

电子游戏原画设定 5

吉 光 编

内蒙古人民出版社出版



电子游戏原画设定 5

目 录

ESP RA.DE.	1
灵魂威力	16
街霸 3	34
能量宝石	41
STAR GLADIATOR	47
NGP 版侍魂 2	53
幕末浪漫第二幕一月华剑士	62
NGP 版搏击王 R-2	68
武力	76
高达机体原画设定 3	83
魔装机神	121
魔法使 TAI	123
课长王子	125
少女革命	127
电脑组	129
偶像雀士	131
诞生石的秘密	136
我的女神	142



身披斗篷，是因为游戏系统需要这么做

ESP RA.DE.

出品：ATLUS

展现ESP人物的独特内心世界，迎得了
玩家的理解和支持。开始创作新游戏的开
发者们，现在考虑的事情是什么？

开发者访谈录

原先想创作一部有生活情调的射击游戏

问 最初，是怎样开始创作ESP的呢？

IKD “怒首领蜂”上市以后，才着手做这件事的。创作游戏一般从形象设计着手。接下来，有人说“是不是搞个射击游戏呀”，于是让我先构思一下。我就从世界观的结构开始设计，建议以人作为游戏的主人公。构思内容主要涉及世界观和人物形象，其次就是使人物活动起来的系统和动作。最初的创作小组成员只有我和“怒首领蜂”时的同事神山。还有井上和一个临时工，共4个人。

问 据我所知，射击游戏很少有以人作主人公的。这次，是一开始就决定用人作主人公的吗？

井上 前一段，在另一个公司制作了一个游戏叫“ ”。那个游戏的发生地就是东京，自己这一方的战机是F-15、FA-18，背景缩得很小。所以，这次就想从近处描绘东京的生活，让人感受那种细腻的生活情调。

问 最初，主人公的人数可不少啊。

井上 是呀，有6个人呢。

问 每位主人公都做了精心设计吧？真可惜。

井上 结果，主人公要不了6个人，只好把两个角色分解了。

问 对那6个角色，大家都有过许多具体的设想吧。他们之中是否有人后来成为J-B5th、佑

介，或者色理呢？

井上 有许多东西都融进了这几位角色身上。最开始想的是怎样让玩家喜欢这个角色。首先一点是，主人公不想用个性太强的角色。我喜欢的主人公类型是寄生兽“新一”那样的。整日整夜为主人公的形象而苦恼，人都苗条得变成水蛇了。忽然一日受到启发，便设计了一个长得很帅的高个小伙子。

问 那么J-B是怎么设计出来的？

井上 J-B嘛，最初只是个冷酷的瘦高个儿。后来，给他起了个化名叫“彼得汉”，进而又想把这家伙设计成坏小子吧，于是就创作了一个极端恶劣的形象，再掺进T.M.勇士的形象，眼圈上涂上眼影膏，才算完成了。

问 倒真俊俏。第一次看到他时，我还真以为是女人呢。接着请谈谈色理吧，她是个什么类型的角色？

井上 嗯，我喜欢拼命三郎式的主人公，例如宫崎动画片中的主角，所以就设计了一个玩命拼到底的角色。另外，年龄越小越显得顽强，就把这个人物的年龄降得很低。先是高中生、初中生，最后成了小学生。

斗篷的用意

问 和人的动作相比，普通角色的动作幅度要小得多。这时再让角色披上斗篷，表现方式一定很难吧。请问你们怎么设想的？

井上 是这样的，首先必须说明为什么要用这件斗篷。不披斗篷，人跃向空中时，看上去就象很细火柴棍。虽然不必象“怒首领蜂”那样，但也需要有个醒目的东西，使人见了就象躲避子弹似的忙不迭地闪开。当时就想那是个什么道具呢？一件上衣、一件斗篷、或是一条长裙？就选一件看上去很肥大的服装吧。所以最初设计的6个角色，或者全部披着大衣，或者穿着长长的羊毛衫，总之要有一件大的醒目的服装。为了使角色穿这些衣服显得合情合理，就将季节设定成了“冬天”。可这样一来，也就更容易被击中了。

IKD 不和设计人员商量，就着手做，肯定要撞车的。为什么已经知道会产生那样的效果，还用那样的道具呢？这次，尽管设计人员创作角色时很谨慎，还是发生了不少冲突。



问 还因为其它的什么事发生冲突吗？

井上 还有象地下铁背景色的亮度。实际作画时，用的是很明亮的色调。色调比这再暗的话，就看不清画的是什么了。可IKD说：“这么晃眼，怎么躲避子弹呀”。然后就在计算机上敲了几个键，将色调的亮度降了下来（笑）。

