アニメ

OVERLORD
オーバーロード

完全設定資料集




アニメ
OVERLORD
オーバーロード
完全設定資料集





オーバーロード

死の支配者に全てを捧げよ――

物語は一大ブームを巻き起こしたゲームの最終日から始まる。ギルド〈アインズ・ウール・ゴウン〉の本拠地ごと異世界へと転移してしまった主人公。骸骨の姿の大魔法使いとして名も知らぬ地に降り立った彼は、圧倒的な力を持ちながらも慎重に、最大限の警戒を持って周囲の情報を集めようとする――。

重厚な世界感と緻密な設定。
異形の主人公と
彼に忠誠を誓う守護者たち。
アインズ・ウール・ゴウンの
容赦なき圧倒的な力！

まさに最凶のダークファンタジーと呼ばれるにふさわしい『オーバーロード』。本書ではそのアニメ化にあたり制作された膨大な数の設定画を網羅。映像化不可能とも言われた『オーバーロード』に挑んだ制作陣の舞台裏に迫る！

CHARACTER
キャラクター設定 …… 005

アインズ・ウール・ゴウン …… 006
リ・エスティーゼ王国 …… 054
その他 …… 071

MONSTER
モンスター設定 …… 081

アインズ・ウール・ゴウン …… 082
異世界のモンスターたち …… 091

DESIGN WORKS
デザインワークス …… 099

ART DESIGN
美術設定 …… 117

ナザリック地下大墳墓 …… 118
リ・エスティーゼ王国 …… 130
その他 …… 142

STAFF INTERVIEW
スタッフインタビュー …… 147

【シナリオ座談会】原作 丸山くがね × 監督 伊藤尚往 × シリーズ構成・脚本 菅原雪絵 …… 148
【イラスト座談会】キャラクター原案 so-bin × キャラクターデザイン・総作画監督 吉松孝博 × アニメプロデューサー 橋本健太郎 …… 156
スタッフコメント …… 164
特別企画【ILLUSTRATION OF 出雲重機】 …… 170

ART BOARD
美術ボード …… 173

ナザリック地下大墳墓 …… 174
リ・エスティーゼ王国 …… 186
その他 …… 200

STAFF & CAST LIST
制作者一覧 …… 206

SPECIAL
so-bin アニメ用設定画集 …… 207

OVERLORD（アニメ）
オーバーロード
完全設定資料集

CHARACTER

キャラクター設定

『オーバーロード』には、骸骨の姿が異彩を放つ主人公アインズをはじめとする多彩な異形種や異世界の人間たちと、内面も外見も個性豊かなキャラクターが登場する。ここでは、そんな登場人物たちの魅力を盛り込んだアニメ用キャラクターデザインを紹介しよう。

モモンガ／アインズ・ウール・ゴウン

momonga / ains ooal gown

CV：日野 聡

種族：死の支配者（オーバーロード）ほか／所属：アインズ・ウール・ゴウン
役職：至高の41人、ナザリック地下大墳墓 統治者
住居：ナザリック地下大墳墓第九層にある自室

ギルド《アインズ・ウール・ゴウン》の長。ギルドメンバーに強い愛着を持ち、彼らが引退した後もナザリック地下大墳墓を守りつづける。《ユグドラシル》では最高の総合レベル100を取得した魔法職で、レベル30の戦士程度の肉体能力も有する。これは転移した異世界において神話級の力であったが、常に慎重に振舞い、異世界の国家や生物と友好的関係を築こうとする。ただし仲間が造ったNPCや本拠地を脅かす存在には容赦しない。

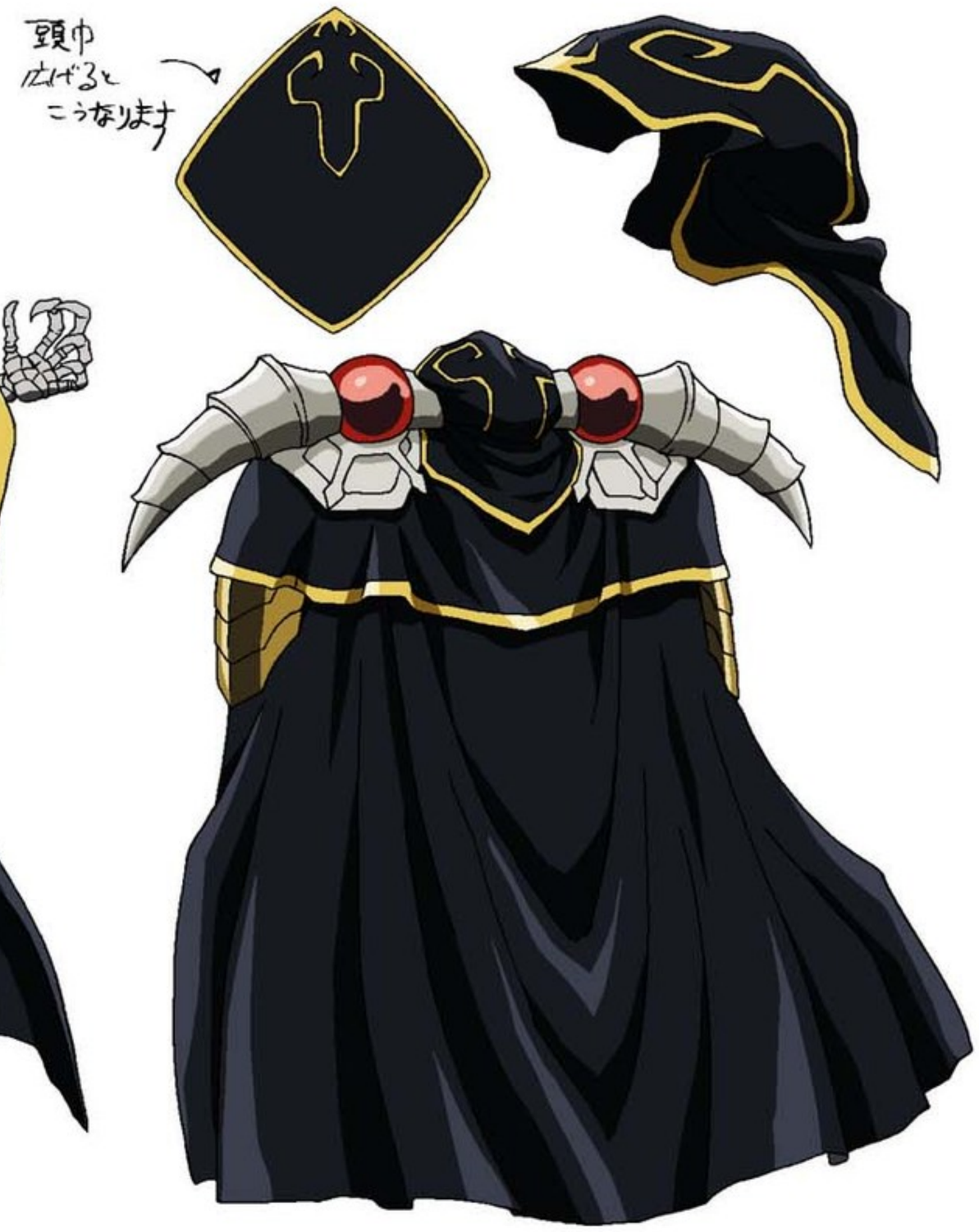


◈アインズ 全身・表情1



◈アインズ 全身・表情1（影付け）



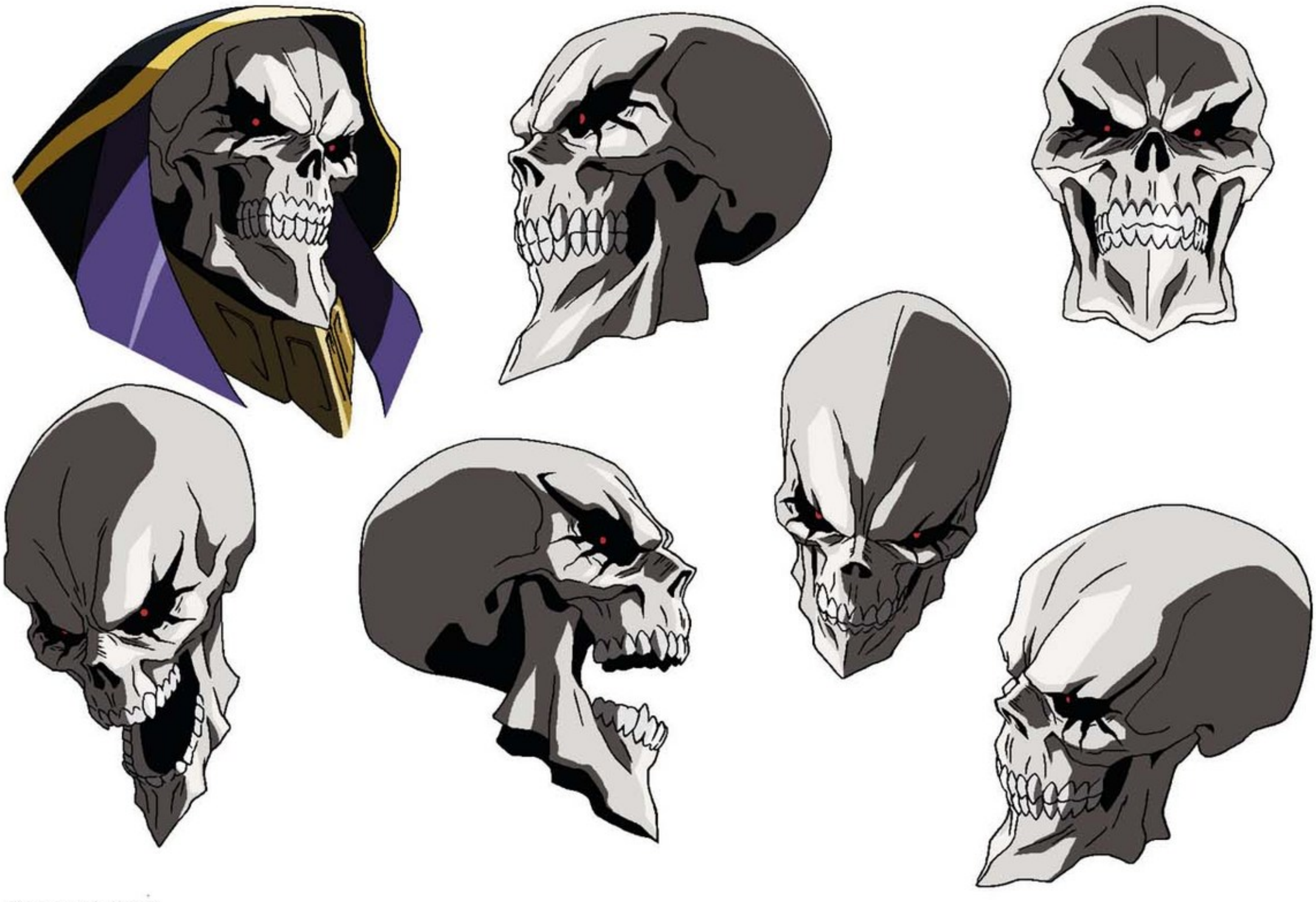


◈アインズ 全身2

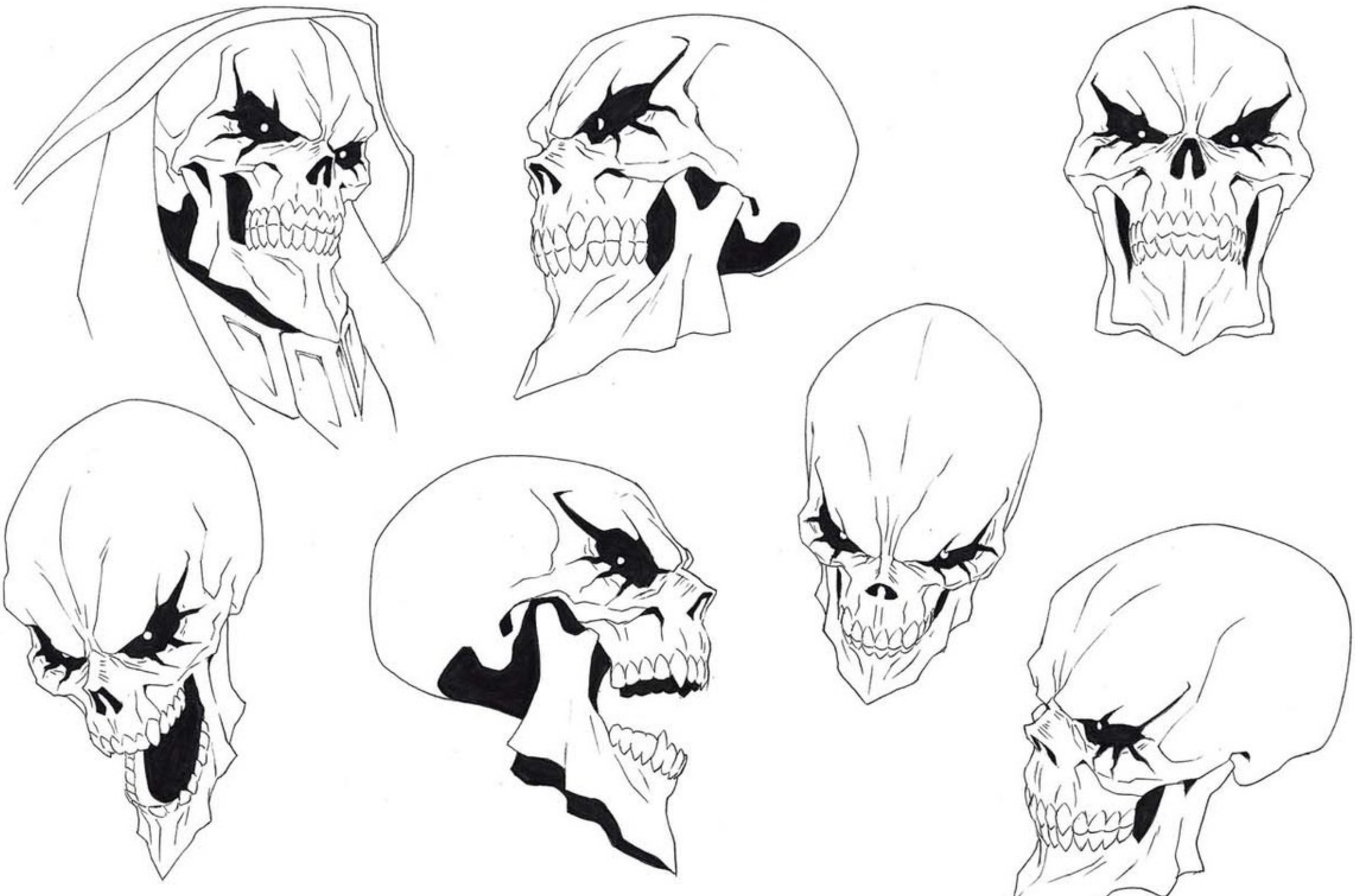




◈アインズ 嫉妬マスク



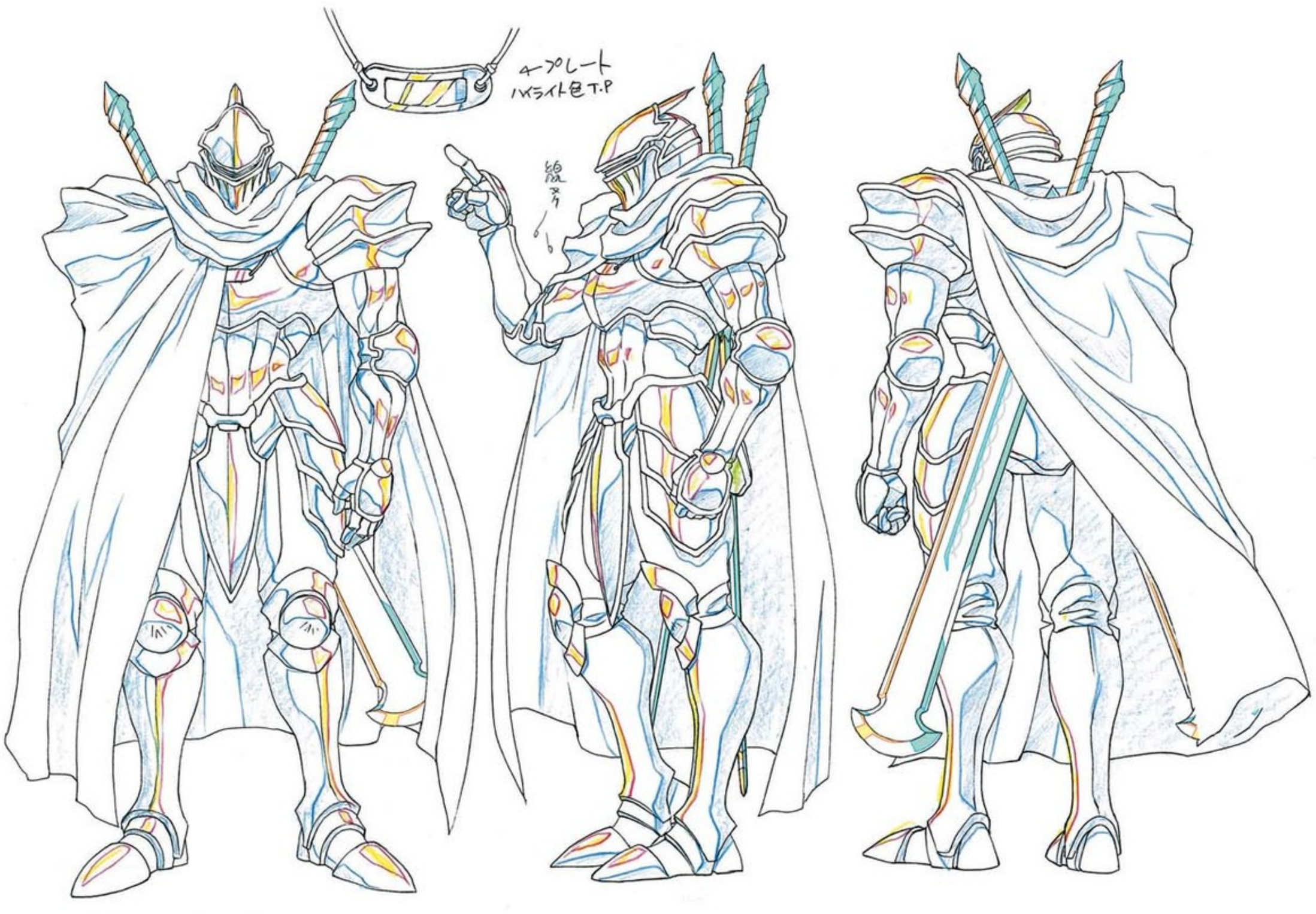
◈アインズ 表情2



◈アインズ 表情2（清書）



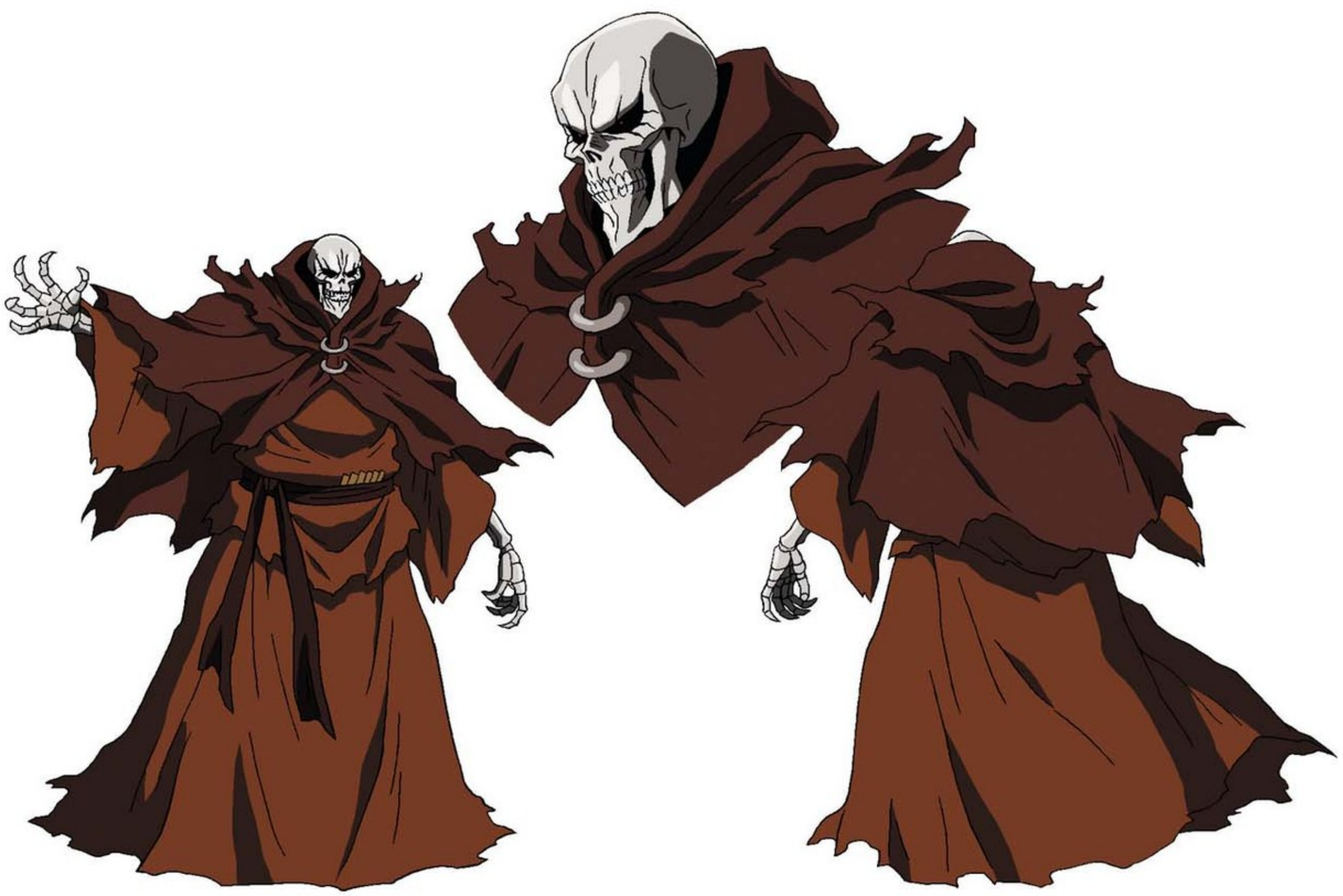
◈アインズ 冒険者姿1



◈アインズ冒険者姿1(影付け)



◈アインズ 冒険者姿2



◈アインズ ローブ姿

前面



後面





クローズアップ時ディテール



BLカゲ／2号カゲ
※省略可

◈リング・オブ・アインズ・ウール・ゴウン

宝石発光時、溝も発光します



溝の中の角錐が宝石です





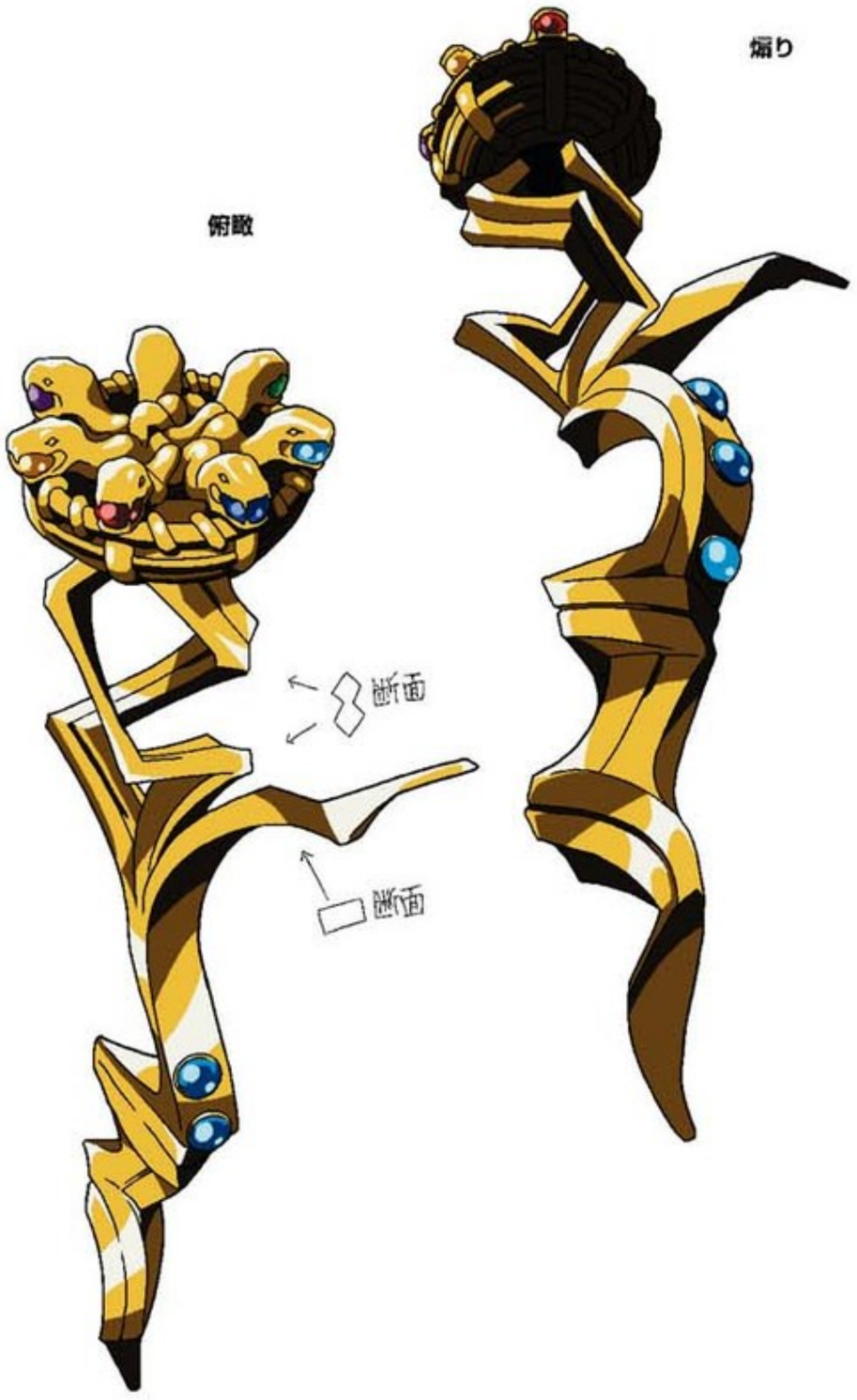
アインズ装着状態（右手の一差し指）



◈アインズ 流れ星の指輪

俯瞰

煽り



◈スタッフ・オブ・アインズ・ウール・ゴウン

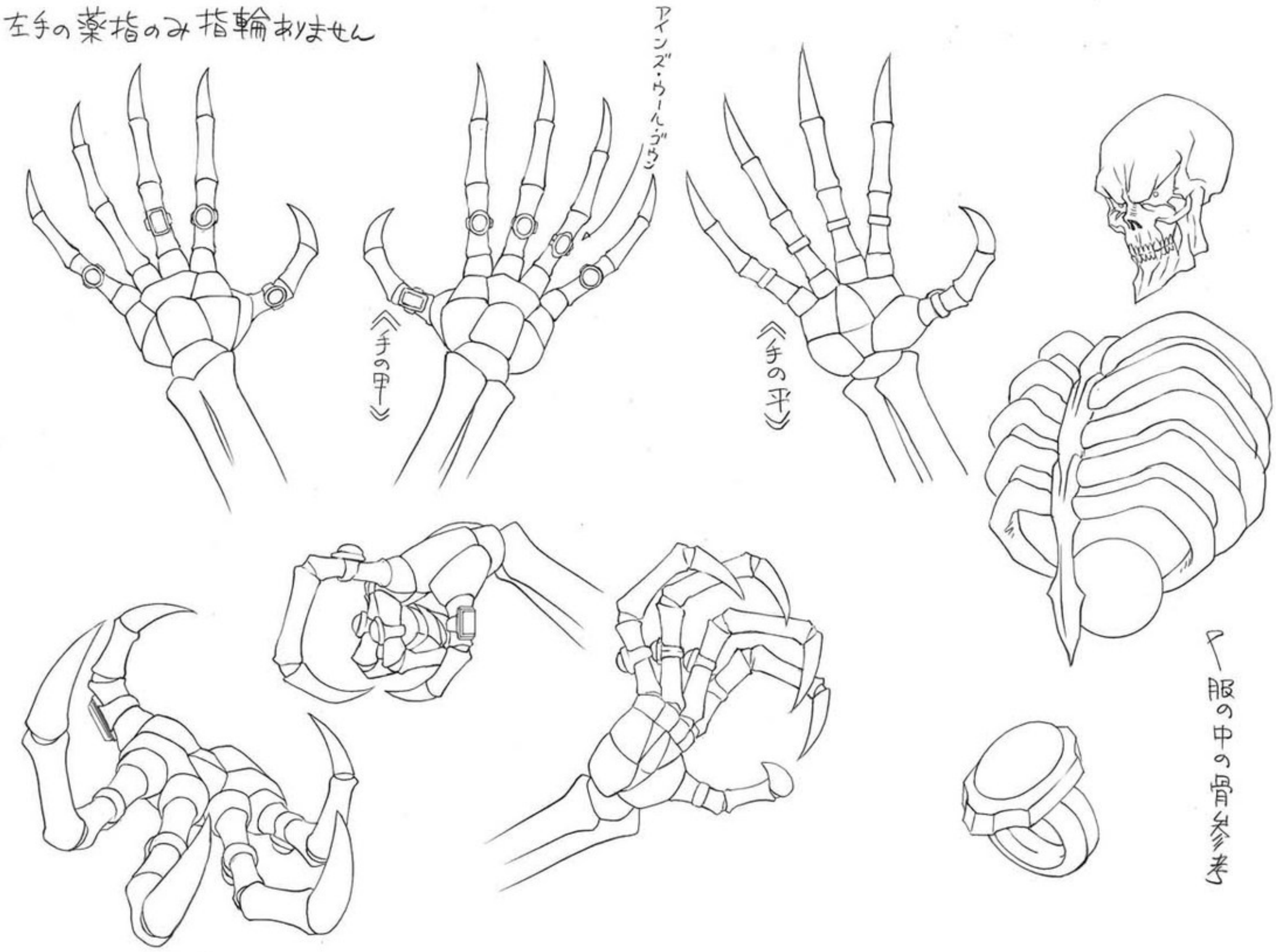
円形の指輪



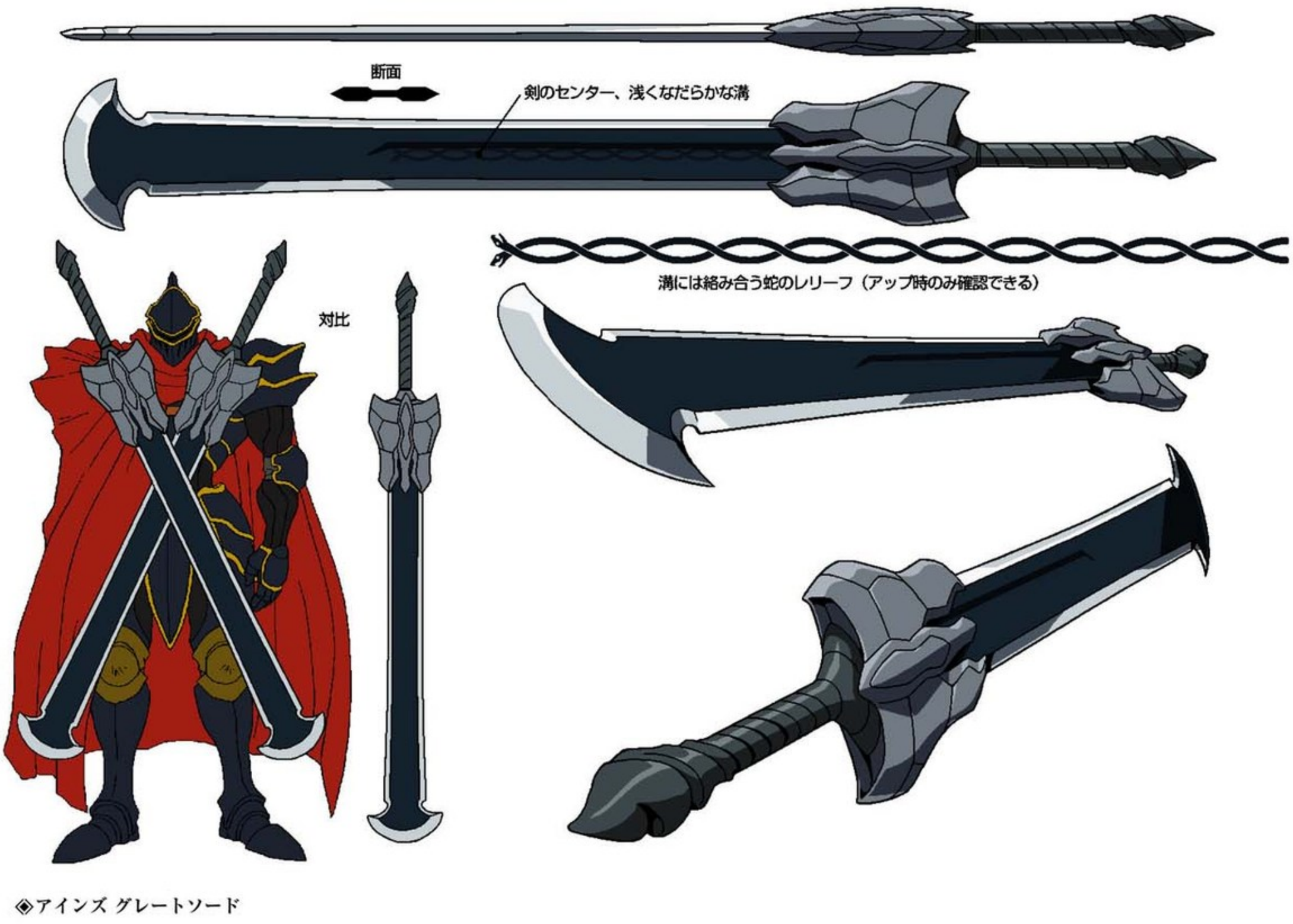
八角形（エメラルドカット）の指輪



◈アインズ 指輪



◈アインズ 手・指輪・肋骨詳細(清書)



◈アインズ グレートソード

アルベド

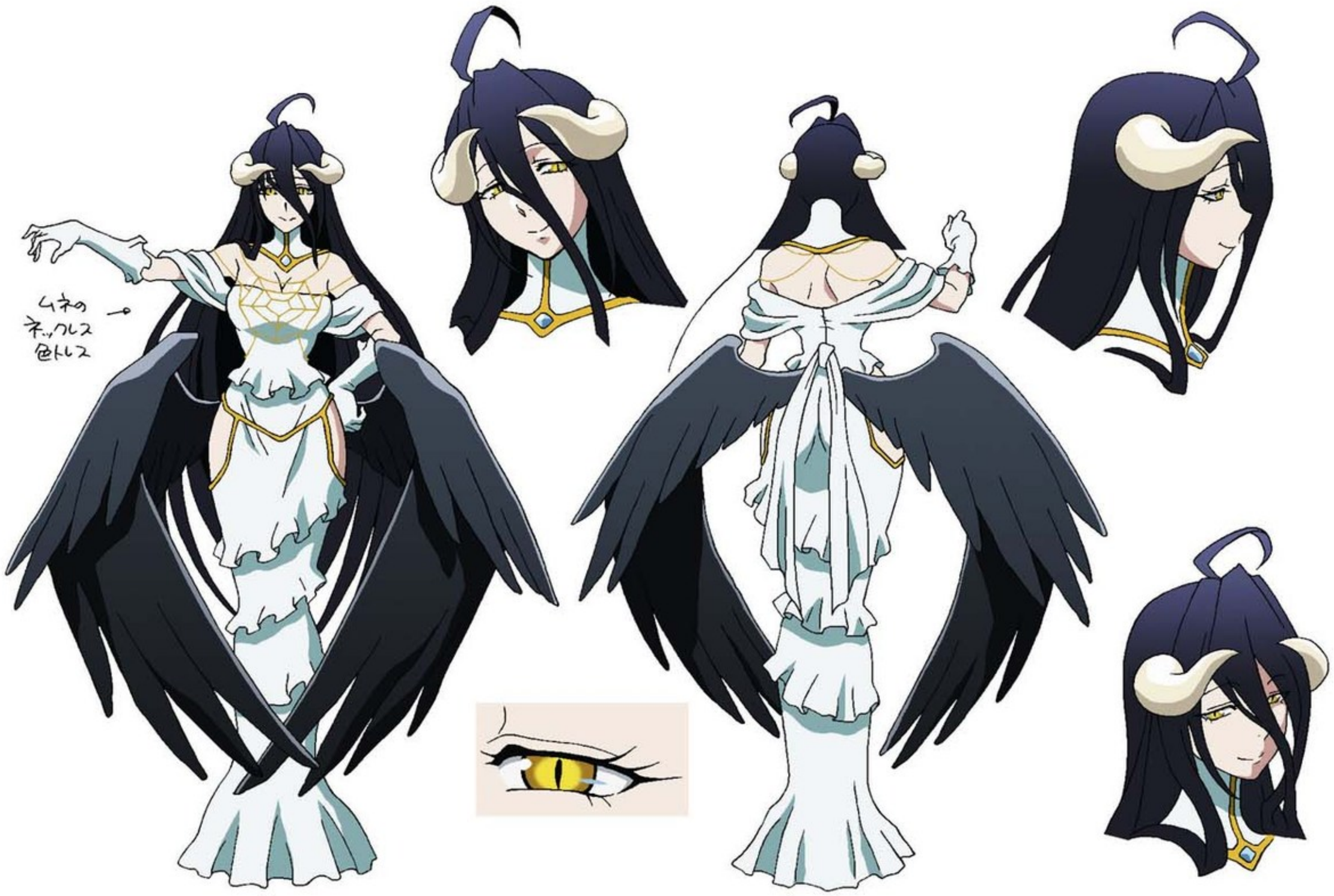
albedo

CV：原 由美

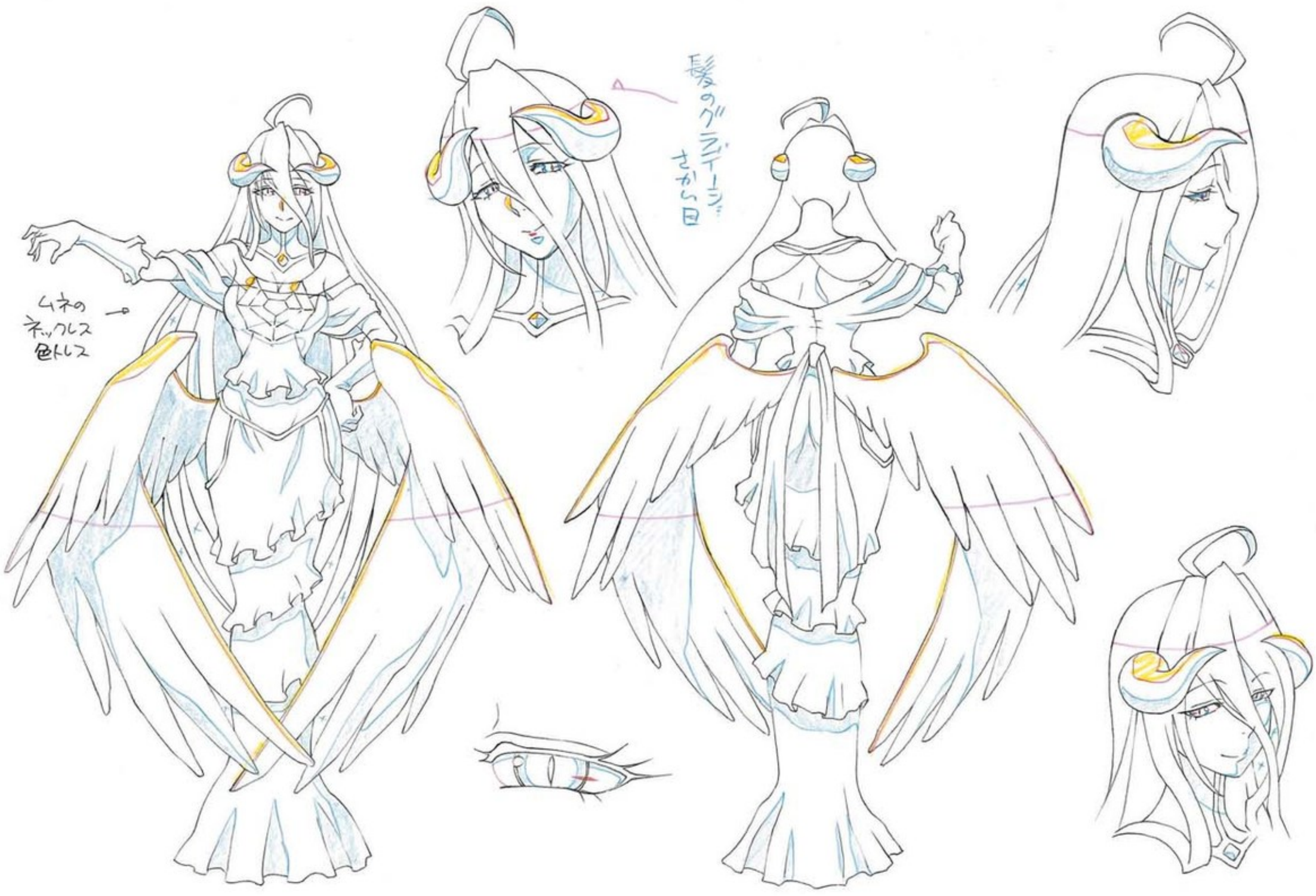
種族：小悪魔（インプ）ほか
所属：ナザリック地下大墳墓
役職：ナザリック地下大墳墓 守護者統括、正妃（自称）
住居：玉座の間。後に第九層の部屋のひとつ

ナザリック地下大墳墓のNPCの頂点に立つ絶世の美女。守護者の中でもトップクラスの頭脳と防御力を誇る。造物主であるタブラの趣向で「ちなみにビッチである」と設定づけられていたが、《ユグドラシル》最終日に「モモンガを愛している。」と書き換えられた。その後は主に並々ならぬ忠誠心と愛情を捧げ、シャルティアとは正妃の座を争う仲に。ちなみに裁縫の腕前はプロ級で、来るべき世継ぎの準備に活用されている。

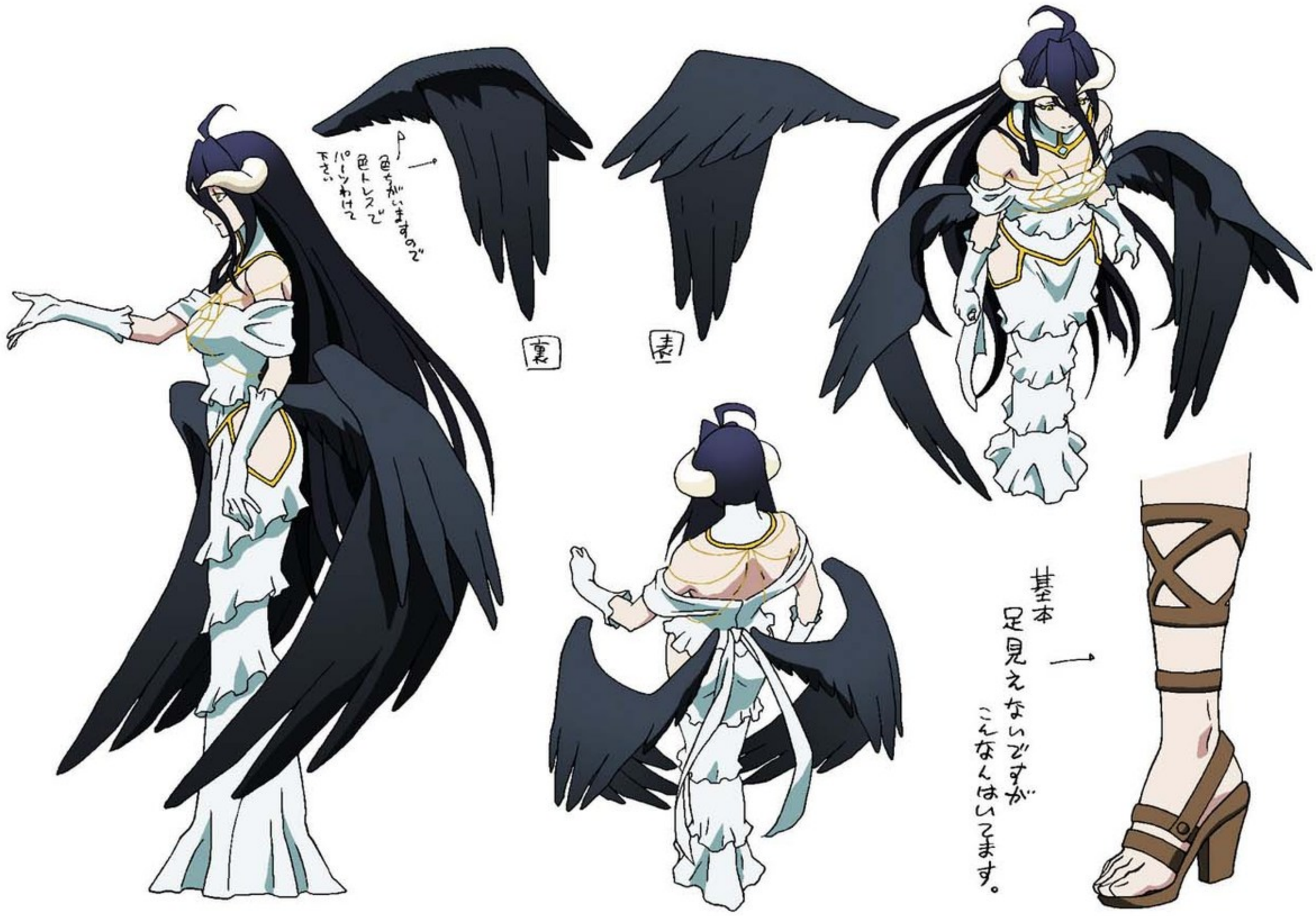




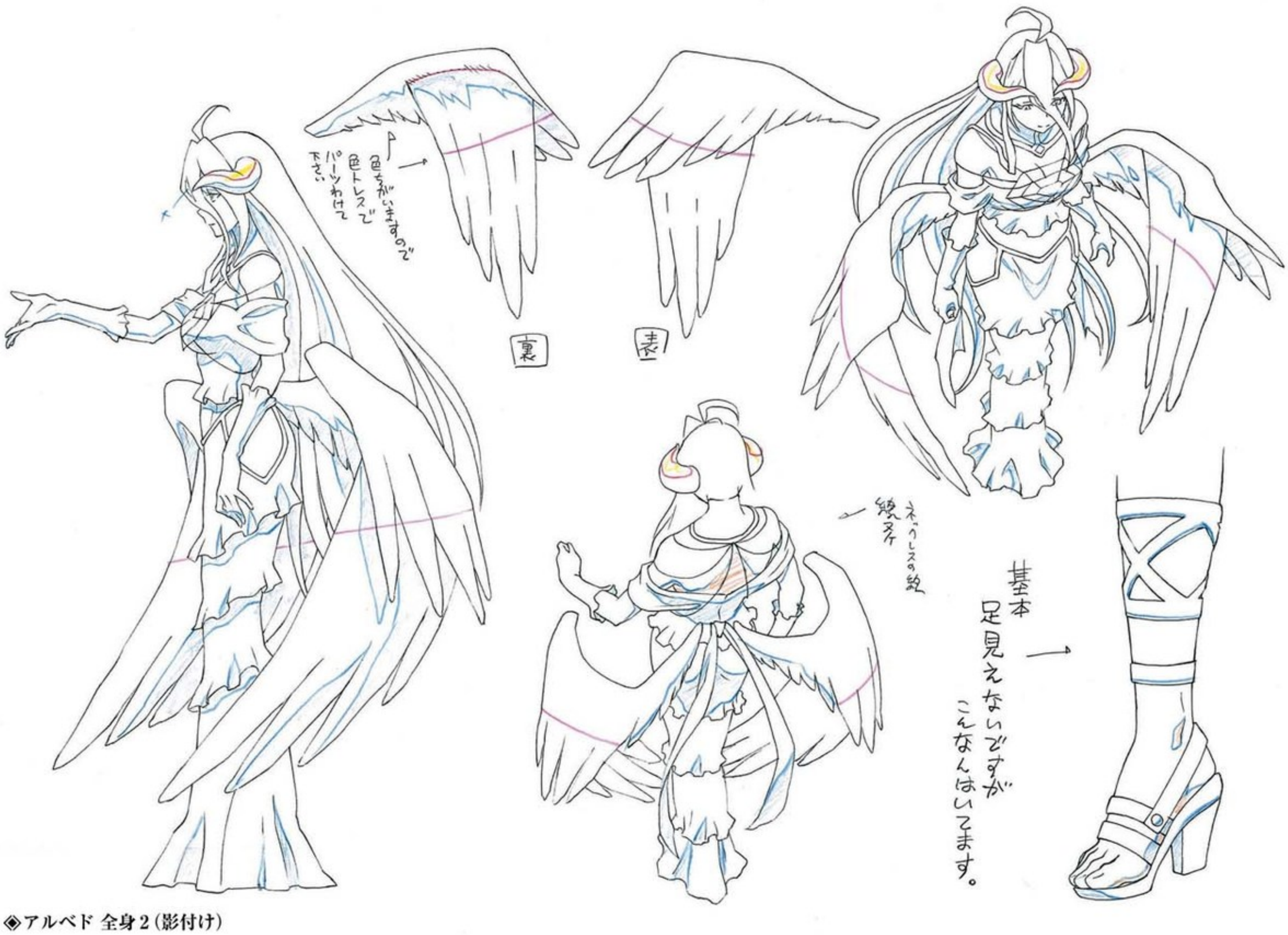
◈アルベド 全身1



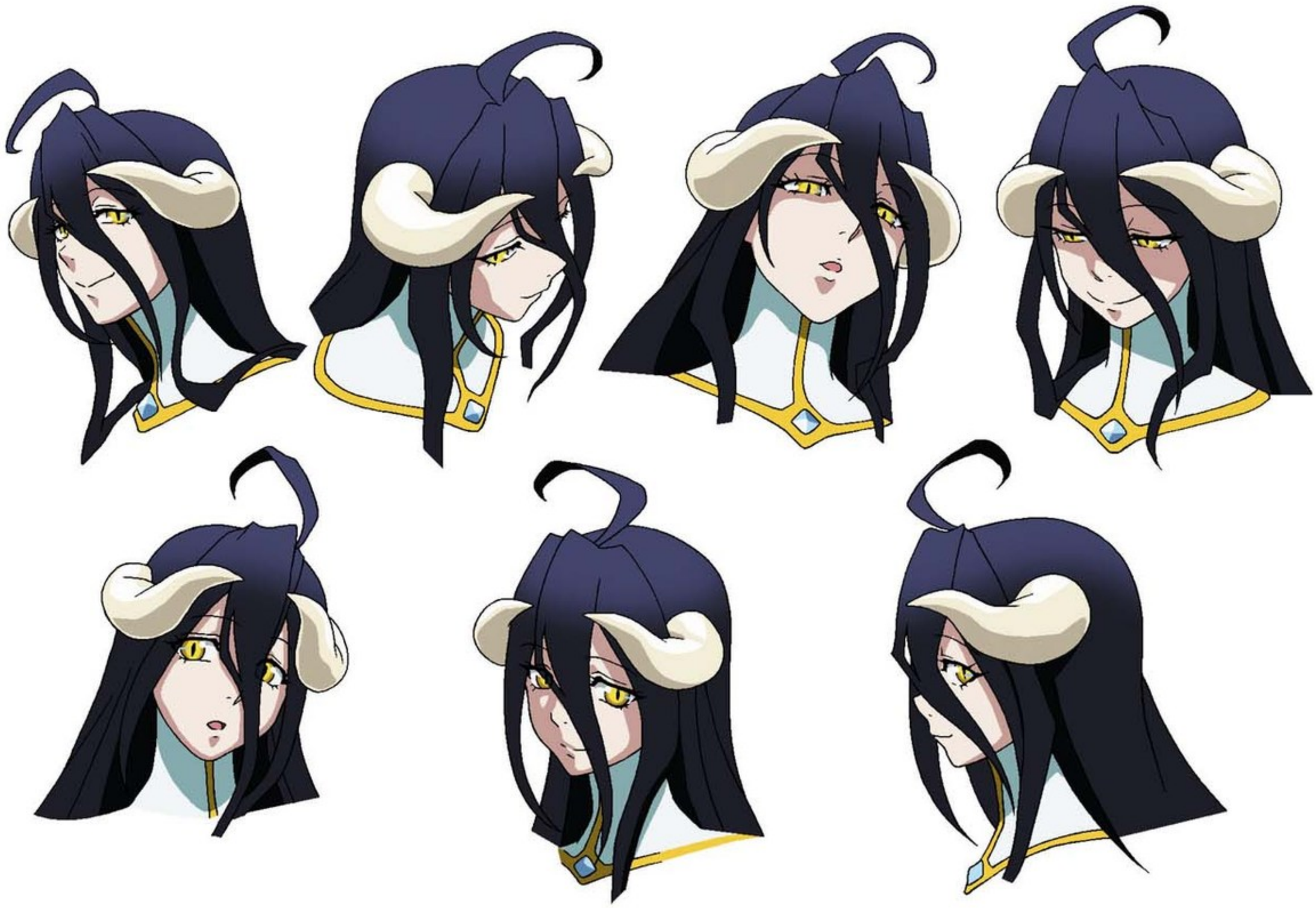
◈アルベド 全身1（影付け）



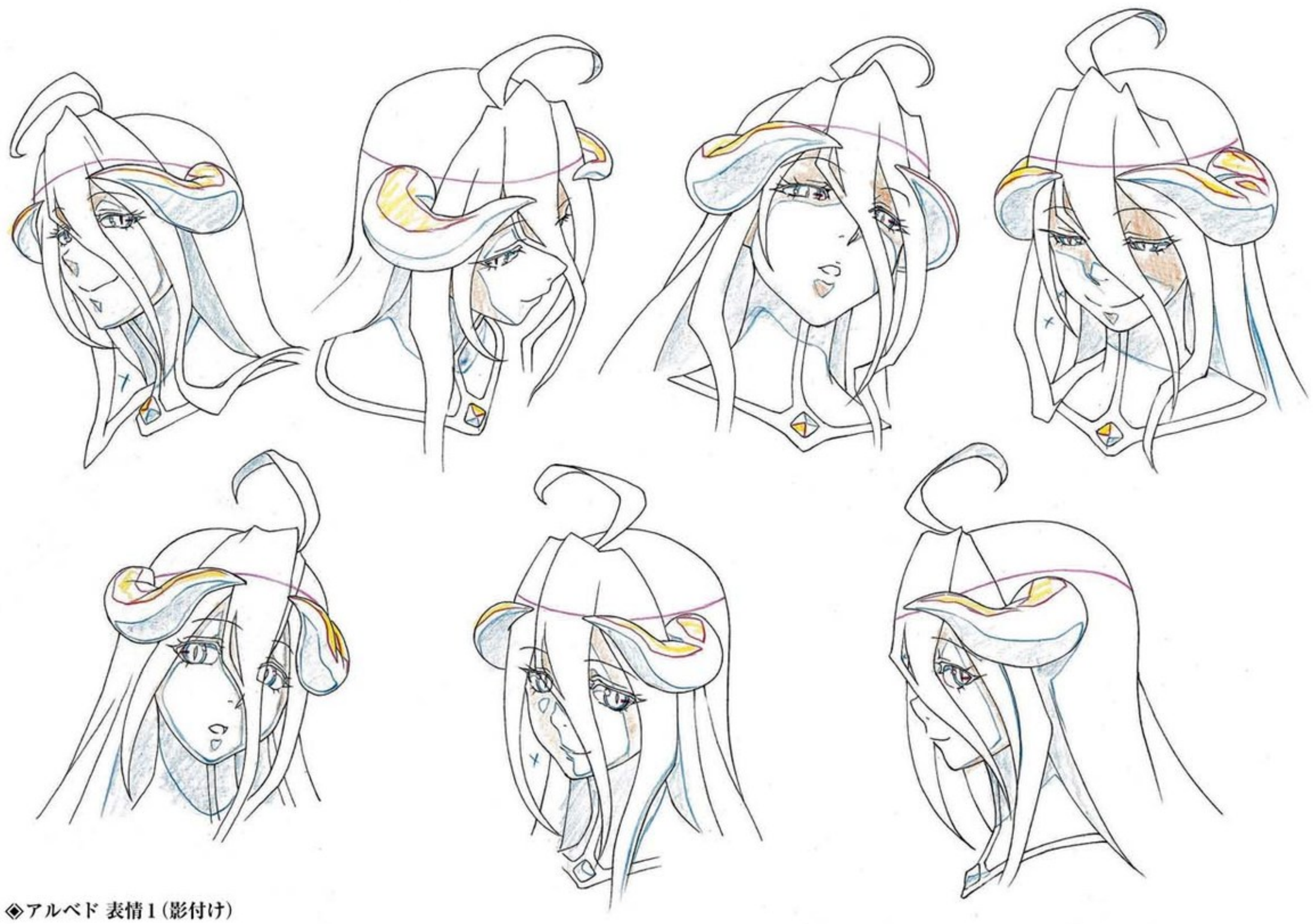
◈アルベド 全身2



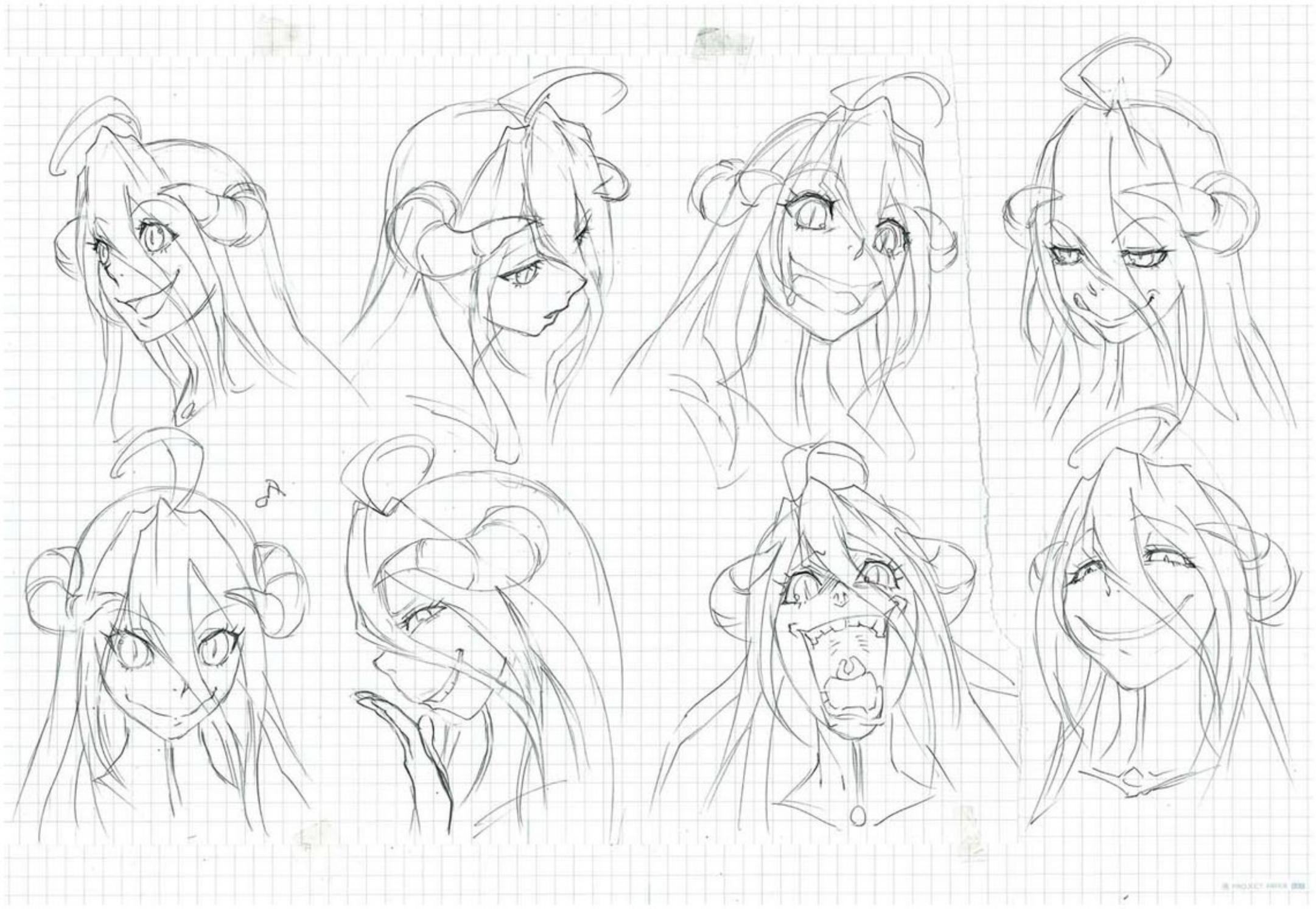
◈アルベド 全身2（影付け）



◈アルベド 表情1



◈アルベド 表情1（影付け）



◈アルベド 表情2（ラフ）

≫アルベドの設定（一部抜粋）

アニメ第1話で明かされたアルベドの設定の抜粋。以下はあくまで一部であり、彼女の設定はもっと多岐に渡る膨大なものである。

彼女はナザリック地下大墳墓守護者統括という最高位たる地位につく悪魔であり、艶やかで長い漆黒の髪と黄金の瞳を持つ傾国の美女である。己の地位に誇りをもっているために、侵入者に対しては自信と威厳によって、はるかな上位者として対峙する。例え、どれほど賢く勇敢な敵で、強者と認めていようと決して同格としては相手にしない。それだけの地位を与えられているということを知っているためだ。

彼女の持つ能力も守護者統括の地位に相応しいだけのものであり、智謀、戦闘能力において格段に優れている。ただしながら、各方面においては若干他の存在に劣る点もないわけではない。例えばデミウルゴスの智謀やシャルティアの戦闘能力などであるが、ナザリック内の管理、ひいては内政に関しては誰にも負けたりはしない。

※中略

その他、女性的な作業――特に主婦業一般に関しても優れた能力を持つ。暇なときは編み物や掃除など、女性的な作業に従事している姿が時折見受けられる。

そのためなのかは不明であるが、綺麗好きであり、適当な片づけ方を見ていると綺麗に片したいという欲望に駆られるようだ。特に本棚の並びに関しては一家言あるらしい。しかしながら、他人は他人と見做している部分もあるので他者に掃除を強制することは滅多にない。とはいっても、自分のコレクショングッズなどはため込む癖もあり、そういった場合はかなり乱雑な整頓となっている。そのために本当に綺麗好きなのかは疑問の余地がある。恐らくはそういう演技――女性として完璧に思われるような――をしているのではないだろうか？　確証はないし、怖くて聞くこともできないが。

※かなり中略

何時も優しげな微笑みを絶やさず、穏やかな話し方の淑女然とした彼女は天使や女神と言っても信じそうな者は非常に多い。実際、そういった雰囲気や容姿を持つのだから、勘違いしても可笑しくはないだろう。

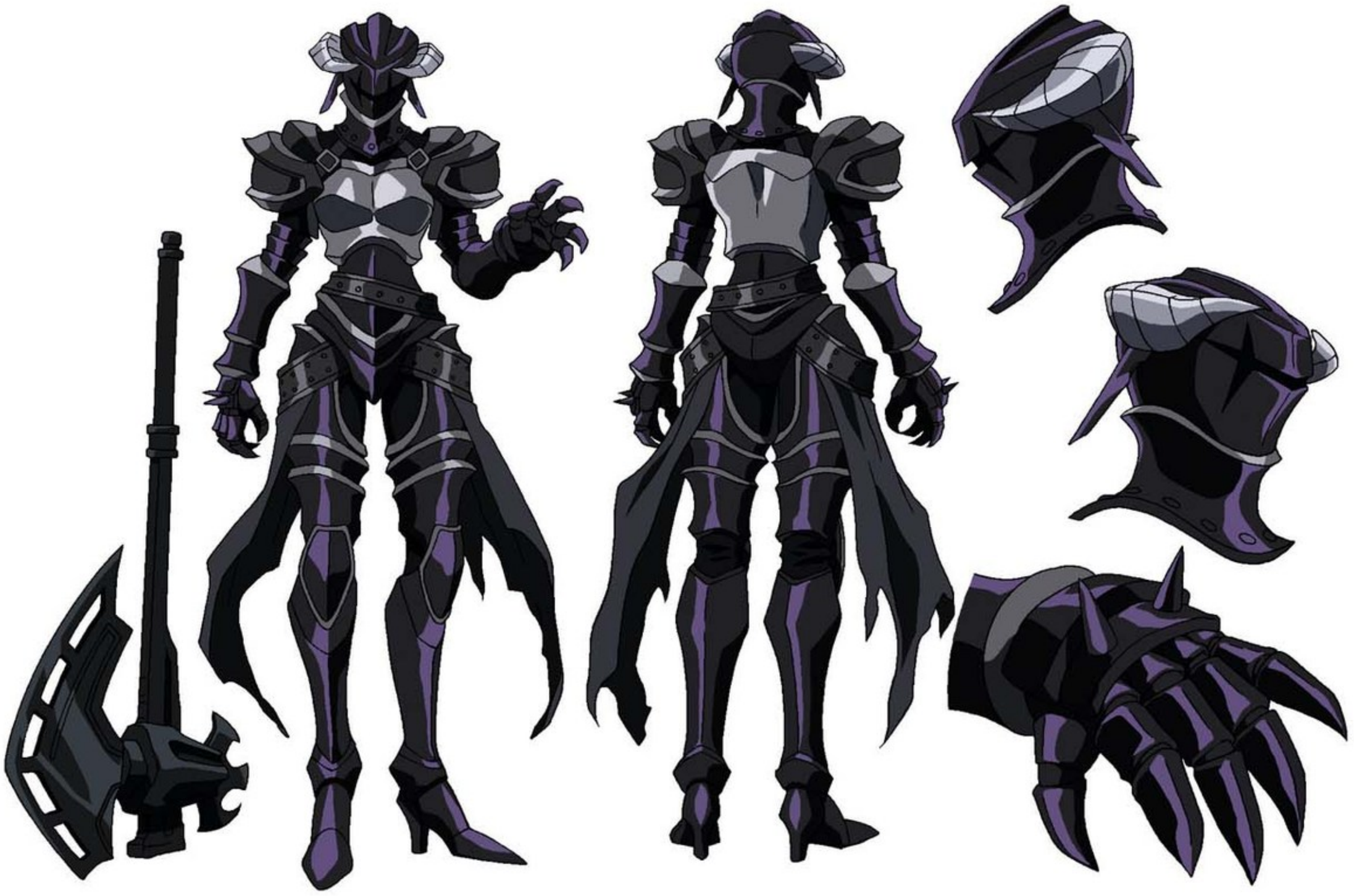
実際、それも間違った見方ではない。元々は最高位天使として作り出される計画であったが、夢見る国の化け物との融合により大きく歪んだ姿となって生を受けた。そのため、性格もまたその本当の姿に相応しいように捩じり曲り、冷酷にして残忍、狡猾にして非道、敵対する者に苦痛と死、絶望を与えることに快楽を感じる性質となる。

普段浮かべている表情はあくまでも己の心の内から湧き出る弱者を残忍に甚振りたいという欲望を抑え込んでいる蓋のようなものだ。もし壊れれば、呂后や則天武后など所詮は人間の行いでしかないと思えるような行いを開始するようになるだろう。ナザリック外でという意味だが。

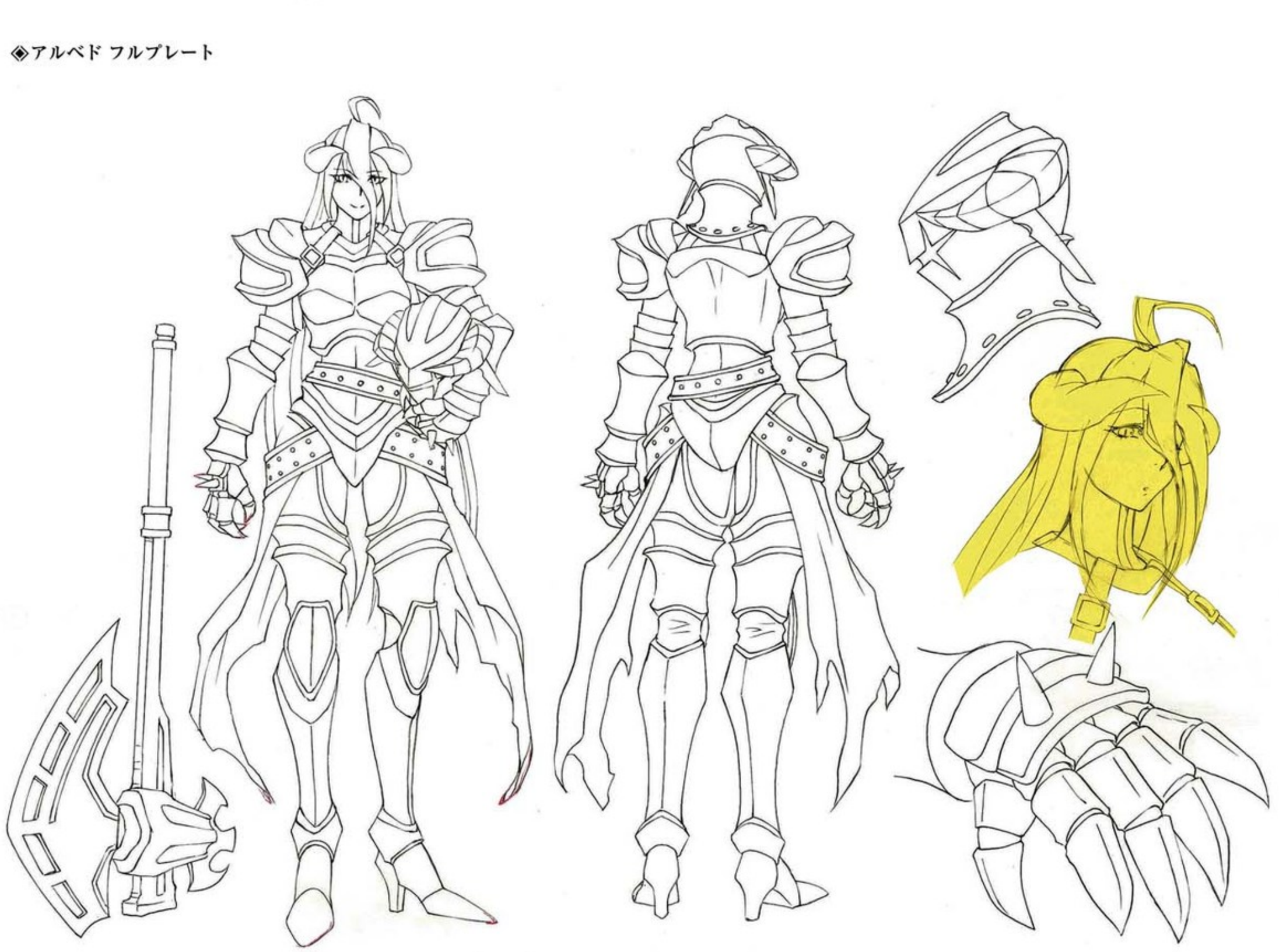
ただし、ナザリックに仕えてない者にとっては安心するべきというか、その蓋はかなり強固であり、容易くは決壊しないだろう。彼女が自分こそがナザリック地下大墳墓の守護者統括という地位に就いている――多くの耳目を集めているということを忘れたりはしない限り。

余談ではあるが、普段笑顔ではあると言っているが、べつにそれだけの表情しか浮かべていないわけではない。あくまでもそれが彼女にとってのポーカーフェイスだと言っているのだ。怒ったり、しかめっ面をしたり、嘘泣きをしたりと表情の変化はそれなりにある。

ちなみに彼女は敵対行為を働いた愚者を拷問している時でも、その洗練された淑女然とした態度を崩したりはしない。まさに外見だけであれば完璧な美女だ。ちなみにビッチである。



◈アルベド フルプレート



◈アルベド フルプレート・ヘルム無し

シャルティア・ブラッドフォールン

shalltear bloodfallen

CV：上坂すみれ

種族：真祖（トゥルーヴァンパイア）ほか
所属：ナザリック地下大墳墓
役職：ナザリック地下大墳墓 第一〜三階層守護者
住居：第二階層死蝋玄室

人間型は可憐な美少女だが、完全異形形態時には恐ろしい姿と化す吸血鬼。その能力は戦闘に特化し、ナザリックトップクラスの戦闘力を誇る。ただしその代償として、血を浴び続けると殺戮衝動に駆られる《血の狂乱》などのペナルティも持ち、自分を制御できなくなることも。性格は一見高慢だが仲間には優しい。なお、間違った郭言葉や死体愛好癖といった個性的な設定は造物主であるペロロンチーノのエロゲ的趣味に寄るものである。





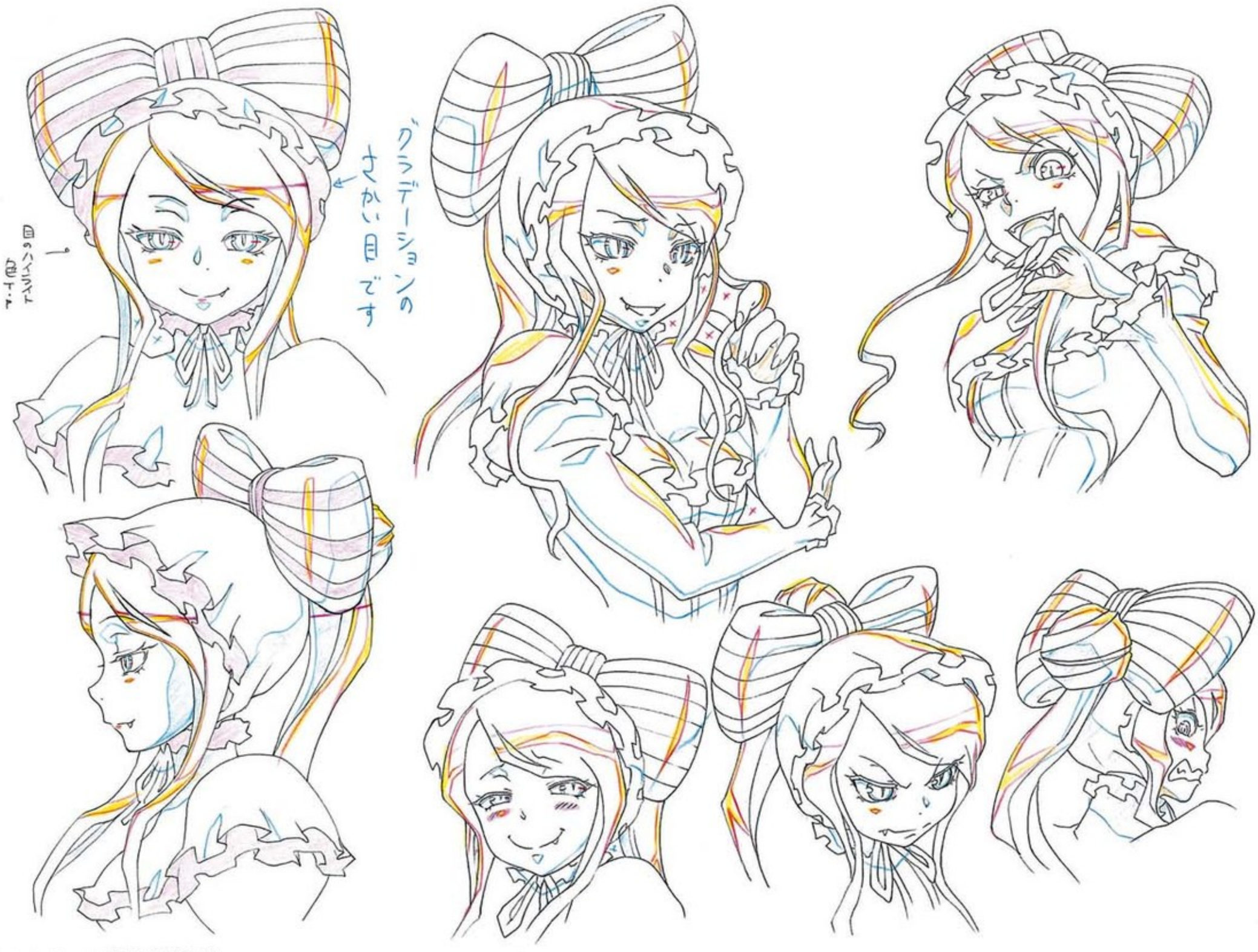
◈シャルティア 全身



◈シャルティア 全身(影付け)



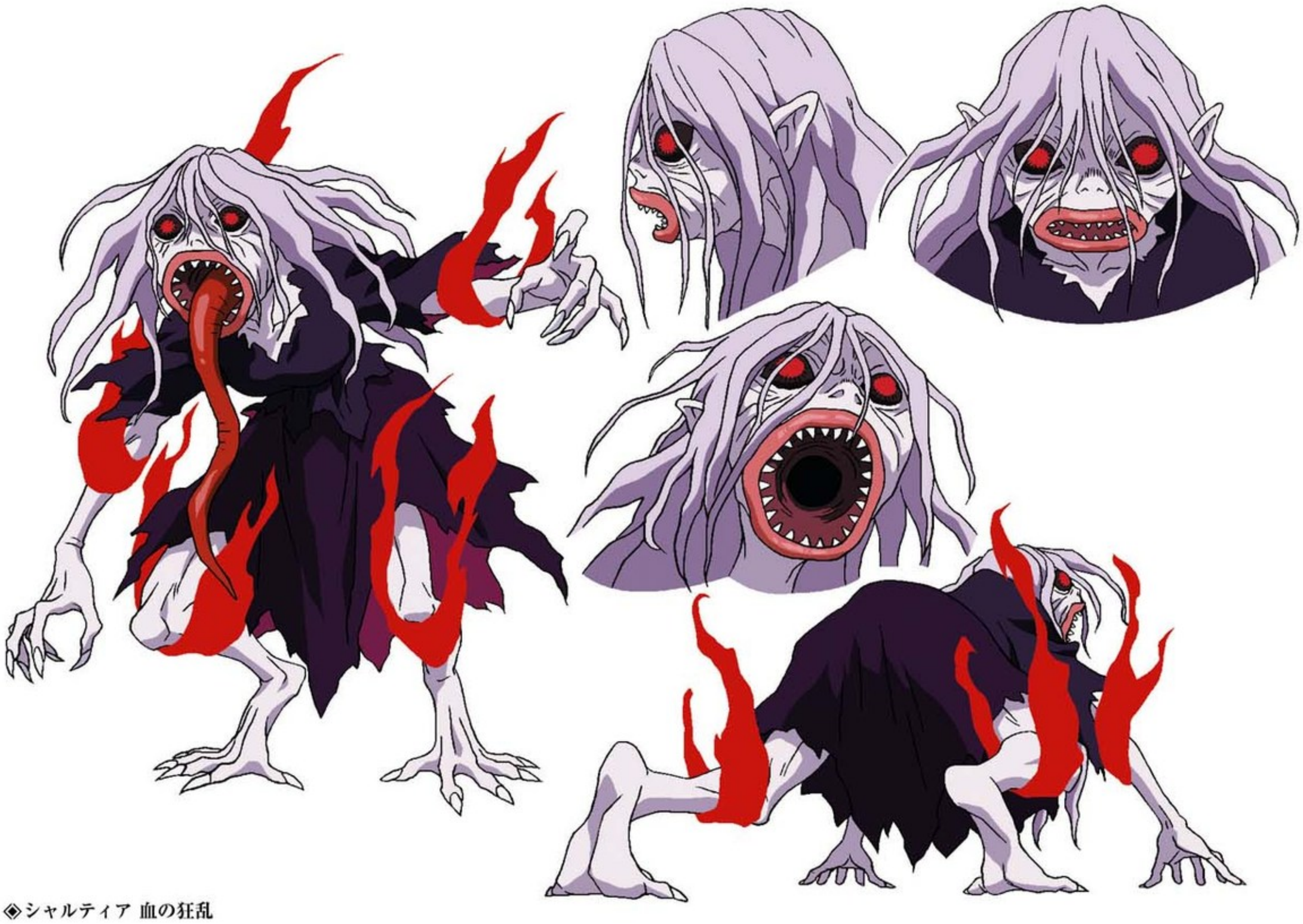
◈シャルティア 表情



◈シャルティア 表情(影付け)



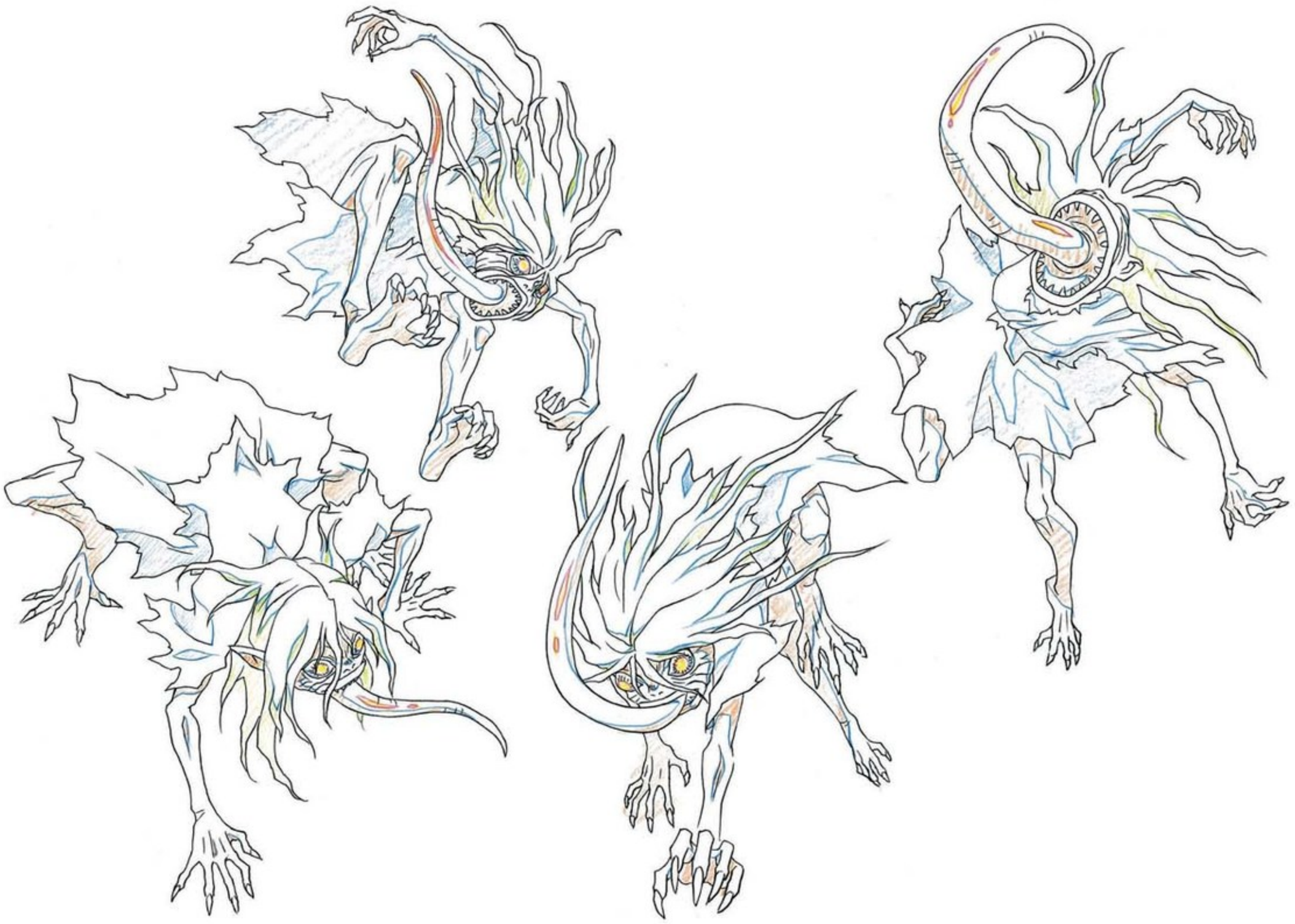
◈シャルティア 傘



◈シャルティア 血の狂乱



◈シャルティア 血の狂乱(影付け)

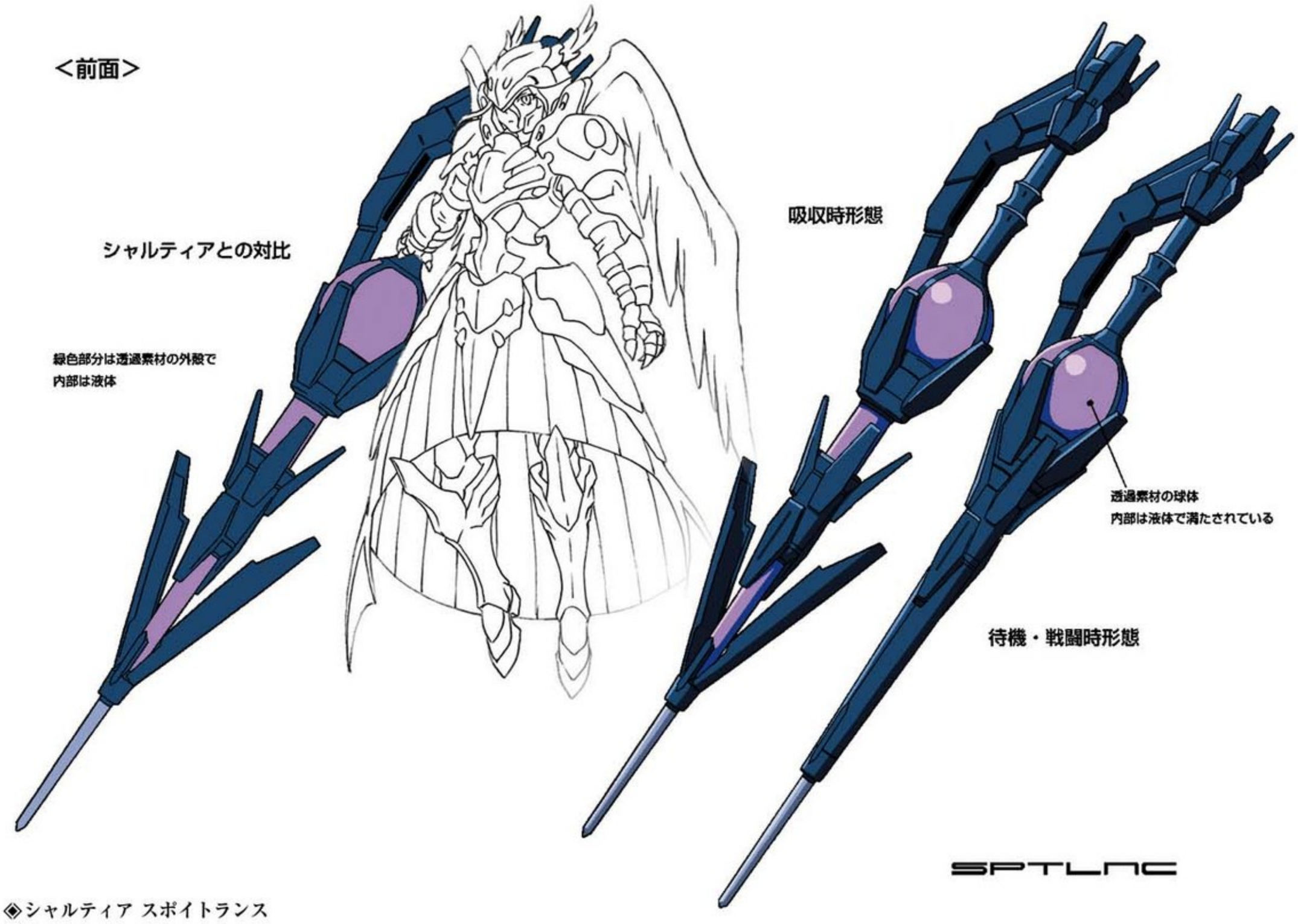


◈シャルティア 血の狂乱(戦闘時)

<前面>

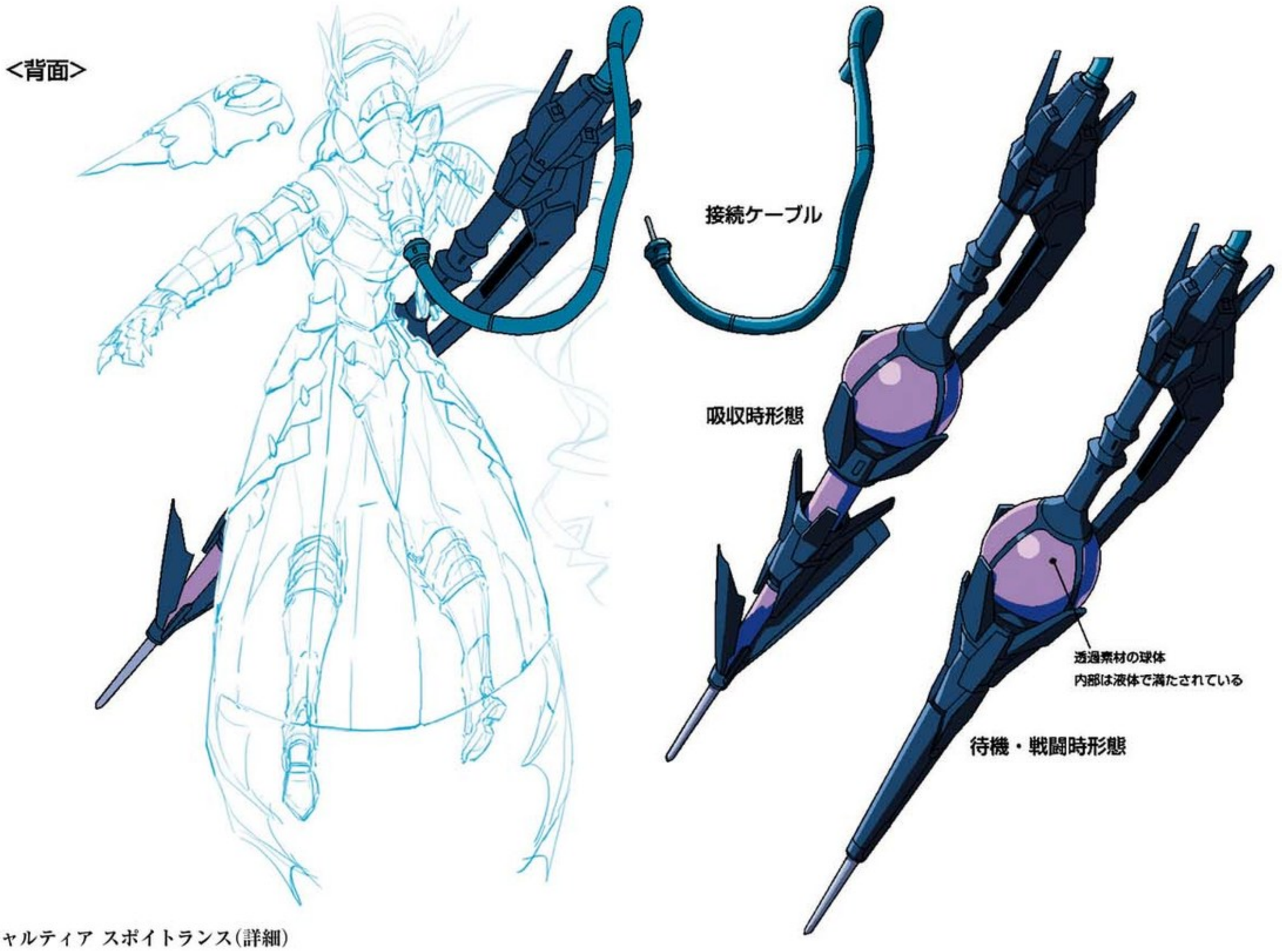
シャルティアとの対比

緑色部分は透過素材の外殻で
内部は液体



◈シャルティア スポイトランス

<背面>



◈シャルティア スポイトランス(詳細)

アウラ・ベラ・フィオーラ

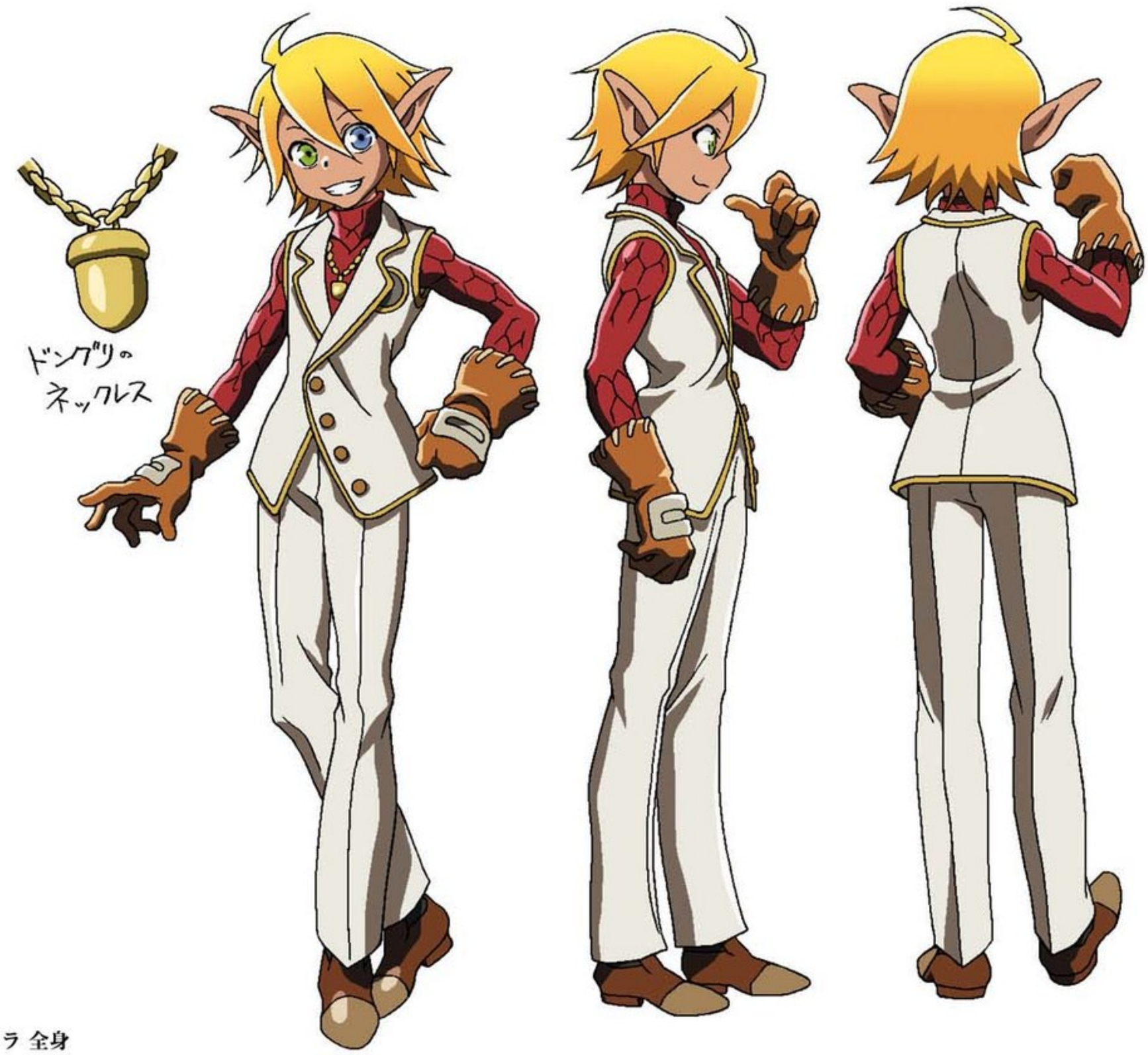
aura bella fiora

CV：加藤英美里

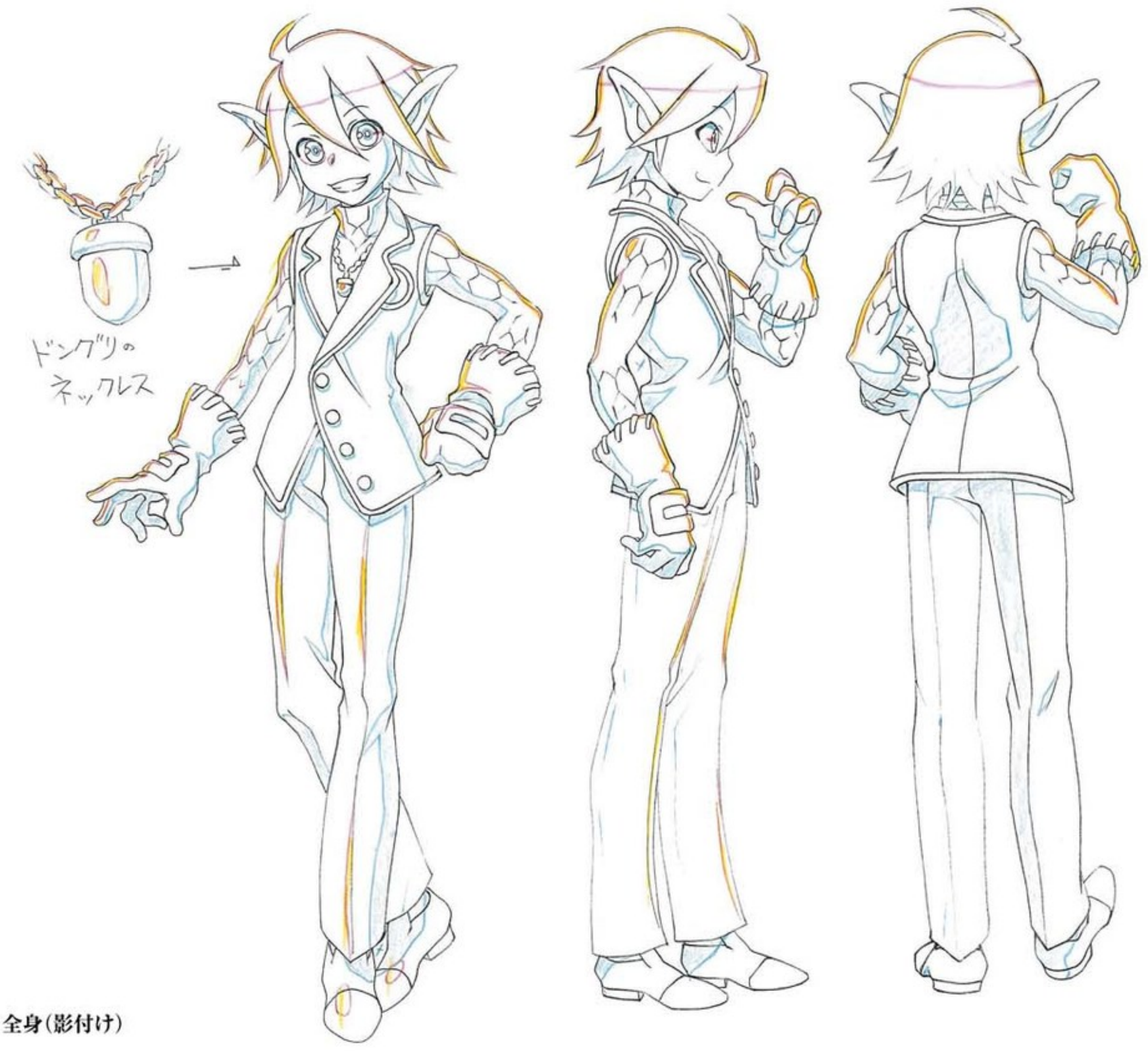
種族：闇妖精（ダークエルフ）
所属：ナザリック地下大墳墓
役職：ナザリック地下大墳墓 第六階層守護者
住居：第六階層の巨大樹



