



胜负师：刚从TGS展回来，猛然发现自由谈tt@ucg.com.cn的邮箱中来了多篇质量不俗的投稿，自然欣喜万分。本次合刊自由谈便选其三请各位观赏。第一篇来自活跃于网络的菜菜子小姐，如果你对那篇《别样美丽》还有印象的话，那这篇《煮酒说风流》系列的新作应该也会让你受益匪浅；第二篇乔伊相关文章本是宋震远读者一个提纲式的投稿，而我感觉比较有搞头便进行了扩写和补充，希望这种读与编协力的形式能够得到大家的认可；最后一篇是关于《钢炼》游戏的漫谈，需要说明的是因为文章完成时PS2版《钢炼2》尚未发售，因此文中没有对该作进行评论。

煮酒说风流——臬

文 菜菜子



纵观整个中国历史，惟独可怜的三国时代被谈论得太多，描写得太多，误解得太多。若是能够将那些英雄儿女、风云人物们从幽都黄泉中带回来，让他们自己瞧瞧眼下的状况，恐怕有些要惊骇得再死一遍，如曹操、魏延和周瑜；而有些则是激动到再死一遍，如刘备、赵云和诸葛亮。那其中的天差地别，大概相当于把我描写成希拉里·克林顿，或者把如花描写成张柏芝……

虽然罗贯中的《三国志通俗演义》可以看做一切的罪魁祸首，但责任却不能全推在作者头上。他当年开始写这部千古名著时，手边所掌握的资料，如《三国志评话》这样的民间传唱本，其中一些人物的形象就早已有了定式，譬如阿瞒。洪迈的“我虽有酒，不祀曹魏”和朱熹的“帝蜀寇魏”，可不是写于《演义》之后。至於到了元末明初之年，罗贯中笔下的那些冷嘲热讽、阴损阳诽，虽然给加诸曹操身上的种种恶名添了盖棺定论的一笔，压得他至今无法翻身，实际上却只是总前人之大结，顺应民心的行为罢了。

尽管如此，对曹操心爱有加之人仍然比比皆是，甚至很多也仅仅看了《演义》。哪怕几千年的岁月和罗贯中的妙笔硬生生将他涂抹成一个奸狡白脸，他的雄才诡略和旷世豪情依旧透过扭曲的镜像散发出摄人的魅力。这也不能怪作者对他丑化得不够彻底，谁能够完全掩蔽太阳的光芒呢？而另一方面，罗贯中对蜀集团军不遗余力地美化，效果倒是很好，不信看看赵云和诸葛亮有多少FANS。可惜的是，偏偏《演义》前半部的第一男主角，原本集万千宠爱于一身的刘皇叔，反倒矫枉过正，沦为众人眼中的伪君子、软脚虾，被唾弃程度如今远超阿瞒。曹操是窦娥，其实他也是，或许，比前者还更冤那么一些。

刘备，何许人也？历史书会老老实实在地告诉你：他生于公元161年，河北涿县人，父亲早亡，家境贫寒。东汉末年黄巾起义爆发后，他镇压有功，任徐州牧。后经一系列征战，取荆州、益州、汉中，与魏、吴成三国鼎立之势，并于221年称帝，国号汉，年号章武。219年，吴蜀江陵一战孙权夺荆州，关羽败死。刘备为收复荆州，于221年发动彝陵之战，被吴将陆逊击败。223年他死于白帝城，谥“昭烈”。

简短不到两百字，概括了刘备六十二年坎坷的人生。很显然他不可能是罗贯中笔下那个天使一样慈悲、孩童一样无辜的活菩萨。他是一个人，而且是一个在乱世之中能够问鼎一方、成就霸业的人。虽然跟皇室贵胄之家有那么一丝丝远得不能再远的血缘关系，但是从根本上说他生于村野长于市井，从骨子里透露出来的都是一种迥然不同于其他诸侯的气质。魏蜀吴三家当中，刘备的出身无疑最低（反讽的是后来却和皇帝攀了亲戚），因此他的王者之路注定走得更加艰难。说他伪善吗？没错，他当然伪善！说他无能吗？是的，他的确不擅长用兵。但是这个处处不如曹操的人，却能得他“今天下英雄，惟使君与操耳”的评价。在阿瞒的心底里，自然决不会认为刘备真的可以和自己比肩，但是他若能料到这个天天种菜、听见雷声也吓得发抖的人有朝一日竟然