IKD 真要把亮度一下子降下来的话，摸不准效果。我是每天降一点，看看是否能刚好能躲开子弹。几天后井上来上班，看到画面就说：“怎么回事，怎么这么暗呀？”（笑）。

地下铁的地面画得也相当细致，非常想让人们看到所有这些画面。可画面的信息量过大，人们就看过来了。子弹如雨点般射出时，你就看不清怎么击中敌人的，也不知道是怎么被击中的。

井上 BOSS被击倒时，色调变得明亮了，那种手法以前用过。

IKD 如果双方都不肯出让的东西，别人还有，我为什么不拿过来呢？

问 将自机或敌机的素描转换成计算机用的点阵图时，遇到了什么困难吗？

井上 嗯，每个角色都有这个问题。最开始全是手绘的，然后就使用CG，使它们象真的战斗机那样发出轰鸣飞上天。几乎手绘完成了一个BOSS的全部图样，可全都没有被采用（笑）。

问 用动画表现服装的飘逸时，向右摆动用6幅画的话，向左摆动当然也要用6幅画。算起来可得画不少。组成立体图形后，还得还原成2D图形吧。

井上 是的。也就是说，要适当划分各种动作在CG图中所占的比例。最带劲的画面，不计张数，能画多少画多少。该简精的地方则尽量精简。

IKD 画自机的机身最费时间。自机不确定，敌机的配置也无法确定。从时间进程上讲，这个游戏的创作安排得相当紧张。

关于“夜叉之手”的内情

问 象格拉夫人、阿莉丝这样的角色，是从哪儿获得的灵感呢？

井上 设想了许多形象，总是不满意。最后还是觉得用有超能力的人更好。此外，还要让人一见就留下深刻印象。最初采用的是善良的角色，后来想既善且恶的角色，虚构出来不是更有

趣吗?

问 阿莉丝就是这么出世的呀。在画面上看到她悠悠悠悠地走出来时,有一种说不出的别扭劲(笑)。

井上 看来实际效果比我预想的还要好。订货的一下子就找上门来了。大家嚷嚷着“赶快交货!赶快交货!”“只交一个角色不行!”(笑)

IKD 人家催着交货,自己就赶快作完了交出去,是不会制作出好游戏的。灵机一动制作出来的东西,玩起来往往没意思。因为画面上出现的敌人是有数量限制的,需要精心构图,或将画面稍向旁边移动,或将某一角色暂时消去,再从另一地点和其他角色一齐冲入画面。这些事都要认真考虑。

问 敌人的攻击方式多种多样,可格拉夫人为什么要用手呢?我真不理解。

井上 一说到超能力者。我头脑中就联想到微微合掌运气的形象。也许是受武打片影响太深的缘故吧。意念集中到手上,由手掌发功,就是射击系统的雏形。这样便产生了用手攻击的想法。不过,用手射出子弹,可是我的恶作剧了(笑)。制作出来一看,是谁发射的子弹一目了然。“这样也很好嘛”,于是就没再改动。其实,当初只是瞎玩罢了。

问 另外,刚开始创作时,每个角色都有个形象设计。创作中大家是怎么处理的?

井上 那全凭每个人的想象力了。事先给的提示很笼统,如果有人非要得到一个满意的回答,就告诉他说编个皆大欢喜的结局。沉醉于悲剧的情节,我不太欣赏。不过,那一类情节也不必可缺,最近的电视剧就流行那种题材。可是游戏若不是喜剧性结局,会失去很多东西,而得到的东西很少。

问 J-B 是怎么设计出来的,原来他的形象是警察吗?

井上 不,最初他并不是自卫队员等武装人员的形象,而是夜叉那一类的形象。夜叉出没的地方,给人的感觉就象是在外国。而有警察的地方,总是和案

件、犯罪有关。好不容易编到结局了,大家好象并不认可那个形象。没办法,只好放弃了。也许,后来自己也想回避矛盾吧,怎么说呢。

问 色理的形象倒是弥补了这个遗憾。

井上 那她要是被冻死了,肯定还得遭到非议(笑)。所以只让她遇到了一点意外。当时,在曾经到过的一个公园,她偶然又碰到了游戏刚开始时她帮助过的一名女职员。这次则相反,是人家救了她。同一个人扮演完全相反的角色,谁也没料到吧。

问 请问续篇有什么进展吗?

井上 还在构思中。所有的角色离毕业都还有一年的时间,就设定成一年以后吧(笑)。这次,在续篇中设计高中3年级、初中3年级和小学6年级的角色不是很有意思吗?

问 IKD先生有何见解?