第六階層を守護するダークエルフの双子の姉。明るく元気な性格で、体を動かすことが大好き。造物主のぶくぶく茶釜の趣味でいつも男の子のような格好をしている。個人の戦闘力は守護者の中では低いほうだが、ビーストテイマーの能力で高レベルの魔獣を何体も使役しているので実戦では引けを取らない。造物主が姉弟であるシャルティアとはよくケンカする仲。これは造物主の設定によるもので、根本的に仲が悪いわけではない。



◈アウラ 全身



◈アウラ 全身(影付け)









明朗快活なアウラの表情は笑顔が多い。しかし、天敵（?）のシャルティア絡みの話となると渋い顔や人の悪い笑みを見せることも。

◈アウラ 表情







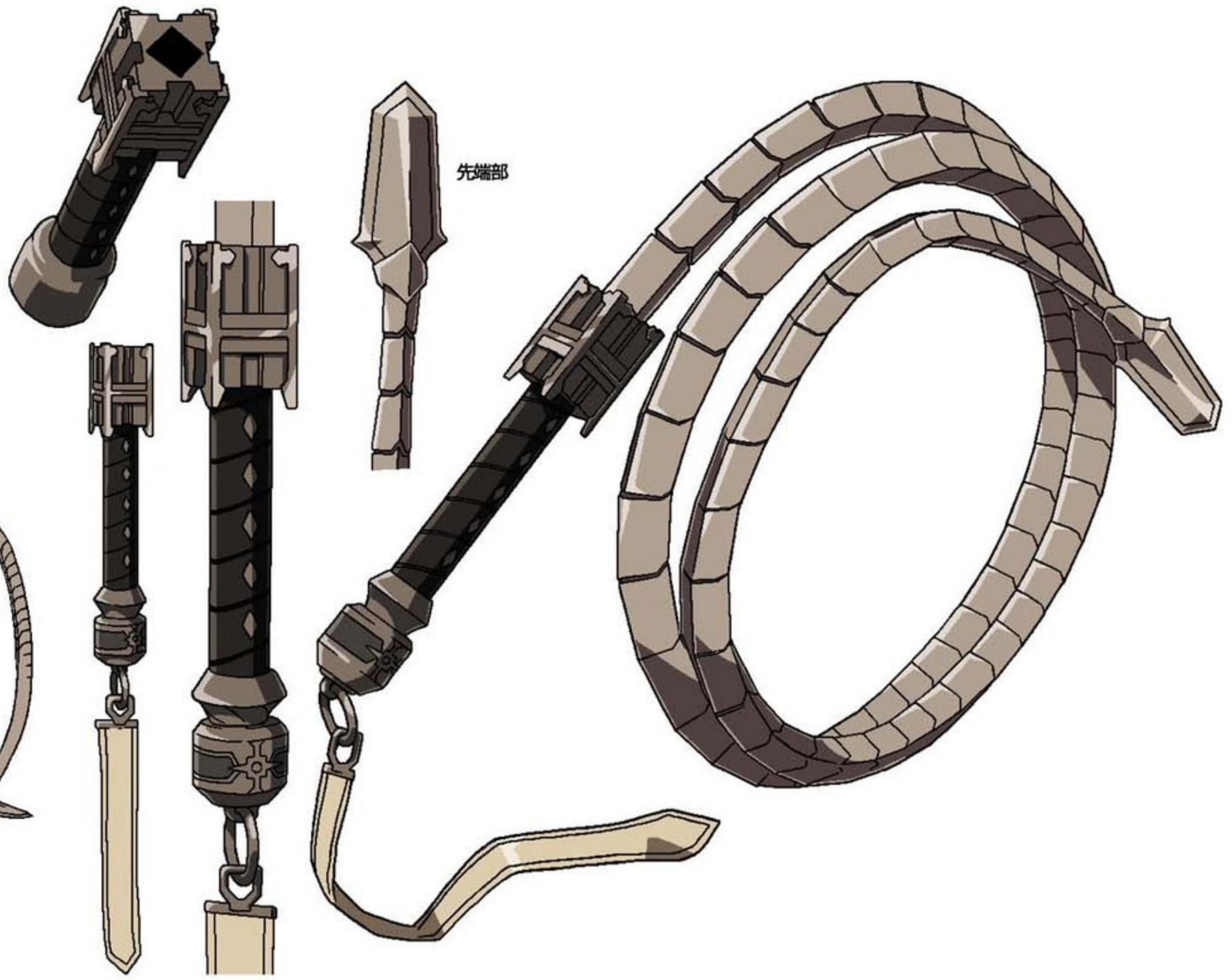
◈アウラ 表情(影付け)





戦闘時のアウラはいつもより凛々しい表情を見せる。弟のマーレとは対照的に、瞳は戦いの楽しさと興奮によって輝いている。





◈アウラ 鞭







◈アウラ 山河社稷図

マーレ・ベロ・フィオーレ

mare bello fiore

CV：内山夕実

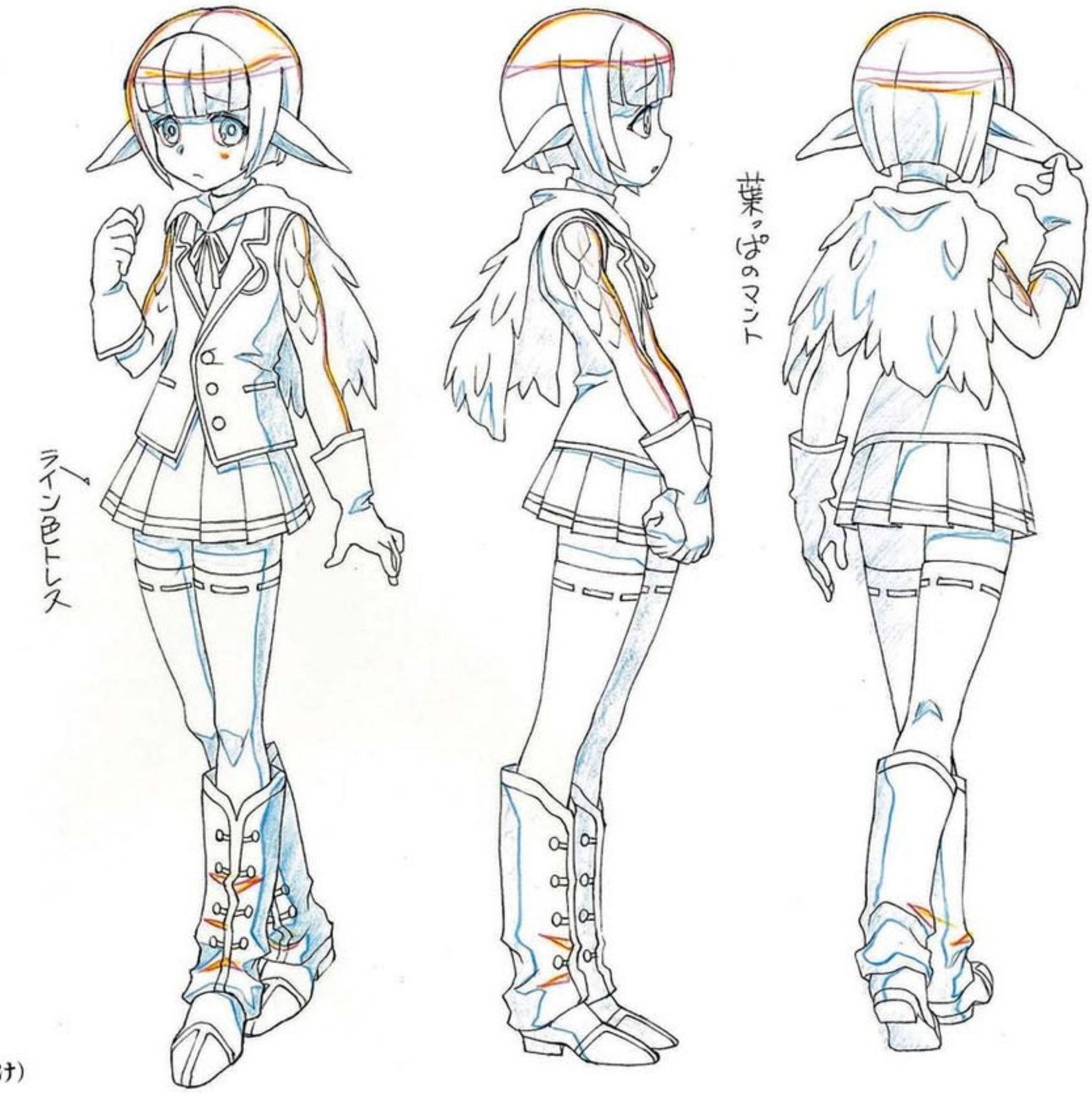
種族：闇妖精（ダークエルフ）
所属：ナザリック地下大墳墓
役職：ナザリック地下大墳墓 第六階層守護者
住居：第六階層の巨大樹



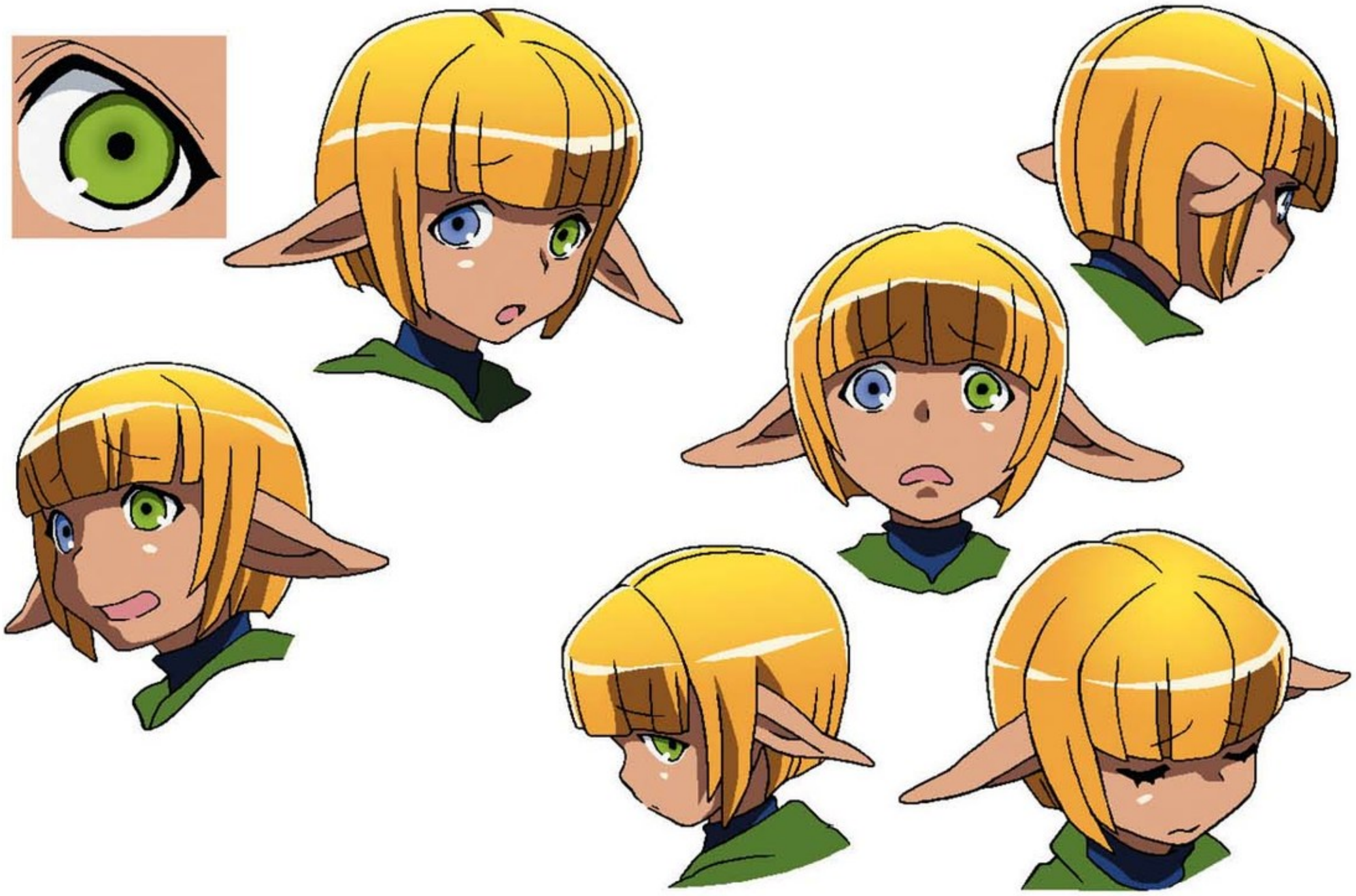
アウラの双子の弟。マーレを設定したぶくぶく茶釜の遊び心により女装した、いわゆる“男の娘”。同じく左右の色が異なる瞳を持つ姉とは異なり、いつもオドオドしていて頼りなさそう。しかしそんな外見に反し、優秀なマジック・キャスターで、ナザリック地下大墳墓の隠蔽をはじめとするさまざまな任務に従事。ほうびとしてNPCの中で最初にリング・オブ・アインズ・ウール・ゴウンを渡された。その指輪は左手の薬指にはめている。



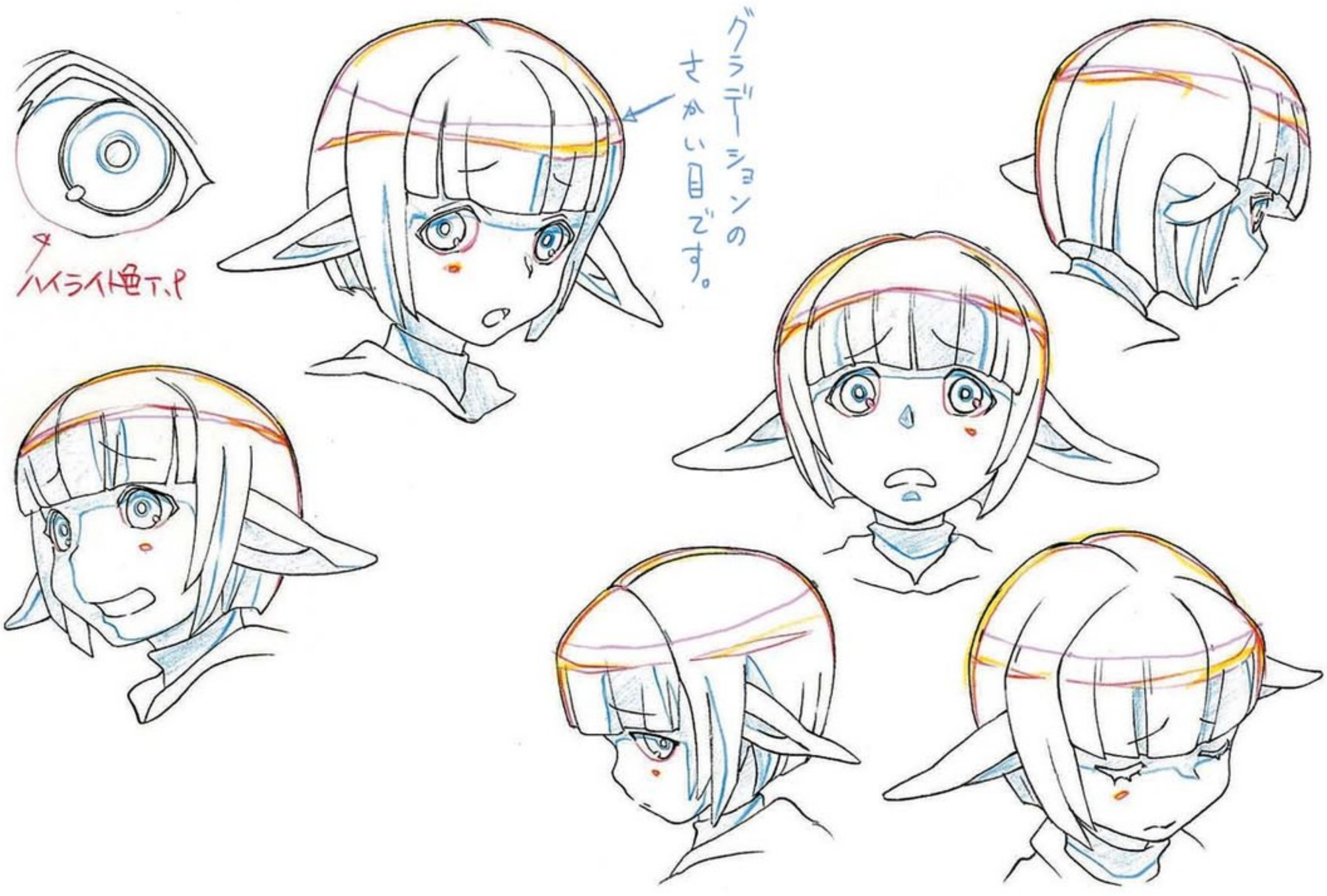
◈マーレ 全身



◈マーレ 全身(影付け)



◈マーレ 表情



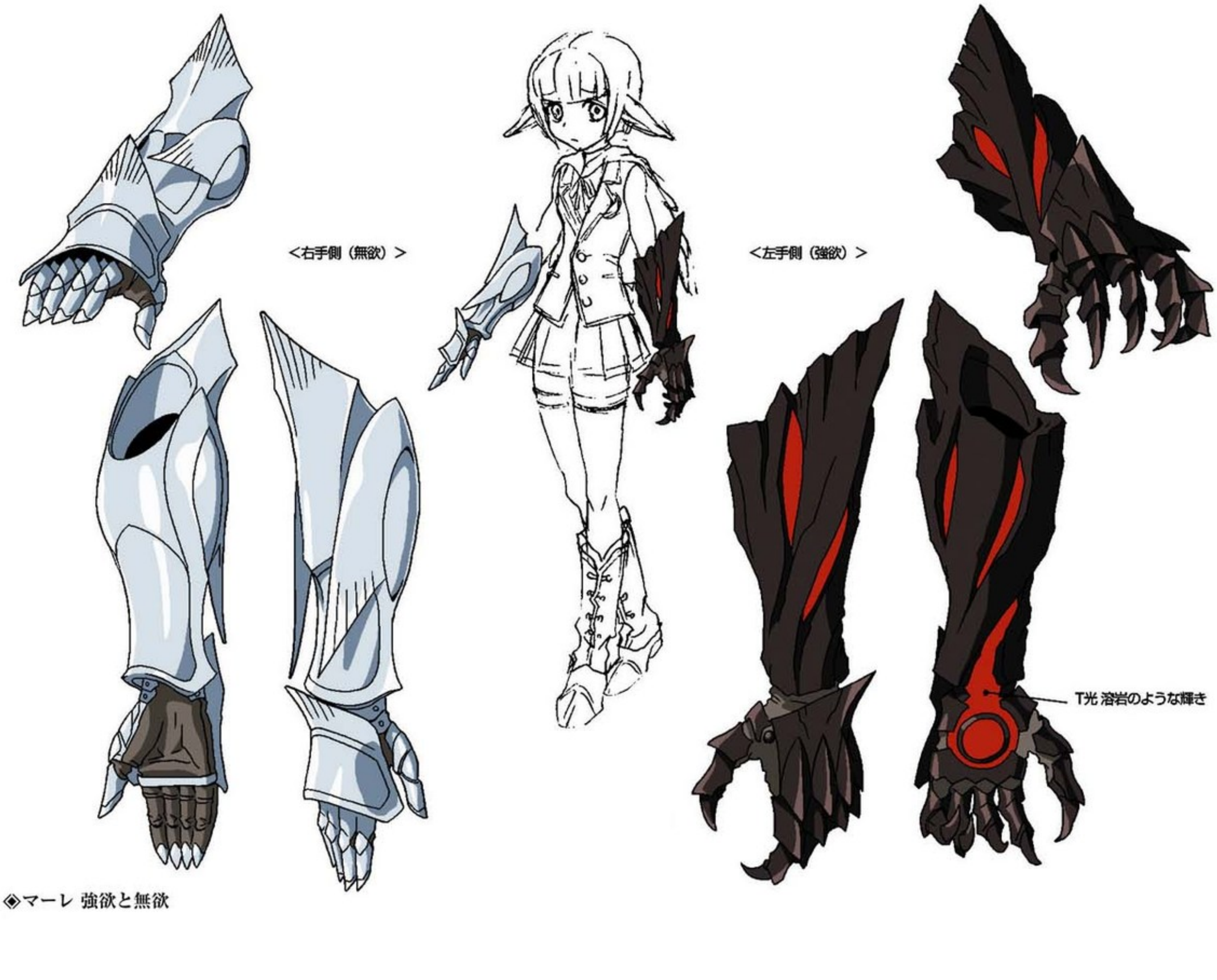
◈マーレ 表情（影付け）



普段は魔法の発動に使っているマーレの杖。第11話ではめずらしくイグヴァルジを撲殺する際にも使っていた。



◈マーレ 杖



◈マーレ 強欲と無欲

デミウルゴス

demiurge

CV：加藤将之

種族：最上位悪魔（アーチデビル）ほか
所属：ナザリック地下大墳墓
役職：ナザリック地下大墳墓 第七階層守護者
住居：第七階層赤熱神殿

第七階層の守護者。まるでビジネスマンのような装いの人間形態と、蛙のような顔をした半悪魔形態を有することが明らかになっている。類まれなる頭脳の持ち主で、ナザリックの防衛指揮官に任じられ、さまざまな計画の立案や運用に携わる。性格は悪魔らしく合理的で冷酷。ナザリックの仲間には優しさを見せるが、セバスとは犬猿の仲。アインズへの忠誠が強いせいか、主の何気ない行動を深読みして意味を見出す傾向がある。

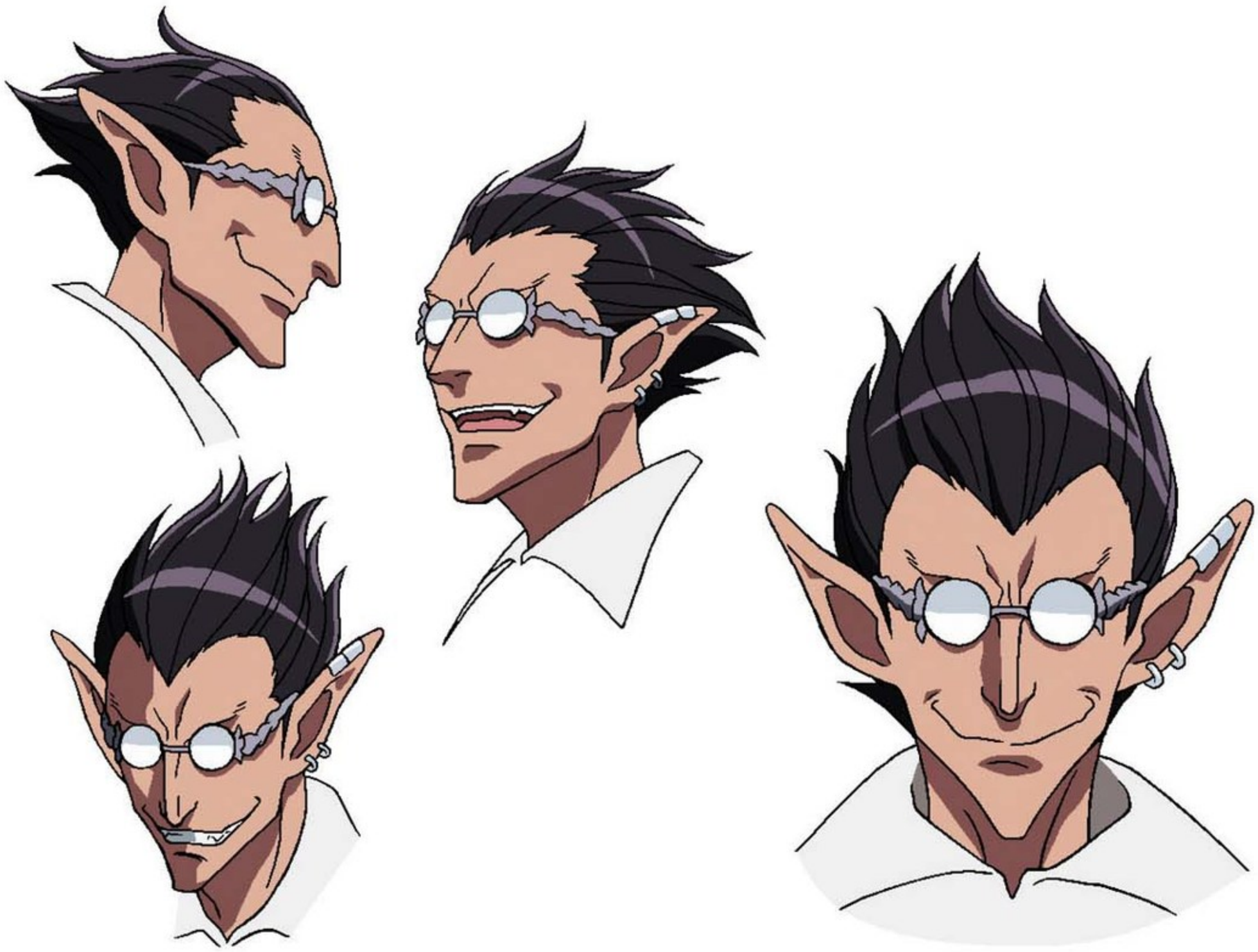




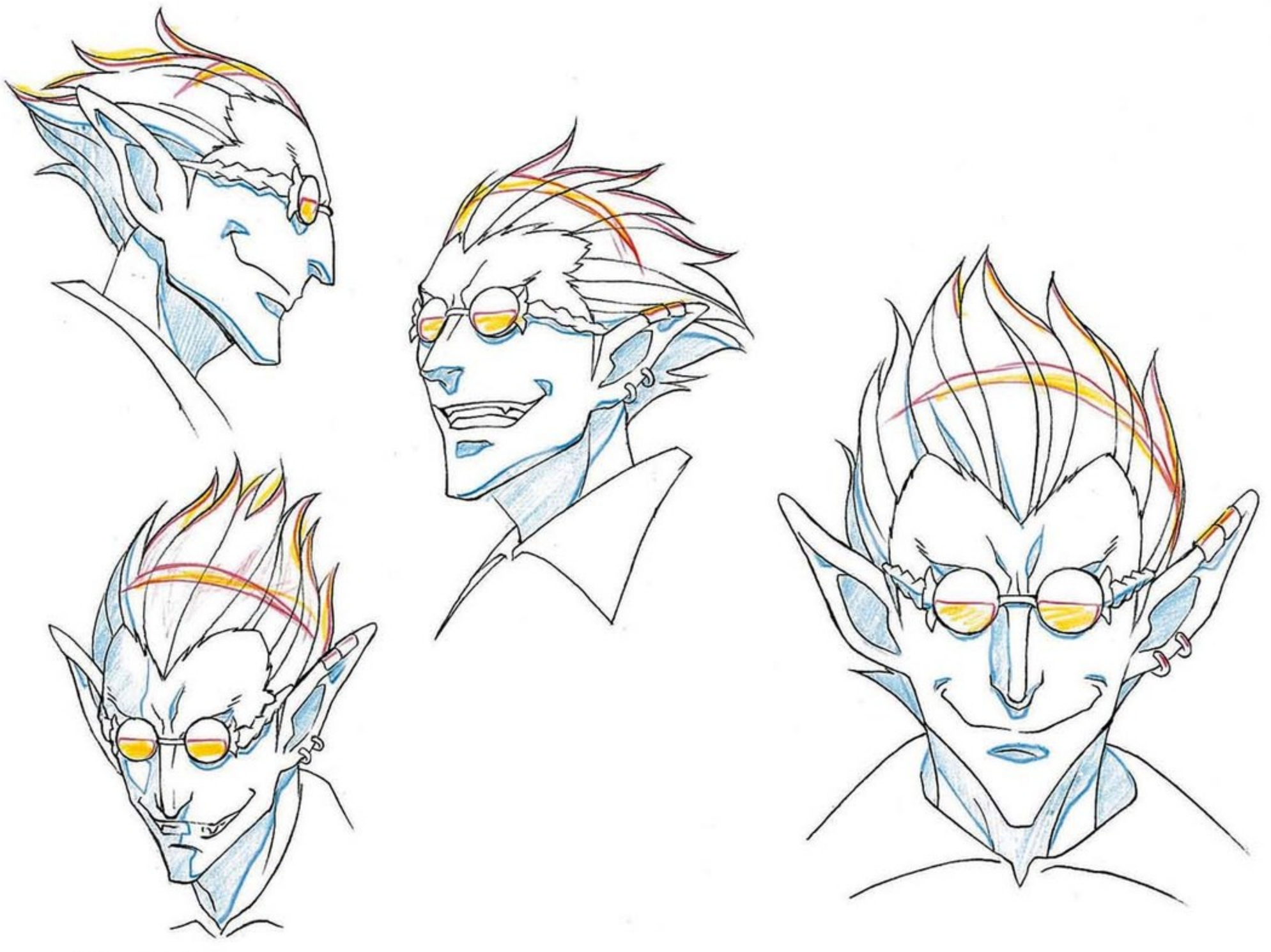
◈デミウルゴス 全身



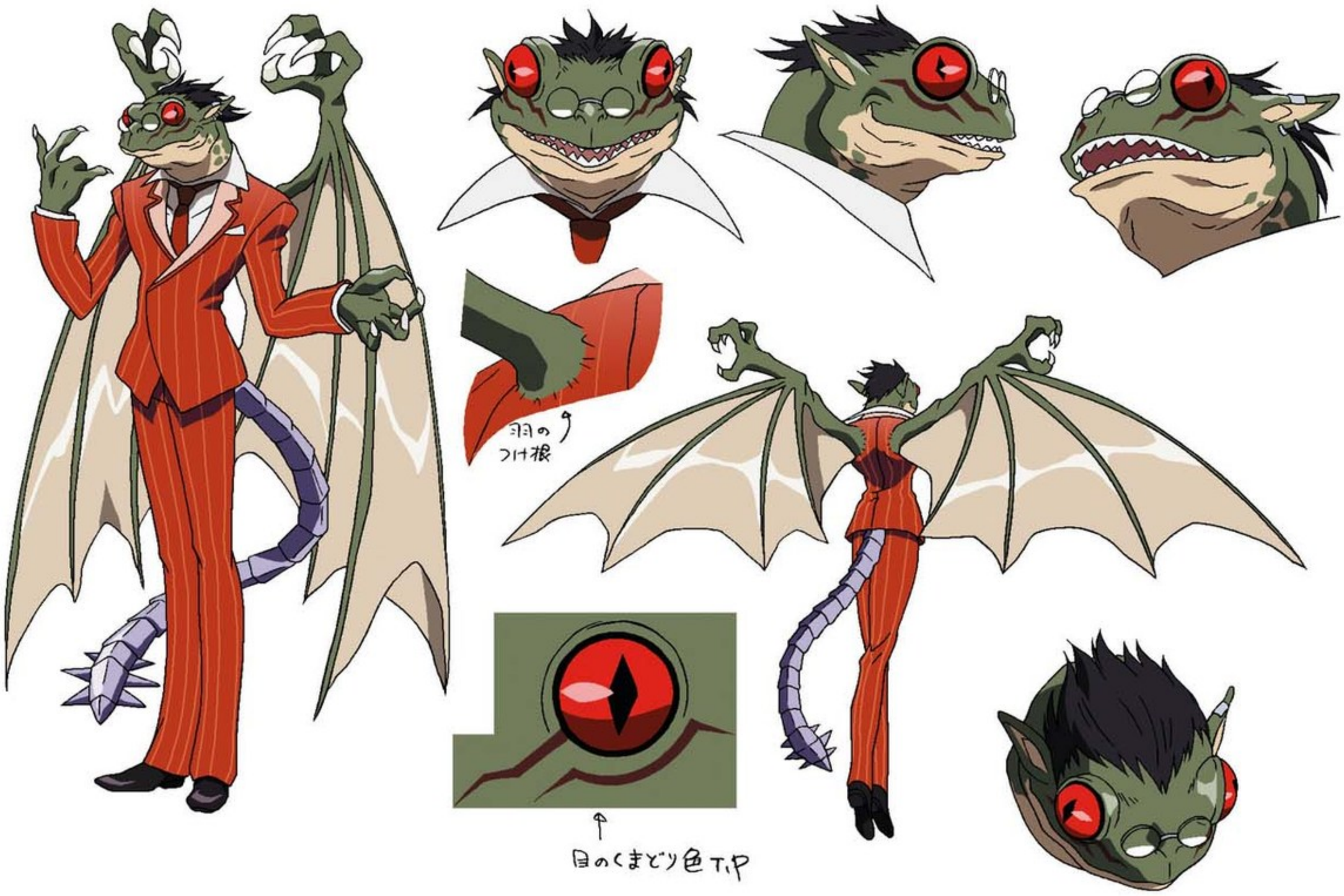
◈デミウルゴス 全身(影付け)



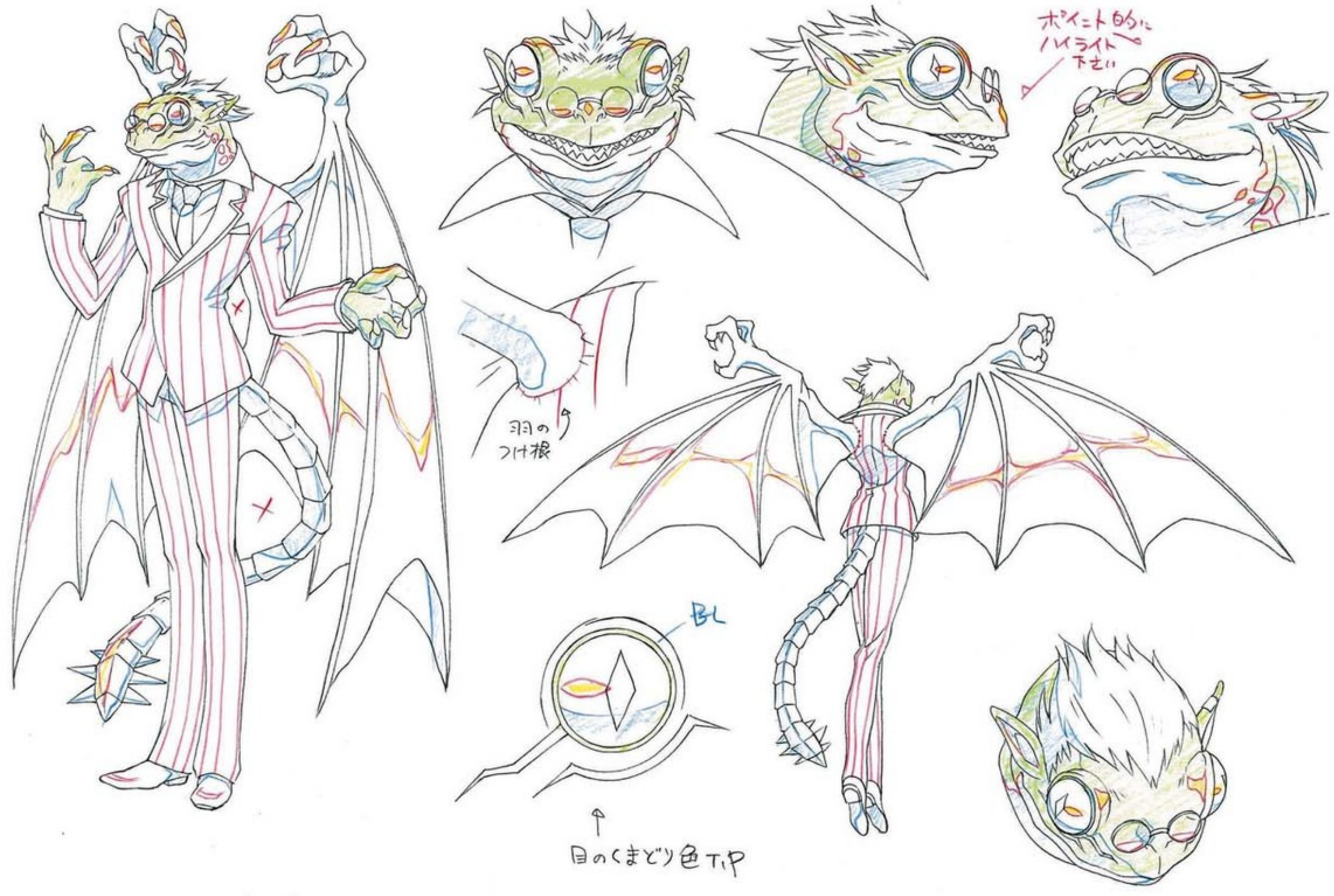
◈デミウルゴス 表情



◈デミウルゴス 表情(影付け)



◈デミウルゴス 半悪魔形態



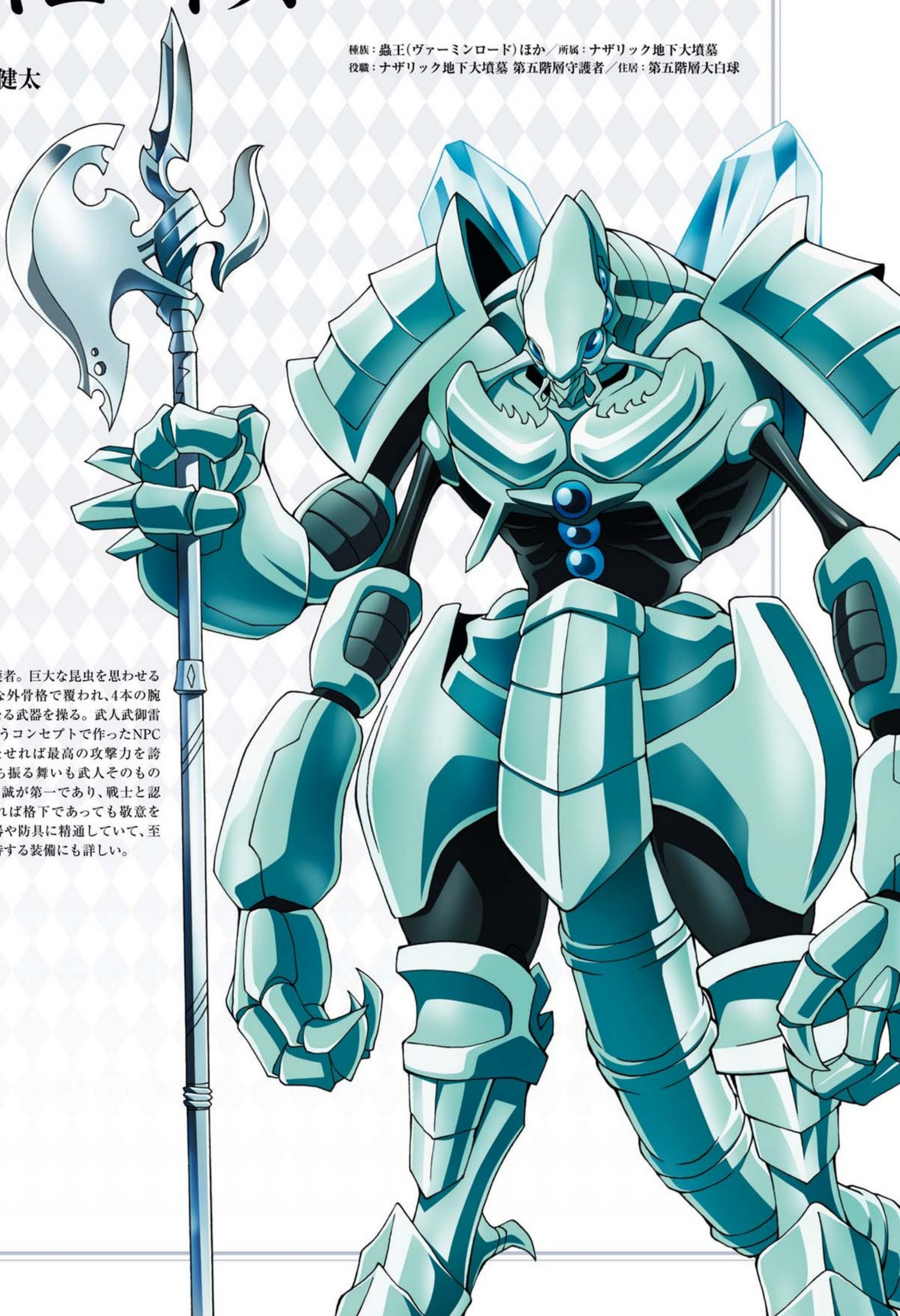
◈デミウルゴス 半悪魔形態(影付け)

コキュートス

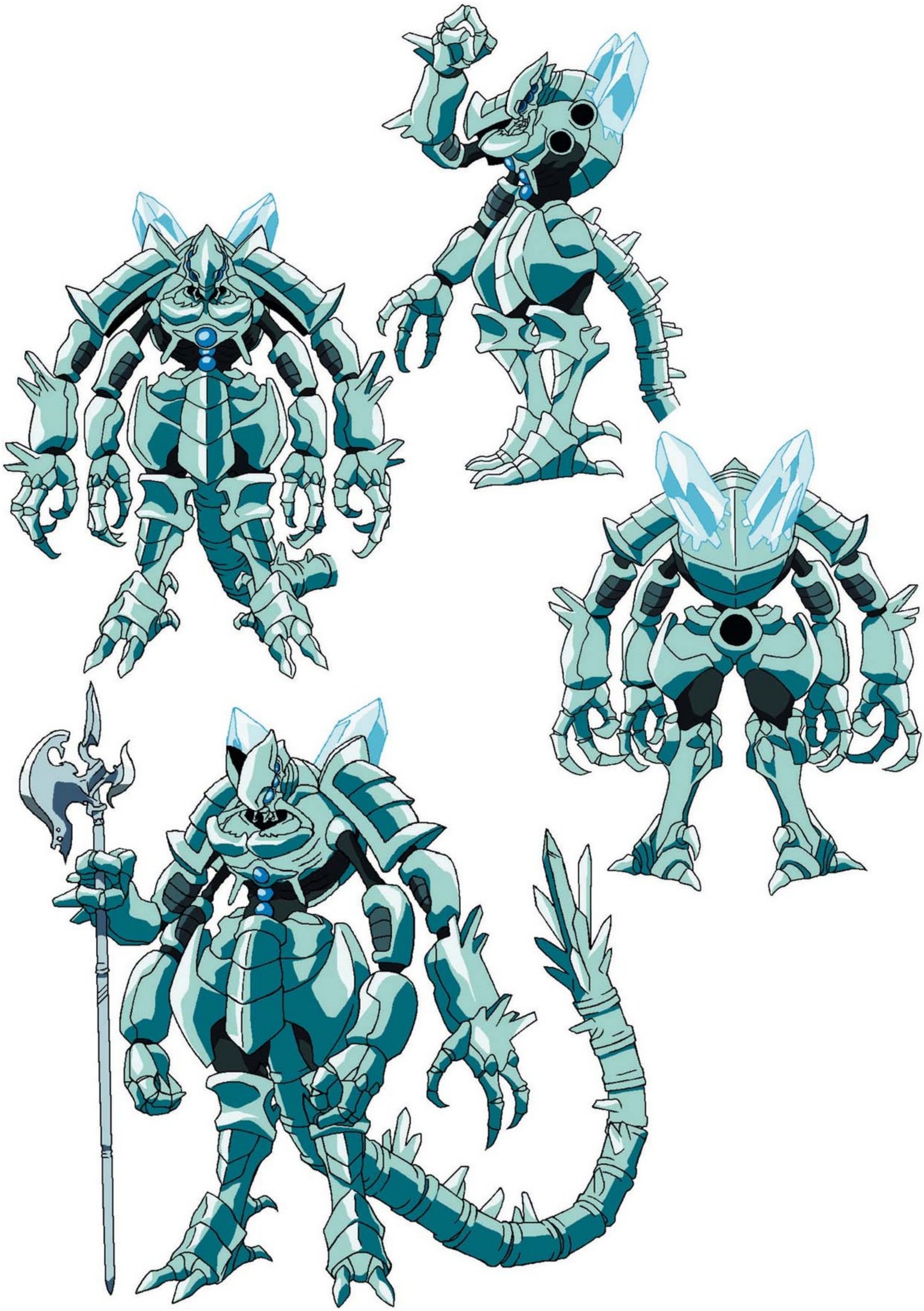
cocytus

CV：三宅健太

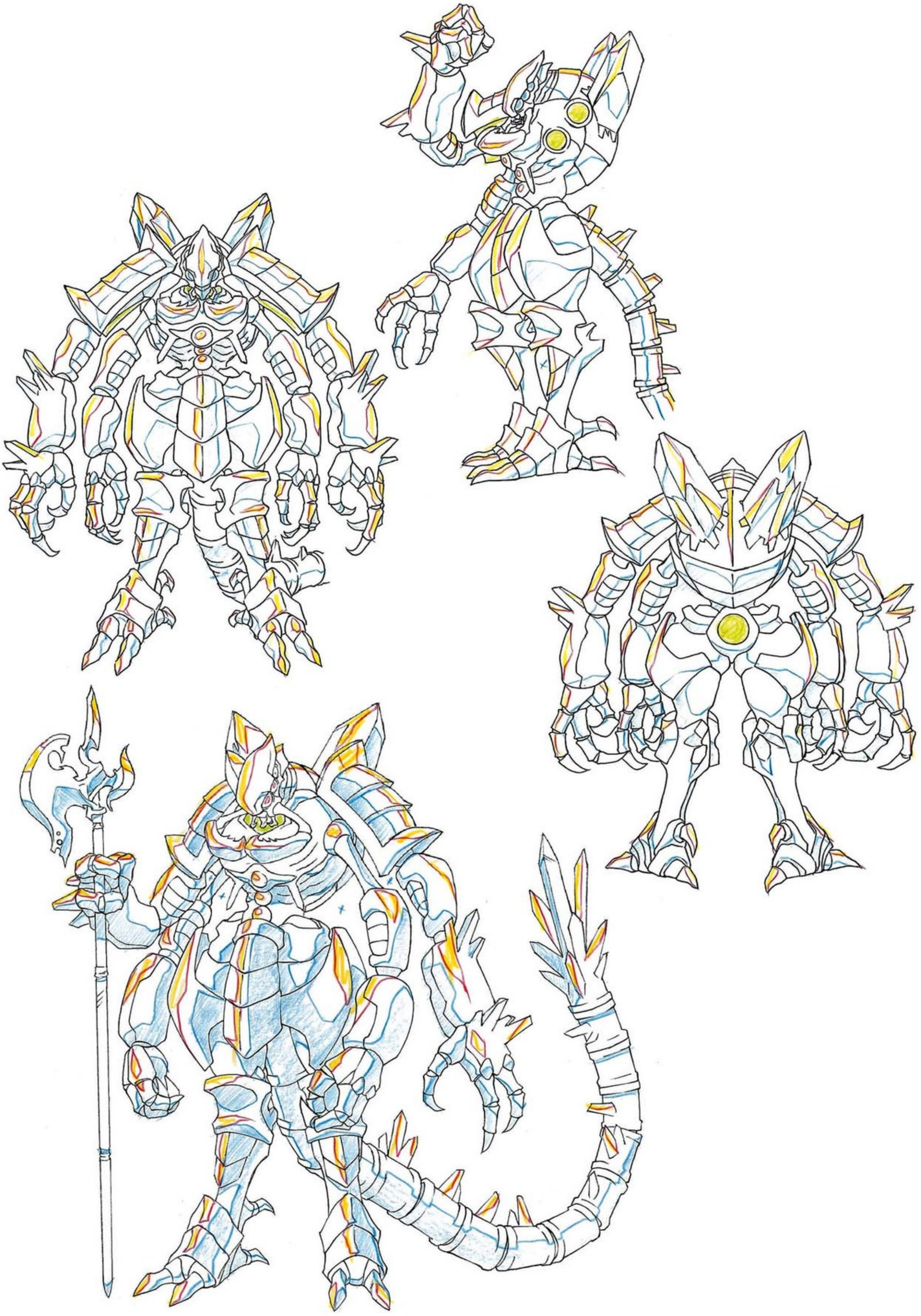
種族：蟲王(ヴァーミンロード)ほか／所属：ナザリック地下大墳墓
役職：ナザリック地下大墳墓 第五階層守護者／住居：第五階層大白球



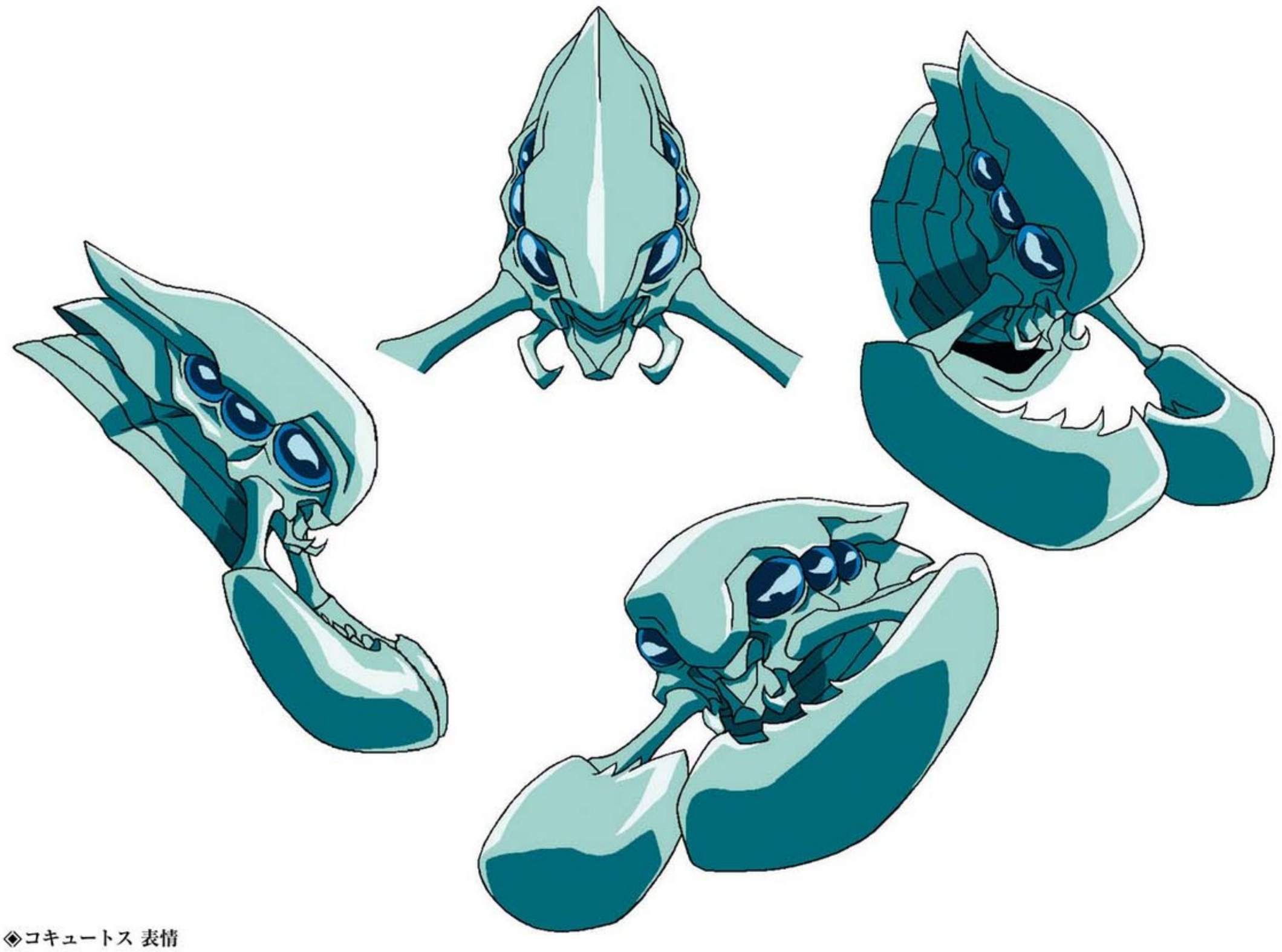
第五階層の守護者。巨大な昆虫を思わせる体は鎧のような外骨格で覆われ、4本の腕はそれぞれ異なる武器を操る。武人武御雷が“武人”というコンセプトで作ったNPCで、武器を持たせれば最高の攻撃力を誇る。性格や立ち振る舞いも武人そのもので、主君への忠誠が第一であり、戦士と認めた相手であれば格下であっても敬意を払う。また武器や防具に精通していて、至高の41人が所持する装備にも詳しい。



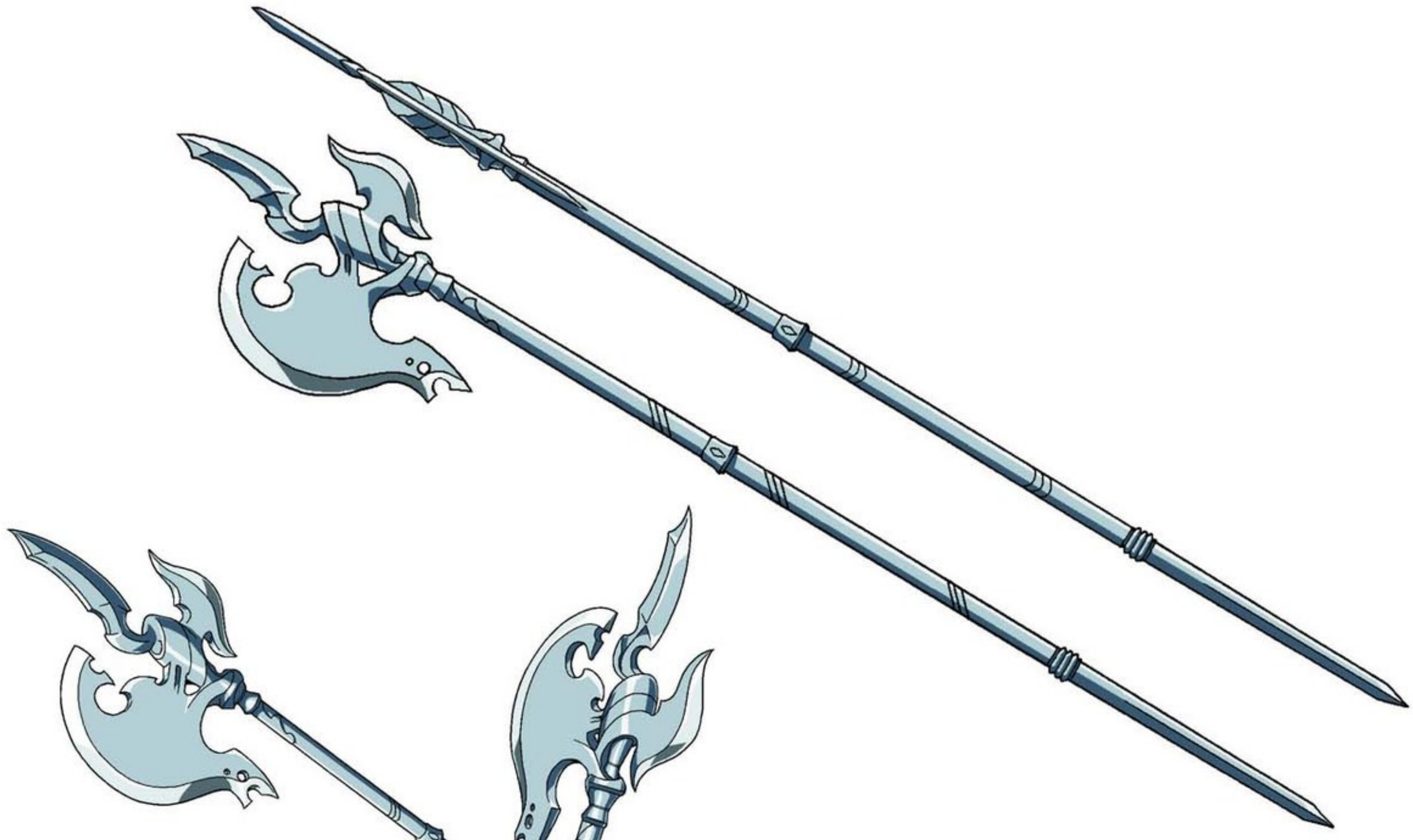
◈コキュートス 全身



◈コキュートス 全身(影付け)



◈コキュートス 表情



◈コキュートス 武器

セバス・チャン

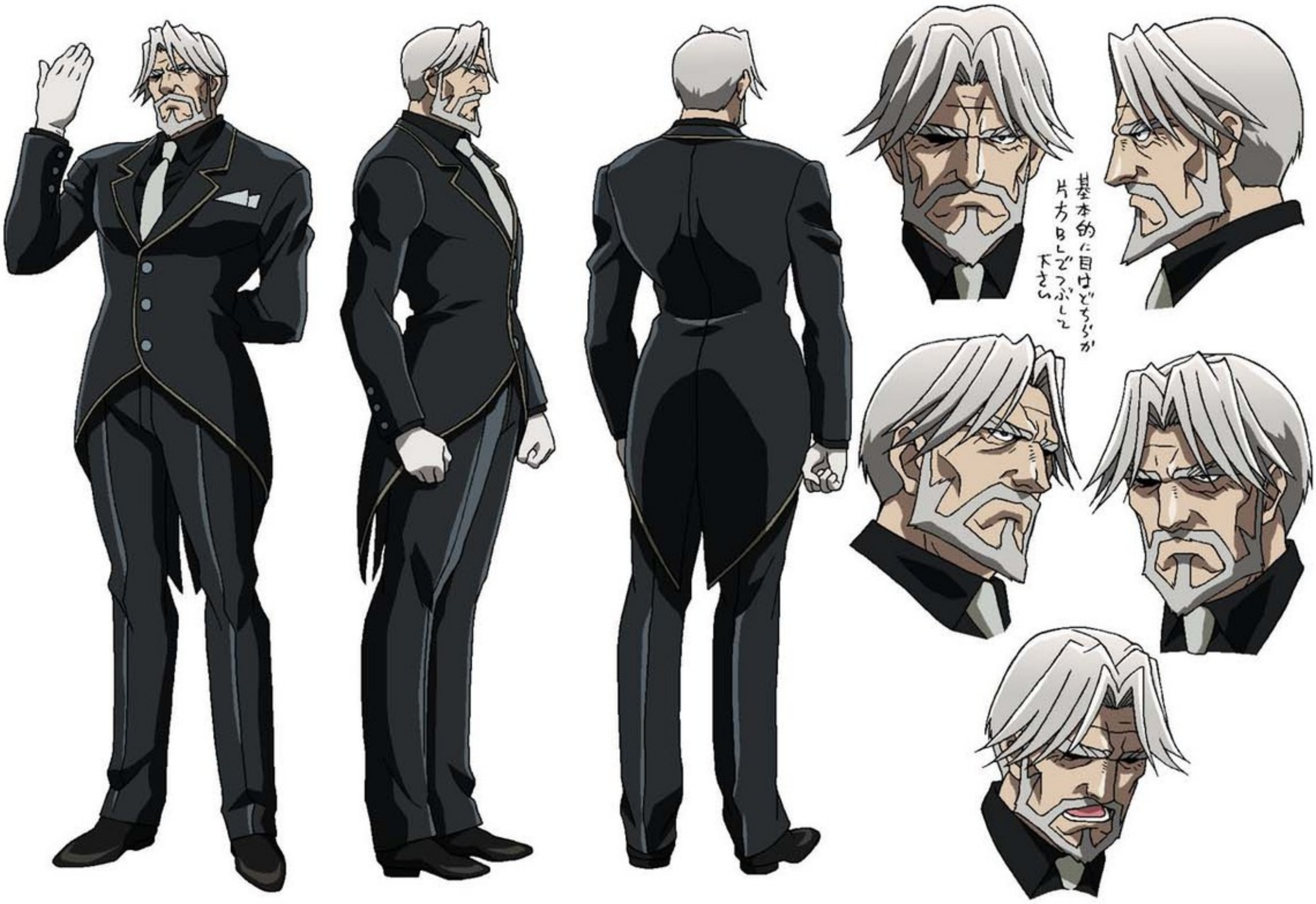
sebas tian

CV：千葉 繁

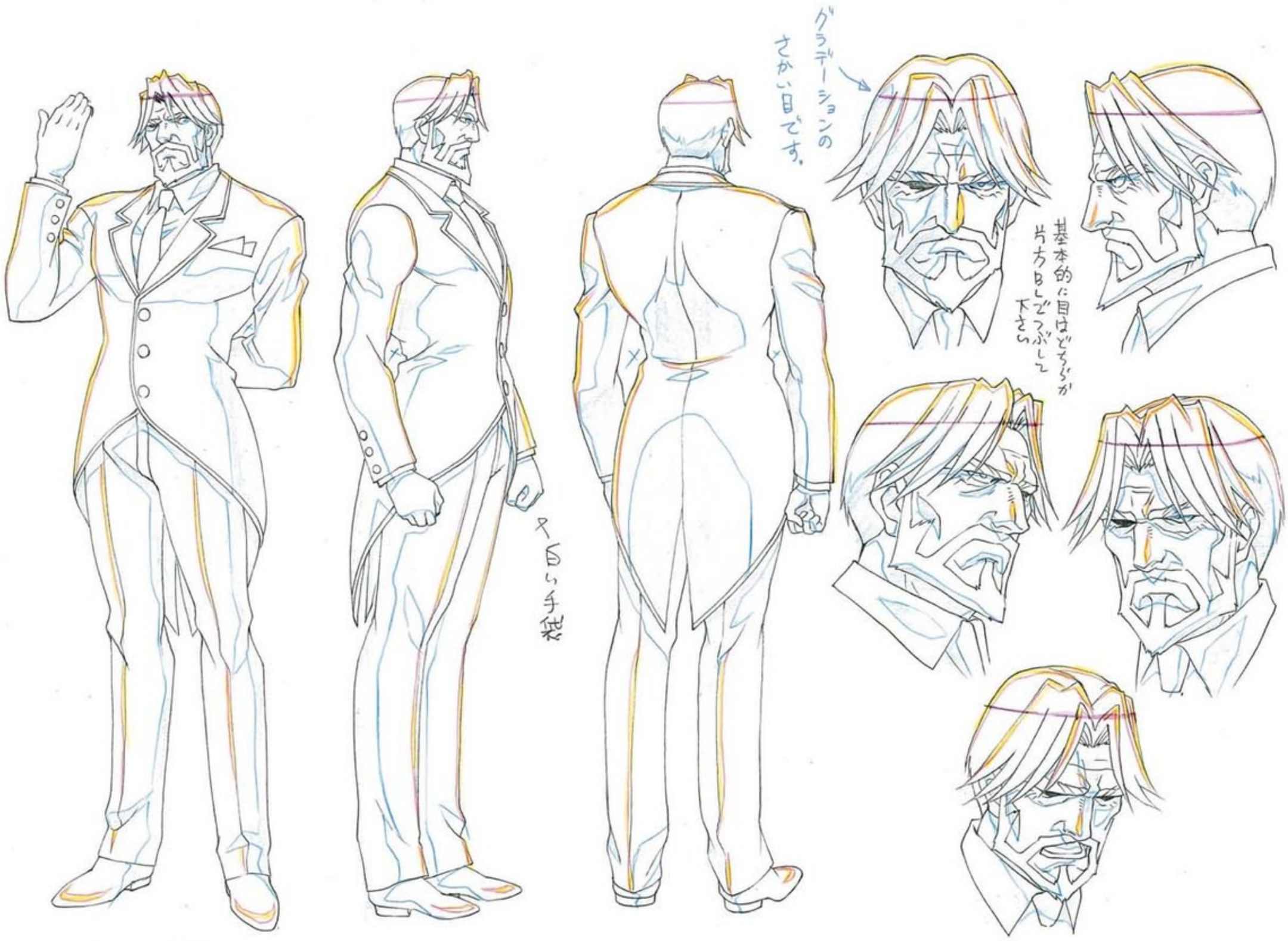
種族：不明
所属：ナザリック地下大墳墓
役職：ナザリック地下大墳墓 執事
住居：第九階層の使用人室のひとつ

至高の41人に仕える執事。戦闘メイド《プレアデス》を指揮下に持つ。白い髪と髭、落ち着いた物腰は風格を感じさせるが、眼光は鋭く肉体は筋骨隆々。その戦闘力は階層守護者に匹敵し、純粋な格闘戦では最も優れている。NPCたちの中では数少ない人間に友好的な人物で、造物主のたっち・みーと同じく弱き者を助けることを善しとしている。このような性格からナザリックに属さない者に冷酷なデミウルゴスとは反りが合わない模様。





◈セバス 全身・表情



◈セバス 全身・表情(影付け)

ナーベラル・ガンマ

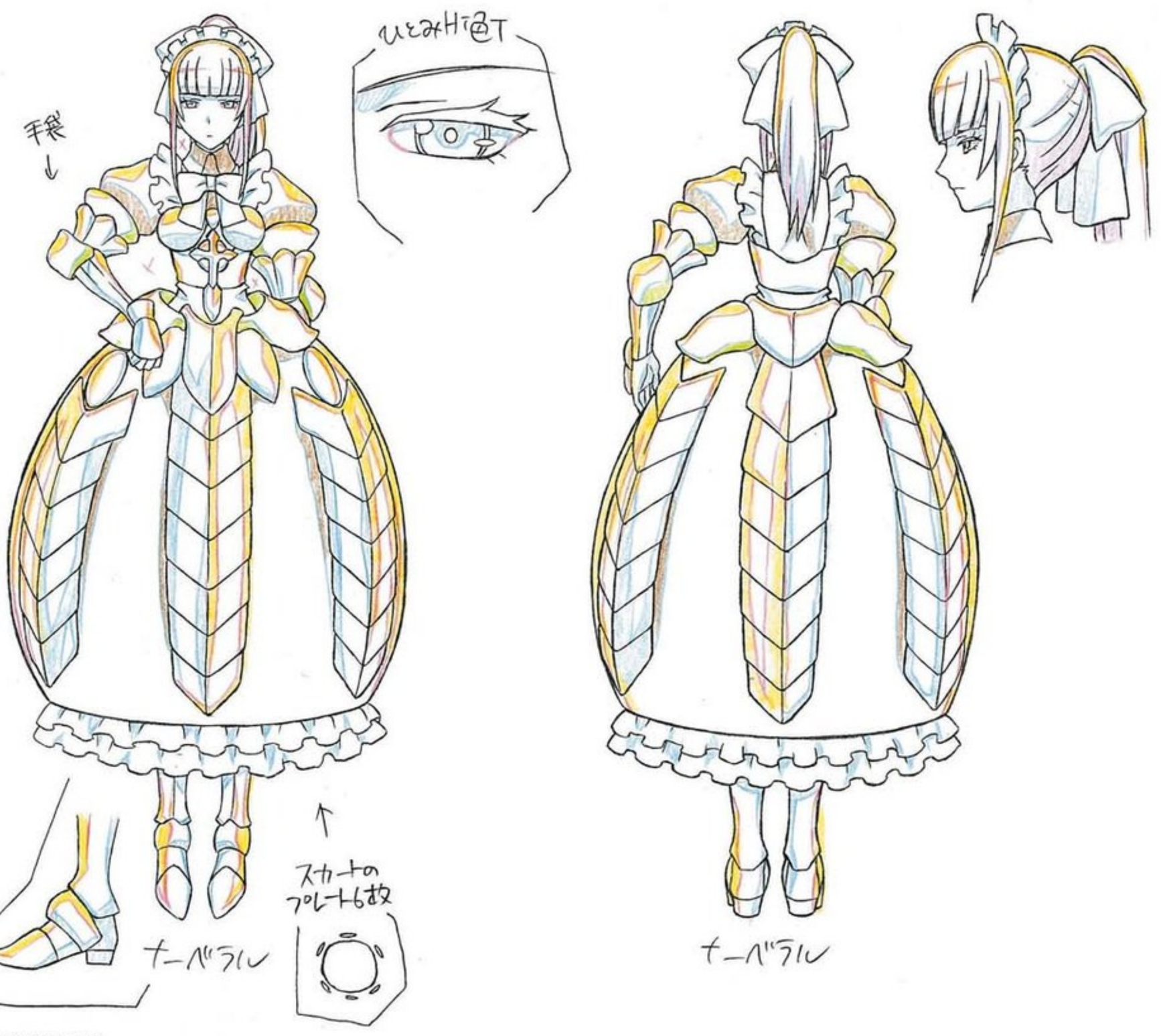
narberal・Γ

CV：沼倉愛美

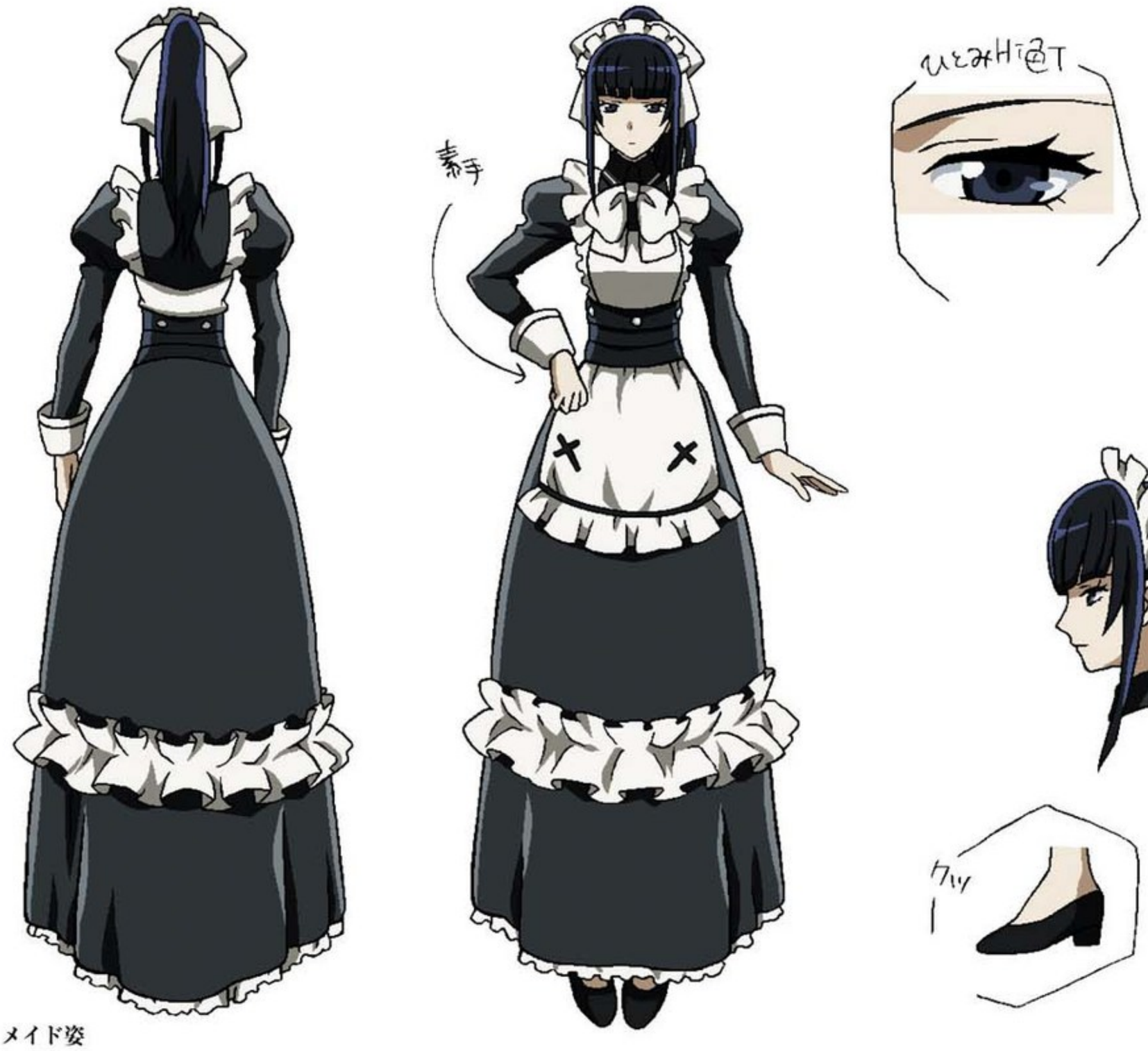
種族：二重の影(ドッペルゲンガー)
所属：ナザリック地下大墳墓
役職：ナザリック地下大墳墓 戦闘メイド

プレアデスに属するマジック・キャスター。ナザリックでは珍しい完全な人型になれることから、ナーベという名でエ・ランテルの冒険者組合に所属。その美しさから「美姫」と呼ばれているが、当人は人間を下等生物と認識して侮蔑の態度を隠さない。





◈ナーベラル 全身・表情(影付け)



◈ナーベラル メイド姿



◈ナーベラル 冒険者姿

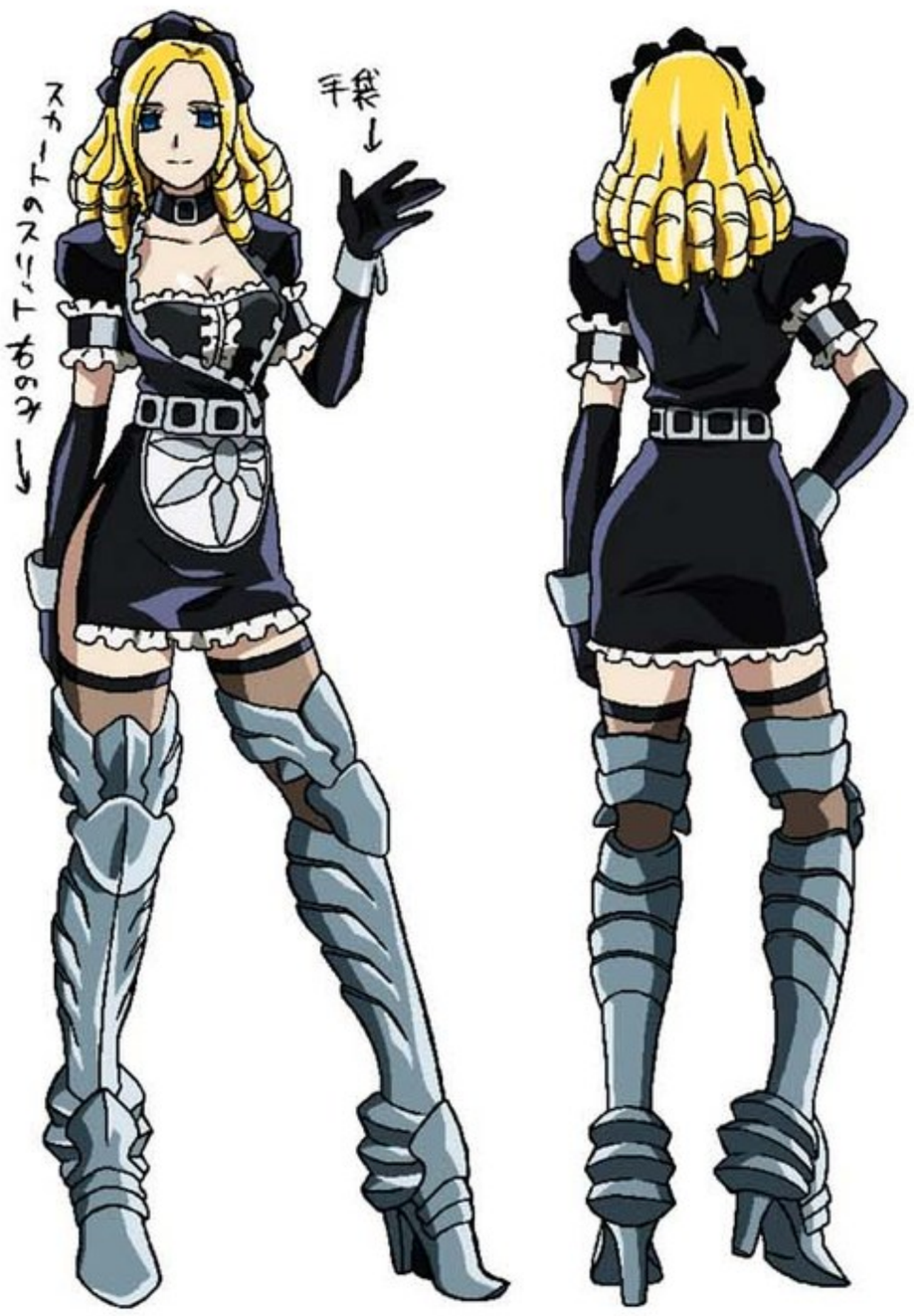
ソリュシャン・イプシロン

solution・ε

CV：佐倉綾音

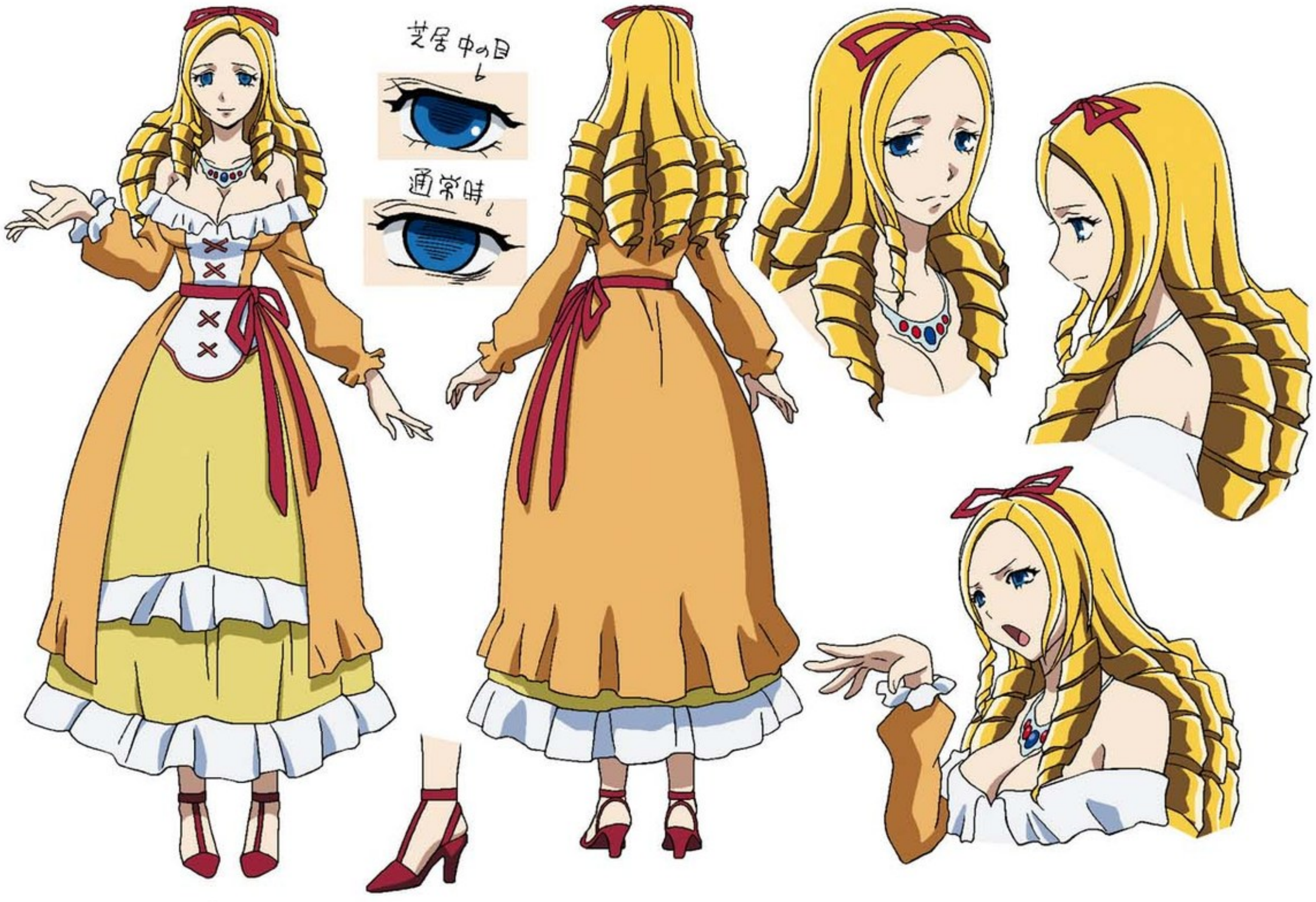
種族：不定形の粘液（ショゴス）
所属：ナザリック地下大墳墓
役職：ナザリック地下大墳墓 戦闘メイド

プレアデスのひとり。種族の能力で自在に体を変化させ、人間ひとりを丸のみすることも可能。盗賊系のスキルをメインに取得している。ナーベと同じく外見を完全な人型にできることから、貴族の令嬢に扮し、セバスとともに人間の街で情報収集をしている。









◈ソリュシャン ドレス姿

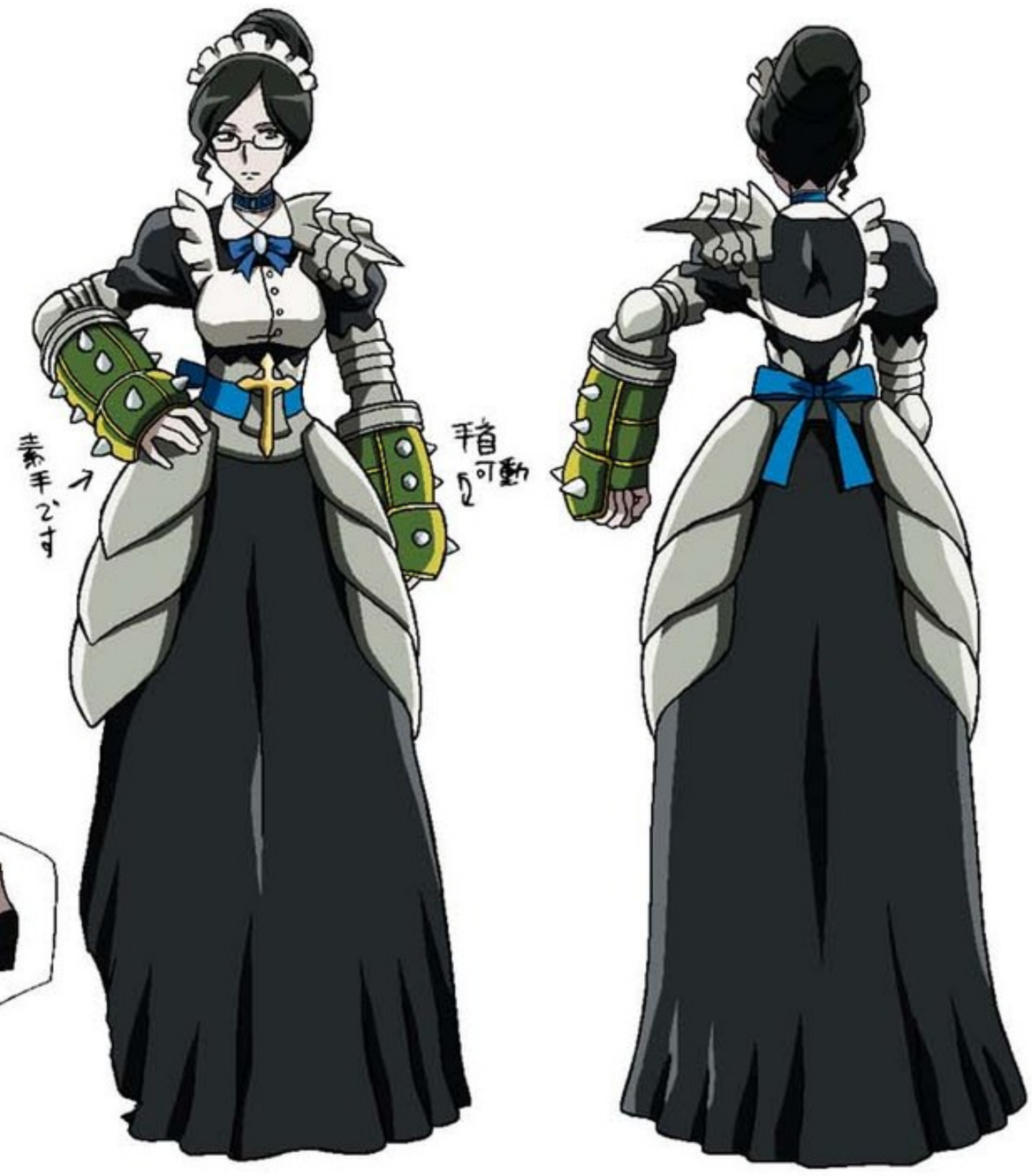
ユリ・アルファ

yuri・α

CV：五十嵐裕美

種族：首無し騎士(デュラハン)
所属：ナザリック地下大墳墓
役職：ナザリック地下大墳墓 戦闘メイド

プレアデスの副リーダー。大人びた外見どおり落ち着いた振る舞いの女性で、他のプレアデスたちから姉として慕われている。



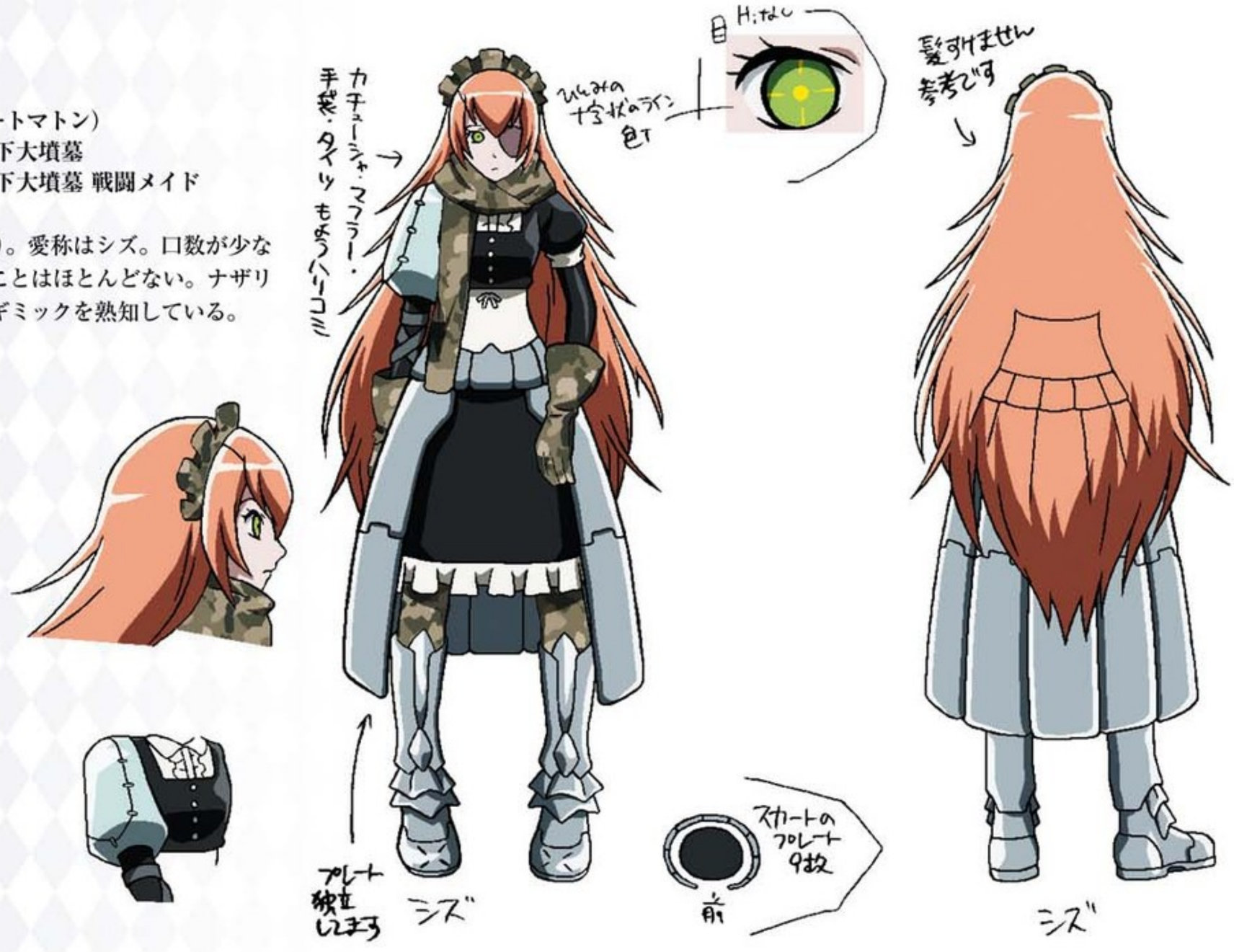
シーゼットニイチニハチ・デルタ

CZ2128・Δ

CV：瀬戸麻沙美

種族：自動人形(オートマトン)
所属：ナザリック地下大墳墓
役職：ナザリック地下大墳墓 戦闘メイド

プレアデスのひとり。愛称はシズ。口数が少なく感情を表に出すことはほとんどない。ナザリック地下大墳墓のギミックを熟知している。



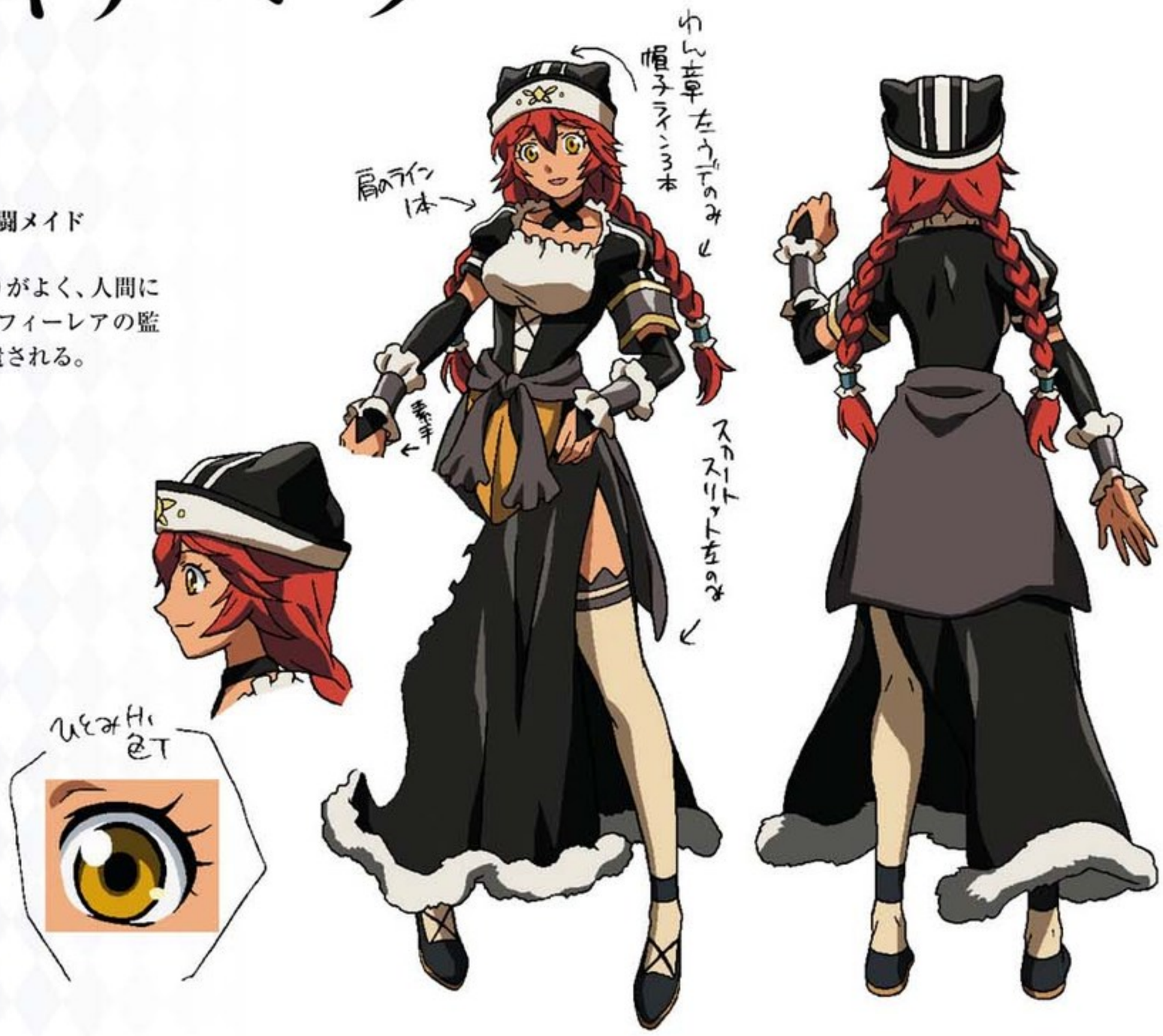
ルプスレギナ・ベータ

lupusregina・β

CV：小松未可子

種族：人狼(ワーウルフ)
所属：ナザリック地下大墳墓
役職：ナザリック地下大墳墓 戦闘メイド

プレアデスのひとり。人当たりがよく、人間にも明るい雰囲気で接する。ンフィーレアの監視兼護衛としてカルネ村に派遣される。



エントマ・ヴァシリッサ・ゼータ

εντομα・βασιλισσα・ζ

CV：真堂 圭

種族：蜘蛛人(アラクノイド)
所属：ナザリック地下大墳墓
役職：ナザリック地下大墳墓 戦闘メイド

プレアデスのひとり。虫を操る能力を有する。戦闘で使役するほか、擬態可能な虫で自身の表情や声を作っている。



パンドラズ・アクター

pandra's actor

CV：宮野真守

種族：二重の影（ドッペルゲンガー）ほか
所属：ナザリック地下大墳墓
役職：ナザリック地下大墳墓 宝物殿領域守護者
住居：宝物殿管理責任者室

宝物殿の領域守護者。軍服や仰々しい振る舞いは、制作当時のアインズの趣味によるもので、異世界転移後は慎むよう命じられた。NPCの中でトップクラスの頭脳を持ち、他人の姿に変身してその80%程度の力を使いこなす能力を有する。





◈パンドラズ・アクター 全身・表情（影付け）

ハムスケ

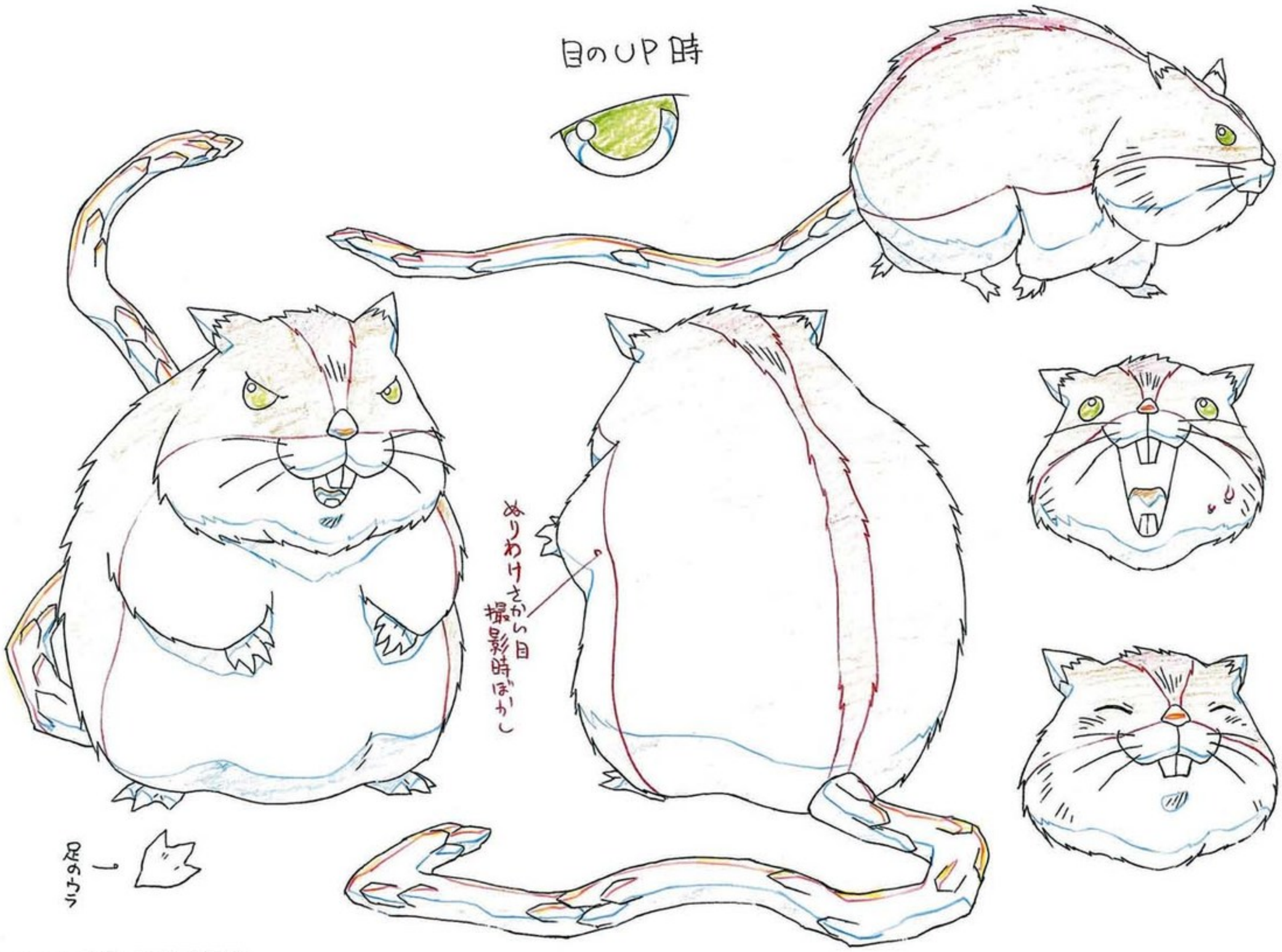
hamusuke

CV：渡辺明乃

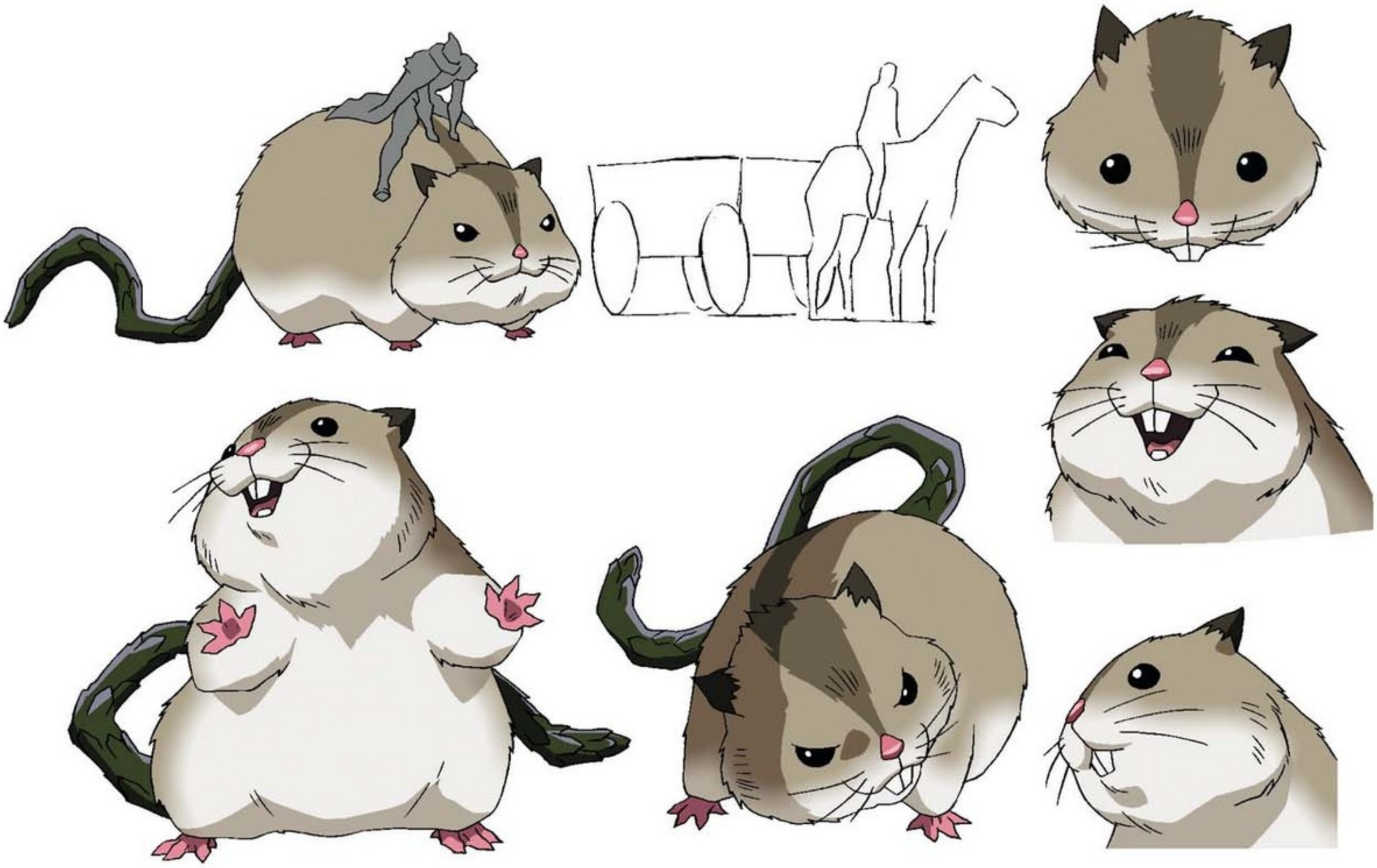
種族：ユグドラシルに同種がいないため不明
所属：ナザリック地下大墳墓
役職：アインズのペット
住居：アインズの自室?

