

目 aloc / 绘 周庭旭 / 译  
川原砾 / 著

SWORD ART ONLINE

# 刀剑神域

艾恩葛朗特

## 图书在版编目(CIP)数据

刀剑神域 1, 艾恩葛朗特 / (日) 川原砾著; (日) abec 绘; 周庭旭译. — 长沙: 湖南美术出版社, 2011.8

ISBN 978-7-5356-4626-2

I. ①刀… II. ①川… ②a… ③周… III. ①长篇小说—日本—现代 IV. ①I313.45

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第134860号

原著名:《ソードアート・オンライン 1 アインクラッド》, 著者:川原砾, 绘者:abec

©REKI KAWAHARA 2009

First published in 2009 by ASCII MEDIA WORKS Inc., Tokyo, Japan.

Chinese translation rights arranged with ASCII MEDIA WORKS Inc.

Translation copyright © 2011 by Guangzhou Tianwen Kadokawa Animation & Comics Co., Ltd.

本书中文简体字翻译版由广州天闻角川动漫有限公司出品并由湖南美术出版社出版。未经出版者预先书面许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

湖南省版权局著作权合同登记号: 18-2011-106

本书为引进版图书, 为最大限度保留原作特色, 尊重原作者写作习惯, 故本书酌情保留了部分外来词汇。特此说明。

# 刀剑神域1 艾恩葛朗特

 广州天闻角川动漫有限公司 出品

著 者 (日) 川原砾  
绘 者 (日) abec  
译 者 周庭旭  
出 版 湖南美术出版社  
地 址 长沙市东二环一段622号  
经 销 全国新华书店  
出 版 人 李小山  
出 品 人 刘炬伟

责任编辑 唐竟恩 曹汝珉  
美术编辑 冯沛妮  
制版印刷 东莞新丰印刷有限公司  
开 本 787mm × 1092mm 1/32  
印 张 9.75  
版 次 2011年8月第1版  
印 次 2011年8月第1次印刷  
书 号 ISBN 978-7-5356-4626-2  
定 价 25.00元

