

名枪



玩转 War Game

- 中国58式连用机枪结构图解 • 护航索马里的中国“56C式短冲” •
- 中国CQ出口型自动步枪 • 香港警用手枪演变史 •
- 国人试用S&W新款猎用步枪i-Bolt • 中国古代的火器部队 •



目录

P3——深度解密玩转War Game完全攻略

War Game系列之一

枪械发烧友的天堂——War Game

War Game系列之二

玩转War Game之《葵花宝典》

War Game系列之三

GO!GO!!GO!!!——War Game中仿真枪械解读

P24——中国58式连用机枪结构图解

P38——利剑“鬼才”

——史蒂夫·瑞安

P42——异国“艳遇”

——国人试用S&W新款猎用步枪i-Bolt

P50——“山寨版”M16

——中国CQ出口型自动步枪

P58——护航索马里的中国“56C式短冲”

P64——影迷评述：007系列之《量子危机》

P72——香港警用手枪演变史

——美军“海豹突击队”

——第10分队

P84——热血、刺激的战争体验

——FPS类经典网游“特种部队”

P88——神火惊天

——中国古代的火器部队

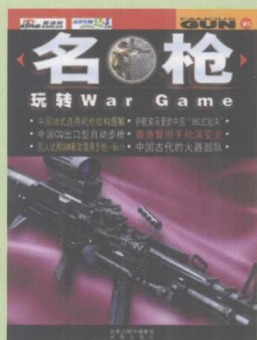
图书在版编目(CIP)数据

名枪:玩转War Game/《名枪》编写组 编. —南京: 凤凰出版社, 2009.3

ISBN 978-7-80729-311-8

I. 名… II. 名… III. 枪械—通俗读物 IV. E922.1-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第023995号



书 名 名枪——玩转War Game

编 著 者 《名枪》编写组
策划编辑 任 森
责任编辑 李 楠
出版发行 凤凰出版传媒集团 凤凰出版社
出 品 凤凰出版传媒集团
北京凤凰天下文化发展有限公司
集团网址 凤凰出版传媒网
<http://www.ppm.cn>
印 刷 北京市梦宇印务有限公司
北京市通州区张家湾镇张辛庄村
开 本 787×1092毫米 1/16
印 张 6
字 数 54千字
版 次 2009年3月第1版
2009年3月第1次印刷
标准书号 ISBN 978-7-80729-311-8
定 价 15元

(凡印装错误可向公司发行部调换,
联系电话: 010-58572106)

新的起步

从1999年到今天……

《名枪》一路走来,磕磕绊绊,从无到有在国内这片“空白领域”内艰难地一步步开创着“普及枪械及其相关军事领域各项知识”的工作,很高兴看到这样的探索工作得到了广大读者的拥护与支持、指正与建议。

在《名枪——玩转War Game》中我们做了一些新的尝试和努力,在一贯秉承我们视之为生命的专业品质以外,希望能更加体现出时尚感、多样性,让读者在阅读时能产生节奏韵律般的共鸣。当然,一切依旧在摸索中,更需要时间与反馈来给我们的工作成绩作出裁判……但我们坚信,读者们会依旧愿意和“编写组”一起成长,因为《名枪》依旧是你人生中不可缺少的那一本书。

延续《名枪》一贯风格的同时,本册以主题内容《玩转War Game》为第一重点篇目,针对国内如火如荼的电脑CS风潮、真人枪战游戏风潮,通过图片、文字的介绍,简明直观且详尽地讲述了“War Game”(真人战场游戏/野战生存游戏)的方方面面。是国内第一次对此项运动进行了系统化地梳理。

同时,也辅以其他精彩文章,还收纳了精美的整页欣赏性刀具图片,为广大专业、非专业读者带来了全方位的阅读欣赏体验,是一本既有专业内容又具备娱乐精神,并且视角新颖独特的好书。

细心的读者可以发现,中国元素的明显增加是今年一个全新的尝试与突破,而每册一个主题的策划更是彰显特色,使《名枪》成为系统化的收藏读本是我们努力的一个重要方向。所以在下一册中,我们将系统地梳理中国目前最引人瞩目的“5.8毫米枪族”,对读者们来说,这个重新包装的主题策划也将是一次全方位的美妙体验!