数百年の時を生きる森の賢王。ジャンガリアンハムスターのようなかわいらしい見た目をしているが、ランクの低い冒険者では敵わないほど強い。魔法も使え、詠唱時には体に模様が浮かぶ。アインズのペットになってからは馬代わりとなって彼を背に乗せている。





◈ハムスケ 全身・表情(影付け)



◈ハムスケ 対比



◈ハムスケ 戦闘時(ラフ)

ヘロヘロ

herohero

CV：間島淳司

種族：古き漆黒の粘体(エルダー・ブラック・ウーズ)ほか
所属：アインズ・ウール・ゴウン
役職：至高の41人
住居：ナザリック地下大墳墓第九階層にある自室

アインズ・ウール・ゴウンのギルドメンバー。スライム種のエルダー・ブラック・ウーズのプレイヤー。武器防具を劣化する強力な酸能力を持つ。現実世界ではブラック企業で仕事に追われるサラリーマン。引退はしていないが、2年ほど前からログインしていなかった。



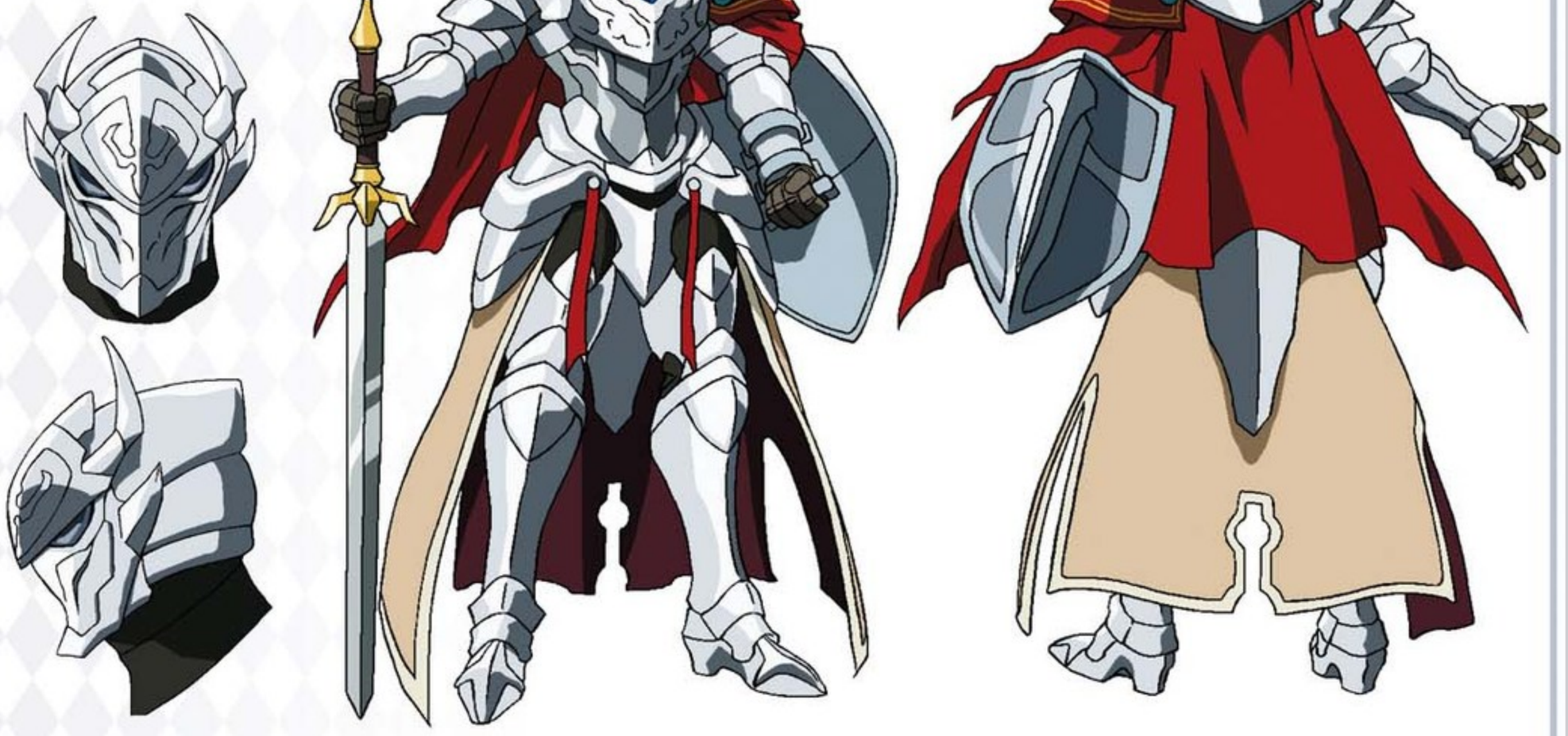
たっち・みー

touch me

CV：置鮎龍太郎

種族：不明
所属：アインズ・ウール・ゴウン
役職：至高の41人
住居：ナザリック地下大墳墓
第九階層にある自室

アインズ・ウール・ゴウンのメンバー。ユグドラシルで最強のプレイヤーのひとりで正義感が強い。ユグドラシル公式の武術トーナメントの優勝者しかなることができない特別な職業《ワールドチャンピオン》を取得。純白の鎧は優勝賞品でギルド武器級の力を持つ。



ペロロンチーノ

peroroncino

CV：立花慎之介

種族：バードマン
所属：アインズ・ウール・ゴウン
役職：至高の41人
住居：ナザリック地下大墳墓第九階層にある自室

アインズ・ウール・ゴウンのメンバー。猛禽類の頭と翼を持つバードマン。ぶくぶく茶釜は実の姉で、ゲーム内でもよくケンカをしていた。大のエロゲ愛好家で、うっかり姉の出演作を購入した際には「使えない」と仲のよいモモンガに愚痴をこぼしたことも。



タブラ・スマラグディナ

tabula smaragdina

種族：ブレインイーター
所属：アインズ・ウール・ゴウン
役職：至高の41人
住居：ナザリック地下大墳墓第九階層にある自室

アインズ・ウール・ゴウンのメンバー。マジック・キャスターで単純な火力ではアインズを上回る。凝り性で設定魔、またギャップ萌えでホラー映画愛好者でもある。宝物殿をはじめとするナザリックのさまざまなギミックを考案し、アルベドに膨大な設定を与えた。



ガゼフ・ストロノーフ gazef stronoff

CV：白熊寛嗣

種族：人間／所属：リ・エスティーゼ王国 王国軍

最強の名を内外に轟かせる国王直属部隊の戦士長。平民出身。弱者に優しく部下からは慕われるが、反国王派の貴族には疎まれている。



◈ガゼフ 全身・血



◈ガゼフ 剣



◈ガゼフ 弓

副長

sub leader

CV：亀山雄慈

種族：人間
所属：リ・エスティーゼ王国 王国軍

ガゼフの部隊の副長。冷静に状況を判断し、上長であるガゼフの不興を買うのを承知で撤退を進言する有能な人物。平民出身。





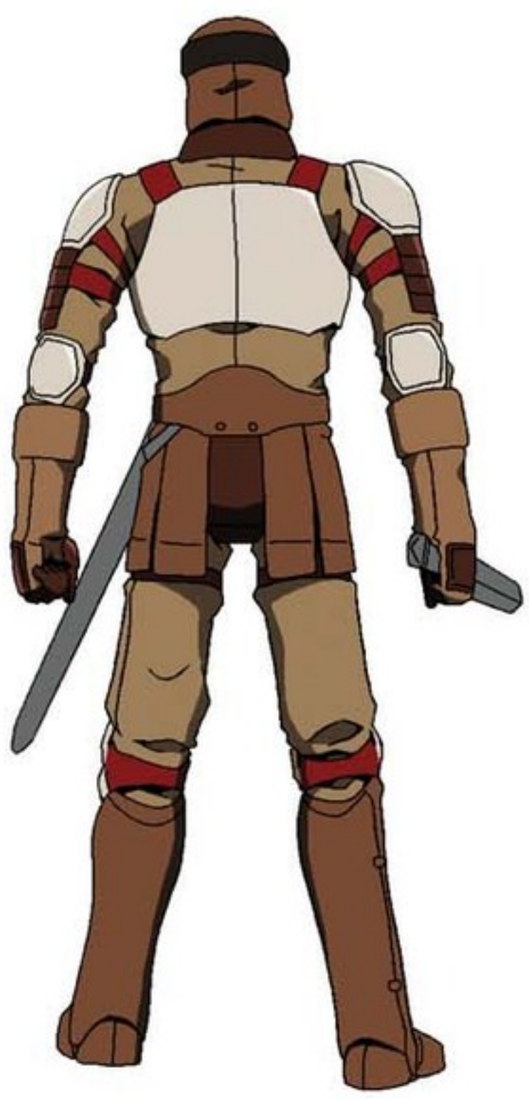
ガゼフの部下

gazef's subordinate

種族：人間
所属：リ・エスティーゼ王国 王国軍

ガゼフの部隊に所属する兵士。ガゼフが鍛え上げた精鋭たちだが、際立った武技やタレントは持っていない。







鞘



剣本体



装備状態

◈ガゼフの部下 剣



表側



裏側



装備状態

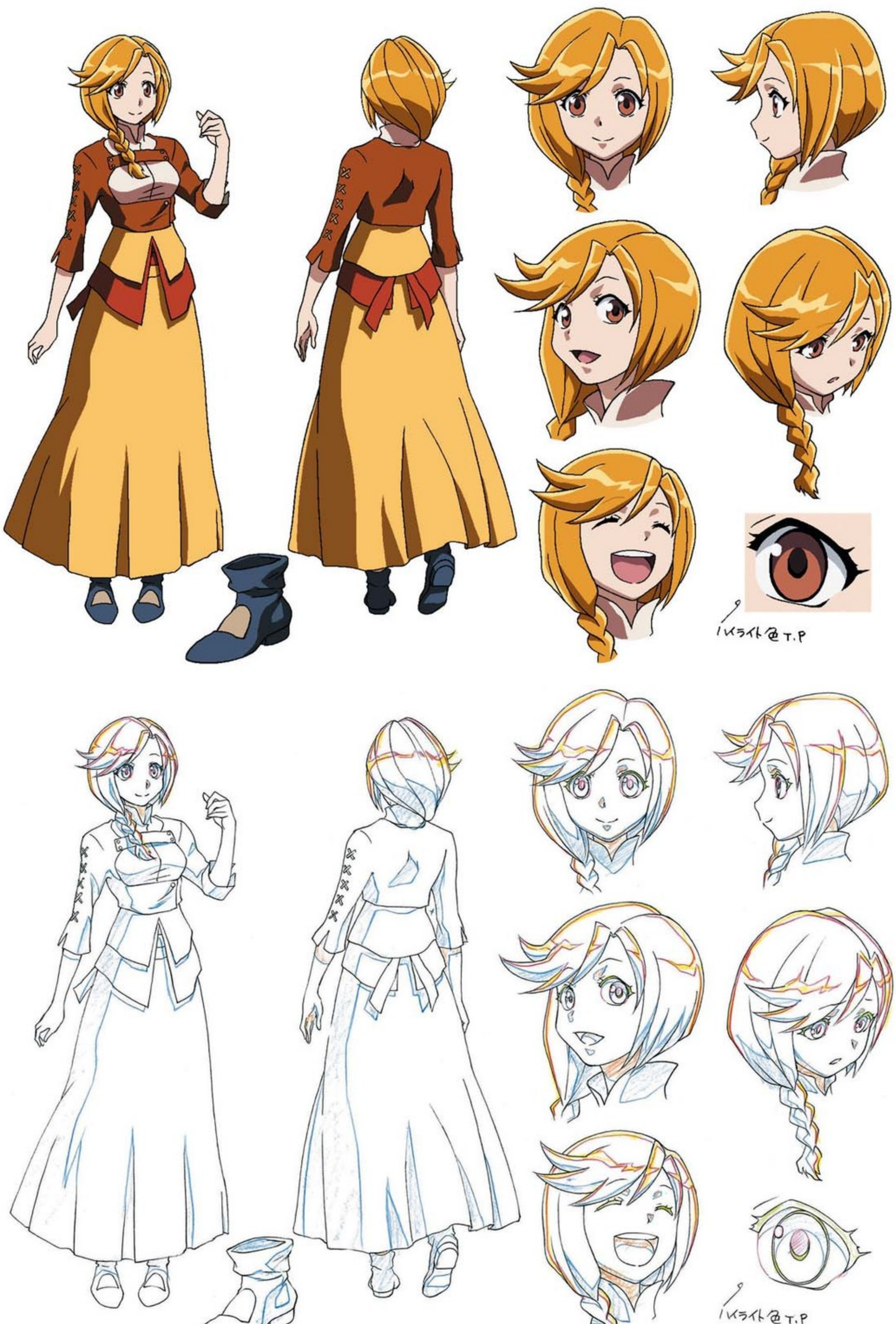
◈ガゼフの部下 盾

エンリ・エモット enri emmot

CV：M・A・O

種族：人間

平凡だが気丈な村娘。カルネ村襲撃の後、アインズからもらったマジックアイテムを使用。召喚したゴブリンとともに復興に努める。



◈エンリ 全身(影付け)

ネム・エモット nemu emmot

種族：人間

CV：高野麻里佳

エンリの妹。カルネ村が襲撃された際、助けてくれたアインズの骸骨の顔を見ているため、姉と一緒に記憶操作の魔法をかけられている。



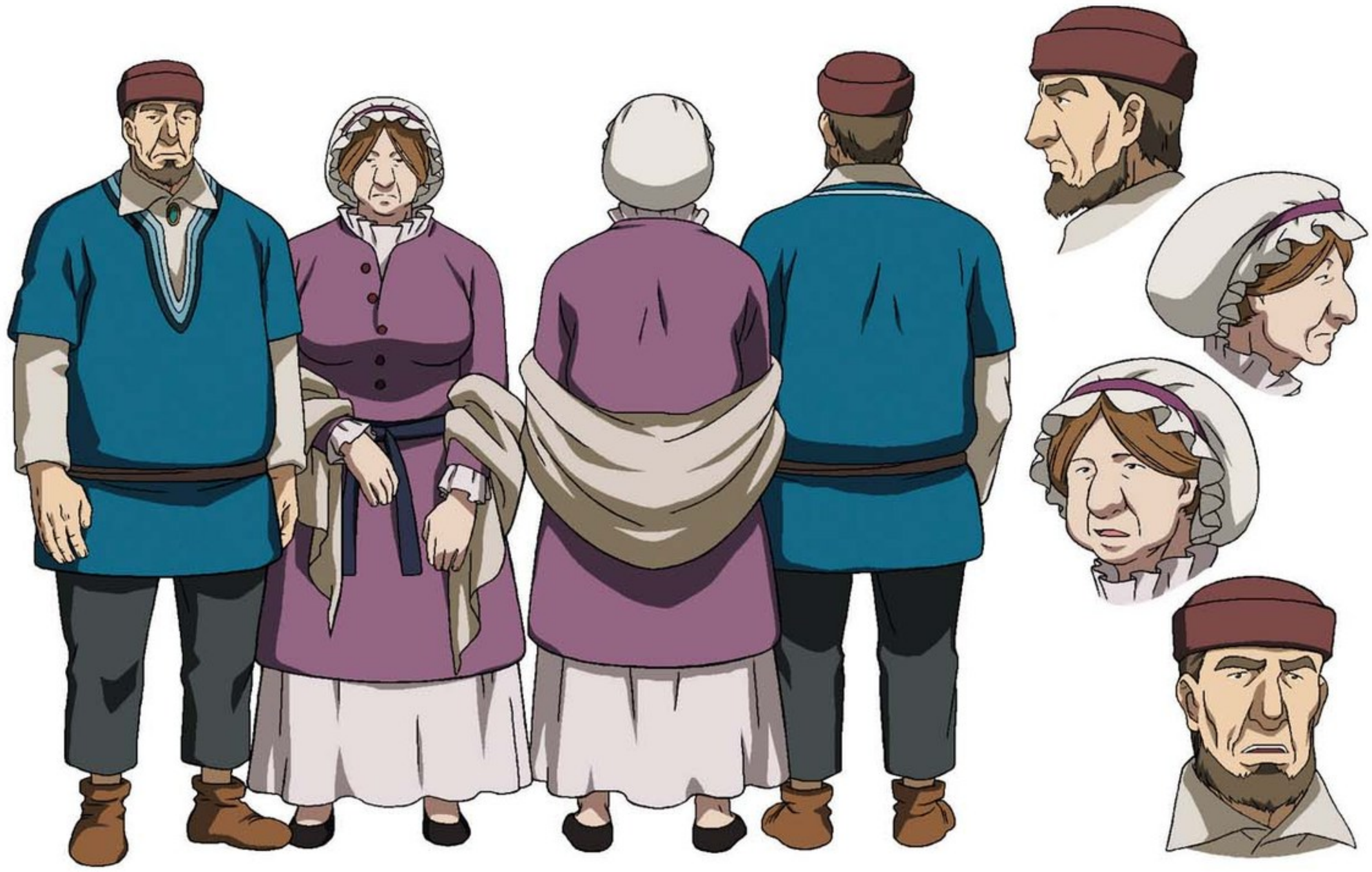
◈ネム 全身(影付け)

村長夫妻 village mayor and wife

CV：村長 金光宣明

種族：人間

カルネ村の村長とその妻。村を救ってくれたアインズに感謝し、貨幣や周辺国家など知る限りのこの世界の情報を提供した。



村人 villager

種族：人間

カルネ村の住人。村が襲撃を受けた後、自分たちで村を守れるように、エンリがアイテムで召喚したゴブリンたちから弓を習っている。



ブリタ britta

CV：ゆきのさつき

種族：人間／所属：エ・ランテル冒険者組合

快活なアイアンプレートの冒険者。冒険者モモンから、虎の子のポーションの弁償としてユグドラシルのポーションをもらう。



◈ブリタ 全身(影付け)

ペテル・モーク peter mauk

CV：興津和幸

種族：人間／所属：漆黒の剣

シルバープレートの冒険者チーム《漆黒の剣》を率いる好青年。伝説の十三英雄のひとり暗黒騎士が振るう剣を手に入れるのが目標。



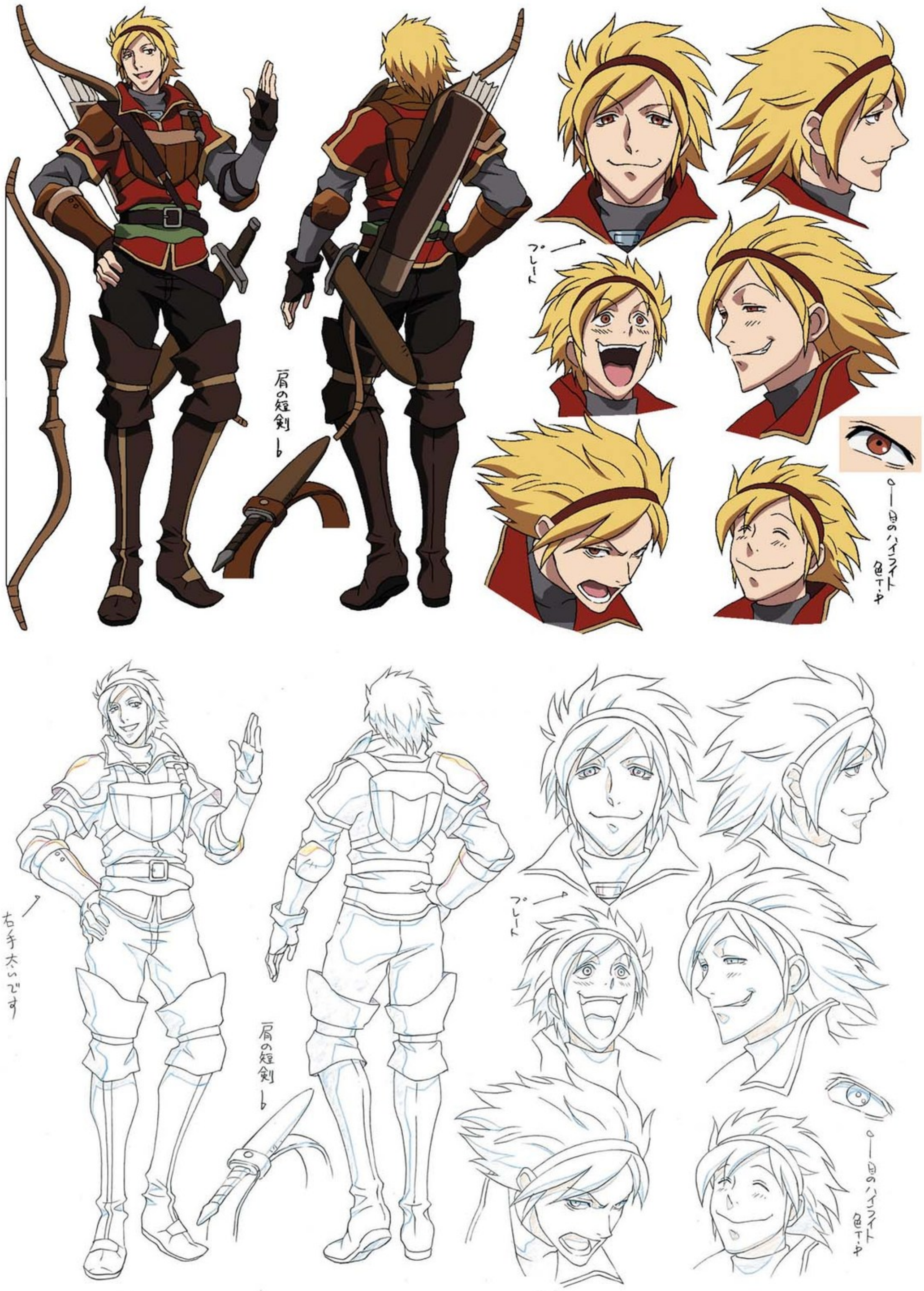
◈ペテル 全身(影付け)

ルクルット・ボルブ lukrut volve

CV：興津和幸

種族：人間／所属：漆黒の剣

漆黒の剣のメンバー。弓が得意なレンジャーでかなりのお調子者。
ナーベに一目惚れし、何度冷たくあしらわれてもアタックする。



◈ルクルット 全身(影付け)

ニニャ ninya

CV：田村睦心

種族：人間／所属：漆黒の剣

漆黒の剣のメンバー。通常の半分の期間で魔法を習得できるタレント《魔法適正》を持つ。貴族に奪われた姉を探している。



◈ニニャ 全身(影付け)

ダイン・ウッドワンダー dyne woodwonder

種族：人間／所属：漆黒の剣

CV：竹内良太

漆黒の剣に所属するドルイド。近接戦闘のほか治癒系魔法を操る。
落ち着いた物腰の人物で、暴走しがちなルクルットを止めることも。



◈ダイン 全身(影付け)

ンフィーレア・バレアレ nfirea bareare

種族：人間

CV：村瀬 歩

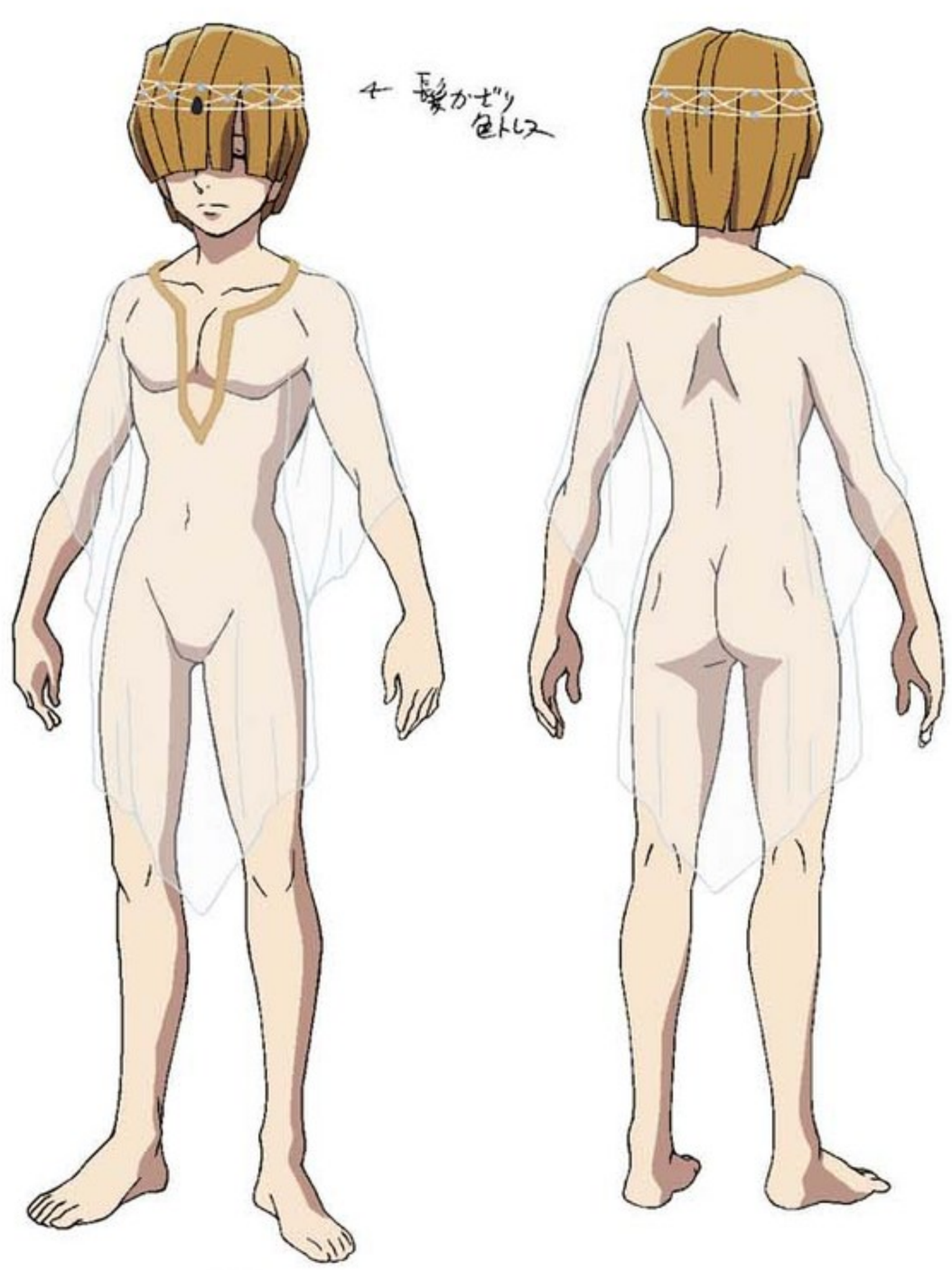
薬師の少年。あらゆるマジックアイテムを使用できる希少なタレント持ちとして、エ・ランテルでは有名。エンリに思いを寄せている。



◈ンフィーレア 全身(影付け)



◈ンフィーレア 薄衣



リイジー・バレアレ lizzy bareare

CV：谷 育子

種族：人間

ンフィーレアの祖母。孫とともに工房を営む。その知識や作る薬の品質の良さから、エ・ランテル最高の薬師と呼ばれている。



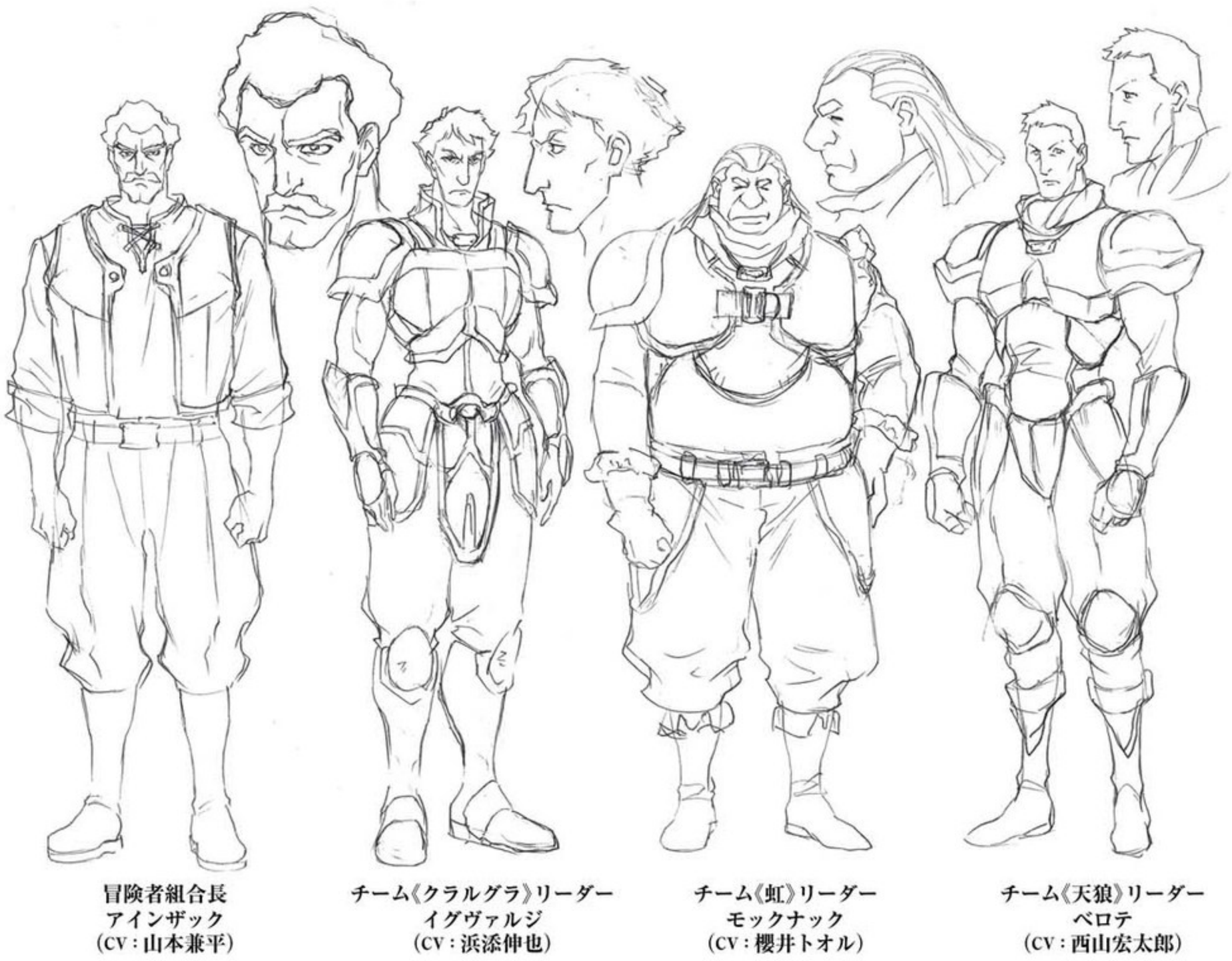
◈リイジー 全身(影付け)

アインザックとミスリル級冒険者

pluton ainzach and misrilclass adventurers

種族：人間／所属：エ・ランテル冒険者組合

エ・ランテルの冒険者組合長のアインザックと、彼が召集したミスリル級冒険者チームのリーダーたち。皆、かなりの実力者である。



冒険者組合長
アインザック
（CV：山本兼平）

チーム《クラルグラ》リーダー
イグヴァルジ
（CV：浜添伸也）

チーム《虹》リーダー
モックナック
（CV：櫻井トオル）

チーム《天狼》リーダー
ベロテ
（CV：西山宏太郎）

シャルティアと対峙する冒険者達

shalltear and encountered adventurers

種族：人間／所属：エ・ランテル冒険者組合

シャルティアに倒された冒険者部隊の対比図。ブリタをはじめ、冒険者たちは皆アイアンプレート持ち。



宿屋の主

innkeeper

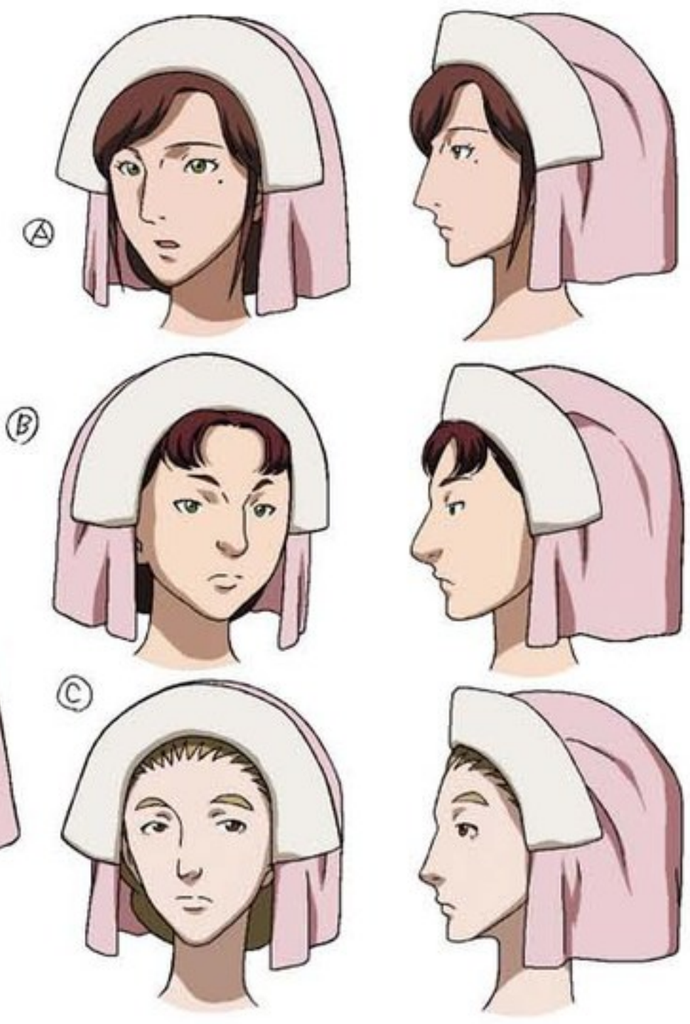
CV：櫻井トオル

種族：人間

冒険者モモンが最初に宿泊した宿屋の主人。冒険者が使う宿の中では一番安く、カッパーやアイアン級の冒険者がたむろしている。







受付嬢

receptionist

CV：綾瀬 有

種族：人間

所属：エ・ランテル冒険者組合

冒険者組合の受付嬢。一般の人間だが荒くれ者には慣れているようで、冒険者モモンの無理な要求も毅然と断った。

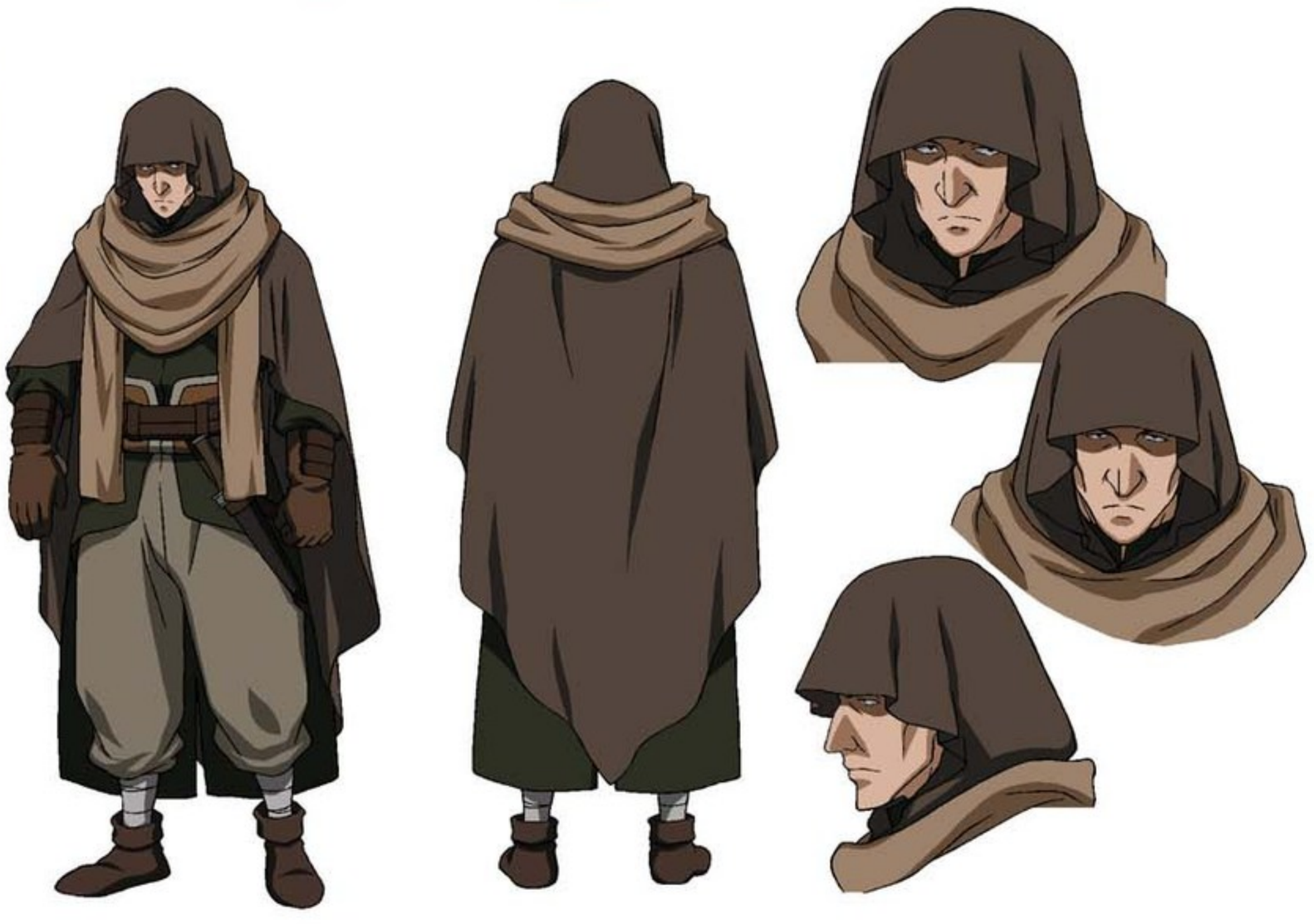
情報屋

informer

CV：亀山雄慈

種族：人間

エ・ランテルの情報屋。そこかしこに潜み、さまざまな情報を収集している。クレマンティーヌにンフィーレアの情報を売った。



町人
townspeople

種族：人間

エ・ランテルの街に住む人々。城塞都市の名のとおり兵士や冒険者も多いが、大半は彼らのような一般人が住んでいる。





チンピラ
rogue

種族：人間
所属：エ・ランテル冒険者組合

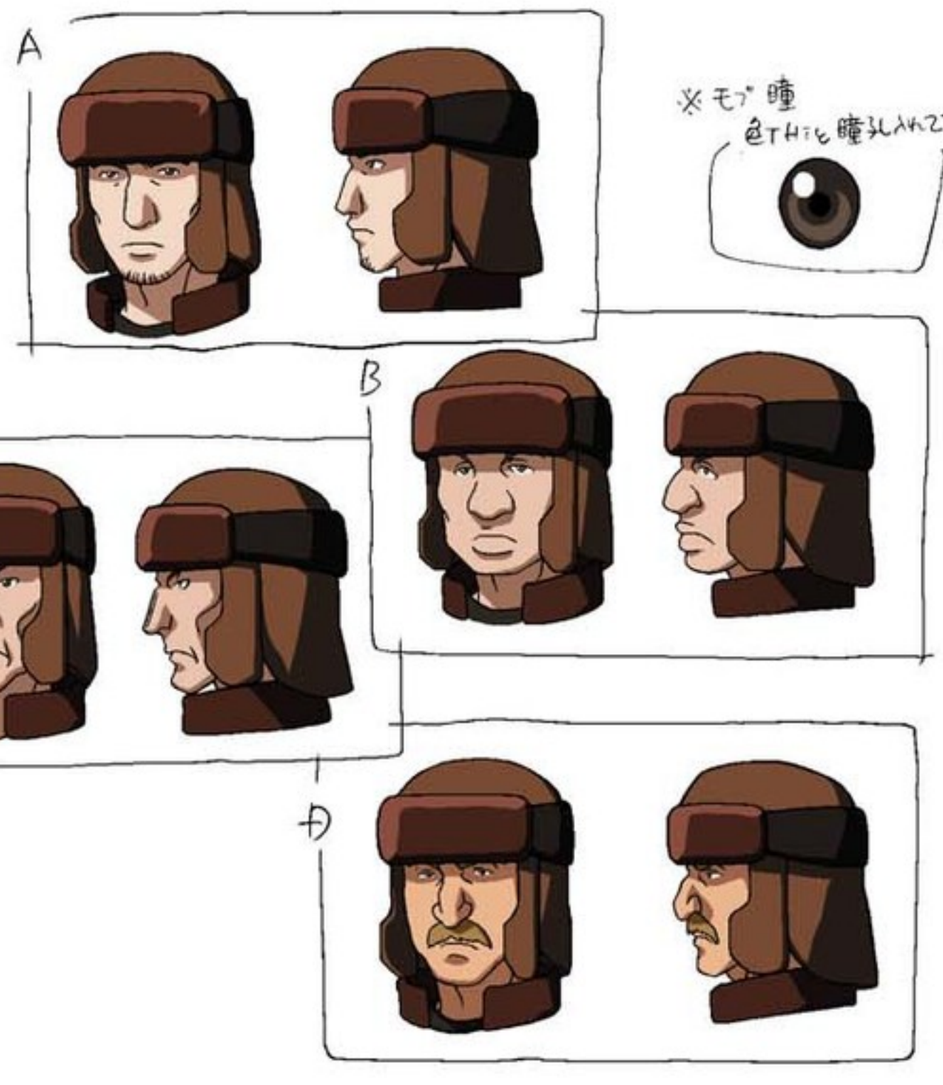
一応冒険者ではあるが、酒を飲んでばかりでろくに金を持っていない。冒険者モモンに絡んで返り討ちにされた。

衛兵
guard

種族：人間

エ・ランテルの兵士。作中では共同墓地を監視していた。墓地で発生したアンデットを城壁から攻撃できるよう長槍を装備している。



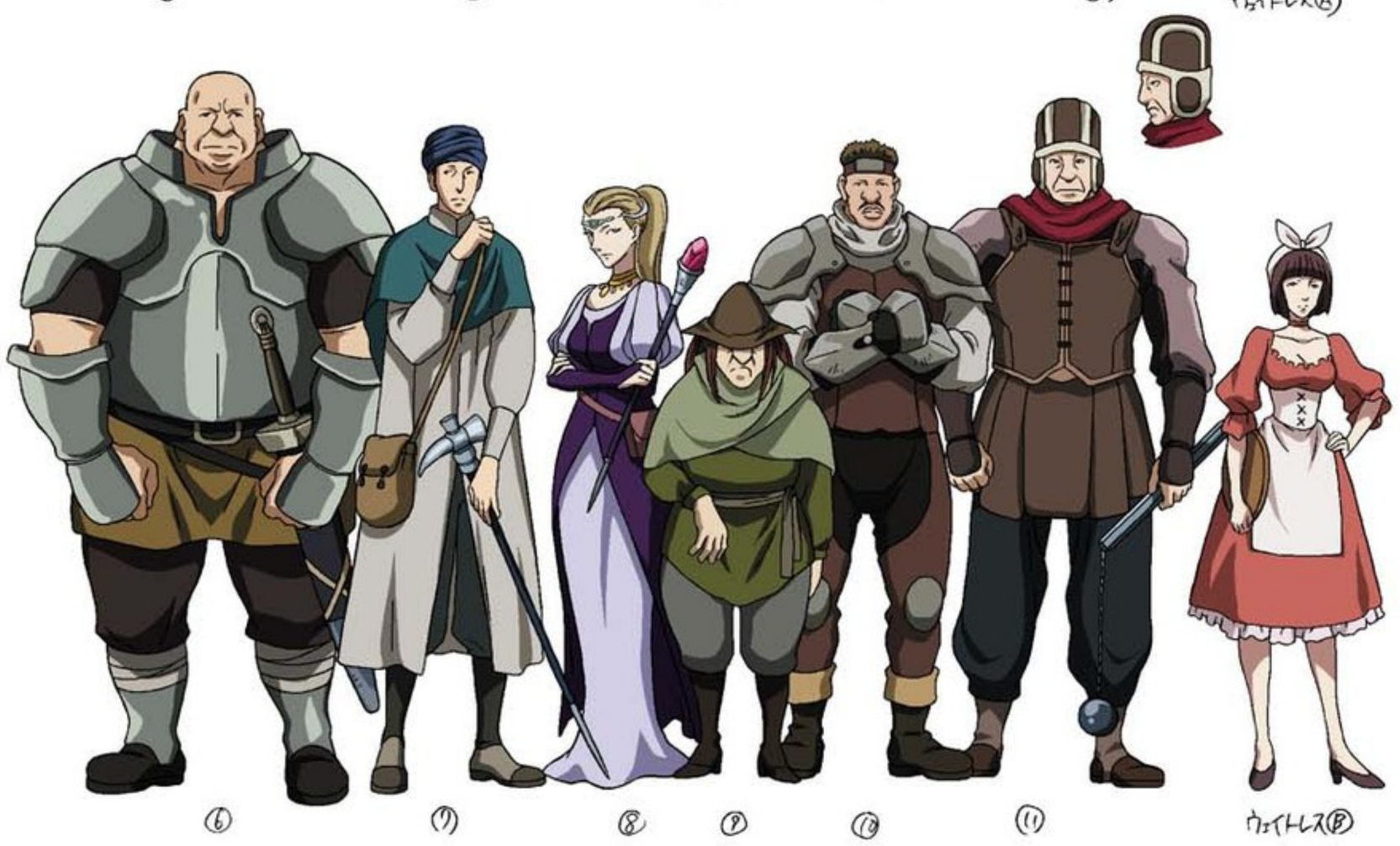


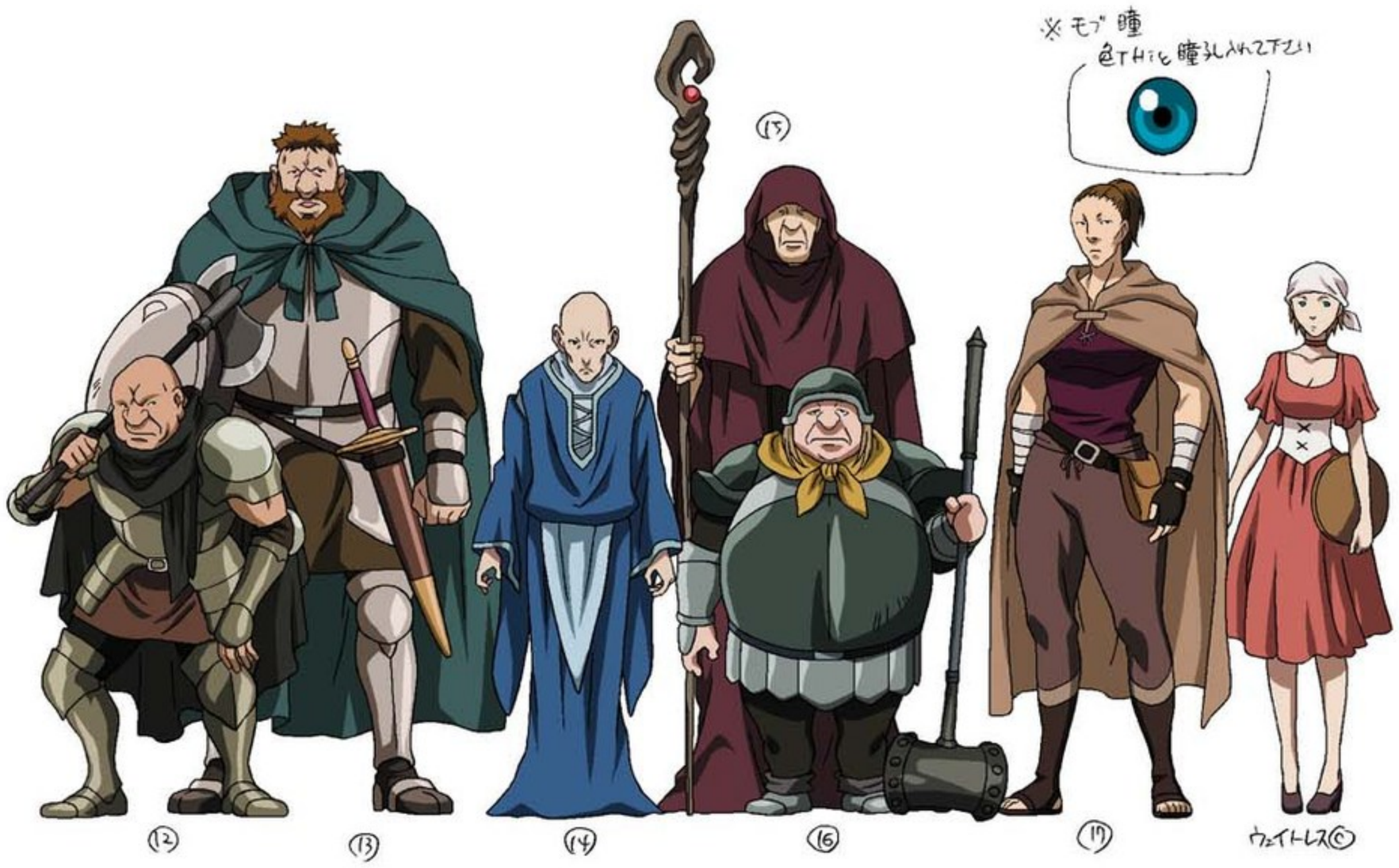
冒険者
adventurers

種族：人間
所属：エ・ランテル冒険者組合

作中に登場する冒険者たち。さまざまな装備から、戦士やマジック・キャスターだけでなく、レンジャーやシーフと思しき人物もいる。







ニグン・グリッド・ルーイン

nigun grid lewin

種族：人間／所属：陽光聖典

CV：子安武人

スレイン法国の特殊部隊《陽光聖典》の隊長。強い信仰を持ち、任務のためにいかなる犠牲も問わないが、自分の命だけは別だった。



◈ニグン 全身(影付け)

偽装兵
disguised soldiers

種族：人間
所属：陽光聖典

カルネ村を襲ったスレイン法国の戦士。装備しているのはバハルス帝国のもので、帝国騎士を装っていた。







ベリュース（CV：斎藤寛仁）



ロンデル・ディ・クランプ（CV：佐々木義人）

ニグンの部下
nigun's subordinate

種族：人間
所属：陽光聖典

陽光聖典の神官。全員、人間の中ではかなりの腕のマジック・キャスターで、天使を召喚する力を持つ。



漆黒聖典 black scripture

種族：人間／所属：漆黒聖典

スレイン法国の特殊部隊の中でも最強の《漆黒聖典》の隊員たち。その力は群を抜いていて、シャルティアが警戒するほど。

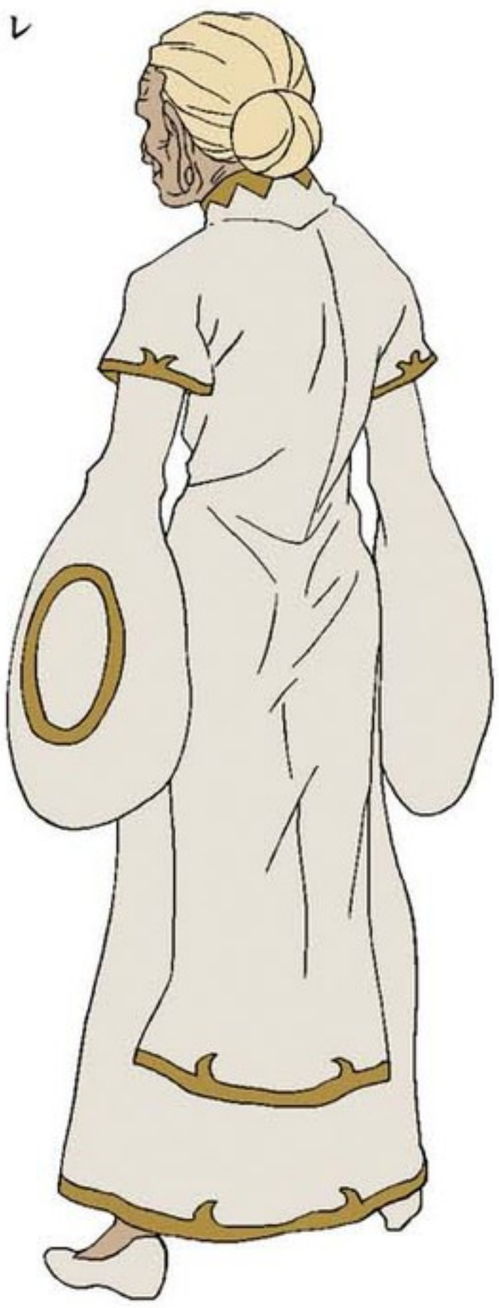


漆黒聖典 隊長

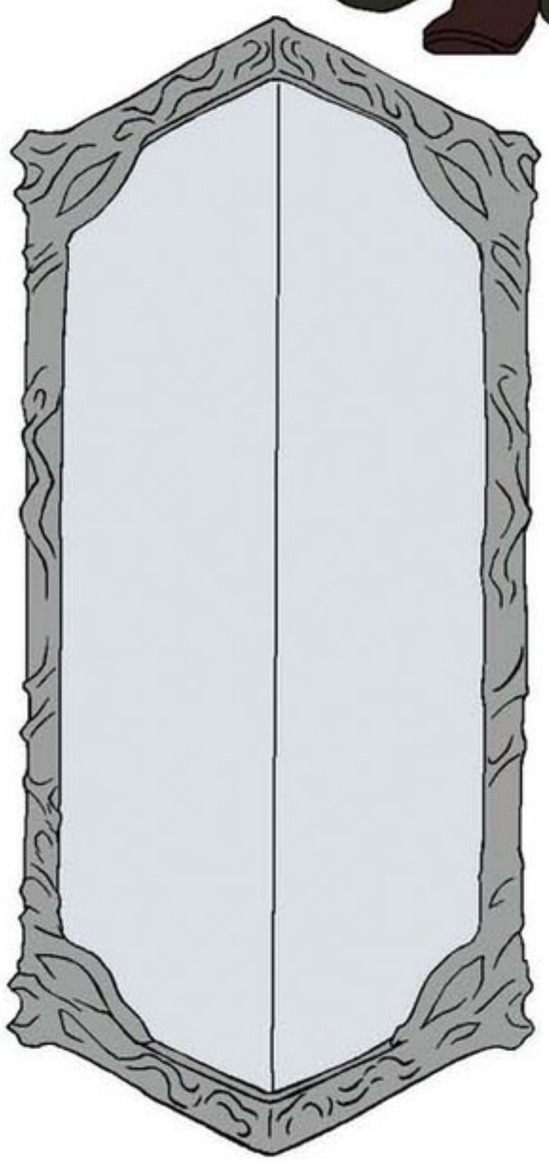


セドラン





カイレ

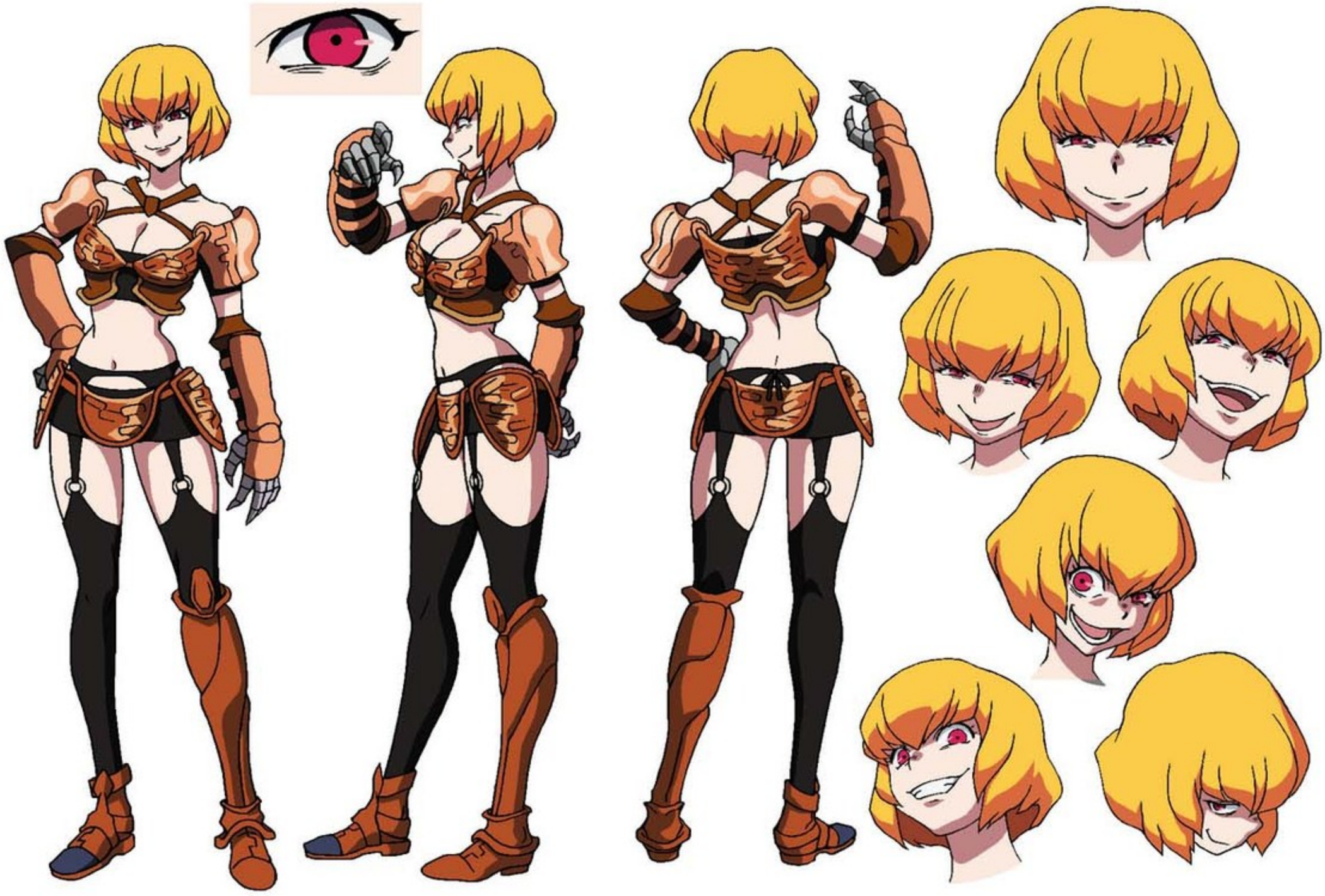


クレマンティーヌ clementine

CV：悠木 碧

種族：人間／所属：ズーラーノーン

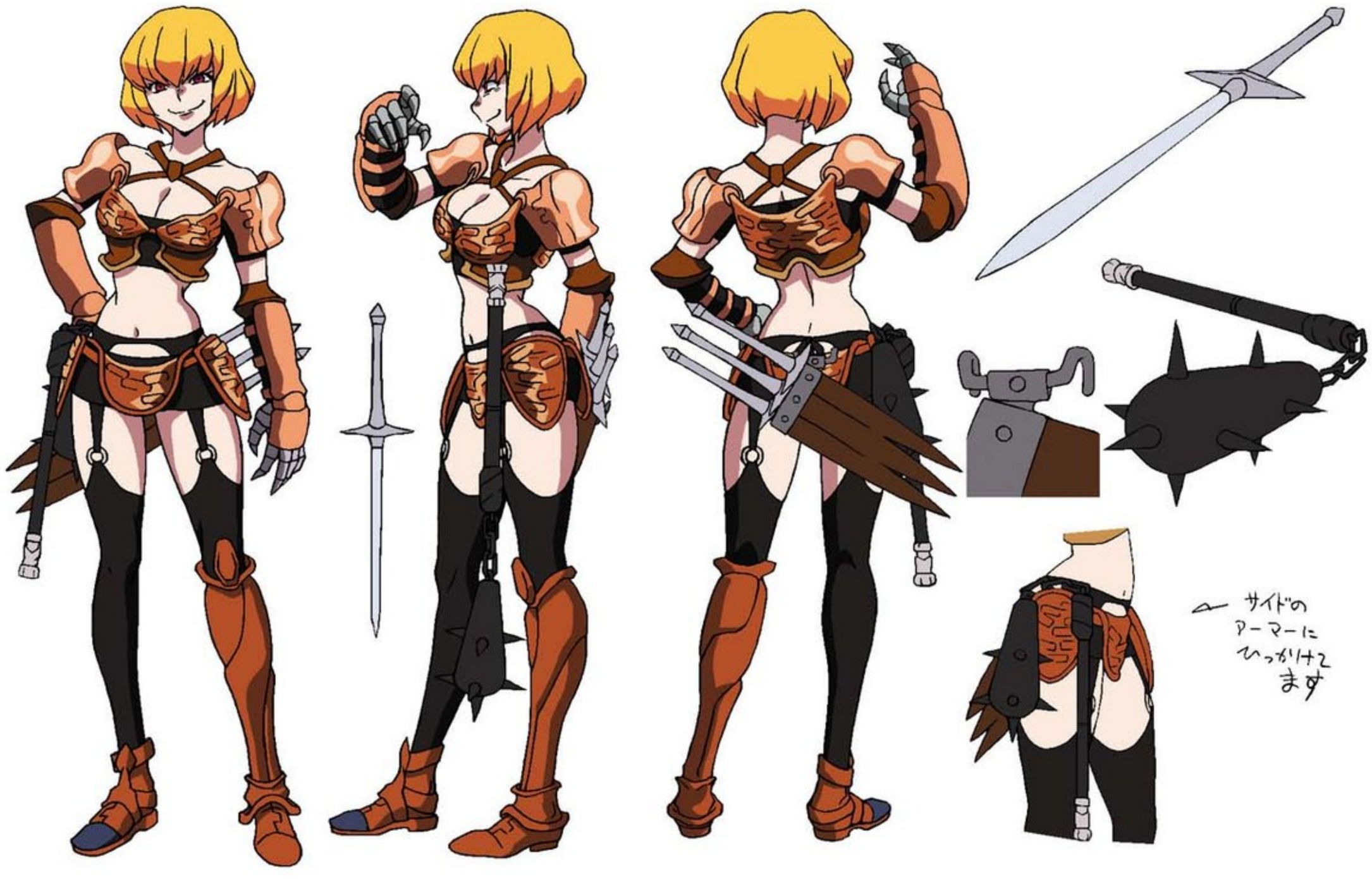
秘密結社ズーラーノーンの幹部で、元は漆黒聖典の一員。人をいたぶるのが何よりも好きな性格破綻者で、己の腕に絶対の自信を持つ。



◈クレマンティーヌ 全身(影付け)



◈クレマンティーヌ ローブ



◈クレマンティーヌ 武器装備

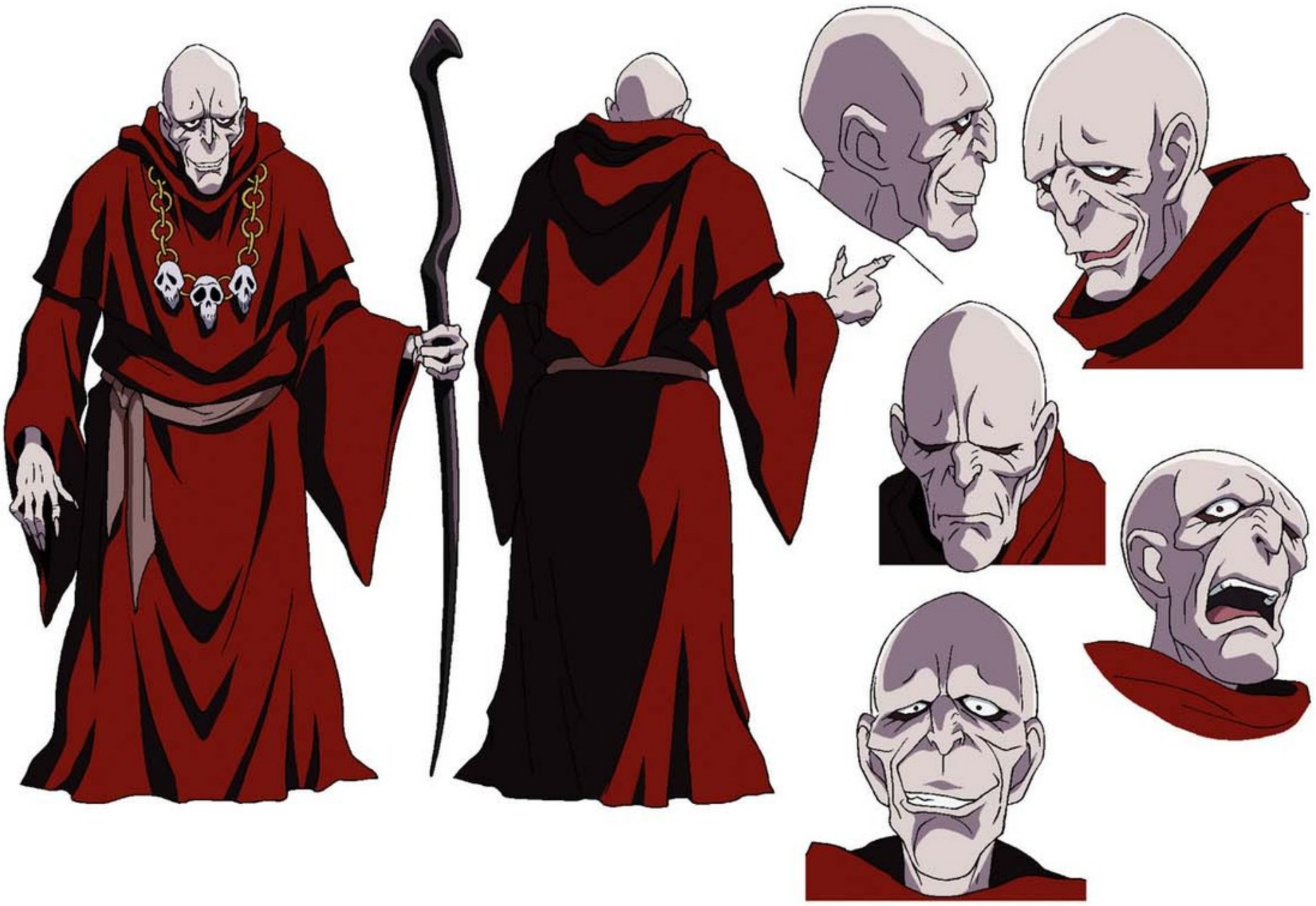
カジット・デイル・バダンテール

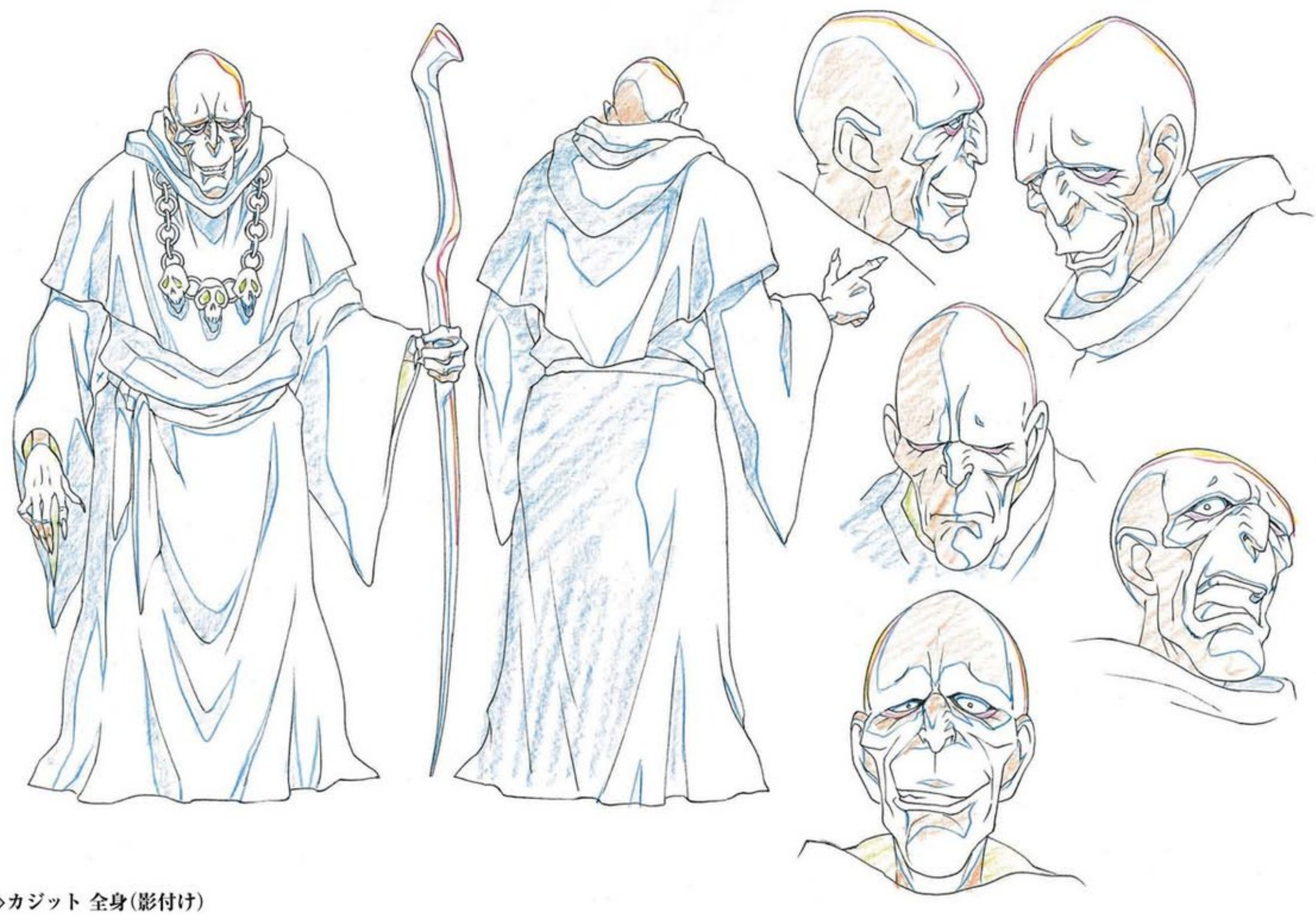
khazit dale badantel

種族：人間／所属：ズーラーノーン

CV：稲葉 実

秘密結社ズーラーノーンの幹部。優れたマジック・キャスターで、
永遠の命を得るべくエ・ランテルを死の都にしようと目論む。





◈カジット 全身(影付け)

ブレイン・アングラウス brain unglaus

種族：人間／所属：死を撒く剣団

CV：遊佐浩二

死を撒く剣団の用心棒。この地域では珍しい刀使い。鍛練を積み、打倒ガゼフを目指していたが、シャルティアに自信を打ち砕かれる。



◈ブレイン 全身(影付け)









ザック

zach

CV：利根健太郎

種族：人間／所属：死を撒く剣団

うさんくさい風貌の御者。死を撒く剣団の下っ端構成員で、雇い主の情報を仲間に流し、おこぼれをもらっていた。

傭兵団1

mercenaries

種族：人間
所属：死を撒く剣団

死を撒く剣団のメンバー。傭兵団を称しているが、平時は旅人から略奪を繰り返す野盗で、セバスとソリュシャンの馬車を襲った。

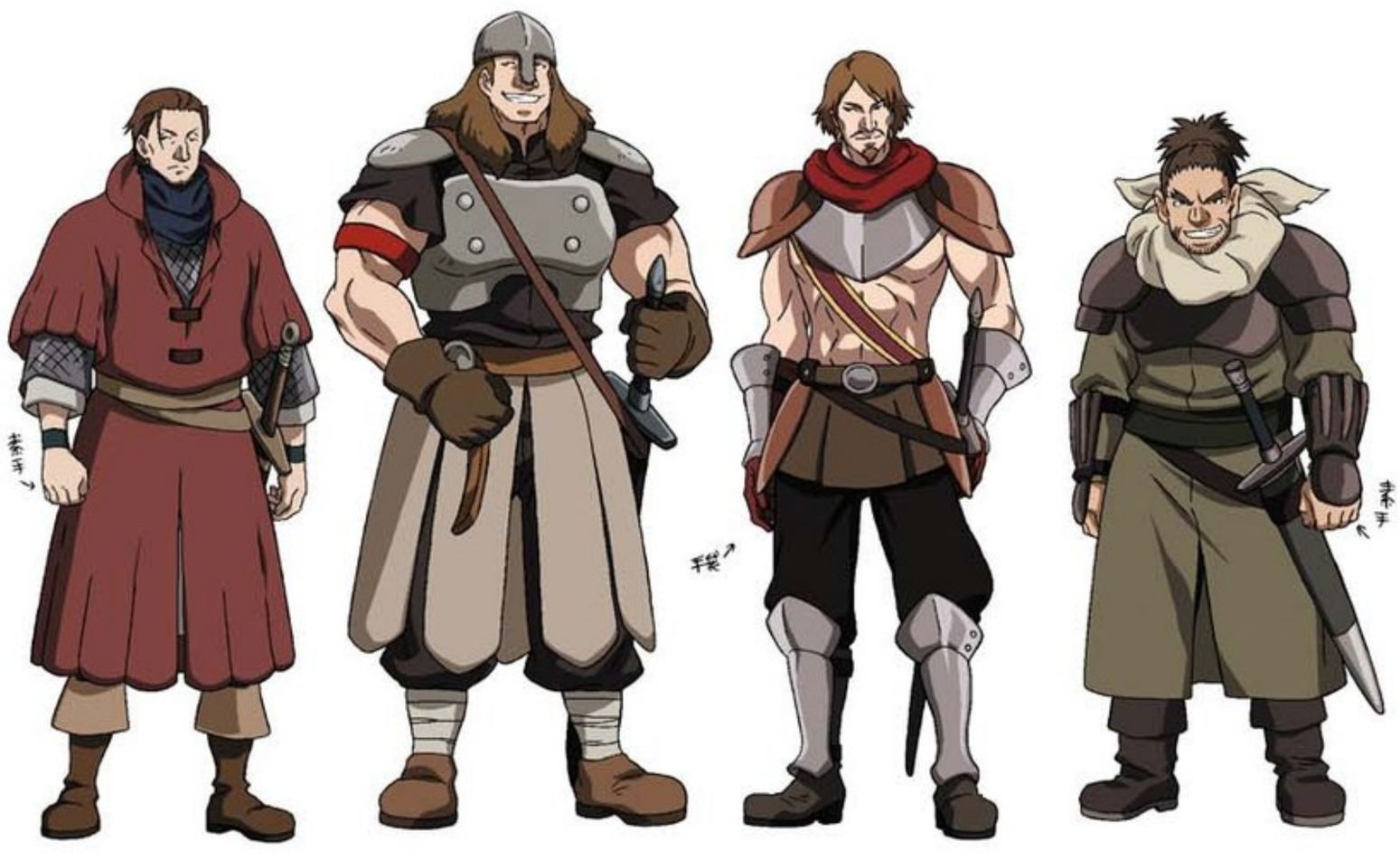


傭兵団2

mercenaries

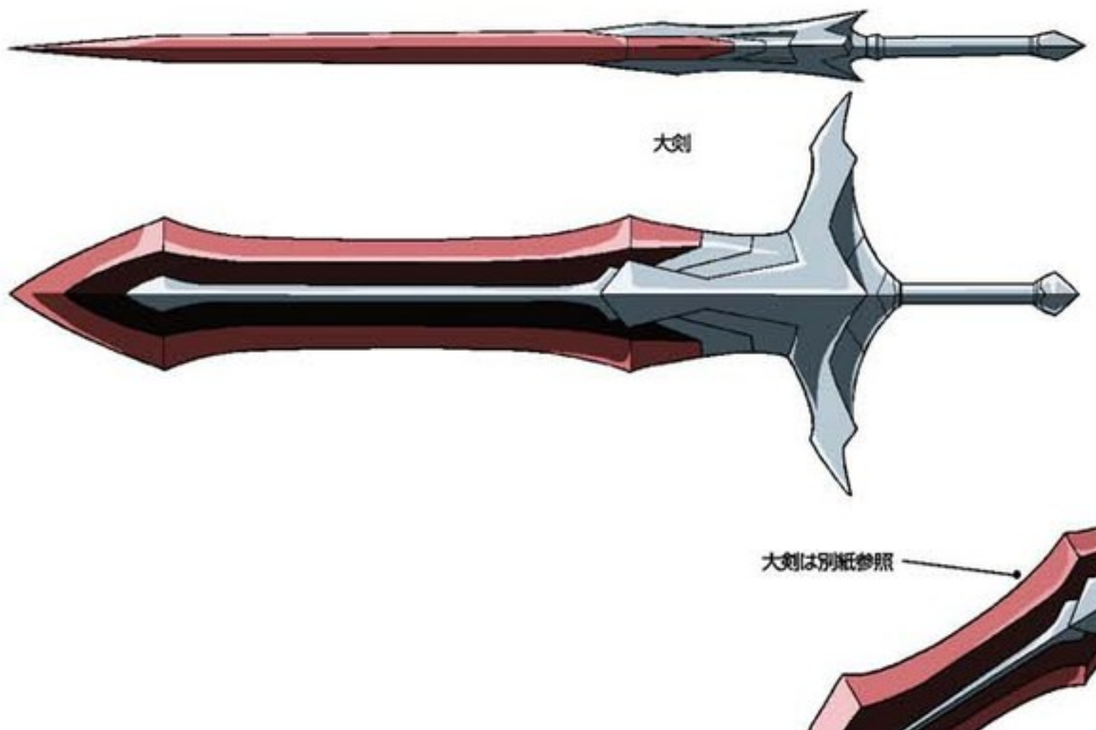
種族：人間
所属：死を撒く剣団

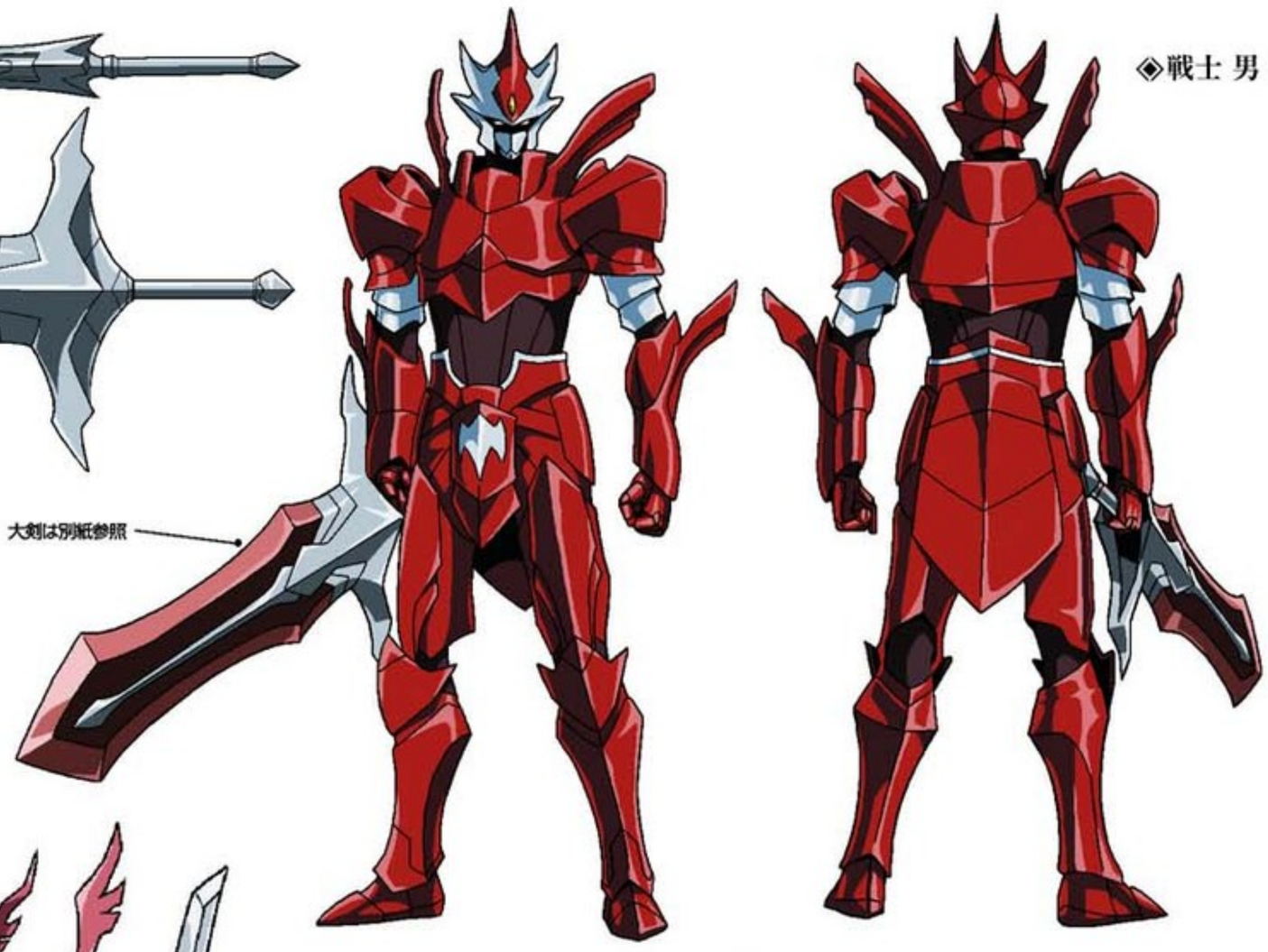
死を撒く剣団のメンバー。アジトにいたところをシャルティアに襲われ、惨殺される。右から2人目の人物が団長。



ユグドラシルのプレイヤー YGGDRASIL players

第1話冒頭でナザリック地下大墳墓を襲ったプレイヤー。NPCは容易く屠ったが、アインズ・ウール・ゴウンの面々に倒された模様。



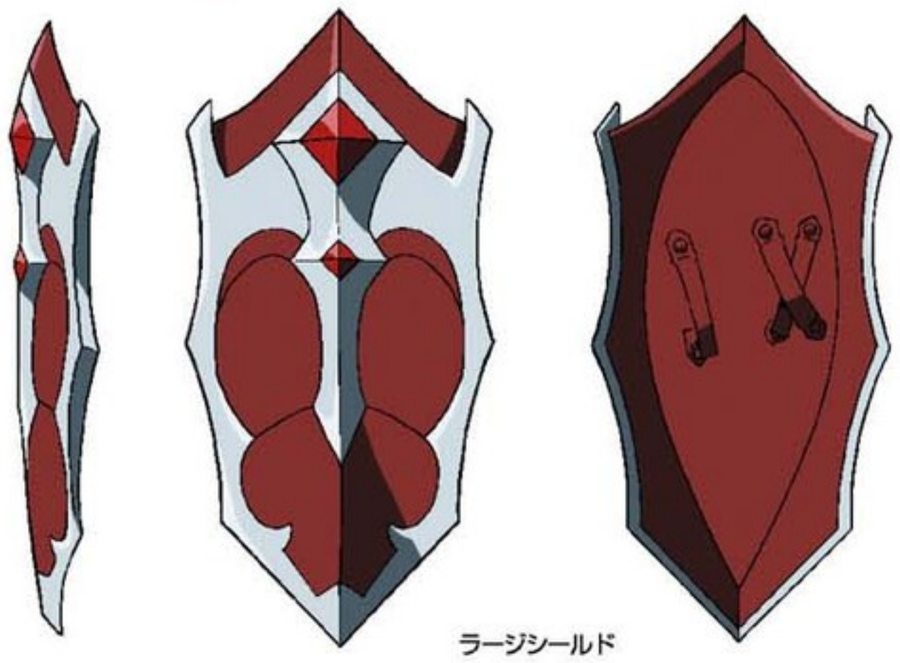


◈戦士 男

◈戦士 女









◈格闘士



◈シーフ



◈ナイト



◈魔法戦士 男



◈魔法戦士 女

OVERLORD アニメ
オーバーロード
完全設定資料集

MONSTER

モンスター設定

本作のモンスターは冒険者に倒されるだけの存在ではない。アインズ・ウール・ゴウンに忠誠を誓い、ナザリック地下大墳墓のために働くシモベたちや、人間の村を守るゴブリンたちもいる。彼らの役割や設定も反映したビジュアルに注目してほしい。

アンデッド

アニメ第1話やPVなどで登場したアンデットたち。アインズとは異なり、元は人間と思われる骨格をしている。

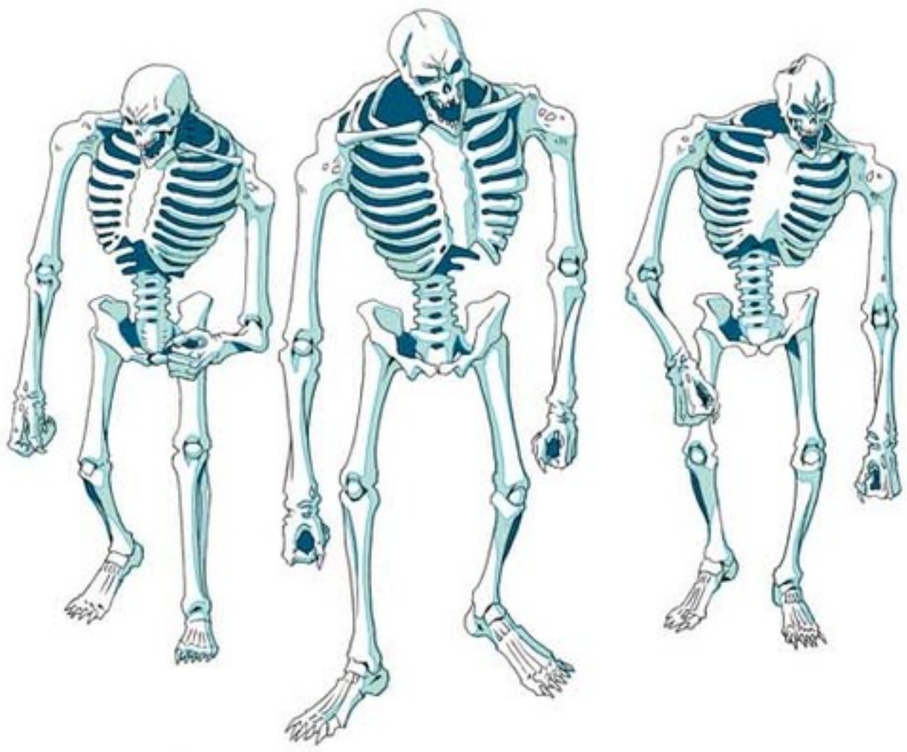


◈アンデッド 装備状態(影付け)

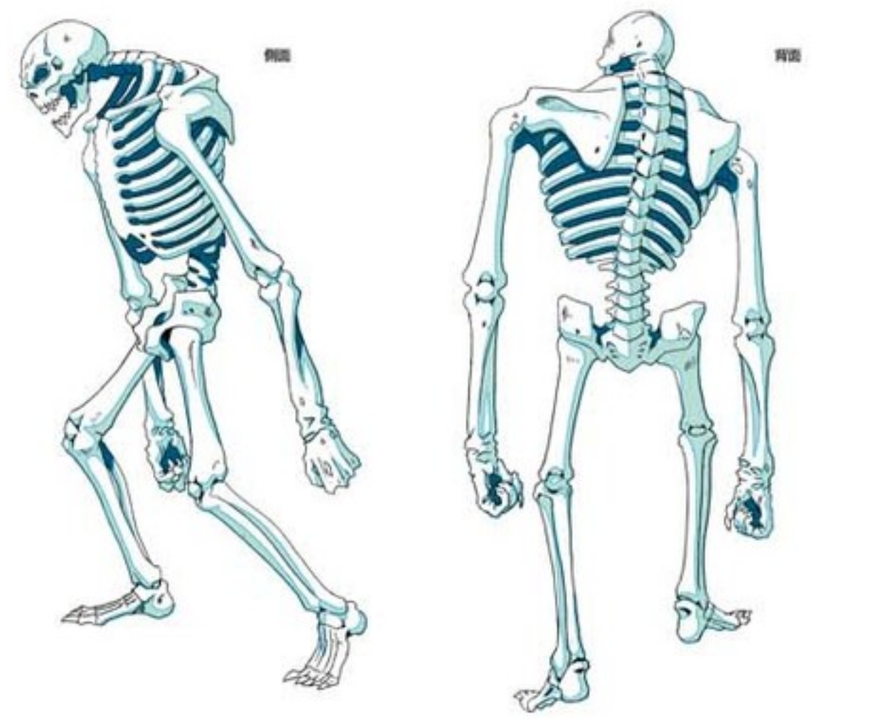


◈アンデッド 手 詳細(影付け)

◈アンデッド 足 詳細(影付け)



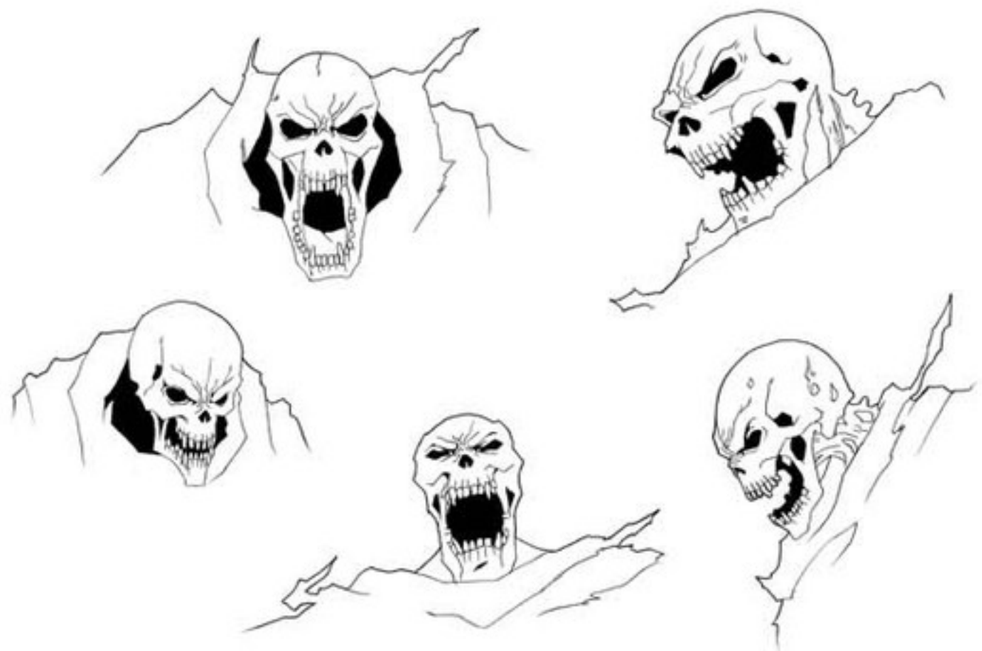
◈アンデッド 正面(影付け)



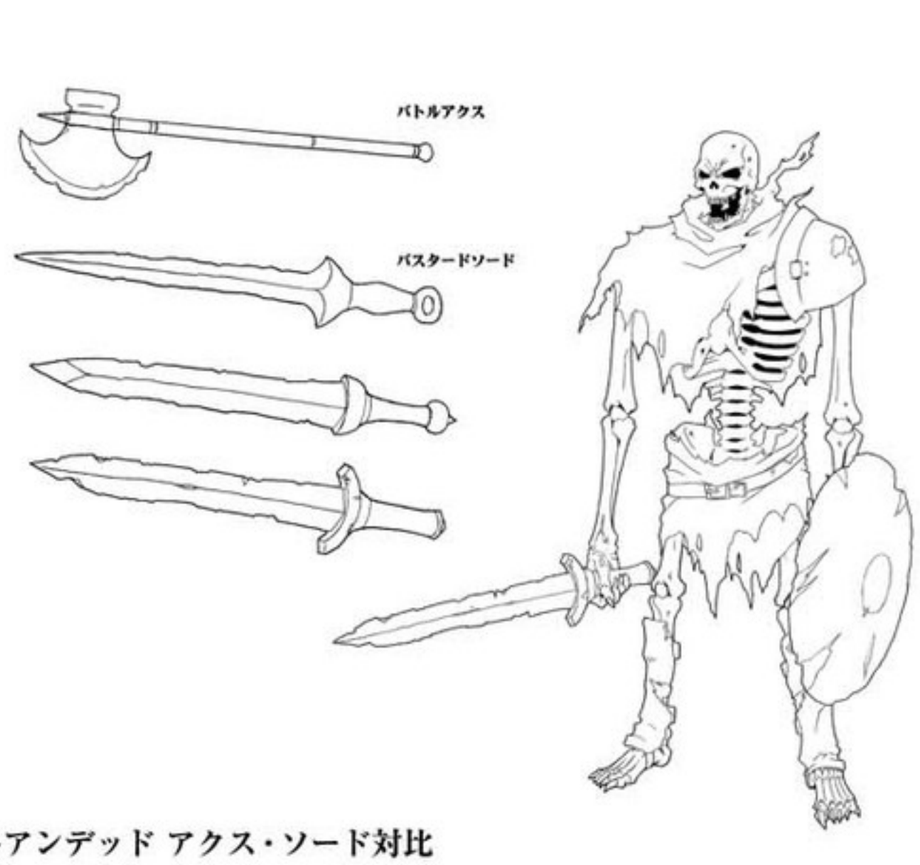
◈アンデッド 側面・背面(影付け)