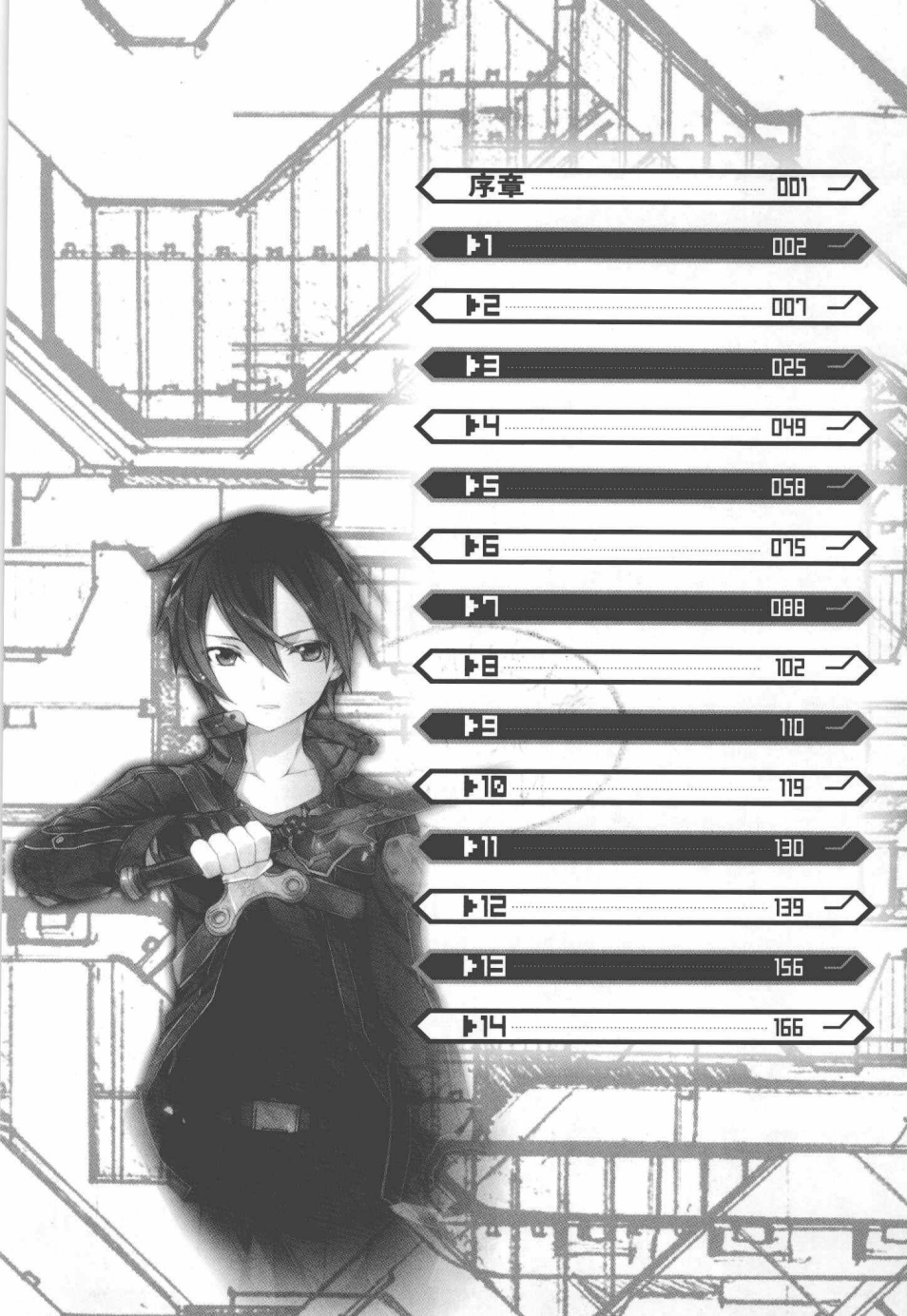
## 版权所有 侵权必究

本书如有印装质量问题, 请与广州天闻角川动漫有限公司联系调换。

联系地址: 中国广州市黄埔大道中309号 羊城创意产业园 3-07C

电话: (020) 38031526 传真: (020) 38031253 官方网站: <http://www.gztkadokawa.com/>

广州天闻角川动漫有限公司常年法律顾问: 广东广信律师事务所



序章	001
▶1	002
▶2	007
▶3	025
▶4	049
▶5	058
▶6	075
▶7	088
▶8	102
▶9	110
▶10	119
▶11	130
▶12	139
▶13	156
▶14	166



## 目录

## CONTENTS

▶15	175
▶16	193
▶17	206
▶18	210
▶19	219
▶20	234
▶21	241
▶22	253
▶23	272
▶24	277
▶25	288
▶后记	295

## ┃ 序章

飘浮在无限苍穹当中的巨大岩石与钢铁城堡。

这便是这个世界所能见到的全部景象。

一群好奇心旺盛的高手花了整整一个月测量后，发现最底层区域的直径大约有十千米，足以轻松容纳下整个世田谷区。再加上堆积在上面百层左右的楼层，其宽广的程度可说超乎想象。整体的档案量大到根本无法测量。

这样的空间内部有好几个都市、为数众多的小型街道与村落、森林和草原，甚至还有湖存在。而连接每个楼层之间的阶梯只有一座，阶梯还都位于充斥怪物的危险迷宫区域之中，因此要发现并通过阶梯可以说是相当困难。但只要有人能够突破阻碍抵达上面的楼层，上下层各都市的“转移门”便会连接起来，人们也就可以自由来去两个楼层之间。

经过两年的时间，这个巨大城堡就这样被逐渐地往上攻略，目前已到达第七十四层。

城堡的名称是“艾恩葛朗特”。这座持续飘浮在空中，吞噬了将近六千人，充满着剑与战斗的世界其另一个名字是——

“Sword Art Online刀剑神域”。



## 11

闪烁着深灰色光芒的剑尖，浅浅地划过我的肩膀。

那固定显示在视线左上角的细长横线，略微缩短了长度。同时，似乎有只冰冷的手掌，抚摸过我胸口深处。

横线——那称为HP条的蓝色条状物，可以看出我的生命残值。虽然它还有八成左右的残值，但不能把事情看得太过于乐观。因为相对来说，我已经朝死亡深渊前进了一步。

在敌人的剑再度进入攻击动作之前，我就先往后跳开一大步，以保持与敌人之间的距离。

“呼……”