IKD 我这个人不喜欢给自己编的游戏作续篇(笑)。就我个人来说,我不想编。不是喜欢不喜欢ESP,只是不想编罢了。

构筑游戏系统

问 我最初一直选择色理,用16倍就能轻松取胜。我以为就这么简单呢。谁想换成佑介后,一下子就被暴风吹走了,根本赢不了(笑)。这个角色怎么这么难呀。色理用16倍就能轻松取胜,是不是你们有意设计的?



主人公的素描。简单几笔,就勾勒出了一个角色的神韵。

IKD 没有那么回事。仅仅是想让每个角色的高能射击有所差别罢了。到底是带有贯通能力的高能射击更有威力，我想不过如此。那么有贯通能力就不用16倍行不行？可惜没有这么设定。其实就象选择了背后打击，就不能选择16倍射击一样嘛。

问 高能射击命中后得分高，我看还是有意识设计的。

IKD 对呀。这次把B键当成了普通的射击键。到目前为止，一般的射击游戏都是用B键作保险键。是不是因为这个印象根深蒂固的原因呢？越侧重B键射击的得分系统，特别是游戏刚开始时，高手就越容易领先。应该让那些高手，来教教我们这些人怎么用B键。

问 那为什么高能射击总是不断地得分呢？

IKD 唉，说来话长（笑）。曾经商量过修改一改，可是最终决定采用16倍之后，觉得再改也没什么意思，不改也没关系，就放弃了。现在我个人认为这是个大错误。目前的局面是，看到高手们玩，业余玩家就斗志全无了。我最不喜欢这样的游戏。当然，还不仅限于这一点，这次的得分系统和力量平衡两方面，把关都不严。现在吃后悔药也来不及了。

问 这次，高能射击和主射击同时命中时，倍率等于两者的乘积。这种系统是受到了什么启发吗？

IKD 事情很简单，这个游戏有三件武器，射击、高能射击和防御屏障。我设想，能够充分地利用这些武器的人，得到的评价应该最高。所以，谁B键敲得熟练，谁就应该获得高倍率。如果能保持这个倍率，再使用防御屏障，就应该进一步提高得分。这种系统确实考虑过。但是如果用猛烈的火力封锁了敌人的防御屏障，得分反而不高，这不是很奇怪吗？我认为，进入这个游戏的最高级状态时，最熟练的人必须得最高分。能够封锁防御屏障的人，确实可以称得上是高手。积累到200个，就劈里啪拉坍塌下来的做法，是后来才设计的。

问 这次避开敌人弹雨的方法，和“怒首领蜂”的不一样。“怒首领蜂”的做法是，子弹“哗——”地一下子射过来，躲避的动作却很轻松。而这个游戏，象五行觉师、格拉夫人的最终形态等，得不停地跑动，多数情况下得绕到子弹的外侧才能避开。这是有意这么设计的吗？

IKD 噢，是这么回事，井上有言在先，总

象“怒首领蜂”那样小步躲避没意思（笑）。他说应该有些一下子全躲开的动作。那么我就把躲避动作都编得很严密侧重于整体性。但是会有很多玩家不适应这种方法。这次虽然采用了“怒首领蜂”系统中的一些基本设计，但也彻底修改了一些东西，需要大家在玩的过程中适应一下。修改后的系统中，最终BOSS过于强大，这一点可以再商量。按照我的设想，是想搞出点更轻松的东西，最好是靠直觉就能一下子全躲开的那种动作。

今后的计划

问 今后想创作什么样的游戏？

井上 下一个作品，我看就是ESP的延续吧。

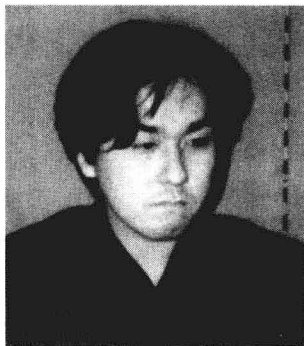
IKD 这个句子可有语病（笑）。

井上 让ESP游戏迷感到泄气的……。

IKD 那可说不定（笑）

问 我们来采访前，有人请求代问一句，游戏开发者需要具备那些条件？

井上 这可就难说了。把提问者带来，问问他自己觉得缺少哪些条件，倒还能说几句。追求心和责任感是最基本的吧。保持自己的特点，有



IKD

井上淳哉



自己想要完成的事情，这就叫“追求心”。按照要求的形式完成作品，而且严守期限，这就叫“责任感”。做任何事情都是如此，但能够真正理解可就难了。

IKD 嗯，要喜欢玩游戏。喜欢玩游戏的人，才能忍受彻夜不眠的工作，赶末班电车回家等种种辛苦。就象你们编杂志的编辑，采访回去，就要赶在某月某日登出这篇稿子一样。而让我们这些玩游戏的人，拿出你们那种干劲去编稿子，是不可想像的。