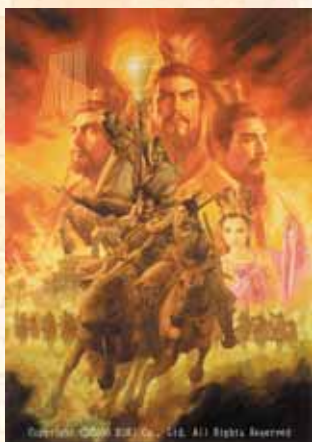
也能爬上龙椅，悔恨当初没斩下那项上人头之余，恐怕要小小得意一下自己慧眼独具呢。

按照刘劭《人物志》中的定义，“聪明秀出为之‘英’，胆力过人为之‘雄’”，“英雄”二字由此而来。通观整部《三国演义》，这样称呼刘备的，只有这一次，也只有曹操一人。而周瑜、鲁肃、黄权等人都曾经叫他“枭雄”，连孙尚香死后都被唤作“枭姬”，可见在当时人眼中，“枭”这个字，无疑与他更加般配。

刘备不能算作“聪明秀出”的原因十分简单，《三国志》中写得很坦白：他从小“不甚乐读书”，却“喜狗马、音乐、美衣服”。与手不释卷的曹操比起来，他就像一个学业糟糕的劣等生，而且还是喜欢拉帮结派、推勇矜豪的不良少年。飘逸的魏晋风骨跟他毫不沾边，而宋人贺铸在《六州歌头》里所写的“少年侠气，交结五都雄。肝胆动，毛发耸。立谈中，生死同，一诺千金重”，对于描述刘备出仕之前的生活倒是比较贴切。此人从骨子里就像一个出身寒微却气概不俗的江湖老大、黑道翘楚（古惑仔？）因此按照“人以群分”的规则，注定了聚集在他身边的，不可能是曹操帐下的那群“河北名士”，而是一帮货真价实的“白身”：早年助他起事的中山大贾张世平和苏双，由于“重农抑商”的政策，虽腰缠万贯却仍然无法摆脱“下等人”的身分；最最著名的两位结义兄弟，一个是屠户，一个是亡命徒；而糜竺、简雍、孙乾等人，在仕林中亦属籍籍无名之辈，根本无法和荀彧贾诩、钟繇相提并论。在注重门第出身的时代，他后来虽也得了个不错的宗族招牌，但从未以自己曾结交市井人物而感到羞耻。不爱读书的刘备“拙于用兵，每战则败，奔亡不暇”，若把他扔进一堆“名士”当中，恐怕早就众叛亲离、死无葬身之地了。然而，他恰恰对于和自己同样出身的人们有着特别的凝聚力，才能一次又一次的被“死力相救”。

保住性命很重要，但没有个安家落脚的地方仍然糟糕。看看他当年被人打得七零八落、东奔西走时曾经投靠过多少个主子吧：公孙瓒、吕布、曹操、袁绍、刘表……张飞在骂温侯“三姓家奴”时，怎么没想想自己大哥似乎还更加不堪一些呢？（笑）除始终对他不离不弃的几个死党，他连军队和将领都常常是借来（比方说赵云啦）。从剿讨黄巾的战场上第一次出现“平原刘玄德”的旗号，到赤壁大战的二十五年中，他基本上都过着这种寄人篱下、看人脸色的生活。