敬请关注!

《名枪》编写组
2009年3月

深度解密

玩转War Game

完全攻略

枪迷甲

War Game系列之一

枪械发烧友的天堂

——War Game

War Game系列之二

玩转War Game之《葵花宝典》

War Game系列之三

GO! GO! ! GO! ! !

——War Game中仿真枪械解读

War Game系列之一

枪械发烧友的天堂



快看，一支特战部队正在进行训练或执行任务呢！哦，不是，这是一群军事枪械发烧友在进行一场别开生面的War Game！对于其中的一些顶级玩家，其全身装备价格在5万元人民币以上！用他们的话讲，除了枪支和弹药不是真的以外，其他装备全部为各国军队现役装备！包括价格不菲与现役军队同级的ACOG、Aimpoint Leupold瞄准具（个人购买最便宜的军版ACOG大概也要8000元人民币）、Motorola SABER通话系统及PELTOP降噪耳机（普通的一套大概需要5000元人民币）、MICH2000头盔、卡巴军刀、单兵负载系统、防弹背心，甚至绑腿绳、止血带、内衣内裤……统统军版！

War Game的起源及发展

War Game就是战争游戏，也称野战游戏或生存游戏，20世纪50年代源自美国中西部牛仔的一种户外活动。牛仔们称此运动为Survival Game（生存游戏），竞赛使用枪械是一种在牧场用作区别牛群的彩弹（Paint Ball）枪，比赛服装并不像现在这么讲究，牛仔们只要戴上护目镜，便可上场参赛了。起初牛仔们在管理牛群时，用以压缩二氧化碳为动力的色弹枪，发射色弹到牲畜身上做记号。有了色弹枪牛仔们可以不必冒险接近牲畜，而且不会伤害到牲畜。后来，牛仔们在闲暇时将这个活动当成游戏，此后一发不可收拾，“生存游戏”风行美国。由于这种游戏不仅是业余爱好者的野外活动，同时也是一个体现个人意志和素质的机会。在短短的几年间，这种既另类又特别的游戏便迅速风靡全世界。

20世纪70年代末至80年代初，当时日本只有两本较专业介绍枪械的杂志（《Combat》和《GUN》），杂志内容也都侧重于对真枪的介绍，只有很小的篇幅介绍玩具枪（Cap Gun或Toys Gun），而在玩具枪内容方面，只介绍一些用作练靶射击的气动枪（Air Soft Gun）。直至日本出版社HOBBY JAPAN印刷了一本名为《The Survival Game》（生存游戏）的特刊之后才引起业界对枪械玩法的重新认识；再加上日本的玩

具生产商纷纷推出仿真度高及操控性较好的瓦斯枪（Gas Gun）；同时，好莱坞也推出多部战争片佳作——就这样业界突然热闹起来。特别是色弹枪被发展成仿真玩具枪（发射6毫米的BB弹）后，更是受到极大欢迎。

20世纪80年代初至90年代初，当时日本Survival Game尚未普遍流行时，玩具枪在操作及子弹使用上已经是五花八门、种类繁多。但日本各家玩具枪生产商不断推出的产品、配件陆续走上市场后，War Game运动所使用的枪械在短短数年间由气动枪转为瓦斯气枪。

此时，日本的War Game文化也开始和美国等地的有所区别：日本玩家们喜欢在战场扮演不同的角色，而美国等地的玩家只注重彩弹枪上的操作改良。这时，中国香港和中国台湾的爱好者，也开始认识这项运动。中国香港商人也开始引入日本的War Game产品，虽然当时并没有带来太大回应，但作为军事收藏而购买的发烧友也不在少数。到了1985年左右，中国香港才陆续有玩家参与这项运动。