问 井上先生，设计角色形象的人需要哪些条件呢？

井上 我设计不出太多的条件（笑）。作为游戏人物的形象设计者，具有全新、奇特、引人注目的独创性或许是必要条件之一。不过我并不具备那些条件。我好象总是遭到同事的非议。为人友善，我喜欢这种类型的人。一看到身穿铠甲的家伙，我就想“这种形象不对头”（笑）。不过，从游戏的角度讲，别人有时提的意见是正确的。站在不同的立场看问题，就会提出各种不同的意见。

问 和世界观结合起来讲形象设计者的条件，很有说服力。那么在创作虚拟世界时，是否重视服装，设计一些普通人穿在身上并不算奇装异服的式样？

井上 不，ESP的人物服装相当奇特。ESP的服装和命中的判定相关连，设计出既符合判定

要求，又时髦的服装，真让人伤透了脑筋。买了一大堆服装杂志，都翻遍了。

问 这就是那种“追求心”吧？

井上 没错（笑）。

问 谈了这么长时间，请给游戏迷们最后再讲一点吧。

IKD 关于ESP，由于有前次的“怒首领蜂”，使得对这个游戏产生了赞同和否定两种意见。对所谓的反对意见，我已经了解了。说真的，我也觉得这次的游戏系统程序不太高明。真是有点对不起朋友们了。但我一直觉得，那样做对创造角色的形象很有帮助。我总是在想。只有这样做，才不会输给设计形象的同事们。从游戏程序的优劣，就能评价该游戏系统的水平。对于我编的游戏，当然不愿听到别人说“那个游戏的画面真棒，就是玩起来差点劲”。不过，这次还真是差点劲（笑）。

井上 编怒首领蜂那会儿正相反吧（笑）。是呀，咱们什么游戏都得编。又编射击游戏，又编RPG，是怎么回事吧？

问 有空玩游戏吗？

井上 嗯，要是想玩的游戏，倒也有时间。

IKD 除非时间表排得满满的，否则不去游戏中心看看，忽然有一天人家告诉你“这个游戏系统早就有了”，那可就不下来台了（笑）。



“EPS”人物的全貌 设定资料集

去年“ESP”获得了GM大赏射击类的第一！
这些珍贵的设计资料，以一幅幅笔法细腻的形象素描，向人们展示了一个动人的故事世界。

STORY

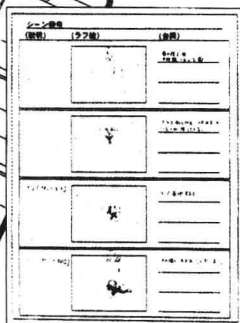
公历2018年的东京。历史进入这个时代，由于大规模实施湾岸都市规划，填海造地，东京湾里又填埋出来数块海湾陆地，分别叫作“凤凰区”、“台场区”和“湾上区”，此举扩大了人们生活的场地。

而在时代舞台的幕后，被称为“ESP”的超能力者，频繁制造犯罪案件。政府对这伙人无能为力。一种对“ESP犯罪”的恐怖感，迅速在大街小巷里蔓延开来。

就在这个大都市里，有个自称为“夜叉”的犯罪组织，开始网罗“ESP者”。他们不仅潜入了经济界，更把触角深深地插进了政界。他们的力量迅速膨胀，甚至达到了可以牵动整个世界的地步。“夜叉”为了防止出现反对自己的组织，同时为了扩大自己的势力，在都内组建了一个巨大的间谍网。ESP者使用PK时，放出一种“DRIVE波”。间谍网则用雷达探测这种波的波源，为夜叉组织搜寻可供发展的对象。

眼见东京被笼罩在凄风惨雨之中，阪神国际警察署虽然势单力薄，处境极为不利，仍然在署内设立了对付ESP犯罪的机关“JUDGE”，制定了制止犯罪的措施。

“夜叉”又把触角伸到了军界。在他们的操纵下，成立了名义上受自卫队管辖，实际上受他



们控制的“湾岸自卫队”，保卫首都圈。

帝都已经变成了一个军事要塞，可居住在那里的市民却丝毫未察觉，仍象往常一样生活着。

就在这些市民当中，有个名叫相模佑介的年轻人，是东京凤凰高中的学生。幼年时代他就知道自己是ESP者，这种天生的能力给他带来了许多痛苦的经历。他发誓自己这一辈子决不再使用这种能力了。正因为如此，他躲过了夜叉间谍网的搜查，依然象普通人一样生活着。