早年的刘备绝对是个脾气暴躁的性情中人，《演义》里把鞭笞督邮的罪名扣在张飞头上，实在是屈了他了，明明是玄德公自己把人家打得七零八素。这种脾气令他丢掉乌纱也不止一次，除了安喜尉之外他还做过下密丞、高唐令，结果都是“去官”而未知原因，想必也应该是些宦海中的处世问题。然而他后来的装祥和韬晦功夫，也不是不能找到点兆头的，一件很有趣的小事也许可以博人一粲：刘备刚刚投身军旅时，平原令刘子平认为他还算个勇士，于是推荐给从事邹靖，一起去讨伐叛将张纯。不料突遇敌袭，他在混战中受伤，竟然立刻倒在地上装死，敌军撤退后被人发现，还因伤得了一功。说不定当年鲁肃来讨荆州时，诸葛亮压根儿没给他出谋划策。依这家伙的性格，完全会自行发动眼泪攻势，哭得对方手足无措心慌意乱才算罢休，与装死是





刘备

多么的异曲同工啊！（笑）
多年来四处飘零的生活，最后逼迫他把这套手腕使用得精纯熟稔。当年那个一言不力和抄起马鞭就开打的莽撞青年，早就一去不复返了。那喜怒不形于色的假面具，那与心境截然相反的行为，那为人所不齿的“伪善”，都只是刘备逆境中努力求存的手段罢了。他毕生都带有强烈的市井烙印：不喜诗书，与士大夫之流格格不入，极重义气而圆滑善变。陈寿将他比刘邦，实在是比得高明。二者成功前的经历的相似程度之高，叫人咋舌。惟一不同的是刘备较他的祖先更加艰难，因为他的对手比一个项羽多得多，也难缠得多。总而言之，乱世之中，弱肉强食，《演义》里那个装模作样的刘皇叔，也未尝不是他当年的表象。但我们无权为“伪君子”之由而指责他，就像我们无权为羽毛上的保护色而指责一只枭。

然而“枭雄”到底是什么？
在陈琳治好曹操头疼的那一番痛骂中，我们可以发现这个词：操豺狼野心，浅包祸谋，专为枭雄。后人注曰“枭雄鸟也，雄强也”。那是一种昼伏夜出的猛禽，中国古代传说它会反噬其母，因此这个字本身包含了强烈的贬义，常用来形容以怨报德、背信弃义之人。但是因为它本性凶猛，所以称人为“枭将”、“枭雄”，又带有形容对方勇武而霸傲不驯之意。三国中的枭将，非吕布莫属。而看看刘备“跳槽”的次数，再看看他白门楼上对待旧上级的阴狠劲儿，是不是觉得“枭雄”配他再合适不过了？至于曹操称他为英雄那次，想来是由于阿瞒本人也具备一些枭的特质，惺惺相惜罢了。

不要忘记那个“雄”字。相对于刘劭所言的“胆力过人”，我们还是把它理解为“雄心壮志”好了。刘备是军人出身，论武艺肯定有那么一点——“关公赚城斩车胄”同“张翼德怒鞭督邮”一样，都应该还他的账上；论勇敢也绝不是个懦弱之徒，打汉中时他亲冒矢石，哪怕箭如雨下也不后退。可是这点资本放在猛将辈出的三国时代，只怕连个“匹夫之勇”也谈不上。他虽然也打过几场漂亮仗，比如博望坡的那把荒火和亲自指挥、亲自参加的汉中战役，但数量寥寥，现在功劳还被孔明全盘抢走。而其败绩之多，连曹丕都讥笑他“不晓兵”，陈寿更是毫不留情的评价他“机权干略，不逮魏武”。所以，把“技不如人”这四个字给他，一点都不冤枉。就个人才能而言，刘备的确只是碌碌之辈。但是这些都不妨碍他心比天高，幼年时便梦想要坐上羽盖华车，不然你以为他为何要用“封禅”二字给自己的两个儿子取名？

为掩盖这份勃勃野心，早年的他可谓谨言慎行，如履薄冰，有时甚至到了欲盖弥彰的地步——居然在最善于玩弄权柄、窥人心思的阿瞒眼皮下搞种菜浇园这种幼稚的把戏，鬼才相信曹操真被他骗过去了呢！只可惜阿瞒看透归看透，也曾经怀着猫捉耗子的心理戏弄对方，但是他和手下谋士们都小觑了刘备的志向，或者说低估了刘备的坚韧，不然绝不会愚蠢的给他“鱼入大海、鸟上青霄，不受笼网之羁绊”的机会。

