

进击篇

刀剑神域

002

川原砾 / 著

abec / 绘 幽远 / 译

进击篇

刀剑神域

002

(日) 川原砾 / 著
(日) abec / 绘 幽远 / 译

Σ A O SWORD ART ONLINE

浙江人民美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

刀剑神域. 进击篇. 002/(日)川原砾著;(日)abec绘;幽远译.—杭州:浙江人民美术出版社, 2014.8
ISBN 978-7-5340-3977-5

I. ①刀… II. ①川… ②a… ③幽… 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(2014)第176557号

翻 译: 幽远
责任编辑: 褚潮歌
特约编辑: 邹智斌
责任校对: 余稚汝
责任印制: 陈柏荣

原著名:《ソードアート・オンライン プログレッシブ2》,著者:川原砾,绘者:abec,日版设计:
BEE-PEE

©REKI KAWAHARA 2013

Edited by ASCII MEDIA WORKS

First published in 2013 by KADOKAWA CORPORATION, Tokyo.

Chinese translation rights arranged with KADOKAWA CORPORATION, Tokyo.

Translation copyright © 2014 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策划并由浙江人民美术出版社出版。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。

浙江省版权局著作权合同登记号: 11-2014-147

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 进击篇002

出版发行: 浙江人民美术出版社

地 址: 杭州市体育场路347号

网 址: <http://mss.zjcb.com>

经 销: 全国各地新华书店

制 版: 中华商务联合印刷(广东)有限公司

印 刷: 中华商务联合印刷(广东)有限公司

版 次: 2014年8月第1版·第1次印刷

开 本: 787mm × 1092mm 1/32

印 张: 9.5

书 号: ISBN 978-7-5340-3977-5

定 价: 30.00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) 38031051 传真: (020) 38031253

官方网站: <http://www.gztwkadokawa.com/>

广州天闻角川动漫有限公司常年法律顾问: 北京市盈科(广州)律师事务所

进击篇

刀剑神域

002

(日)川原砾/著
(日)abec/绘 幽远/译



『嗯，三个人并肩作战。』

亚丝娜

被封闭在《刀剑神域》里的一名女玩家。她改变了自暴自弃的想法，决心将游戏通关。

『这不是神的指引。我和亚丝娜都是以自己的意志来到那个地方。所以，就让我们陪你走到最后吧。』

桐人

以艾恩葛朗特最顶层为目标的剑士。原本是个独行玩家，但暂时和亚丝娜合作。

绮兹梅尔

第三层的挑战任务中登场的NPC，种族是黑暗精灵。原本在封测中，她是会在剧情中强制死亡的……

「那么，我也将守护你们，直到我们分道扬镳。」



「这个，怎么说呢……
感觉就像是在烦恼于
该娶哪个好……」

「抱歉了，桐人。
这必须要有女王陛
下的准许。」


「你是白痴吗？」



「我在任何时候都是全力以赴的！」

摩尔特

旧迪亚贝尔派的林德领导的公会“龙
Coif
骑士团”的成员。披着锁子头套的单
手剑剑士。



『……决斗的话，我们之中有一个可就死定了。』



浮游城艾恩葛朗特 各层资料

■第三层

设计的主题是“森林”。尽管第一层“霍伦卡村”周边以及第二层“南区”也有森林，但是在规模和气势上和第三层完全无法相比。第三层的所有区域都被巨大的古树所覆盖，楼层的南区被称之为“迷雾森林”，会以浓烈的雾气迷惑玩家。主城是位于楼层西南部的“兹姆福特”，是将长在一起的三棵古树挖空后建造出来的。森林的南端有着黑暗精灵的营地，北端则是森林精灵的营地，这两处地方都是SAO第一个大型阵营任务的据点。营

Aincrad

地里有住宿用的天幕，甚至还有食堂和澡堂，做任务的玩家没有必要回到街区。要前往迷宫区北区的话，需要将占据了中央山脉唯一一个山谷的区域BOSS打倒。

第三层的BOSS是“恶魔树精涅琉斯”。这个外形是一棵大树的怪物，与第一层的“狗头人领主伊尔方”以及第二层的“金牛国王亚斯特留斯”一样，有着和封测时期不同的攻击模式。