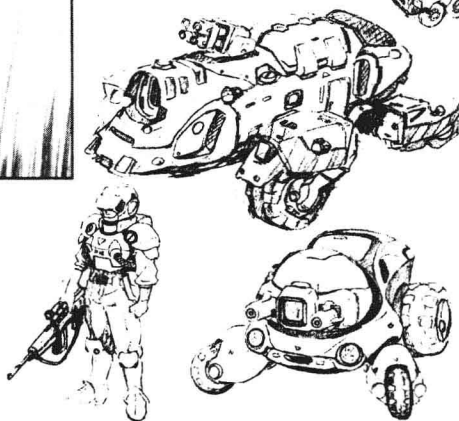
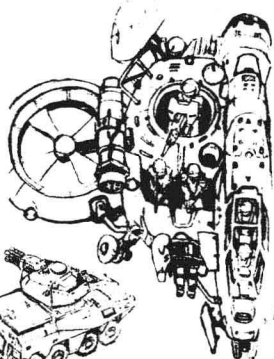
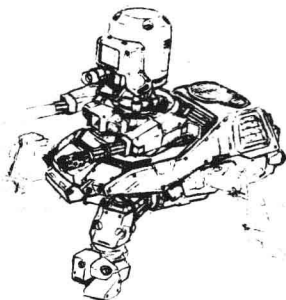
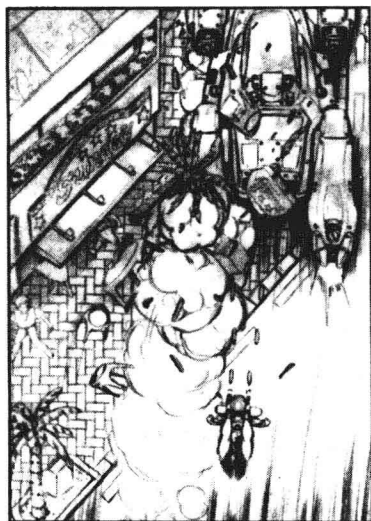
平静的日子没有持续多久。一天，同班同学中一个人

察觉到他是ESP者。这个不知内情的同学贸然使用了PK，这个人就是近江觉。

夜叉探测到了DRIVE波，立刻派侦探将近江觉带走了。

眼见霸者猖狂，发誓再不使用ESP能力的佑介，封印十年之后，重新启动超能力，向夜叉发起了挑战。

佑介从未料到自己的能力竟有如此巨大的威力。凭他的悟性，从“夜叉”和“JUDGE”的激战中，他洞察到目前的状况十分严峻。



肖像素描
绘画素描不乏传神之笔，敌方角色更显狡诈真情。从正反两面揭示一个统一的世界。



相模佑介

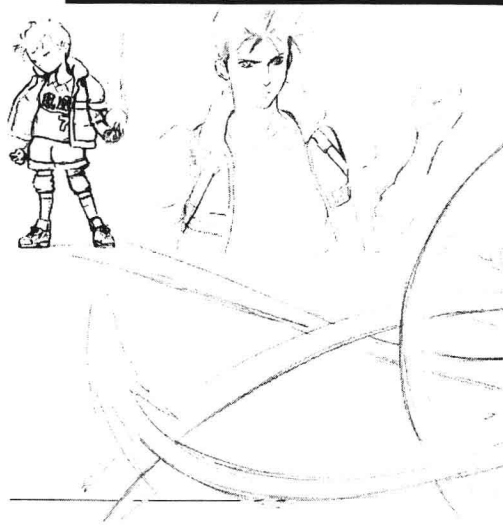
17岁。凤凰高中的学生，校排球队队员。

七岁那年，知道自己是ESP者，随即父母双亡，死因不明。

后来叔叔一家收养了他，现在住在凤凰区。

“绝对不要使用你的超能力”，叔叔曾非常严厉地告诫过他。他也不想靠这种能力生活下去。所以，10年来他从未使用过自己的超能力，也就未被夜叉的ESP者搜索雷达探测到，象平常人一样过着有喜有忧的生活。

他寡言少语，做事不愿出风头。他富有正义感，可向别人明说，他又觉着脸红。一直未能付诸行动，使他对自己也感到非常不满。



故事情节

12月24日，明天就是圣诞节了。临近中午，参加结业仪式，佑介正在排球队练球，偶然抬头，瞥见校舍的屋顶阳台上有人正在打架。他急忙赶过去一看，发现同学们正围着懦弱的近江觉拳打脚踢。这就是学校里时有发生