◈アンデッド 塗り分け参考



◈アンデッド 顔 詳細



◈アンデッド アクス・ソード対比



◈アンデッド ショートスピア対比



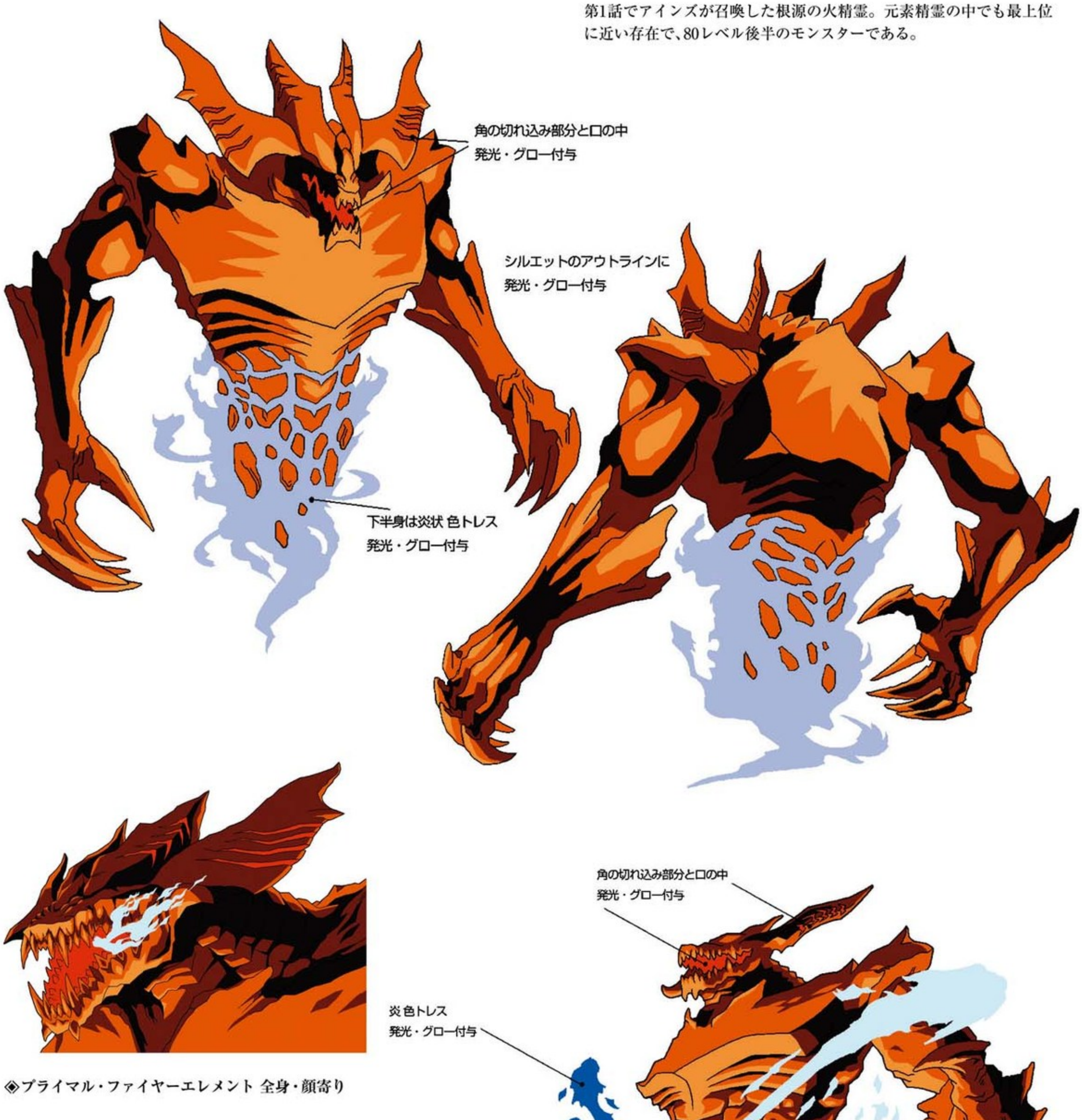
◈アンデッド デスサイス対比



◈アンデッド 魔法杖対比

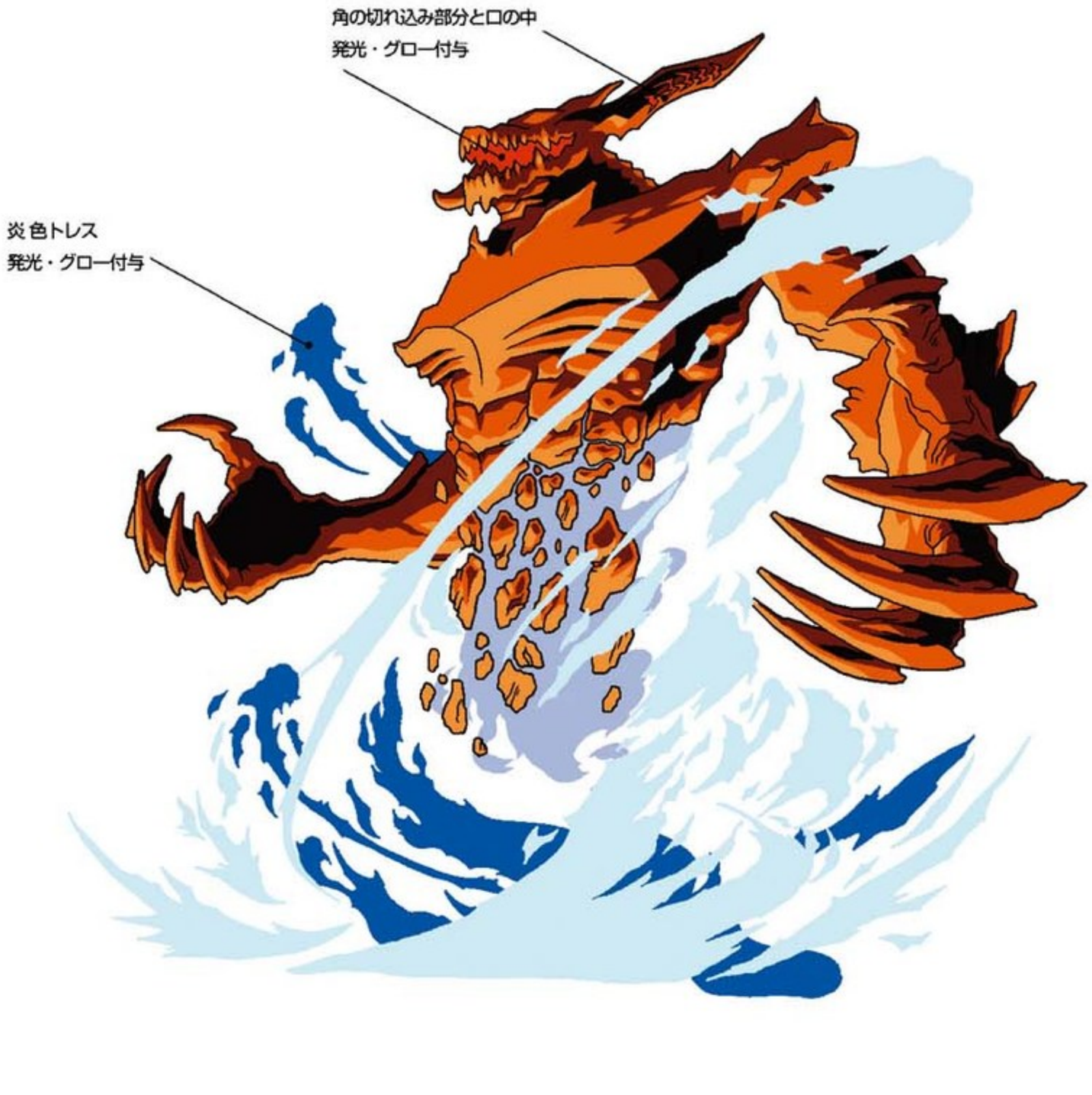
プライマル・ファイヤーエレメンタル

第1話でアインズが召喚した根源の火精霊。元素精霊の中でも最上位に近い存在で、80レベル後半のモンスターである。



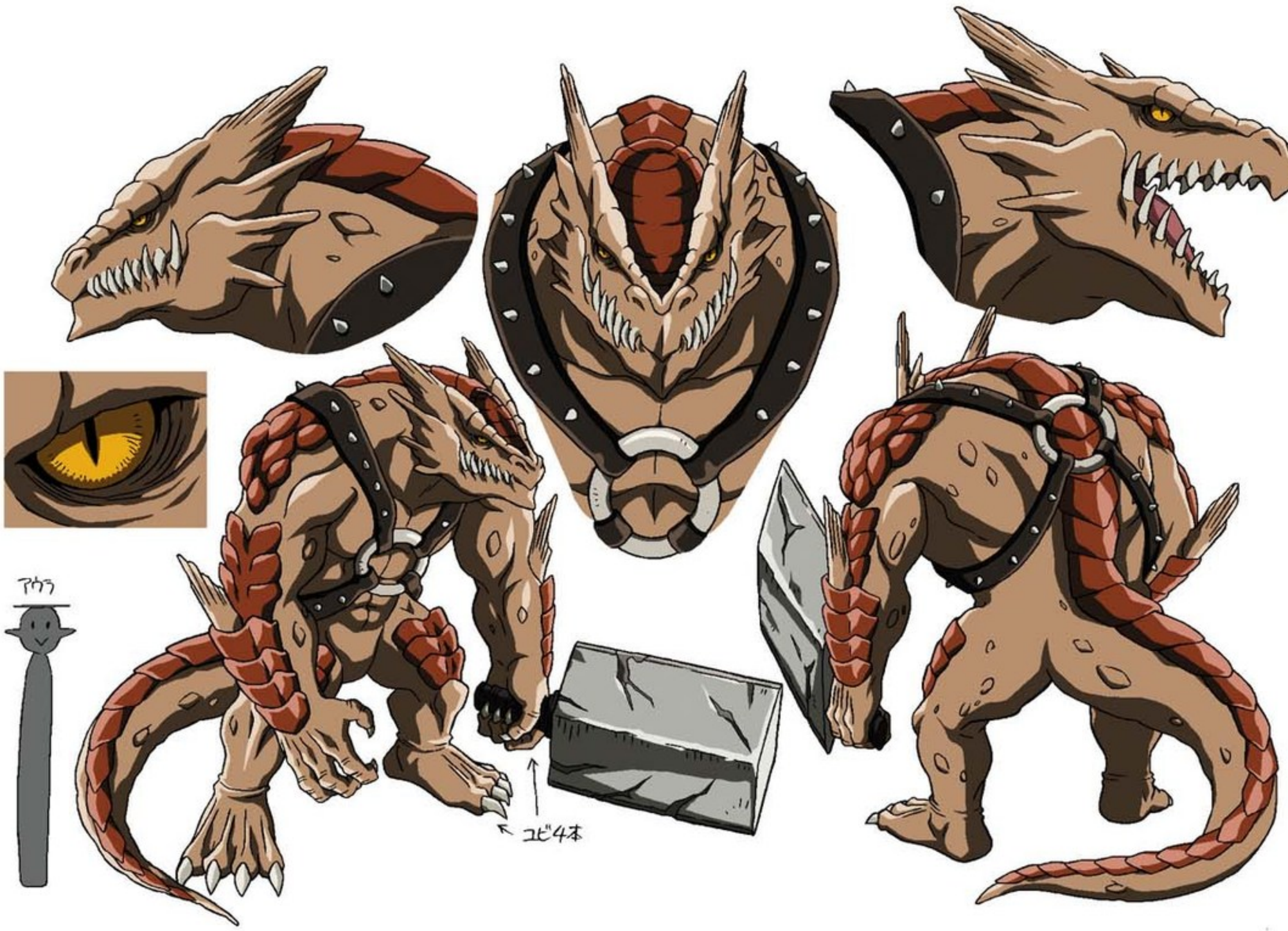


◈プライマル・ファイヤーエレメント 全身・顔寄り



ドラゴン・キン

ドラゴンの血を引くモンスター。ナザリックのシモベであり、アウラに仕えている。



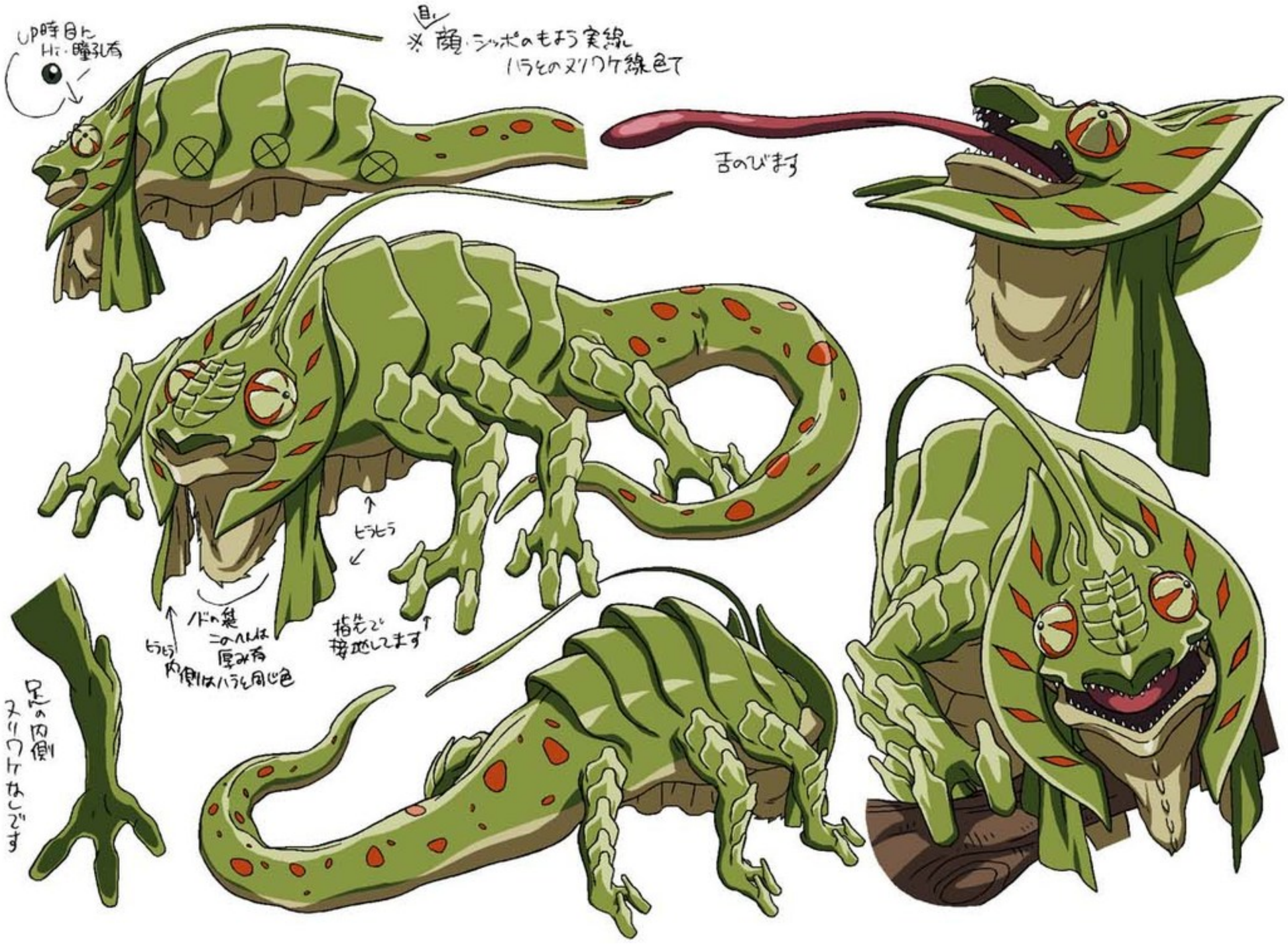
フェン

漆黒の巨大な狼。アウラのお気に入りで、神獣と呼ばれる類の上位魔獣である。名前は北欧神話の「フェンリル」から。



クアドラシル

爬虫類の姿をした六本足のモンスター。フェンと同格の強さを有する上位魔獣で、アウラによくなついている。



強欲の魔将

ナザリックのシモベ。鍛えられた肉体と丹精な顔を持つ。シモベの中では高位の80レベル台で、デミウルゴスのもとで働いている。



嫉妬の魔将

妖艶な体をボンテージファッションに包み、カラスの頭を持つモンスター。強欲の魔将と同じくデミウルゴスに仕えている。



憤怒の魔将

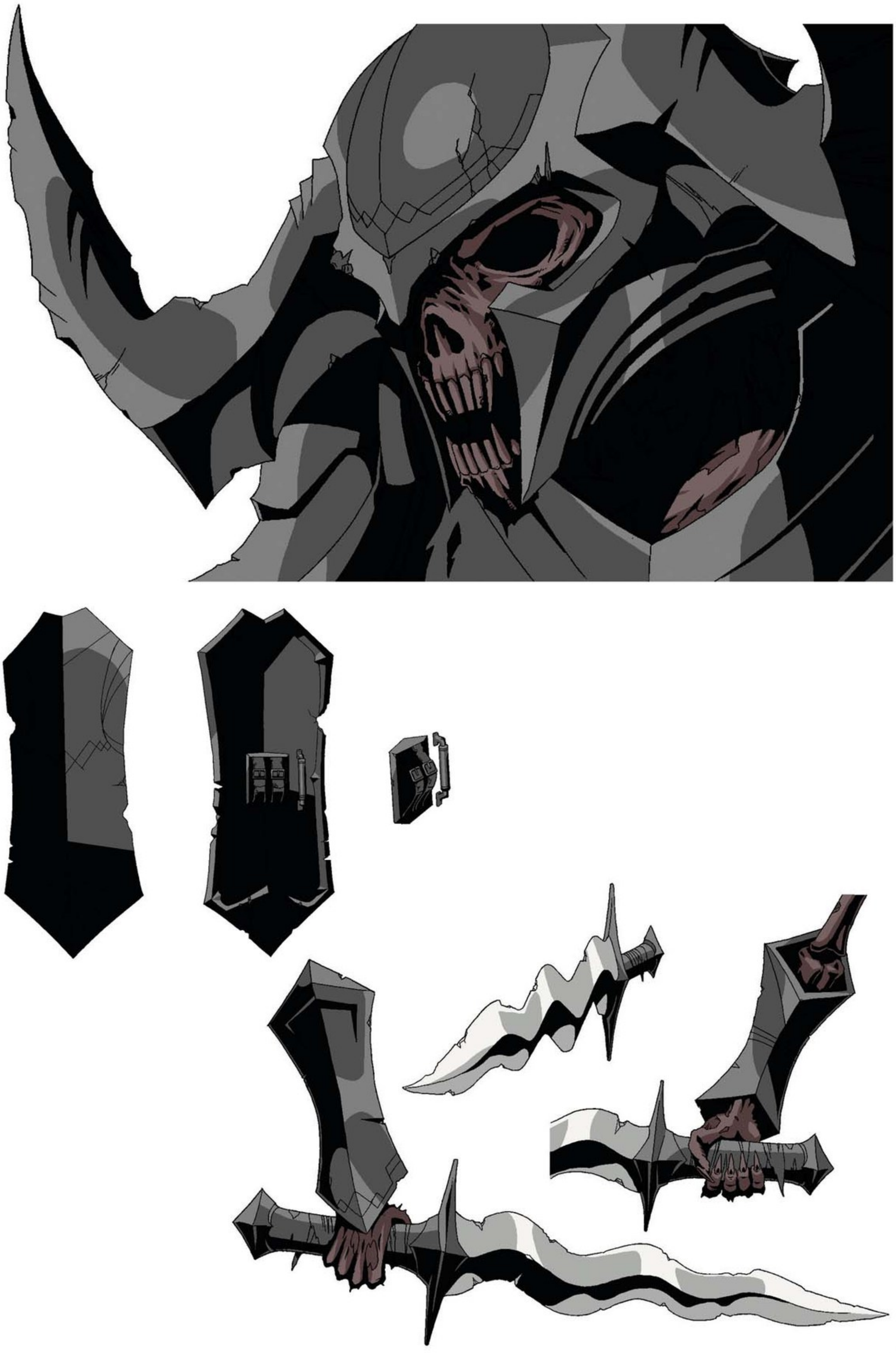
炎をまとった翼を持つモンスター。他の魔将たちと同様にデミウルゴスに仕え、通常はナザリック地下大墳墓の第八階層にいる。



デス・ナイト

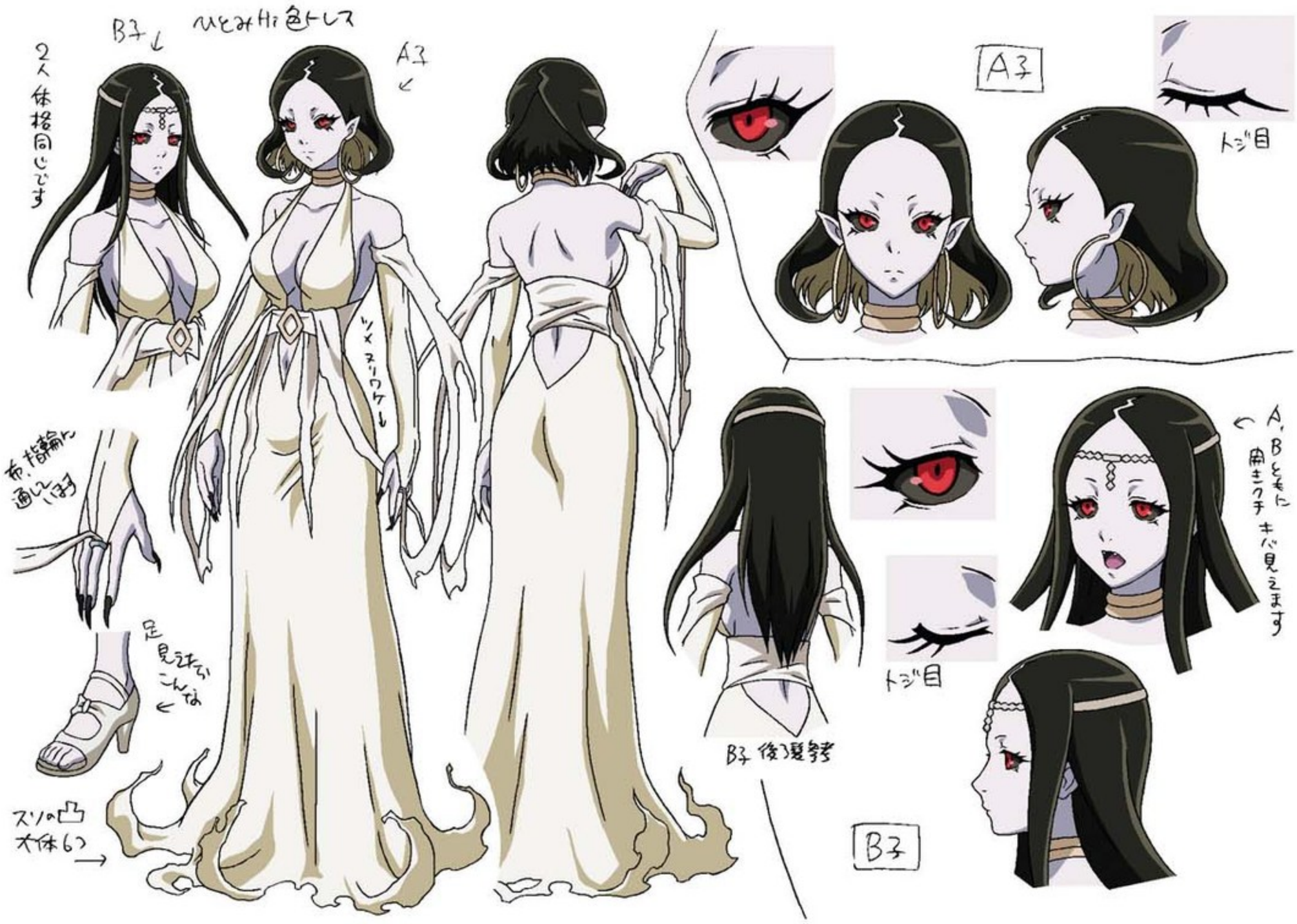
アインズが召喚した中位アンデッド。ユグドラシルとは異なり、
異世界では主の命令を理解し、自ら行動できるようになった。





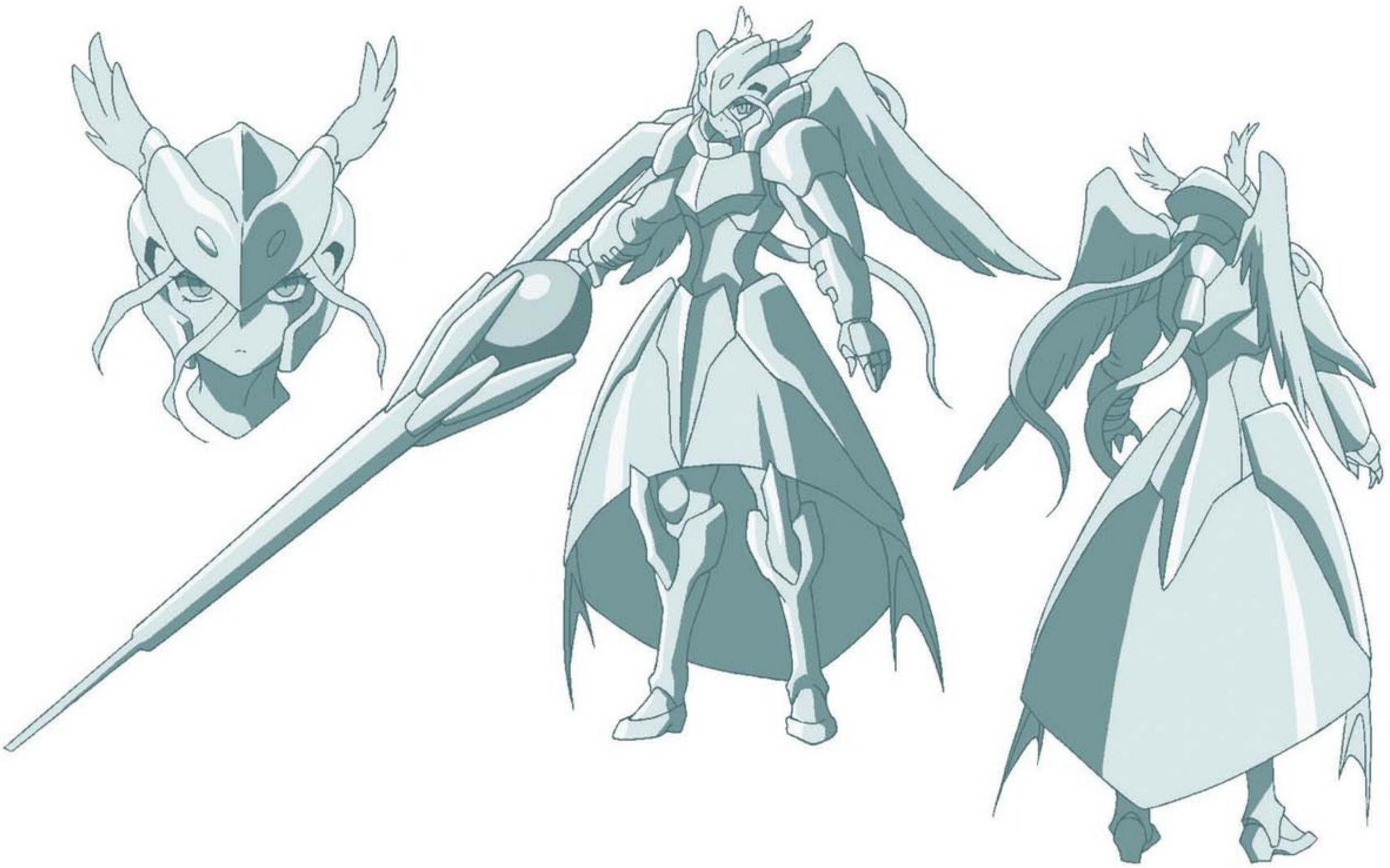
ヴァンパイア・ブライド

ナザリックのシモベ兼シャルティアの愛妾。妖艶な美しさを持つ女性たちだが、並みの人間の傭兵なら一瞬で殺す力を有する。



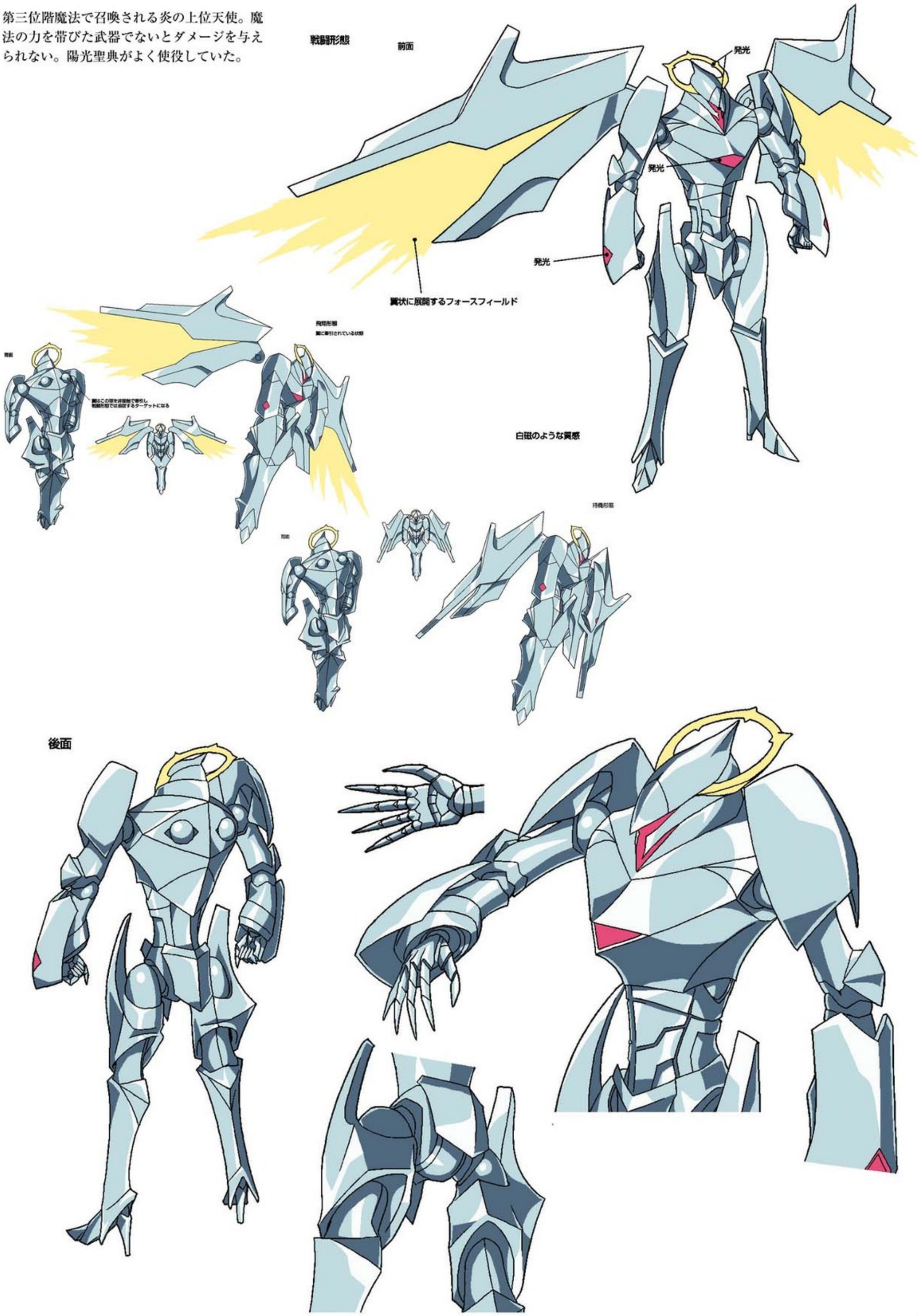
エインヘリヤル

シャルティアが召喚した人造物。外見は召喚した者に酷似。能力もその者に準じるが魔法やスキルが一部使えず、アイテムも持たない。



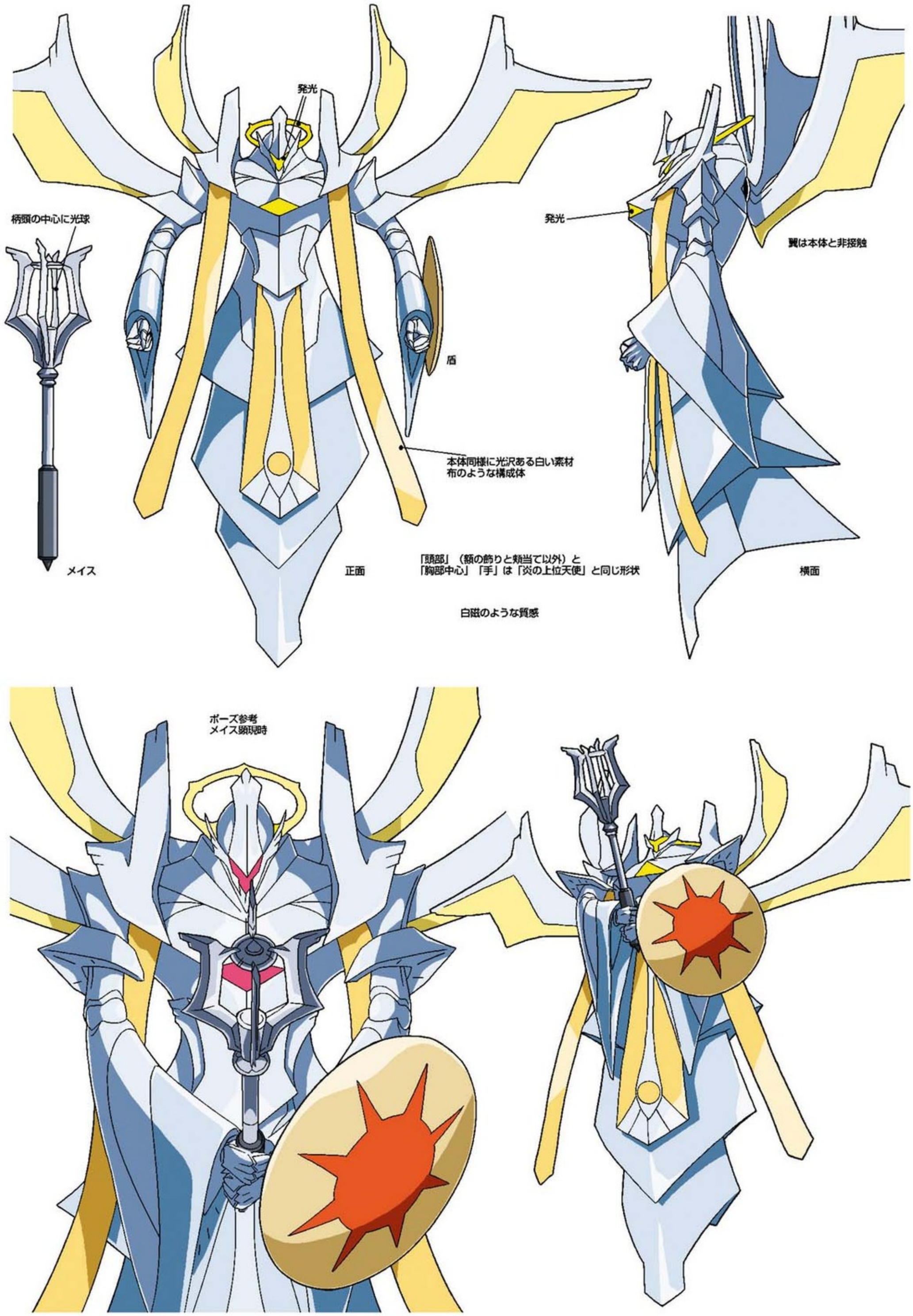
アーク・エンジェル・フレイム

第三位階魔法で召喚される炎の上位天使。魔法の力を帯びた武器でないとダメージを与えられない。陽光聖典がよく使役していた。



プリンシパリティ・オブザベイション

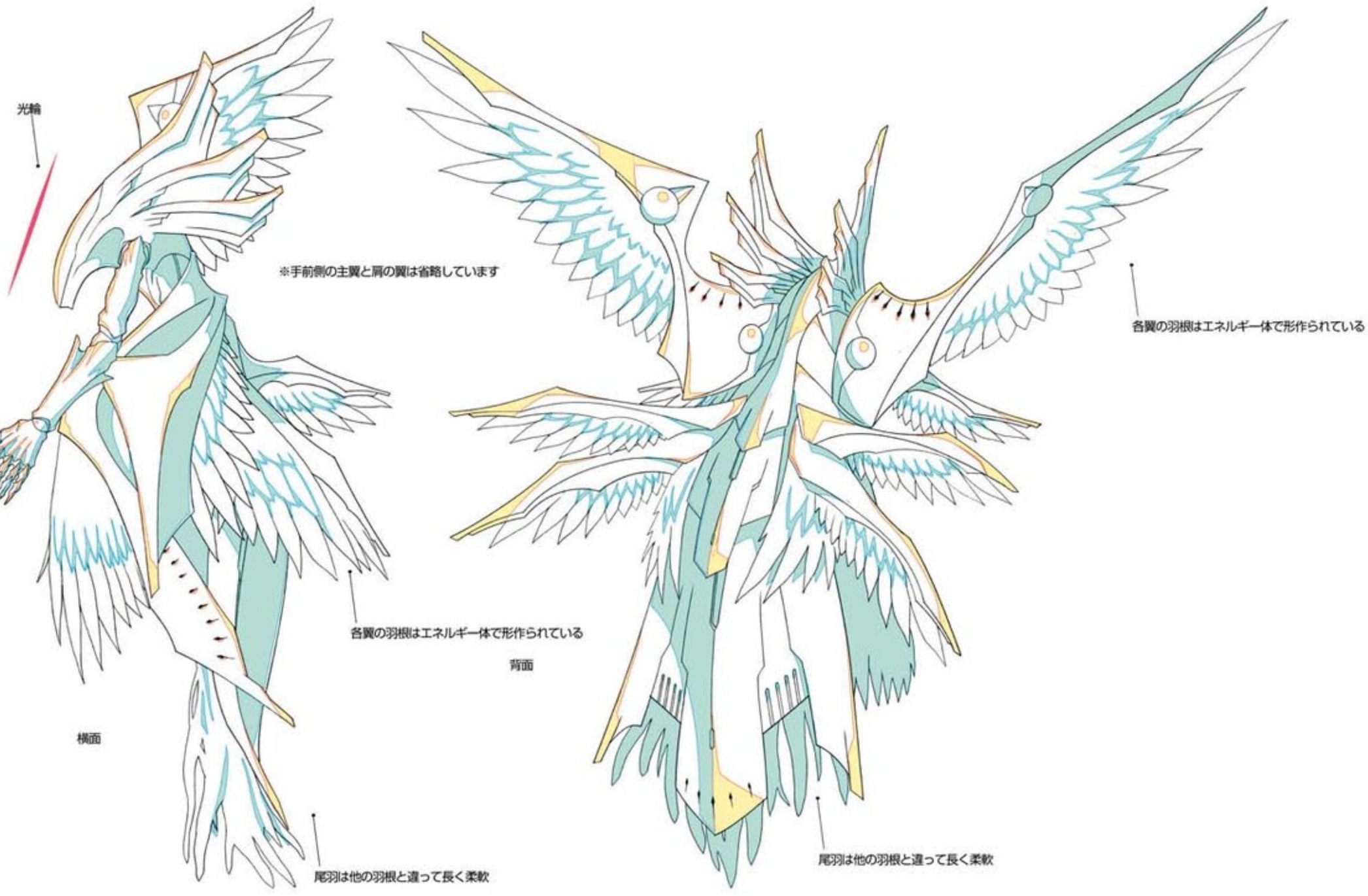
アーク・エンジェル・フレイムより高位の天使。人間が召喚できる
中では最大の防御力を誇るが、アインズの前では無力だった。



ドミニオン・オーソリティ

スレイン法国では最高位と目される天使。人間の限界を超えた第七位階以上の魔法〈善なる極撃(ホーリースマイト)〉を扱える。

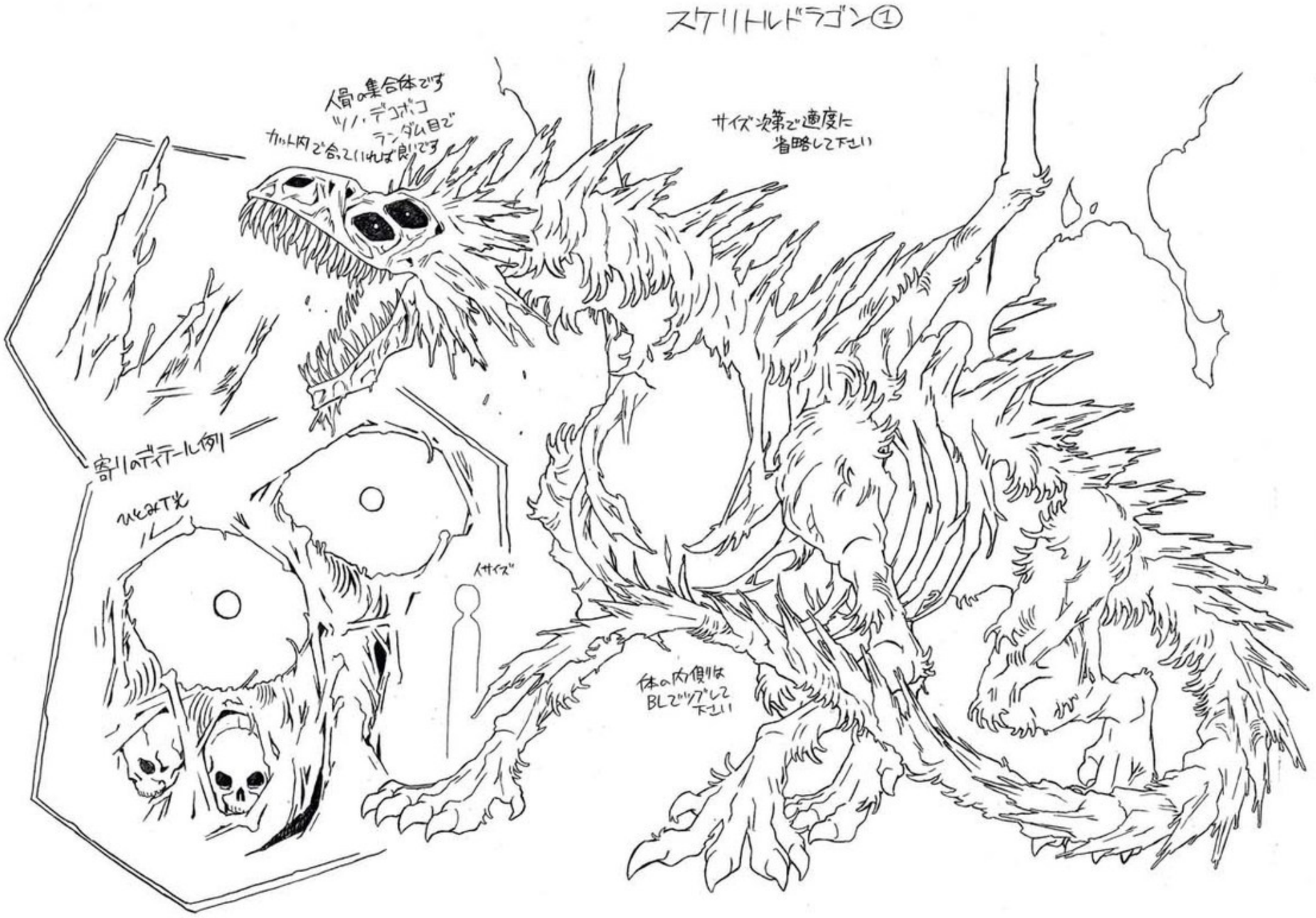




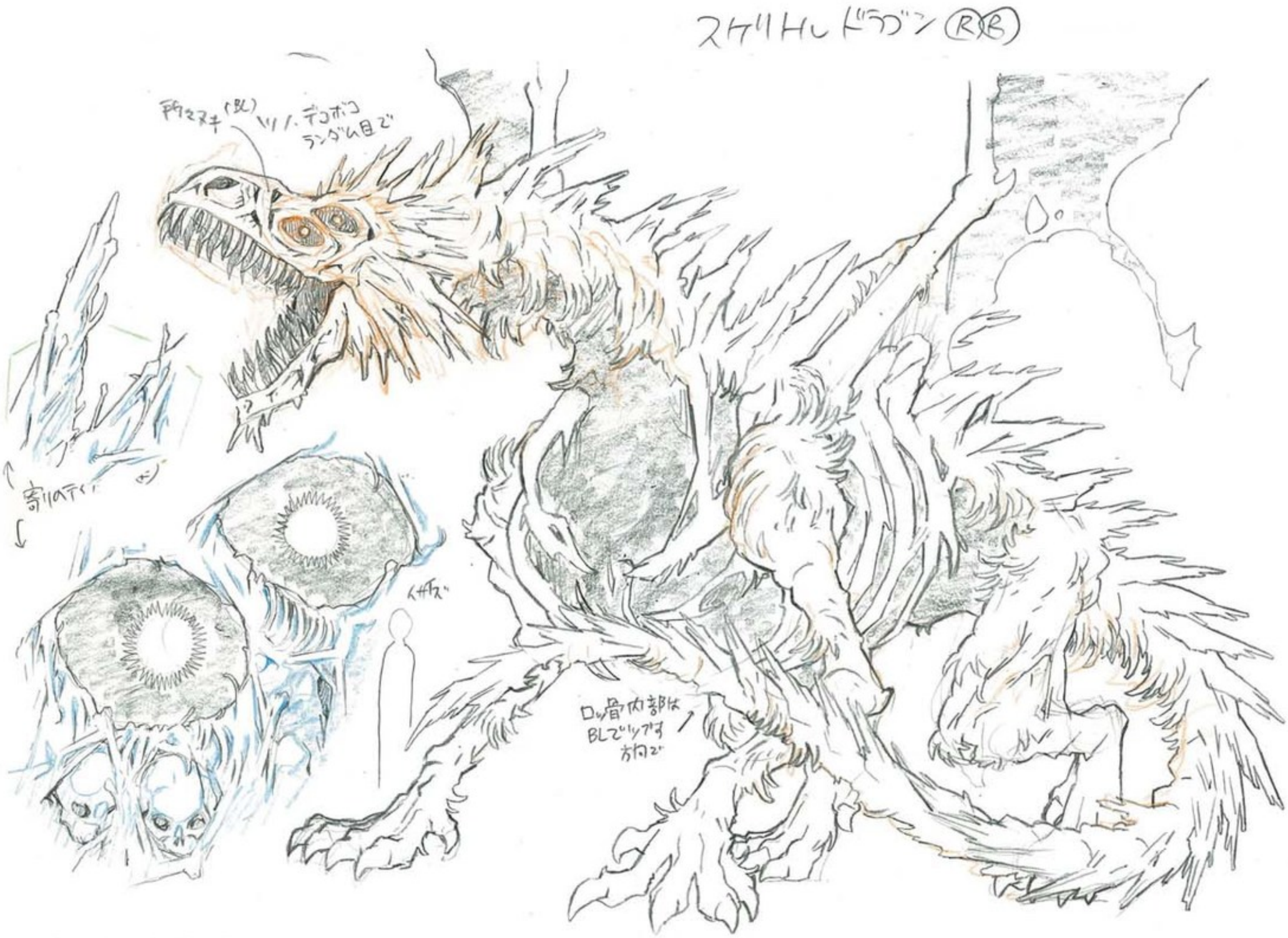
スケリトル・ドラゴン

全身が骨でできたドラゴン。巨大な体躯から放たれる攻撃は強力で、
第六位階以下の魔法を無効化する能力を持っている。

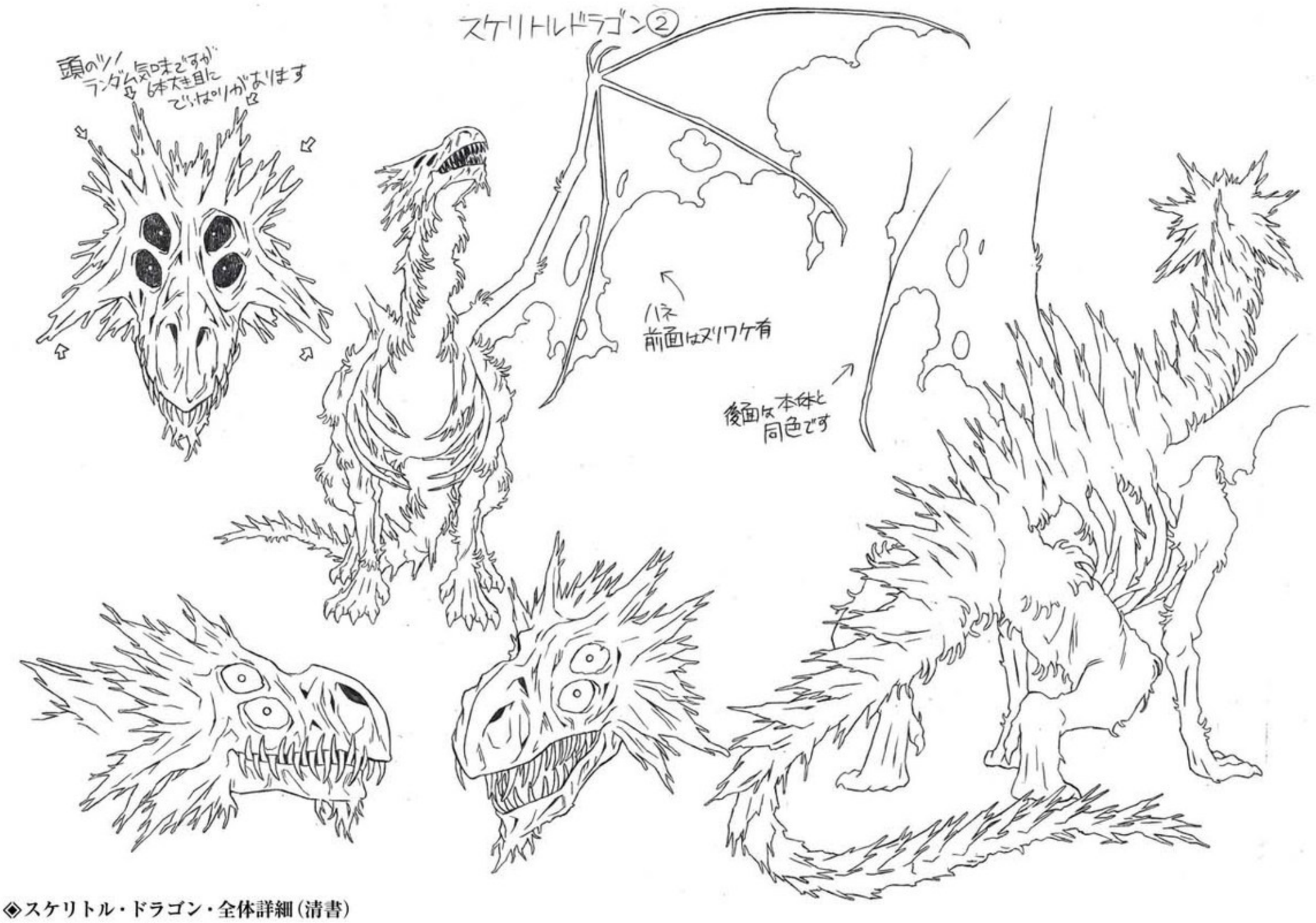




◈スケリトル・ドラゴン(清書)



◈スケリトル・ドラゴン(ラフ)



◈スケリトル・ドラゴン・全体詳細（清書）

≫ゴブリン

カルネ村に行く途中でアインズたちが遭遇したゴブリン。知能は低く、手入れのされていない武器や防具を使っていた。



オーガ

巨体の体には申し訳程度の布しか巻かれていないが、分厚い筋肉が鎧になっていて、丸太のような棍棒の威力は絶大である。頭は悪い。



ゴブリン／ゴブリンアーチャー

エンリがゴブリン将軍の角笛で召喚したゴブリンたち。背は低いが屈強な体つきで知能に優れ、整った装備を身につけている。



ゾンビ

エ・ランテルの共同墓地に発生したゾンビたち。個々の力は人間の兵士でも対処できる程度ではあるが、膨大な数で圧倒した。



◈ゾンビ 詳細(清書)

OVERLORD（アニメ）
オーバーロード
完全設定資料集

DESIGN WORKS
デザインワークス

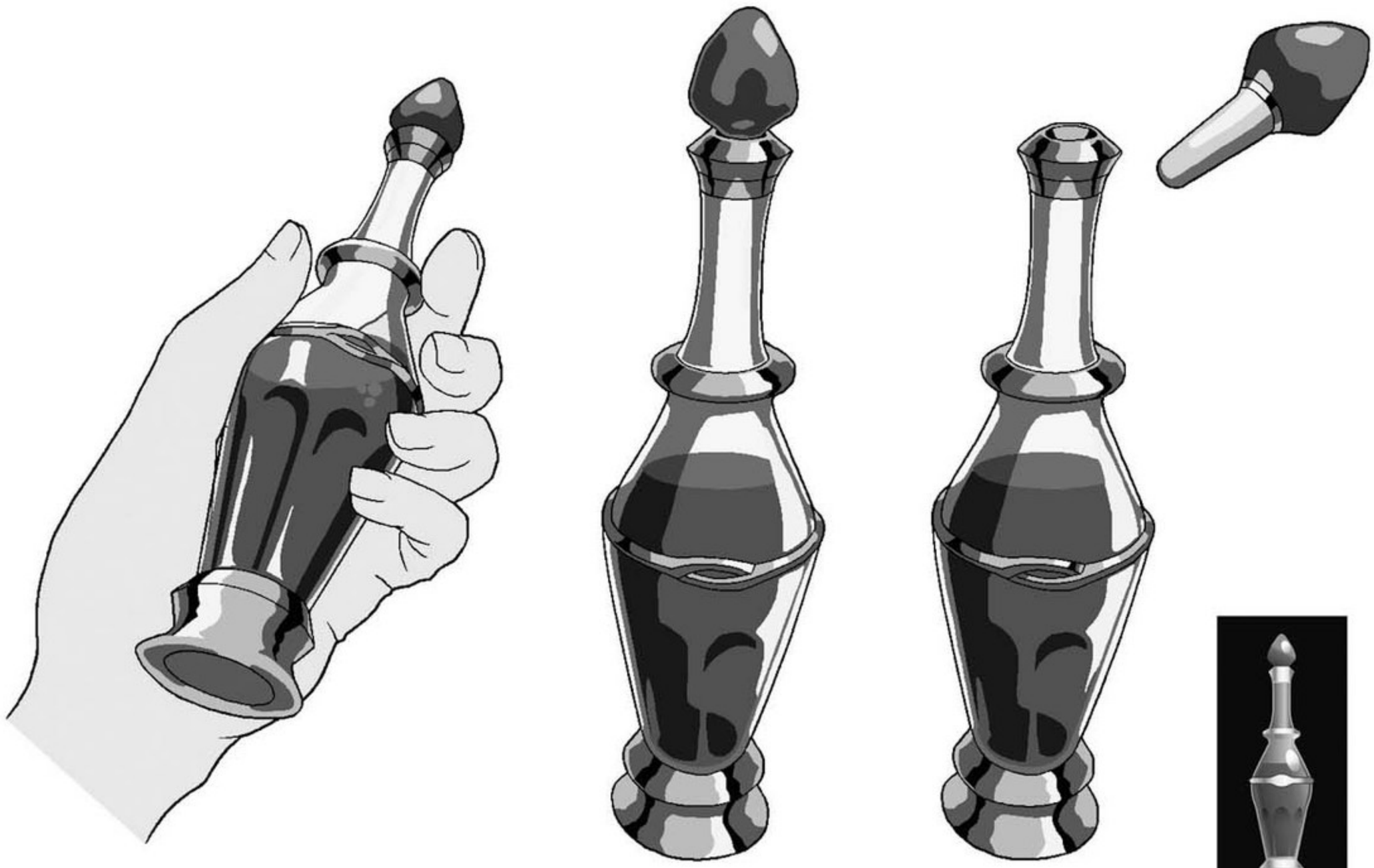
ゲーム「ユグドラシル」と異世界という2つの世界のアイテムが登場する『オーバーロード』。アニメでは原作小説に基づき、それぞれがビジュアルで判断できるようデザイン。貨幣やポーションなどどちらの世界に存在するものは、明確な違いが設けられている。



◈ユグドラシルの金貨

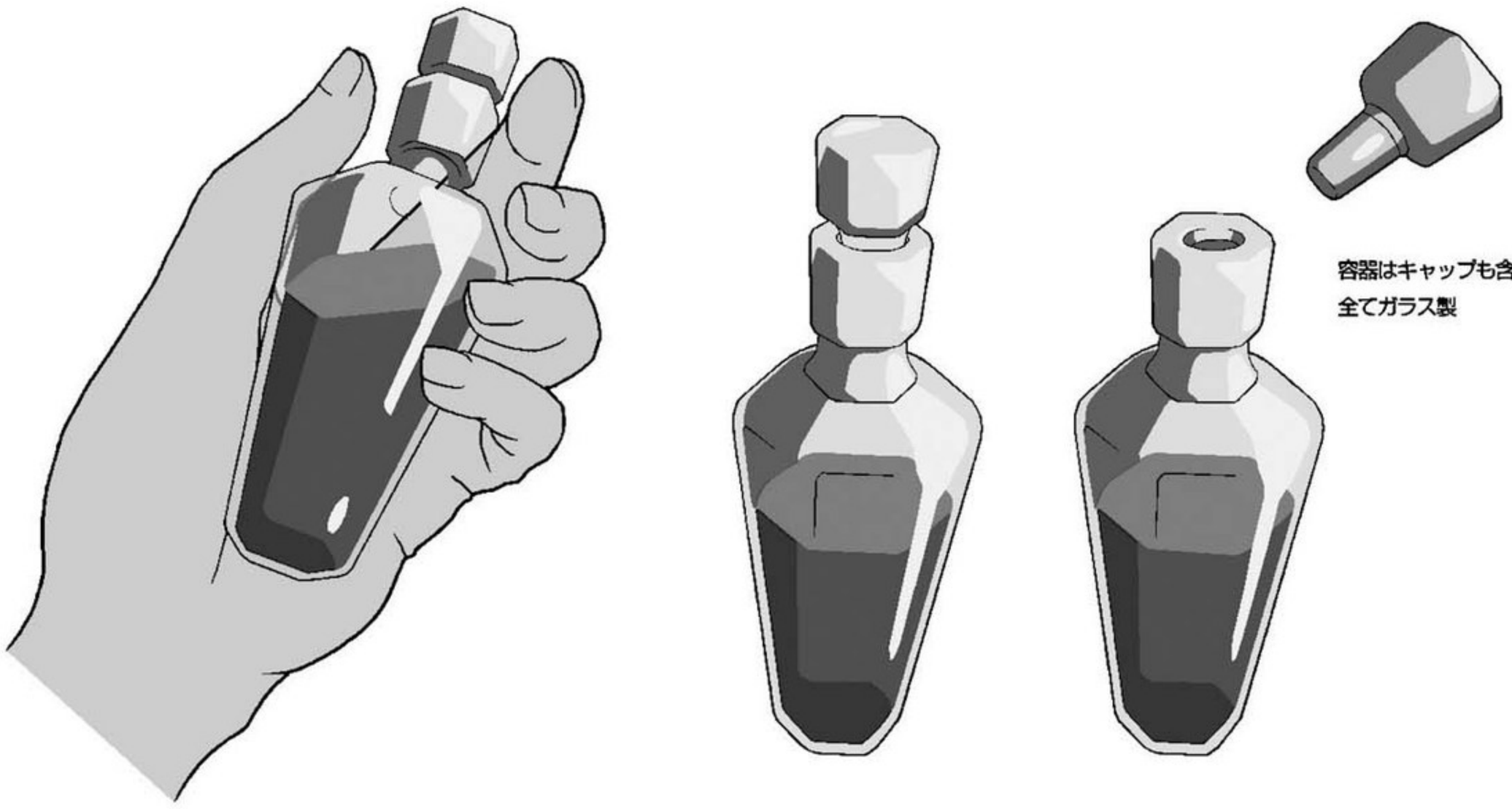


◈異世界の貨幣



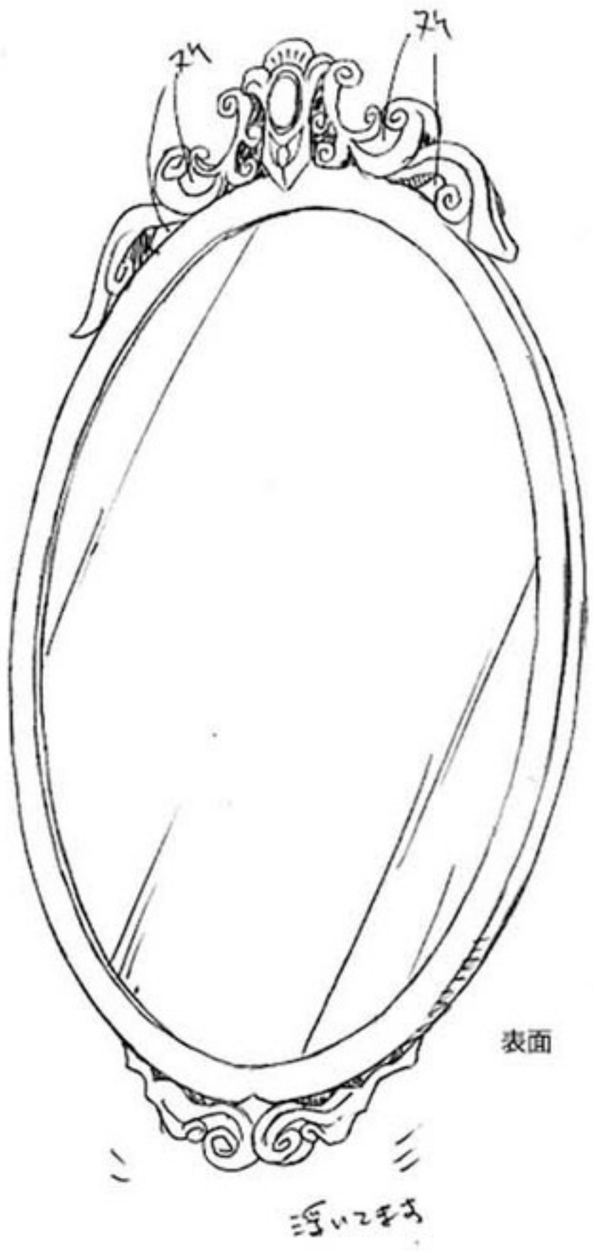
こんなイメージです

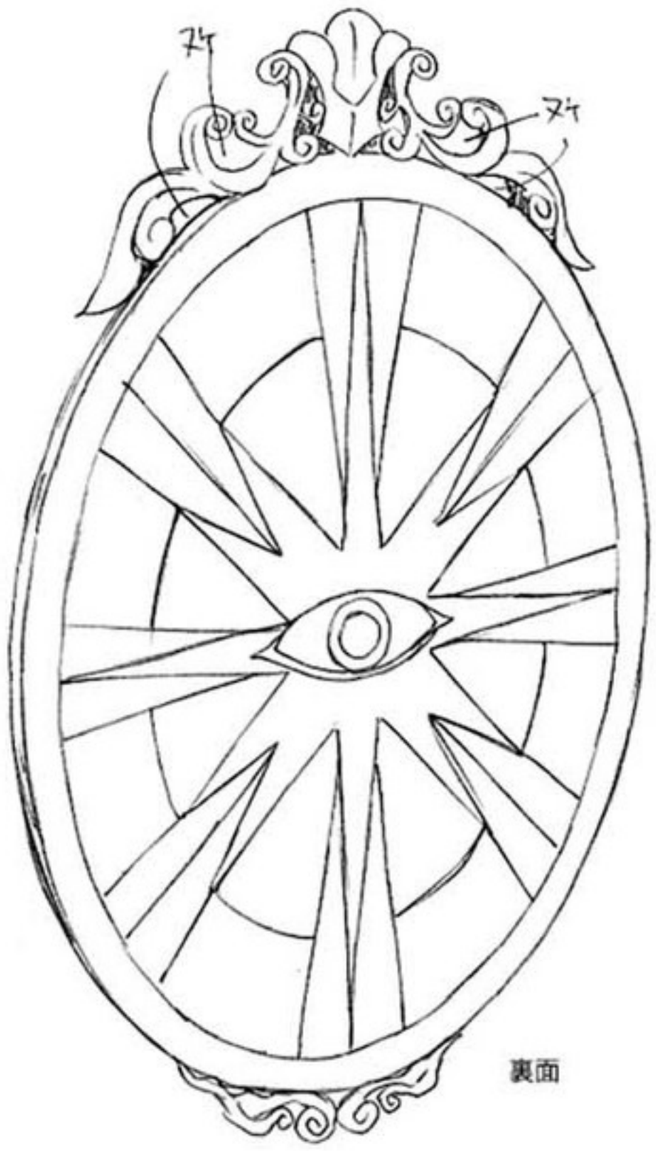
◈下級治癒薬(マイナーヒーリングポーション)

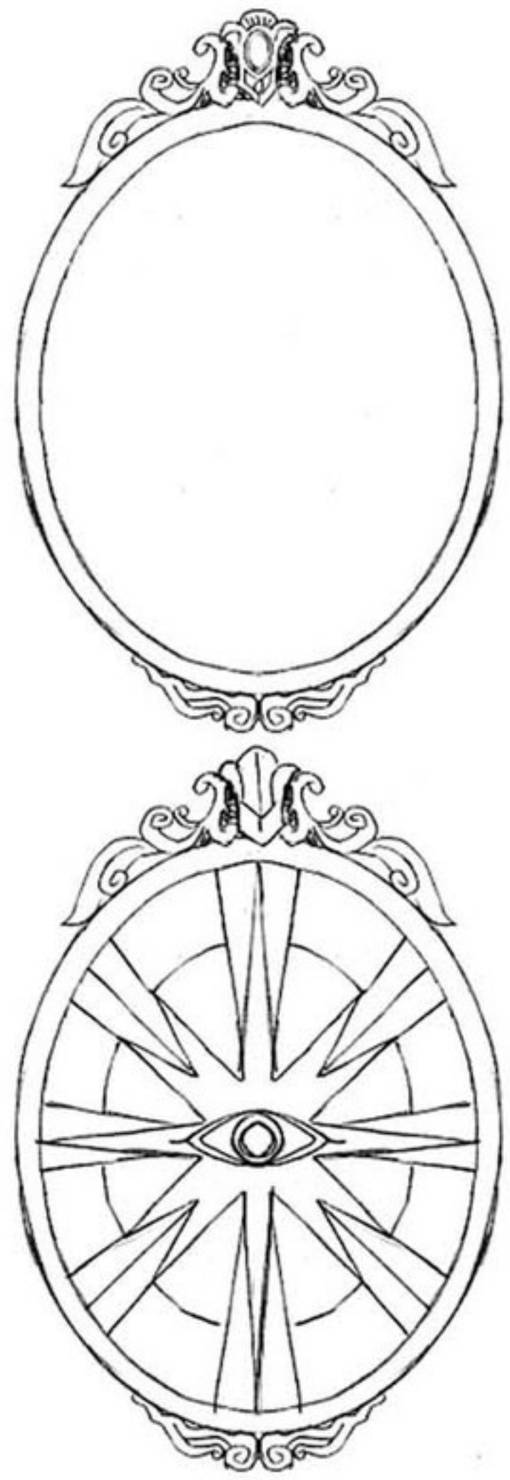


容器はキャップも含めて
全てガラス製

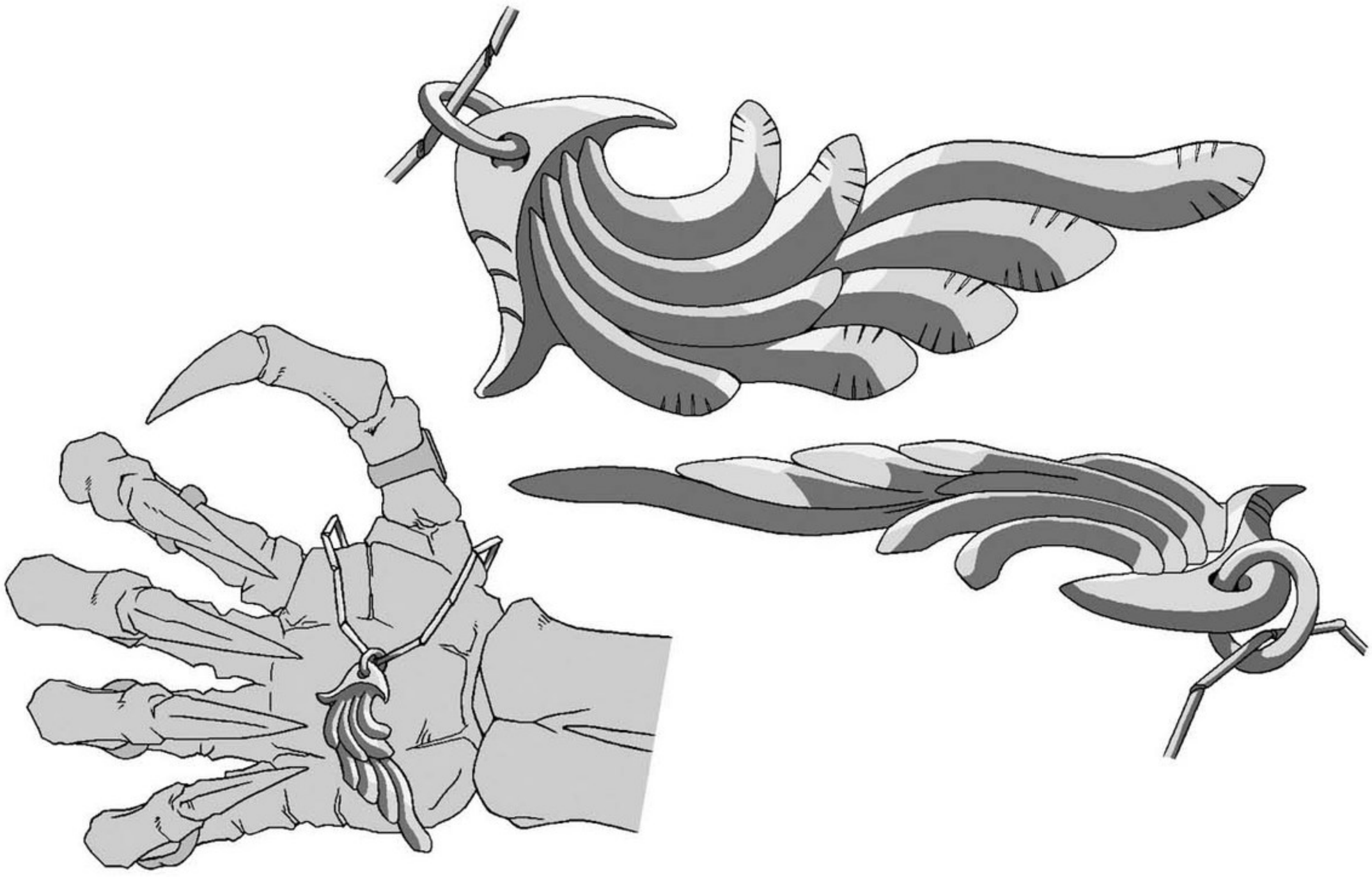
◈ブリタのポーション



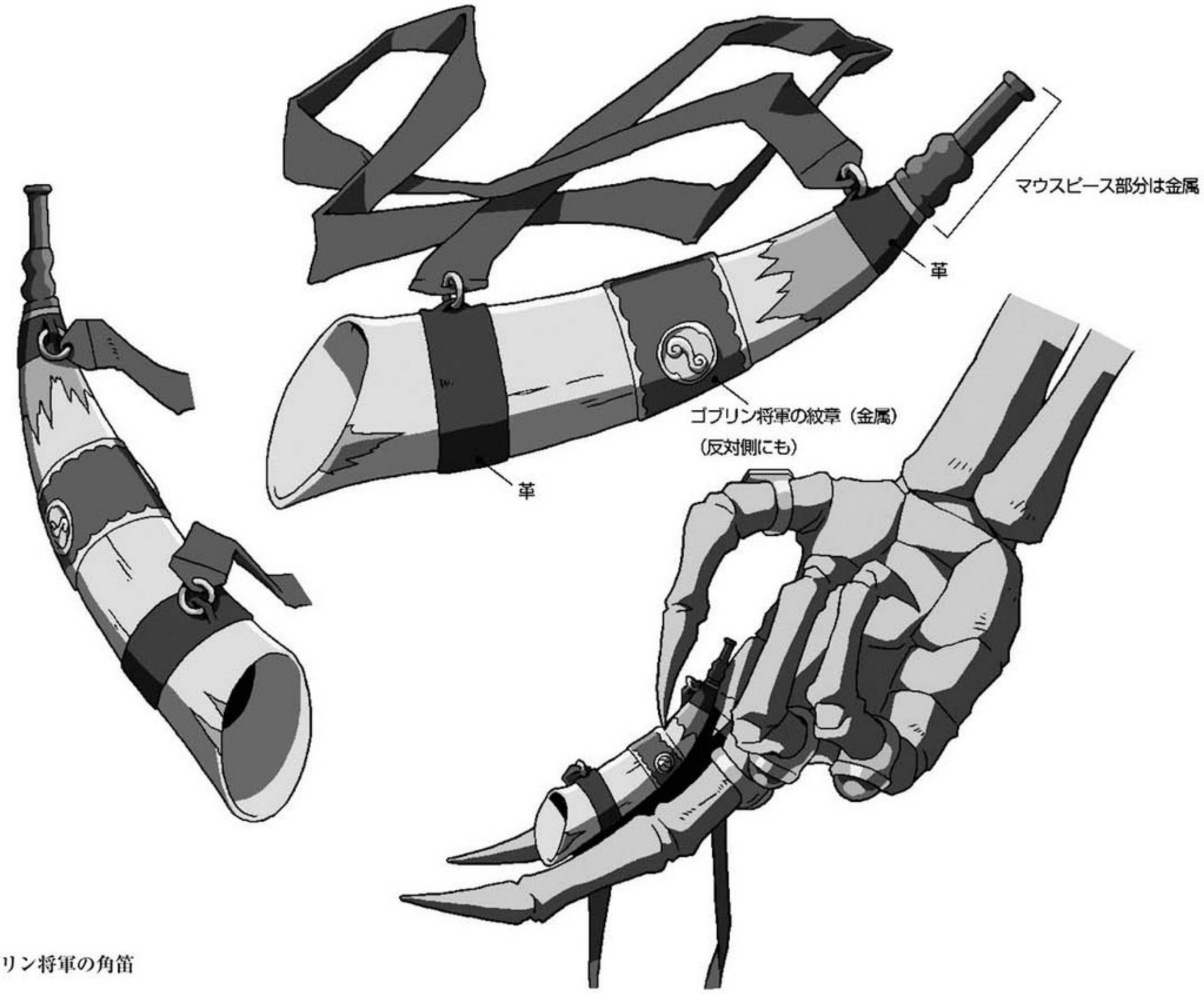




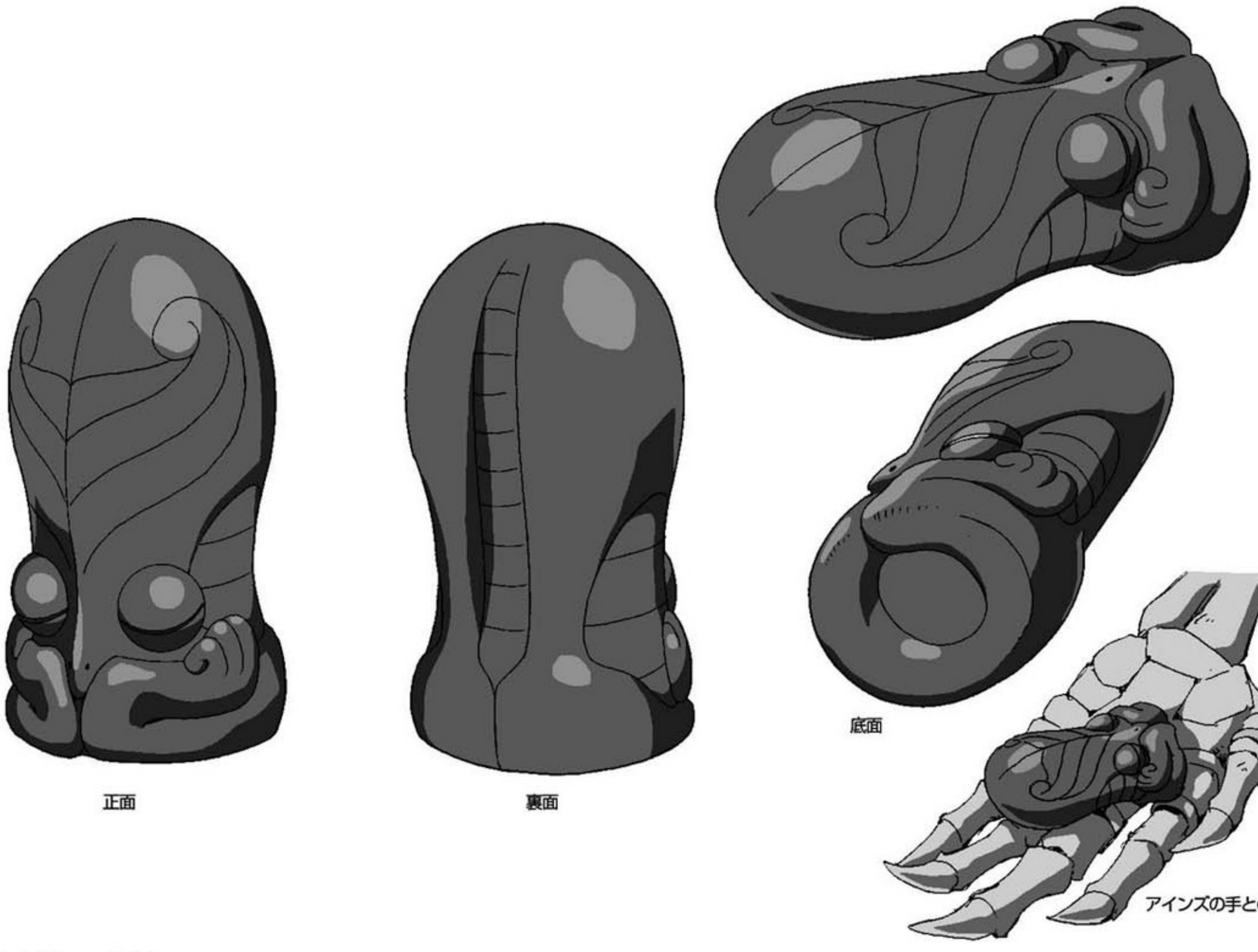
◈遠視の鏡(ミラー・オブ・リモートビューイング)



◈飛行ネックレス

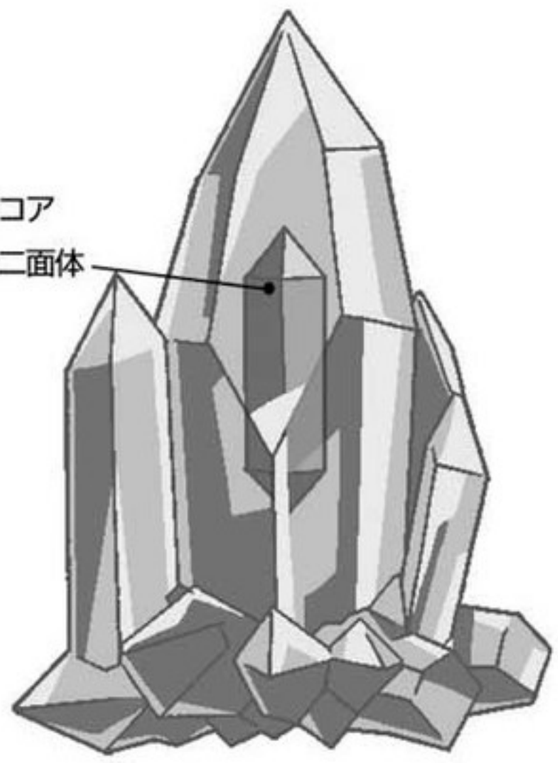


◈ゴブリン将軍の角笛

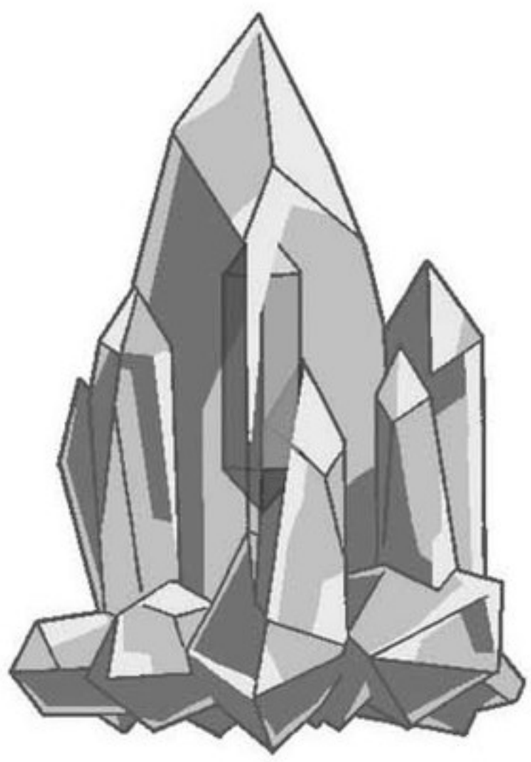


◈小さな変わった彫刻

主線　色トレス

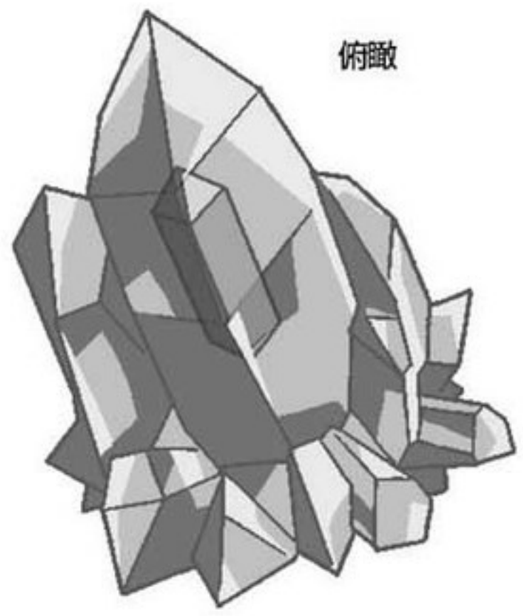


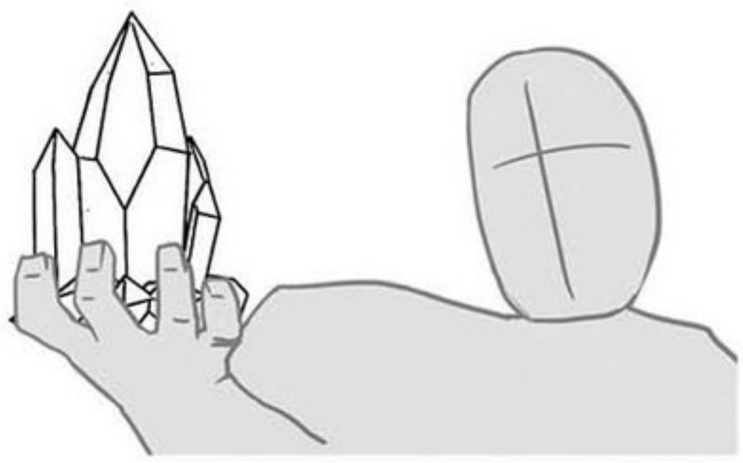
正面



裏面

俯瞰





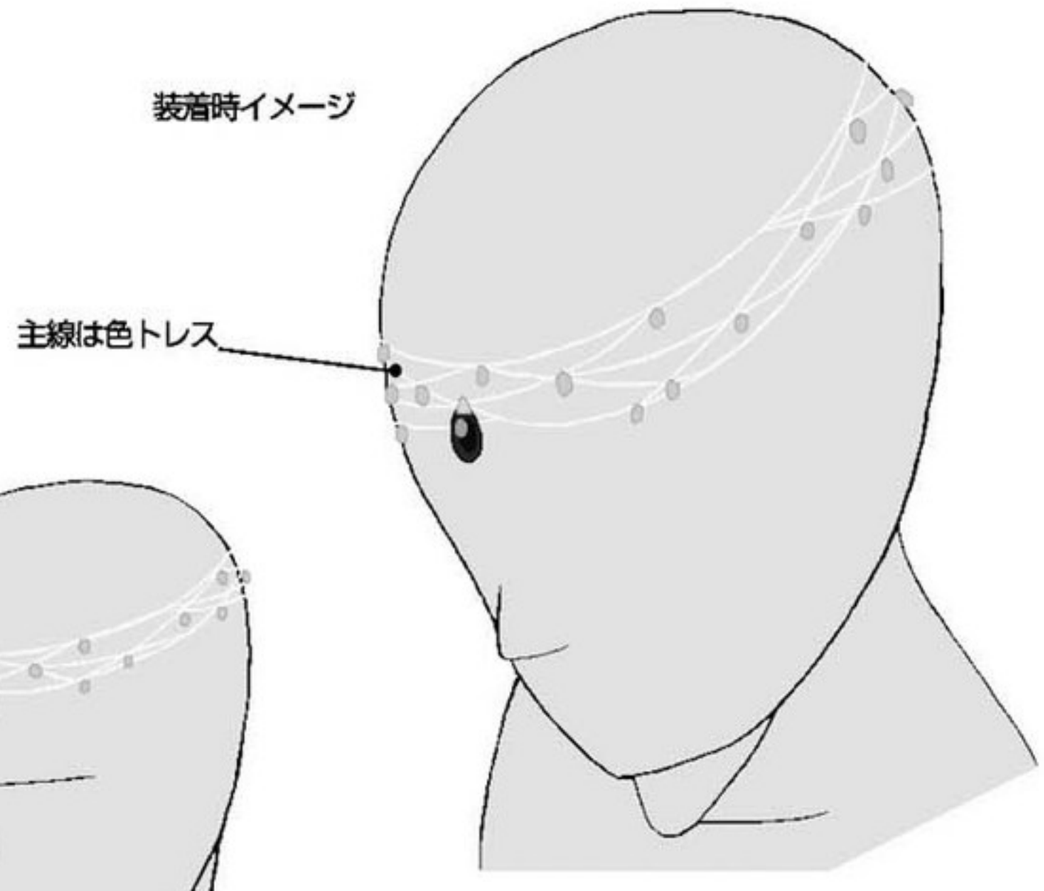
人物との対比
クリスタル自体のサイズは高さ15cmほど

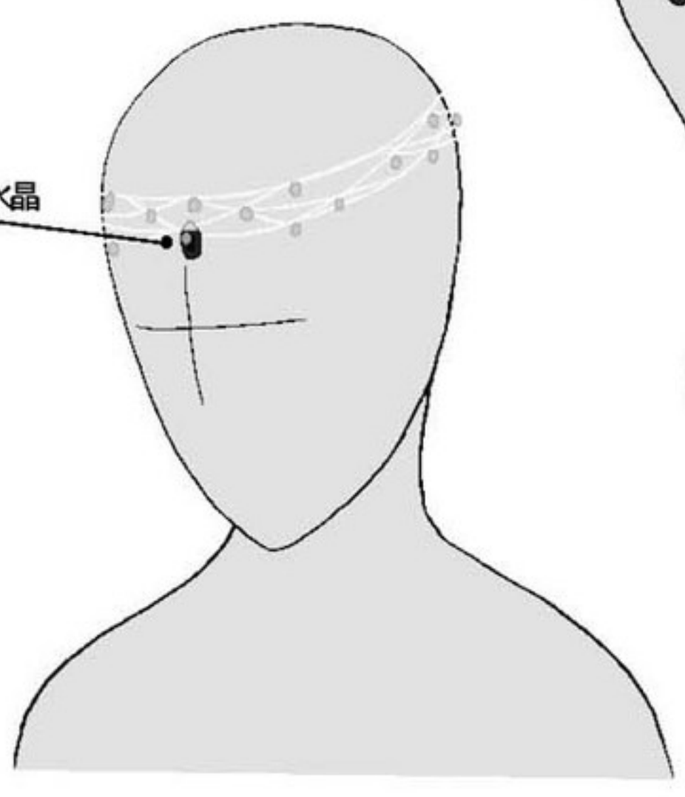
◈クリスタル

携帯時イメージ

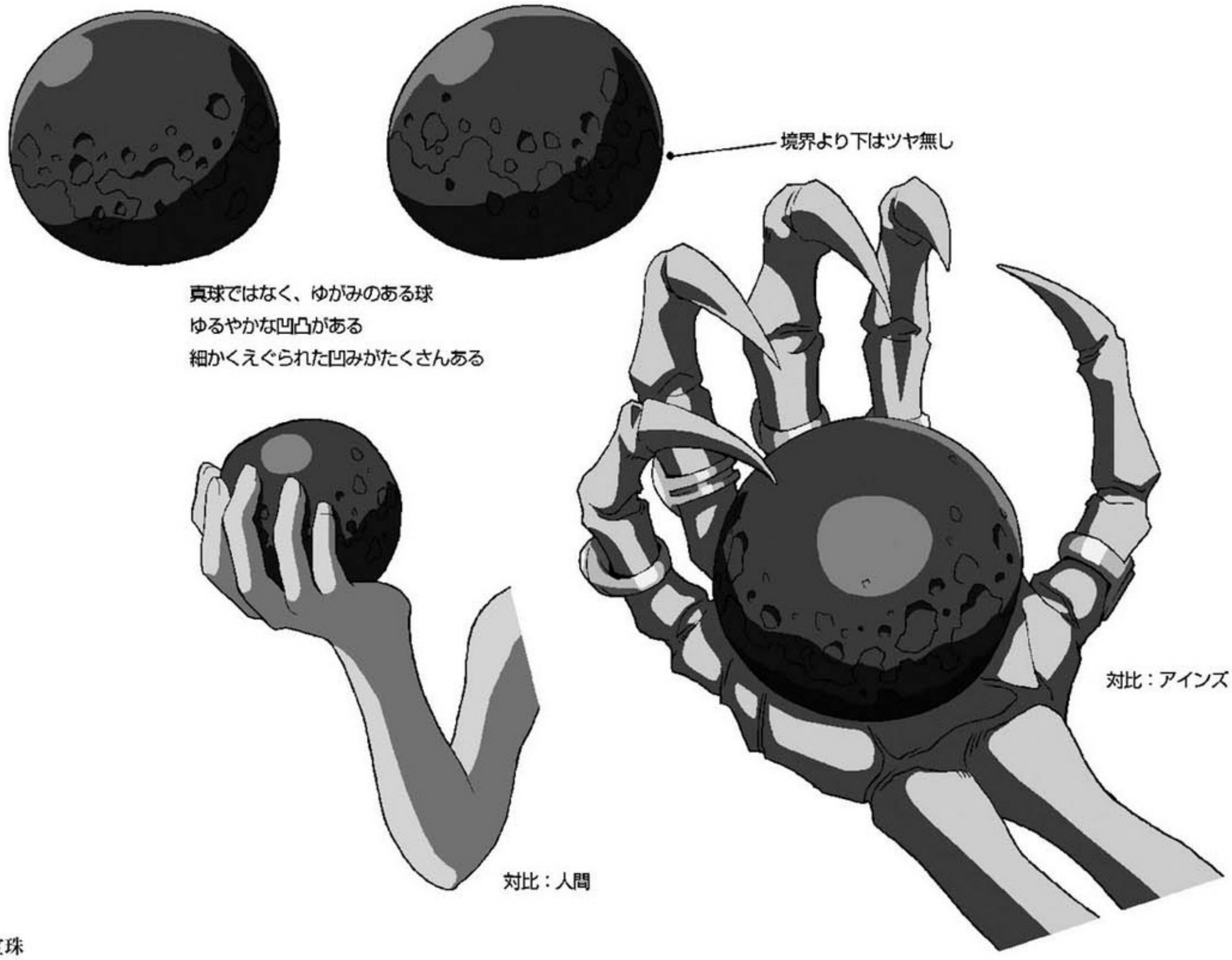


装着時イメージ





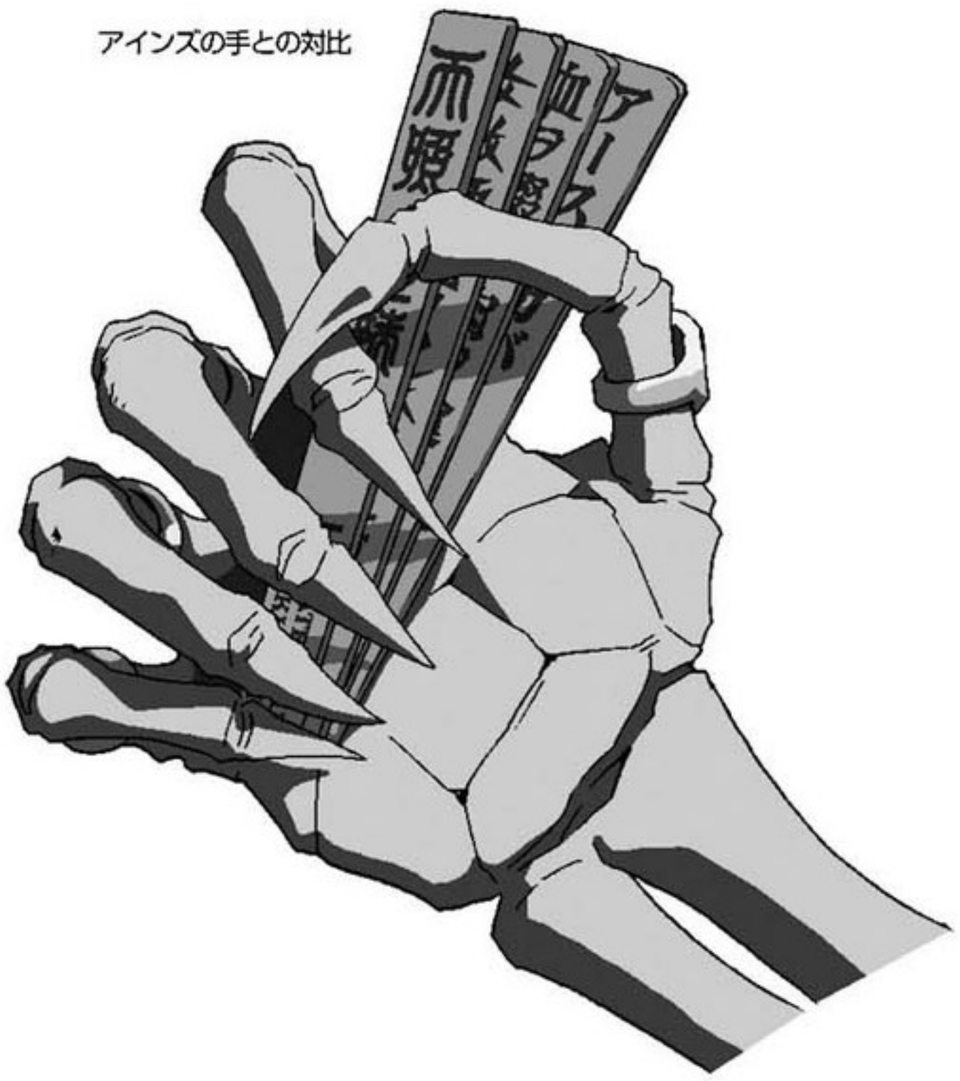
◈叡者の額冠


境界より下はツヤ無し
真球ではなく、ゆがみのある球
ゆるやかな凹凸がある
細かくえぐられた凹みがたくさんある
対比：人間
対比：アインズ

◈死の宝珠

腕に当てると上端が巻き付く
腕を上げる動作で自動的に時刻が発光表示される
12:43
何らかの機能がある○表示
(ホームボタンのようなイメージ)
空間から取り出した状態
右手で持っていた部分を離すと
下端が巻き付く
12:43
製品イメージ

◈腕時計



アインズの手との対比

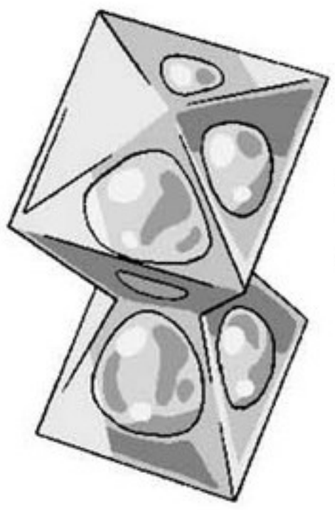


たっちみー鎧の籠手との対比
（籠手デザインは仮のものです
鎧設定参考願います）

◈木の棒



アインズの手との対比



アングルによっては
屈折でこのような感じに



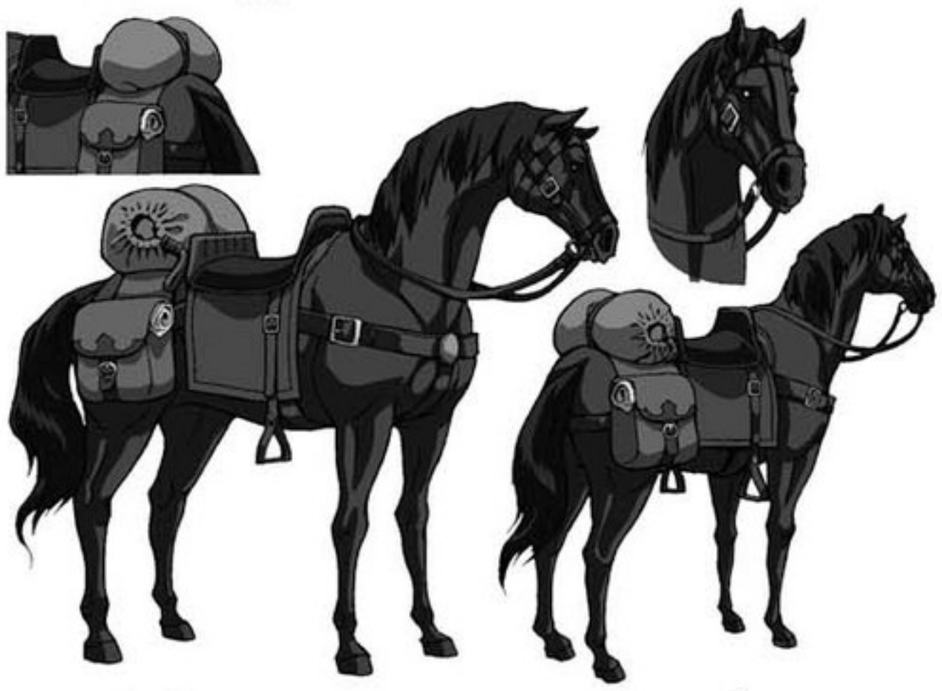
８面体のクリスタルが縦に連なった形状
内部にひょうたん状の空間があり
砂時計になっている