我硬是吐了一大口气来调整一下气息。在这个世界的“身体”虽然不需要氧气，但在另一边，也就是躺在真实世界里的真正身体，现在呼吸应该非常剧烈。而随意摆放的手应该正流着大量冷汗，心跳也加速到极限了吧。

这也是理所当然的事。

就算我眼前所见全部都是虚拟的立体影像物件，减少的也只是数值化的生命值，但我现在的确是赌上自己的性命在战斗。

从赌上性命这点来看，这场战斗真是相当不公平。因为，眼前的“敌人”——这除了拥有闪耀着光芒的深绿鳞片皮肤与长手臂外，还有着蜥蜴头与尾巴的半人半兽怪物，不只外表不是人类，甚至没有真实的生命。它只不过是无论被杀掉多少次，

都可以由系统无限重生的数据档案集体。

——不对。

目前，操纵这只蜥蜴人的AI程式正在观察、学习我的战斗方式，用以不断提升自己的应对能力。但这些学习档案，在该个体消灭后便会重置，而且不会反馈到下次出现在这个区域的同种个体上。

所以，就某种意义上来说，眼前的这个蜥蜴人也算是活着。可以说是这个世界上独一无二的存在。

“……也是啦。”

虽然不可能理解我的自言自语，但是蜥蜴男——等级82级怪物“蜥蜴人领主”，竟然露出它那排列在细长下颚上的尖牙，呜呵呵地笑了一下。

是真的。这个世界的一切都是真实的，没有什么是想象中的虚拟怪物。

我把右手握着的双刃直剑架在身体中央，摆好姿势。

蜥蜴人也举起左手的圆盾，右手的单刃弯刀向后缩去。

微暗的迷宫通道上，一股不知道从哪里吹过来的风，将墙壁上的火把吹得晃动了起来。火焰闪烁着反射在潮湿的石板上。

“呜哇哇！”

蜥蜴人领主的脚向下一蹬，伴随着凄厉的咆哮声往这边冲了过来。弯刀从远处划出一道锐利弧线，在空中留下炫目又鲜明的橘色轨迹，直往我怀里进逼。这是弯刀部门里属于上位的剑技——单发型重攻击技“弦月斩”。这是能在0.4秒内越过四米射程进攻的优秀突击剑技。



可惜的是，我已经先预测出它的攻击模式。

其实我是故意不断拉开我们之间的距离，好诱导敌人AI学习系统做出这样的攻击。躲过离鼻尖只有几厘米距离的刀锋，我一边闻着飘进鼻子的焦臭味，一边放低姿势冲向蜥蜴人。

“嘿呀……”

右手中的剑伴随着吼叫声横砍出去，刀刃闪耀着水蓝色光效，深深刺进了鳞片较薄的腹部，鲜红色光芒代替血液飞溅而出。接着响起“呀”一声沉重的悲鸣。

但剑并没有就此停住。随着砍击，系统自动辅助我的动作，以超乎常理的速度发出下一波攻击。

这就是这个世界里决定战斗胜负的最大要素，“剑技”——“Sword Skill”。

从左边向右回砍的剑再度撕裂蜥蜴人胸口，我接着将身体回转一圈，将第三道攻击深深地切入敌人身体。

“呜咕噜噜哇！”