他认识那些打近江的人，和他们有交情。平时，佑介就对他们的做法反感，但从没向他们表明自己的意见。这样做，一是为了维护朋友间的面子，明哲保身；二是他也意识到自己是ESP者，不愿为这事惹火烧身。

佑介平和和近江交往不多。可现在，看到近江身上那深深的伤口，看到胡乱丢在地上的凶器，佑介再也压制不住自己的感情，他发怒了！怒火犹如火山爆发，也完全暴露了他作为ESP者的真实身份。

具有讽刺意味的事情是，看到他的模样，近江也猛然意识到自己是ESP者。终于有一天，两个人成了冤家。

[illegible]

是个平凡的不起眼的高中生。做事总是慢吞吞的，很容易受周围的影响，自己没有主见。正因为他性格懦弱，那伙人就经常指使他跑腿儿打杂。他和佑介是同班同学，虽然感到两人之间有点共通的地方，但那没有成为两人互相接近的媒介。见了面只是打个招呼。圣诞节前一天的结业仪式结束后，他遭到那伙人的嘲弄和围攻。情急之中，他忽然意识到自己是ESP者。等到它完全明白过来时，已经被夜叉派来的侦探逮捕了。这时的“近江党”，为了吐出长期以来压抑在胸中的郁闷，使用回忆起来的PK能力，无差别地攻击他人。他已经丧失了判断善与恶的能力。面对昔日的同学，佑介亲手将他送上了不归之路。等到他再次醒来的时候，发觉自己的身体长出了铠甲，看到这付怪模样，他伤心极了。

近江觉

J-B 5th

俄罗斯的E S P 培训组织所培养的ESP兵器。

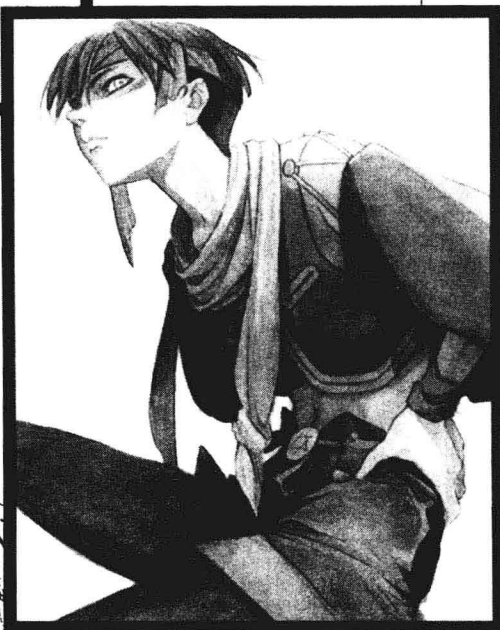
他接受了俄罗斯政府下达的“摧毁夜叉”的命令，秘密潜入了日本，化名叫“黑彼得汉”。

当他还是孩童的时候，被E S P 组织看中，带入组织内，强行消去记忆，彻底洗脑，成了一个冷血杀人兵器。可是，记忆中忽隐忽现的那些往事，又时常使他陷入苦恼的思念。

以我为主的性格，反抗一切压力，从不愿别人接受自己的主张。在旁人眼里，他是个性格乖僻的人物。

现年14岁。





故事情节

接受“摧毁夜叉”的命令后，圣诞节的前一天，J-B在步行商业街上听说，夜叉组织的干部要发表演说，他就策划在现场行刺。

圣诞节到了，大街上到处充满了节日的气氛。同时，也回荡着夜叉那欺骗世人的声明。肉眼凡胎，不能识破诡计的市民们在闪烁的彩灯和轻音乐烘托出来的浪漫氛围中，不知不觉地接受了夜叉的骗人伎俩，把他们当成了正当的政治团体。

看到这种光景，J-B再也按捺不住自己的感情。他知道，他的肉体就是一架令人恐惧的“杀人兵器”。于是他豁出性命，向夜叉组织的干部冲了过去！

电子游戏原画设定5

出生时遇到难产，感到了生命危险的她，猛然觉醒冲破了母体，降生于世。出生后得到了JUDGE的保护，和父亲分居两处。

或许是接受了JUDGE的特别训练的缘故，一方面，只要不给周围的人添麻烦，她就感到开心快活。另一方面，她会使用特殊能力。随着年龄的增长，这种能力也越来越强大，她常常为此感到恐怖和苦恼。两种感情交织在一起，使她的性格相当复杂。感情冲动时，她无法管制自己的理智，完全变成了另外一个人。这就是所谓的双重人格者。