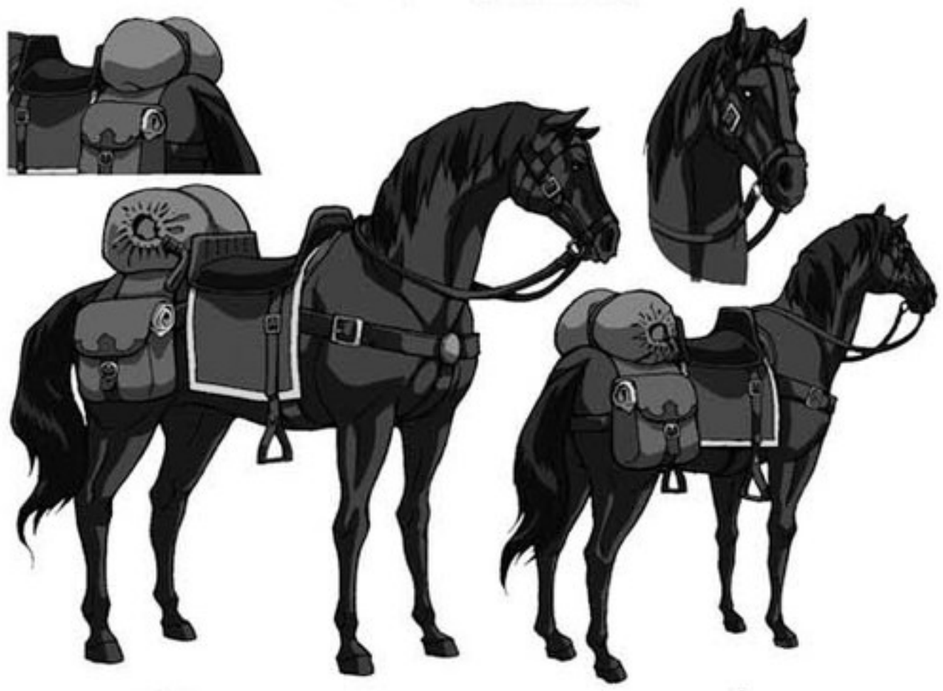
◈小さな腕時計

ガゼフ側 *ガゼフ・・・①、副長・・・③

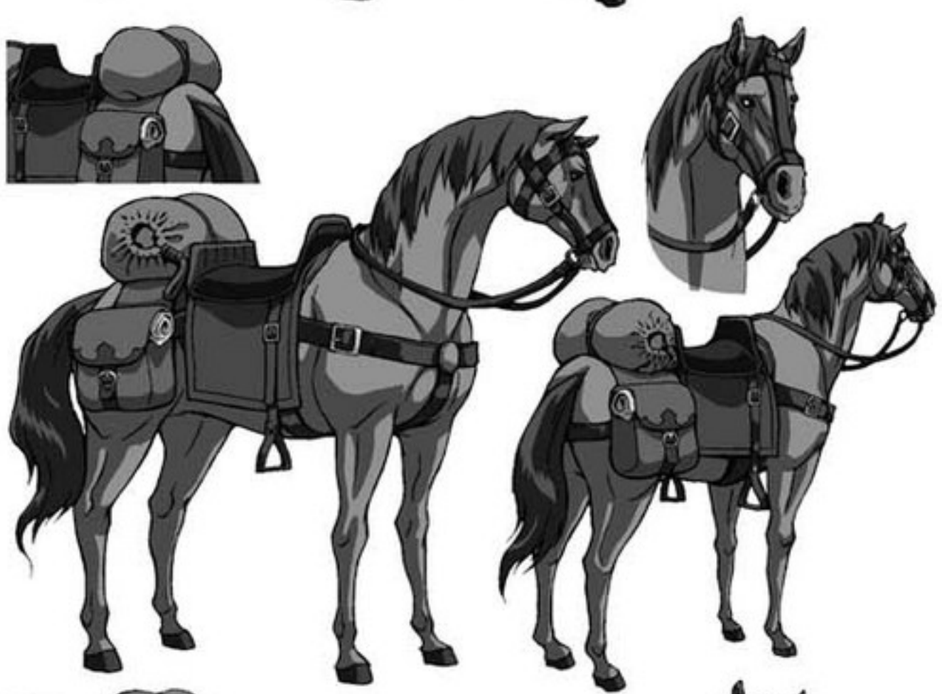
スレイン法国側

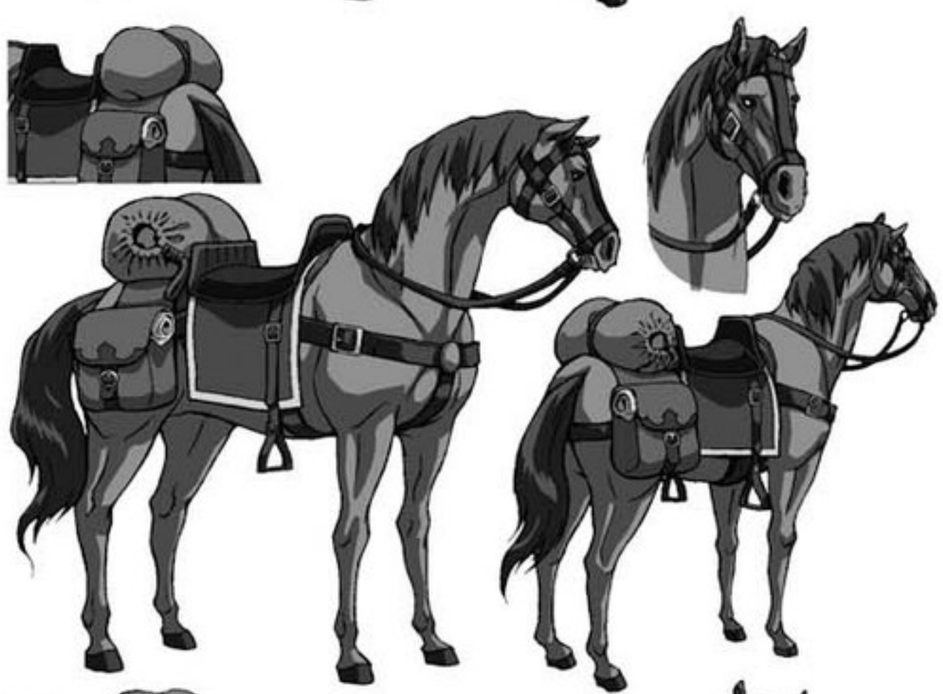
①



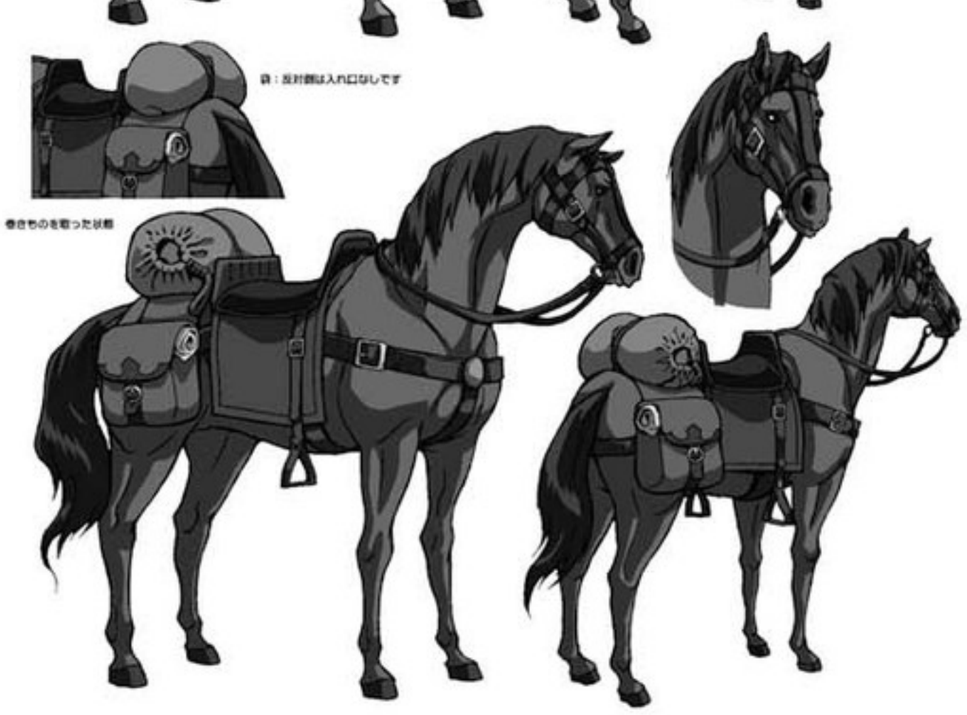


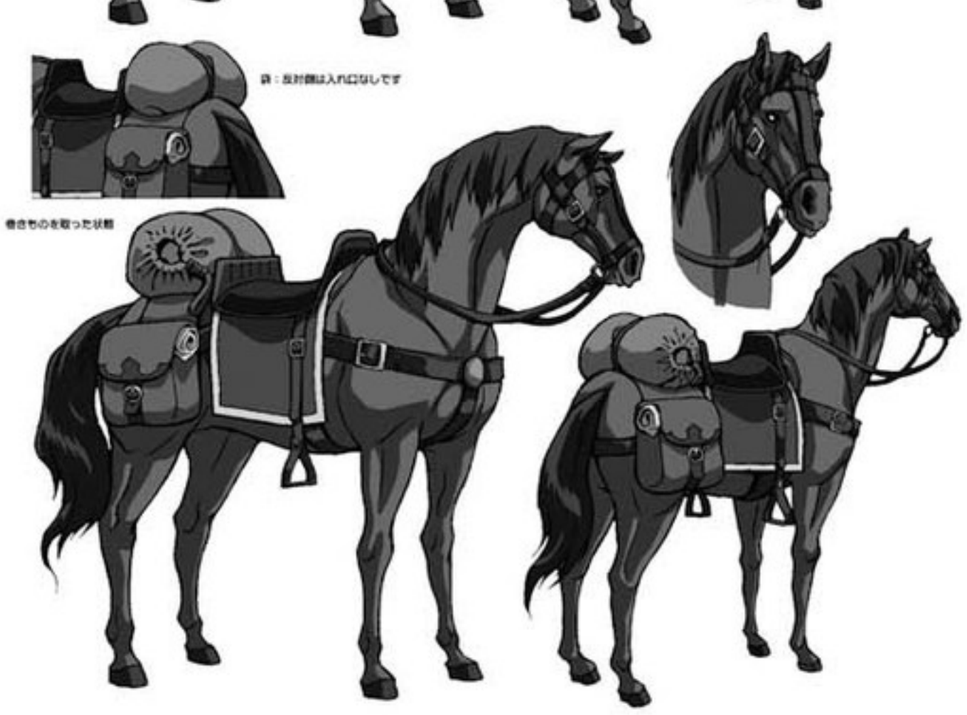
②



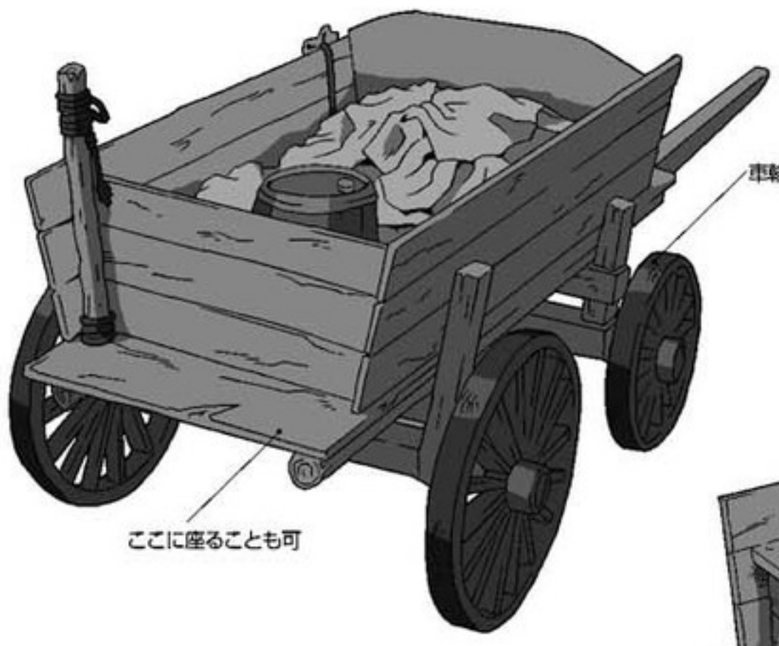


③



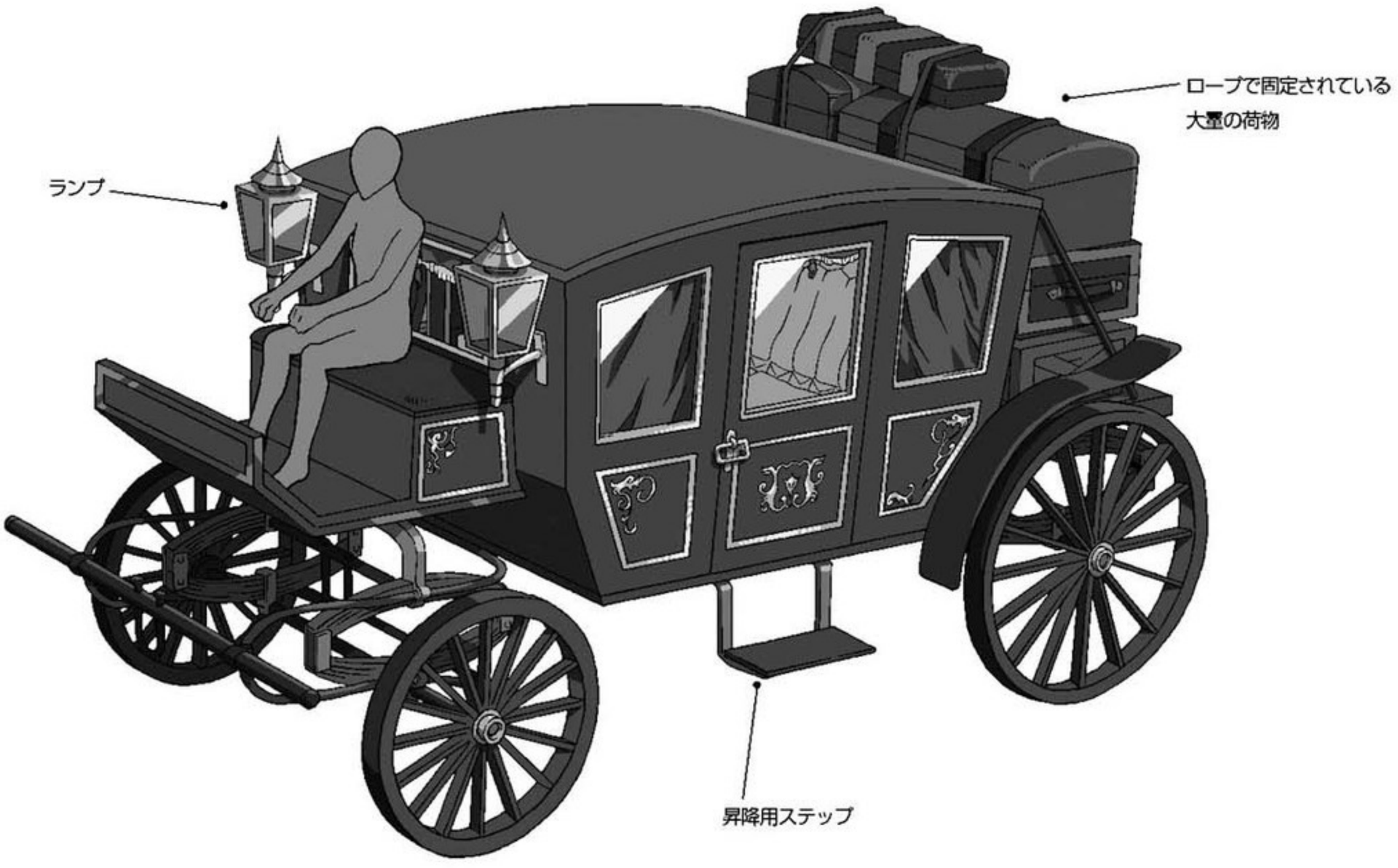


◈軍馬



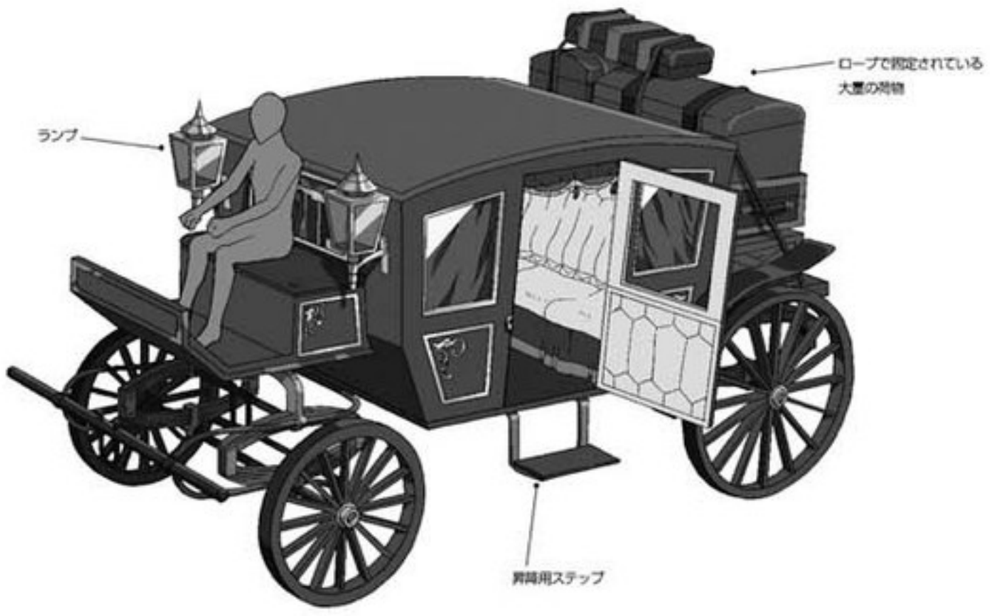
◈バレアレ家の馬車

客室 - 前面



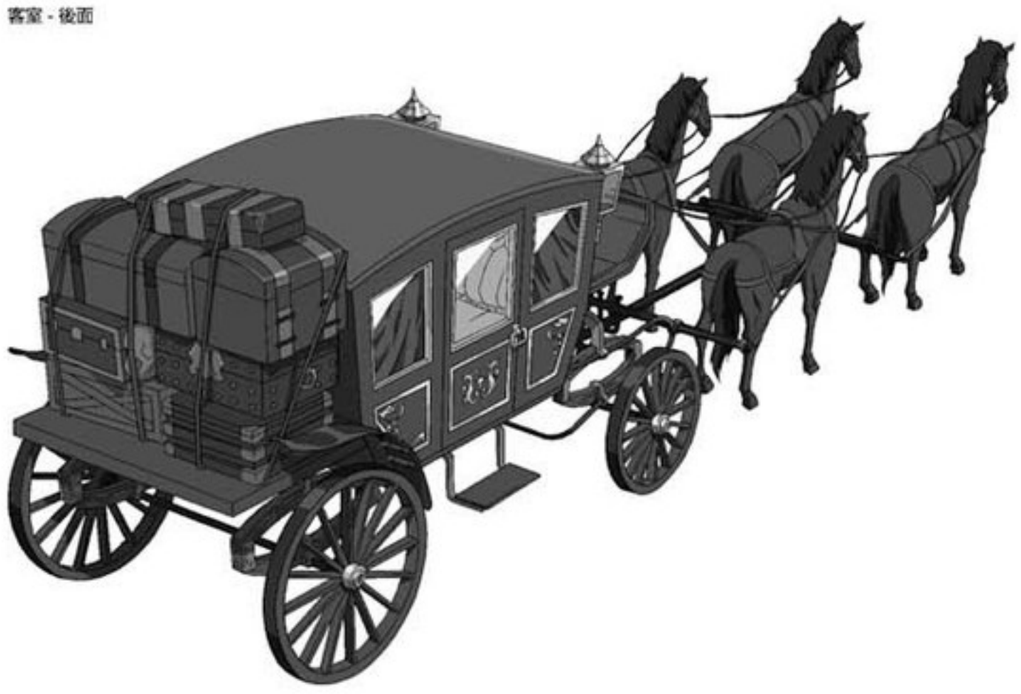
◈セバスの馬車

客室 - 前面

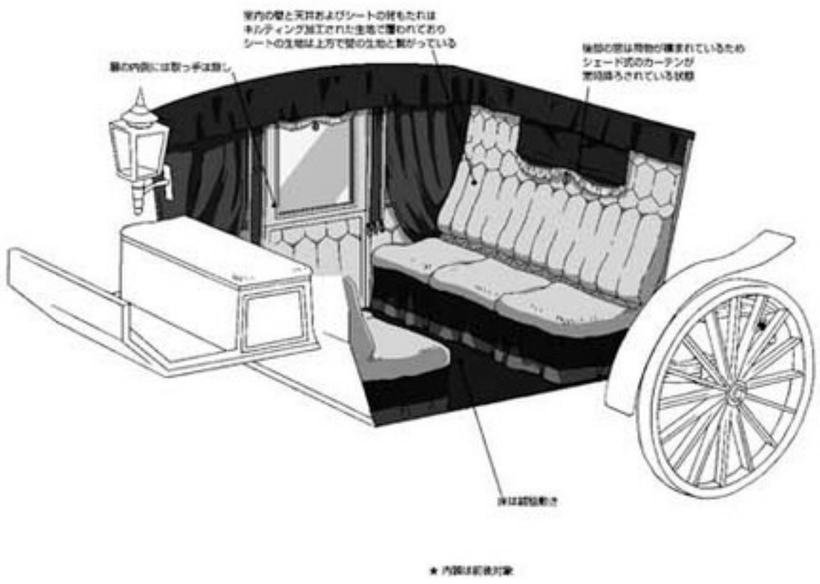


◈扉開放時

客室 - 後面

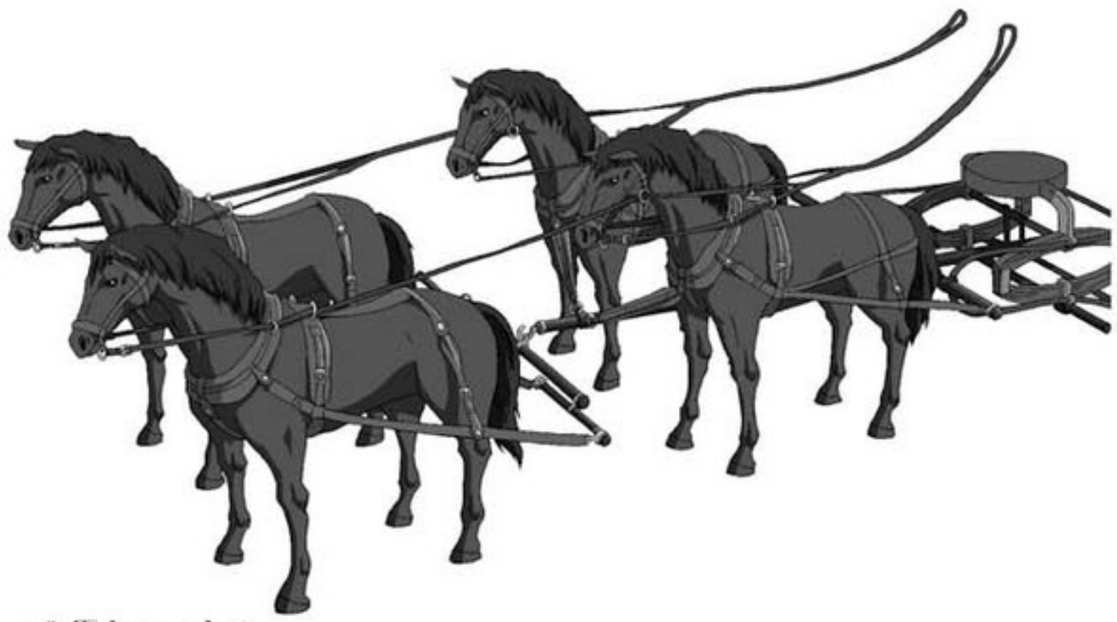


◈背面



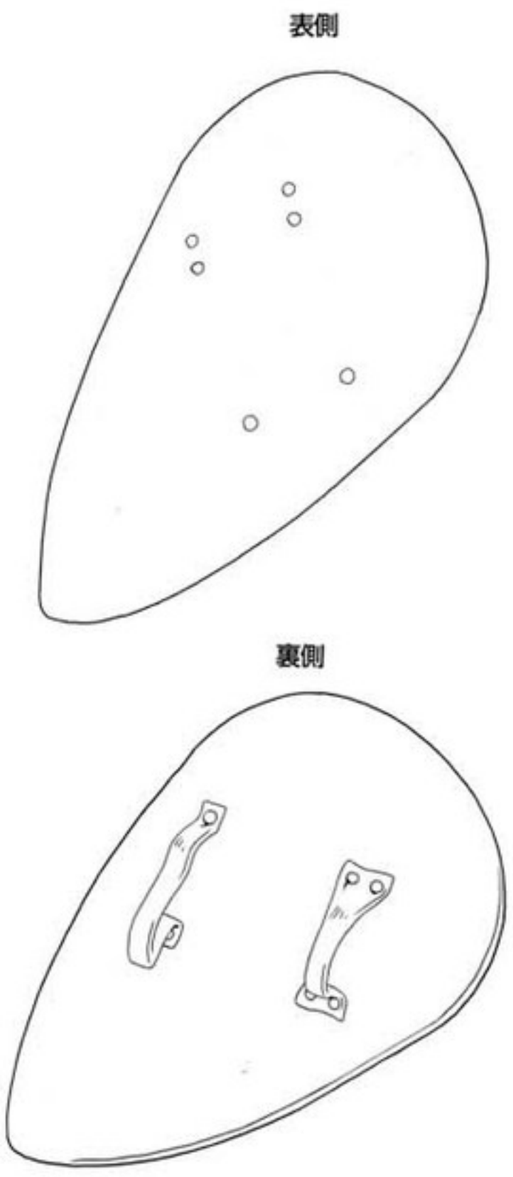
◈内部

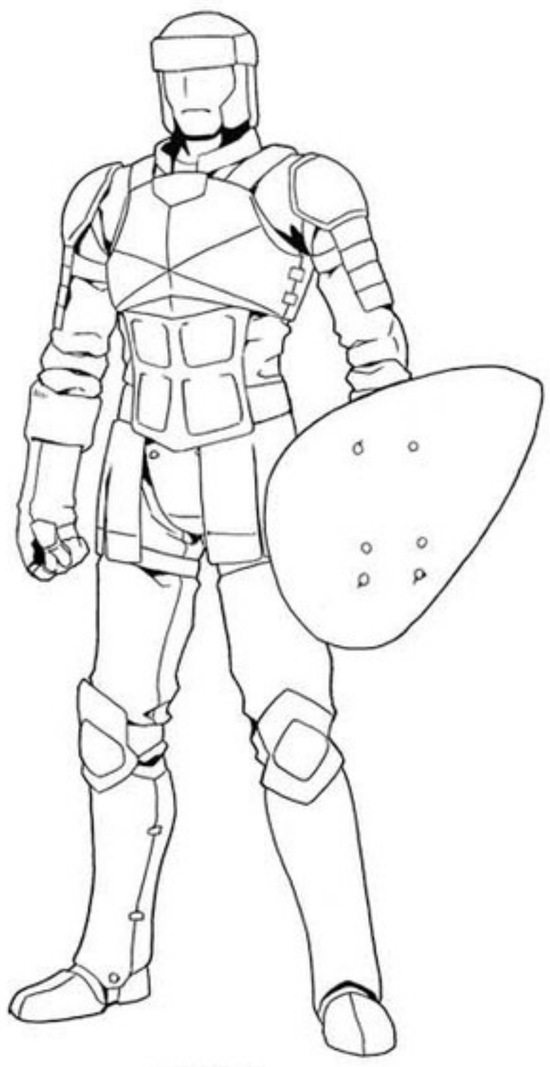
幌馬とハーネス



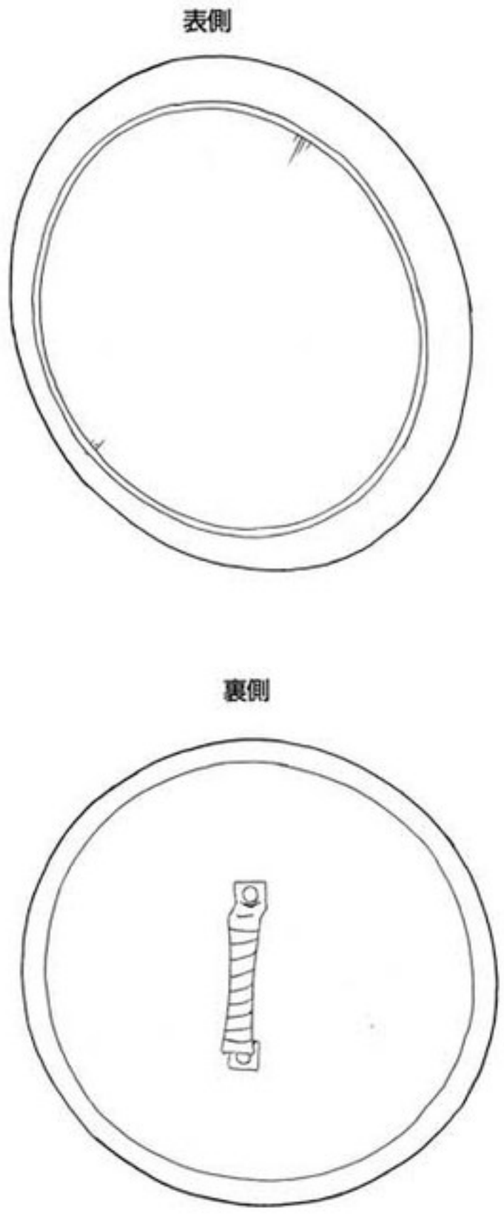
◈馬とハーネス

ガゼフの部下の装備

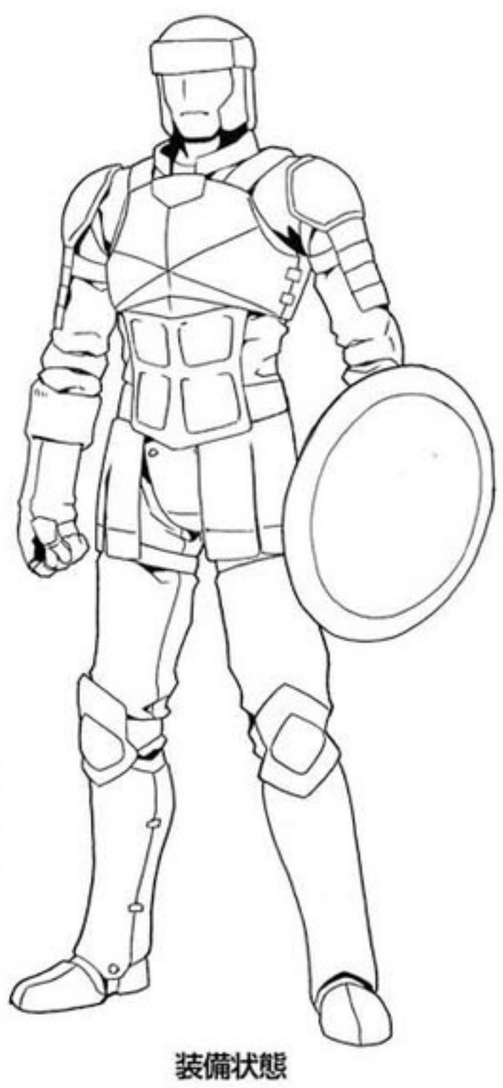


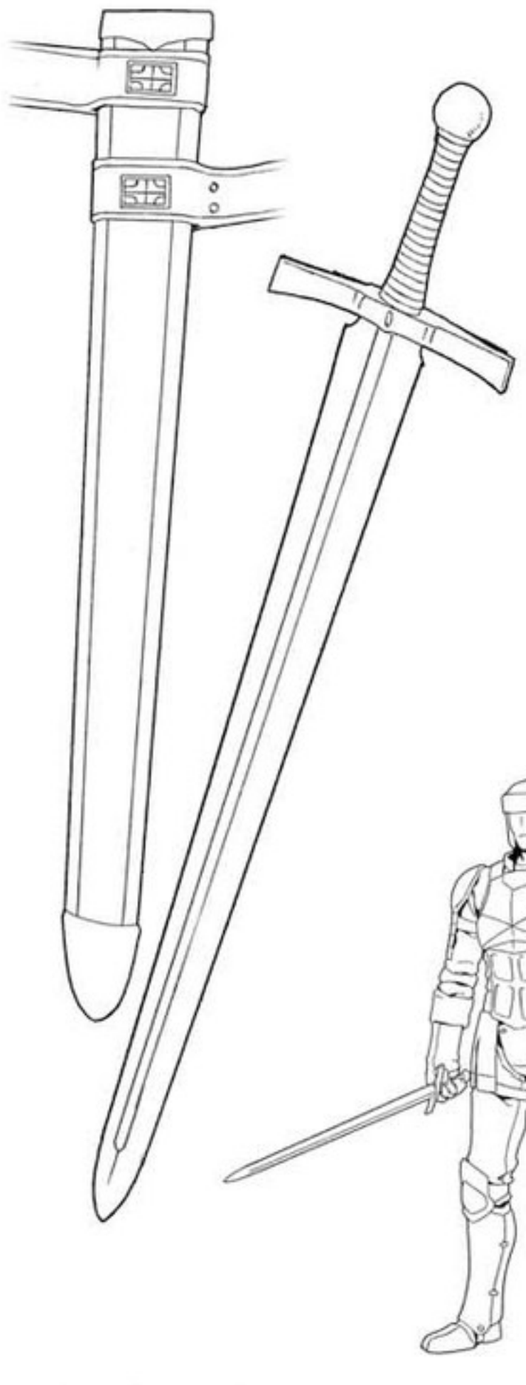


◈シールド1

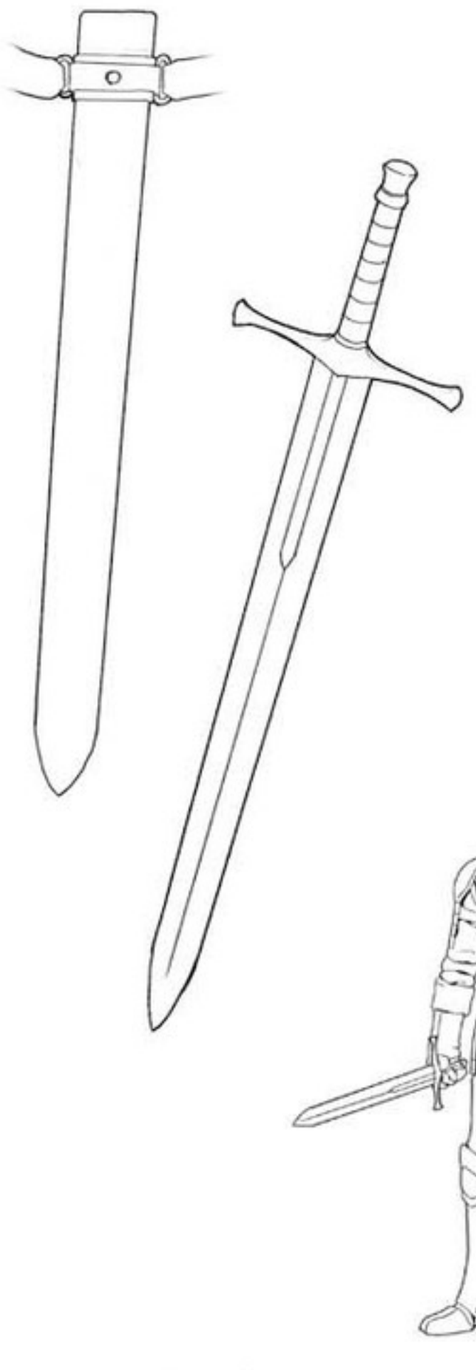


◈シールド2

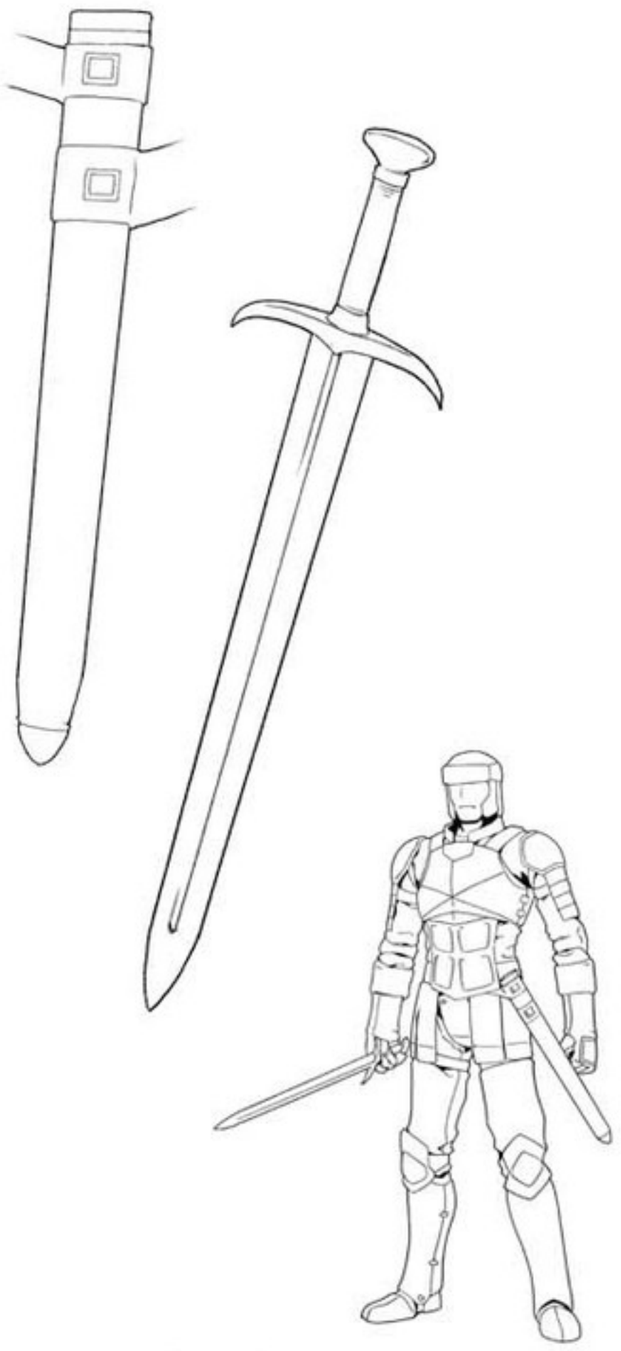




◈ブロードソード

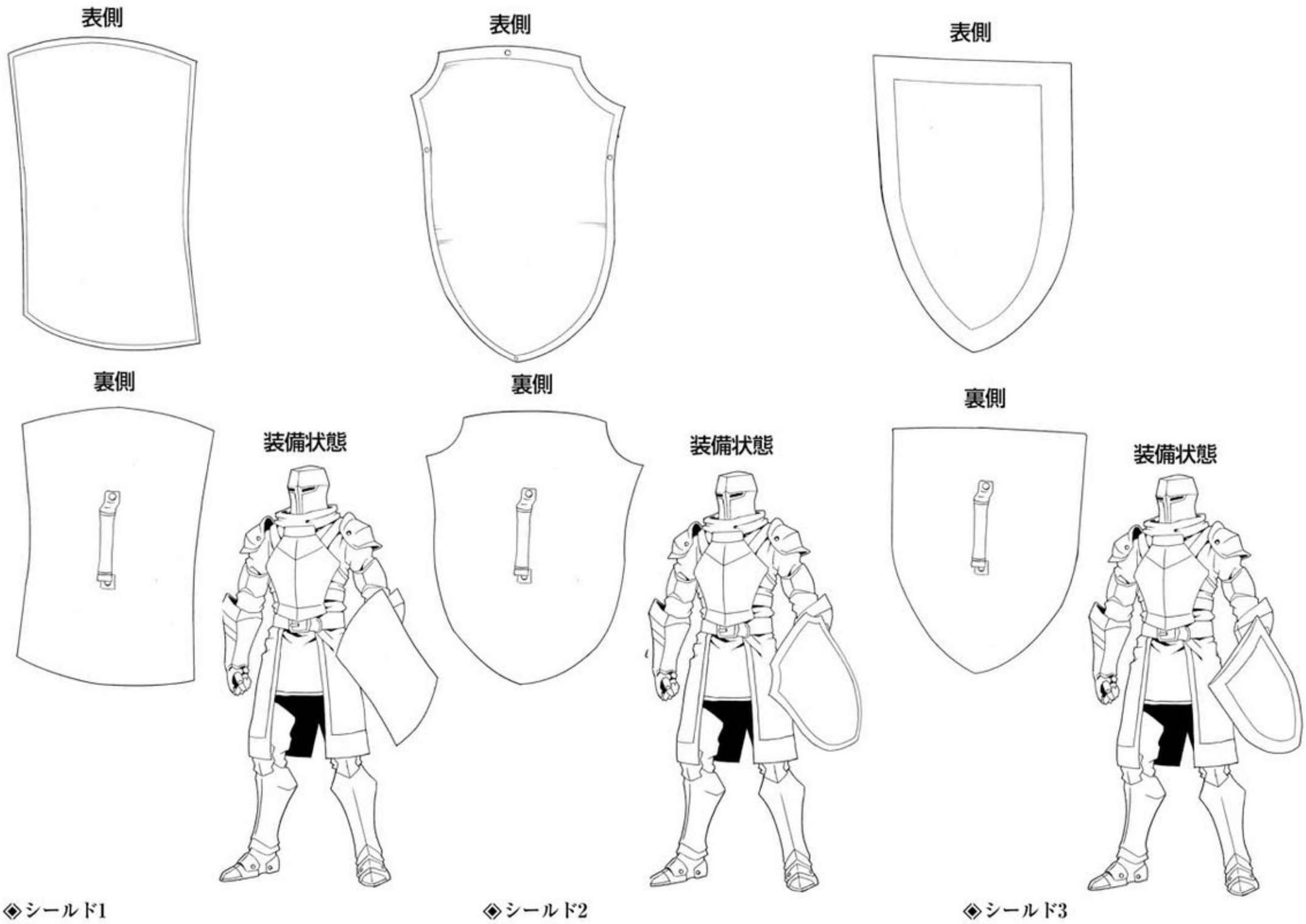


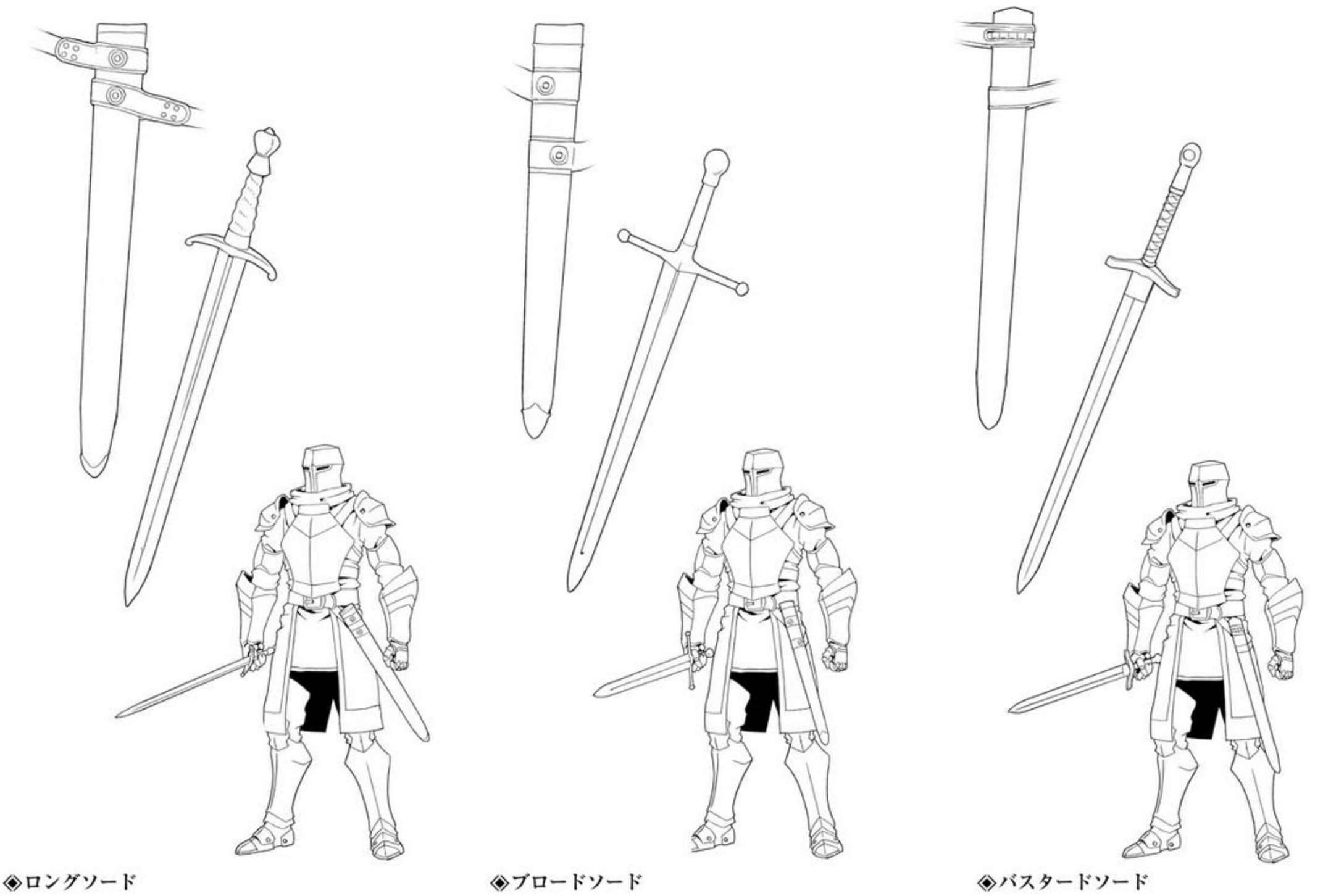
◈ショートソード1

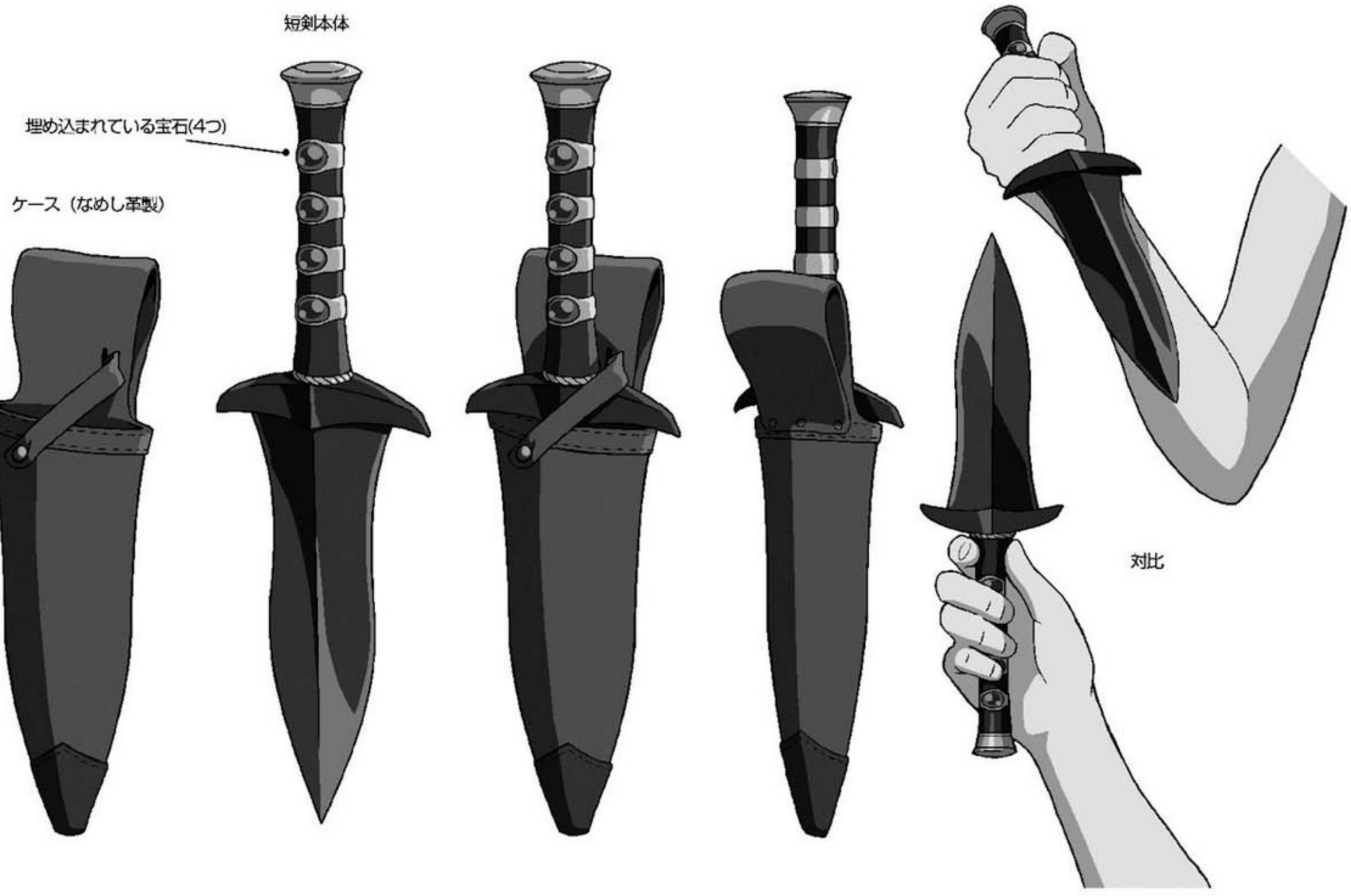


◈ショートソード2

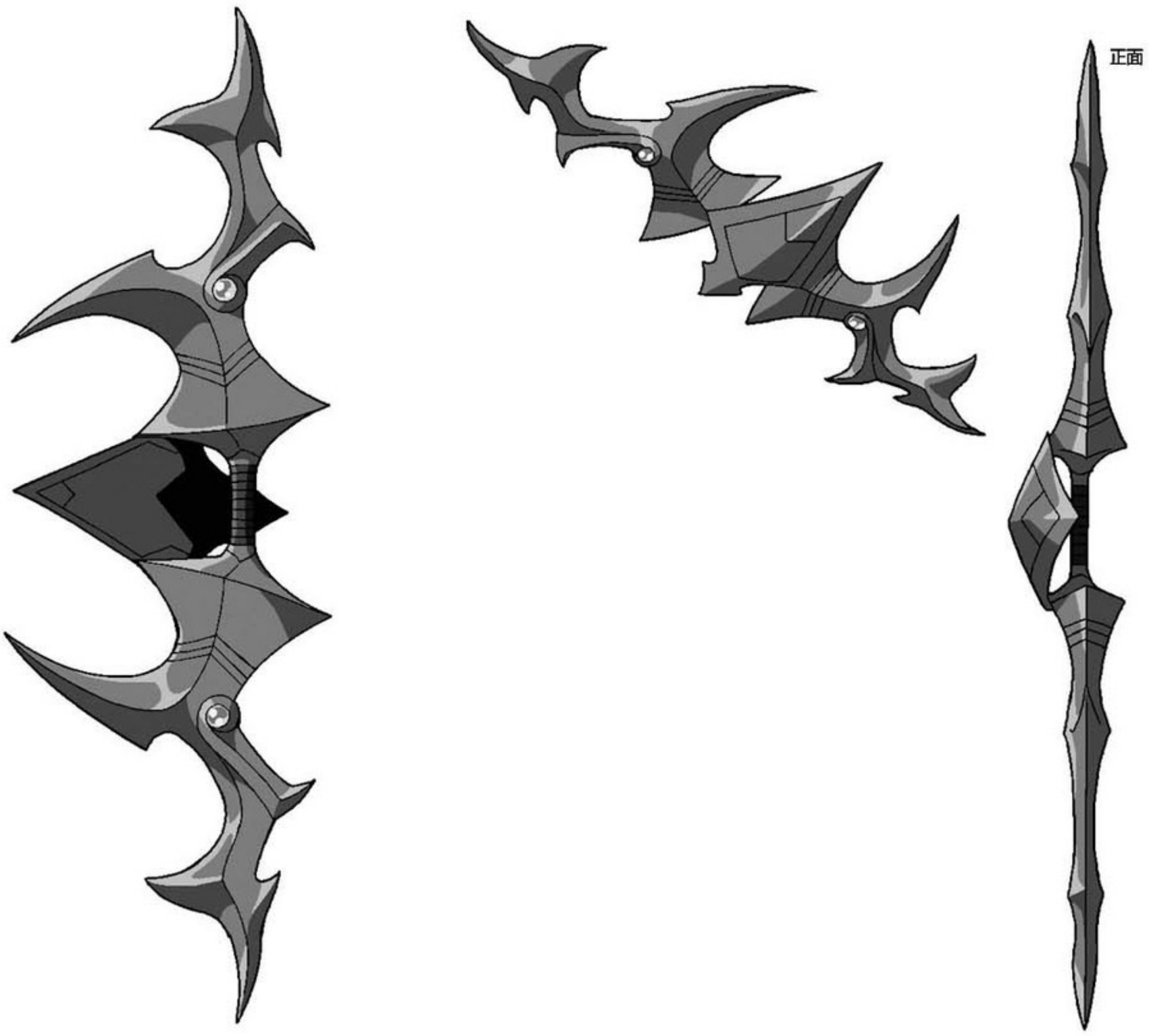
▶▶スレイン法国の偽装兵の装備



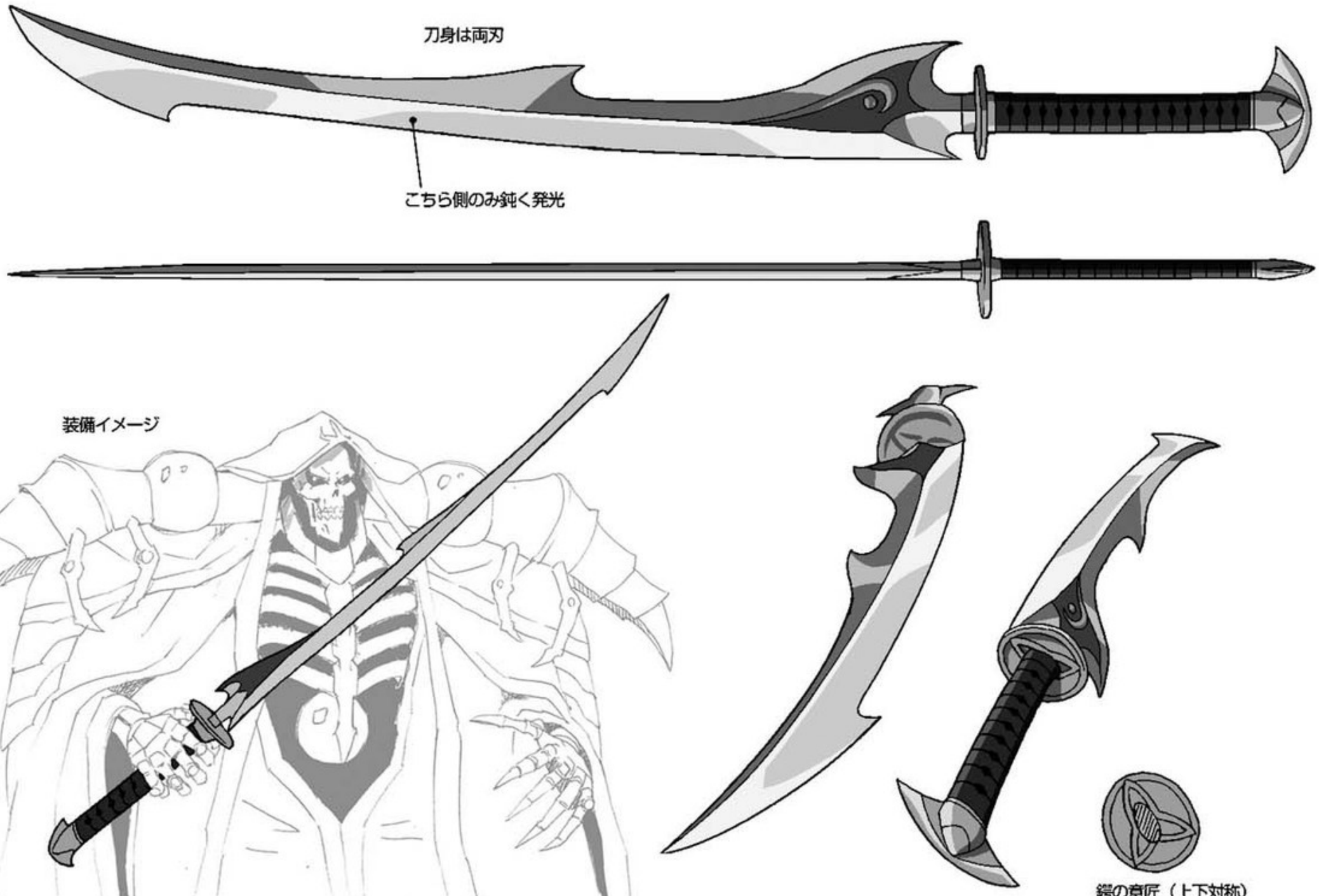




◈「漆黒の剣」の短剣

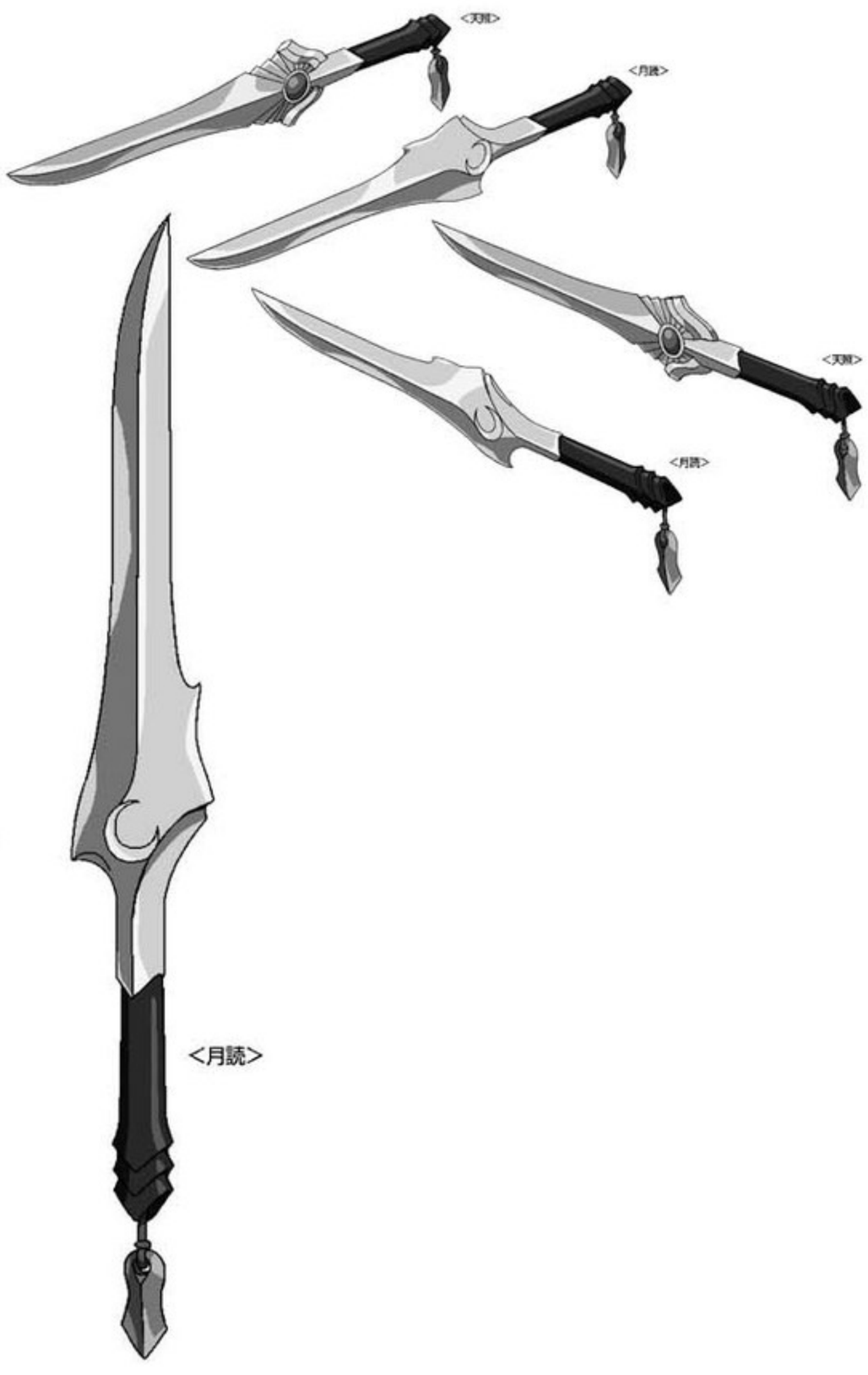


◈ゲイ・ボウ


刀身は両刃
こちら側のみ鈍く発光
装備イメージ
鍔の意匠（上下対称）

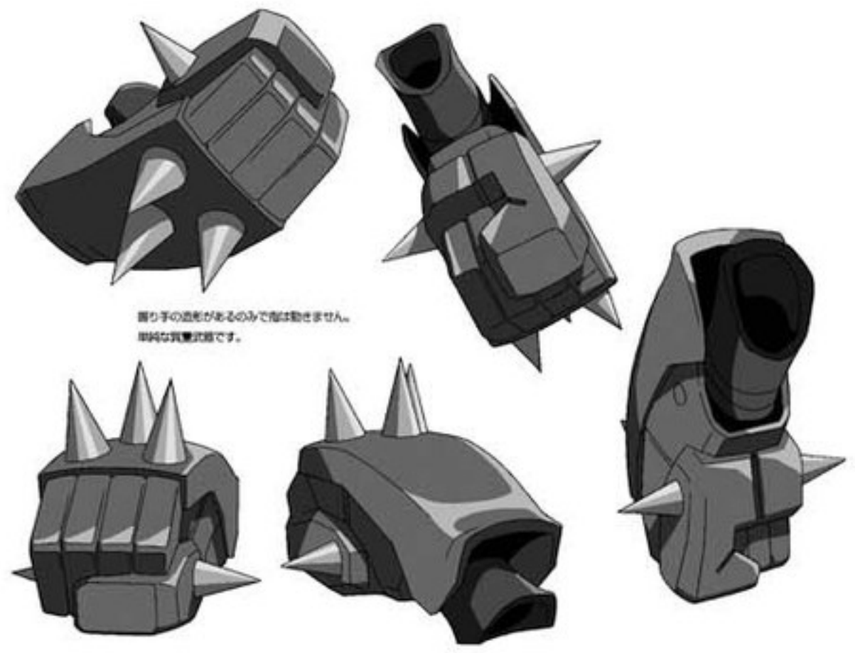
◈建御雷八式

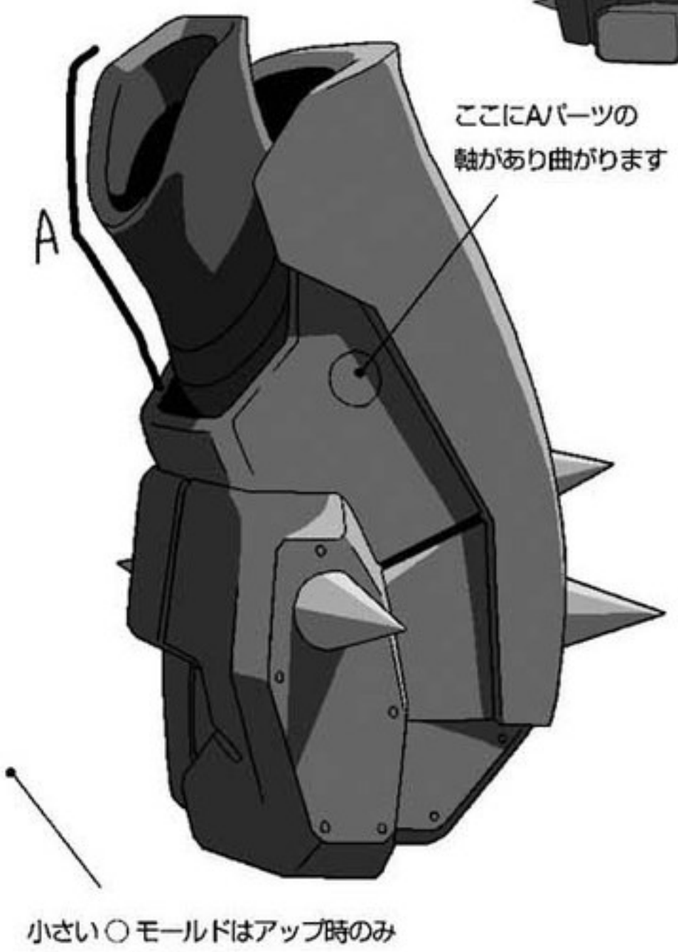

鎧との対比


<天照>
<月読>
<天照>
<月読>
<天照>
飾り刃
紐で繋がっています
<月読>

◈月読天照







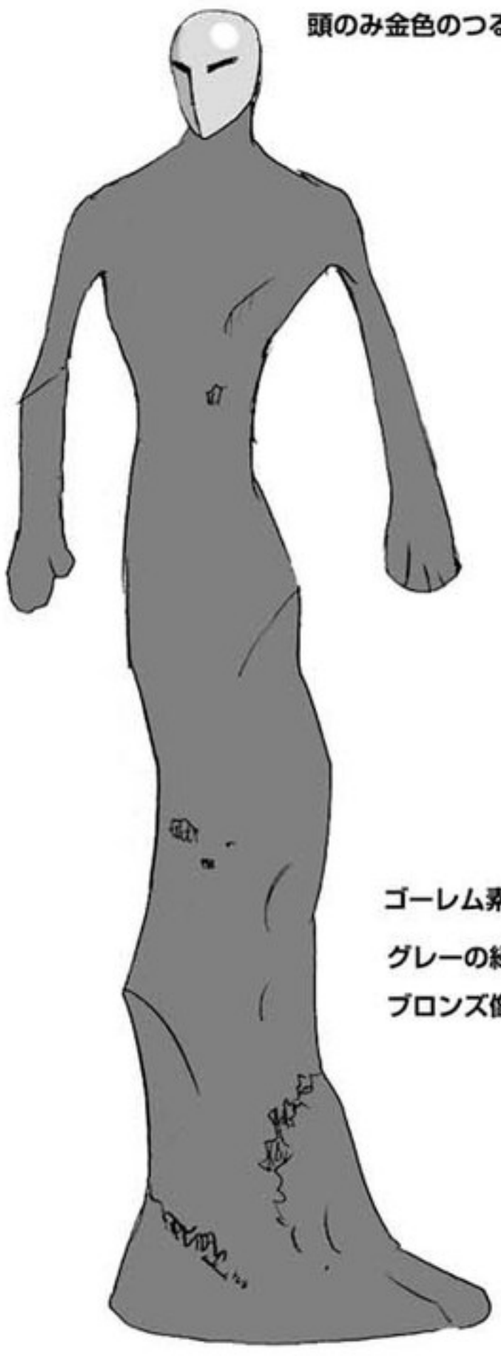
◈女教師怒りの鉄拳





◈血ヲ啜り肉ヲ喰ウ

頭のみ金色のつるっとした造形



ゴーレム素体

グレーの緑青に覆われた
ブロンズ像



身体は粘土っぽい感じ

べろろんちーの像
（ゲイ・ボウ装備）

※清書時，体に縦ライン入ります



ウルベルト像

◈アヴァターラ(ラフ)

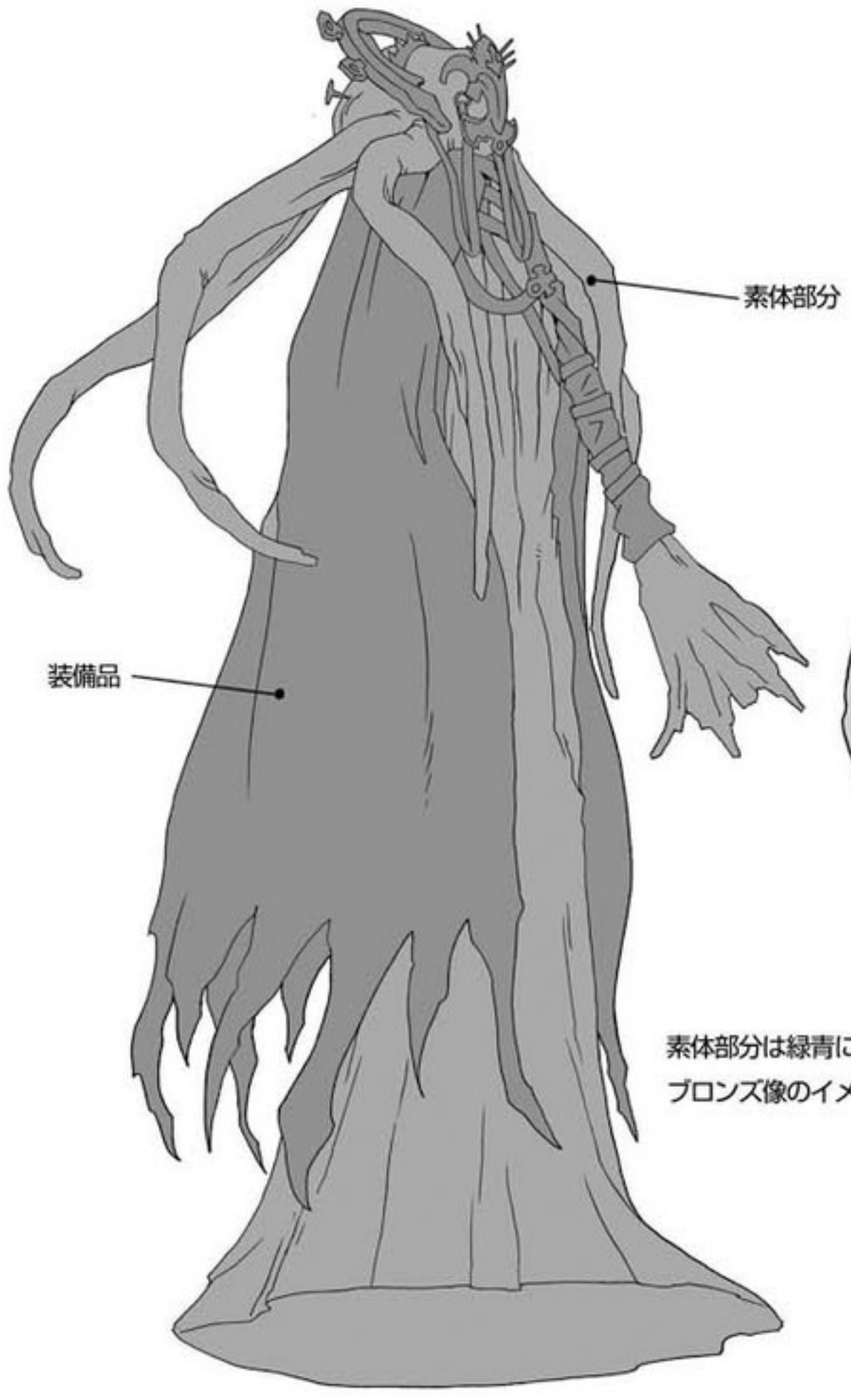


なんとなく大腿っぽい隆起がある
侵入者を迎撃する際に脚が出現する

素体部分は緑青に覆われた
ブロンズ像のイメージです



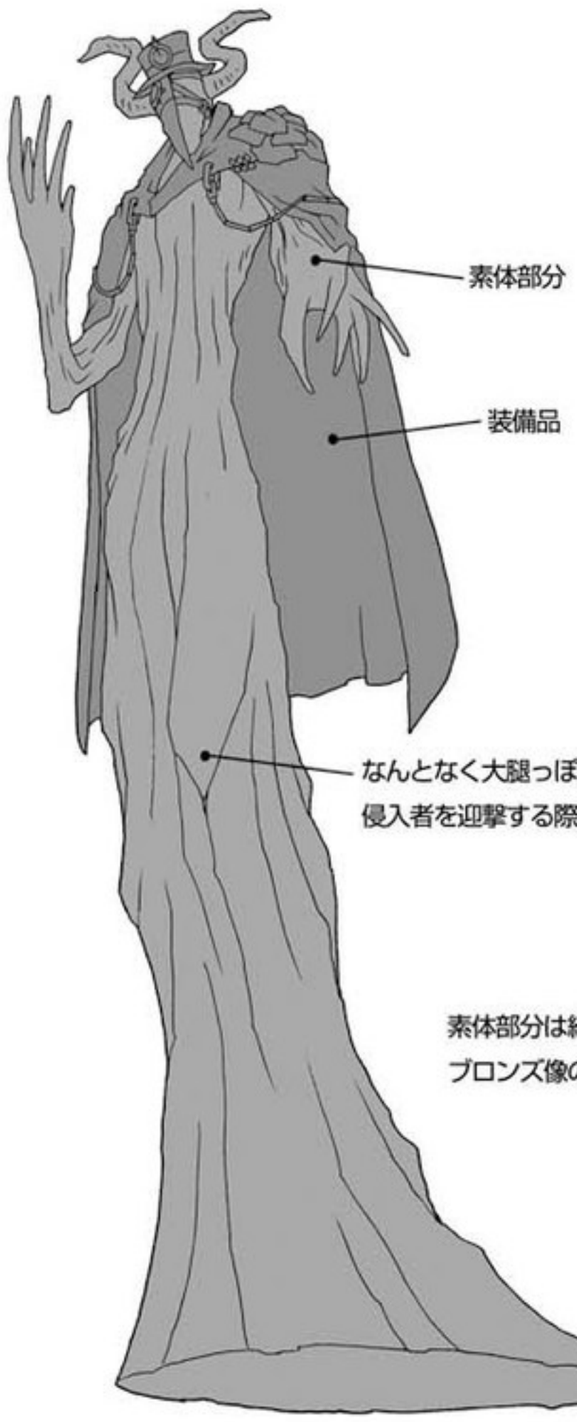
◈アヴァターラ ペロロンチーノ(影付け)



素体部分は緑青に覆われた
ブロンズ像のイメージです



◈アヴァターラ タブラ・スマラグディナ(影付け)



素体部分は緑青に覆われた
ブロンズ像のイメージです



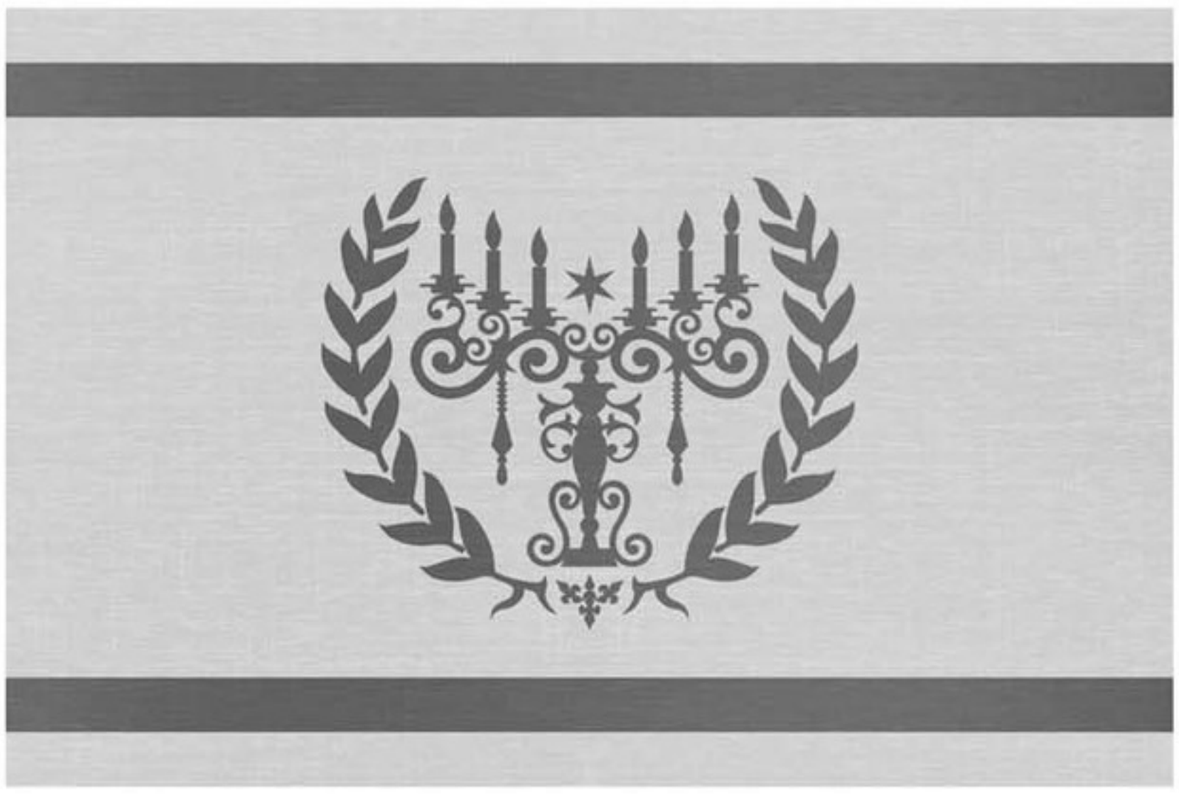
◈アヴァターラ ウルベルト(影付け)



◈ユグドラシル ロゴ



◈リ・エスティーゼ王国 国旗



◈スレイン法国 国旗



◈バハルス帝国 国旗

OVERLORD アニメ
オーバーロード
完全設定資料集

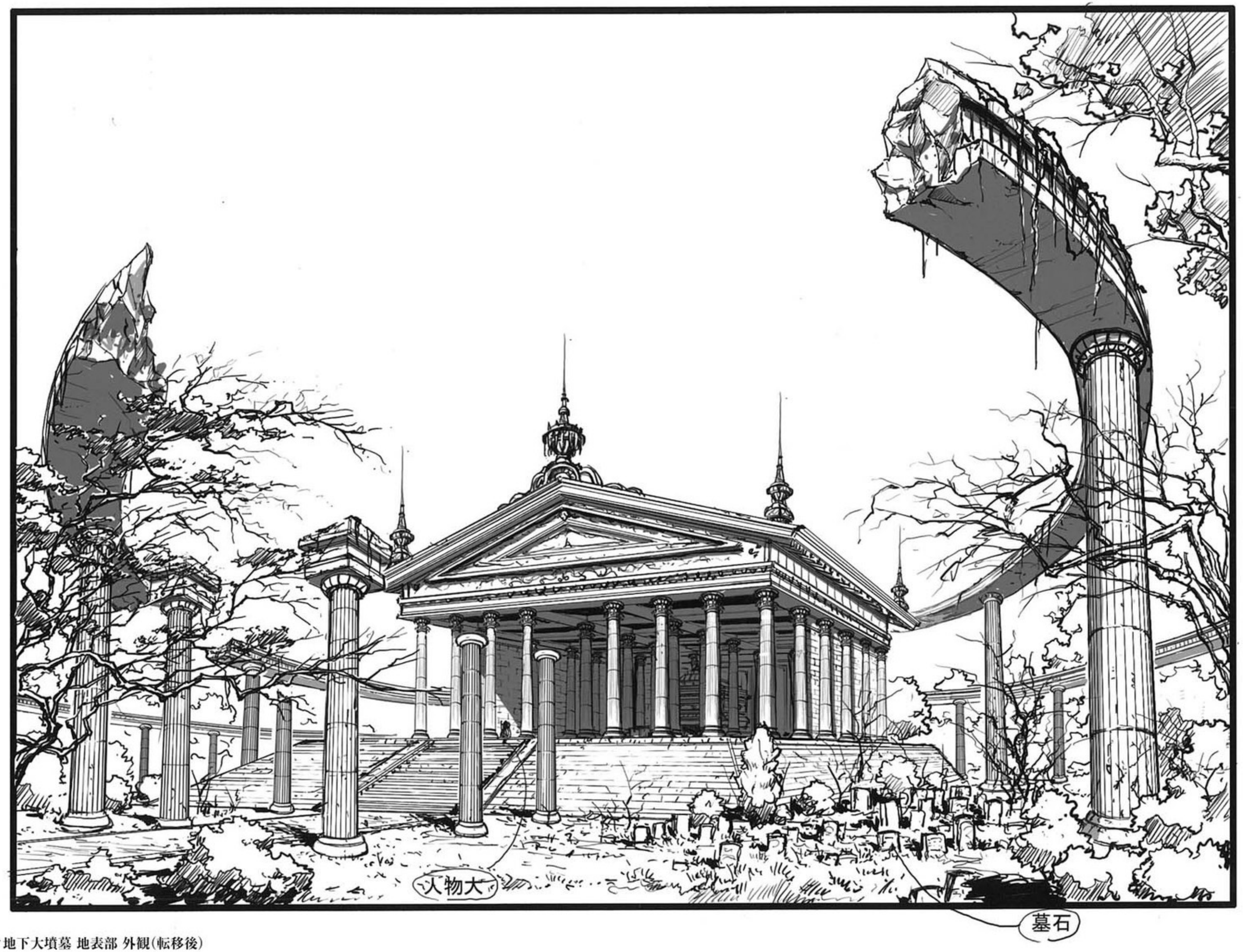
ART DESIGN

美術設定

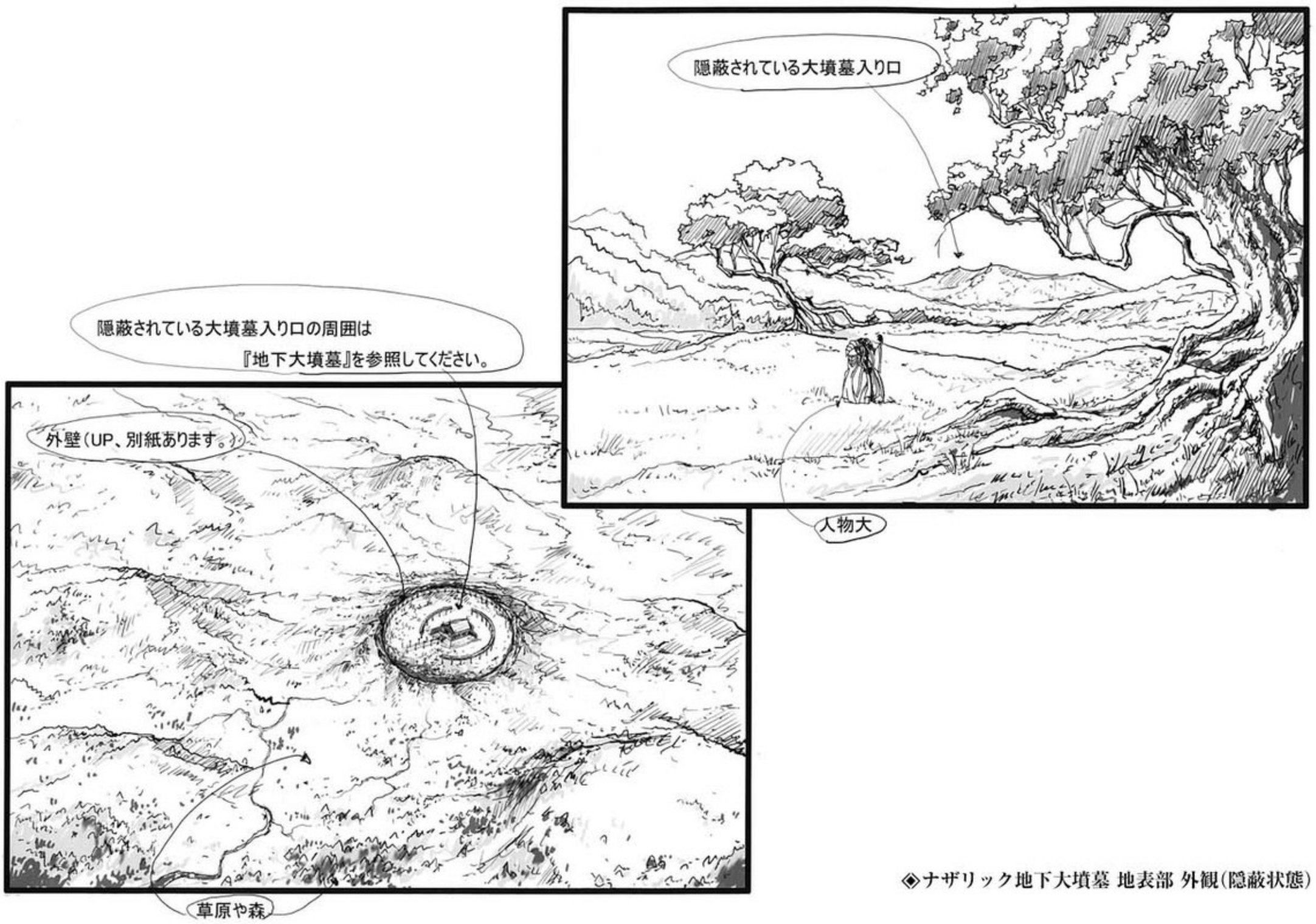
絵や音楽などアニメーションを作るうえで欠かせない要素の1つが美術だ。中でも作品の世界観を具体的に設定し、描き出した線画が美術設定だ。綿密に描き込まれた線画をじっくり見ていくと、きっと『オーバーロード』の世界が感じられるだろう。



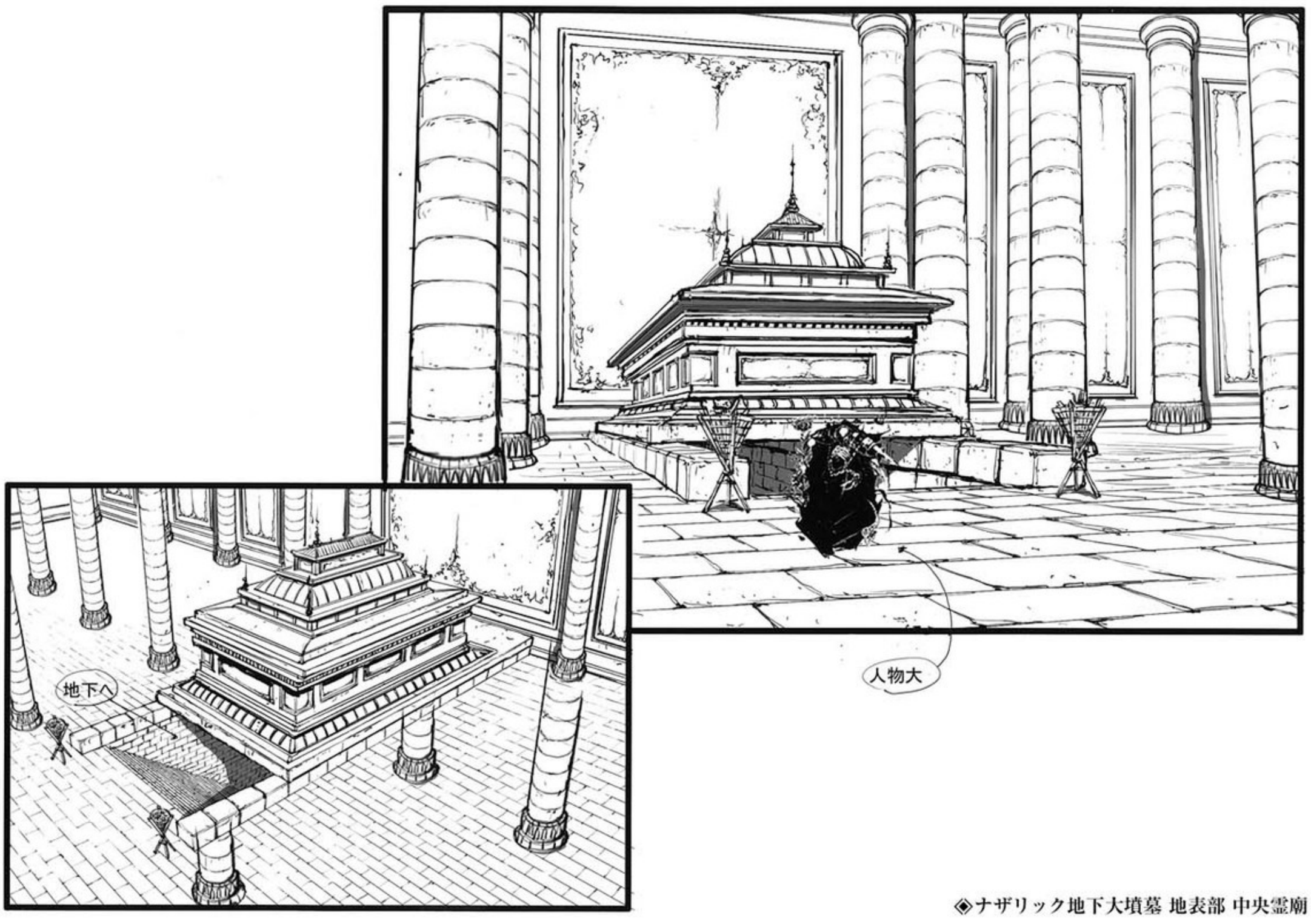
◈ナザリック地下大墳墓 地表部 外観(転移前)



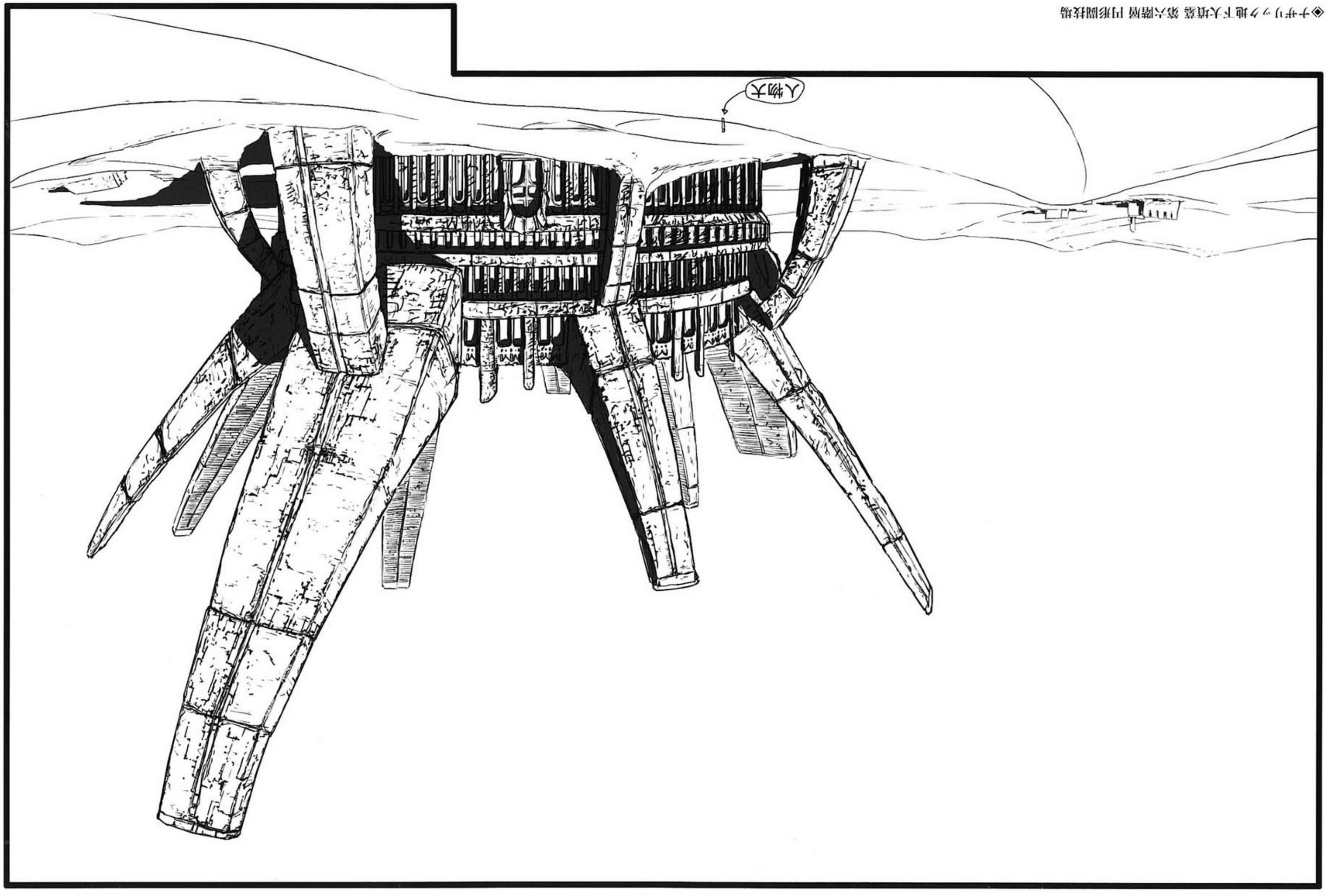
◈ナザリック地下大墳墓 地表部 外観(転移後)