然而刘备常败不败的原因何在？他又凭借什么从群雄逐鹿之中脱颖而出？
想说明这个疑问，只消引用陈寿的原话便一目了然：先主之弘毅宽厚，知人待士……及其举国托孤于诸葛亮，而心神无贰，诚君臣之至公，古今之盛轨……然折而不挠，终不为下者……

此人最值得称道的两大优点：一是其阴柔的韧性，所谓“折而不挠”；二便是他在甄别人材方面远胜诸葛亮的犀利眼光，看看他对待魏延和马谡



时与后者截然相反的态度吧。刘备擅长识人，更擅长留人和用人。他对待武将有着侠士风范和江湖色彩——结拜兄弟、跽足而眠、食同桌寝榻；对谋臣则是用人不疑、疑人不用。曹操亦爱才，但从某种意义上来说，他也忌才。阿瞒绝不会对自己的某一手下完全放任，充分授权。诸葛亮在他那里，最多得到郭嘉、荀彧这般的礼遇，永远不可能听到他“如鱼得水”的感慨。一方面是后者并不缺“水”，另一方面他不是“鱼”而是人中之龙。刘备弱归弱，却不似袁绍那样刚愎自用。他很了解自己的不足，因此也很虚心的让有才能的人去把事情办得更好。为君之道，并不一定要全能全知，只消深暗“驭人之术”就可以了。

刘皇叔待人，情深意厚更是古今有名，而且大多数时候并不是在惺惺作态。曹孙二人虽然也礼谦下士，赏罚有度，能得人爱戴，但仍然止于上级对下级，主公对臣子的那种感情。而玄德则完全将他们一视同仁，看做和自己平等的友人。结义兄弟不消说，年纪轻轻的孔明甚至成为师长一样的角色。从某些角度来说，刘备是心态最平和，也最不吝面子。这种人会为目无下土的士大夫所不齿，但是却受到布衣阶层的广泛喜爱。他在荆州一住十年，始终和刘表的座上高客们话不投机，然则却“豪杰归先主者日益多”，以至后来受到刘景升的猜忌。虽然他拼命粉饰，但就连女流之辈也能看出，此人是一粒跌落至深壑的种籽，有朝一日得逢甘露便能长成劲松。



贤不贤，才也；遇不遇，时也。年届不惑的刘备，在感叹自己“髀里肉生，日月磋跎”的时候，大概不会料到他人生的转折点已在眼前。《演义》中诸葛亮粉墨登场之后，他便干脆直接退居二线，变得好似一个傀儡，愈发显得无能。实际上得孔明之力，对他来说的确是戎马生涯中的重大转机，但那限于政务，而非战事。诸葛亮并不是一个出色的军事家，这一点早已不是秘密。刘备此前缺乏的不是将才，而是一个能总领全局，帮助自己稳定后方的内政援手。就才能而言，孔明不是郭嘉式的一流谋臣，而是荀彧那样的治国高人。更有趣的是，他虽然也是士林中人，风采却迥然于其他。读书时，友人们都争相“穷于精熟”，惟独他“观其大略”，擅长提纲挈领，通晓全局。这种别样豪情，回味起来，和刘备的江湖气质，竟然也有琴瑟相合之处呢。

军阀割据，混战连年中，刘备在“避害”的同时，也小心翼翼的“竞利”。多年的苦心经营，最后居然也给他开出了一片天地。这个能力平平而且“基宇亦狭”的人，三国中不折不扣的白手起家，终于在晚年带上了帝冕，披上了黄袍。然而好景不长，仅仅三年后就尝到了平生最惨痛之败，在悔恨交集下郁郁而终。