看她的表情，总是象成年人那样在思考。或许她是个早熟的儿童，做事主动积极又顽皮。

现年11岁，小学五年级学生，原名小百合。

美作色理



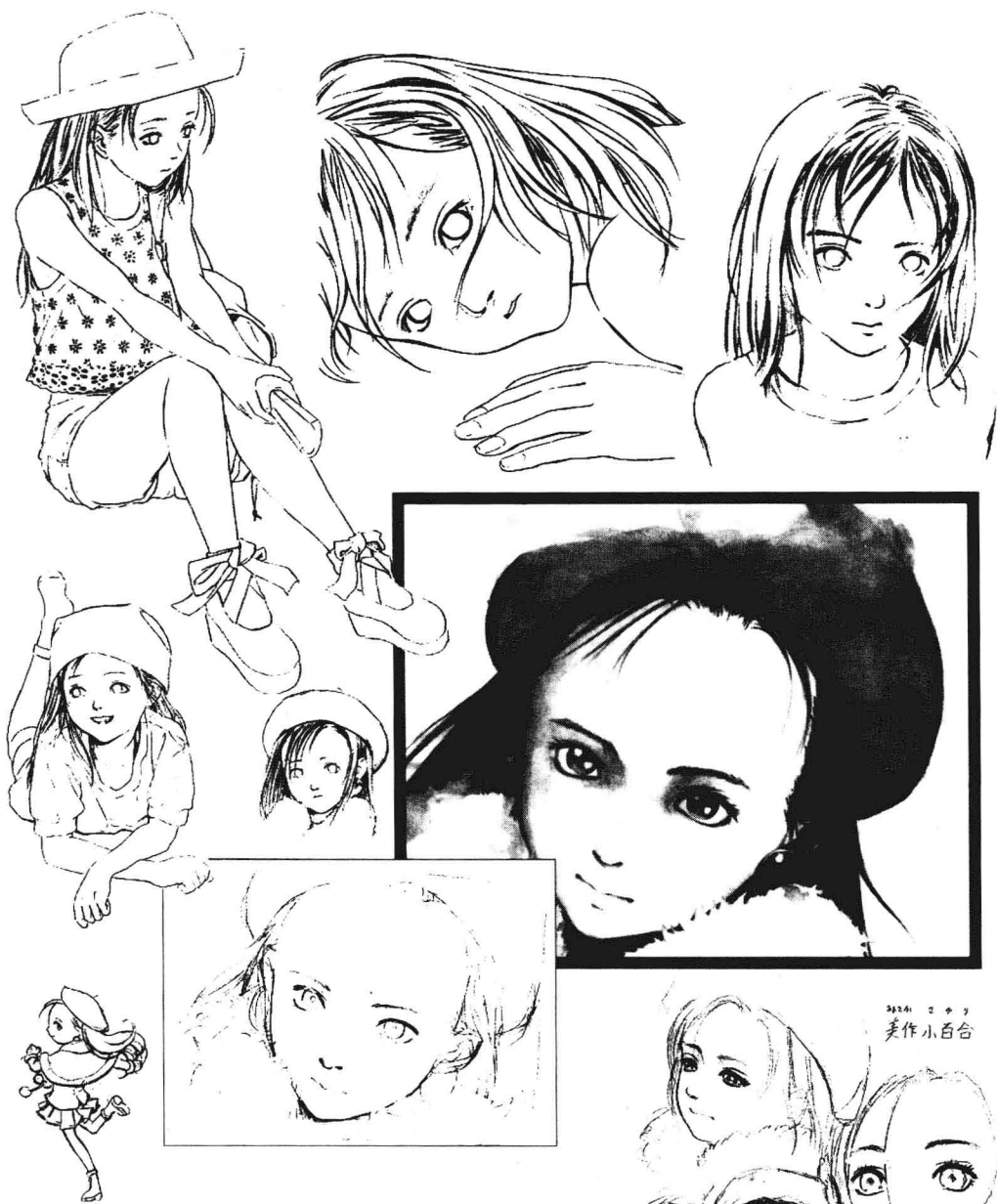
いっしょ ラストシーン イメージ

・ 分ちを創した後、
力つて雪に埋もれる。

・ プランキー・スノー・キッド・イメージに、

でもおどろいて
この後、オオコンギで出て
OK! 入る場所を事々しく
覚えておく。





故事情节

夜叉在东京的犯罪活动，一天比一天猖狂。所有迹象都表明，夜叉将要袭击东京。在这千钧一发之际，JUDGE大阪本部特令自己训练的英才美作色理急赴现场，不惜一切代价摧毁夜叉组织。