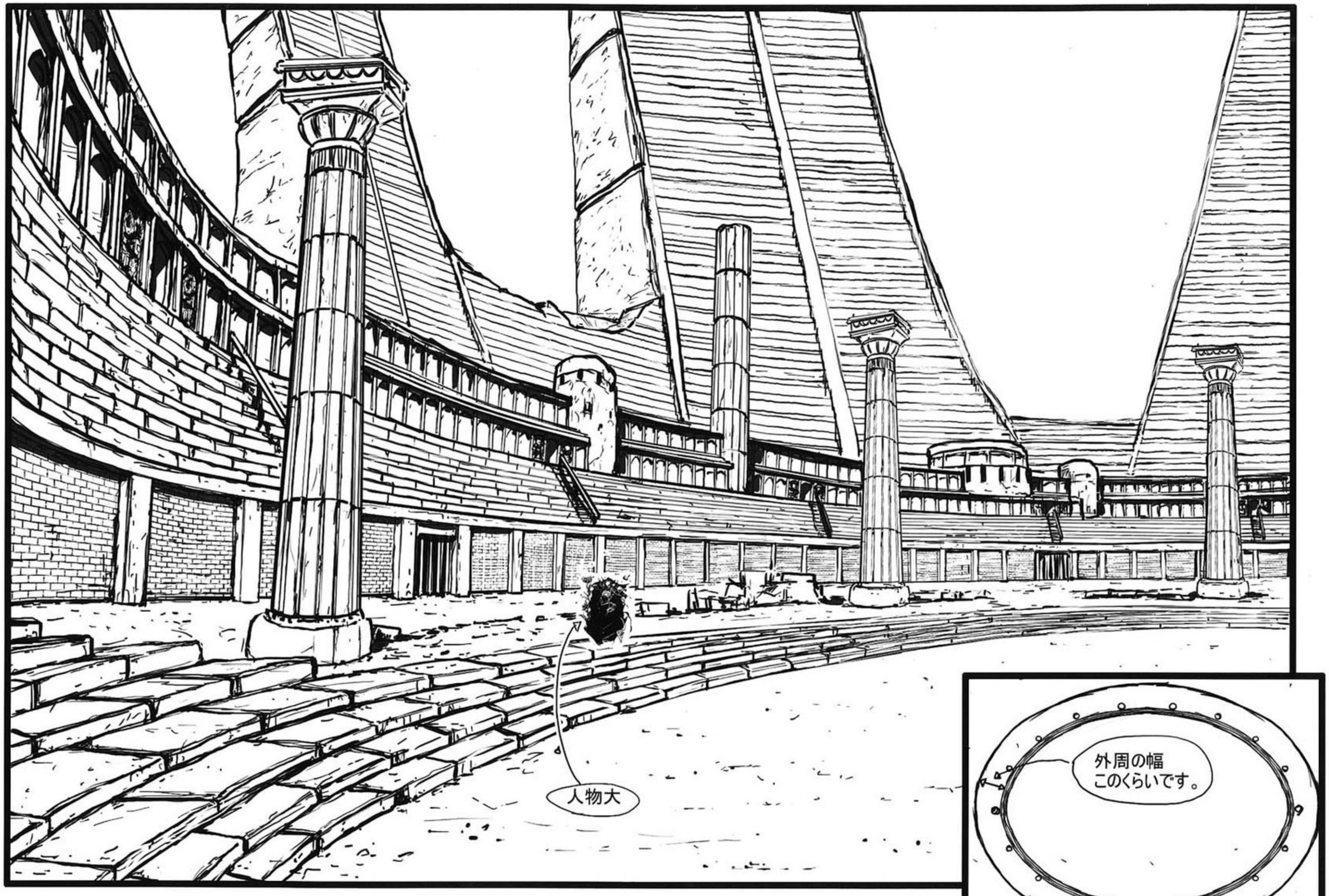
◈ナザリック地下大墳墓 地表部 外観（隠蔽状態）



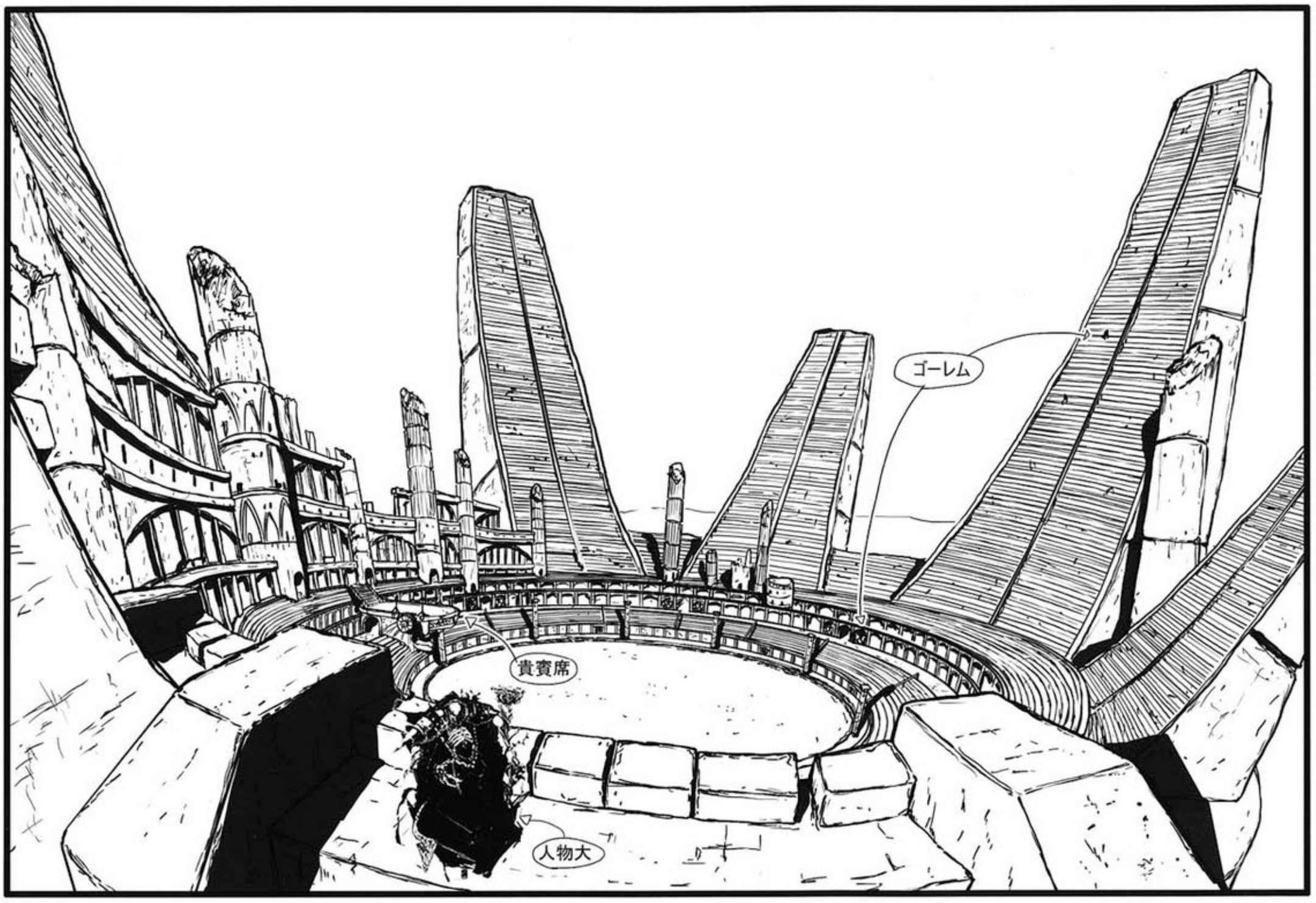
◈ナザリック地下大墳墓 地表部 中央霊廟



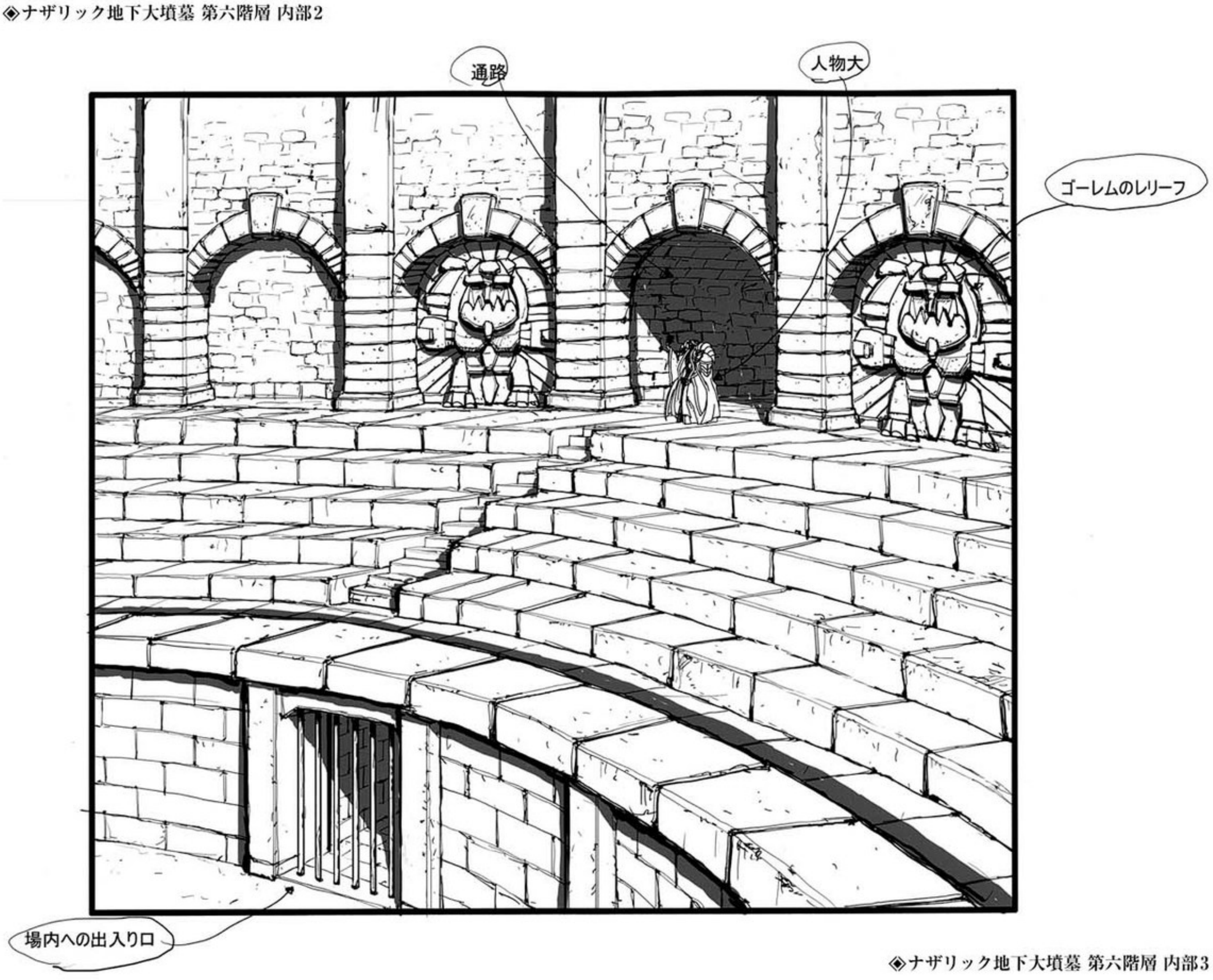
◆ナザリック地下大墳墓 第六階層 円形闘技場



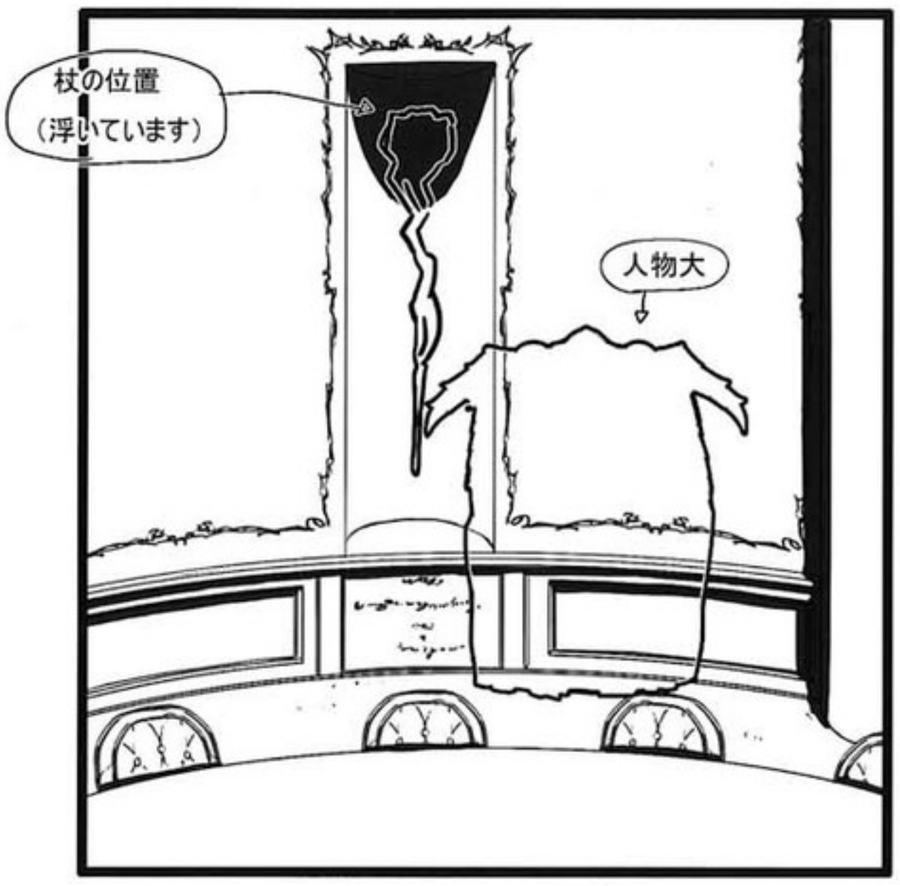
◈ナザリック地下大墳墓 第六階層 内部1

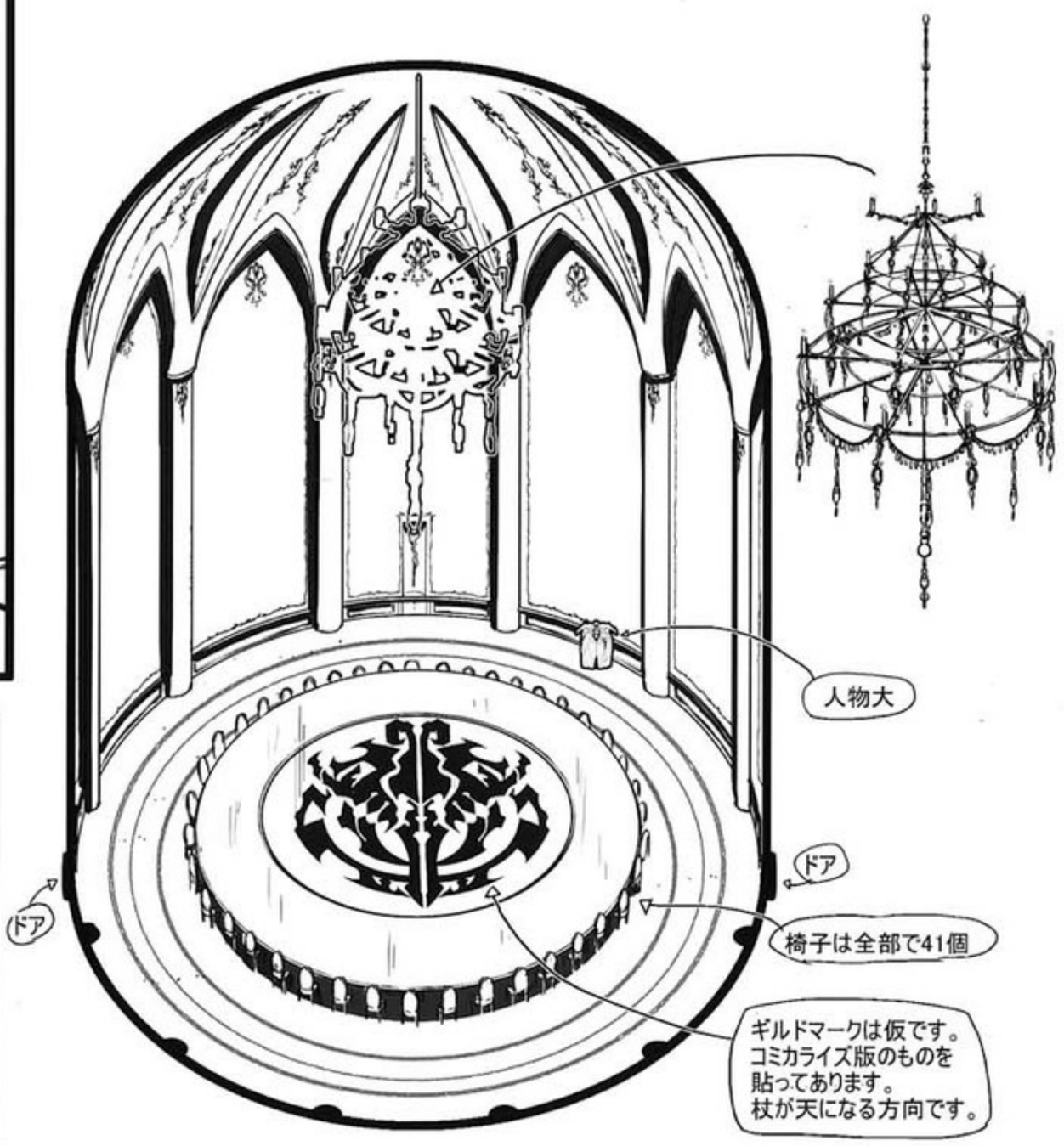


◈ナザリック地下大墳墓 第六階層 内部2



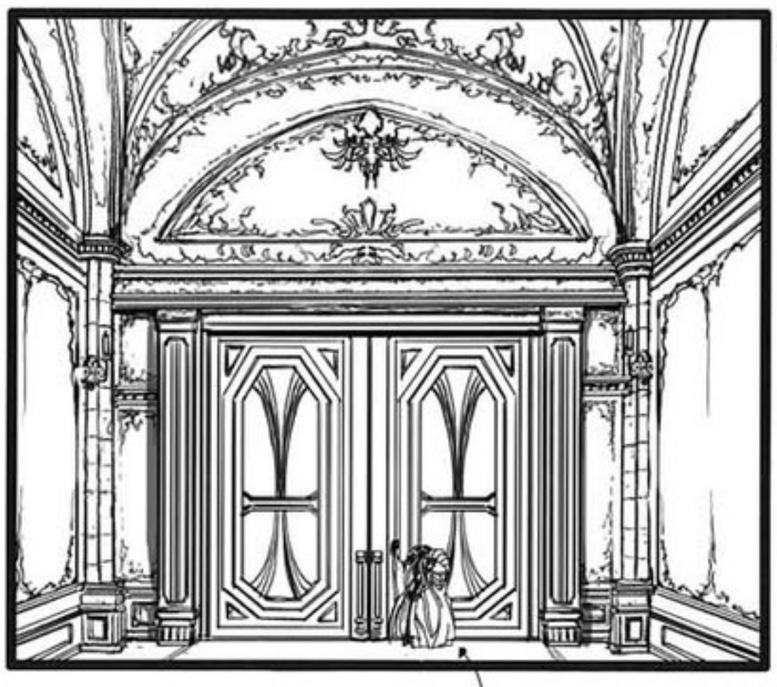
◈ナザリック地下大墳墓 第六階層 内部3

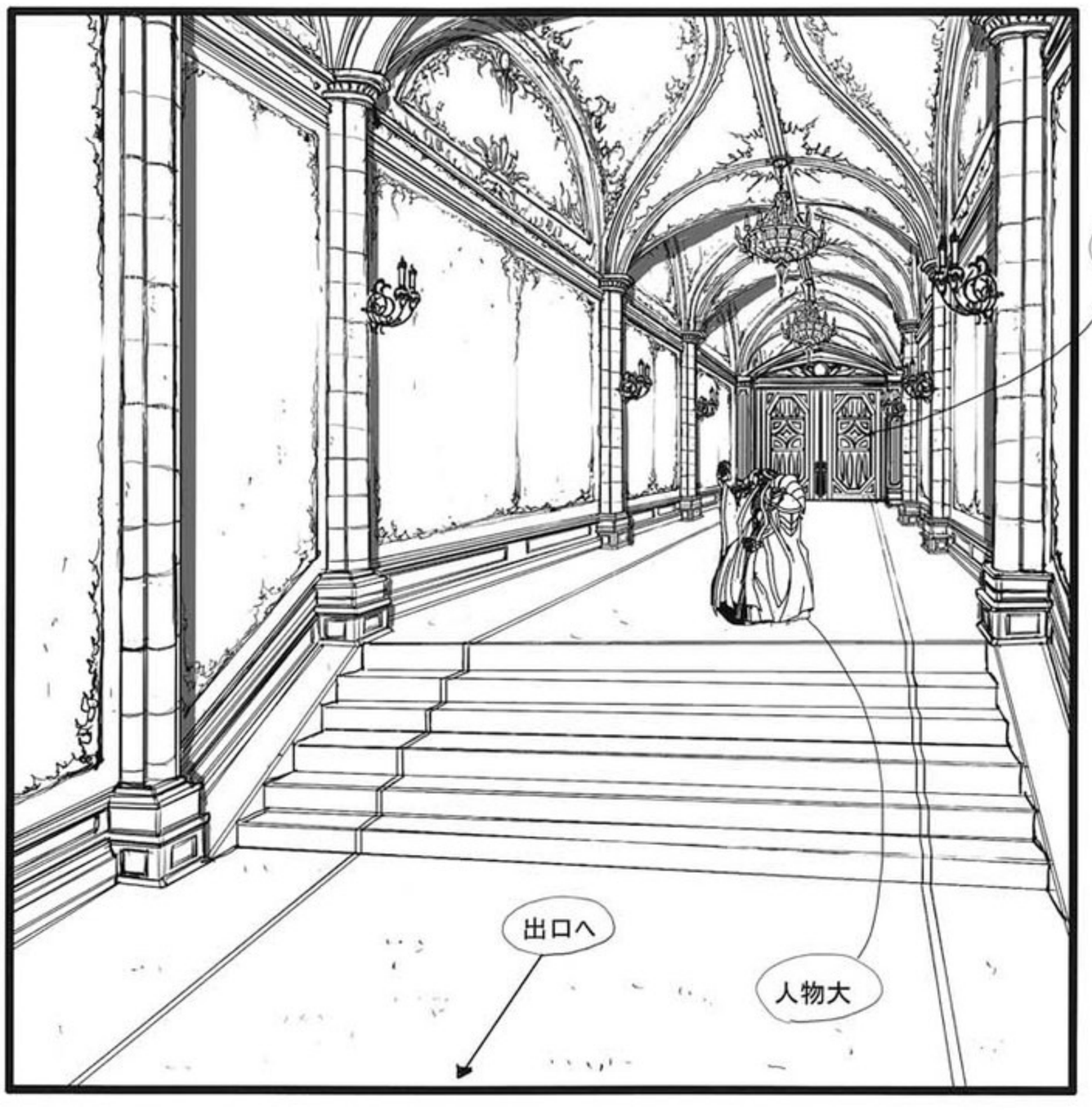




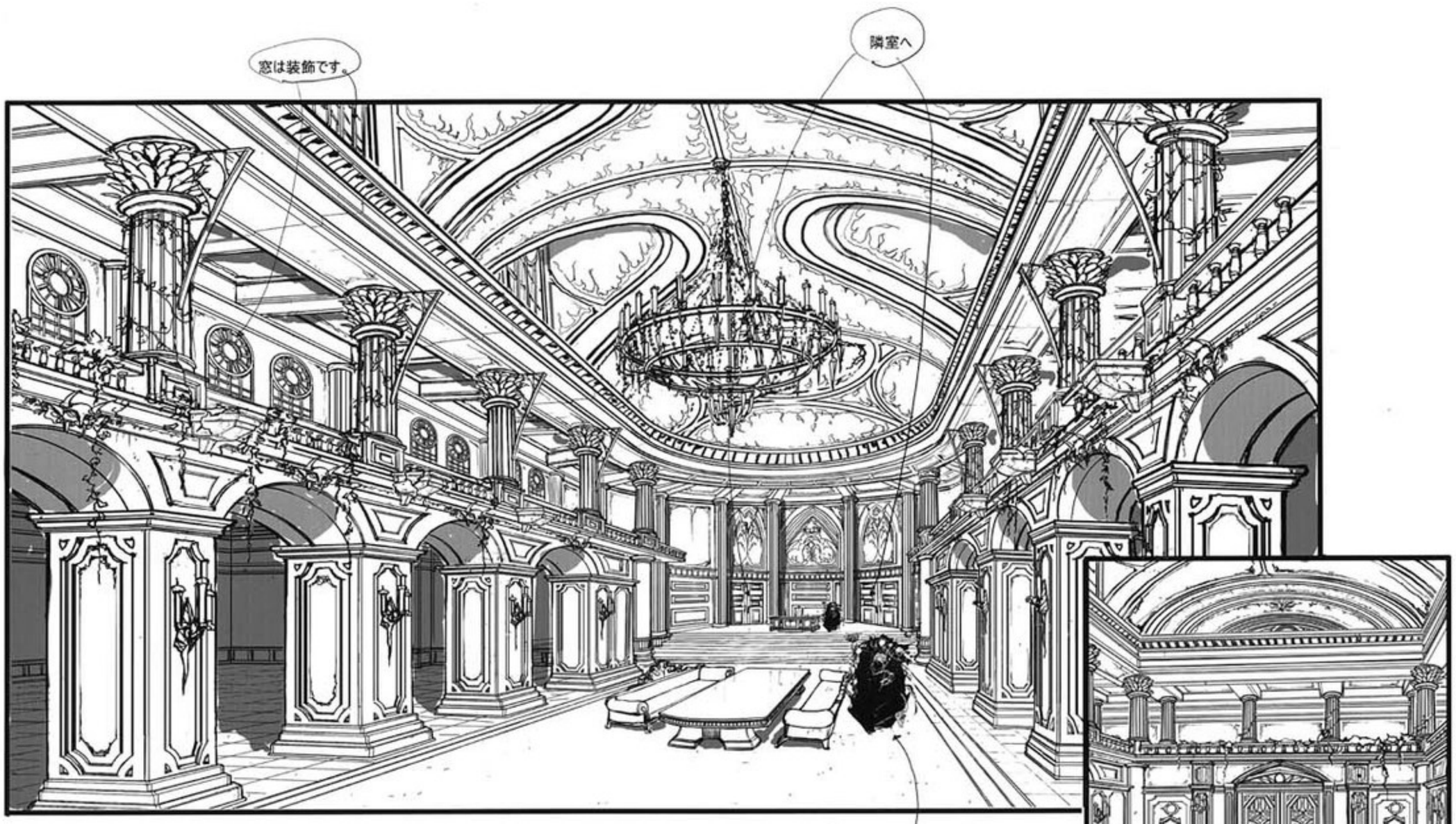


◈ナザリック地下大墳墓 第九階層 円卓の間

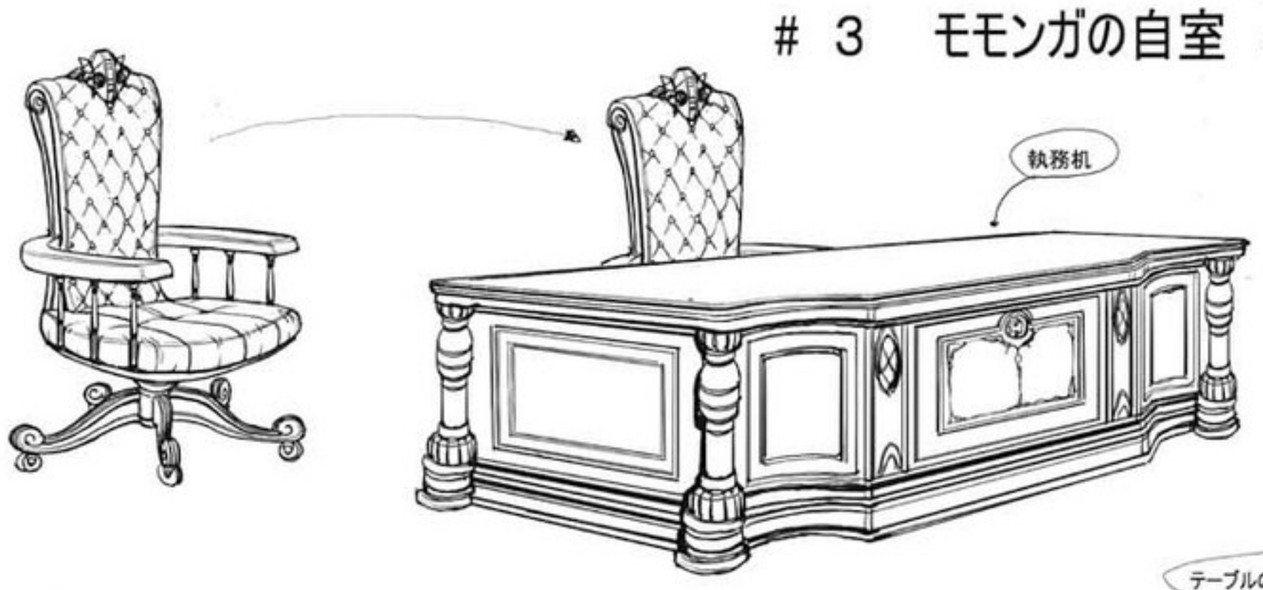




◈ナザリック地下大墳墓 第九階層 アインズの自室前

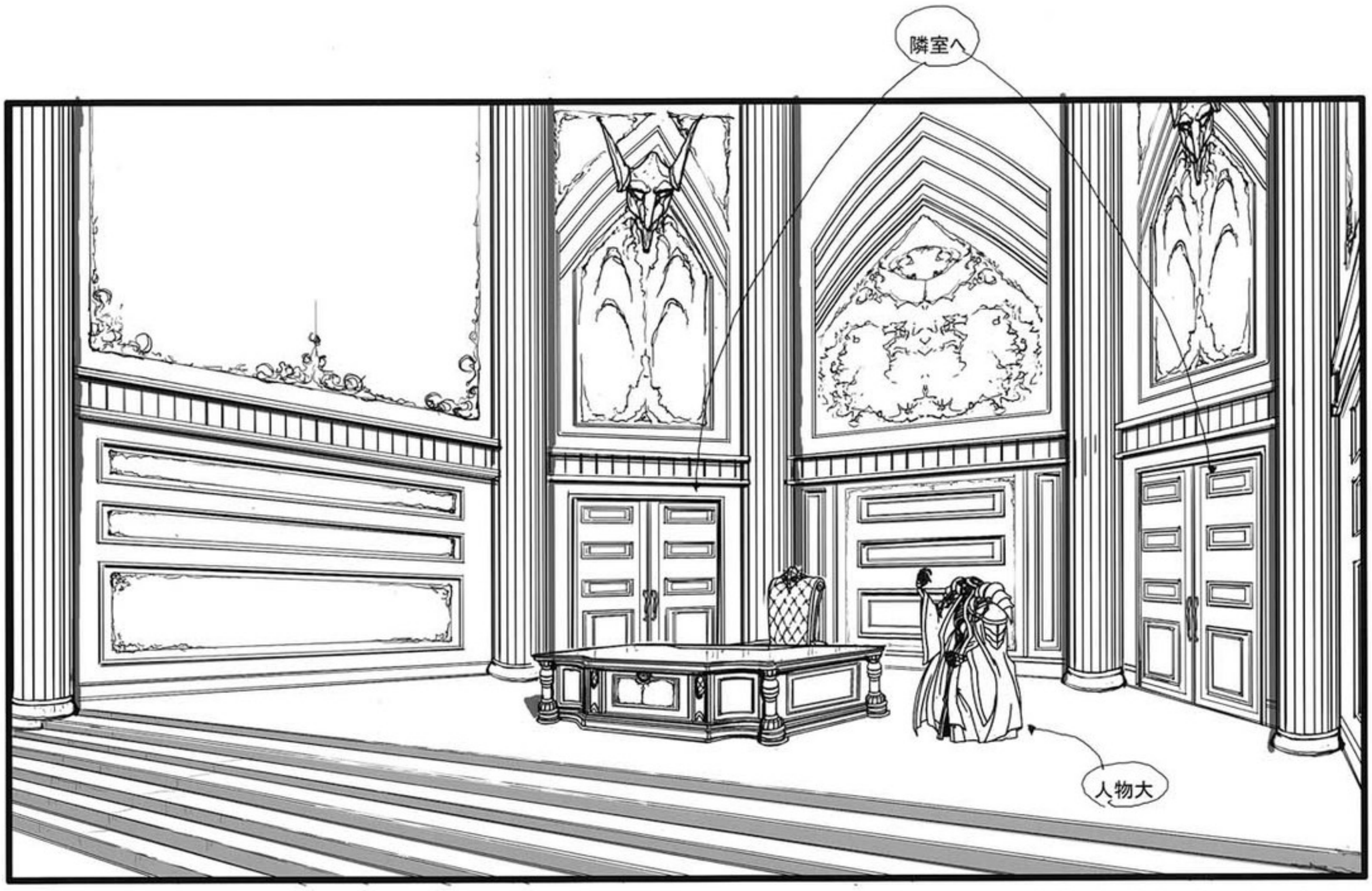


＃３　モモンガの自室

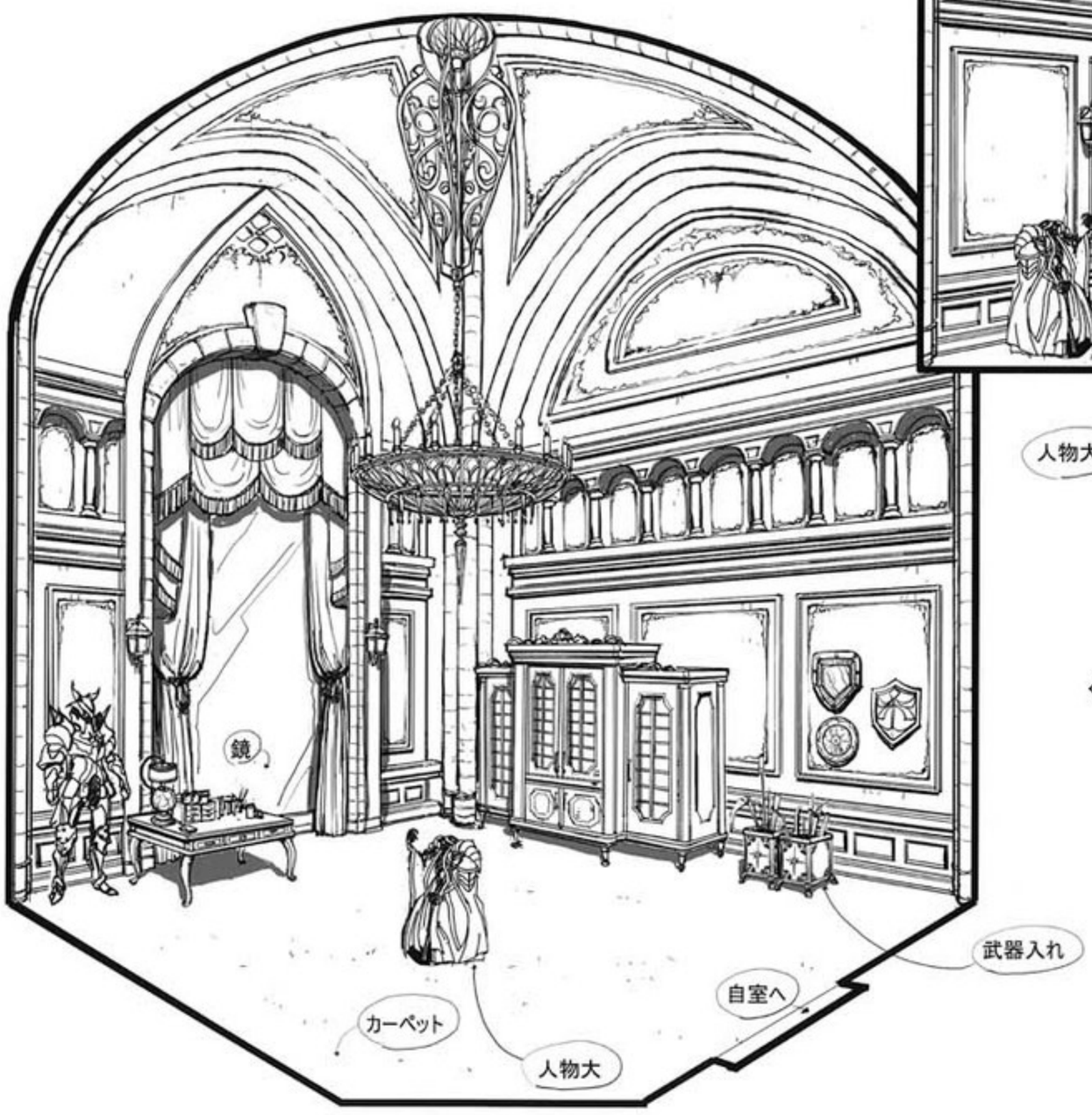




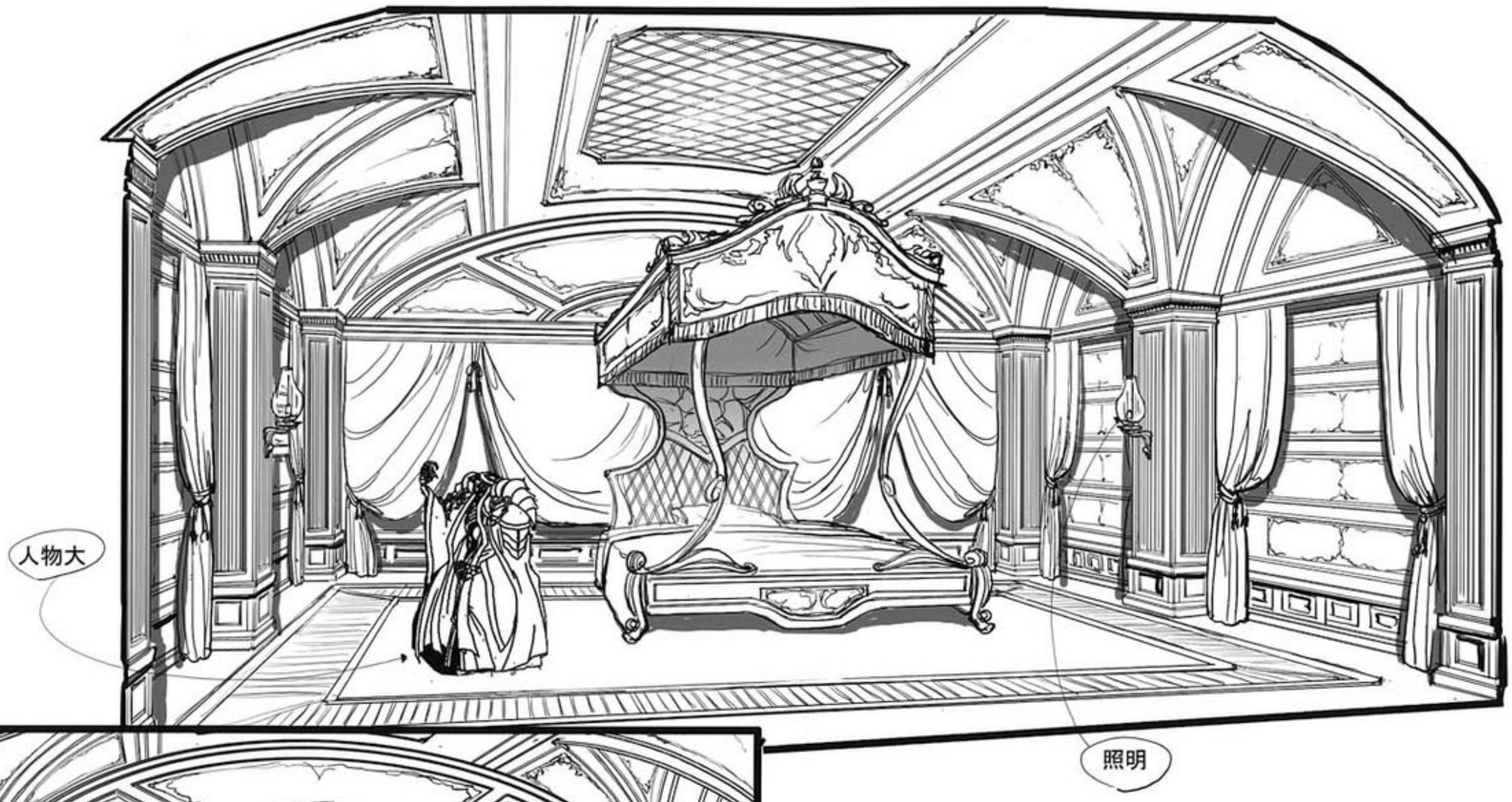
◈ナザリック地下大墳墓 第九階層 アインズの自室



◈ナザリック地下大墳墓 第九階層 アインズの自室・机周辺寄り

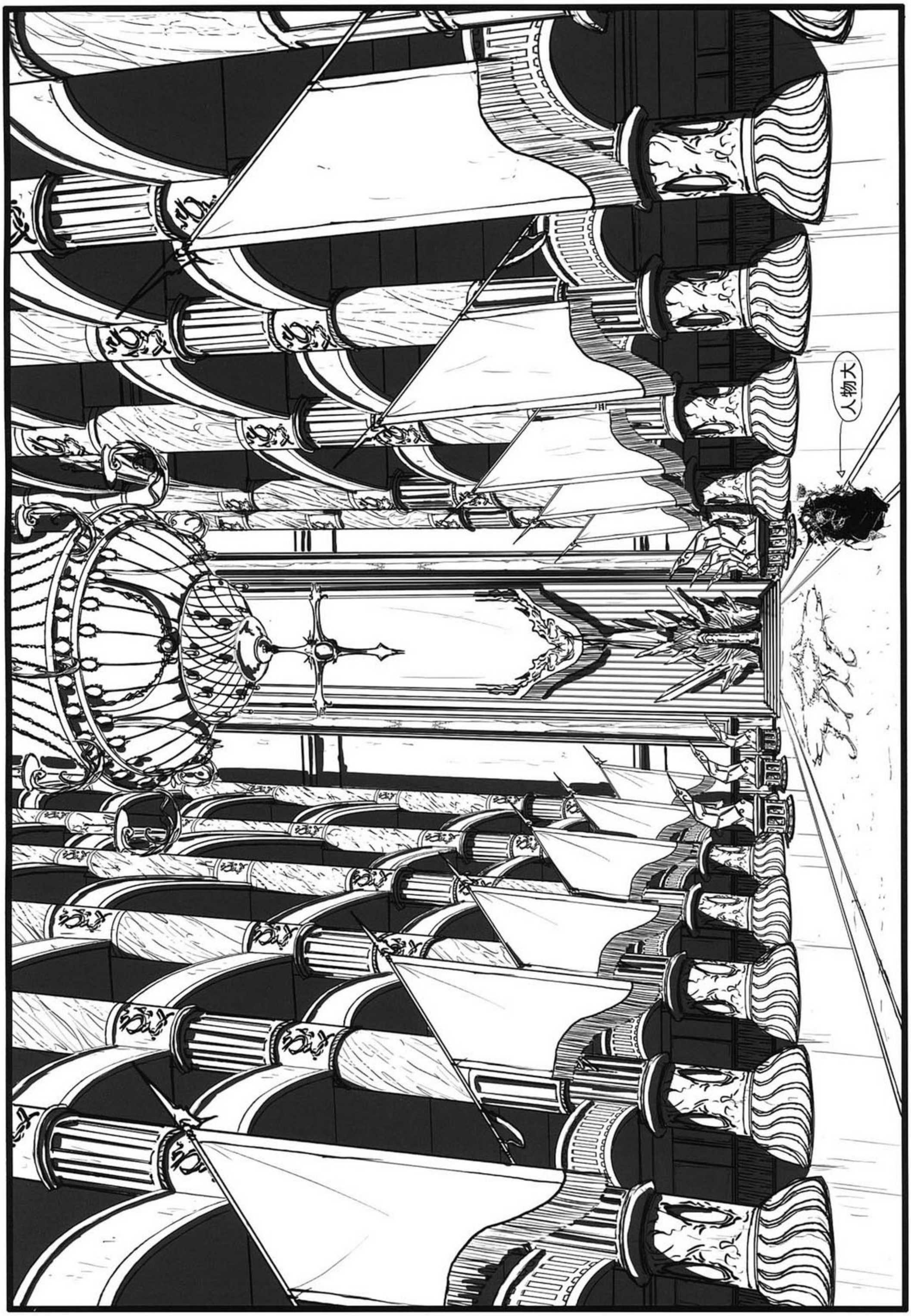


◈ナザリック地下大墳墓 第九階層 アインズの自室・ドレスルーム





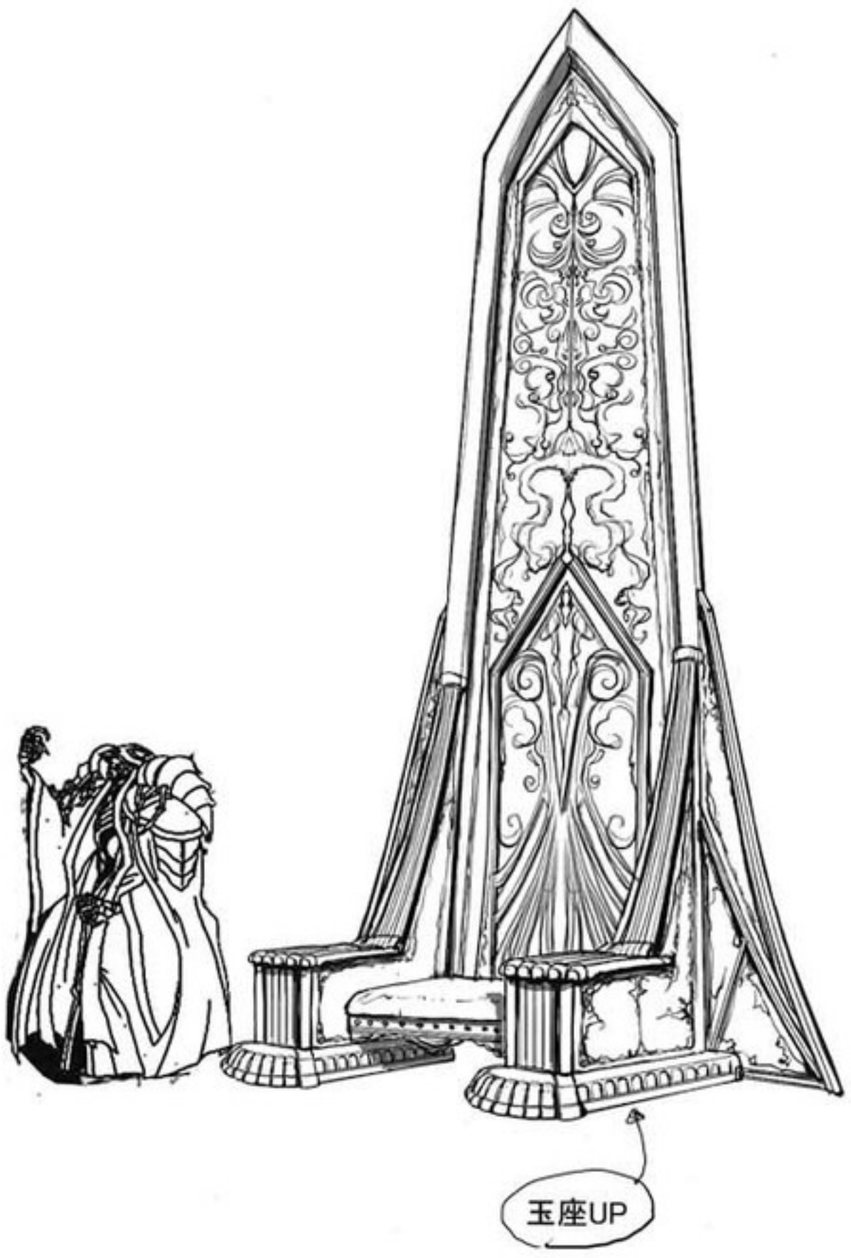
◈ナザリック地下大墳墓 第九階層 アインズの自室・寝室



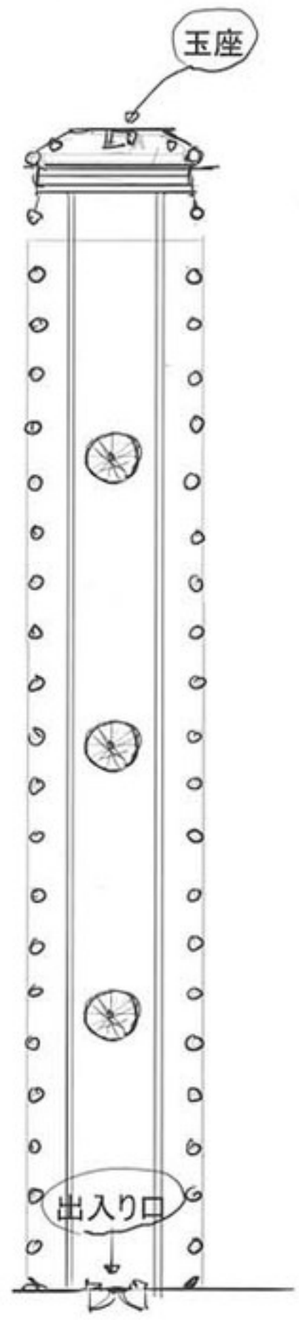
◆ナザリック地下大墳墓 第十階層 玉座の間1

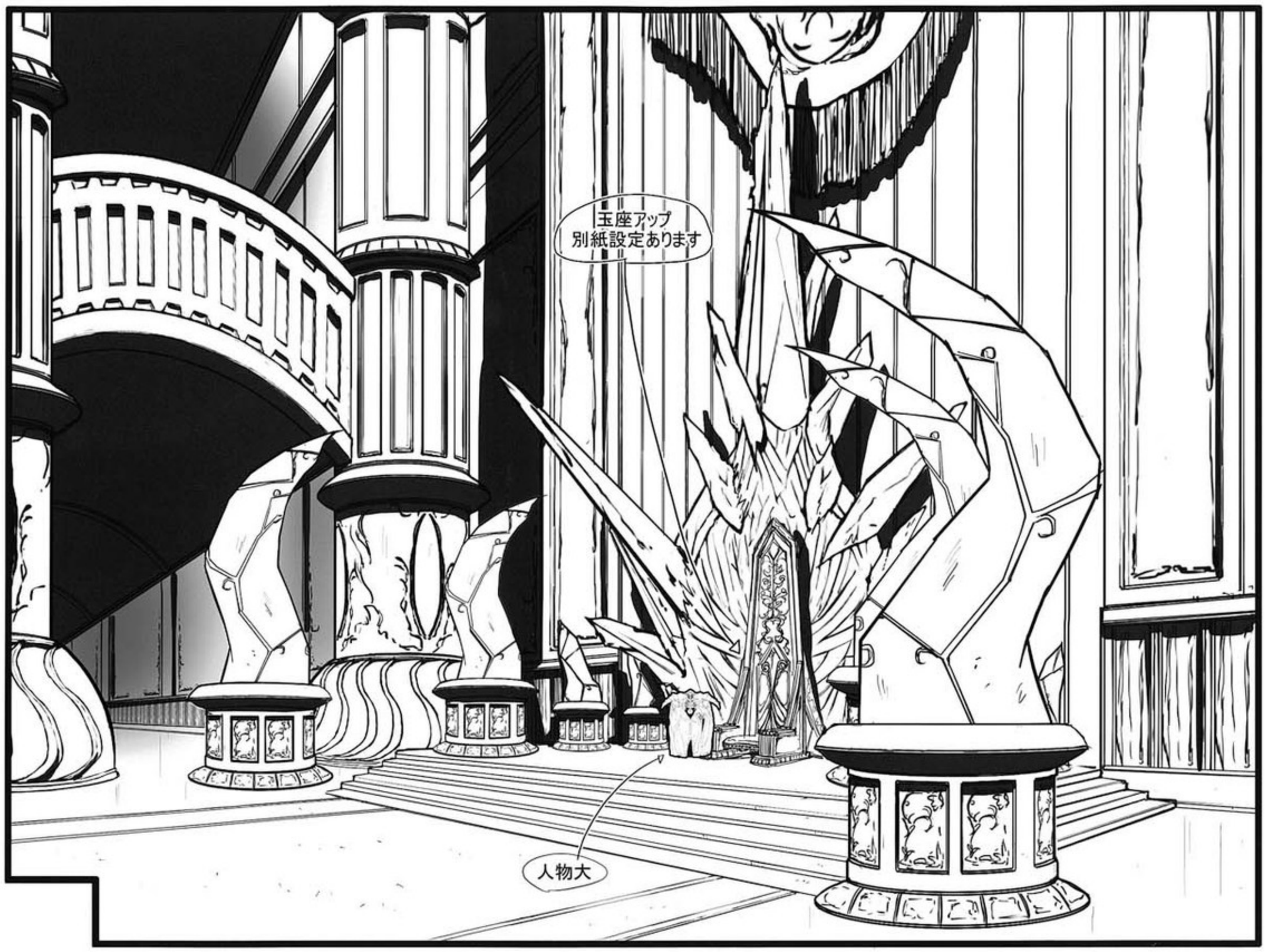
旗に紋章が入ります。

◈ナザリック地下大墳墓 第十階層 玉座の間2

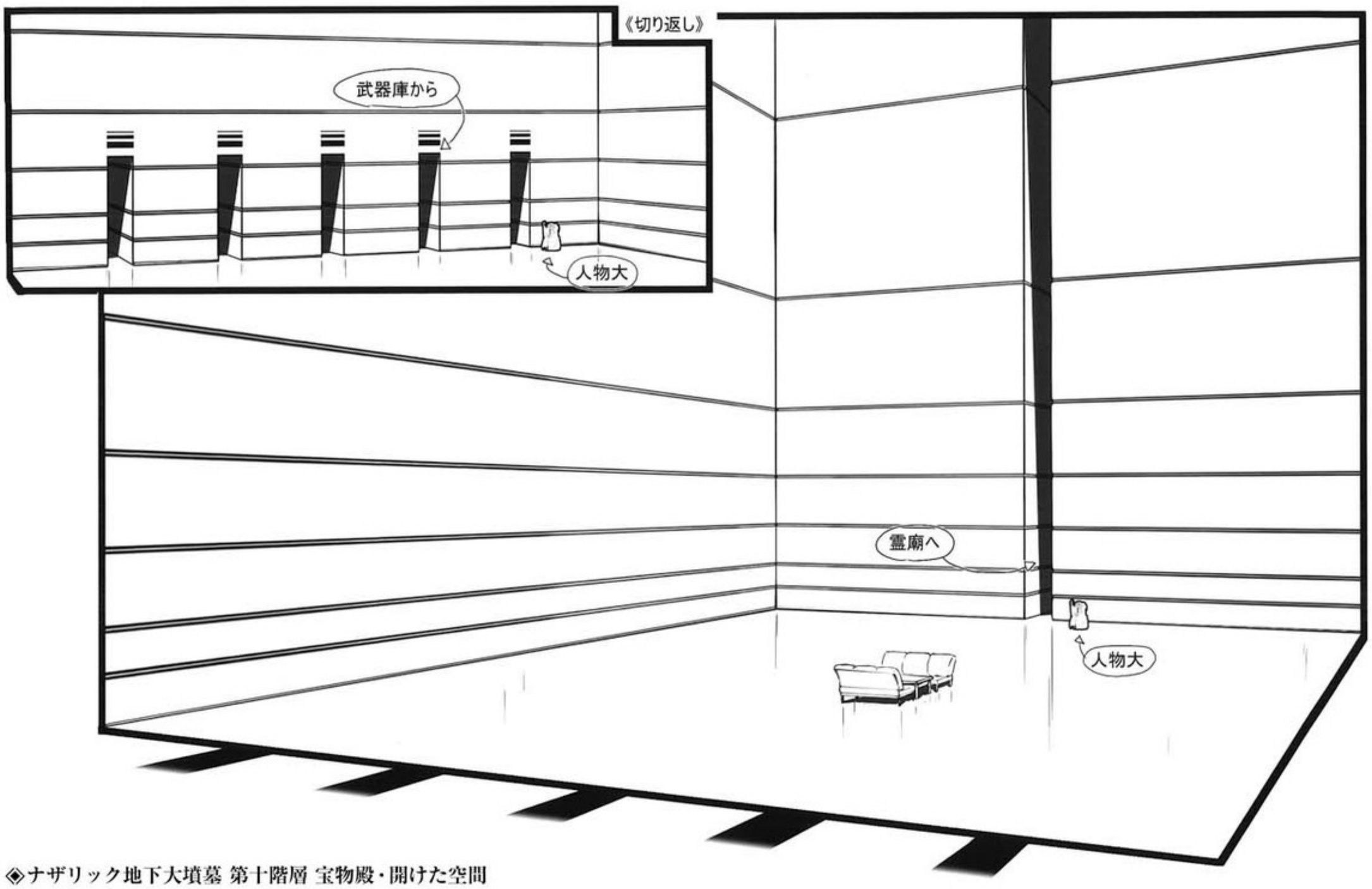






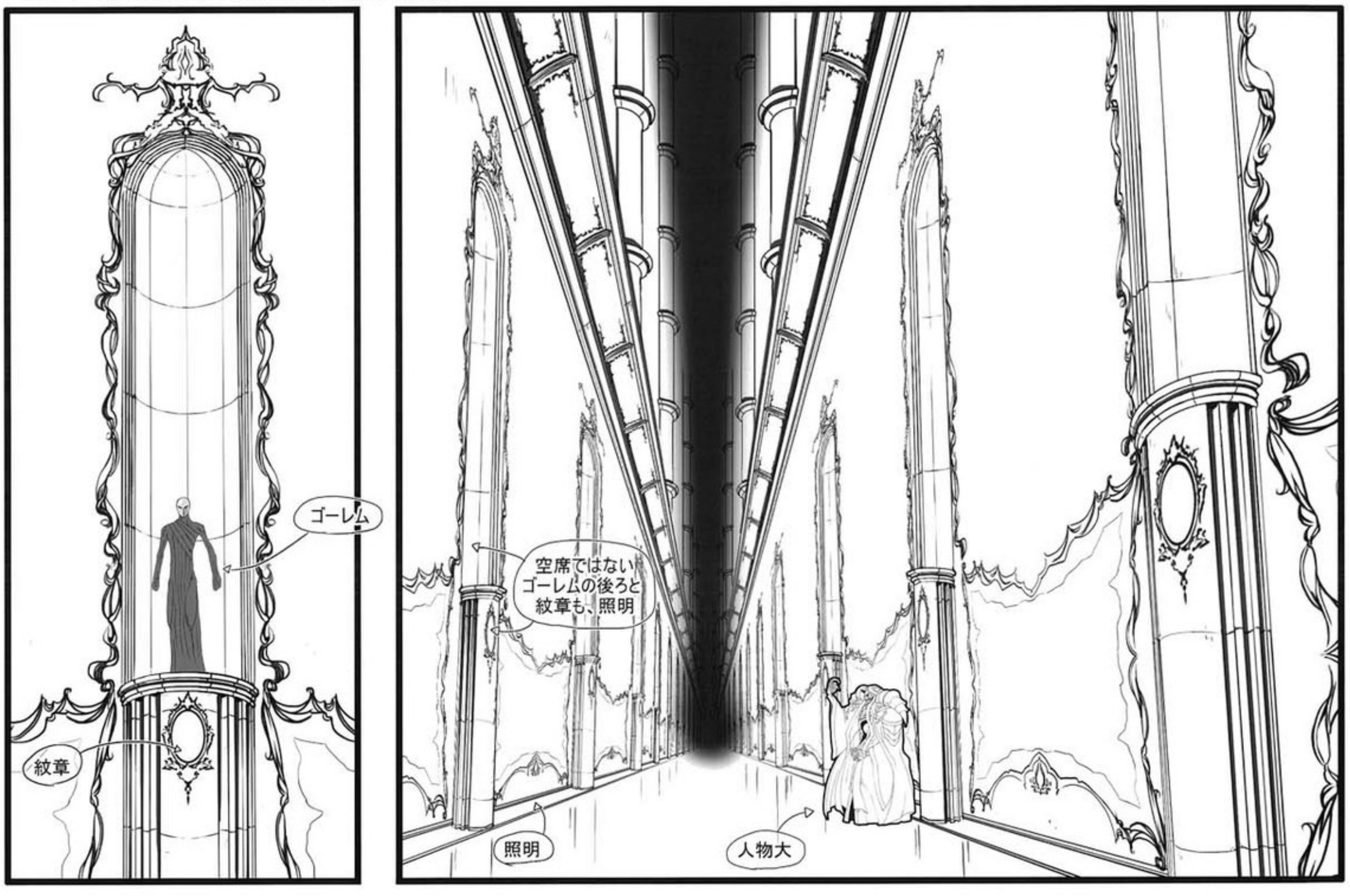


◈ナザリック地下大墳墓 第十階層 玉座寄り

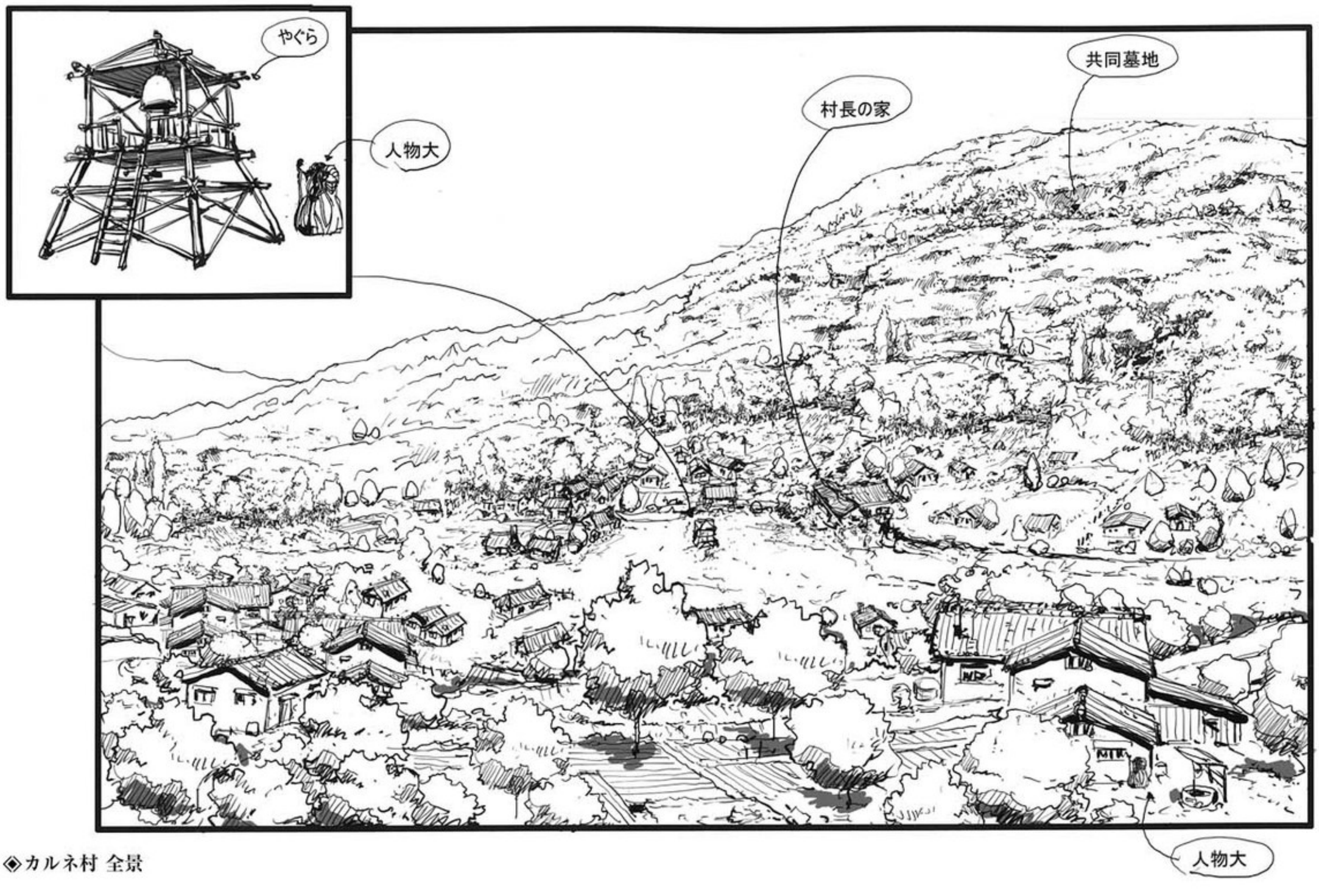


◈ナザリック地下大墳墓 第十階層 宝物殿・開けた空間

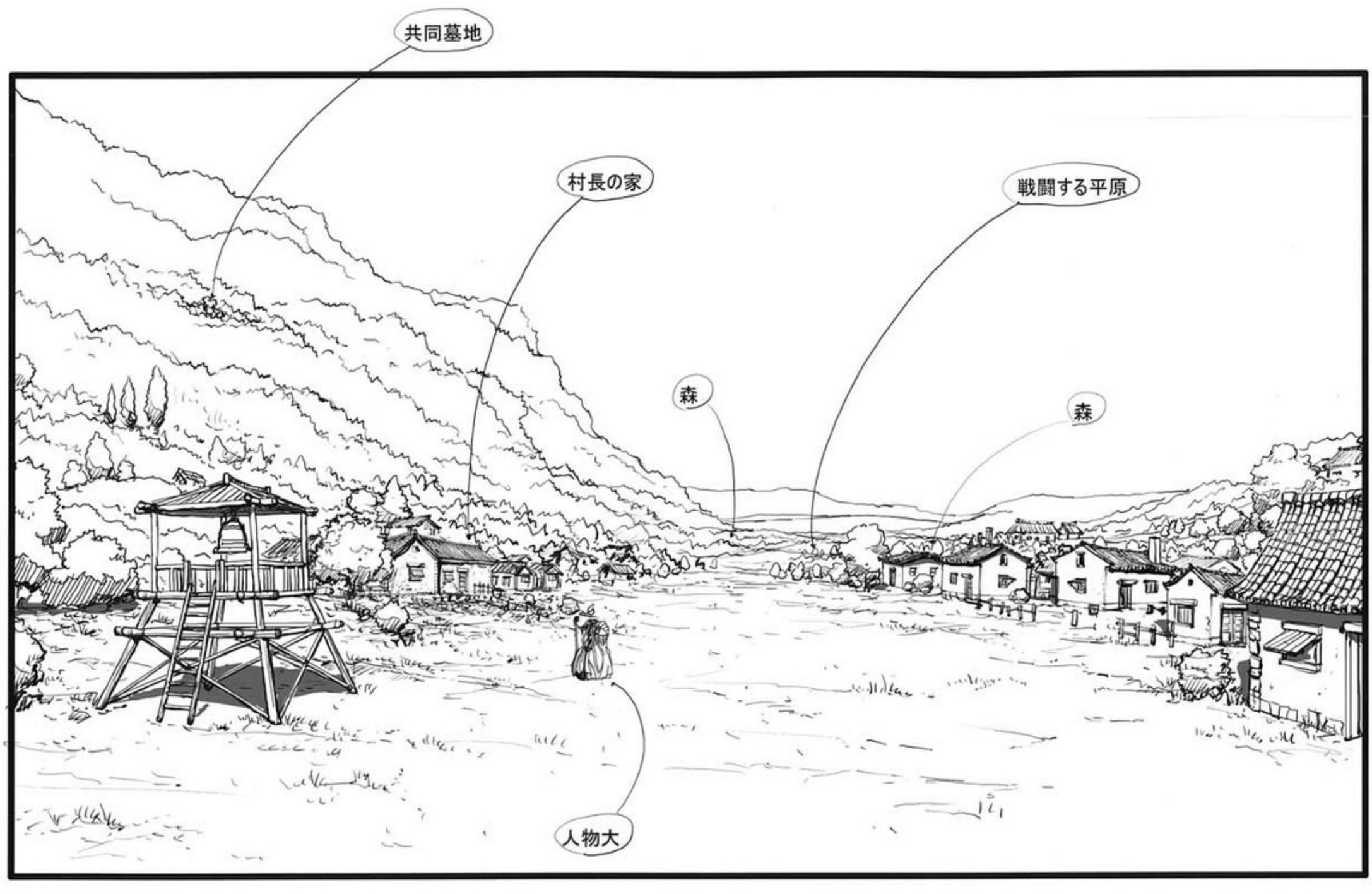
※ゴーレム・紋章の配置とデザインは別紙お願いいたします。



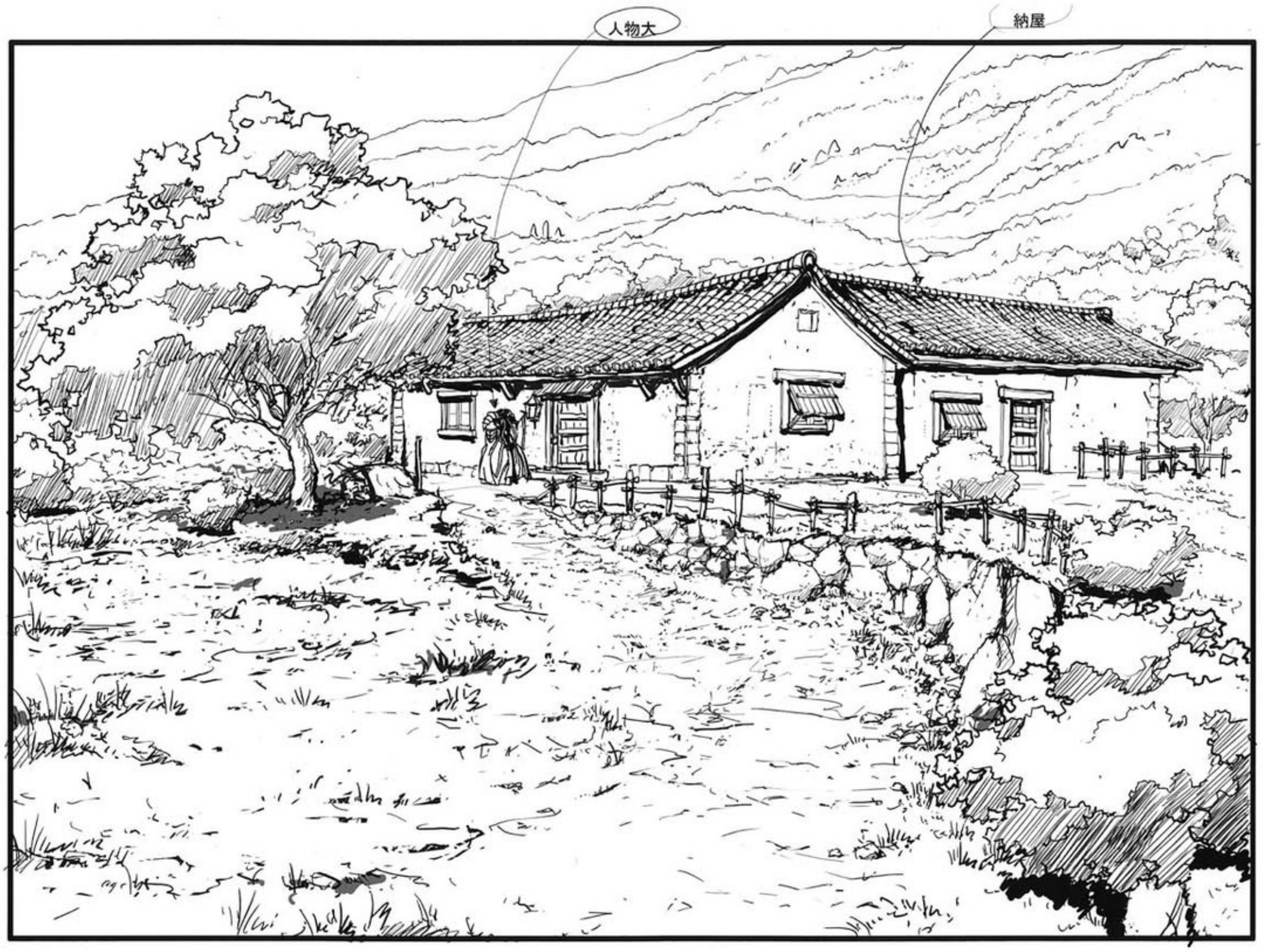
◈ナザリック地下大墳墓 第十階層 宝物殿・霊廟



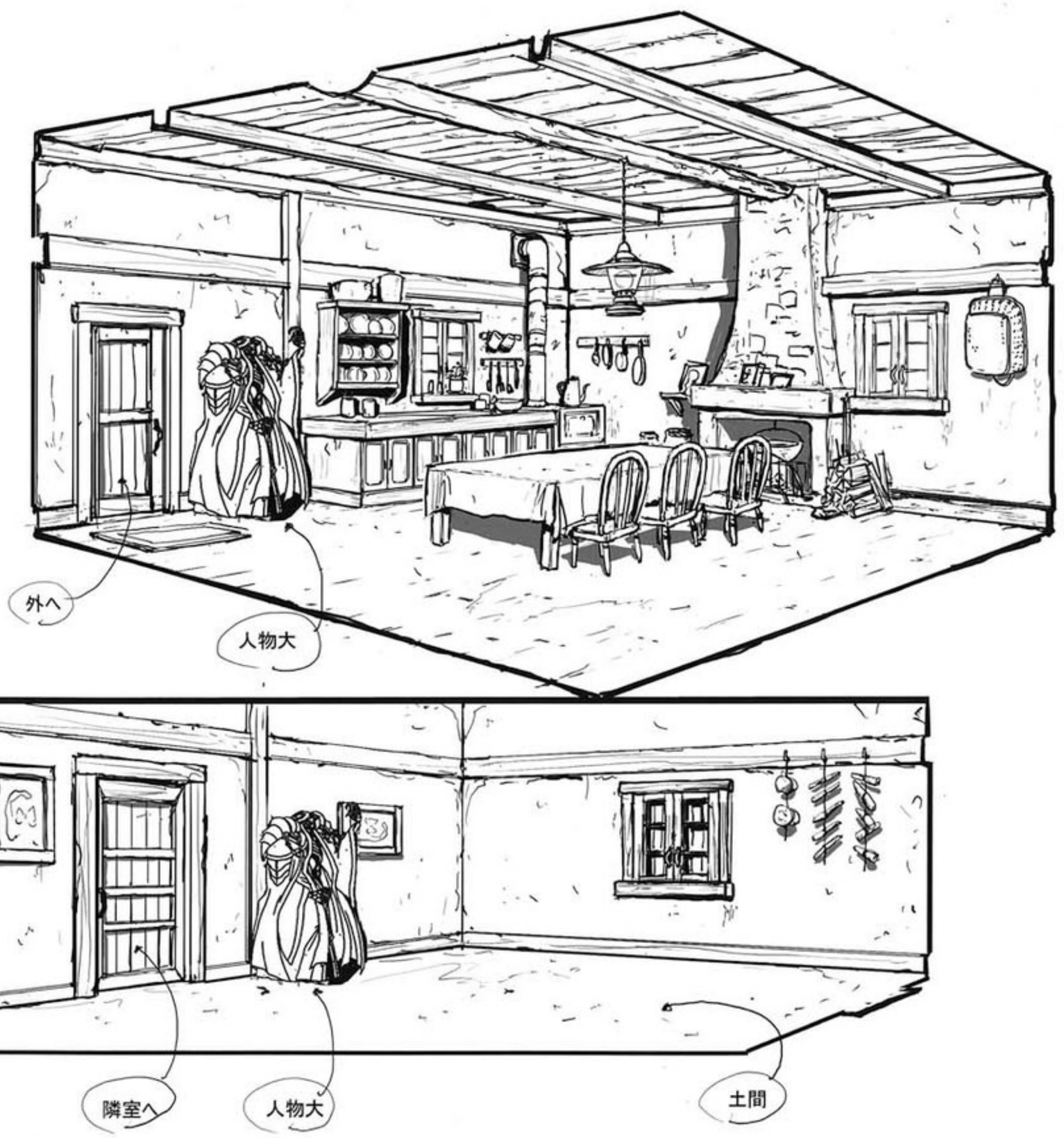
◈カルネ村 全景



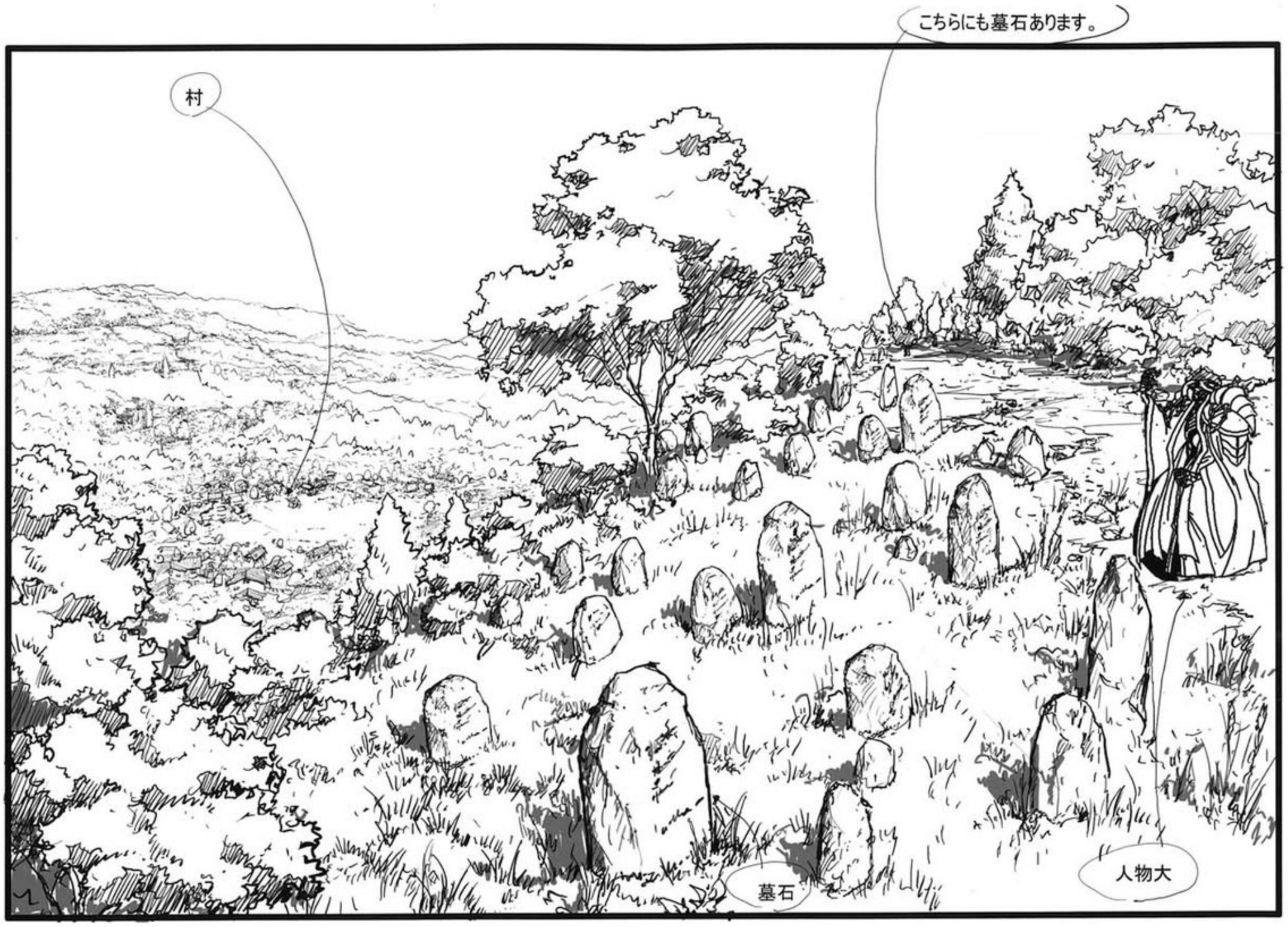
◈カルネ村 広場



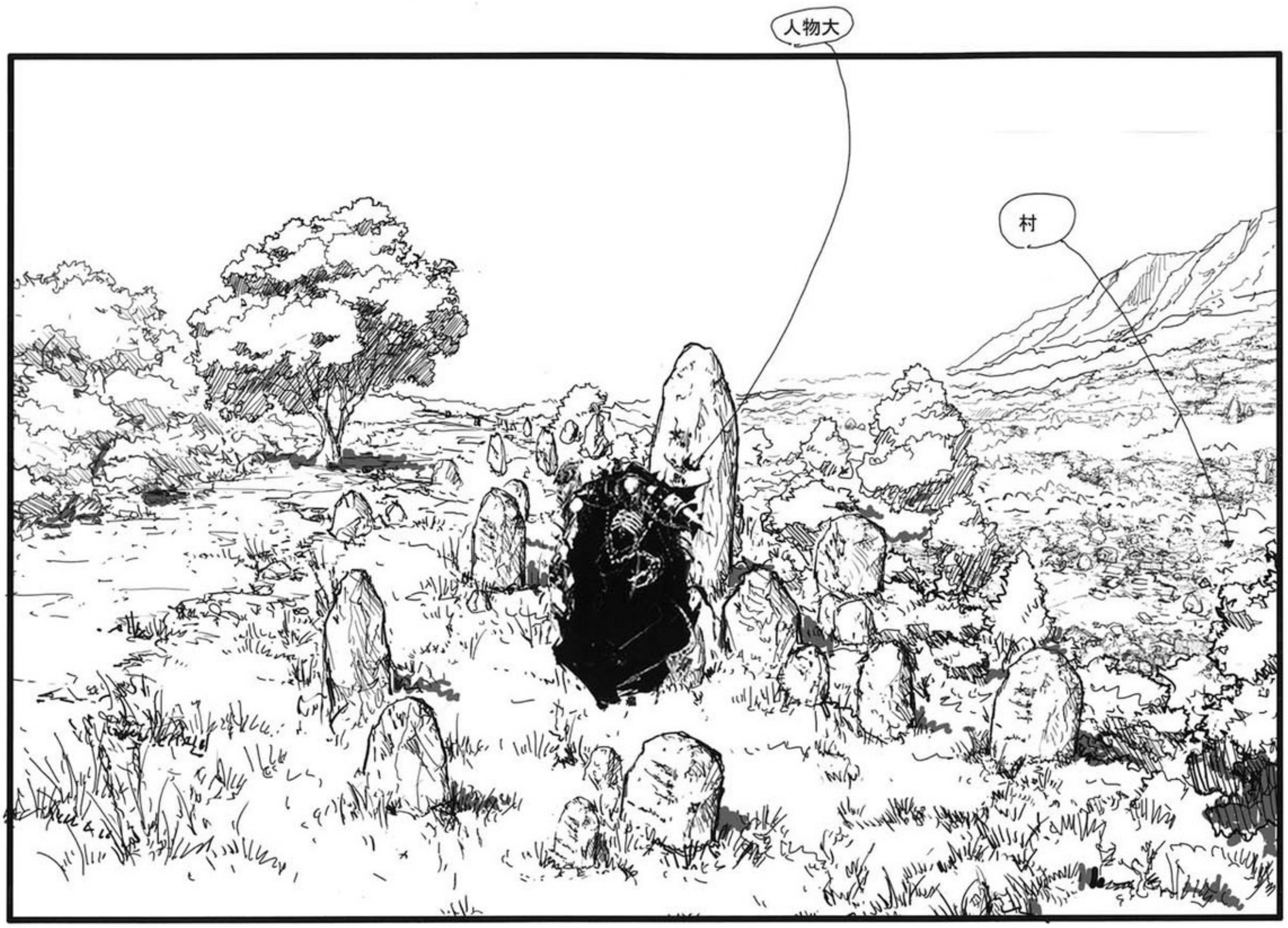
◈カルネ村 村長の家 外観



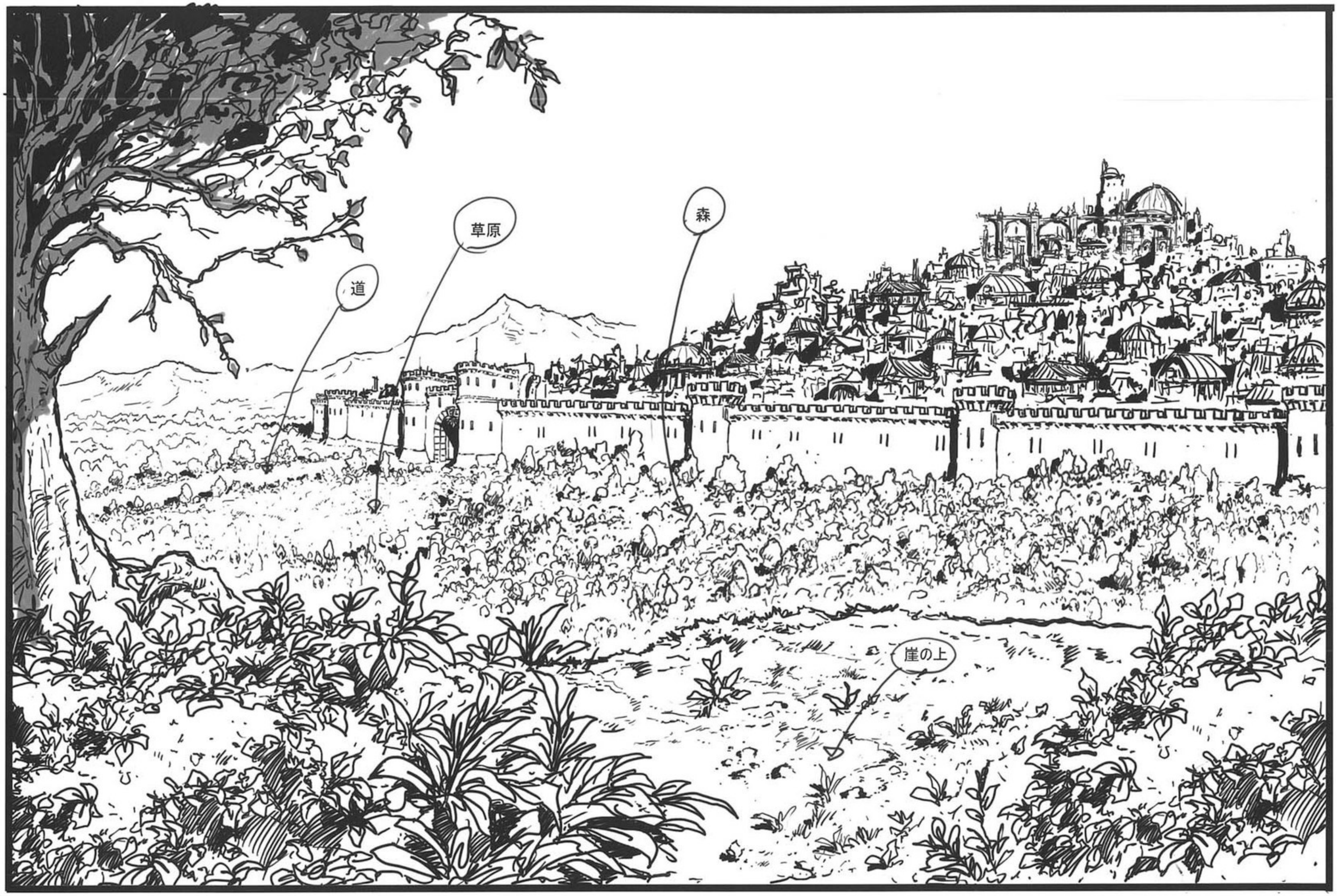
◈カルネ村 村長の家 内観



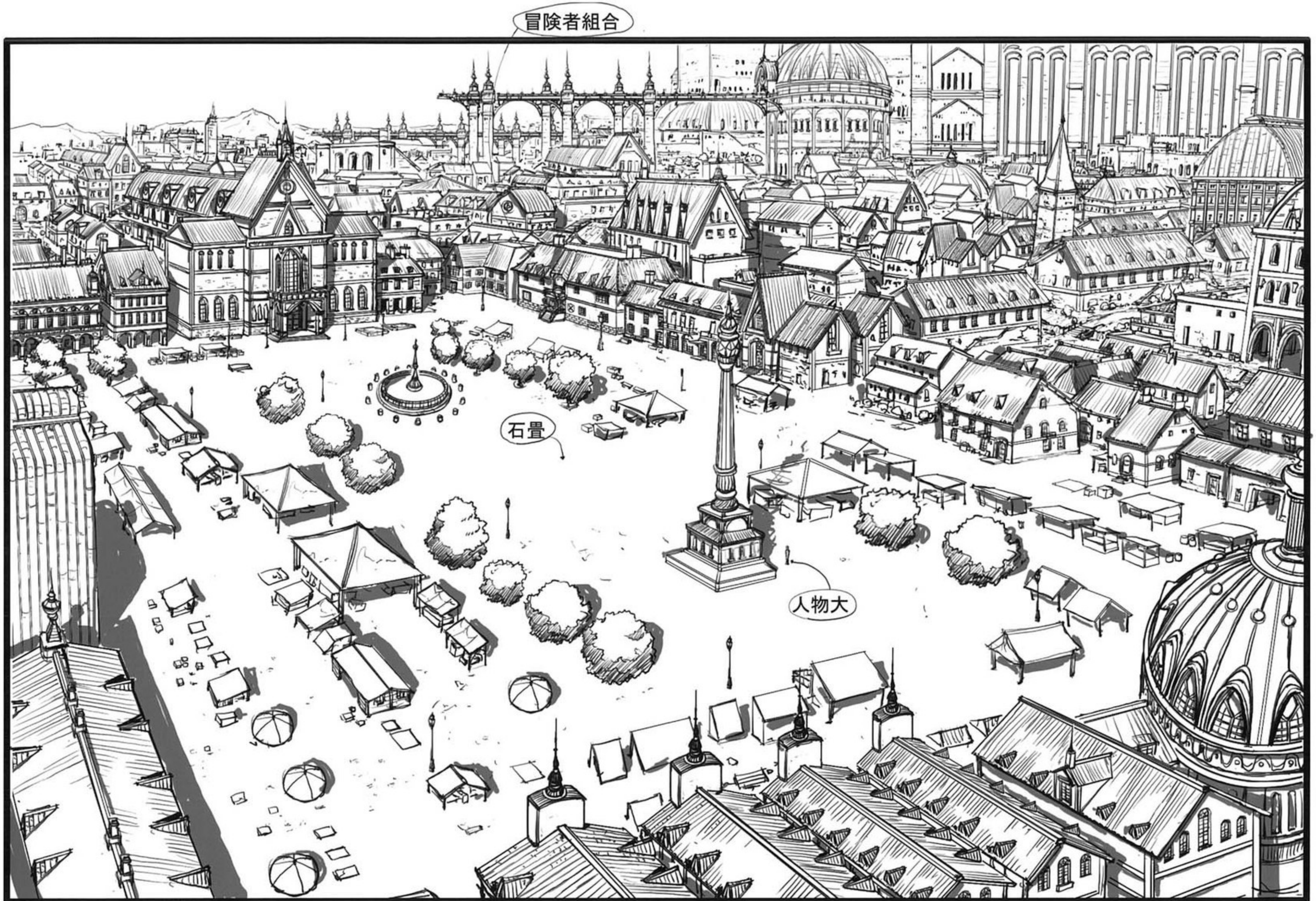
◈カルネ村 共同墓地1



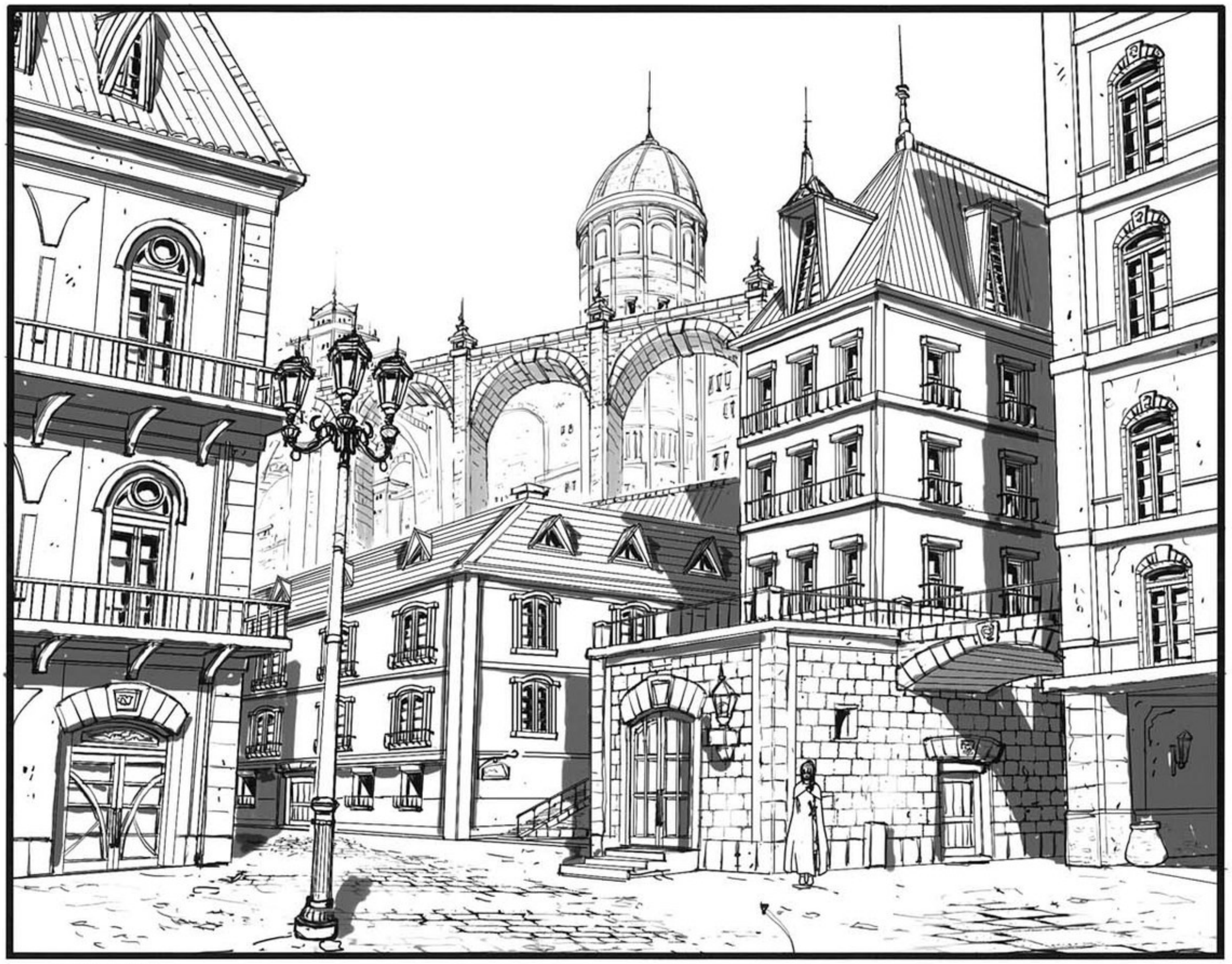
◈カルネ村 共同墓地2



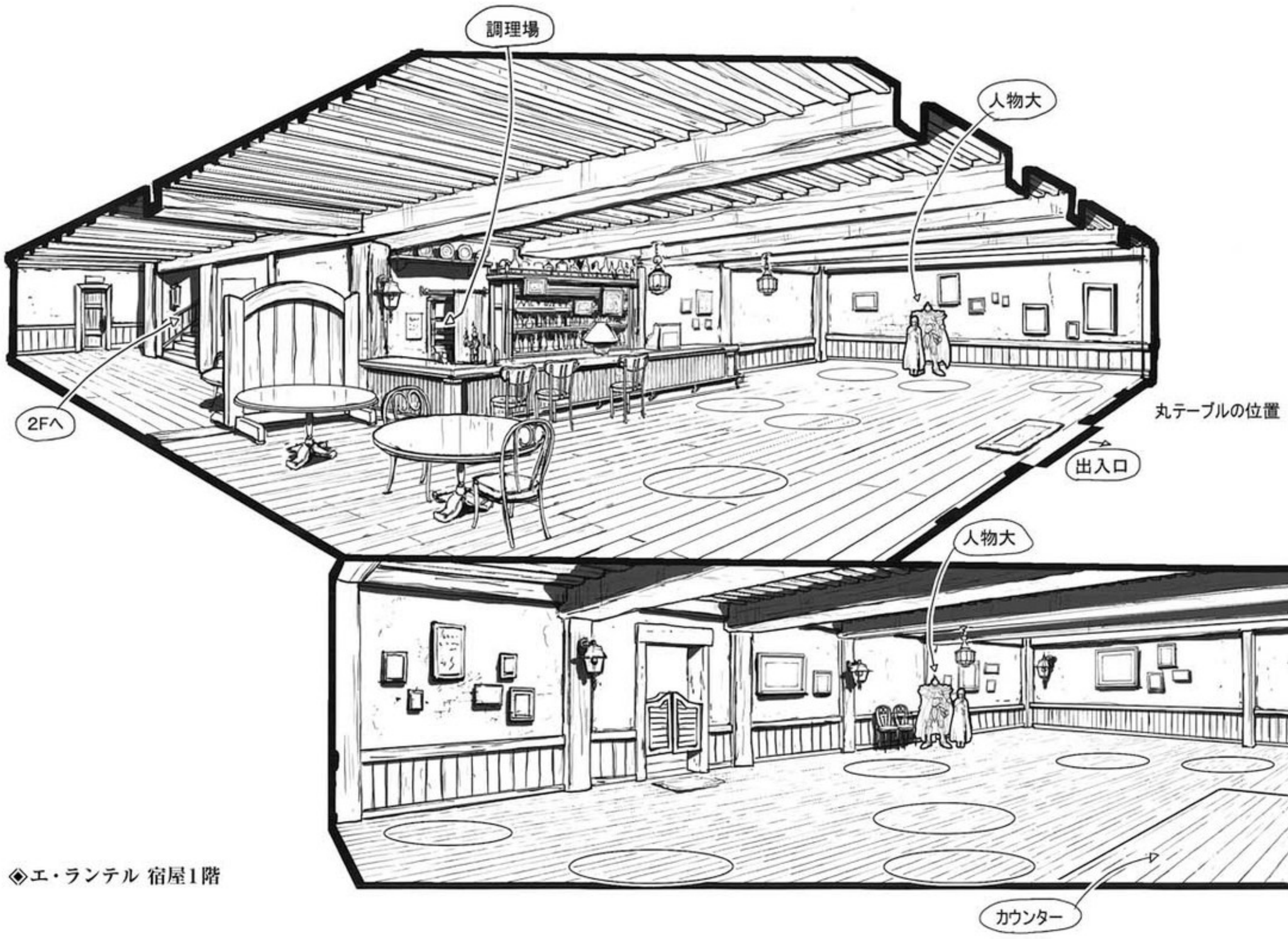
◈エ・ランテル 全景



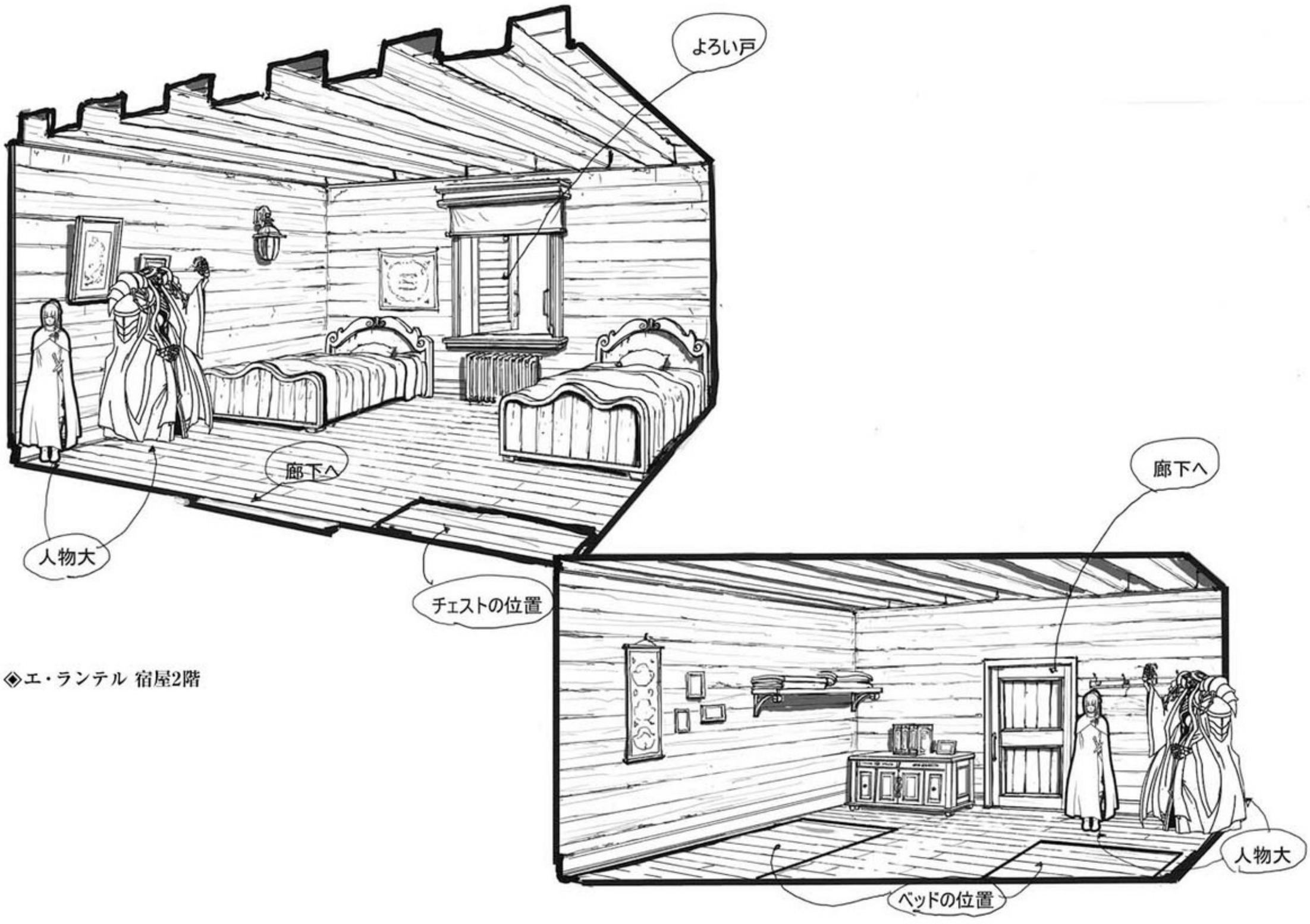
◈エ・ランテル 中央広場



◈エ・ランテル 路地



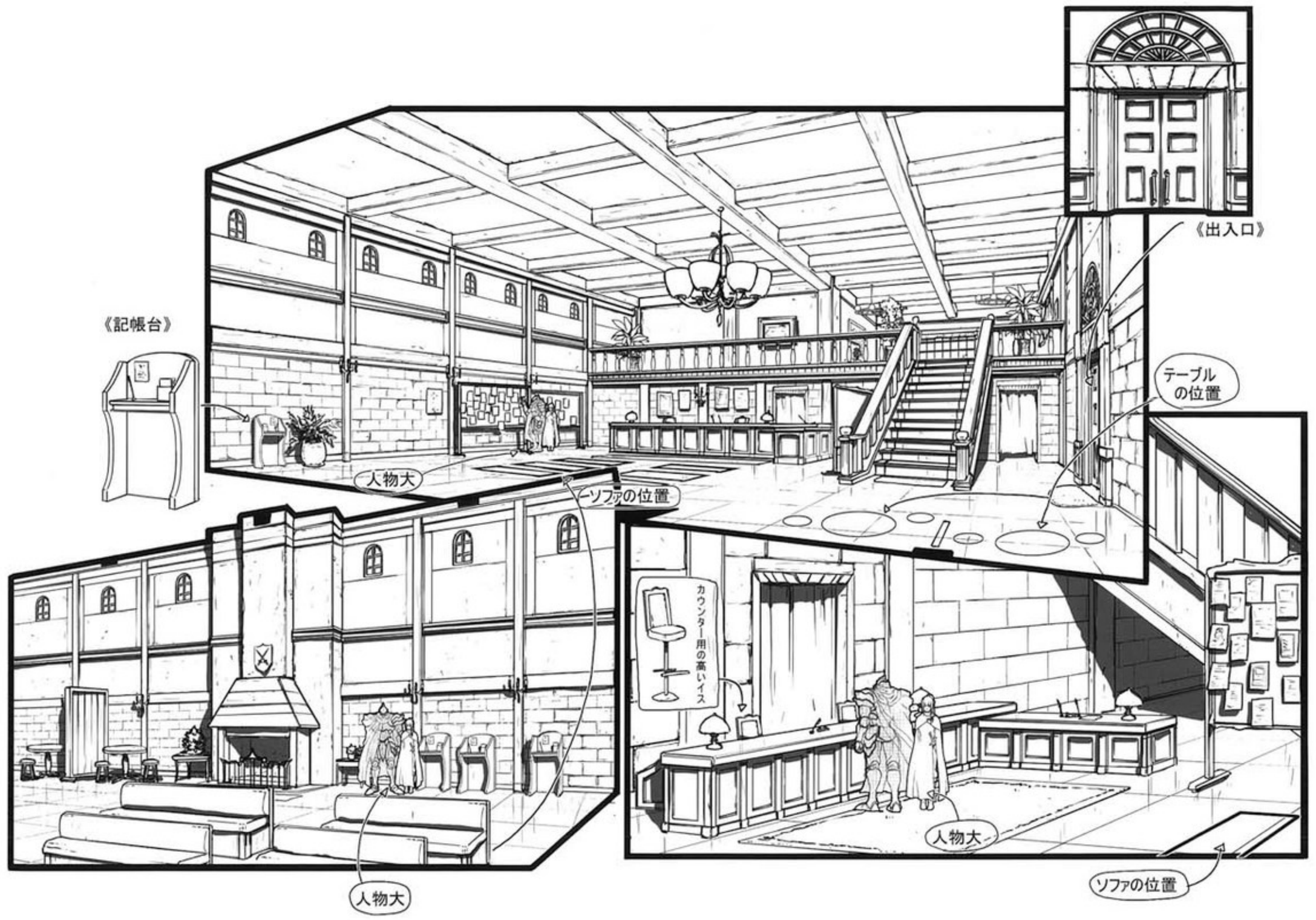
◈エ・ランテル 宿屋1階



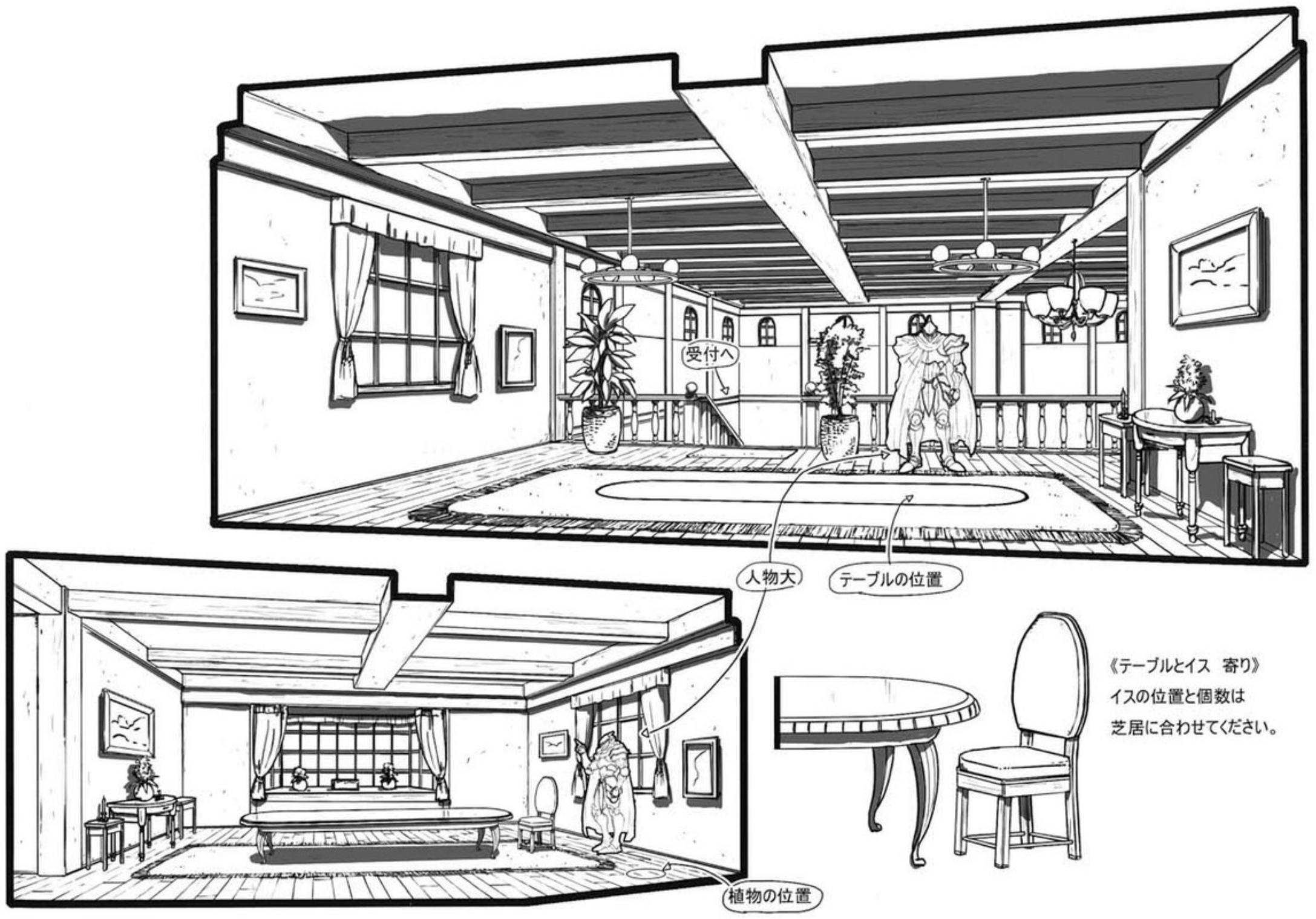
◈エ・ランテル 宿屋2階



◈エ・ランテル 冒険者組合 外観



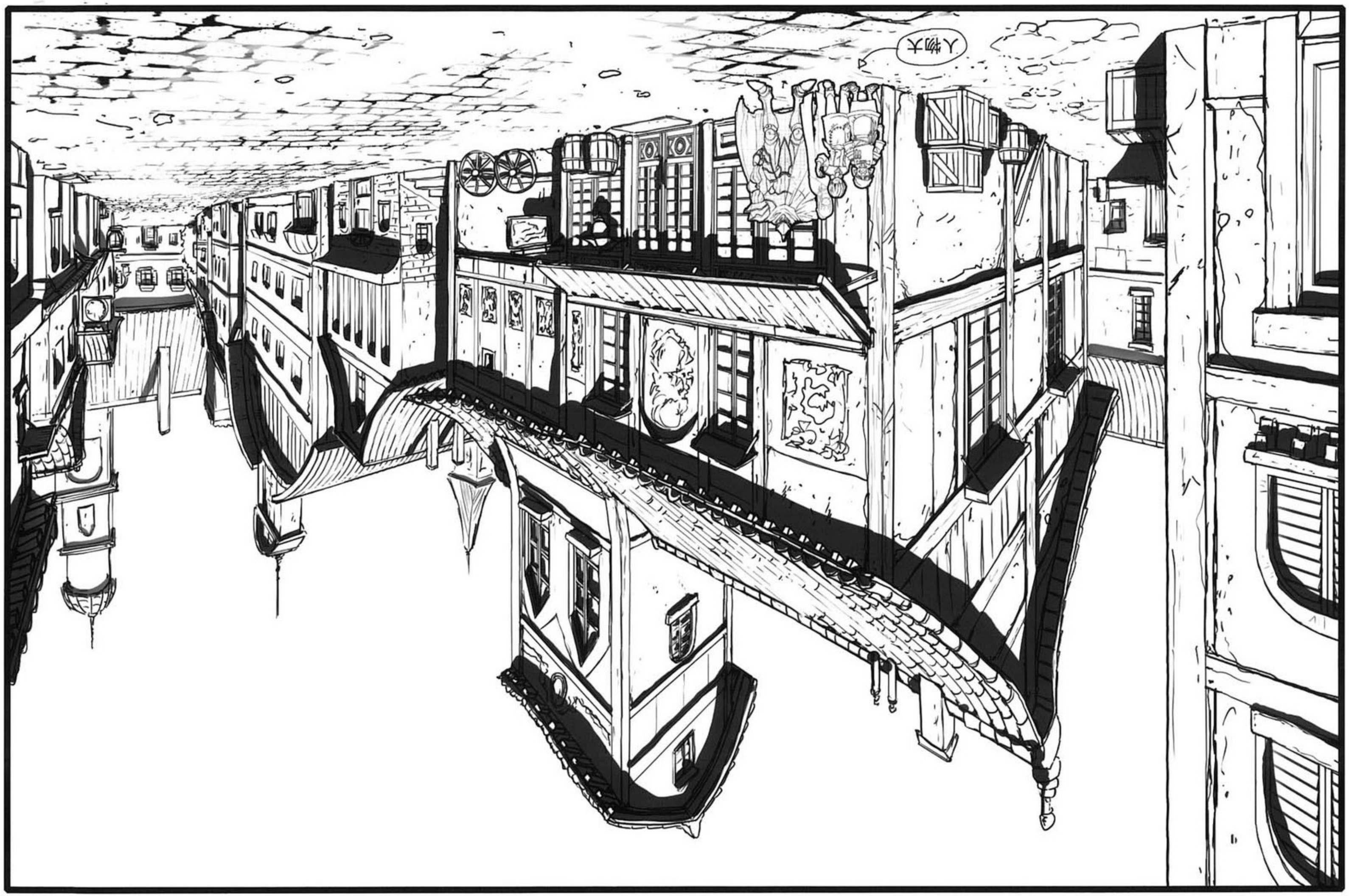
◈エ・ランテル 冒険者組合 受付

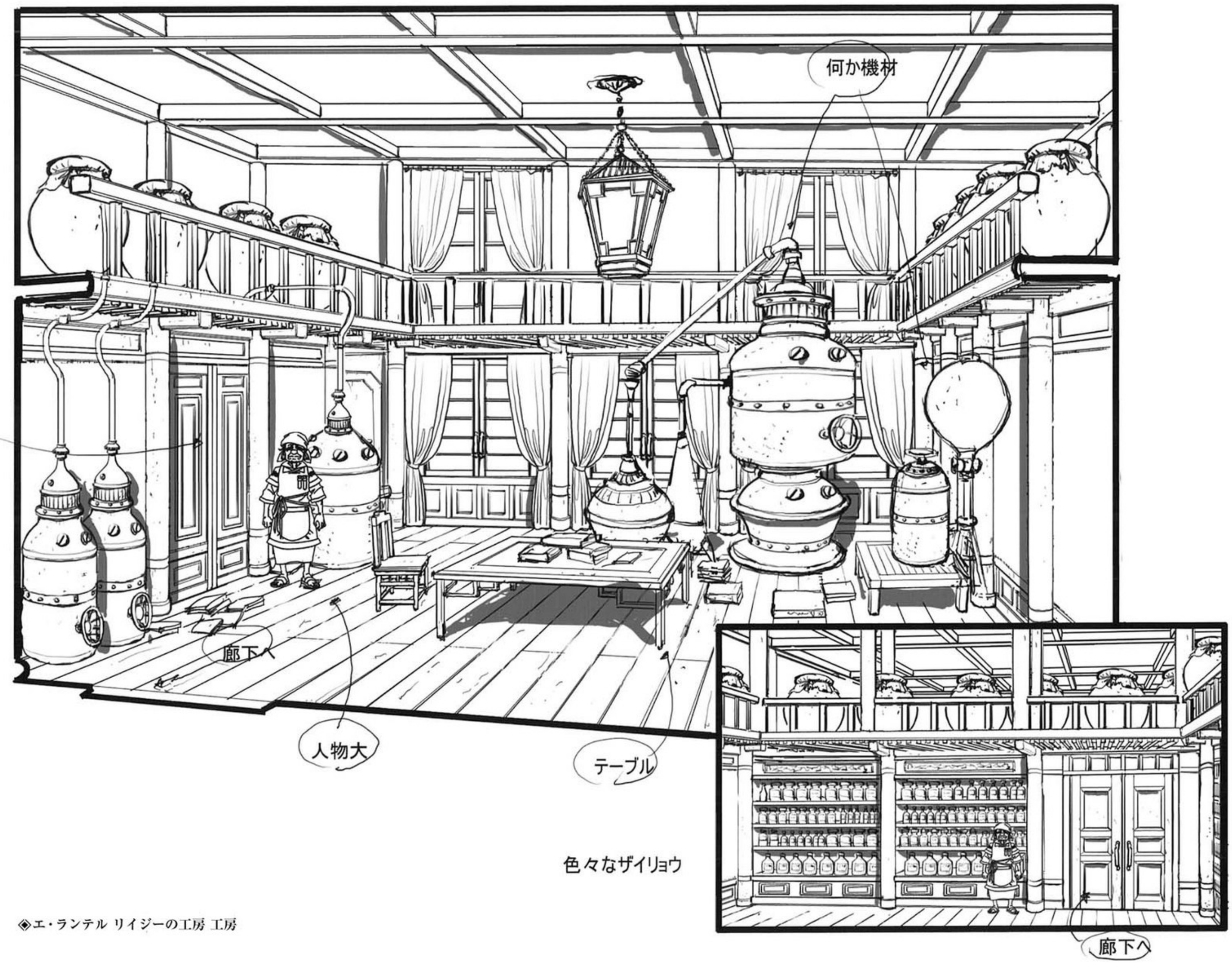


《テーブルとイス　寄り》
イスの位置と個数は
芝居に合わせてください。

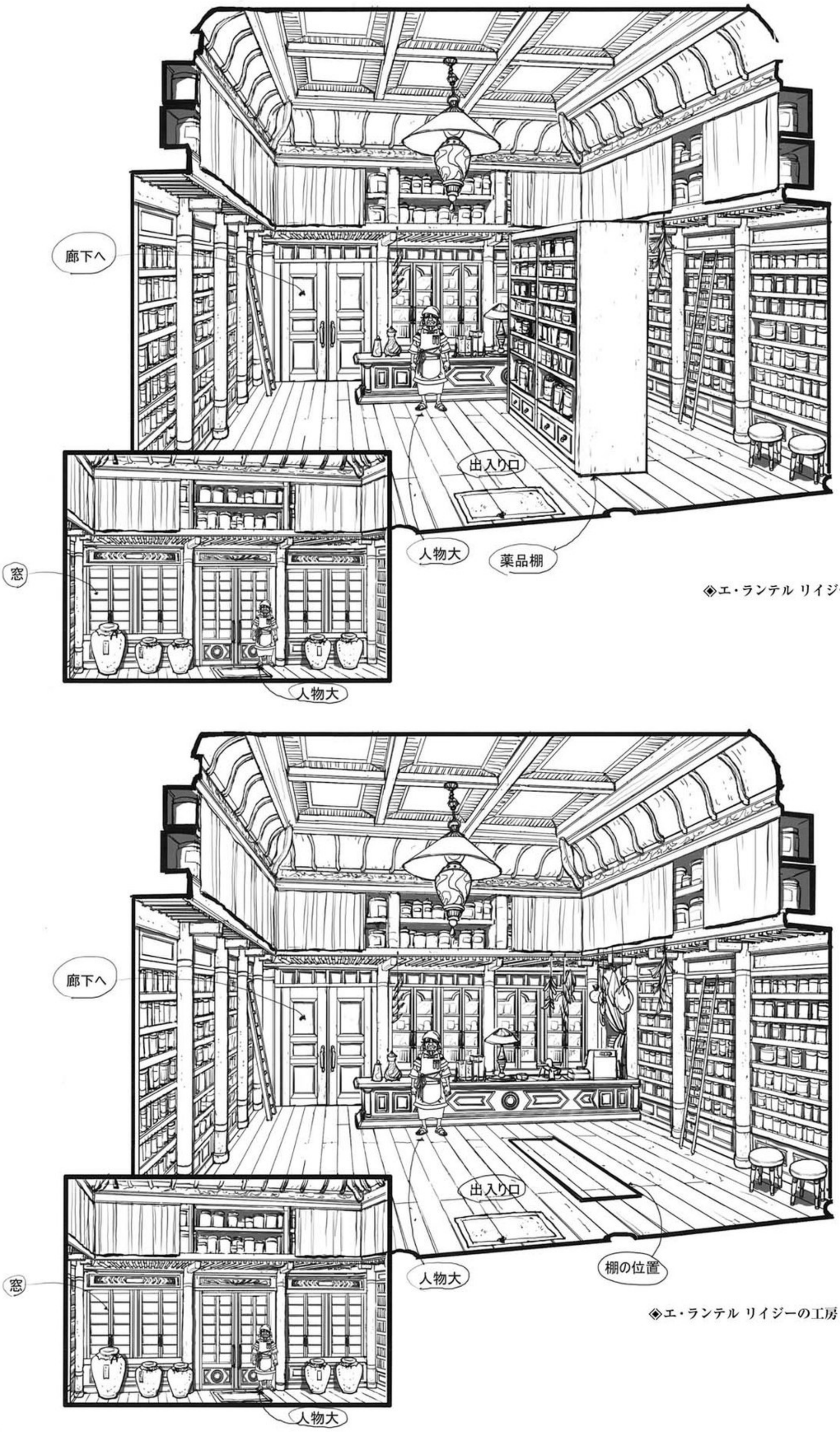
◈エ・ランテル 冒険者組合2階の一室

◆エ・ランテル リイジーの工房 外観



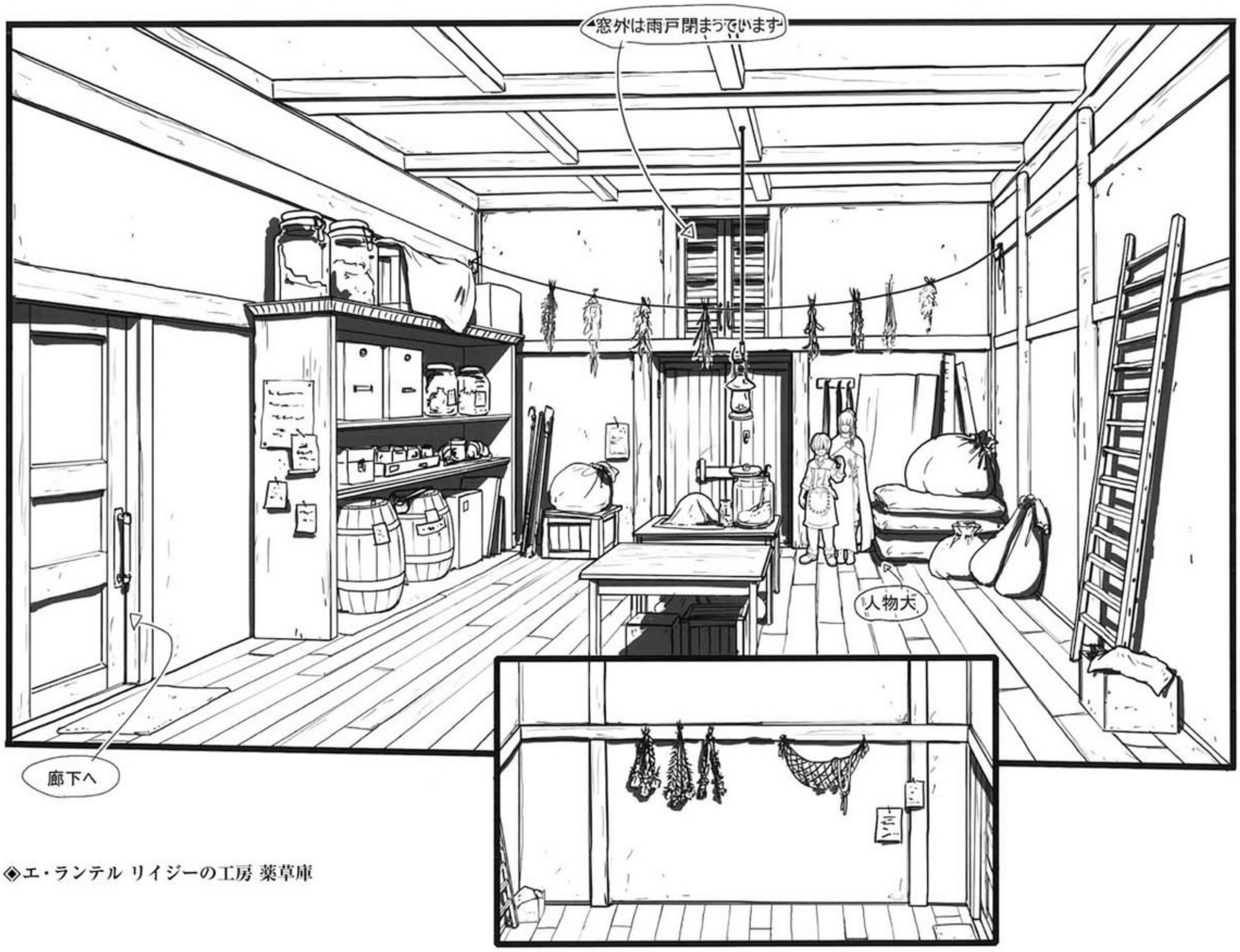


◈エ・ランテル リイジーの工房 工房



◈エ・ランテル リイジーの工房 店舗1

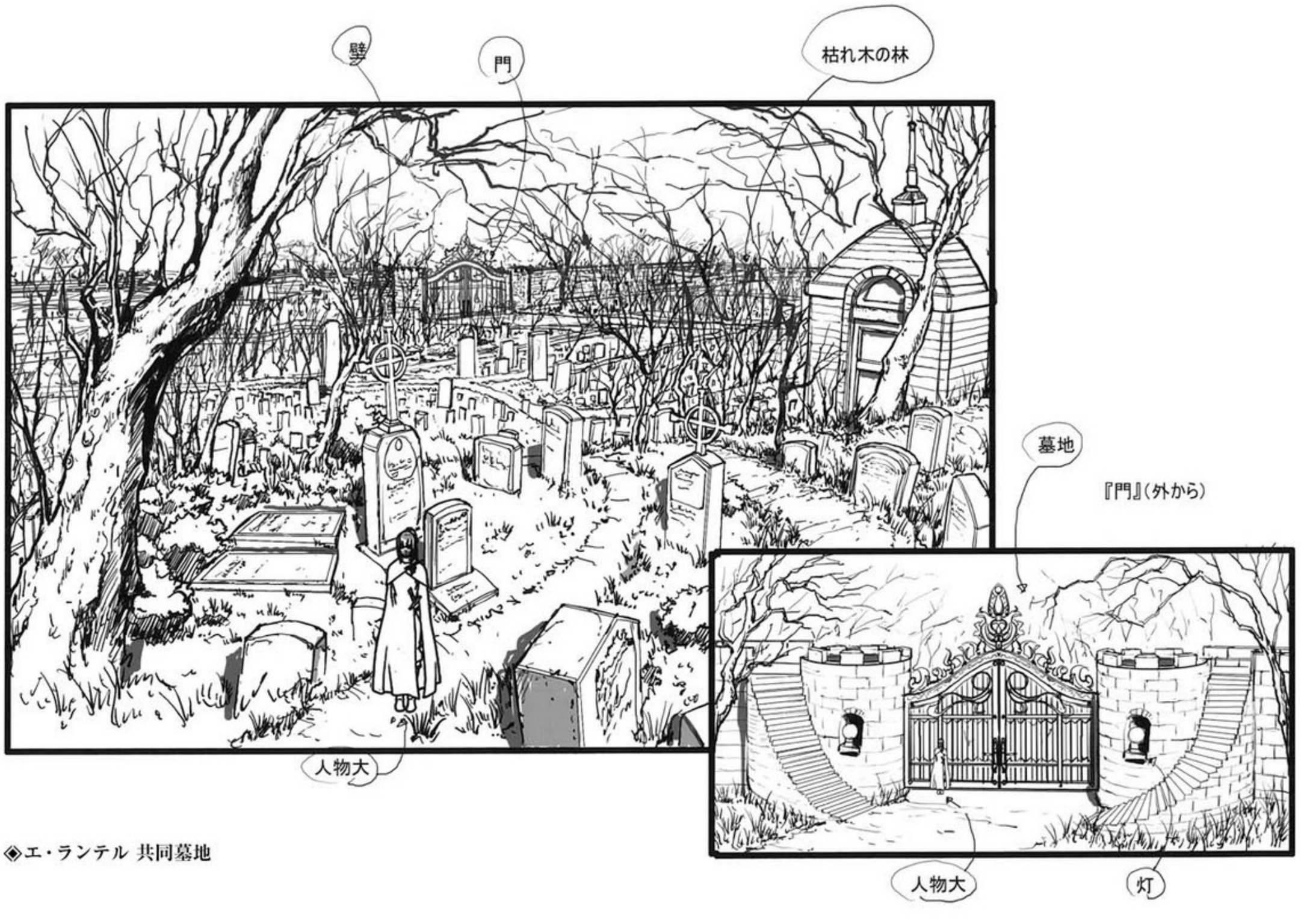
◈エ・ランテル リイジーの工房 店舗2(棚なし)



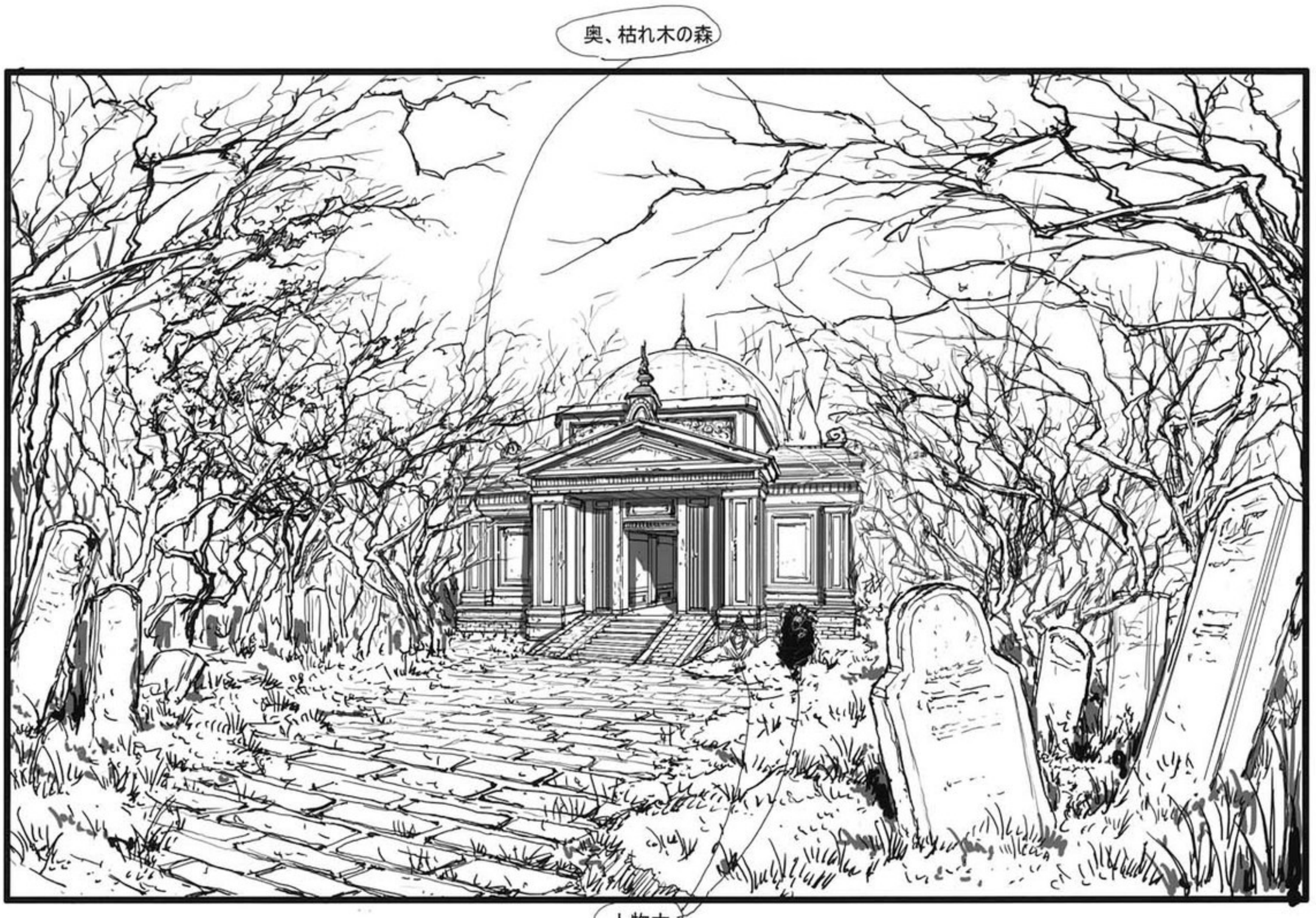
◈エ・ランテル リイジーの工房 薬草庫



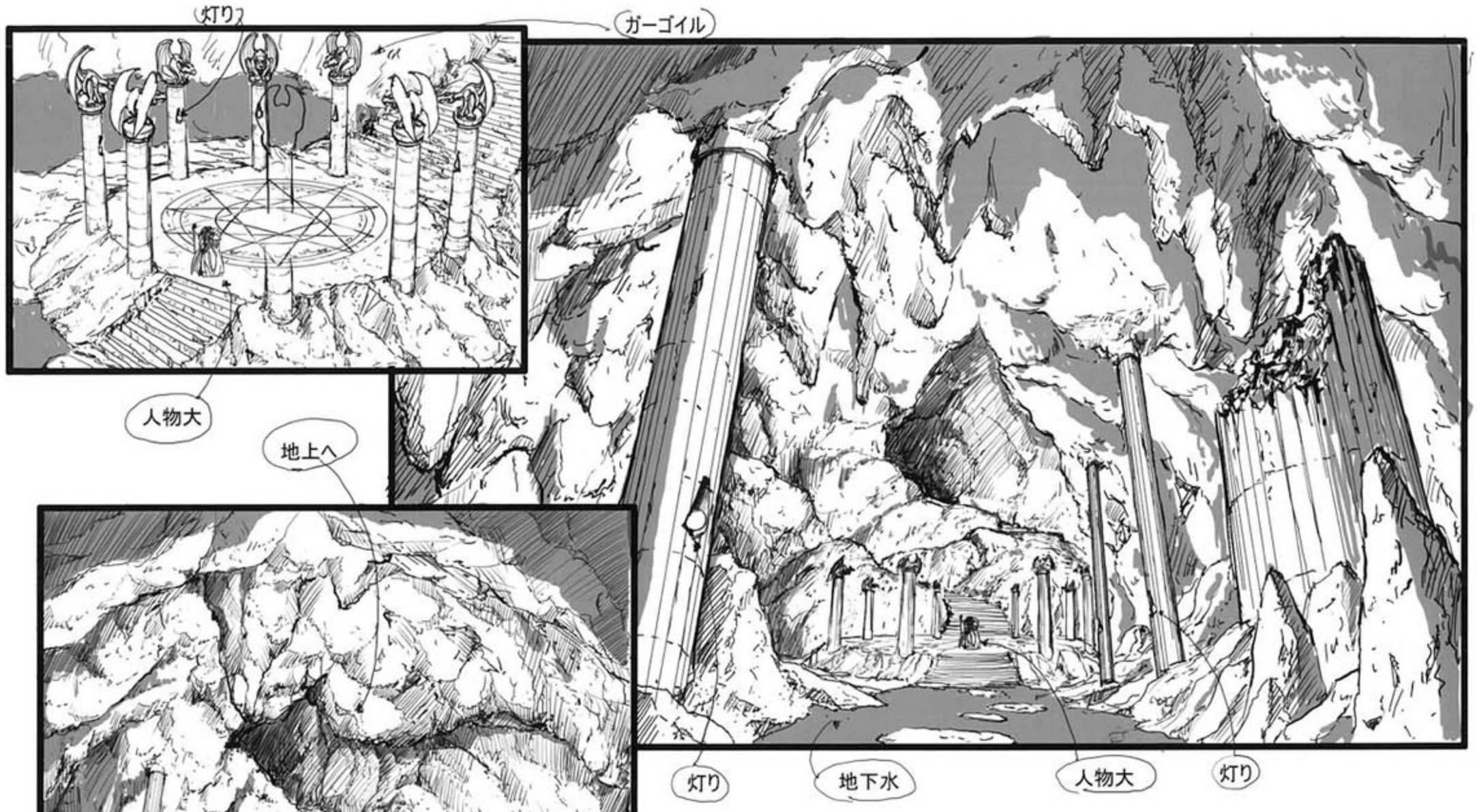
◈エ・ランテル リイジーの工房 裏口



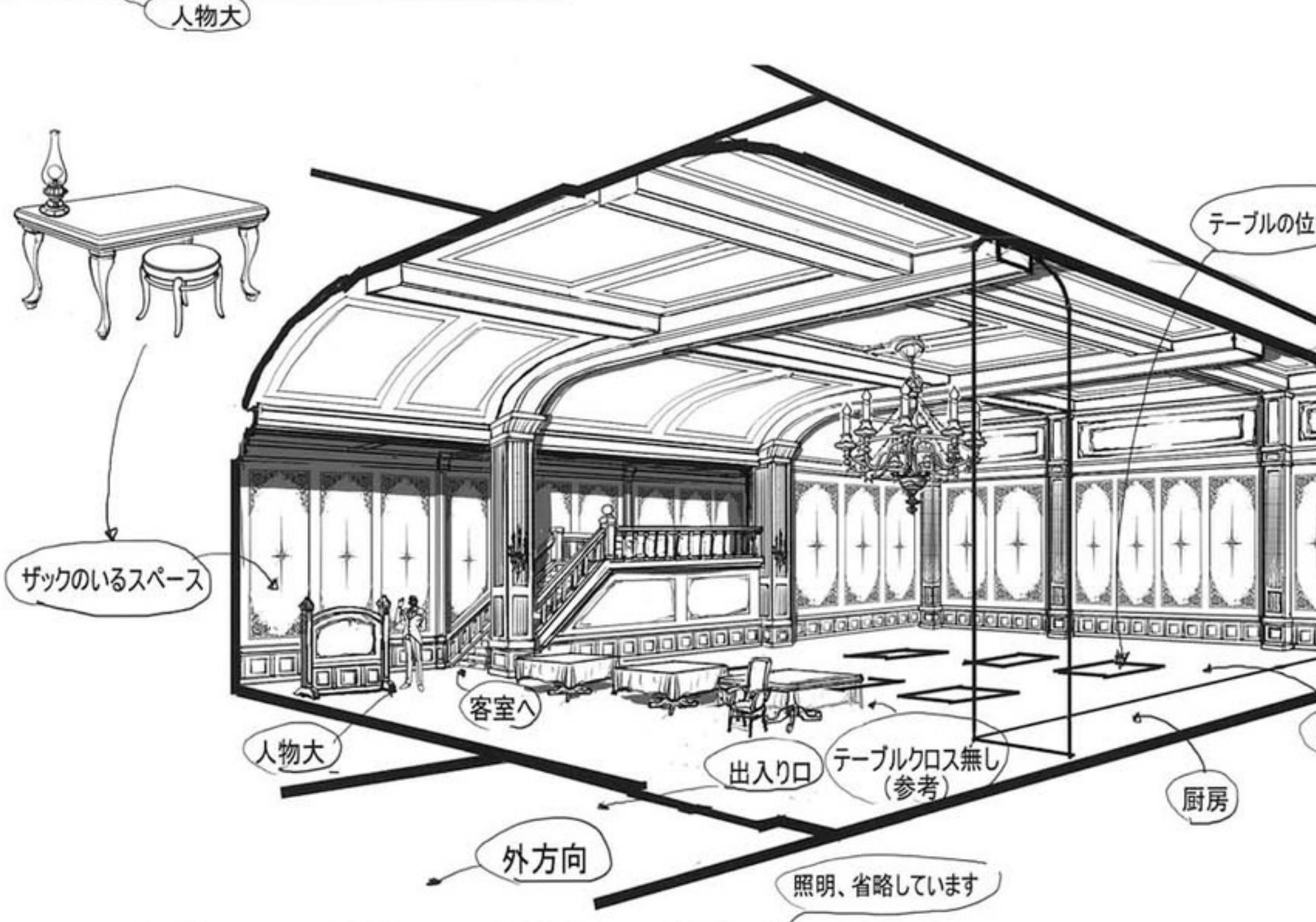
◈エ・ランテル 共同墓地



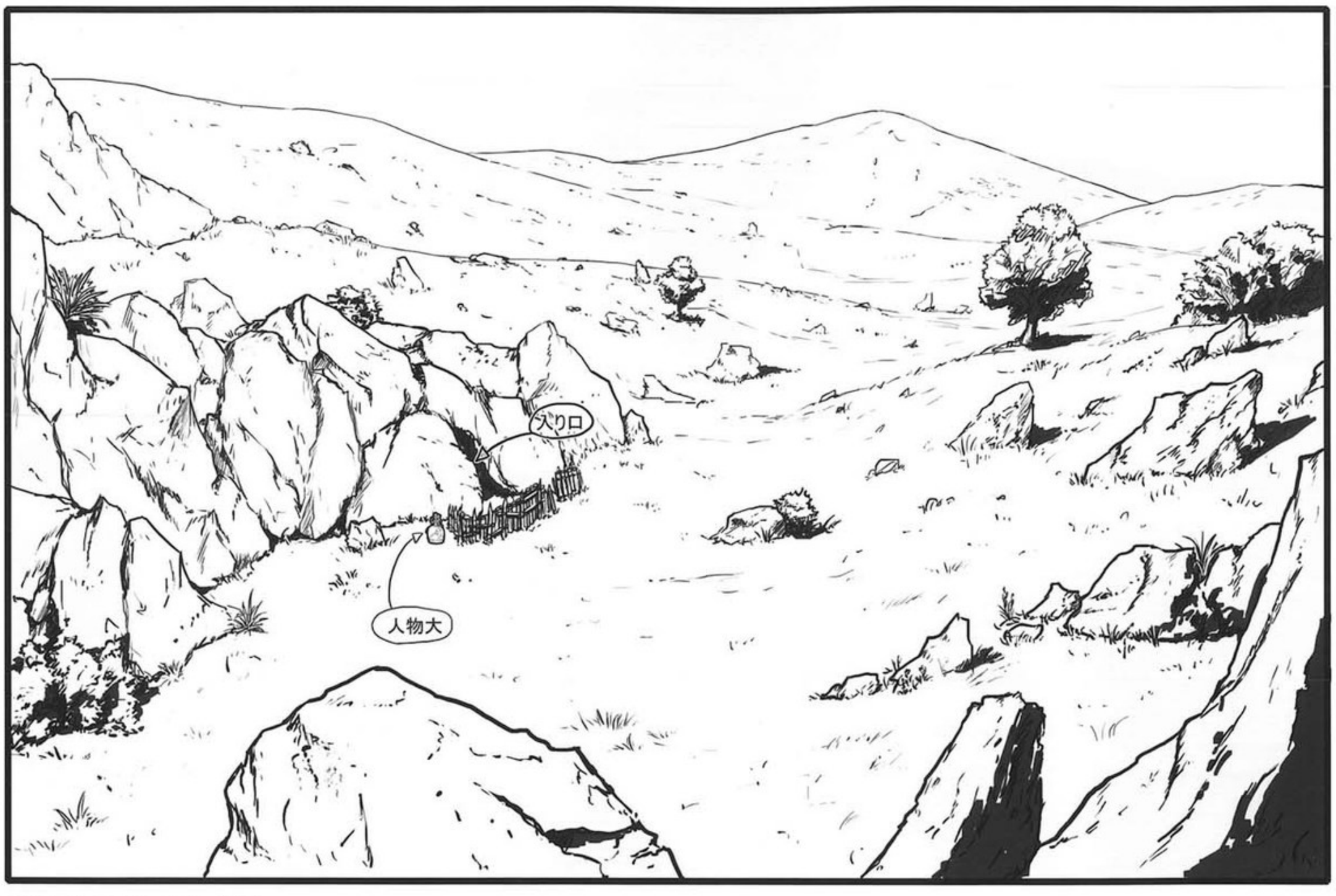
◈エ・ランテル 共同墓地 霊廟



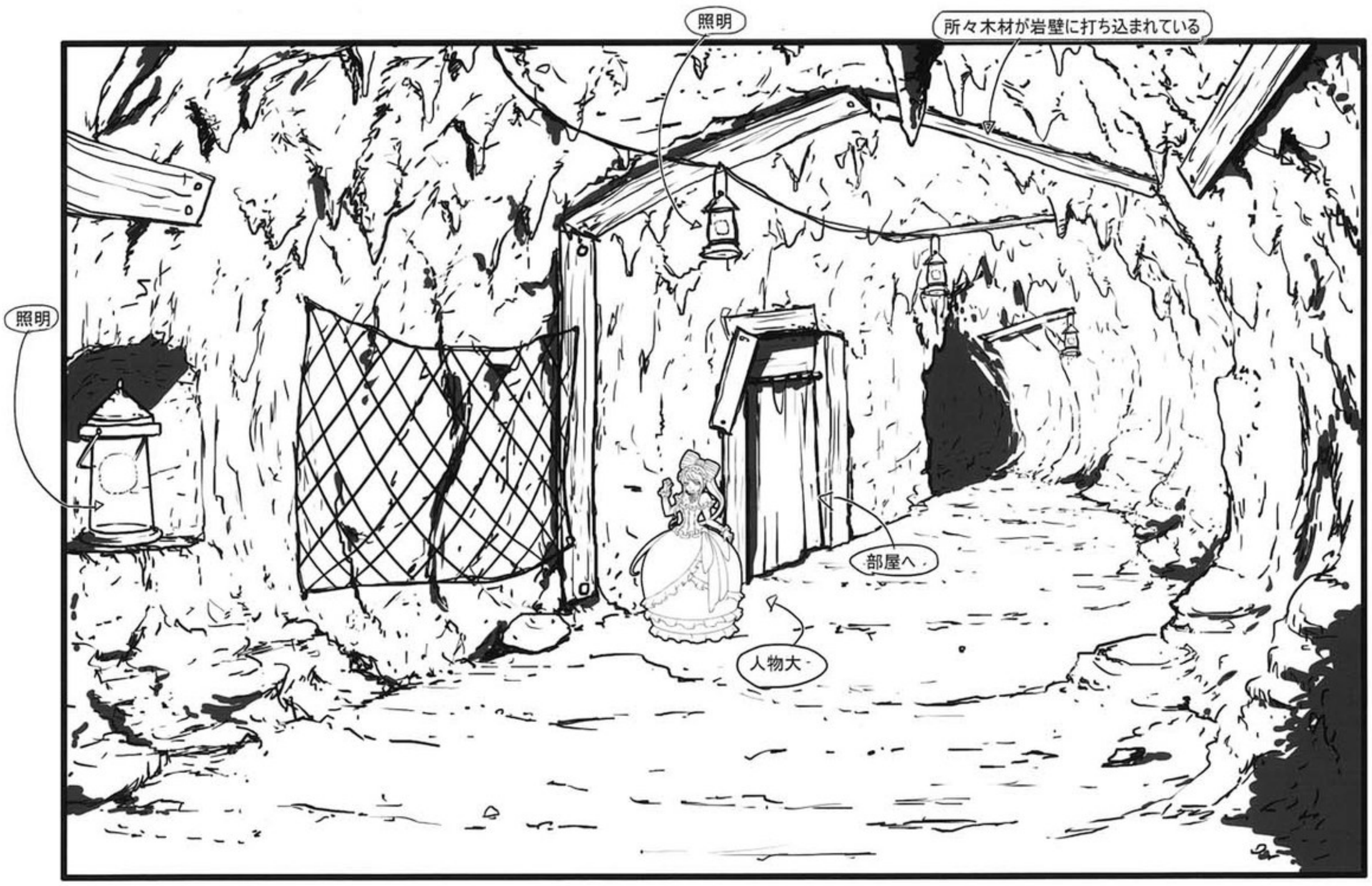
◈エ・ランテル カジットのアジト



◈エ・ランテル 黄金の輝き亭

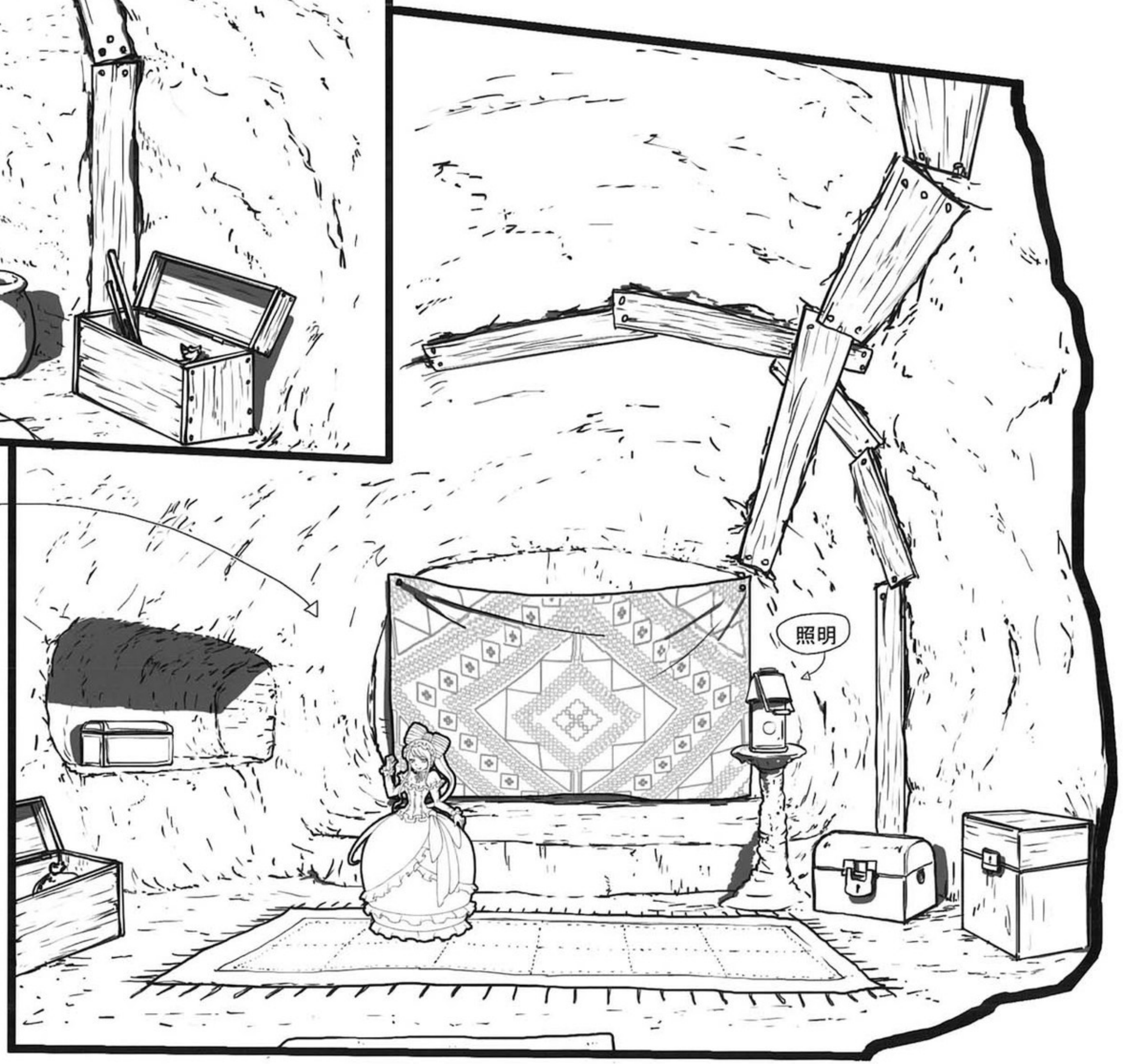


◈傭兵団のアジト 入り口周辺

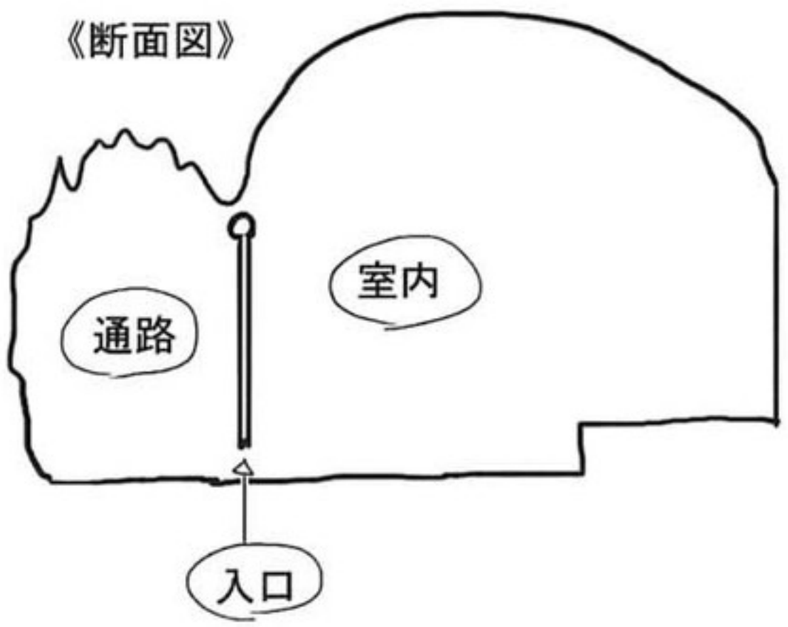


◈傭兵団のアジト 本道

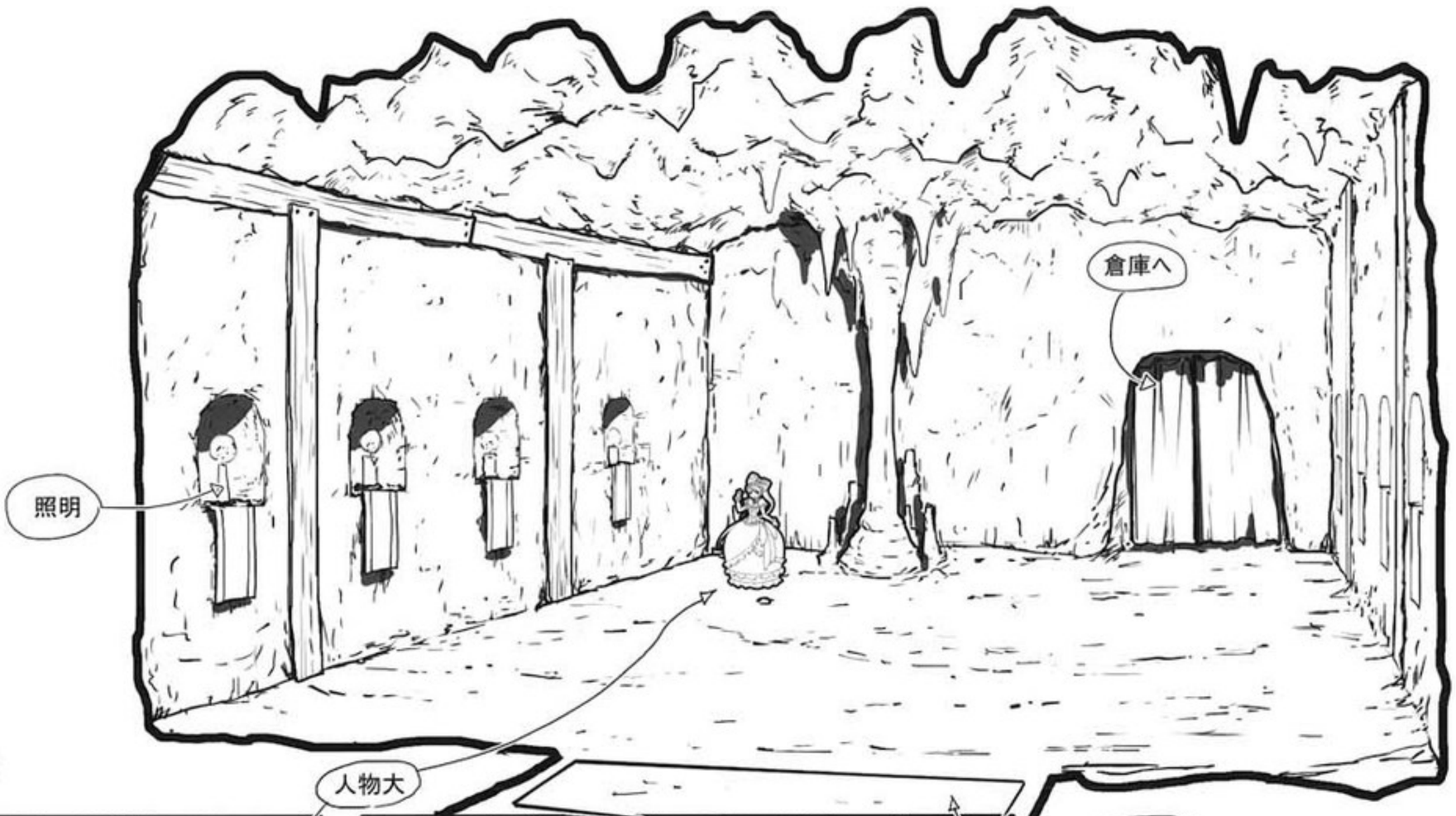




《断面図》

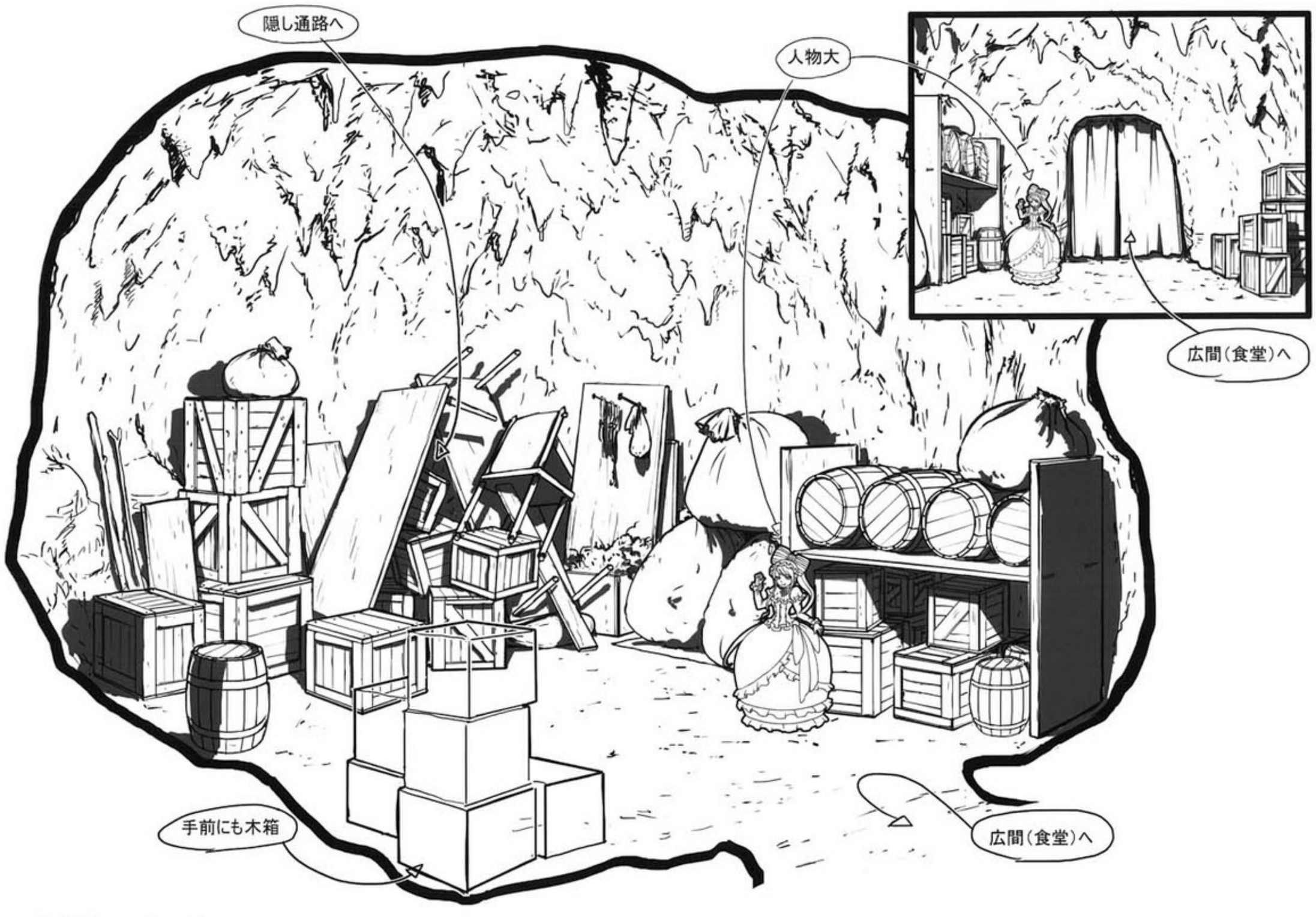


◈傭兵団のアジト ブレインの自室



《バリケード透かした状態》

◈傭兵団のアジト 広間



◈傭兵団のアジト 倉庫

OVERLORD（アニメ）
オーバーロード
完全設定資料集

STAFF INTERVIEW
スタッフインタビュー

第13話の制作を終えたばかりのアニメスタッフ陣にインタビューを実施。丸山くがね先生やso-bin氏を交え、制作時のさまざまなエピソードと『オーバーロード』という作品の魅力について語ってもらった。作画陣から寄せられた色紙やイラストも必見だ。

シナリオ座談会

アニメ最終話が放送された9月29日にマッドマウスで座談会を開催。
シナリオ会議に参加された丸山先生と共に、伊藤監督と菅原氏に制作の様子を語ってもらった。
話の中からスタッフ・キャスト陣の熱意と現場の楽しい模様が浮かび上がってきた。

原作
丸山くがね
×
監督
伊藤尚往
×
シリーズ構成・脚本
菅原雪絵

最初は勘違いだらけ?
『オーバーロード』アニメ企画

――丸山先生がアニメ化の企画を聞かれたのはいつ頃ですか?

丸山　2年ぐらい前ですかね。CDドラマがついた小説4巻が発売された後ぐらいに「『オーバーロード』のアニメ化を企んでいる」という話を聞かされまして。そのときは「嘘だろう」と思いっきり否定した記憶があります。

伊藤　(笑)。

丸山　ただ、話を聞いてみるとどうやら本気らしいということがわかってきました。それでも「こんな話を信用する人間は絶対だまされやすい人間だ」みたいに考えていましたから(一同笑)。

菅原　それはアインズ様並に用心深いですね(笑)。

丸山　「そんなおいしい話を言われても、どうせ立ち消えになるでしょ」というのが当時の正直な感想でしたから(笑)。

伊藤　だけど、原作者にまで話が来ているとなれば、それなりに企画が動いているっていうことじゃないでしょうかね。

丸山　あ、そういうものなんですか?　ただ実際にちゃんと動き出したのは1年前くらいでしたよ。

菅原　シナリオ会議がスタートしたあたりですね。

――伊藤監督と菅原さんが参加されたのはいつ頃ですか?

伊藤　僕にオファーがきたのは去年の5月とか6月ぐらいかな。でも8月いっぱいまで別の仕事で動けずにいたんですよ。そうしたら「10月ぐらいには動きます」という話を聞かされて「じゃあ9月は失業状態か」と思ったので、よく覚えています(一同笑)。

丸山　殺伐とした話になってきたぞ。これが現実社会!

菅原　職業柄かもしれませんが、休みがあると不安になるんですよね。

伊藤　まあ、僕はフリーの立場ですから。結局その合間を埋めるために引き受けた仕事が長引いて、『オーバーロード』の現場に本格的に入れたのは年明けからになっちゃいました。

丸山　それで大丈夫だったのですか?

伊藤　現場にはアニメプロデューサーさんをはじめ皆さんいらっしゃいますから。もちろんそれまでの間もシナリオやキャラクタ

『オーバーロード』は非常に面白い仕掛けの作品（伊藤）

ーデザインや美術の発注などが進められていましたし。

菅原　私は以前の作品のご縁でマッドハウスのプロデューサーさんに声をかけていただいたのがきっかけですね。最初はタイトルを伺っていなかったこともあり、てっきり女性向けの作品と思っていたので原作小説をいただいた時にはびっくりでした。

丸山　激動の展開ですね（笑）。

菅原　でも、so-binさんのイラストが完全に好みで「これはぜひやりたい!」と思いました。早速拝見したところ、ゲーム、それも近未来のゲームが題材のお話のはずなのになぜかTRPG（※1）の匂いを強く感じました。

丸山　いやー、非常にプンプン漂っていたと思いますよ。

菅原　私はどちらも好きだったこともあり、とても面白くて一気に読んでしまいました。そして1巻の巻末に丸山先生のご趣味がTRPGと書かれているのを見て納得しましたね。私もTRPGプレイヤーのせいか、文章のそこかしこにすごく共感するものがあったんです。なので最初に打ちあわせでお会いしたときに早速、何のゲームをプレイしているのか伺ってしまいましたね。

丸山　そうですそうです。

菅原　「D&D（※2）」のお話などさせていただいた記憶があります（笑）。

伊藤　僕なんか最初に絵がないweb版の小説から読んだので、冒頭、主人公の名前がモモンガとあって、『モモンガ』という名前の主人公はさすがに感情移入できないかも、と思って読んでました。でも読み進めたらそんな名前の理由も納得したし、すぐ改名しちゃうんですけど（笑）。それだけ主人公の名前がモモンガというのはインパクトがありましたね。ですが、しばらくすると途中でアインズの出番がなくなるし、アルベドは最初から出てこないしで「これをアニメ化するのか」とちょっと途方に暮れてしまいました。

丸山　アルベドとマーレは書籍版からの登場ですから（笑）。

伊藤　その後で「書籍版とは中身が違いますから」と言われて、改めて書籍の方を読み直してみたんです。そしたら「話が全然違う!」と（笑）。これにはビックリしましたね。

菅原　そんなに違うんですか。実は原作小説はweb版と書籍版で大分お話が違うと伺っていたので、私はあえてweb版を読まないようにしていたんです。仕事がひと段落したら早くweb版を読みたいですね。

伊藤　結構違いますよ。個人的には受付のお姉さんの描写に妙にこだわったりとかしているのが印象的でした（笑）。

丸山　やっぱ気づきますか（笑）?

伊藤　はい。なのでアニメでもアインズの応対をする受付嬢はちょっとキャラを立てています。

物量よりも内容ゆえに圧縮が難しい作品

――アニメ化は原作小説1巻～3巻までというのは、当初から決まっていたことですか?

菅原　そうです。ただ、個人的には原作準拠の場合だと1クールなら2巻までが精いっぱいと思っていました。

伊藤　あー（笑）。でも3巻までだったと。

丸山　それでどうにかしようとギリギリまで脚本を詰め込んだんですよね（笑）。1話の脚本なんか原作小説の60ページぐらいありましたし。

菅原　第1話はカルネ村のシーンを省略しましたから正味そのくらいですね。単純な割り当て分ですと80ページ以上、1話あたり100ページ近い回も結構ありました。

伊藤　1話あたり40ページぐらいだとほぼカットなしでいけるんだけどね。でも60ページとなった段階で、相当多くの部分をオミットする必要が出てくるわけで。ということで先生にはすいません。大分削らせていただきました。

丸山　削りましたよね（笑）。まあしょうがないですよ、こればっかりは。

菅原　その点は本当に申し訳ないです。ただ、実はページ数だけならそこまで問題ではなかったんですよ。先ほど本作にはTRPGの匂いがすると申しましたが、TRPGは複数の人間（プレイヤー）が即興で物語を構築するもので、彼らの思考や行動を把握できないと面白さが激減します。『オーバーロード』の場合は主人公はアインズ1人ですが、複数の国家、組織、人物の思惑が入り混じり、互いに影響しあうのが面白さの1つなので圧縮しにくいんです。「2巻までが精いっぱい」というのは、これらを忠実に拾おうとした場合ですね。ただ、ではそれがアニメとして面白くなったかはまた別の問題になってしまいますが。

シナリオ座談会
丸山くがね×伊藤尚往×菅原雪絵

――原作小説3巻までというのは何か理由があるのですか？

伊藤　3巻で終わるとすごくきれいにオチがつくんですよ。

菅原　そのとおりです。それを12話で収められるかといったら……と打ち合わせで唸っていたら、プロデューサーさんがそっと「13話ありますよ」と教えてくれたんです。一瞬喜んじゃいましたが、目の前に詰まれた原作小説の厚さを見ると……焼け石に水だなあと(笑)。

伊藤　先生の本は分厚いから(笑)。

丸山　なぜか厚くなっちゃうんですよね（笑)。ちなみに原作小説が3巻で区切りがいいのは「『オーバーロード』3巻完！」となってもいいように、覚悟完了して書いてたからなんですよ。

伊藤　そうだったんですか?

丸山　そのあたりを書いていたころはまさかアニメ化なんて考えていませんから。いつ打ち切りされるかと思っていたくらいで(笑)。これから作品を書かれる方は将来のアニメ化を考えて1クールに入る分量で一回オチがくるように計算して書くべき。それと区切りやすいように一冊当たりの文量を僕のように増やさないようオススメします(一同笑)。

――では、脚本の構成は大分難航したのでしょうか？

菅原　最初にラストがどこになるかを掲示いただいたのと、何を取捨選択するかの基準を設けられたので、作業に入った段階ではさほど迷いはありませんでした。これはアニメ化の範囲が原作小説3巻までだったからできたことですが、拾うべきはアインズの心情。逆にそれができないなら1クールを1本の話として意味が成せないと考えていたんです。

丸山　なるほど。

菅原　本当にそうできたかどうかは言わないでくださいね（笑)。ただ、アインズの仲間に対する気持ち……もはや執着ともいえる強烈な想いが彼の行動の根幹にあるもので、彼の魅力であり、本作ならではの要素だと思います。なので構成はまずアインズの行動を追い、彼の心情を示すのに必要な要素を優先して組み込み、そのほかのエピソードを付け足していった感じですね。それとシナリオ段階から作画カロリーを意識したいと伺っていたので、戦闘や手間のかかるシーンは洗い出し、構成表にわかる形で組み込むことはしました。むしろ難しかったのは実際に脚本を書く段階になってからでしょうか。伏線や意識的に重ねた台詞などがいっぱいあるので単純に削るのが難しく……、丸山先生にはシナリオ会議でよく解説や助言をいただきました。

シナリオよもやま話
本当は15話ほしかった!?

――本作は複雑な設定がありますが、それらの説明はどのように考えましたか？

菅原　主に第1話の脚本を書く段階で方針を決めました。まずモモンガのプレイヤーである鈴木悟を言葉としても絵としても見せない。他の説明もできるだけ省いて、アインズや守護者たちの感情の動線が極力滑らかになるよう意識しました。その一方で監督や演出陣から意見をいただき、キーワードとなる作品独自の言葉はできるだけ複数回登場するようにしています。

伊藤　ワールドアイテムや、シャルティアがアウラを「チビすけ」と呼ぶあたりですね。

菅原　課金アイテムもです。

伊藤　課金アイテムはそれ以外の表現が難しいですからね。最終話でシャルティアに「課金アイテム」と言わせていますが、正確な意味は知らないはずなんですよ。そもそも彼女はプレイヤーという存在を至高の41人と同格の存在であり、たまにナザリックに攻め込んでくる輩と思っているので。それでもアインズが使っている課金アイテムというものは、至高の存在が持つ特殊なアイテムだろうということの予想はついているだろうなと。

菅原　原作小説どおりではないですが、できるだけそうやって耳に残すようにしましたね。

――ところで原作小説1巻分のエピソードにアニメ4話、2巻分に5話、3巻分に4話と割り振ったのはなぜですか？　2巻だけ多めですよね。

丸山　それはもう“漆黒の剣”をちゃんと殺すためだと思っていたのですが?

菅原　まさにそのとおりでございます。面白くない答えで恐縮で

近未来のゲームが題材のお話のはずなのに なぜかTRPGの匂いを強く感じました（菅原）

すが、まず1巻に4話もかけた理由は単純に3話にまとめられないからです。省くとしたらみんなが大好きなデス・ナイトさんのところしか思いつかないです。

伊藤　絶対に嫌です(笑)。

丸山　まあ、3話でまとめるのは無理ですよね。

伊藤　うん。無理でしょうね。絶対に(笑)。

菅原　同意してもらえてよかったです（笑）。それと守護者たちの出番が2巻ではほとんどなかったので、前半戦でできるだけアルベドたちを描く必要があったのも理由としてはあります。

丸山　いやー、ホントに2巻では守護者たちに出番ないですからねー(笑)。

伊藤　アルベドたちはお留守番ですからね。

菅原　続いては2巻を5話で構成した理由ですが、先ほど丸山先生のご指摘どおり、視聴者の皆さんに漆黒の剣への感情移入度を高めてもらうためですね。

丸山　あそこまで丁寧に描いておかないと、ゾンビになったときも「あ、そう」で終わっちゃいますしね(笑)。

菅原　同時にアインズの仲間というものに対する思いも掘り下げられたので、やはり必要だったと思っています。

伊藤　あとクレマンティーヌもハムスケの存在も大きかったかなって。率直に言って両方ともキャラが立ちすぎているから、1話にまとめて登場シーンを詰め込むのは無理だなっていうのがあったんだよね。

菅原　確かに濃すぎますね。最後の4話については、先ほど申し上げたとおりアインズの心情を軸に構成を組み立てていたので、シャルティアがメインとなる前半部分は大幅にカットとしています。

――最終話はキャラクターが総登場でしたね。

菅原　各エピソードの終わりに、ンフィーレアやブレインがどうなったかを入れるとちょっと重くなってしまうので、全てラストに持っていくことにしました。最終話のBパートも3巻ではない要素がほとんどなので、実質3巻は3.5話分くらいの振り分けでしたね。他の巻もそうですが、ニグレドをはじめナザリックの面白いシーンを泣く泣く切ったのが残念です。

丸山　多分全15話だったらノーカットでいけたんじゃないかなって思うんですけどね。全15話。配分的には5・5・5で！

伊藤　そんな変則的な作り方もアリだとは思うんですけどね。大人の事情がなかなか許してくれないんですよ（笑）。本編の尺がギリギリで次回予告もカットしているくらいで。

――次回予告は公式サイトで2種類公開されていましたね。

菅原　守護者たちの存在や関係性が少しでも印象づけられるよう、キャラの掛け合いの特別版とアインズ1人語り版を作らせていただきました。最初は全てセバスの1人語り案もあったのですが、どうしても千葉繁さんで次回予告のナレーションといえばあの某有名作品がよぎるので(笑)。

丸山　そのころからアレを狙っていたんですね(笑)。

菅原　全話それをやったら怒られるので（笑）、セバスのキャライメージが固まった最後のほうにちょっとだけハメを外しました。

伊藤　予告といえば、たいていの予告映像は予告先行のカットとかで回すんですけど、今回は納品した本編から切り出したカットで作っているんですよね。

丸山　ずいぶんネタバレが入っていますよね。いいんですかあれ?

伊藤　正直なところビックリしました。予告が2種類のうえにナレーションが長いから結構な尺が放送されているんですよ(笑)。

菅原　後になるにつれ、特別版予告の尺が伸びちゃいましたからね、申し訳ないです。

伊藤　冷静に考えると、13話予告はネタバレしかない(笑)。

菅原　あ、だから次回予告を出すタイミングを遅らせたんですか。

伊藤　……。

丸山　監督、ギリギリだったんですね。納品が。

伊藤　誰かこの人たちの暴走を止めてください(笑)。

丸山　まぁまぁまぁ(笑)。吉松(孝博・キャラクターデザイン)さんが最終話の完成をTwitterで仰っていたじゃないですか。

菅原　ギリギリだったのはもうバレているから大丈夫ですよ。

伊藤　最終話は日曜の明け方にV編やってましたからね。

丸山　かつかつなんですね、アニメって。

伊藤　いやいや、頭のほうは多少スケジュールに余裕があったんですよ。けど、やっぱりなんかちょっとずつ追い詰められていくというか……。

丸山　だんだんと追い詰められてく。その感じ、なんとなくわかるような気がするなあ(笑)。

シナリオ座談会
丸山くがね×伊藤尚往×菅原雪絵

第10話は作画陣の力を一番つぎこんだ回

――映像面についてお聞かせください。各話のうち一番力をつぎ込んだ回はどこでしたか？

伊藤　第8話から第10話あたりはカロリーを使ってましたね。CG絡みのシーンがホントにギリギリのスケジュールで。スケリトルドラゴンがもうすごく厳しかったです(笑)。

丸山　スケリトルドラゴンはすごくいい感じだったじゃないですか。あの戦闘はかっこよかったです。

伊藤　ありがとうございます。本気でヤバイと思ったのは第10話ですね。

菅原　あそこはもともと戦闘が多かったうえに、追加でシャルティア対ブレイン戦も入っていますからね。

丸山　いやでもブレイン戦は入れないといけないでしょう。

菅原　今思えば全くそのとおりなのですが、最初の構成ではブレインはほぼモブ扱いでした。シャルティアの話をAパートにまとめ、Bパートはニグレドとアルベドにシーンに割り当てていたんですよ。第9話の後、できるだけ早くシャルティアからアインズ側に話を戻したかったのと、ブレインをきちんと描くなら尺はかなり必要に思えたので。ただ当初からブレインを出したいという意見は多かったですね。監督の意見もいただき、シナリオ後半の時点で1度まるっと直して今の形になっています。

丸山　しかも貴族に変装したソリュシャンまで出てくることになりましたしね。

菅原　あれも良いシーンでしたので。第10話に関しては脚本段階で下手に省略せずに枚数をややオーバーした状態で決定稿とさせていただき、後は監督にお預けしたんです。

伊藤　僕自身はもっとスパッと切ることを前提に考えていたんですけど、第10話を担当してくださった小野学さんがすごく丁寧なコンテにしてくれたので、なら行くしかないと覚悟しました。

丸山　そんな事情があったんですね。

伊藤　小野さんは要求した部分を全てコンテに詰め込みながら、尺は絶対にはみ出さないんですよ。これはホントに名人芸だと思います。

菅原　第十話は他にもいろいろと話し合いがありましたよね。ブレインの技の名前「虎落笛」を、本人が口にするかどうかでも話し合いました。

伊藤　だけど心で思っていることは口にしてもらわないとドラマにならないしね(笑)。

菅原　武技ならともかく、自分で考えた技名を口にするのは少々厨二すぎるんじゃないかなあと気になったんですよ。かっこいい名前だとは思いますが。

丸山　いや、本当にそうですよ(笑)。かっこいいかどうかすら今でも謎ですけどね(笑)！　謎といえば、どうやって放送コードを突破したんですか(笑)？

伊藤　あれは……なんででしょうね(笑)。少なくとも第3話でデス・ナイトのシーンがOKだったので、そこにラインが設定できたと思います。ただ第10話ではちょっとやり過ぎちゃいました(笑)。

――アニメ全話を振り返って、印象に残っているシーンや出来事はありますか？

菅原　印象といいますか、この作品では監督の力がとても大きかったと思います。例えば第1話の守護者たちによる「御身の前に」をラストに持ってこれたのは監督のおかげです。あそこはかなり時間を盗んで一気に守護者たちを揃え、第2話の頭で再びやり直しているのですが、これは監督のご提案で実現しました。

丸山　シナリオ会議でも「御身の前に」の名乗りまでは1話の中に入れてほしいよねといった話になってましたからね。

菅原　ただ普通に段取りをこなすとなかなかそこまで辿りつけなくて。監督のアイデアはありがたかったです。

伊藤　まあ僕としてはそのやり取りで、ラストの引きのパターンや方向性を自分の中で作れたのがよかったかなって思っています。

菅原　ちなみにうさ耳ナーベも監督の功績ですよね。

伊藤　いやいや、単純にかわいいから登場させただけですよ(笑)。

菅原　原作ファンの方たちも期待していたシーンをカットしていたので、気になっていたんです。きっと皆さん喜んでくださったのではと思います。

伊藤　記憶に残るというと、第11話は結構なネタ回になってたんじゃないかな。

丸山　壁を「ドン」(笑)。

菅原　パンドラズアクターのシーンは削ってはいけない気がし

重い女の子としてのアルベドは
ちょっとかわいいなって思っています
（伊藤）

て、ギリギリまで尺を取りました。

伊藤　この回はBパート前半がパンドラズアクターで、後半がアルベドの土下座というすごい回でした。

丸山　ネタが多かったですよね。面白かったです。印象に残ったといえば、悠木碧さんのクレマンティーヌはすごかったですね。武技の呼び方などすごくいい感じでした。

菅原　丸山先生や編集部の方たちにもいろいろと教えていただきましたよね。これはアニメ本編で回収できる伏線ではないのですが、第3話のアフレコ収録時の映像で、アインズがエンリに渡した〈ゴブリン将軍の角笛〉が1つだけになっていたのを指摘されたときはしまったと思いました。

伊藤　そうでした。2個ないと後々の展開に影響すると聞いて僕のほうで描き足したんですよ。危なかったです。

丸山　それはそれとして、なんでお風呂回がないんですか?

菅原　原作小説にないので。

丸山　原作なら8巻で入浴シーンを出したじゃないですか！　使ってほしかった!!

菅原　私だってデミウルゴスの裸を見たかったです。とりあえず先生はアルベドの抱き枕シーンで許してください。

丸山　あれはちょっと笑っちゃいましたね。アインズ様抱き枕……商品化確実ですね(笑)。

菅原　出たらほしいです。ただ丸ごと1話は無理でも、もう少し遊びは入れたかったですね。ただその場合はアインズと守護者の関係がある程度しっかりする、少なくともこういうものだと視聴者の方に認識されてからでないと……と考えると、早くて物語後半になってしまうんですよ。

伊藤　前半はいくらか余裕があったのでいろいろできたかもしれないですね。でも話数が積み上がっていくにつれてちょっとずつ追い詰められていって、後半はさすがにもう入れるのは無理だろうと。

丸山　追い詰められていくその気持ち、なんとなくわかるような気がします(笑)。

菅原　似た会話をさっきも伺ったような。そういえば先生は今、小説10巻を執筆中でしたね(笑)。

アインズ様誕生秘話!?
皆が好きなキャラは誰?

――アインズというキャラクターについてお聞かせください。

菅原　先生にはアインズ（モモンガ）をどうやって生み出したのか伺いたいですね。まさかTRPGのキャラクター作成のようにサイコロを振って決められたとか(※3)?