如果说《演义》里的那个刘皇叔还有一点感动我的地方，便是他失去关张二人之后绝对无法伪装的“毒恨”和狂怒。少年时代的暴戾和莽撞撕破了冷静的面纱，本性在刹那间焚毁了他几十年来披挂着的画皮。有人说他只是想假机出兵东吴，但是我相信，如果那时有个刺客给他送来孙权的人头，他一定会比打了胜仗更加高兴。试问中国古代，有几个诸侯会独为一个死于敌手的部下而大举兴兵呢？“报仇”？这个词更适合一个黑道大佬，而不是一个皇帝。

临终前，他能够掌握的，是哀哀切切的托孤——那真可谓演得最为悲情的一幕好戏，从此诸葛亮的心算是被一缕幽魂给缠住了。他所不能掌握的，是自己身后之名更富戏剧性的荣辱升坠。事实上，对于这种嬗变，整个三国也只有长吁短叹一番罢了。

我也不知，这满纸荒唐言，若能给刘备本人瞧瞧，他是会喜还是会怒，会惊还是会赞。也许，剔除种种的穿凿附会，扫去时间留下的滚滚红尘，洗掉那张一派福相的大脸上的浓墨重彩，狼藉之中冲天而起的，只是一只枭……

后记：听说吴宇森要拍巨片《赤壁》，暂定周润发演皇叔。我真是高兴死了，除了发哥，还有谁更适合我心中的市井枭雄呢？

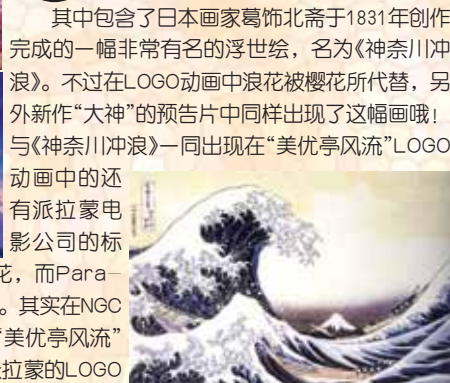
VIEWTIFUL JOE 经典恶搞

去年NGC的动作游戏佳作《红侠乔伊》以下简称“VJ”终于在最近推出了PS2的复刻版，这样也使更多的玩家对于制作人神谷英树天马行空般的想象力有了更深的认识。我们暂且撇开本作在游戏方面的优秀之处，来谈谈这款有趣的作品中众多调侃经典的恶搞内容，这里找了些相关的东西，愿与各位一同分享。

“美优亭风流”LOGO原形



其中包含了日本画家葛饰北斋于1831年创作完成的一幅非常有名的浮世绘，名为《神奈川冲浪》。不过在LOGO动画中浪花被樱花所代替，另外新作“大神”的预告片中同样出现了这幅画哦！与《神奈川冲浪》一同出现在“美优亭风流”LOGO动画中的还有派拉蒙电影公司的标志，只是把星星变成了樱花，而Paramount雪山被换成“富士山”。其实在NGC版《红侠乔伊》公布初期，“美优亭风流”的LOGO出现方式几乎与派拉蒙的LOGO动画一模一样，最后改成这样可能也是为了避嫌吧。



STAGE3的海报原形



出自于史蒂芬大叔1975年的著名作品《大白鲨》(JAWS)的海报，BOSS鲨鱼怪物格·布鲁斯以大白鲨的形象在海报中出现，西尔维亚则是逃命的女性。不过从海报的纵深构图和图中的滑板来看，其原形更接近于1983年出品的《大白鲨3》的海报，既然同属一个系列就不深究了。



STAGE1的海报原形



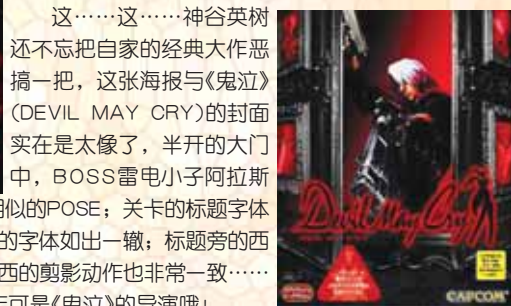
主体来自1958年的经典作品《吸血鬼德古拉》(Horror of Dracula)的电影海报，BOSS查尔斯三世对应的是他的吸血鬼同胞德拉古拉伯爵，西尔维亚对应伯爵抱着的美女。而满月中的乔伊本来应该是只蝙蝠，(汗)这一处的原形都来自另一部吸血鬼电影，1960年的《德拉古拉的新娘》(Brides of Dracula)和海报。