蜥蜴人在从大技挥空后的硬直中恢复的瞬间，右手的弯刀伴随着不知是愤怒还是恐惧的怒吼往下砍了过来。

但是我的连续技也还没结束。向右切开的剑仿佛弹簧反弹般往左上角弹跳，直击敌人心脏——也就是敌人的最大弱点。

四次的连续攻击，在我周围画出正方形水蓝色光线，炫目地扩散开来。这就是水平四连击剑技，“水平方阵斩”。

鲜明的光效照亮了迷宫的墙壁，接着变淡消逝。同一时间，蜥蜴人头上的HP条也一点不剩地完全消失。

绿色巨大身躯一边挣扎，一边向后倒去，在不自然的角度



下忽然停止——

接着发出玻璃破碎般的巨大声响，变成细小的多角碎片爆开来。

这便是这个世界的“死亡”。短暂、简洁，一种不留下任何痕迹的完全消灭。

看了一眼浮现在视线中央显示获得经验值的紫色字体与道具列表，我把剑左右挥舞了一下，收进背后的剑鞘里。接着我后退了几步，直到背部碰到了迷宫墙壁才慢慢地滑坐到地上。

先将闷在胸口的气大口地呼出来，再紧紧闭上双眼。或许是长时间单独战斗所带来的疲劳使然，我太阳穴深处传来沉重的刺痛感。用力地摇了几次头，摆脱了刺痛的感觉后，我才再度睁开了眼睛。

视线右下角那个小小发着亮光的时刻表，显示时间已经超过下午三点。现在不离开迷宫的话，就赶不及在天黑之前回到城镇了。

“该回去了……”

虽然没有任何人会听见，但我还是一个人自言自语，慢慢地站起身来。

一整天的“攻略”终于结束。看来今天也很幸运地从死神手中逃脱。但是回到家，经过短暂休息后，立刻又得面对明天的战斗。就算做好了万全准备，只要不断进行这种胜率不是百分之百的战斗，总有一天会遭到命运女神背叛。

而最大重点就是——在我抽中王牌之前，是否能“完全攻略”这个世界。

如果以生存为最优先考虑的话，完全不离开属于安全范围的城镇，耐心等待有人完全攻略的日子到来，才是最聪明的办法。但是我却不采取这种方法，每天都单独潜入最前线，不断以死亡的危险来换取级别的提升，这究竟是已经中了这个虚拟大型线上游戏的毒，还是——

想靠自己的剑来解救整个世界的我，根本就是个超级大笨蛋呢，虽然这么说可能有点太过于自傲了。

想到这里嘴角不禁扬起了一丝自嘲的微笑。我一边朝着迷宫区的出口走去，一边忽然回想起那一天的事情。

两年前。

想起那个一切全都结束，又重新开始的瞬间。

## 12

“呜哦……哇呀……呜啾！”

配合着奇怪的吼叫声，胡乱挥舞的剑尖只是不断切着空气。

紧接着，身躯虽然巨大却能以敏捷动作躲开剑刃的蓝色山猪，朝着攻击者发动猛烈的突进。看见攻击者被山猪扁平的鼻子给撞飞，在草原上打滚的样子，我不由得笑出声来。

“哈哈……不是那样。重要的是一开始的动作啦，克莱因。”

“痛痛痛……这家伙……”

嘴里一边咒骂着一边站起身来的攻击者——队伍成员克莱因看了我一眼，很没出息地回了我一句话。

“你说的我也知道，桐人……但那家伙会乱动啊。”

我在几个小时前，才刚刚认识这个用额上的头巾将红色头发竖起来，瘦长身躯上裹着简朴皮革铠甲的男人。如果是用本名，我们根本就还没熟到能直呼对方的名字。但是他的名字克莱因和我的名字桐人，都只是为了参加这个游戏所命名的角色名称，所以加上先生或同学这些称谓反而会显得相当滑稽。

看见克莱因摇摇晃晃的脚步，我心里想着，他应该是头晕了，于是用左手从脚边的草丛捡起一颗小石头，肩膀摆好动作拉开架势。系统检测出剑技的起始动作后，小石头开始发出些微绿色的光芒。

接着，左手上的小石头一闪之后，便在空中划出一条鲜明的光线，直接命中了准备再度进攻的山猪眉间。山猪发出“噗叽”一声的怒吼，将目标转往我这个方向。

“当然会动啦，这可不是训练用的稻草人。但是只要准确做出动作来发动剑技的话，接着系统就会让技巧命中敌人了。”

“动作……动作……”

克莱因嘴里一边像念咒语一样重复呢喃，一边轻快地挥动右手的海贼刀。

蓝色山猪，正式名称为“狂躁山猪”，虽然只是等级1的小喽啰，但在不断挥空和遭受反击之下，克莱因的HP已经减少了一半左右。虽然就算死亡也能马上在附近的“起始之城镇”复活，但要从那边走到这个练级区还得花上一段时间。而且这场战斗再进行下去，也只剩下一次左右的攻防。