在20世纪80年代，War Game运动玩家大部分都是使用瓦斯枪（Gas Gun），因为瓦斯枪在仿真度、威力等方面都比气动枪（Air Soft Gun）好一些，而性能也由最初的半自动单发发展到全自动连发。但瓦斯枪并不是十全十美，当它遇上低温情况（如冬天），便不能正常操作。基于此，Tokyo MARUI公司于1990年生产了一款以电池作动力的仿真枪（Electric Gun），顿时引起业界及玩家的强烈回应，因为电动枪的出现，业界以及玩家分成竞争者和支持者两派。

经过多年竞赛（Gas Gun VS Electric Gun），目前市场较多玩家使用电动枪，而瓦斯枪正逐步放弃它的原有基本设计，趋向于近似真枪的操作。

20世纪90年代中期，日本War Game已十分成熟，各地区的War Game战队也发展良好，而在中国台湾、韩国，War Game运动也获得快速发展。在中国香港，由于各界知名人士的参与及传媒的大力推广，使得玩的人越来越多，私人开办的场地也增多了不少，所以这项运动得到了更好的普及。

在中国大陆方面，随着两岸三地文化频繁地交流，这种游戏也迅速在内地发展壮大。但近年来，国家相关政策出台，特别是针对仿真枪械管理的加强，使得War Game运动的发展受到一定程度的限制。



除了备足弹药，电池也是必不可少的装备，注意高个子的玩家枪托上附着着备用电池



身着沙漠数码迷彩服的COSPLAY玩家正在展示他的刀具，是卡巴公司的产品

时至今日，野战游戏已不光是军事发烧友所推崇的运动，无论个人、企业，在参加整个野战游戏的过程中，都能够得到充分的锻炼并体现自我意识，从自我保护、策略判断、决策执行以及培养队员自信心、应变能力到发挥个人领导能力和团队合作精神等方面来说，这都是一项有益的活动。

War Game的战术装备

要参加War Game必须要有一些基本的装备，虽然有些装备在活动场地可以租借，但多数参加War Game的人还是喜欢用自己购买的装备。

作战服：虽然玩War Game时，并没有硬性规定玩家必须要穿上一套整齐的迷彩战斗服，但现在市面和网络上的仿制迷彩战斗服琳琅满目且价格便宜，它既有伪装效果（可增加你的生存概率），同时质地较其他衣服抗磨，所以作为最基本的装备，一般War Game玩家通常存货N套，以备不同任务需要。在颜色上主要有迷彩的和单色的两种，目前备受玩家推崇的是美军ACU（Army Combat Uniform，简称ACU）和CP（美国Crye Precision公司，简称CP）全地形迷彩服。当然，比较经典的丛林（含丛林数码）和三沙（含沙漠数码）迷彩服也是军事迷们出镜率较高的战斗服。而单色作训服以OD（橄榄绿）、黑色、深蓝居多。仿制作战服的销售价格从几十到几百元不等，如果你“米”（国内War Game行话，money音译词，钱的意思）多，便可以装备与外军同级的军版原品，普通一套新品ACU要上千元，CP迷彩价格更高。但对于初级玩家或是“米”不够用的“贫困户”来讲，从实用角度来说，第一不是真的去打仗，第二又不是天天能玩，那么便宜结实的作战服就可以了，而且最好配合队伍统一购买，统一着装，团购在价格上也能占些优势。

战术背心：主要是为了方便在游戏时取放如弹匣、对讲机、备用电池等各种随身装备。如果你“发烧”到一定程度，防毒面具、烟雾弹、攀登扣、饮水囊、急救包等也会挂在战术背心上。当然战术背心还可以起到一定的保护作用，如果只穿单衣，BB弹打在身上还是会痛的。战术背心一般为单色或迷彩色，原品军版价格逾千，仿制品按质地、款式和做工程度的不同，其价格在几十至几百元不等。