STAGE5的海报原形



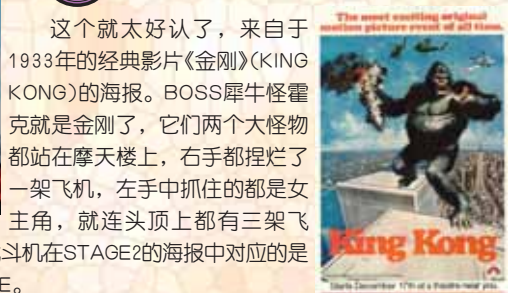
这……这……神谷英树还不忘把自家的经典大作恶搞一把，这张海报与《鬼泣》(DEVIL MAY CRY)的封面实在是太像了，半开的大门中，BOSS雷电小子阿拉斯托摆出与但丁颇为相似的POSE；关卡的标题字体与《鬼泣》LOGO所用的字体如出一辙；标题旁的西尔维亚与LOGO中崔西的剪影动作也非常一致……补充一句，神谷当年可是《鬼泣》的导演哦！



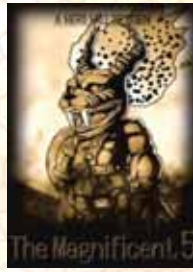
STAGE2的海报原形



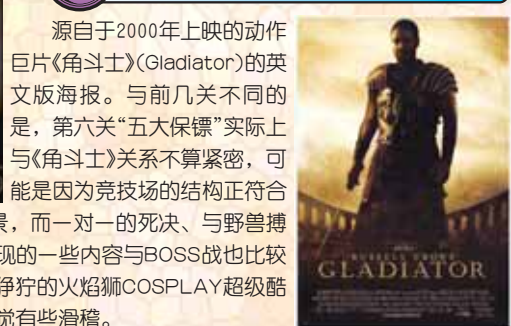
这个就太好认了，来自于1933年的经典影片《金刚》(KING KONG)的海报。BOSS犀牛怪霍克就是金刚了，它们两个大怪物都站在摩天楼上，右手都捏烂了一架飞机，左手中抓住的都是女主角，就连头顶上都有三架飞机，最右侧的那架战斗机在STAGE2的海报中对应的是乔伊的SIX MACHINE。



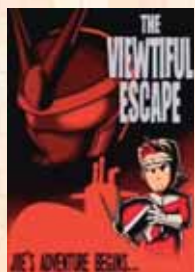
STAGE6的海报原形



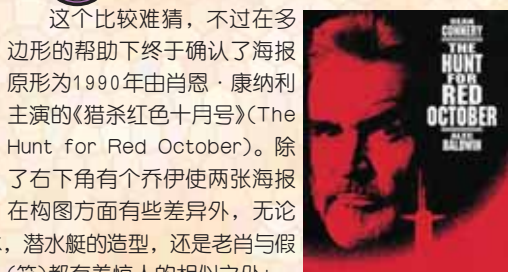
源自于2000年上映的动作巨片《角斗士》(Gladiator)的英文版海报。与前几关不同的是，第六关“五大保镖”实际上与《角斗士》关系不算紧密，可能是因为竞技场结构正符合BOSS战所在的场景，而一对一的死决、与野兽搏斗等《角斗士》中表现的一些内容与BOSS战也比较相似。不过让面目狰狞的火焰狮COSPLAY超级酷哥拉赛尔·克劳感觉有些滑稽。