丸山　いやいや（笑）。単純になんか空から光が振ってきて「これだ!」みたいな(一同笑)。

菅原　天啓が降りてきた結果なんですね(笑)。

丸山　真面目に話をしますと、そもそも事の始まりがネット小説なんですよ。書籍化やアニメ化なんて当然考えていませんでしたし、気の赴くまま「好きなキャラクターを登場させてストーリーを作っていこうかな」みたいな感じで書き連ねていこうと。そこで主人公を決めるときに「アンデッドっていいよね」みたいな閃きがあったといった感じです。

菅原　本当に天啓だったんですね。よくある話として伺いますが、主人公の一部がご自身と重なる部分はあるんですか?

丸山　僕はあんな変な人間じゃありません(笑)。

菅原　アインズ様いいじゃないですか。すごく好きですよ。

丸山　あの人すごい怖いですよ。絶対病んでますよ!!

菅原　浮気しない誠実タイプにも見えますけど。

伊藤　うーん、浮気はわからないけど、でもなんか……。

丸山　あの人ちょっと重すぎ(笑)。

伊藤　そんな感じ（笑）。だけど確かにアインズ様はちゃんとしようとする人ですよね。

丸山　まあ、そうですね。

伊藤　その感じがわりと先生の雰囲気と被さる気がします(笑)。

丸山　いや、僕はすごいちゃらんぽらんな人間ですから!

伊藤　そうですか?　僕は丸山先生の人柄もそうですが、社会人として膨大な作業をきちんとこなされる姿に圧倒されているんだけどなあ。

菅原　アニメの監修だけでも相当な量ですしね。

――では皆さんのお気に入りのキャラクターは誰ですか?

菅原　一番はアインズ。次点でデミウルゴスとセバスとコキュー

シナリオ座談会
丸山くがね×伊藤尚往×菅原雪絵

トスとガゼフですかね。ブレインもいいと思います。

丸山　男ばっかり(笑)。

菅原　女性キャラならアルベドやシャルティアが好きですよ。きっと彼女たちはよいお嫁さんになると思います、裏切らなければ。基本的にアインズやアルベドのように情が深かったり何かが偏った人物が大好きなので本作の登場人物はだいたい好きですね。何よりアインズや守護者たちの想いといいますか、特にアインズの所属に対する強い執着はわかる気がします。

伊藤　おいおいおい(笑)。僕はアルベドかなあ。原作小説のほうでヤバげな雰囲気をビリビリ出し始めているのがちょっと恐いんですが。そこまでストレートに「怖い!」とならない限り、僕はアルベド好きですね(笑)。

丸山　ダメですよ。全部愛さないと!

伊藤　だってあそこまでいっちゃうと……。今後の物語の方向性によっては作品の世界観をアルベド1人がぶっ壊してしまうような……そんな怖さを感じますよ。どうなるんですか、この先?

丸山　うーん。そこはまだ何とも言えませんねえ(笑)。

菅原　でもアルベドは最初からヒドインでオモインですよ?

伊藤　あ、重い女の子としてのアルベドはちょっとかわいいなって思っています(笑)。そうですね、やっぱり主人公とヒロインには感情移入するので、アインズ様とアルベドが好きなんですね。

丸山　……ヒロイン?

伊藤　ヒロインでしょ、一応(笑)。

菅原　原作者がクエスチョン付けてどうするんですか(笑)!?

丸山　いやいや、お察しください(笑)。

伊藤　それと、好きなのはアインズ様とアルベドの2人ですけど、一番かわいいのはマーレです。

丸山　僕はアニメのマーレの走り方に監督の愛を感じていました。

伊藤　そうそうそう。あれはもう「ああいう風に走らなきゃダメ」と言って発注したんです。ほかにもわざわざ指定してスカートを押さえさせてみたりとか、常に脇を締めた姿勢でいるとか、杖を持ってるとか……マーレの仕草にはすごいこだわっています。

丸山　そ、そうなんですか?

伊藤　それはもういろいろと。僕の中のイメージがso-binさんの描いたイラストのマーレそのまんまなんで。逆にそうじゃないと「マーレっぽくない」みたいに感じちゃうんです。最終話で両手にワールドアイテムを装着した姿のマーレはどうにもなじめませんでしたね(笑)。

丸山　なるほどなるほど(笑)。

伊藤　最後まで「この状態でもマーレには杖を持たさなきゃいけなかったのかな?」と悩んでいました(笑)。

菅原　確かに脇を締めて肩をすくめたようなポーズはすごくマーレらしいですよね。

丸山　そしてホントにかわいいです。でもアルベドやシャルティアは表情も動きもフリーダムでしたね。

伊藤　彼女たちはフリーダムにしても問題なくかわいいんですよ。それがわかってたから敢えてあれこれいじる必要はなかったんです。

菅原　なるほど。アルベドやシャルティアは演じられる声優さんたちにもヒロインとは思えないフリーダムな演技をお願いしていましたよね。シャルティア役の上坂すみれさんも第10話で真の姿を見せたシャルティアを熱演してくださいましたし、アルベド役の原由美さんには何かと叫んでいただいたり「もっと野太い声で」ヒロインらしくないお願いもさせていただきました。

伊藤　原さんはむしろ「もっとやらなくていいですか?」とか言ってくれたりしましたね。

――丸山先生のお気に入りのキャラは誰ですか?

丸山　いやー。僕は全部のキャラクターをこよなく愛している人間なんで。

菅原　わざとらしく棒読みで言わないでください(笑)。そういえばso-binさんも同じ回答だったんですが、恐怖公もその中に入っていますか(笑)?

丸山　……もちろん好きですよ。

菅原　目そらして回答しないでください(笑)。でも恐怖公のシーンがアニメで見れたら面白いかもしれませんね。

伊藤　それなら原作小説4巻のトカゲ(リザードマン)回をやりたいですよ。

菅原　やりたいですね。最初のシーンはリザードマンの養殖場からとか(笑)。この作品は何だろうと思われますよ。

伊藤　誰かが目つぶってお金を出してくれるんだったら僕1人でコンテを描いておきますと言えるんですけどね(笑)。もしも第2期

『オーバーロード』に関わってくれた人たちがみんな幸せになってくれたらな（丸山）

があるならぜひ声をかけてください。お待ちしています！

日野聡さんの熱演でアインズは愛されキャラに

――最後に制作を振り返ってのご感想と、ファンに向けてメッセージをお願いします。

菅原　振り返ってみると、アインズ役の日野聡さんの存在は大きかったなと思います。アインズはリアルに完全ではないキャラクターです。ヒーローでも決してなく、彼の言動や失策にマイナスの印象が持たれる可能性も内心では考えていました。しかし、日野さんはアインズの内面である鈴木悟の演技では共感や親しみを、全く異なるアインズの演技でかっこよさと時に笑いを打ち出してくれました。監督やスタッフの皆さんの尽力ももちろんですが、日野さんがアインズの魅力を十二分に引き出してくださった結果、アニメ『オーバーロード』はより皆さんに楽しんでいただける作品になったのだと思います。

伊藤　アインズは愛されキャラになりましたよね。

菅原　そうですよね。そして原作小説、コミック、アニメと広く皆さんに楽しんでいただけているというお話を聞いていまして、そんな幸せな、そして面白い作品に参加できたことを大変光栄に思っています。ありがとうございました。

伊藤　『オーバーロード』は非常に面白い仕掛けの作品で、僕としても楽しく仕事ができてよかったなって思っています。視聴者の方々からも好評をいただいているようで「面白い!」というリアクションを多く聞かせてもらいました。制作はいろいろと大変ではありましたが監督として頑張ってきてよかったです。原作小説はまだ続いていきますし、Blu-ray&DVDもリリースされていきますのでこれからの『オーバーロード』の展開にご期待ください。

――丸山先生のもとにもファンの方たちの反響は届いていますか？

丸山　「非常に面白い」という意見ばかりです。これも伊藤監督をはじめとしてこの作品に関わってくれた皆さんのおかげと心の底から喜んでおります。特に監督と声優陣には深い感謝を贈りたいです。僕としては『オーバーロード』に関わってくれた人たちがみんな幸せになってくれたらなと常々思っておりまして。今回のアニメでは作ってくれた方々も買ってくれた方たちも楽しんでくれたようですごくうれしかったです。その幸せがさらに多くの人の元に巡っていくように、僕も頑張っていきたいと思いますので、これからも応援よろしくお願いします。

――今後の展開が気になるところですが。

菅原　そうですね。個人的には早く原作小説の続きを読みたいのですが……今日ひさしぶりにお会いした丸山先生が少しお疲れな様子が気になります。

伊藤　先生は働き過ぎですよね。Blu-ray&DVD4巻と6巻にも書き下ろし小説をつけるんでしょう?

丸山　そんなこんながありまして原作小説の10巻が遅れてはいますが、そのへんの事情を加味して考えていただけると、僕は心の底からうれしく思います……でダメかな?

伊藤　ダメでしょう（笑）。立ち会いの編集部の人たちは首を横に振ってますよ。

――丸山先生頑張ってください(笑)。ありがとうございました。

※1　TRPG……テーブルトークロールプレイングゲーム。一定のルールのもと複数のプレイヤーが会話によって遊ぶゲーム。コンピューターは使わずに、攻撃や交渉などの判定はサイコロやトランプを使用する場合が多い。日本でも多彩なルールブックとそのプレイの模様をまとめたリプレイ小説が発売されている。ちなみに丸山先生がプレイヤーとして参加したリプレイ小説「ログ・ホライズン TRPGリプレイ」シリーズは、KADOKAWA／エンターブレインより好評発売中。

※2　D&D……ダンジョンズ&ドラゴンズ。アメリカで生まれたRPGの元祖。日本でも幅広いユーザーにプレイされている。

※3　サイコロを振って決められた……TRPGではプレイヤーが遊ぶキャラクターのステータスなどを、サイコロを使ってランダムで決める方法がある。

イラスト座談会

シナリオ座談会と同日にイラスト座談会も開催。
アインズやアルベドたちのビジュアルを作り上げたso-bin氏を迎え、
アニメの映像面の軸となった吉松氏と制作現場を取りまとめた橋本氏の3人で、
本作の魅力や制作の思い出をお話いただいた。

キャラクター原案
so-bin

×

キャラクターデザイン・総作画監督
吉松孝博

×

アニメーションプロデューサー
橋本健太郎

既存ライトノベルの印象を壊したso-bin氏のイラスト

――最初に橋本さんのもとへ『オーバーロード』アニメ化企画の話が来たのはいつ頃ですか？

橋本　それがずいぶん前でして……2年前の5月頃だったと思います。表紙を一目見てマッドハウスに制作の話がきた理由がわかりましたね（笑）。弊社は今まで少女マンガ原作などいろんな作品をやっているのですが、過去の作品『妖獣都市』や『獣兵衛忍風帖』、昨今の作品ですと『BLACK LAGOON』あたりのイメージが強いと思うんですよ。そういう流れで僕のところにお話が来たのだろうなと思いました。

――その表紙の第一印象はいかがでしたか？

橋本　まず最初に思ったのが「すばらしく絵がうまいな」です。それとライトノベルの作品だと伺っていたのですけど、表紙からはとてもそうだとは思えませんでした。

吉松　僕もそうですよ。橋本さんから「ラノベの作品なんですけど」って紹介された時は、いわゆるかわいい女の子がいっぱい出てくる作品かなって思っていたんです。でも小説の表紙を見てみたら全然ラノベじゃない雰囲気だったんで、ちょっと戸惑ってしまいました。もちろん、こちらの想定していたラノベのイメージが勝手なものだっただけなんですけど。でも、分厚い本の外見といい、すごい表紙の絵といい、そう思っちゃいますよね。

橋本　確かに表紙のイラストは重厚でかっこよくて……「これをアニメ化するとなると面倒くさそうだな」と思ったりもしました(笑)。

so-bin　いや、スイマセン(笑)。

吉松　あ、僕も全く同じことが頭に浮かびました。

so-bin　いや、ホントにスイマセン(一同笑)！

――そもそも小説の表紙の方向性はどのように決められたのですか？

so-bin　『オーバーロード』の装丁を担当しているコードデザインスタジオのデザイナーさんからの要望だったんです。打ち合わせ

個性的なキャラクターたちの競演は描いていてとても楽しいものでした（吉松）

の際に「表紙は絵画や宗教絵っぽいものをテーマにしよう」という話になったんです。それでも最初はライトノベルを意識した表紙のラフを提出していたのですが、「違う」と言われてしまって。僕の予想以上にガチな絵を要求されていたのだなと。

吉松　それでライトノベルにしては一風変わった感じの表紙できあがったわけなんですね。

so-bin　はい。結果的にできたものはすごくよかったと思っています。今思えば、デザイナーさん様々ですね。

初期の頃の絵は下手すぎて見れない!?

――so-binさんは『オーバーロード』のキャラクターたちをどのように絵に起こしていかれたのでしょうか。

so-bin　小説1巻の表紙を描くときは、当然ですがまだ書籍版の本文が完成していなかったので、web小説版を読みました。それがもう驚きの面白さで、楽しく読みながらアインズはラスボスっぽい感じなんだろうなとイメージを膨らませていきました。ほかにも原作者の丸山さんから外見などの詳細な設定をいただきましたので、それらをチェックしながら自分なりにキャラクターたちのデザインを練りました。ただ最初はボツが結構ありましたね。ほかのナザリックのキャラクターたちも大変でした。みんなすごく強いキャラクターたちなので、それぞれの雰囲気が軽くならないようにと常に注意していたんです。それでも1巻なんて見返せないですね。絵が下手すぎて……。

――素人目には全くそのように見えませんが……。

吉松　僕は作業の都合上、小説の1巻からso-binさんの絵を詳細にチェックさせていただいたんですけど、3巻のあたりまでキャラクターのデザインや絵のイメージが固まりきっていない印象は少し受けますね。アニメではどの絵を基準にしようか迷っていたのを覚えています。でも4巻あたりからso-binさんの絵がものすごい勢いで上手くなっているんですよ。

so-bin　そうでしょうか（笑）？　確かに小説1巻の頃はキャラクターデザインをしたことがあまりなかったですから。それどころかライトノベル関連の仕事も初めてでしたし、何をどうすればいいか全くわからない手探り状態で描いていましたね。コツがつかめてきたのも4巻や5巻ぐらいからだと思います。その頃から絵も安定してきたといった感じですね。

吉松　僕としてもそれが計算外の罠でしてね。諸々の修正には苦労しました（笑）。

――ちなみにso-binさんがアインズをデザインされるうえで考えられたポイントなどはありますか？

so-bin　アインズの場合、外見は骸骨と書籍版に書かれていますが、クリーチャーなわけだから人骨そのままであることにこだわる必要はないかなと考えて、わざとアゴとか尖らせたりとデザイン的な特徴付けをしています。

吉松　骸骨を描くのって難しくないですか？　僕はなかなかアインズをうまく描けずに苦労したんですよ。

橋本　アインズの骸骨顔をあおりの角度で描くのは難しいですもんね。

吉松　橋本さんが骨格標本の模型を買ってきてくれてすごく助かりました。

橋本　通販で売っている1000円ぐらいの安いヤツなんですけどね（笑）。

so-bin　骸骨の模型ってそんな値段で買えるんですか？　僕、模型を持ってないんですよ。その替わりに自分で“イカした骸骨集”みたいなのを作って、それを資料にしているんです。

橋本　ありますよ。高いものも見てみたんですが、実際に比べてみてデザインするのに使うなら安いほうがシンプルで使い勝手がよかったんですよ。同じものを伊藤監督にもお渡ししたんですけど、ずいぶんと好評でしたよ。

アニメの設定画は、so-bin氏の描き下ろしラフ原案をベースに

――吉松さんは本作のキャラクターデザインを担当されていかがでしたか？

吉松　個人的な話になっちゃいますけど、30年前に制作した『超獣

イラスト座談会
so-bin×吉松孝博×橋本健太郎

機神ダンクーガ』というアニメからキャラクターデザインをずっとやってきてるわけですが、その都度連綿といろんな方たちの栄養素を吸収させてもらうことで今までお仕事が続けられているのかなと思っていたりするんですね。ここで新たなる才能としてso-binさんという新しい人材が現れてくれたのは、僕としてはすごくうれしいことでした。この栄養素を吸収すれば、あと何年か生きていられるなあと。

so-bin　本当ですか(笑)?

吉松　so-binさんからいただいた栄養素はすごくおいしかったです(笑)。

――キャラクターデザインの作業は実際にどのような流れでされたのでしょうか?

吉松　最初に僕がラフを描いて、それをso-binさんにチェックしていただき、そのチェックの絵をマネしていくところからスタートしました。

so-bin　小説では挿絵や表紙を描くたびにキャラのパーツが微妙に変わるのも許されていたのですが、アニメだとそうわけにいかないということでしたので、アニメ作画用の資料として新規にラフを描いてお渡ししたんです。

橋本　かなりの枚数をいただきました。こんなに原作の方に協力いただけることは滅多にないですね。大変ありがたかったです。

so-bin　新しく描いたのは、小説だとそんなに数は描かないのであまりラフのストックもなかったという事情もあるんですけどね(笑)。何よりせっかくのアニメ化ですし、自分でもちょっとなんか考えてやってみたいなと思ったんです。

吉松　おかげさまでso-binさんからいただいたラフをそのまんまなぞったようなキャラクターは結構いるんですよ。コキュートスなんかはもらった三面図をそのまんまトレースしています。

橋本　キャラの設定に関しては、伊藤監督がすごく原作小説を読み込んでいたので、随時作中から拾って反映させたものもあります。デミウルゴスの瞳がダイヤモンドだというのもその1つですね。

吉松　実はデミウルゴスの眼鏡の奥に目が見えるカットは前にもいくつかあったんですよ。でも「いつかダイヤの目が出るはずなんで」という監督の意向で、そのシーンを全部直して目が見えなくなるようにしていました。

so-bin　そうだったんですか!

吉松　温存しつづけたダイヤの目は最終回手前でようやく出せましたね。

橋本　いやもう、現場はよかったよかったみたいな感じでしたね(笑)。

アニメ用キャラクター、小物、美術
膨大な設定から見えてくるこだわり

――各キャラクターのデザインについてお聞かせください。アイ

第3話と第4話でアインズがかぶった嫉妬マスクの正式な名は「嫉妬する者たちのマスク」という。クリスマスイブに一定時間以上ユグドラシルにログインしていると強制的に与えられるアイテムだ。

so-binさんからいただいた栄養素は すごくおいしかったです（吉松）

ンズのアニメ用設定画を拝見すると、あまり表情が無いように見えます。

吉松　監督の意向を受けて、アニメではアインズの表情を出さない前提でやっていたんですよ。本当は骸骨でも表情をつける方法もあったりはするんですが、今回はそういう感じで演出しないっていう方向でいたりしました。

so-bin　でもアニメを見ると、アインズにいろんな表情があるように見えるんですよね。

吉松　そうなんですよね。日野聡さんの演技のおかげというのもあるとは思いますが。

――そんなアインズのアニメ用設定画を作られるのは大変でしたか？

so-bin　それはもう大変でしたよね？　なにせアニメ化のお話を聞いたとき、私自身が「ヤバイ」って思ったくらいですから……。

吉松　まあ、線が多いうえにラインも複雑ですし、パーツも多い、塗りも多いと……（笑）。

so-bin　ファンタジーな世界のキャラクターなので、どうしても装飾品が増えちゃうんですよ。

吉松　わかります（笑）。だからアニメにする時点でどれだけそういう部分をはしょれるかというのが非常に重要になりました。もしアインズが原作小説どおりに首飾りや装飾品を全部つけたら、きっと恐ろしいことになりましたよ。

橋本　特にアインズの“指輪問題”はシナリオ会議でも議題になりましたね。アインズは10本の指にそれぞれ違う指輪をはめているんですけど、そのまま描いては絶対に事故が起きるだろうから対策しておくべきだと。

so-bin（笑）

吉松　アインズの指輪や小物の設定も大変でしたね。このあたりの設定は出雲さんにデザインしてもらっています。

――プロップデザイン担当の出雲重機さんですね。

橋本　出雲重機さんはそもそもメカデザインが得意な方なんですが、『オーバーロード』ではサブキャラクターデザインにモンスターデザイン、プロップデザインとさまざまなデザイン関連のお仕事を担当していただきました。まず吉松さんにキャラ表をもとに使用するアイテムを選んでもらいまして、そのキャラクターの持つ武器の詳細とデザインを出雲重機さんに発注するといった流れです。シャルティアの「スポイントランス」やワールドアイテムの「山河社稷図」や「強欲と無欲」なども出雲重機さんにお願いしたものですね。

so-bin　最終回近辺で登場した武器ですね。

吉松　あれはすごくかっこよかったですね。

橋本　ワールドアイテムはユグドラシルの武器ということで、ゲームらしい雰囲気のものにしてほしいという要望があったんです。



キャラクターの装飾を簡略化する中で、あえて元に戻したものもあった。例えばアルベドのネックレスは複雑なデザインなので外されていたが、『胸元が寂しいから足そう』という監督の一声で復活したそう。

イラスト座談会
so-bin×吉松孝博×橋本健太郎

どちらかというと出雲重機さんはそちらの方面が得意でしたし、もともと武器のデザインにチャレンジしたいと伺っていたので、いいタイミングだったなと思います。

――各種デザインもそうですが、美術もすばらしかったですね。

吉松　いや、美術は実にきれいでした。特に第4話とかすごかったね。

橋本　美術を担当してくださったアトリエ・ムサさんというスタジオは十分うまいところだとは知っていたのですが、最後までクオリティを落とさず頑張ってくださりました。第12話ラストに出てくる硬質化した大地もドンピシャでした。それと自然物が重厚なのがいいですね。僕はアニメ作品における重厚さというものはどうしても美術頼みになると思っているんです。このアニメ『オーバーロード』に作品としての重みを付加してくれたのは美術さんたちのおかげだと思っていますね。

――キャラの話に戻りますが、皆さんのお好きなキャラは?

so-bin　みんな好きです。分け隔て無く。どのキャラクターにも愛着持っていますので。

橋本　恐怖公もですか?

so-bin　まーあのー(笑)。でも紳士ですごくいいと思いますよ、彼。描くのはとっても大変でしたが。

吉松　そうなんですか?

so-bin　ずーっと「ゴキブリ」って画像検索を繰り返す作業が……(笑)。

吉松　それはきついですね(笑)。僕はシャルティアかな。単純に釣り目の女の子が好きというのもありますが(笑)。マーレとアウラも好きですけど。

橋本　僕はモモンがいいかな。あの鎧姿は最後まで圧倒的に作画が崩れなかったので(笑)。

so-bin　アインズではなくモモンですか。

吉松　モモンの作画は結構大変なんですよ。意外と皆さんバランスが取れなくて毎回監修が大変でした。その点、嫉妬マスクは崩れにくくてよかったですね。序盤の頃は「アインズは全編、嫉妬マスクを被っていてくれたら楽なのに」なんて思っていたくらいです。

橋本　それはさすがにちょっと(笑)。

吉松　その嫉妬マスクは、アニメではより一層の嫉妬感を出すため涙が流れているようにデザインしています。

so-bin　細かい(笑)。

吉松　あとクリスマスイブの時に強制的にもらえるアイテムだからということでクリスマスカラーにしています。

橋本　そうそう。「赤と緑にしましょう」って話になりましたね。

吉松　いいものができたと思います(笑)。

アニメ『オーバーロード』の面白さは伊藤監督によるもの

――ちなみに吉松さんがデザインを起こすのに一番苦労されたキャラクターは誰でしたか?

吉松　時間がかかったのはアルベドですかね。

橋本　そうですね。アルベドが一番原作イラストでの振り幅が大きいキャラだったというのが影響していると思います。最初は1巻の挿絵を基準に「妖艶」「恐い」という印象が強いお姉さんキャラをイメージで調整していたんですよ。

吉松　でも、小説の巻が進むにつれてアルベドはなんだか若返っていったんですよね(笑)。

橋本　僕のイメージは大分変わりましたね。

吉松　アルベドに限らずだけど、橋本さんは「so-binさんの狂気をはらんだ絵がすごい好きなんで、ぜひそれをアニメでも出そう」って、最初からずーっと言ってましたからね。そんなso-binさんの絵の面白さをアニメに反映したいと思い、アニメの表現だと普通なら恐い顔をするときに三白眼になるところを、この作品では原作小説のイラストに準拠する形で逆に瞳を大きくするといった表現を試しているんです。

so-bin　なるほど。

橋本　同時にアニメは表現を濃くすれば濃くするほどどうしてもギャグ寄りになっていくので、それをどう『オーバーロード』のレンジ内に落とし込むかということについては結構悩みました。コミカルを否定するつもりは全くないんですよ。ハードな内容でありながらも、そこかしこにコミカルなシーンが多く散りばめられているのがこの作品の特徴であり、そうしたギャグ的な部分とso-bin

せっかくのアニメ化ですし、自分でもちょっとなんか考えてやってみたいなと思った（so-bin）

さんの重厚な絵のギャップが原作小説の大きな魅力の1つだと思っていたので。ただ小説として読んでいく場合はその切り替えが脳内で補完されていい感じに楽しむことができるようになりますけど、アニメの場合は映像として続いた場面になってしまうんですよね。そうするとどうしてもギャグとシリアスの境界線を設定するのが難しくて。そのへんのバランスを取るのがすごい大変でしたね。ま、最後は全部監督にぶん投げましたけど(笑)。

吉松　いやいや(笑)。だけどアニメ『オーバーロード』がこれだけ面白くなったのは、伊藤監督の八面六臂の大活躍あってこそだと思いますよ。

橋本　ホントにそうですね。

吉松　コンテをバリバリ描いて、ほとんどのカットにラフ原（原画の下書き）を入れて。そもそもアニメータースキルが高い人で引き出しの数も半端なくて。全てのカットに対して対応する方策を持っているというのは、実にすごいことだなと思っていました。

橋本　監督のすごさはほかにもありますね。僕としてはso-binさんや丸山先生の生み出した『オーバーロード』を、エッジの効いた尖った部分をフィーチャーして作るべきだと考えていたんです。ただ監督はどちらかというと娯楽性……普遍的なエンターテインメント性のほうにバランスを取っていかれました。その結果、原作小説がもつテイストを絶妙なバランスで維持しながら、それでいて多くの人に楽しんでもらえる作品に仕上がったのだと思います。

——so-binさんはアニメを実際にご覧になられていかがでしたか？　動くアインズ様は？

so-bin　笑っちゃいました（笑）。アインズのリアクションがいちいち面白いんですよ。

吉松　OPからしてノリがよかったですもんね。正直なところ作品全体の喉ごしがよくなったのは、あのOPのおかげなのかなって思っているくらいです。

——特にお気に入りの回とかありますか？

so-bin　第9話は何回も見ています。クレマンティーヌ役の悠木碧さんの演技はすごいですね。

——吉松さんは総作画監督としても参加されていますが、カロリー的に大変だった回はありますか？

吉松　そうですね。そんなに総作監としてガッツリ見ている話数ばかりではないのですが、全体的なバランスを見ながら監修をさせていただきました。やっていて面白かったのは主人公を3Dにできたことですね。普通の作品では主人公サイドのキャラが3D処理になるなんてことなんてまずありえませんから（笑）。おかげで前半戦では本来アインズに割くはずの労力が浮いたので、ガゼフのアクション作画に力を向けることができましたし。中盤戦では9話のクレマンティーヌとアインズのバトルに集中的に戦力を投入で



悠木さんの独特な演技をいかすため、アフレコ収録時にはクレマンティーヌの口パクとセリフのシンクロをわざと甘くして、収録後に絵のほうを調整していた。

イラスト座談会
so-bin×吉松孝博×橋本健太郎

きました。なので多分一番作画が大変だったのは10話だったんじゃないでしょうかね。

橋本　そうでしたそうでした。

so-bin　なんでですか?