头盔和防护眼镜：由于头部是重点保护部位，所以头盔和防护眼镜是War Game中必不可少的装备。游戏头盔按材质主要分为树脂盔（最便宜的，几十块钱就可以搞

定)、玻璃钢盔(和摩托车头盔一样的材料)、钢盔和复合材料盔(原品军版)。其中后两者有个很明显的缺点就是重,时间长了一定很闷、很累。初级玩家在游戏里的头盔多是塑料的,这种头盔比较轻便,用来防护BB弹完全没有问题。当然市场上也有原品的美军凯夫拉头盔,如M88、MICH2000等出售,售价2000多元。不要以为只有在伊拉克和COSPLAY(角色扮演)时才佩戴头盔,头盔在游戏中能起到很好的保护作用,不仅是为了防止BB弹“爆头”,在一定程度上能够防止撞击。毕竟War Game是对抗性较强的游戏,安全第一始终是游戏的第一守则,不要傻乎乎地只戴个护目镜+面



国外War Game游戏时的装备展示,相当强悍

罩,头破血流时才后悔。防护眼镜就更不必说了,军款风镜正日益成为防护眼镜的主流。

如果条件许可,面罩最好也戴上,面罩的种类分为铁丝网式与镜片式。铁丝网式的优点是通风良好,绝对不会起雾,缺点是视线没有镜片式的清楚;而镜片式的优缺点与铁丝网式的相反。现在的面罩多为镜片与防网一体型。在款式上则分为眼罩型及面罩型两种。当然不少玩家以为戴上面罩样子很怪,特别是在玩COSPLAY时,更是四不像(其实国外研发的各类防弹面罩正在部队或警界试用或装备),于是他们通常用头套或是军用网巾来保护面部。

军靴和手套:这两样都不是一定要买的,但最好是有一套。国产军靴要几百元左右,外军原品军版要2000多元,因为一般皮鞋或运动鞋,鞋底较软,鞋帮较低,加之如果在丛林、山区游戏,地形条件差,容易伤脚。而手套在进行攀爬过程中对手的保护也是显而易见的。好的战术手套性能很好,保温、阻燃又耐磨,当然价格也很“好”,一副军版的战术手套要400多元,所以对于“米”不多的兄弟,劳保用品商店或许可以淘到性价比一流的皮制手套,如果你有强烈的DIY精神和做裁缝的潜质,大可以照着原品“复刻”一副战术手套。

核心装备:“狗”(War Game行话,英文Gun音译词,枪的意思):这是整个War Game中种类最多也是军事发烧友们不惜血本、疯狂改造的装备,简单地讲,就是发射6毫米BB弹的仿真枪。国内一般玩家手里的长“狗”和手“狗”多产于内地,“发烧”级的和中国港、台玩家则使用日本、韩国等国家和地区的高价、高性能产品。如日本的Marui、Maruzen、KSC、Systema和TOP,韩国的Ardmery,中国台湾的ICS、G&G和中国香港的G&P、CA等等。当然如果你“米”多且能耐大,还可以搞点欧美货来尝尝鲜。

如果你的条件允许，那么与“狗”相配套的三角枪带、腿部枪套、光学瞄具、战术电筒（Sure-fire是首选）、激光指示器、小握把等等也最好配齐。其实对于各类枪械的装备、改装与使用是整个游戏中最令玩家痴迷的部分，游戏的快感很大程度上就来源于享受这些仿真装备。

War Game的玩法及有关规则

按任务分类，War Game可分为抢军旗、攻防战、遭遇战、人物保护及物品运送等等，所以在玩法上也是围绕这几方面展开的。其规则是依场地、任务的不同而定，但基本规则大体相同。首先是War Game阵亡判定上，分为：①中弹死：是指在游戏中被敌军以BB弹击中身体任何一个部位即视为死亡。当然游戏过程中BB弹打在服装上不会留下痕迹，加上有时受地形影响，玩家的视线不是很好，个别玩家规则意识淡薄，个人英雄主义一度泛滥，于是便出现了“中弹不死”的“橡皮人”，这是令广大玩家深恶痛绝的！玩游戏也是日久见人心，“橡皮人”通常会被其他玩家慢慢疏远。②“狗”指死：当你发现敌人而敌人未发现你时，在5米之内的范围碰触对方或叫喊“阵亡”，此时敌人将被视为“阵亡”，但一人只可同时指死两人。③自动投降：个人玩家被强大火力包围或发生“狗”故障情形时自动放弃比赛者，视为“阵亡”。④不可以对已经“阵亡”的人员射击或索取装备，否则裁判可判一起出局。⑤“阵亡”者应把“狗”举过头，迅速退至休息区，不可逗留观战或大喊大叫向己方报告军情。⑥游戏中白天两人距离5米、夜间距离3米以内不得开火。⑦双方不准持有保护物走动（地形上固定保护物除外）。⑧在游戏中发现非参加者进入战场，应立即通知参加者停止游戏，所有参加者需保持原位不动，直至可继续游戏。⑨游戏中如有争议，须请裁判裁决，经裁决后双方不得有异议。