STAGE4的海报原形



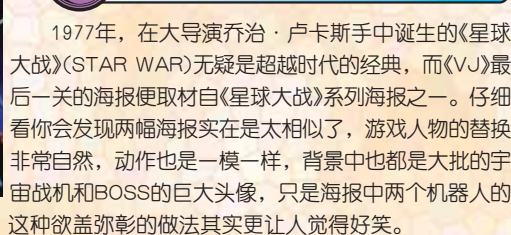
这个比较难猜，不过在多边形的帮助下终于确认了海报原形为1990年由肖恩·康纳利主演的《猎杀红色十月号》(The Hunt for Red October)。除了右下角有个乔伊使两张海报在构图方面有些差异外，无论是右上角的白色字体，潜水艇的造型，还是老肖与假乔伊那忧郁的眼神，(笑)都有着惊人的相似之处！



STAGE7的海报原形



1977年，在大导演乔治·卢卡斯手中诞生的《星球大战》(STAR WAR)无疑是超越时代的经典，而《VJ》最后一关的海报便取材自《星球大战》系列海报之一。仔细看你会发现两幅海报实在是太相似了，游戏人物的替换非常自然，动作也是一模一样，背景中也都是大批的宇宙战机和BOSS的巨大头像，只是海报中两个机器人的位置左右相反罢了，这种欲盖弥彰的做法其实更让人觉得好笑。



十字架上的弗拉曼尔之蛇——漫谈《钢炼》游戏系列

看加缪在《西绪福斯神话》中写道：“如果智者一词可以用于那种靠己之所有而不把希望寄托在己之所无来生活的人的话，那么这些人就是智者。”

《钢之炼金术士》的改编动画显然让史克威尔艾尼克斯吃了糖果。

他们仍旧勤奋，敛起嘴角手中笔杆飞舞。此时是动画完结之际，第五款钢炼游戏发售之前。坦率地讲，几年前关注起这部漫画是因为画面似于熊仓裕一的黑白色块感。后来托动画流行之福漫画得以亲见，发现不是那么回事。开篇炼成阵边血迹斑斑，深不见底的黑色幕布上放置着整个故事的奠基石：“没有痛苦的教训毫无意义，人不付出牺牲就得不到任何东西。”按照加缪的观点，显然这两个被称作天才的家伙却不是智者。“你们已有双手，为何还要祈求神迹？”

SE游戏《无法飞翔的天使》中制作者可怜的想象力糟蹋了另一个往圣诞节袜子中塞满礼物的机会。如果之前有人在暗自嘲笑荒川建立的等价交换原则，那么游戏中制作的滑稽理念会让每个人忍俊不禁。制作系统的人应该是准备将炼成系统作为一个重要的乐趣，那么来罗列一下游戏中的部分例子：列车上的旅行箱炼成的是爱德华用长枪；贩卖小推车就炼成带3发残弹的火炮或者30发的重型机枪；电线杆可以炼成长枪、重型机枪或者射警台——弹药



穷尽后还可再利用为手榴弹；各种沙包可以被炼成地雷或是半人多高的炸弹——炸弹就那么被推来推去，好像块魂一样；落石挡住了前往山谷的道路——爱德华笑了，两人回到刚才废弃的列车旁，开始炼成——废弃的列车被炼成了一个大型的炮台，接着一颗炮弹飞了出去，砸开了那些背景石头……我想这个游戏不出现

人形机动兵器制霸天下的理由大概只有这些军火爱好者不敢太乱来。

无论是这游戏还是原作本身，贤者之石都是作为情节进展的重要道具出现的。在从公元前1000年或者更早就开始存在的炼金术文化中，哲人石也被称作点金石。虽然现代科学界认定炼金术是一种伪科学，但是在几千年的历史中甚至到了十六七世纪它依然是当时最为进步的哲学和科学。《炼金术博物馆(Musaeum Hermeticum)》中这样记载着：“人们将点金石称为‘哲人石’，它是最古老、最神秘或是最不为人所知的，从性质上看是最不可理解的，也是天上的、降福的和神圣的。据说，点金石是真实的，而且比真实性本身更为确凿，是奥秘中的奥秘。它是道德和神的力量，但对无知者则是隐秘的，是天下万物的极限和目的，一切哲人操作的最终而不可思议的结果；它是所有要素的完美精华，任何要素无法损害或毁坏之不可毁坏的物体，是第五元素；它是自身拥有精神的双重而有生命的汞，可处理一切不坚固和不完善的金属；它是永远的光辉，是治愈所有疾病的灵药，是恩泽天国荣光的死鸟，是所有，财富中最为珍贵的宝物，是整个大自然最重要的财产。”