我一边用右手的剑抵挡住山猪的攻击，一边侧头考虑着。

“该怎么说才好呢……不是说一、二、三然后照顺序摆出动作，接着砍下去就好，而是要在起始动作时稍微停顿一下，感觉到技巧已经准备好了之后才“磅”的一声砍下去……”

“是这样吗？”

那张在印着低俗图案头巾下的刚毅脸孔，一边露出了难为情的表情，一边将曲刀举在中段的位置。

一吸一吐的深呼吸之后，重心放低，像要把刀扛在右肩上似的往上举。这次系统终于感应到规定的动作，慢慢划出弧形的刀刃发出橘色光辉。

“喝呀！”

克莱因在发出浑厚吼叫声的同时，左脚用与之前完全不同的流畅动作往地面一踢。响起“咻锵”一声听起来相当舒服的效果音后，刀刃在空中划出火焰般的痕迹。单手用曲刀基本技“掠夺者”漂亮命中进入突进状态的山猪脖子，将它同样只剩下一半的HP给消灭了。

发出“呜叽”这种可怜的死前哀号后，山猪的巨大身躯便像玻璃一样破碎。我的面前浮现出用紫色字体所显示的经验值获得量。

“太棒了！”

克莱因做出夸张的胜利姿势后，带着满脸笑容转向我，然后高高地举起了左手。用力击掌庆贺后，我也不禁笑了起来。

“恭喜你首次获胜。但是……刚刚的山猪，就跟其他游戏里面的史莱姆一样。”

“噢，真的假的！我还以为那是中头目哩。”

“怎么可能。”

笑容逐渐转变成苦笑后，我把剑收回背后的剑鞘里。

我嘴里虽然开着玩笑，但其实很能理解克莱因的喜悦与感动。在这场战斗之前，都是由比克莱因多了两个月经验跟知识的我打倒怪物，所以他到现在才总算尝到用自己的剑粉碎敌人的那种爽快感。

或许是想要复习吧，克莱因一边发出高兴的怪声，一边重复使出了相同的剑技。我暂时先抛下他不管，往四周看了一圈。

往四方蔓延的广大草原，在开始略带红晕的阳光照耀下闪闪发亮。遥远的北方浮现出森林轮廓，南方则是闪着光的湖面，

东边可以稍微看到一点城镇的城壁，而西边则是无限延伸的天空与被染成金色的云群。

目前，我们位于巨大浮游城堡“艾恩葛朗特”第一层南端的开始地点，“起始之城镇”西侧的宽广区域。周围应该有为数不少的玩家与我们一样正在和怪物战斗，但因为这空间实在太过于宽广，所以我们的视野内没有看到别人存在。

好不容易才满足的克莱因将剑收进腰间的剑鞘里，然后往我这里靠近，接着跟我一样视线往四周环绕了一圈。

“话说回来……不论看几次都难以相信。这里竟然是‘游戏里面’。”

“虽说是游戏里面，但也不是魂魄被吸进游戏世界什么的。只是我们的脑代替眼睛、耳朵，直接看到、听到由‘NERvGear’利用电磁波传送进来的情报……”

我耸耸肩说着，并像个孩子似的撅起嘴来。

“你这家伙或许已经习惯了，但这可是我第一次体验‘完全潜行’！这真是太厉害了……真的，能生在这个时代真是太好了！”

“你这家伙太夸张了。”

我虽然笑着，但心里也有完全相同的感受。

“NERvGear”。

就是运作这个◎VRMMORPG(虚拟实境大规模线上角色扮演游戏)——“Sword Art Online刀剑神域”的游戏机名称。

而它的构造与上一世代的定点式游戏机完全不同。

与需要平面屏幕装置与手握控制器这两个人机界面的旧式

游戏机不同,NERvGear的界面只有一种而已,那是将头部到脸部完全覆盖住的流线型头盔。

它的内侧埋藏了无数的信号元件,而头盔则通过这些元件所产生的复数电场,与使用者的脑部直接连结。使用者不需要使用自己实际的眼睛与耳朵,就能因为机器直接给予脑的视觉皮质区及听觉皮质区情报,而让使用者有看到与听到的感觉。其实除了听觉与视觉外,触觉、味觉与嗅觉,也就是所谓的五感,全部都能由NERvGear读取出来。