头戴“海眼”护镜，手持M4SS卡宾枪的MM



使用激光（镭射）枪
进行War Game对抗的玩家

War Game系列之二

玩转War Game之《葵花宝典》



War Game分为抢军旗、攻防战（含CQB）、遭遇战、人物保护、物品运送、解救人质等等，当然还有异常壮烈的“血战到底”。这里需要指出的是，如果游戏开始定为歼灭战，那就是以消灭完敌人获胜；而任务战是以完成任务为胜。同时，与双方对抗类型并列的还包括COSPLAY（角色扮演）和历史重现。也就是说，你可以全身装扮（COSPLAY）进行对抗游戏，但在实际对抗中，负载却是越轻越好，所以多数玩家在对抗游戏中除了带够电源、弹药和通信设备，他们几乎扔掉一切，以便战术动作的发挥。

分类任务的War Game

一、抢军旗

比赛人数：2人以上。

比赛地点：任何非扰民环境游戏场地。

比赛时间：20~30分钟为宜。

比赛道具：至少两面旗帜，其他装备依据环境而定，手里确实没“米”买不起“狗”的玩家可作为“敢死队员”，赤手空拳冲锋陷阵去抢旗，不过这样的队员通常是对方练枪的好靶子。

首先把参与游戏的玩家按人数平均分成两队，然后两队各自确定所属阵地，把军旗插在所属阵地上。开始游戏后，双方要用最少的时间击倒对方以及夺取对方的旗帜，但同时也要保护自己的军旗。限时内如果双方都不能夺取对方的军旗，则计算“阵亡”人数，“阵亡”者少的一方为胜。关于“阵亡”的规则，前文已述。需要注意的是，军旗必须插在显眼处，决定位置后不能再移动自己的军旗。

二、攻防战

比赛人数：2人以上。

比赛地点：非扰民建筑物内或有保护物的地方为首选。

比赛时间：20~30分钟为宜。

比赛道具：装备依据环境而定，如迷彩服和伪装物的选择。如果要玩CQB（CLOSE QUARTER BATTLE，室内近战的意思），由于距离较近，防弹面罩是必不可少的，同时应装备短小精悍的武器，如电动冲锋枪和瓦斯手枪。目前瓦斯手枪正日益成为War Game运动的主力手“狗”，原因很简单，电动手“狗”由于气室空间较小且改进余地不大，动力欠佳，射程远不及Gas Gun。

游戏时，先把玩家按人数比例分成攻击队（70%）及守卫队（30%），然后守卫队找寻所属阵地、布岗、放哨。准备后，攻击队可以进行攻击，但守卫队不得在双方接火（当你开火攻击射击目标时，对方同时有还击的情况下）前离开岗位、阵地或有其他行动。如限时内攻击队不能完成任务即作负方论。新手要特别注意，不要像早期电影那样，一声怒吼“同志们！冲啊！”就一堆人往上冲。一位玩War Game近5年的“老鸟”，在一场激光枪War Game对抗中，碰到了如上的“菜鸟”队。“老鸟”一手发着短信，一手持枪射击，不一会儿就消灭对方20多人。