炼金术把自然界划分为由四大基本元素“火、气、水、土”所组成，如我们所见众多日式RPG的属性由此得到了继承并且发扬，较著名的《FF》更是从一代就开始沿用。炼金石是第五元素，吕克·贝松的同名电影灵感也是由此得出，电影中风火水土的神石以及对于第五元素的认知是导演个人意识具象

化的产物。在《恶魔城 真实的叹息》对初代贝尔蒙特家和马提亚斯(德拉拉克拉)恩怨作的交代中，马提亚斯变成吸血鬼依靠的是名为猩红之石的石头，猩红之石和游戏中另一块漆黑之石同样是炼金术试验中为了追求哲人石而失败的产物，消失了许久的猩红之石为圣鞭与吸血鬼刻下了几千年的恩怨。藤田和日郎笔下《魔偶马戏团》两块被叫做非石之石的哲人石(柔石)令一段无法用只言片语的史诗拉开了帷幕，喝下柔石溶解成的生命之水的“白银”，为了寻找柔石将弗兰西奴变成人类的傀儡，以及为了探寻炼金术真实而走向炼金术之都布拉格的白家兄弟等众人将恩怨情仇纠葛了数百年。炼金术的真实在不同的题材中散发着各种绚丽的光芒。



再说《钢炼》的其他游戏，BANDAI在动画的提携后共发售了三款，GBA上的《迷走轮舞曲》和续作《回忆的奏鸣曲》是两款使用眼下流行的卡片战斗的外传RPG，看得出游戏之后就将是卡片的实物化。刚刚发售于PS2上的多线对战类《钢炼嘉年华》是一款主旨搞笑的作品，值得一提的是声优们很卖力，以记忆卡检测时随机人物的一句“……玩一小时请休息十五分钟”开始对话穿插在各种战斗的前端。对战场景具有高低差和换线系统，即使不是可使用炼金术的人物也可以在战斗中取得很好的成绩，只是远程有些过于强悍，手感则有些不及同社的《火影》。不去追求像正统对战游戏的平衡性而买个分插4P战斗还是很热闹的。

最后一位炼金术士牛顿不曾料想到几个世纪后炼金术只存在于科学辩证的角落以及艺术作品的幻想要素中。《钢炼》的动画即将在10月上演闭幕式，监督水岛精二和剧本会川升已经为我们编制好了所有的情节谜底，届时爱好者的热浪将会使得广大杂志去统一着装。9月22日发售的第五款游戏我也会也因此而多卖个几万套，但实际素质怎样还是等再检验吧，毕竟动漫改编的游戏精品一直乏善可陈。更多人关心的是SE不断公布的新作和吊人胃口的大作。扯得杂了，就此打住。



除了这些通关后才能看到的海报之外，还有一些刻意模仿电影中的台词或是情节的情况，比如片头中乔伊说的那句“I'm Joe, Viewtiful Joe!”便与007的著名台词“I'm Bond, James Bond!”的口气十分接近；而乔伊变身有一个打醉拳的POSE便是成龙在《大醉拳》中的招牌动作；在STAGE2前篇中BUS飞跃的谜题则取材自《生死时速》(Speed)；还有用SLOW躲子弹的姿势当然就是来自于《黑客帝国》了……可能还有很多恶搞内容还未能发现，如果各位读者有什么新的发现也可以来信或发邮件告诉我们。最后，离《VJ2》推出的日子越来越近了，在这里给这款自己十分期待的游戏助助威，从TGS试玩的情况来看，《VJ2》与《VJ》相比应该是青出于蓝，其中的恶搞程度应该也会更上一层楼。大家就瞧好吧！呵呵……