但是，这一行动被夜叉发觉。他们孤注一掷，开始了大规模的破坏，甚至伤害平民百姓。面对夜叉和他们率领的湾岸自卫队突然发动的无差别攻击，人们惊恐万分，纷纷躲藏。

就在夜叉将要进攻台场区中心商业街的时候，一位神秘的少女挺身而出，以一种超自然能力将飞来的导弹一个个挡了回去。她，就是为了保卫首都奔赴战场的11岁ESP战士，美作色理。



真实姓名不详，出生地不详。是夜叉统帅格拉夫人的既能干又忠实的吉祥物。她是个孤儿，自幼便寄宿在收容所。有人说，格拉夫人同情她的遭遇，看到这个小女孩天资聪颖，于是收养了她，带她一同来到了日本。有人说，一次事故中，她的许多家人不幸遇难，她的父母对生活失去了信心，将她遗弃，是俄罗斯的ESP培训机构收留了她，把她作为培训对象，关于她的身世，还有种种传说。可知道真象的人，只有她所信赖的格拉夫人。

一出生她就几乎双目失明。这也使得她的其它感官异常灵敏，能够感知半径20米以内的任何物体，并向它们发动攻击。这种特殊能力，使她成了夜叉组织中首屈一指的ESP者，同时也成了格拉夫人的精神支柱。

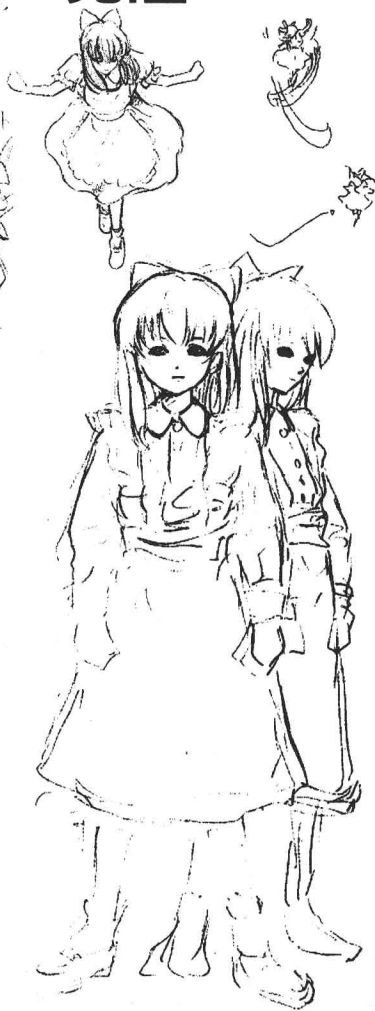
她的双眼原来还能看到一点东西，但她竟然摘除了眼珠！这既是她自己的意愿，因为她不愿意亲眼看到这世界上的“肮脏、丑陋的东西”，也是格拉夫人的好心，因为夫人想让她从战斗的恐怖中解放出来。

第十三个生日那天，她自杀了，原因不明。七年后，掌握了克隆技术的夜叉组织，遵照格拉夫人的指示，成功地复制出了阿莉丝。把她配备在夜叉总部，当保安员。

有人看见，她的真身仍保持着死时的姿势，安放在格拉夫人的一间秘密小屋中。



阿莉丝·克隆





格拉夫人



真实姓名叫小野格拉，是俄罗斯人与日本人生的混血女性。

1998年4月，她的婚约者在俄罗斯成了ESP犯罪的牺牲品。她内心深受创伤，对天起誓，终生不嫁。与她接触过的人，见她举止高雅，都尊称她为“格拉夫人”。

一天，她发觉自己也是ESP者，她感到这是上天在捉弄她。从此，她决心创建一个社会，这个社会不追查ESP者，更不处罚他们，对ESP犯罪完全放任不管。“日本”以其经济力、国民性和便于开展地下活动的环境吸引了她，促使她单身返回了她的第二故乡。别看她当时只是一个女子，由于她出色地运用了自己的ESP能力，组织起一大批ESP者，并创立了非合法的ESP机构“夜叉”。后来，通过幕后政治交易，收买控制了一些要人，迅速扩大

了夜叉的规模。

她不喜欢杀人，十分爱惜部下。但对自己构成威胁的人、不能收买的人、特别是对其中的ESP者，她会毫不留情地攻击，甚至杀死他们。并因此和“JUDGE”发生了激烈的冲突。格拉作为一个女性，她是“小野格拉”，而作为夜叉的统帅，她又是“格拉夫人”。在这种双重性的狭窄空间里生活，使她的性格涂上了一层野性的色彩。

过度地使用超能力的结果，使衰老的皱纹过早地刻满了她的眼角，一眼看去就象是一位年迈的老婆婆。其实今年她只有40岁。

