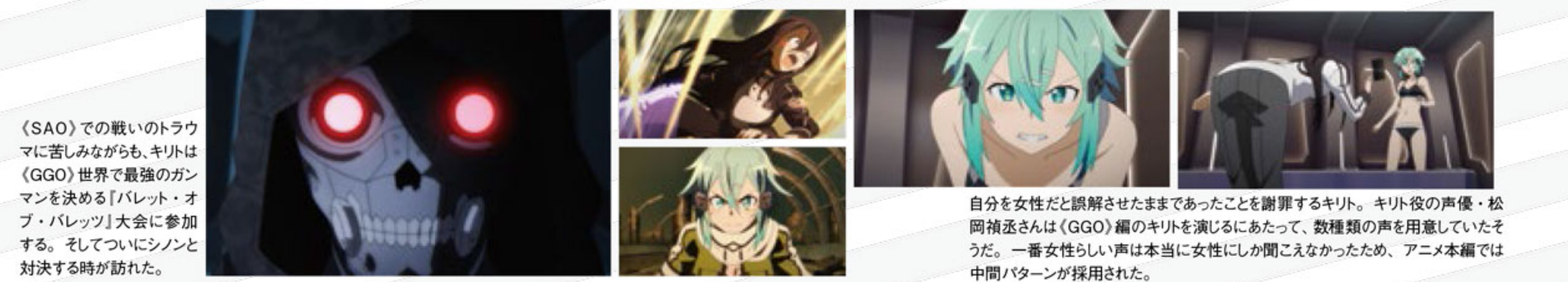
「剣の世界」から「銃の世界」へ。劇的な変化はあるが、「キリさえ出ていれば大丈夫だろう」という目標はあったとのこと。

「10年目までは新人のつもりで書いていきたい」

—デビュー10周年を迎えられた現在の心境は？
そうですね、仕事そのものには慣れてきて、そろそろ新人というのもなれりつらくなってきました。でも10年目までは新人というスローガンを掲げて、今後も初心を忘れず、締切も……なるべく守れるよう努力します(笑)。
—今年「ソードアート・オンラインII」で「絶対ナル孤独者」を刊行されました。3シリーズの執筆はどのように割り振られているのでしょうか？
執筆作業は完全に刊行順に取り組み、直近の1作品に集中して書いています。今後のスケジュールに関しては、3作品ともコンスタントに進めたいと思っていますが、編集者と相談しながら決めるので、来年以降の刊行スケジュールはまだわかりません。
—「SAOII」が放送開始されましたが、アニメ制作にはどのように関わっていますか？
脚本会議には全て参加しており、修正や部分的な書き下ろしなどもしています。アレコにも参加して書いています。その場でセリフの最終調整などさせていただくこともあります。声優さんが演技してくださって初めて気づく、セリフの不自然さがあるんです。なので、それをその場で直すという作業をしています。
—また「ソードアート・オンラインII」で「絶対ナル孤独者」は脚本も書かれていますか？
はい、1期のように進めていただければ私から言うことは何もありません。(GGO)の世界に変わってもキャラクターは同じで、ネットゲームというものは世界観がガラッと異なるいろいろなゲームを楽しめることが面白いですから。
—世界観だけでなく、キリのアバターもガラッと変わりましたね。
もともとアバターのバリエーションをい

ろいろ出したいと考えていたんです。(「エアクラッド」編では自身のキリに近い姿「フェアリー・ダンス」編ではやんちゃ小僧っぽい姿だったので、次はどんな感じにしようかと考えた時に極端に振るうと意識した結果です)。
—アニメでは時雨沢恵(※)が銃器監修をされたようですが、どういった経緯で修められたのですか？
制作サイドで銃に詳しい人が必要になり、軽く話を聞くつもりで時雨沢先生に声をかけたんです。アダムに撃ちに行こうというところになったんです(笑)。そうして時雨沢ツアアが敢行されました。それだけではなく、愛蔵されているコレクションの中から「ハカイトII」のスコップなどに含む作画参考用の写真を大量にスタジオに持ち込んでいただきました。いや、いま思い返してもすごい量でしたね。そして、脚本からコンテンツまで全部見ていただいてかなり綿密に監修していただいています。あと銃器作画は青木悠さんに監督していただいているのですが、この方が銃器を美に精密に描いてくださっています。人材・体制面でも恵まれている作品ですね。
—銃を扱うゲームは「自身でもよくプレイしていたのでは？」
XBOXの「Halo(ヘイロー)」というゲームがすごく好きで、友人の家にXBOXとモニターを4台ずつ持ってきて、1人でプレイしたぐらいです。その時はプレイヤーが落ちましたけど(笑)。(GGO)に関しては、一人視点のFPSというよりはあくまでMORPGだということを意識して書いていました。FPSゲームのように死んで生き返ってを繰り返すのではなく、チームプレイでもあるのでそんなに簡単には死ねないという世界です。

※時雨沢恵……「キノの旅」の著者。ディープな銃器ファンとしても知られる。



「SAO」での戦いのトラウマに苦しみながらも、キリは(GGO)世界で最強のガンマンを決める「バレット・オブ・バレット」大会に参加する。そしてついにシノンと対決する時が訪れた。

自分を女性だと誤解させたままであったことを謝罪するキリ。キリ役の声優・松岡栞丞さんは(GGO)編のキリを演じるにあたって、数種類の声を用意していたそう。一番女性らしい声は本当に女性にしか聞こえなかったため、アニメ本編では中間パターンが採用された。