SWORD ART ONLINE

刀剑神域

进击篇

「这虽然是游戏，

002
PROGRESSIVE


但可不是闹着玩的。

“SAO 刀剑神域”设计者
茅场晶彦

SWORD ART ONLINE

PROGRESSIVE

黑白的协奏曲



艾恩葛朗特第三层 2022年11月

目录

CONTENTS

┆ 黑白的协奏曲 001

┆ 后记 290

11

艾恩葛朗特第一层没有什么统一的设计主题，说白了就是个“大杂烩”楼层。

地形有草原、森林、荒野以及溪谷，除了主城之外，还有许多小镇和村庄，丰富多彩得简直像是刻意在告诉玩家这就是正宗的奇幻RPG。不过呢，想必在这种状况里，没有多少人会有闲情去欣赏风景吧。

然而在第二层则是摇身一变，拥有着统一的设计感。几个覆盖着绿色牧草的多层构造平顶山相连，怪物也大部分都是动物形态的怪物。其野外区域的难度并不高，简直像是在慰劳大家攻略完第一层后的辛劳。从这种悠闲的气氛看来，第二层的主题恐怕是“牧场”吧。但大部分的玩家都把它叫成“牛关”，至于原因想必此时也不用多说了。

然后——是现在我们正在前往的未开拓之地，也就是第三层。

我从第二层的BOSS房间踏上前往第三层主城的螺旋楼梯，一边走一边紧紧握着右手，像是在自言自语地说着：

“从某种意义上来说，接下来才是SAO的正戏啊……”

原本这句话只是让我自己打起精神来，但马上背后就传来了追问：

“是吗？为什么？”

这让我只能松开手，挠着头回答：

“呃……这个嘛，因为从第三层开始，会出现真正的人形

怪了。第一层的狗头人和第二层的金牛怪都只能算是亚人族，^{Demi-human}虽然能使用简单的剑技，但是外表就彻底是怪物了吧。不过，在这上面等着我们的敌人，其中有一部分在外观上几乎和玩家一模一样。如果头上没有彩色光标的话是根本分不出来的。当然，也会和NPC一样说话，甚至使用剑技的水平也很高。也就是说……”

我扭过头去，向仰视着我的轻剑士亚丝娜说道：

“接下来，‘刀剑神域’才要真正开始。将我们封闭在这里的那个男人……也就是茅场晶彦，曾经在杂志上的SAO特辑里的采访中说过：‘刀剑神域，是由剑技与剑技交织而成的光与音，^{Concerto}生与死的协奏曲。’”

“哦……”

听到这句在一年前让我极为兴奋的话语，亚丝娜没有丝毫的感动。她一边匀速走在楼梯上，一边耸了耸肩，说出了让我预料不到的话。

“在那个采访刊登的时候，茅场已经在开始策划这一次犯罪了吧？”

“咦……啊，嗯，应该是这样……吧。”

在一个月又一周前的那一天，茅场俯视着被强制转移到起始城镇中央广场的一万名玩家这样说道：“我制造NERvGear和SAO的目的，就是为了创造并观赏这个世界。然后现在一切都已经达成了。”

如果他没有说谎的话，那么就别说SAO这个游戏的开发了，甚至在他画下NERvGear设计图的第一根线条时，他就已经将这次宏大的犯罪计划当成了最终目标。那些让年幼的我（不过其

实也就一年前)心动不已的少数访谈,也都蕴含着双重的意义。

亚丝娜看着现在才恍然大悟的我,平静地说道:

“生与死的……协奏曲。这真的只是在说玩家与人形怪之间的剑技大战吗?”

“咦……你是指什么?”

这次轮到我感到疑惑了。我此时是一边扭头看着她一边走在螺旋楼梯上,之所以没有摔跤,是因为这种迷宫区与下一层的往返楼梯基本上都有着同样的设计,在封测时期我就已经走了不下十次了。唯一不同的就是黝黑墙壁上的浮雕每层都不一样,仔细看的话会发现是在暗示下一层的风景与故事,不过我现在的注意力都放在亚丝娜身上了。

轻剑士的表情变得更加严肃,像是在耳语似的说道:

“也许是我想太多了……所谓的协奏曲,应该不是那种乐器成对演奏的形式吧。如果他是这个意思的话,‘二重奏’还更加恰当。”

“那……协奏曲的真正意思是?”

“虽然不同的时代都有一些不同,但基本上都是以管弦乐器为伴奏,然后以单独的或者少量的独奏乐器为主角来进行演奏……应该是这样吧。也就是说,不是一对一,而是一对多,或者说是少数对多数的音乐。”

“一对……多……”

我低声地重复着,原本想说:“这样还是在比喻玩家对一群怪物吧?”但随即闭上了嘴。

毕竟在这个世界里,一个玩家与许多——比如说十个以上的怪物同时战斗的情景几乎是不可能出现的。这个游戏里没有