吉松　10話は“シャルティア問題”がありましたので(笑)

橋本　結局ギリギリまでシャルティアの処理をCGにするか作画にするか決まりませんでしたからね。最後は結局ガチンコ。作画でやるというところに落ち着いたわけですけど(笑)。

毎話のラストを美しいアルベドで締める意味とは?

――so-binさんがEDに参加されていますよね。どのような経緯でしょうか?

橋本　僕のほうから是非ともとお願いさせていただきました。

so-bin　制作途中のEDテーマをいただき、狂気と愛をテーマにアルベドのことを歌っていたので、それをイメージしながらラフを描きました。

橋本　ありがたいことに、いろいろso-binさんのほうからもアイデアをいただきまして。完成したラフを軽くテスト撮影して、それをチェックしていただいた後に改めて監督とso-binさんでお話していただき、最後に撮影担当の小西(夏生)さんと調整して完成させました。

so-bin　そんな流れでしたね。面白かったです。

――EDはアルベド1人を描くというのは当初から決められていたのでしょうか。

橋本　最初はナーベラルやシャルティアたちも混ぜようかという話もあったんですけどね。でも、歌がアルベドの曲なのでそれは合わないんじゃないかという意見が出たんですよ。

so-bin　激しい女性を歌った曲ですし、中途半端にキャラクター入れるくらいだったらアルベド1人だけのほうがいいのかなと思ったわけです。

吉松　でもTwitterとか見ていると、放送直後に「EDの美女はまだ本編に出ないのか?」とかいう書き込みが恒例になっていて。これにはちょっと笑ってしまいました(笑)。

so-bin　美女(笑)。

橋本　いや、でもやっぱり最後に美しいアルベドの優しい微笑みの絵で終わるというスタイルは必要だと思うんですよ。毎週見終わったときに安心しできるじゃないですか。作品はエンタメ寄りになったとはいえ、尖った部分も多い作品ですし。なのでso-binさんに描いてもらったこのEDはアニメ『オーバーロード』に絶対に必要なものだと思います。僕自身もすごく好きだったりしますしね。

so-bin　やっぱりエンディングぐらいはアルベドもヒロインでいてもらわないと(笑)。

――それでは最後にファンの方々へメッセージをお願いします。

so-bin　今回アニメに関わらせてもらったことは、自分自身にとってすごく勉強になったと感じています。絵そのものについてもそうですし、絵の描き方……例えばアニメスタッフの方がラフを方眼紙に描いているのを見てマネしたくなったりなど、いろんなことが勉強になりました。そして何より、アニメを「面白い」「繰り返し見てます」と言ってくださる人たちがいっぱいいてくれて、すごくうれしかったです。アニメの放送は終わってしまいましたが、原作小説はまだまだ続いていますし、アニメに負けないよう僕も頑張りますので、ぜひ小説も読んでいただけたらと思います。

吉松　振り返ってみるとキャラクターデザインの面白さが際立っていた作品だったと思います。個性的なキャラクターたちの競演は描いていてとても楽しいものでした。線が多くて大変でしたけど(笑)。

so-bin　ホントもう、スイマセン……(笑)。

吉松　(笑)。そして近年まれに見るよい最終回を迎えられた作品に出会えたなと思っています。最終回を見終わった後は、1話からずっとスタッフみんなで頑張ってきたことへのご褒美がもらえたような、そんな気がしました。「これで思い残すことありません」といった雰囲気の最終回ではありますが、僕は続きがすごく気になっています(笑)。

橋本　最後は僕ですか(笑)?　制作の当初から振り返ってみるとすごく恵まれた形でこの作品に関わらせてもらっていたんだなと、今になって思っています。スタッフの皆さんもすごくいい方た

このEDはアニメ『オーバーロード』に絶対に必要なものだと思います（橋本）

ちばかりで、とても一生懸命でした。そういうスタッフ皆さんの頑張りがフィルムに反映され、たくさんの視聴者の皆さんから支持をいただくことができた最大の要因になったと、そんな風に思っています。皆さん、アニメ『オーバーロード』を応援くださり、本当にありがとうございました。

――ありがとうございました。

アルベドが歌にあわせて表情を動かすシーン。ここで使われている6枚の絵も全てso-binさんが描いている。

スタッフコメント

伊藤監督や吉松氏らアニメスタッフから寄せられたコメント入り色紙を紹介。
愛情が込められたイラストたちをじっくり見てほしい。



伊藤尚往
[監督]



吉松孝博

［キャラクターデザイナー・総作画監督］



小畑 賢
［作画監督］

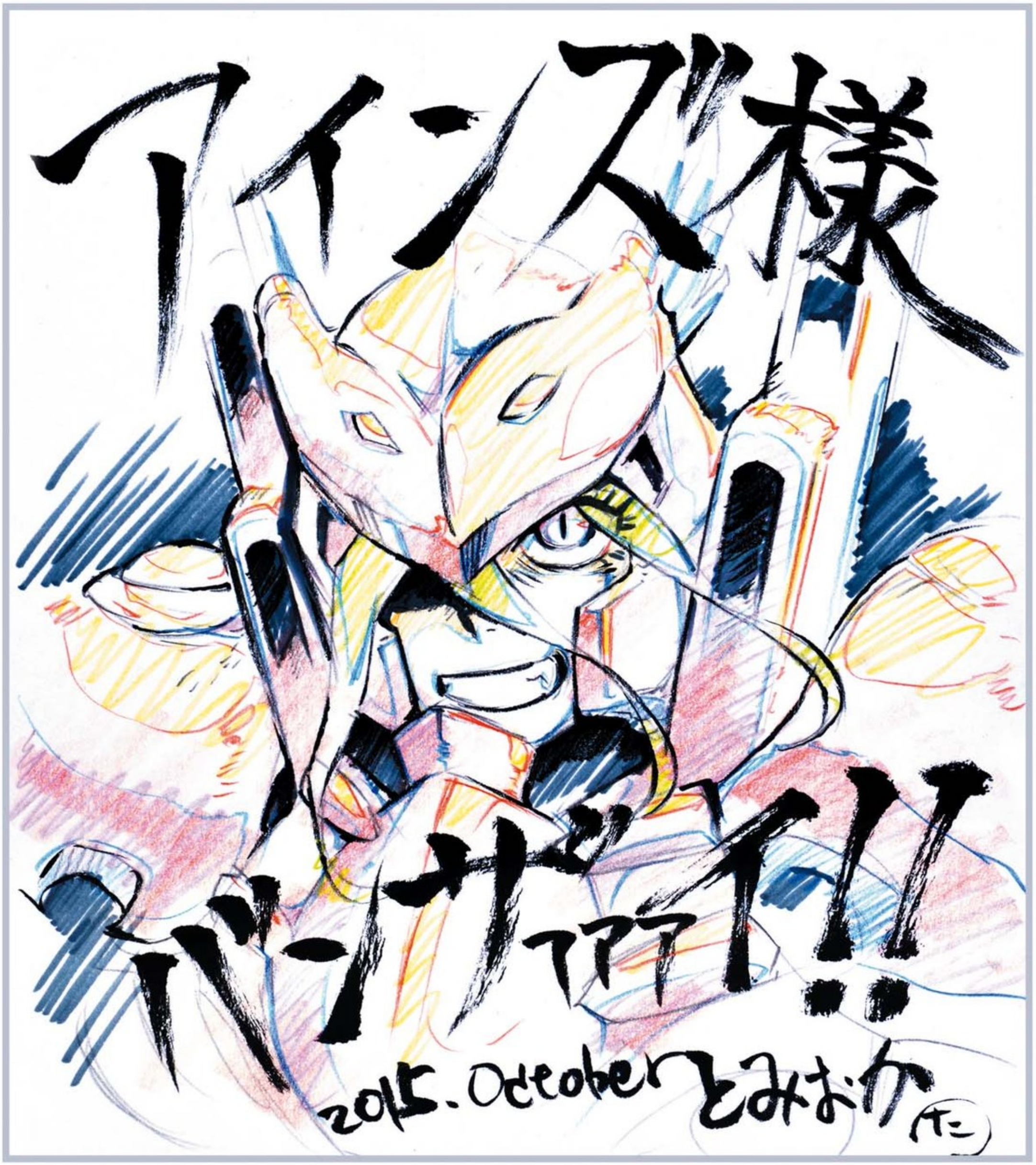

OVER
LORD
担当の4話で初めて
アフレコ見学させてもらったのが
印象に残ってます。
4話といえばガゼフとニグン
ですよね。
オーバーロードスタッフの皆様
お疲れ様でした!!

平野勇一
［作画監督］



土生良介

［原画］



富岡隆司
［原画］

特別企画【ILLUSTRATION OF 出雲重機】

出雲重機氏から寄せられたイラストとCGアニメ制作におけるモデリングの雛形となった原型モデルを紹介。
人間を超越した強さと持つモンスターたちの圧倒的な存在感を感じてほしい。



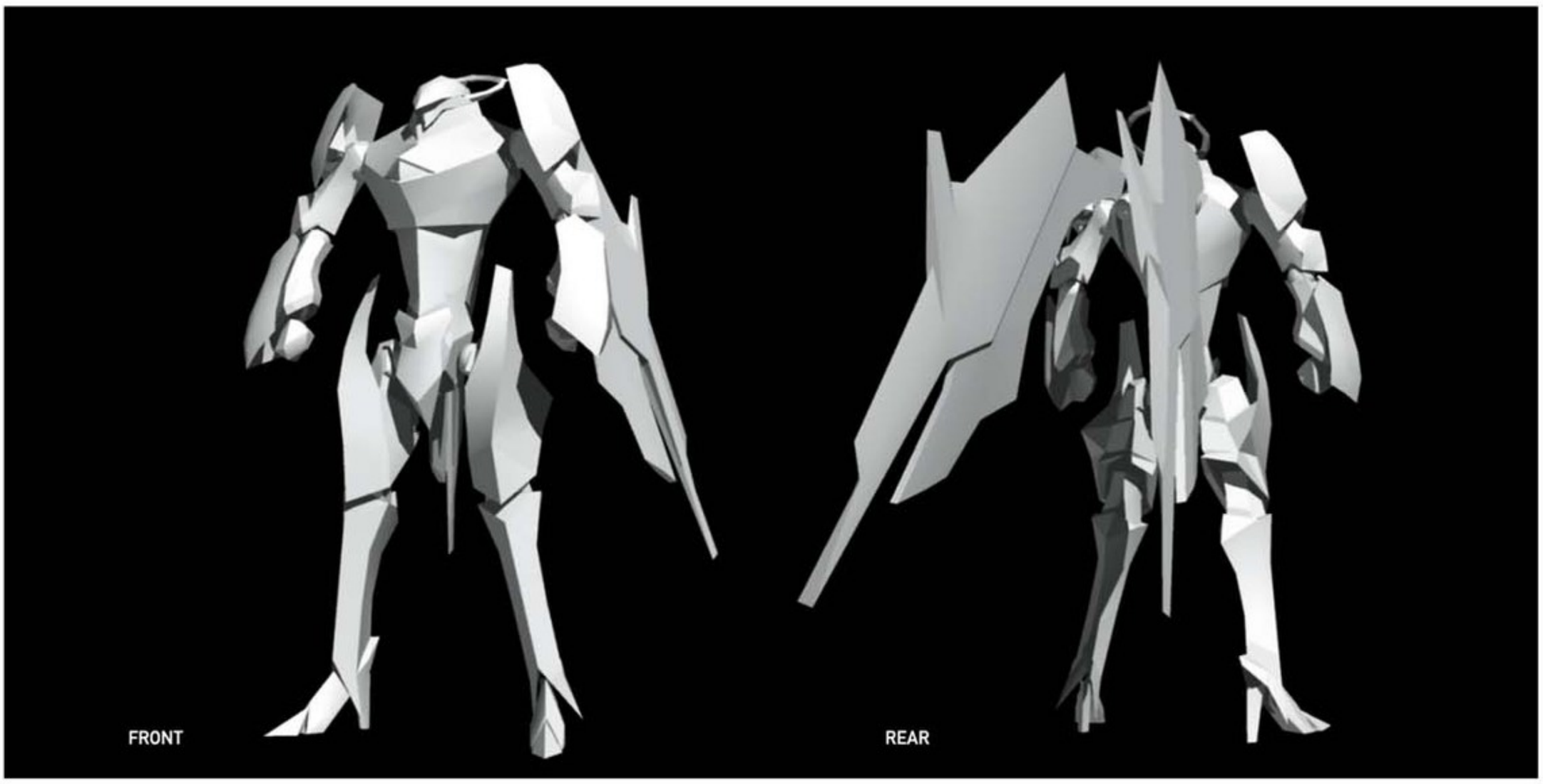
◈STAFF COMMENT from 出雲重機

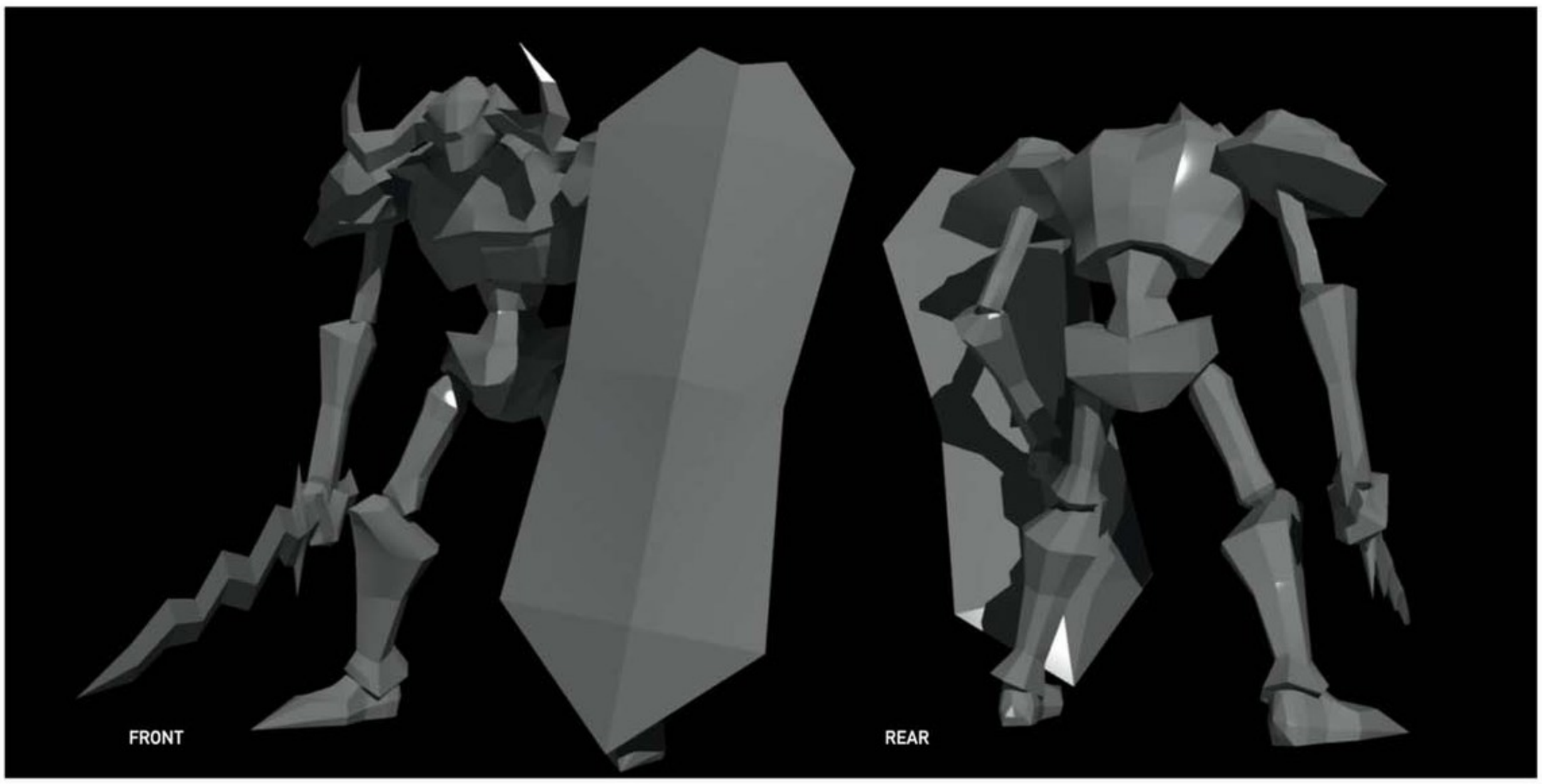
この３つのイラストは設定画納品後に描いたものですが、一応デザインの段階で既に脳内では「ユグドラシルの設定画」としてこのレベルまで妄想し、アニメに最適化するというスタンスで制作させていただきました。
アークエンジェル・フレイムはCG前提ということもあり比較的自由にやらせていただきましたが、一方の上位天使２種は作画でしたので情報量のバランスには気を使いました。ゲーム制作では記号として強さに比例してデザインのコストも上がるものという認識があったので。
デス・ナイトは企画の最初期より時間をかけて制作されています。当初より複数のスタッフで検討を重ねつつこの形にまとまりました。苦労しましたが思い入れも強いです。アニメ版のモンスター描写の指針になったと思います。

上　プライマルファイアーエレメンタル
右上 アークエンジェル・フレイム
右下 デス・ナイト









上　アークエンジェル・フレイムの雛形モデル
下　デス・ナイトの雛形モデル

◈STAFF COMMENT from 出雲重機

CG アニメーション前提の要素に関しては、デザインの段階でモデルの同時制作も行っています。あくまで造形の参考用であり、雛形として実際のモデル制作を行う担当専門部署に提供します。「オーバーロード」では他にアンデッド、リ・エスティーゼ王国兵とスレイン王国の偽装兵の雛形モデルを制作しました。

◈About 出雲重機

「出雲重機」とは大久保淳二による『近未来の街場に佇むメカを描く架想重機デザインプロジェクト』。
同名義で映像作品・ゲーム・玩具などの分野においてフリーランスアーティスト／デザイナーとしても活動している。

出雲重機

OVERLORD（アニメ）
オーバーロード
完全設定資料集

ART BOARD

美術ボード

詳細な美術設定をもとにカラーで描かれた美術ボードは『オーバーロード』の重厚な世界を余すことなく表現。荘厳な雰囲気が漂うナザリック地下大墳墓などの建造物のみならず、時間によって変化する空や、草木の匂いを感じさせる森や大地の描写にも力が入っている。



◈ユグドラシル 森の中1



◈ユグドラシル 森の中2



◈ナザリック地下大墳墓 地表部 外観(転移前)

◈ナザリック地下大墳墓 地表部 外観(昼)





◈ナザリック地下大墳墓 地表部 外観(夜・月)

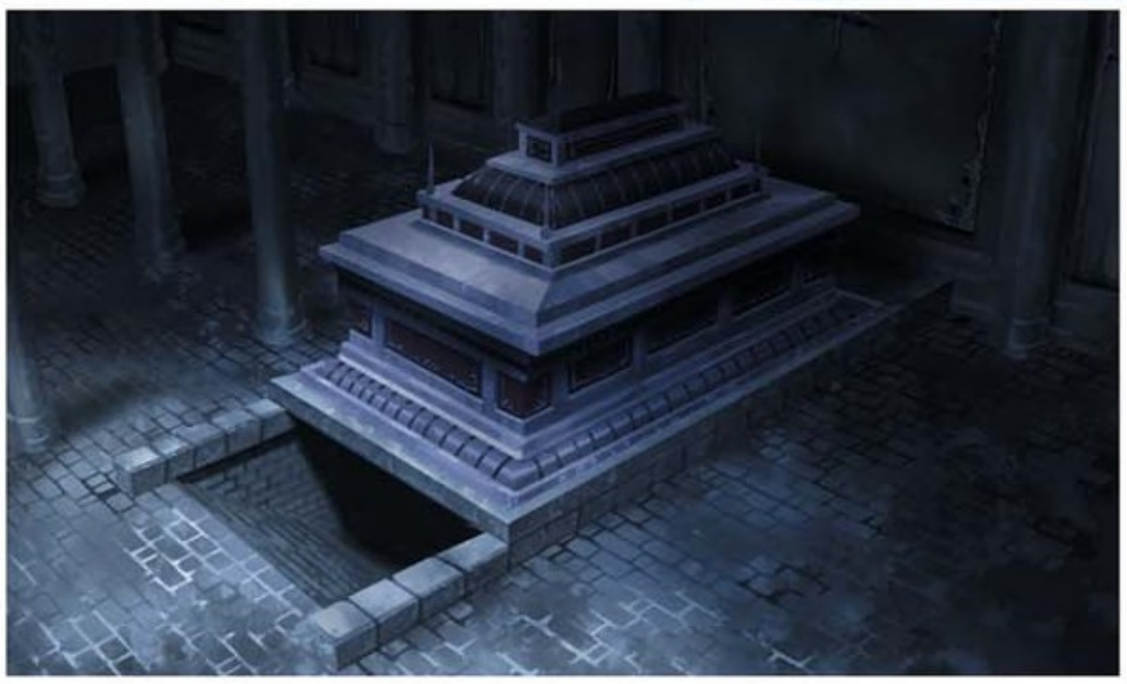


◈ナザリック地下大墳墓 地表部 外観(夜・星)



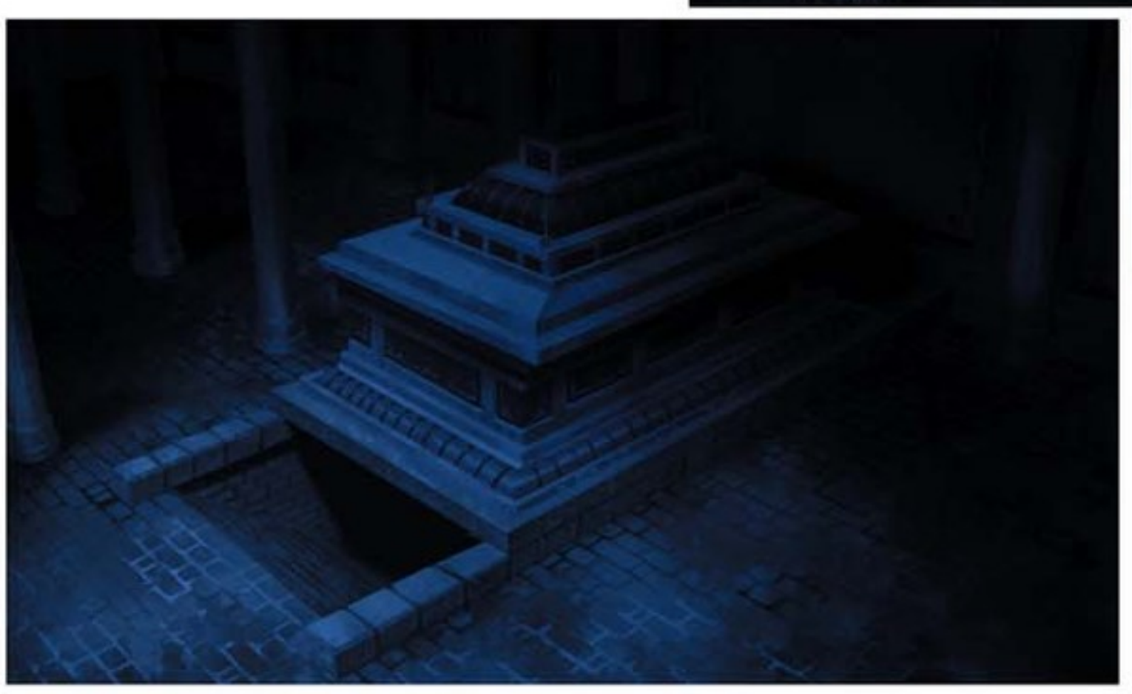
◈ナザリック地下大墳墓 外周部





◈ナザリック地下大墳墓 地表部 霊廟





◈ナザリック地下大墳墓 地表部 霊廟(夜)

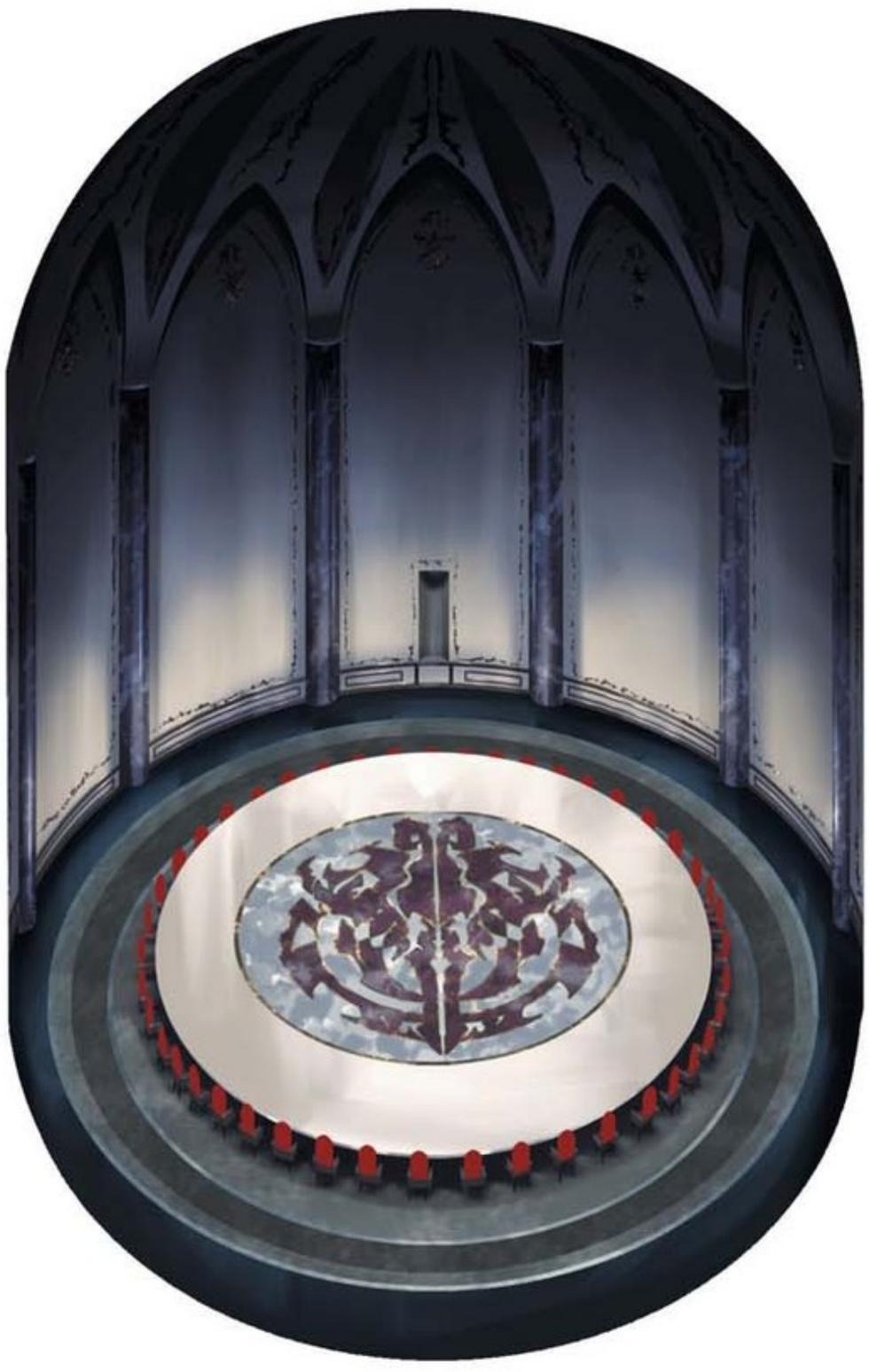


◈ナザリック地下大墳墓 第六階層 円形闘技場 外観



◈ナザリック地下大墳墓 第六階層 円形闘技場 内部







◈ナザリック地下大墳墓 第九階層 円卓の間





◈ナザリック地下大墳墓 第九階層 アインズ自室前











◈ナザリック地下大墳墓 第九階層 アインズ自室





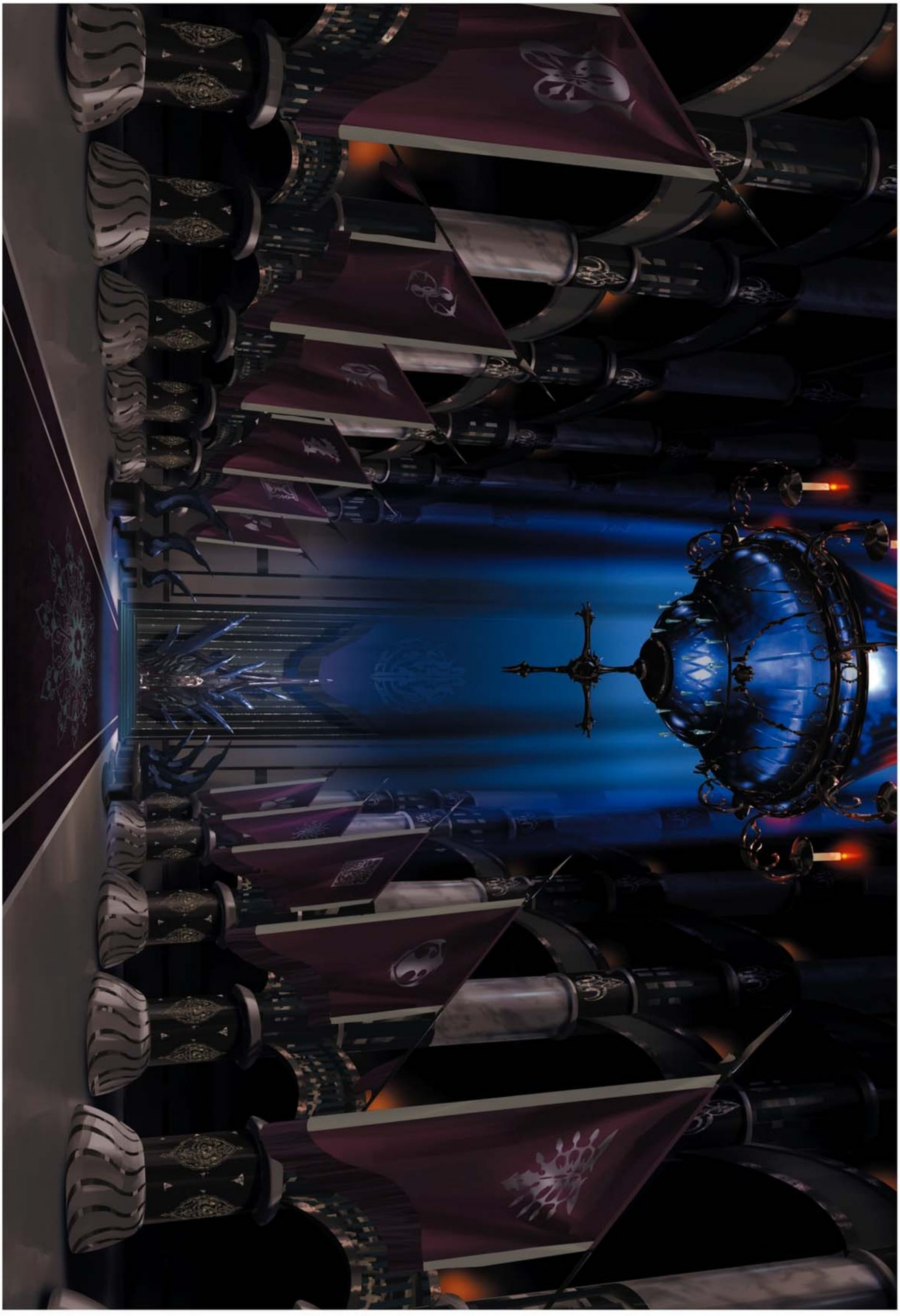
◈ナザリック地下大墳墓 第九階層 アインズ寝室

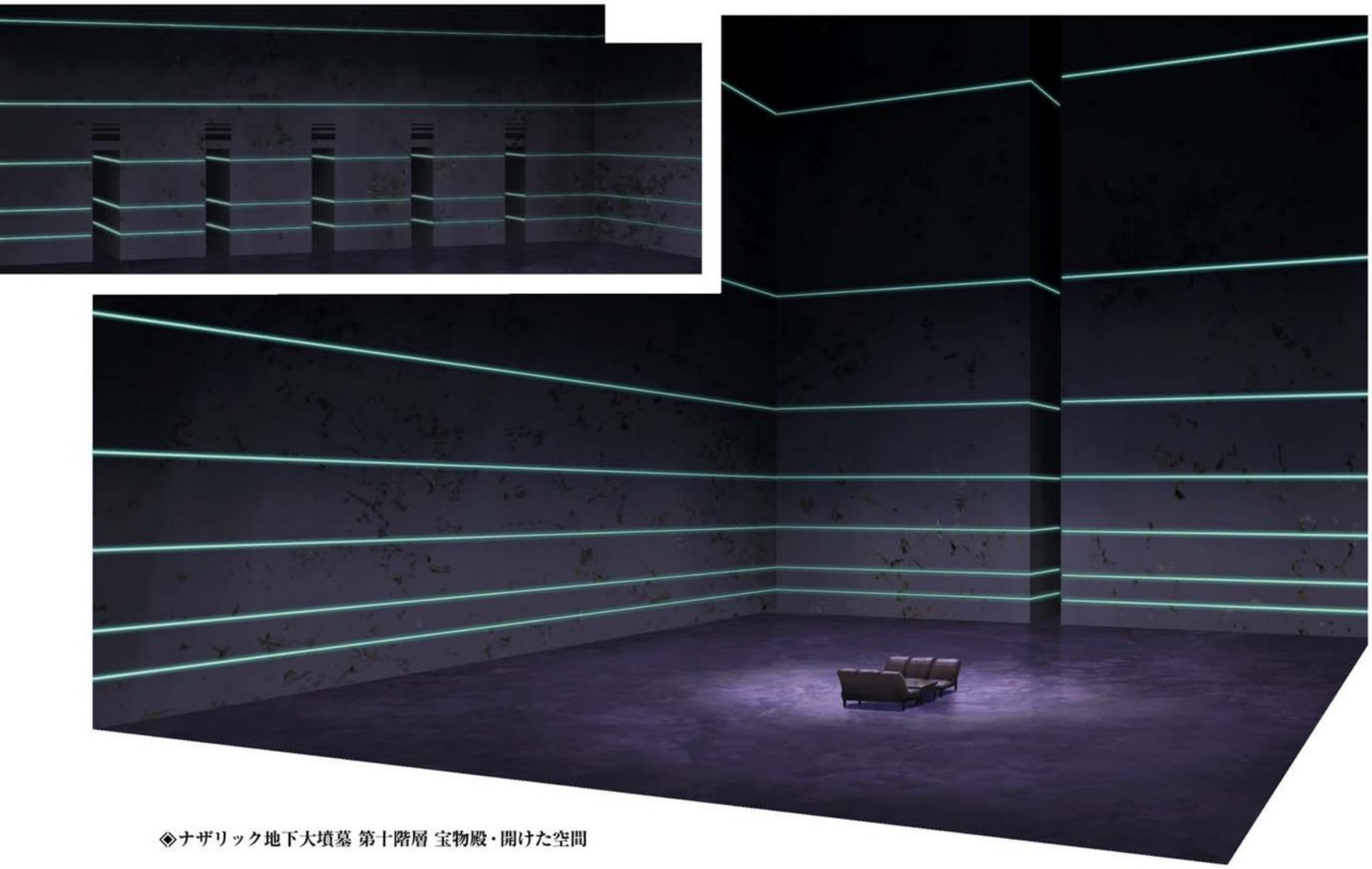




◈ナザリック地下大墳墓 第九階層 アインズドレスルーム

◈ナザリック地下大墳墓 第十階層 玉座の間





◈ナザリック地下大墳墓 第十階層 宝物殿・開けた空間



◈ナザリック地下大墳墓 第十階層 宝物殿・霊廟



◈カルネ村

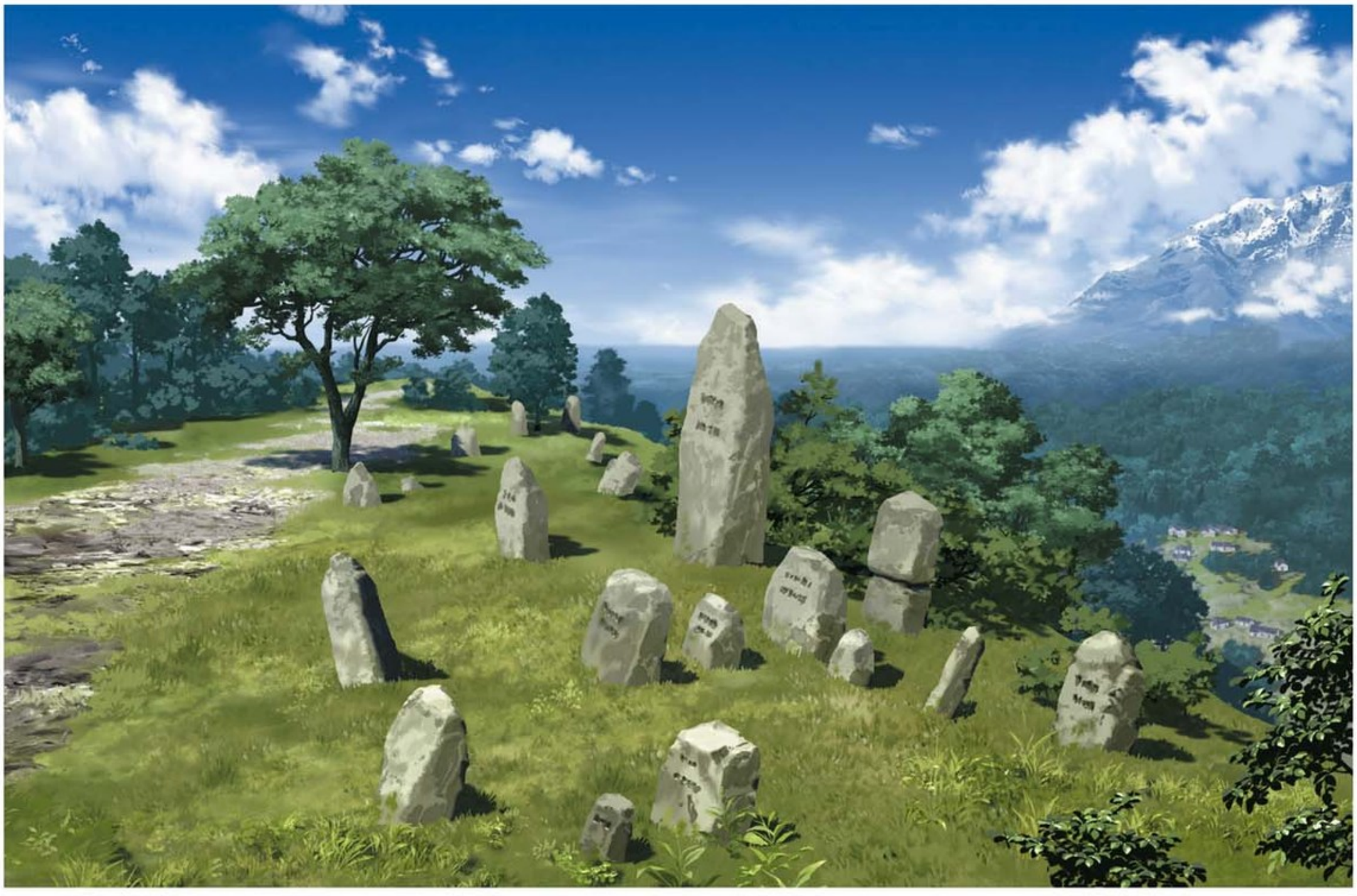


◈カルネ村 村長の家 内観





◈カルネ村 倉庫(夕方)



◈カルネ村 共同墓地



◈エ・ランテル 全景



◈エ・ランテル 全景(浅い夕方)



◈エ・ランテル 全景(夜)



◈エ・ランテル 路地





◈左上　エ・ランテル 路地(浅い夕方)
◈右上　エ・ランテル 路地(夕方)
◈左下　エ・ランテル 路地(夜)





◈エ・ランテル 貧民窟



◈エ・ランテル 宿屋1階





◈エ・ランテル 宿屋2階(浅い夕方)







◈エ・ランテル 冒険者組合 外観





◈エ・ランテル 冒険者組合 外観(夜)



◈エ・ランテル 冒険者組合 組合受付







◈エ・ランテル 冒険者組合の一室



◈エ・ランテル リイジーの工房 外観



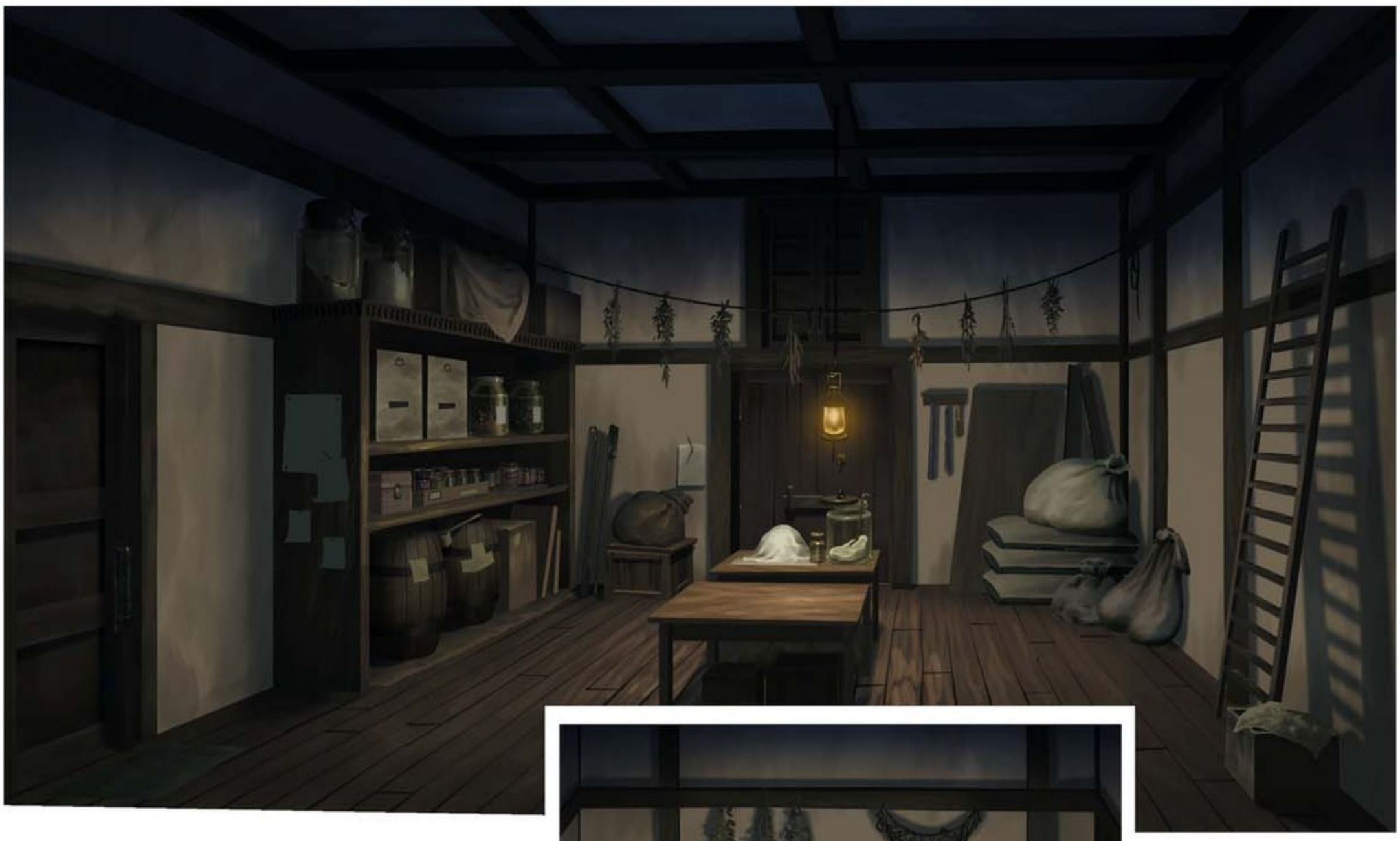


◈エ・ランテル リイジーの工房





◈エ・ランテル リイジーの工房 店内





◈エ・ランテル リイジーの工房 保管庫(夜・明るいライト)



◈エ・ランテル 黄金の輝き亭 店内



◈エ・ランテル 黄金の輝き亭 一室



◈エ・ランテル 共同墓地







◈エ・ランテル 地下神殿





◈エ・ランテル 共同墓地 霊廟



◈エ・ランテル 共同墓地 霊廟(早朝)



◈死を撒く剣団アジト 入り口周辺

◈死を撒く剣団アジト 本道



◈死を撒く剣団アジト 広間(食堂)





◈死を撒く剣団アジト 倉庫



◈対ニグン戦 ドミニオン空間



◈カルネ村への街道 戦闘場所



◈カルネ村への街道 野営地



◈トブの大森林 入り口



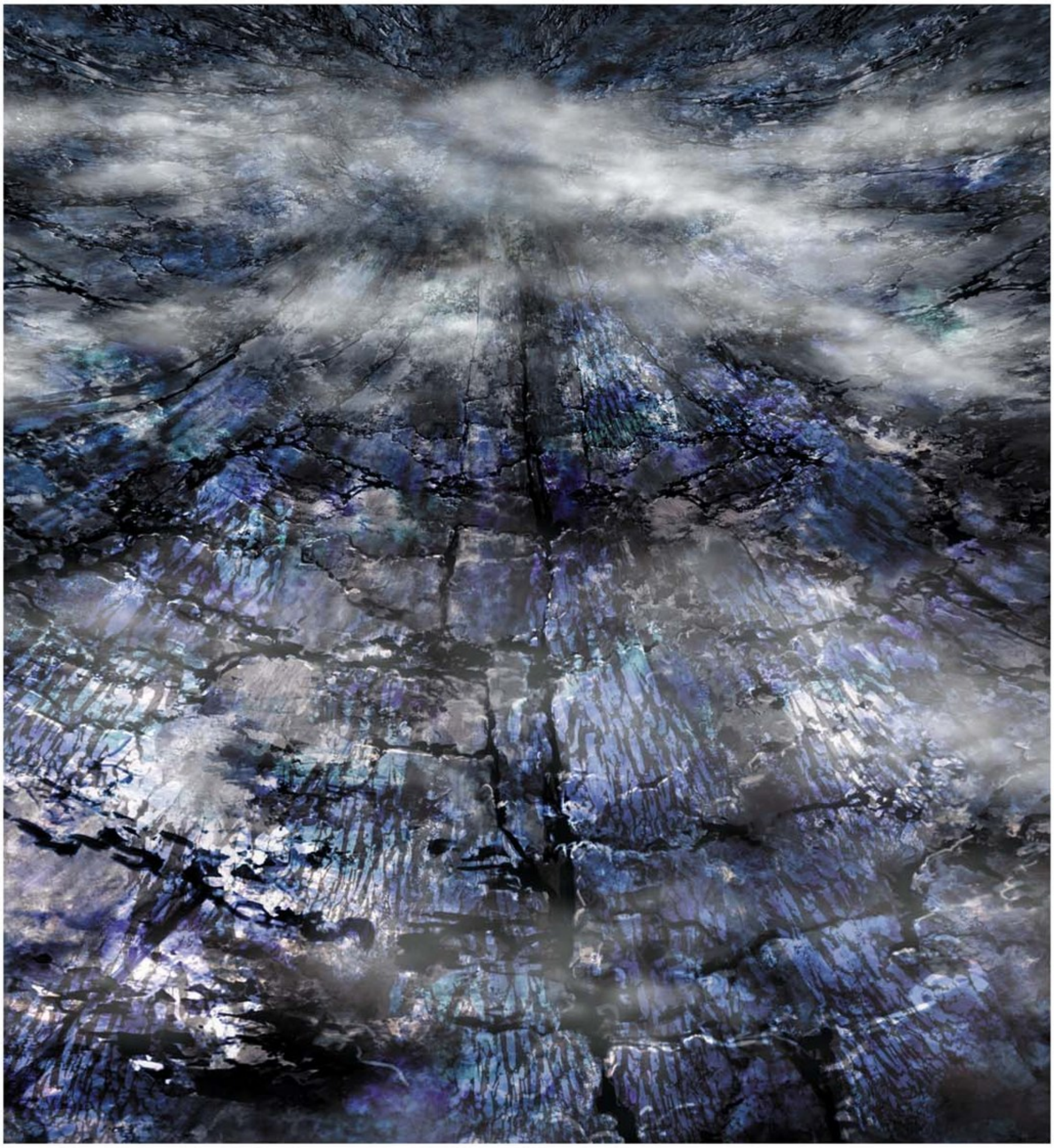
◈トブの大森林 森の中1



◈トブの大森林 森の中2



◈対シャルティア戦 超位魔法使用後1



◈対シャルティア戦 超位魔法使用後２



◈対シャルティア戦 砂漠化

STAFF&CAST LIST
制作者一覧

メインスタッフ

原作：丸山くがね

キャラクター原案：so-bin

(『オーバーロード』／KADOKAWA刊)

監督：伊藤尚往

シリーズ構成・脚本：菅原雪絵(ライトワークス)

キャラクターデザイン／総作画監督：吉松孝博

サブキャラクターデザイン／モンスターデザイン／プロップデザイン：出雲重機、前原桃子

美術監督：池田繁美(アトリエ・ムサ)、丸山由紀子(アトリエ・ムサ)

美術設定：池田繁美(アトリエ・ムサ)、大久保修一(アトリエ・ムサ)、友野加世子(アトリエ・ムサ)

色彩設計：野口幸恵

3D監督：籔田修平

撮影監督：川下裕樹

編集：木村佳史子

音響監督：郷文裕貴

音響制作：grooove

音楽：片山修志(Team-MAX)

音楽制作：KADOKAWA

アニメーション制作：MADHOUSE

製作：オーバーロード製作委員会

メインキャスト

モモンガ／アインズ：日野 聡

アルベド：原 由実

シャルティア・ブラッドフォールン：上坂すみれ

アウラ・ベラ・フィオーラ：加藤英美里

マーレ・ベロ・フィオーレ：内山夕実

デミウルゴス：加藤将之

コキュートス：三宅健太

セバス・チャン：千葉 繁

ナーベラル・ガンマ：沼倉愛美

ユリ・アルファ：五十嵐裕美

ガゼフ：白熊寛嗣

ニグン：子安武人

エンリ：M・A・O

ハムスケ：渡辺明乃

ンフィーレア：村瀬 歩

リイジー：谷育子

ブリタ：ゆきのさつき

クレマンティーヌ：悠木 碧

カジット：稲葉 実

ペテル：興津和幸

ルクルット：花江夏樹

ニニャ：田村陸心

ダイン：竹内良太

第1話
「終わりと始まり」
絵コンテ：伊藤尚往
演出：若林邦甫
作画監督：吉松孝博

第2話
「階層守護者」
絵コンテ：松村政輝
演出：宮﨑修治
作画監督：金ニ星、許亨準

第3話
「カルネ村の戦い」
絵コンテ／演出：伊藤尚往
作画監督：宮前真一

第4話
「死の支配者」
絵コンテ／演出：松村政輝
作画監督：平野勇一
作画監督補佐：高炅楠

第5話
「二人の冒険者」
絵コンテ：籔田修平
演出：山口美浩
作画監督：小畑 賢、永吉隆志、市野まりあ

第6話
「旅路」
絵コンテ／演出：倉谷涼一
作画監督：横田和彦

第7話
「森の賢王」
絵コンテ：川尻善昭
演出：関 大
作画監督：金 容植、林 采徳

第8話
「死を切り裂く双剣」
絵コンテ：川尻善昭
演出：若林邦甫
作画監督：宮前真一

第9話
「漆黒の戦士」
絵コンテ／演出：松村政輝
作画監督：韓正履、平野勇一

第10話
「真祖」
絵コンテ：小野 学
演出：山口美浩
作画監督：小畑 賢、永吉隆志、市野まりあ、松下純子

第11話
「混乱と把握」
絵コンテ／演出：倉谷涼一
作画監督：高原修司、宇津木 勇
作画監督補佐：横田和彦

第12話
「鮮血の戦乙女」
絵コンテ：伊藤尚往
演出：松村政輝
作画監督：宮前真一、朴在石、金二星、山﨑輝彦
作画監督補佐：池添優子、菅原美智代、吉村 恵、白﨑詩織、深見沙和

第13話
「PVN」
絵コンテ：伊藤尚往
演出：若林邦甫
作画監督：吉松孝博、平野勇一、韓正履
作画監督補佐：宮前真一、宗崎暢芳

スペシャルサンクス

Arcadiaで「オーバーロード」を読んでくださった皆様
小説家になろうで「オーバーロード」を読んでくださった皆様
書籍「オーバーロード」を読んでくださった皆様
アニメ「オーバーロード」を観てくださった皆様

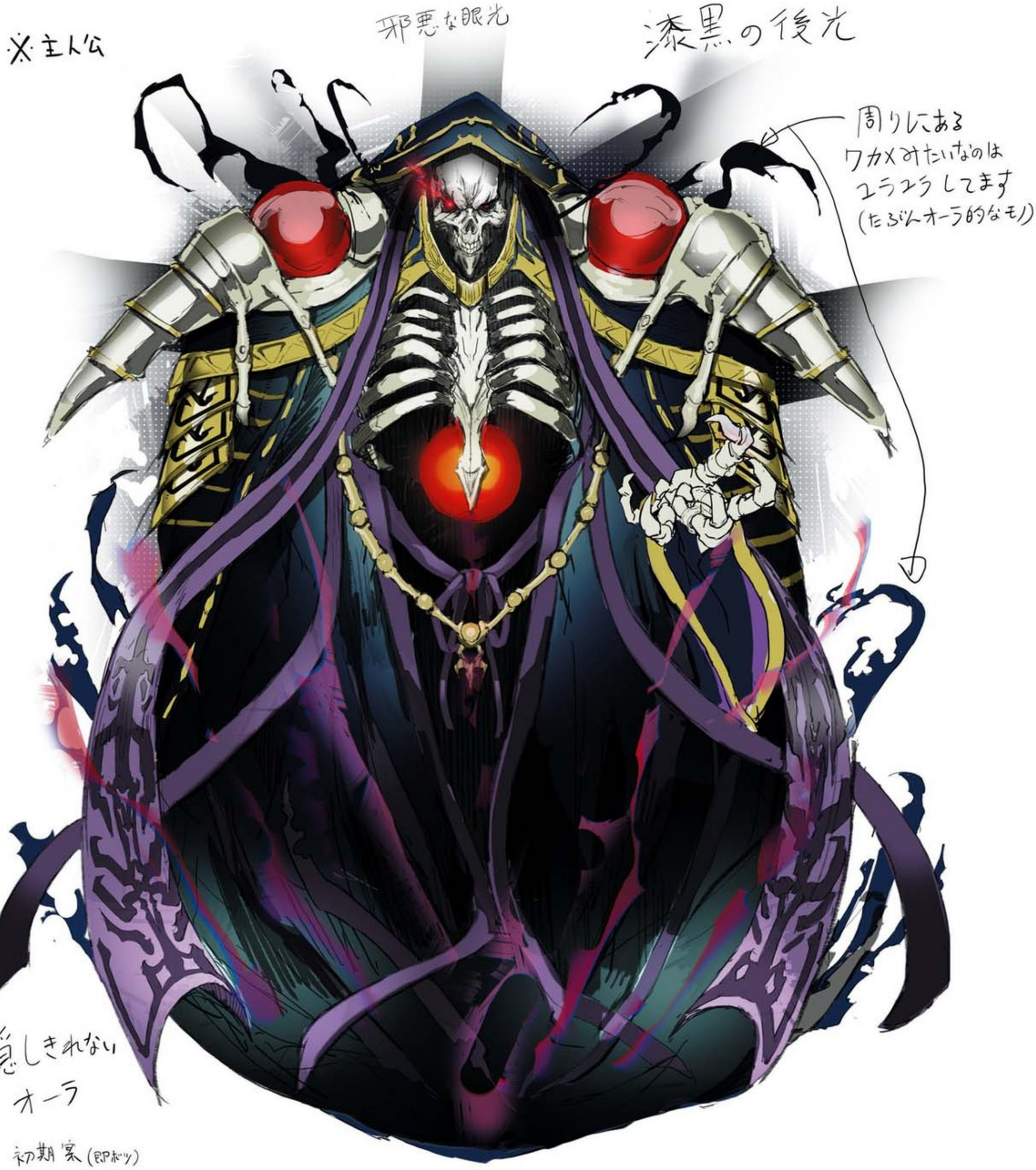
OVERLORD
アニメ
オーバーロード
完全設定資料集

SPECIAL

so-bin アニメ用設定画集

アニメのために膨大なラフ設定画を描いたso-bin氏。キャラクターの多彩な表情や衣装の詳細が描かれたこれらの設定画を特別に公開。さらに漆黒聖典のイメージラフ、大好評を博したアニメエンディングのイラストを紹介しよう。

アインズ



初期案(RPボツ)




実指輪（別個
色ちがい、中のもようがちがう（おまけ
フンッ
ズルッ
心の汗
!?
お金ない…
さすがはデミウルゴス…
ナルホド…
（とりあえず相槌うっとくか…）




すごい
大ざっぱですけど
おおり





アルベド
参考用
1

角いつもすみません…
これで統一します。

170cm
G～Hカップくらい
ボン・キュッ・ボン
で

金目の瞳孔は縦

フヨフヨ

くふぅ～!!

羽根は下腹部～を覆い隠せるくらいの大きさです。
大体前の方で折りたたんでます。
（感情表現にも使うので犬のしっぽみたいな？）
陰影などでボリューム感がだせればと思います。

基本的にナザリックの面々は
冷酷、残虐、非道のどうしようもないおっかない連中
（普通の人視点）なので
表情はどことなく冷たさや黒さを
滲み出してもらえるとうれしいです。
アルベドはサキュバスなので
笑みは絶やさずエロい感じで。。
（シャルティアと言い合ってる時や
アインズ様関連で発狂してるときに
普段の表情とギャップがあると楽しいです。）



足元は見えることはないと思うのですが
グラディエーターサンダルみたいなのを
履いてるのをイメージしてます。




シャルティア
参考用
ヘッドドレス
でかリボンがポン
とのってる
フリル

純白の手袋




お団子


小指
立てちゃう系


第二形態
髪はザンバラ
夜がズモモ…と
まとわりついてる
感じ
歯
注射器
みたいな形
やる気の時は
血がまとわりつくエフェクトとか
指輪に力を通してる
ボロ布追加して
おどろおどろしさを
少し足しました

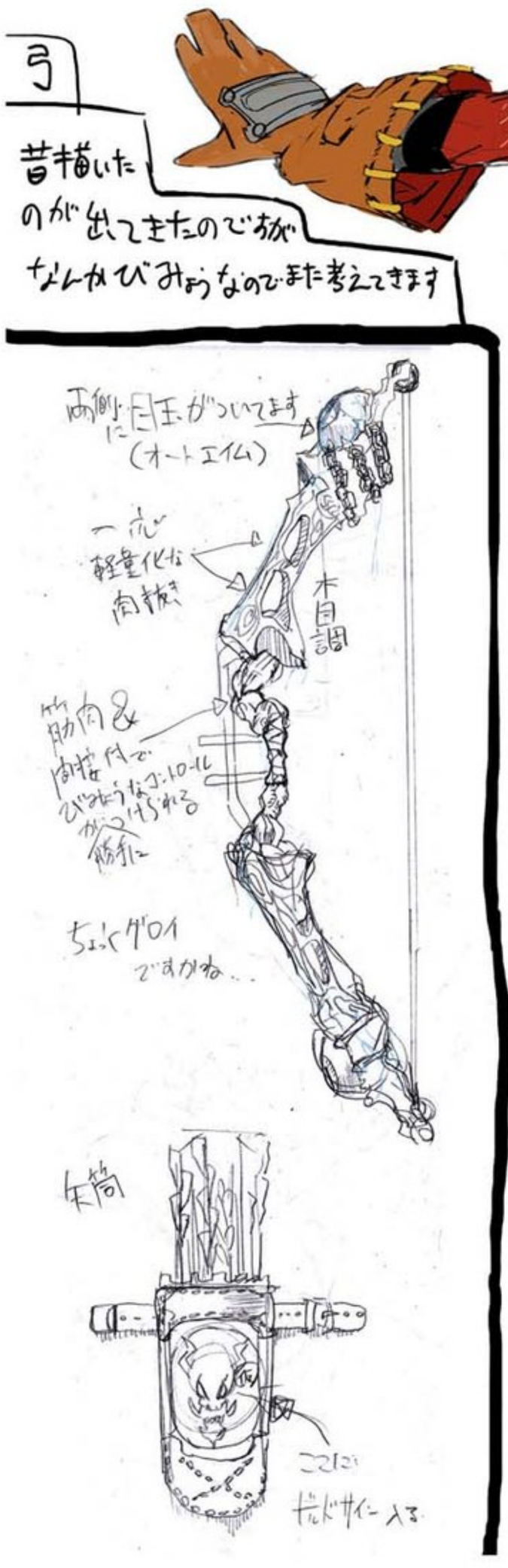
◈ヴァンパイア・ブライド

アウラ

アウラの目は
右目が緑.
左目が青

髪は外ハネ気味

アウラは
耳が立ってます。
マーレはたれてる。







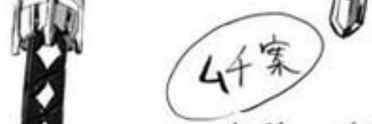
ギルドサイン案

たぶんこんな顔する場面無いと思いますが一応
(でもファイヤーエレメンタル戦で
やるとインパクトあるかなーと





わりとシックな皮グツ



4千案

絵的には今まで
出てこなかったので(手のひらで転がすような感じとか)
他に良い感じのがありましたら変えちゃってください。


マ
通常も耳を
たれさしたり
と思ってるんですが
可能ですか


ロードオブザリングの火の悪魔なイメージ

デミウルゴス参考用

全身

8～9等身くらいあると
いい感じです

メチャメチャ
しせいが悪い
☆常に胸張ってる

ワイルドな
オールバック

基本的に口角が上がってます
(ニヤケ顔)
怒ってる時もニヤケ顔

メガネの中はできる限り見せずで

肌は浅黒いので
顔に少しトーン入れるとか？

背面

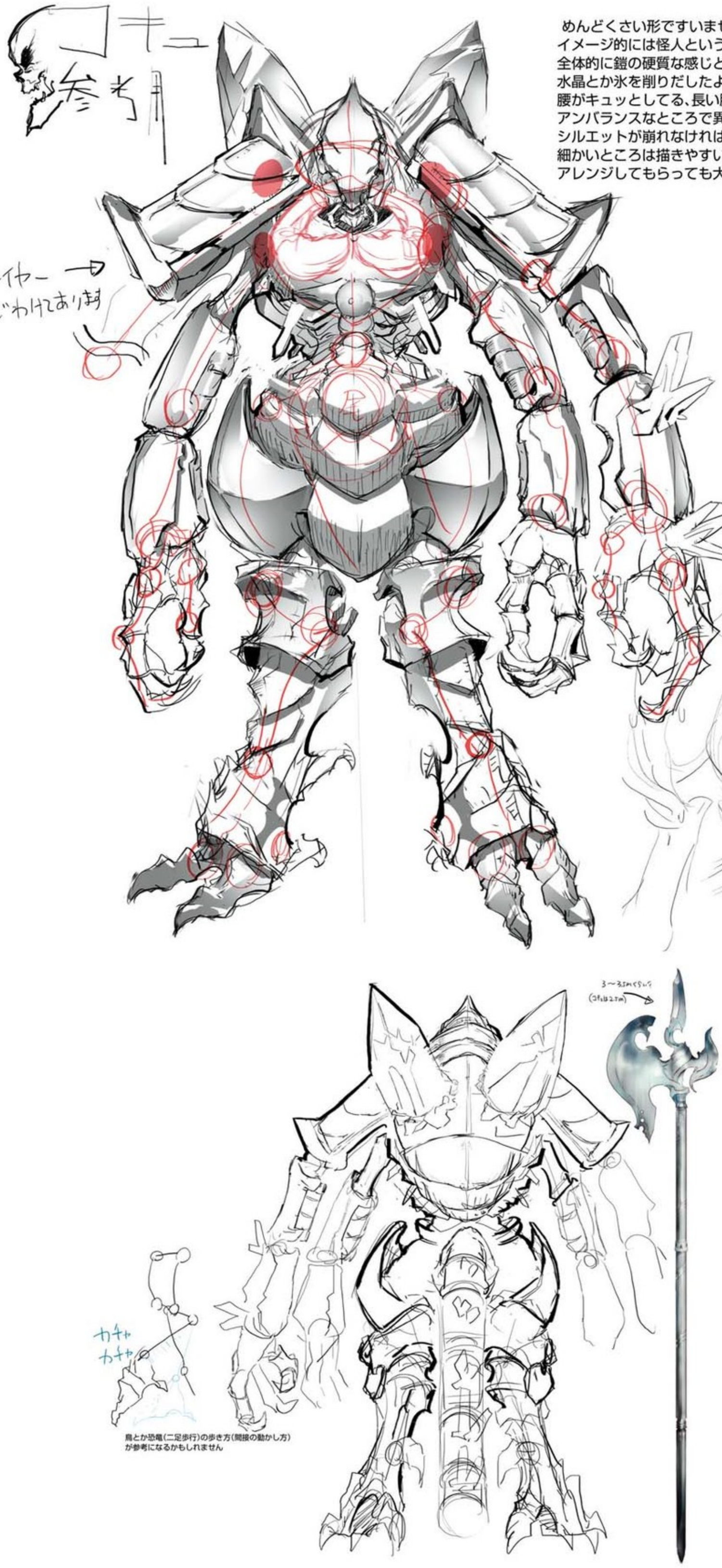
羊が
足りないですね!!

シルエットは
スラッとした
逆三角形

黒の手袋
爪先はとがってると
悪役っぽいデス

くつは
つま先がとがってれば
いいと思うので
描きやすいように
してくれていいデス




コキュ
参考用
レイヤー
でわけてあります
めんどくさい形ですいません…
イメージ的には怪人というよりかは甲冑＋虫なので
全体的に鎧の硬質な感じとシルエットラインが出せればと
水晶とか氷を削りだしたような感じなので（でも全裸）
腰がキュッとしてる、長い腕の多関節、足は逆関節とか
アンバランスなところで異形感を出しています
シルエットが崩れなければ別にいいと思うので
細かいところは描きやすいように
アレンジしてもらっても大丈夫デス！
おらぁ
全裸ヤロー!!
ヤメロ!!
ズシ
※アウラは
こんなことしません
3～3.5mくらい？
(コキは2.7m)
カチャ
カチャ
鳥とか恐竜（二足歩行）の歩き方（関接の動かし方）
が参考になるかもしれません

セバス

ガタイはかなり筋肉質です
素適な胸板
格ゲーにいそうな漢!!って感じ

毛先はするどく
ビーン！としてます。

白の手袋

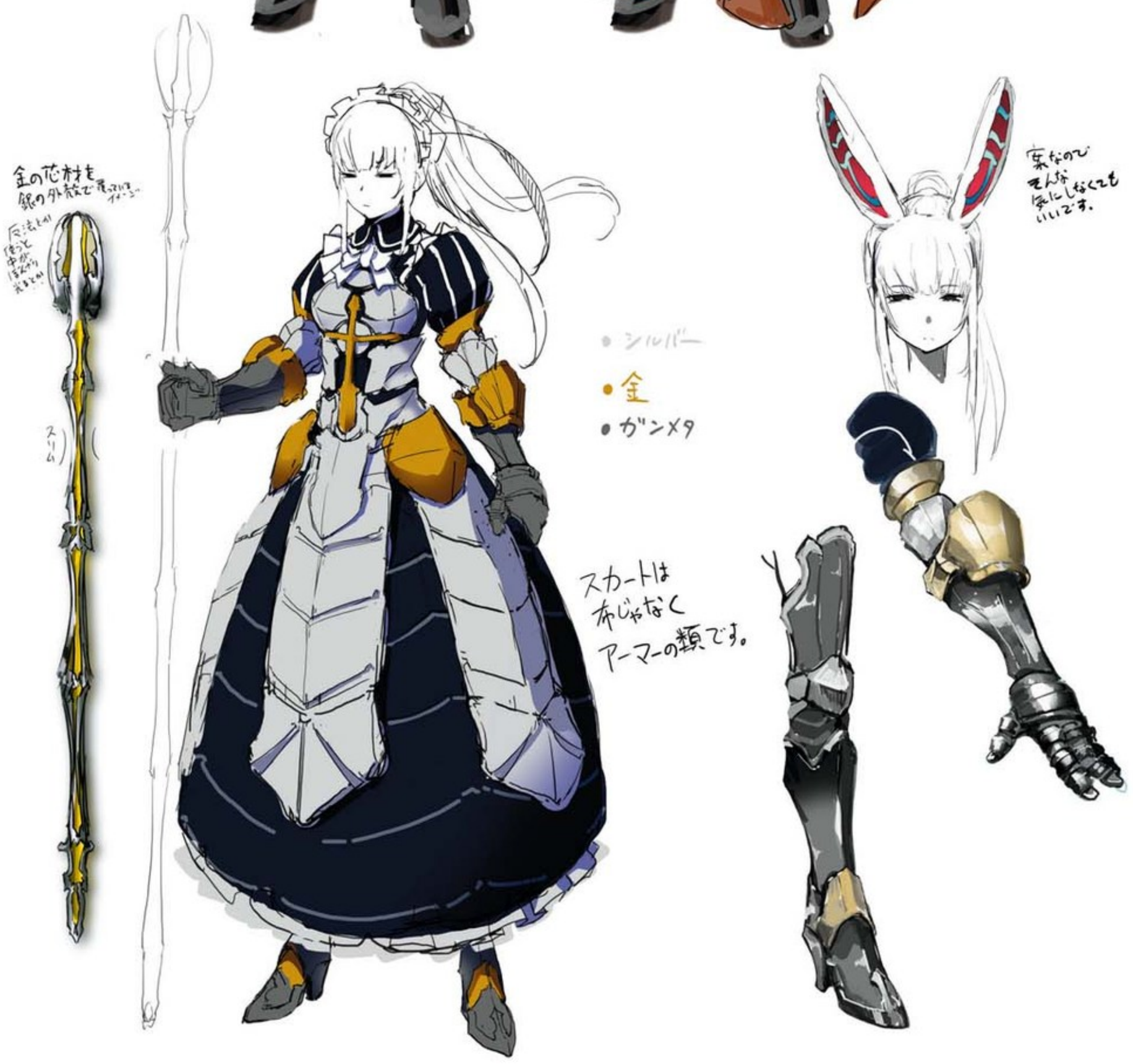


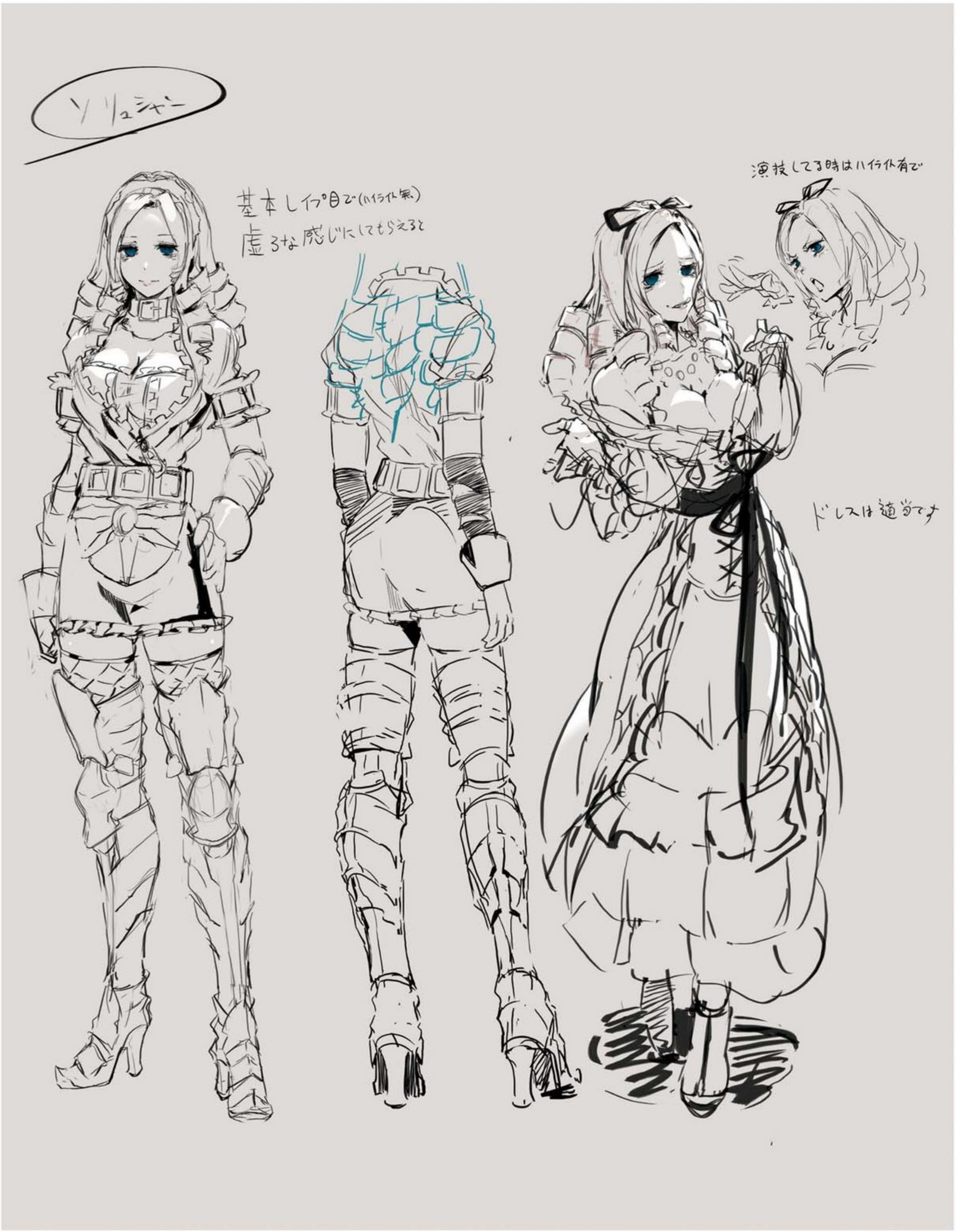


目は全部で６つです
大アゴがチャームポイント

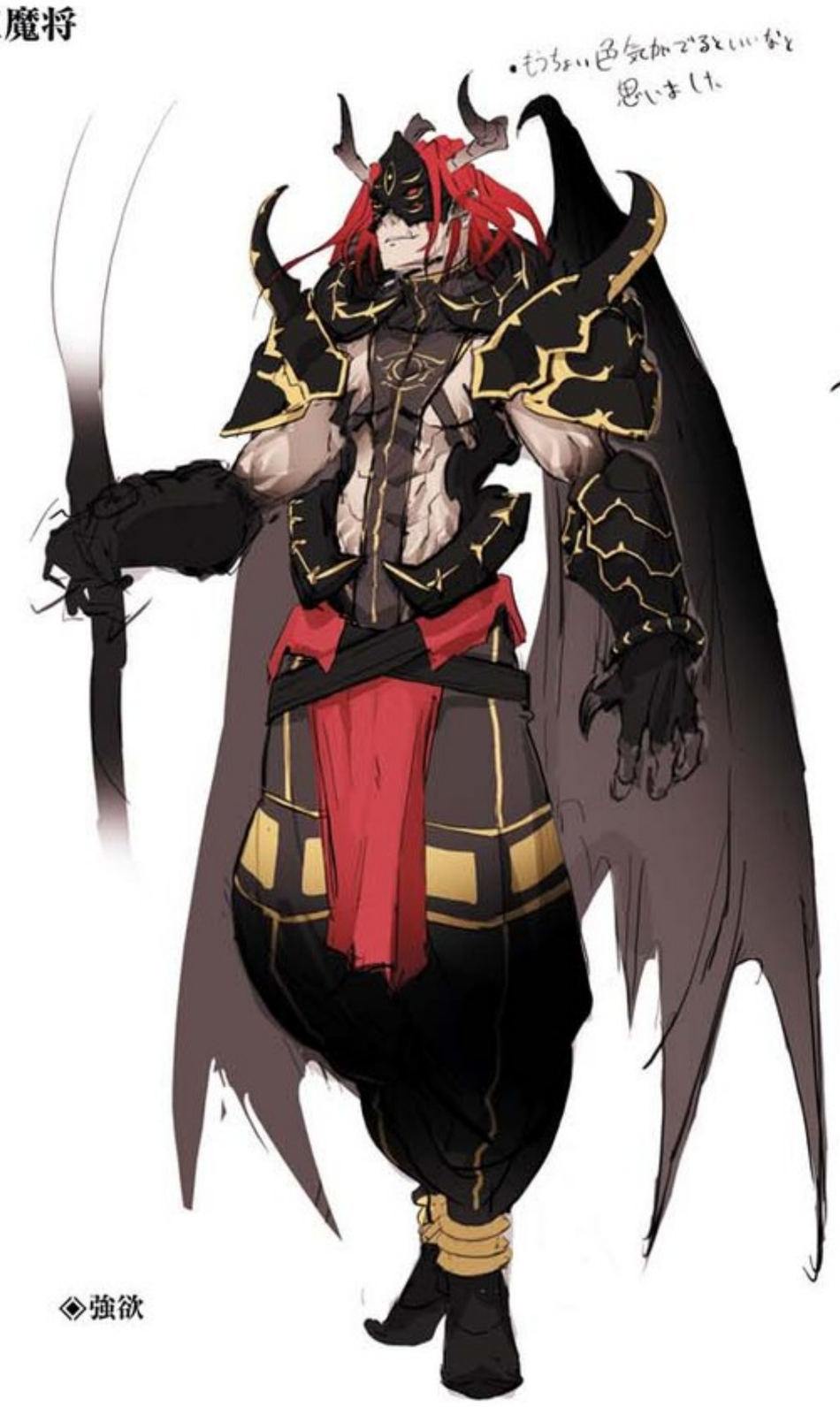

ナベル
こし巻は
レザー系
モモニが
向こうを見ながら
ナベが喜ぶ事を
言った時ナド
(モモン振り返ると
パッと表情戻る)
口角が上がる
くらい?
リボン
リボン
ドゴ


冒険者の時はヒモ
スキ間アリ
うで出せる


金の花材を
銀の外装で見えるイメージ
スリム
シルバー
金
ガンメタ
スカートは
布じゃなく
アーマーの類です。
案なので
そんな
気にしなくても
いいです。


ソリュシャン
基本しイプ目で(ハイライト無)
虚ろな感じにしてもらえると
演技してる時はハイライト有で
ドレスは適当です

三魔将



◈強欲



◈嫉妬

◈憤怒




ドラゴン・キン案




フェン

しっぽ
戦闘時は
爪が伸びるとか
(初回は絵的に
伸そうな感じが
いいのび



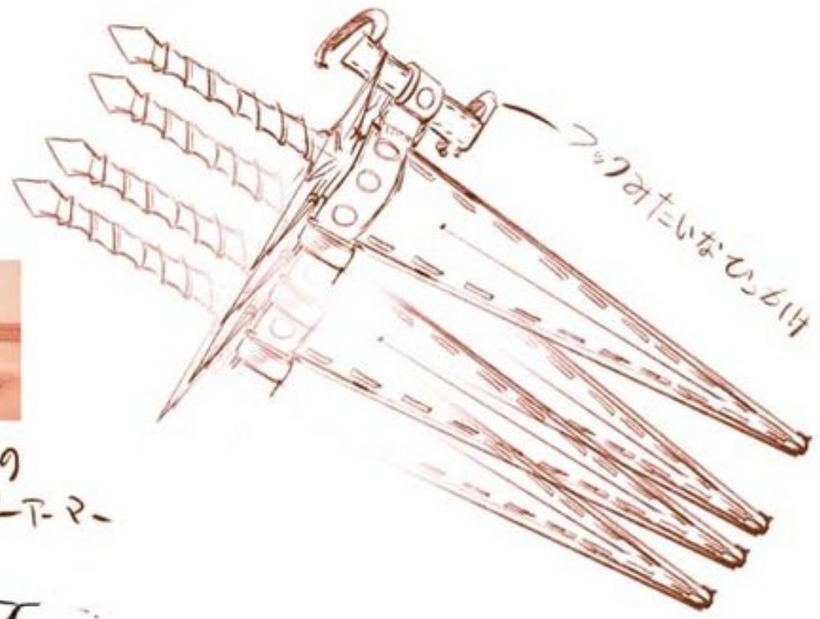
◈ドミニオン・オーソリティ

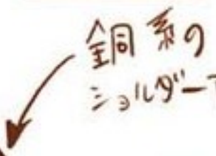



ニグン
だいたい
中隊長と
いっしょです
スンが長いかんじ
別案
足袋風


フィンガーアーマー
アームカバーここではつながってます




フックみたいなひっかけ


銅系のショルダーアーマー

たぶん
元の立ち絵
だと動かす時に
うっとおしいと思う
のでガーターみたいな
感じでもいいです
ちなみにスパッツです






楽しそうな
クレマン

漆黒聖典 イメージラフ

これぐらいで
いいアンバイじゃ
ないでしょうか



◈漆黒聖典第一席次



◈カイレ



◈漆黒聖典第二席次

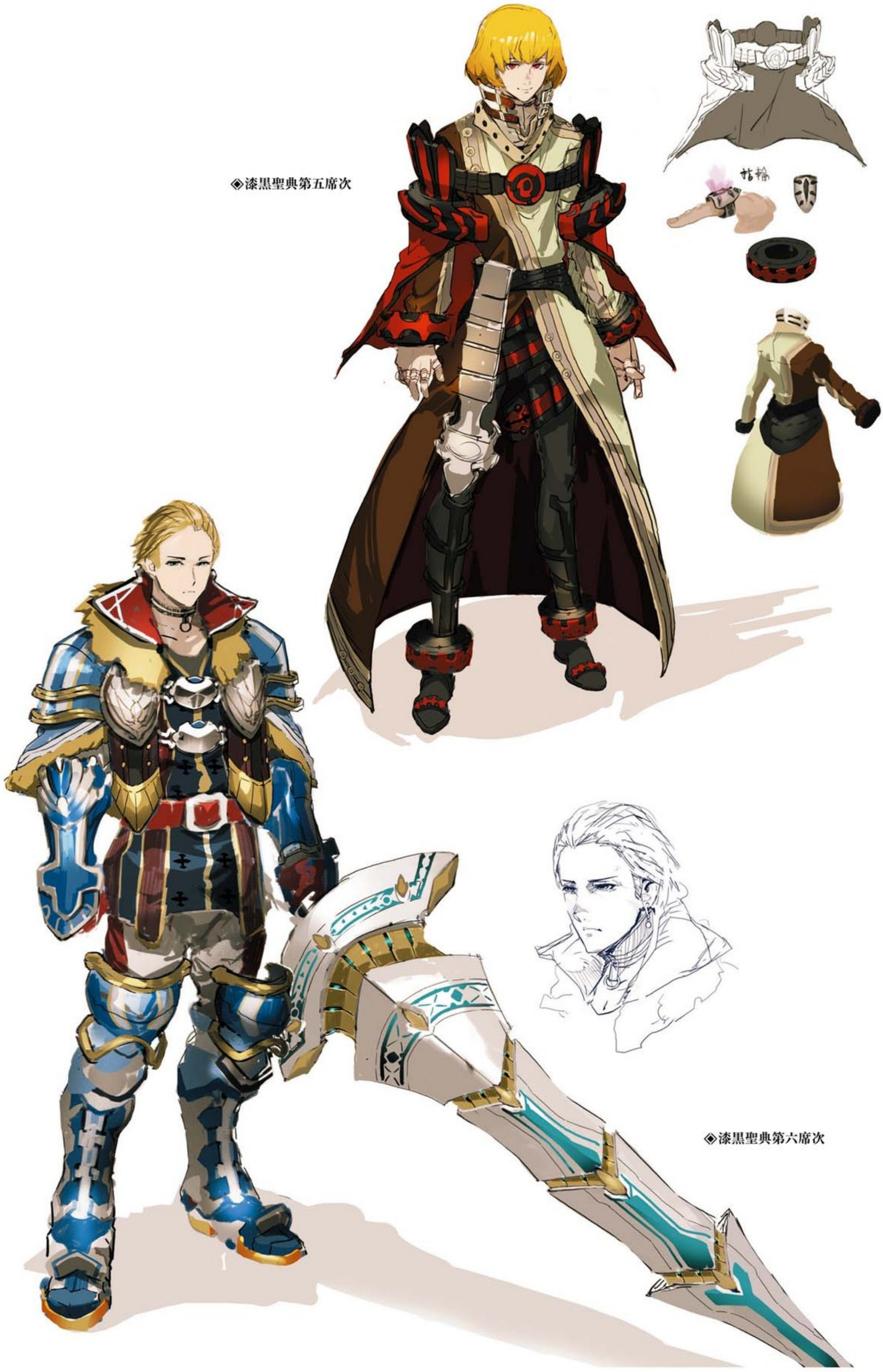


◈漆黒聖典第三席次



◈漆黒聖典第四席次

◈漆黒聖典第五席次



◈漆黒聖典第六席次





◈漆黒聖典第七席次



◈漆黒聖典第八席次



◈漆黒聖典第九席次





◈漆黒聖典第十席次



◈漆黒聖典第十一席次



髪無い方が
個人的に好きです

◈漆黒聖典第十二席次


ペテル
• 好青年な感じ
で
ラージレザーシールド

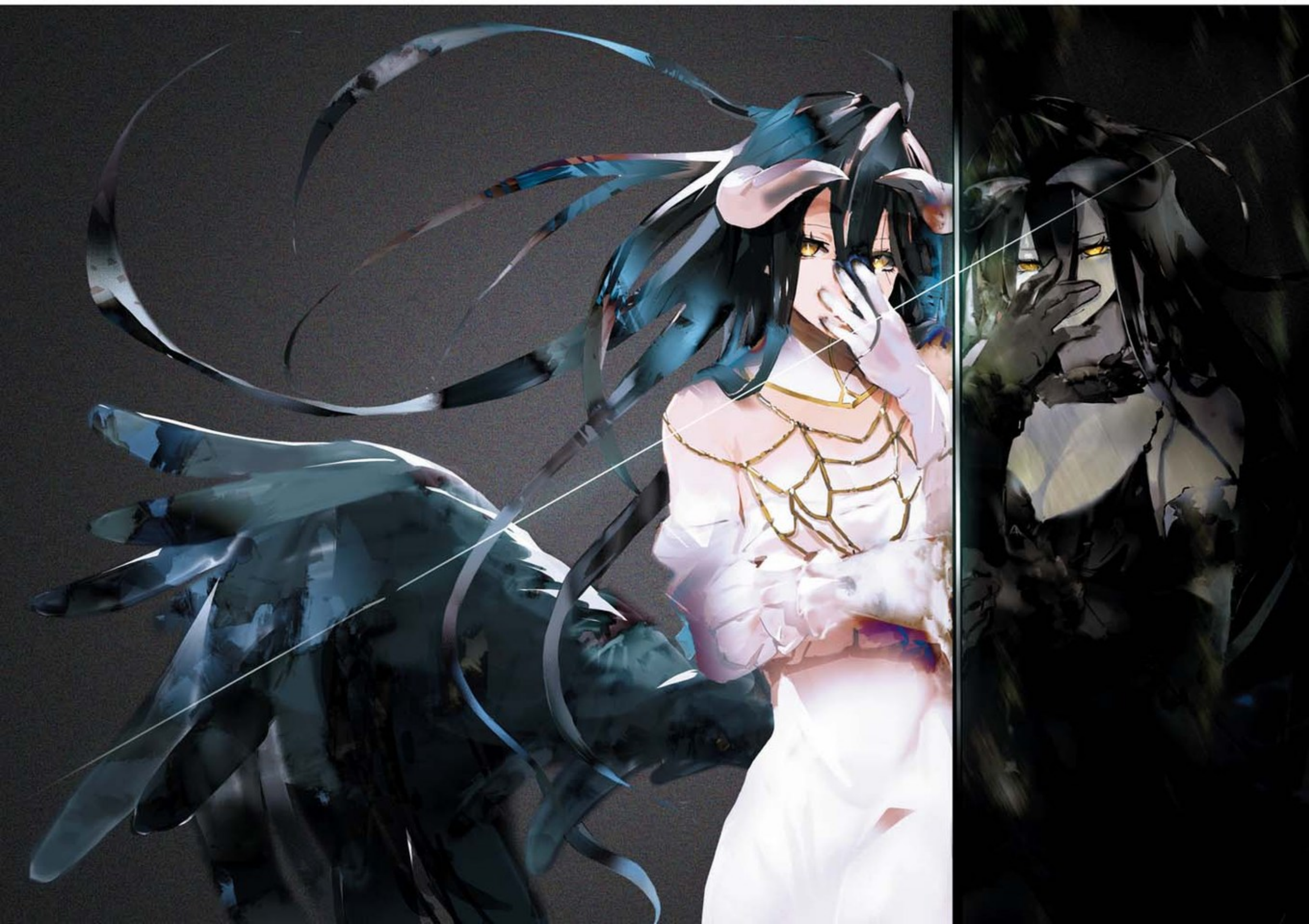

ルクルット
• チャラそうな優男
• ペテルよりかは
スラッとしてる(手足長め)
レンジャーなので
肩に機能性があるナイフを
ナーベ

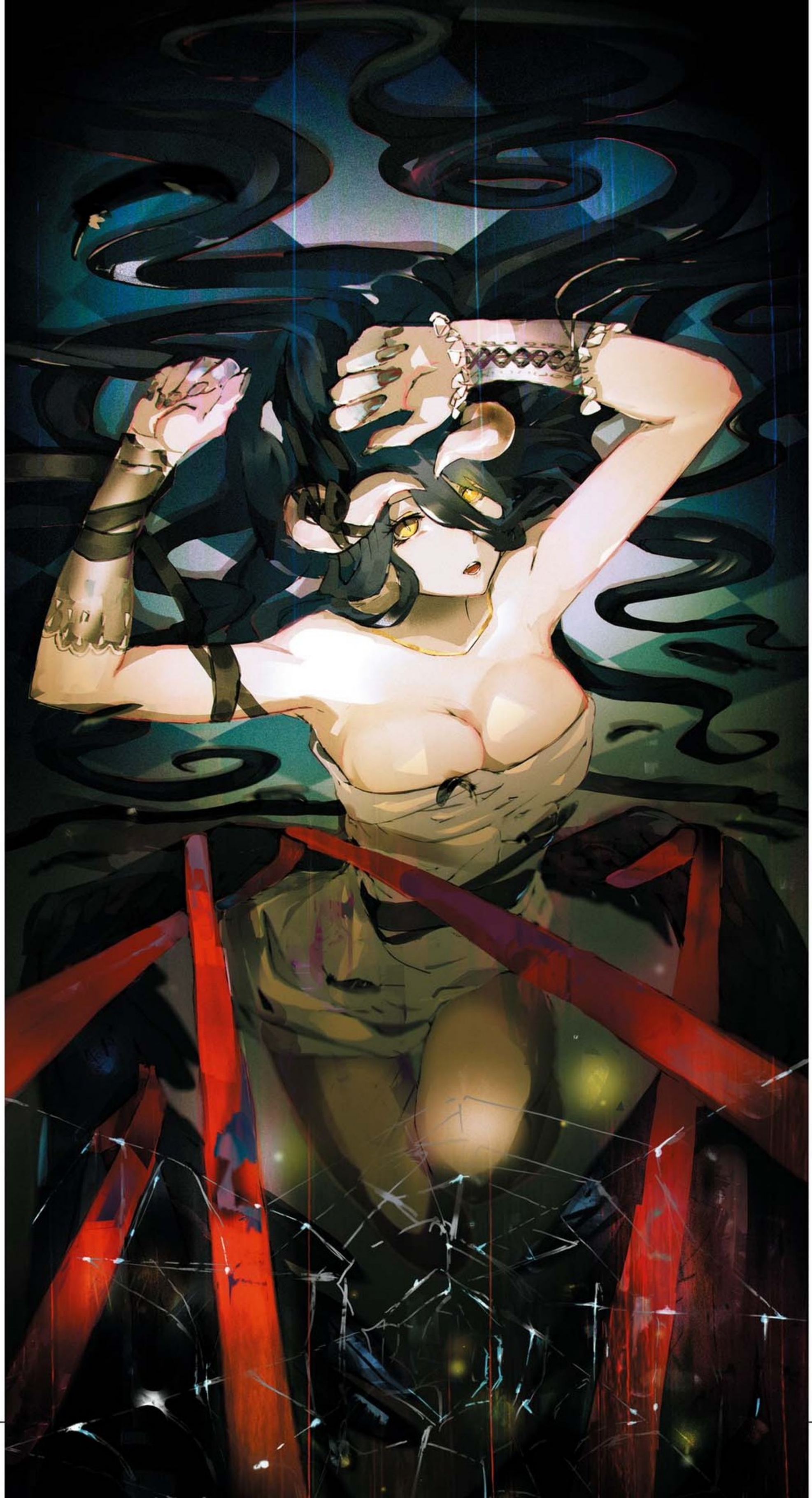

ニニャ
・中性的
女の子でも絶世なニューアンスに
なるとうれしいです。
女性的なラインを見せない
ダボダボ
テキトーに短くセのた
どうなポサポサ


ダイン
メイス
薬草とか

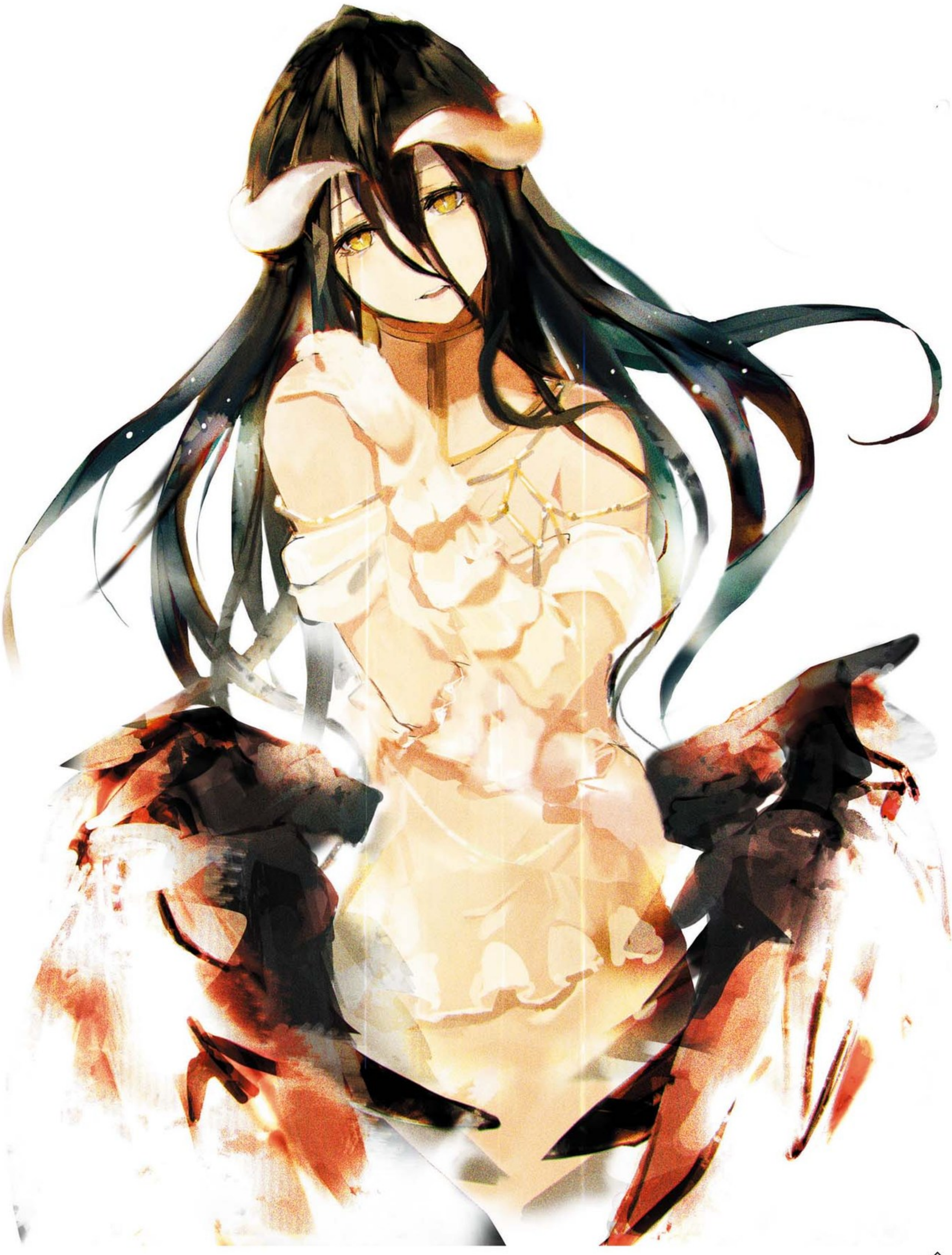

リィジー案
バンダナ











OVERLORD（アニメ）
オーバーロード
完全設定資料集

アニメ「オーバーロード」完全設定資料集

2015年11月12日　初版発行

発行人　青柳昌行

編集　ホビー書籍編集部
〒104-8441　東京都中央区築地1-13-1　銀座松竹スクエア

編集長　久保雄一郎

担当　榊原なな

編集協力　ライトワークス

デザイン　宮下裕一（imagecabinet）

ライティング　菅原雪絵、漆原虹平（ライトワークス）、川畑 剛

企画協力　オーバーロード製作委員会
株式会社マッドハウス

スペシャルサンクス　so-bin
出雲重機

協力　エンターブレイン事業局

発行　株式会社KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
電話0570-060-555（ナビダイヤル）
http://www.kadokawa.co.jp/

印刷・製本　大日本印刷株式会社

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先

エンターブレイン　カスタマーサポート
電話：0570-060-555（受付時間：土日祝日を除く12：00 ～ 17：00）
Eメール：support@ml.enterbrain.co.jp
※メールの場合は、商品名をご明記ください。

本体価格はカバーに表示してあります。
本書は著作権上の保護を受けています。
本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化）等並びに無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。
また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。
本書に掲載されている画像は、基本的に製作現場の素材をそのまま使用しております。

©丸山くがね・KADOKAWA刊／オーバーロード製作委員会

ISBN978-4-04-730775-9 C0076 Printed in Japan