将头盔戴上,并锁上下颚的固定杆后,只要从嘴里说出开始指令“连结开始”这句话,瞬间所有噪音都将被隔离,视线也由一片黑暗包围,接着只要穿过从中央出现的七彩光环,就能处于完全由数据档案所建构起来的世界里。

总而言之。

半年前,在2022年5月发售的这部机器,终于完全将“虚拟现实”给实现了。开发出NERvGear的大型电子机器厂商,将连结至其创造出的假想空间称为“完全潜行”。

这实在是个相当符合实际状况的名称。因为一旦连结后,就真的与现实世界完全隔离。

因为使用者不只是接收假想的五感情报而已——连由脑部向自己身体所发出的命令也会遭到阻断与回收。

这可以说是为了在虚拟空间里自由行动所必需的机能。若是脑部对在现实世界的身体所下达的命令依然有效,比如说,完全潜行中的使用者一旦在假想空间内产生了“跑步”这样的想法,真实世界里的身体也将同时跑动起来并撞上房间的墙壁。

正因为NERvGear会将延髓往肉体发出的命令回收，接着将命令转变为活动游戏人物的数据信号，我和克莱因才能在假想战场上，自由地东奔西跑并且挥舞我们手上的剑。

完全进入游戏当中。

这种体验给人的冲击性，让包含我在内的许多游戏玩家深深为之着迷。几乎足以确定自己不会再回到用触摸笔或传感器程度的游戏界面去了。

我对眺望着随风摆动的草原以及远方城壁而感动到眼眶湿润的克莱因发问道：

“那这套‘SAO’也是你第一次玩的NERvGear游戏吗？”

克莱因那张犹如战国时代年轻武士的威风脸孔转向我之后，“嗯”的一声点了一下头。

他面露认真表情时，的确帅到能在时代剧里扮演主角。但是这个外表当然不是他在现实中的容貌，这是从零开始微调了许多不同参数后，创造出来的游戏角色外形。

当然，我的角色也同样帅到让人有点不好意思，他具备有如同奇幻冒险动画里的主角一般的容貌。

克莱因用他那应该也与现实世界里不同，强而有力的美声继续说道：

“说起来，应该是买了‘SAO’后，才赶快去买了游戏机。因为第一批出货量只有一万套而已，我可以算是很幸运了。嗯，不过说到幸运，成为SAO封闭测试玩家的你，可以说比我还幸运十倍才是。那名额应该只限定一千人而已吧！”

“嗯，嗯，应该是吧。”



由于一直被盯着看，我不由得搔了搔头。

到现在我还是无法忘记，当看见各大媒体强力报道出“Sword Art Online刀剑神域”这个游戏名称时，我所感觉到的那种兴奋与狂热感。

NERvGear虽然实现了完全潜行这种新世代游戏环境，但是对应这种崭新机械构造的游戏软件却都不怎么有趣。每一款都是小而精美的解谜、教育、环境系的游戏，像我这样的游戏中毒者，对这种情况可说累积了相当多的不满。

NERvGear能创造真正的假想世界。

但是，创造出来的却只是走个一百米就会碰到墙壁的狭小世界，那根本就是本末倒置嘛。从机体发售开始，就梦想能够进入游戏世界的我以及其他游戏狂们，会开始期待某种类型的游戏，也是理所当然的。

我们期待的当然就是对应网络连线的游戏——而且是有数千、数万的玩家同时上线，培育自己的分身来战斗、生活的线上角色扮演游戏。

在期待与渴望已经达到临界点时，游戏公司充满信心发表的，就是这款称为世界首次出现的游戏种类，虚拟实境线上游戏“Sword Art Online刀剑神域”了。

游戏的舞台是拥有一百层楼的巨大浮游城堡。

每层里面都有草原、森林、街道，甚至连城镇都有，而玩家们只能靠自己手上的武器来闯荡这些楼层，找出通往上层的阶梯并打倒强力守护兽，努力往城堡的顶楼迈进。

这款游戏大胆地把奇幻冒险线上游戏里，一向被认为是必