三、遭遇战

比赛人数：2人以上。

比赛地点：非扰民丛林、建筑物或有保护物的地方为首选。

比赛时间：20~30分钟为宜。

比赛道具：同攻防战。

先把人数平均分成两队，然后两队各自找寻所属阵地，两队在自己的阵地准备开始游戏；当游戏开始，两队的参战者只可以向前或横向推进，两队参战者均不可后退，



玩家们行动走位深受战争影片影响

但可以原地停留。以找到敌方并击中对方为目标，限时内“阵亡”者较多的一方为负方。

四、人物保护

比赛人数：12位起（包括人物）。

比赛地点：任何非扰民环境游戏场地。

比赛时间：20~30分钟为宜。



国内战队正在重现战斗场面

比赛道具：守方注定会通过一些无掩护的区域且全体均成为对方狙击的目标，跑得快就变得很重要，机动性排在火力前边，所以轻装为上。

先把人数比例分成攻击队（20%）及重要人物（VIP）保护队（80%），攻方先找寻所属阵地，在阵地等待游戏开始。当游戏开始，VIP保护队需要把目标从A点送到B点，但VIP保护队的参战者在未接火前，应保证最少50%以上队员有持枪战斗姿势，而攻击队的目标是攻击VIP保护队及阻止对方前进到B点。限时内若攻方不能阻止对方前进或给对方造成少于50%“阵亡”，则作负方论。

关于对抗型War Game的玩法，还有其他的衍生任务，但是都大同小异，万变不离其宗。另外由于地域原因，各地游戏时的规则和玩法也有一定差异。

五、分类任务War Game的战术问题

因为规则限制和“狗”的射程原因（一般在20~50米之间），为保证命中率，必须尽可能地接近对方，所以无论攻防都应该强调隐蔽性。接近敌方时动作要轻，脚后跟先着地，缓慢移动，不要踩踏干树枝、沙石，避免暴露（如果你的“米”够多，搞一套PELTOP降噪耳机，即使对方动作再轻，你也可以听得到，高科技装备总会取得一点战术优势），这样才能达到出其不意的效果。同样是由于武器的原因，为保证火力的连续性，人员不能过于分散。为降低被命中率，灵活变位和减少身体暴露同样也很重要，变位的时候应让队友掩护和补位，以免敌人有可乘之机。这在与队友的默契达到

一定程度后是很容易做到的，新手却要通过一段时间的磨合才能熟练掌握。另外，适合的迷彩服及伪装也能有效增强你的隐蔽性。

在进攻过程中，由于队员人数是一定的，所以把全部的队员集中在一起，可对分散的防守方队员形成压倒性优势，从而达到各个击破的目的，但会因此加大己方侧翼暴露的危险，队友被杀伤的概率会增大，且发现单个隐蔽敌人的概率也会降低；而分散成战斗小组的进攻虽然可以克服以上困难，但在没有支持的情况下对付集群的敌人会非常吃力，也很容易被反攻的敌人吃掉。为了解决这个矛盾，前期的火力侦察便成为行动的先导。进攻中还应注意的是：在未知敌人虚实的前提下，应首先做到隐蔽自己，其次才是消灭敌人；行进时保持与队友适当的距离；坚守各自的岗位，在没有命令的前提下，不要被单个敌人吸引而脱离队伍；多注意地上的脚印，敌人可能就在你的不远处；遇敌坚守某地时，应快速判明对方的人数、火力、位置、有无援军策应，迂回到敌人后方视情况进行攻击。

在防守方面，首先要明确的是敌在明，我在暗，掌握好节奏，把主动权牢牢抓在自己手中。通常防守方人数上不占优势，除了负责吸引、牵制的队员外，防守队员在没有十分把握的前提下不要开枪暴露自己。另外防守方不要死守一点，应该广泛灵活出击，吸引敌人，把敌人的队伍拉扯开，给己方分割消灭创造机会；敌人不受吸引，可故意虚张声势，分散一部分队员打游击并向内运动，待敌人深入后，投入预备队击敌侧后方以求胜利。防守的火力点都应相互支持，队友间可在游戏前划定各自的射击范围，同时也要保证射击位置能够安全撤退。敌人优势兵力接近己方单兵时，应沉着冷静，隐蔽待机，随机应变。

最惊险刺激的莫过于CQB——室内War Game了，在这一行动过程中，讲的就是攻其不备，出奇制胜。要达到奇袭的效果，首先攻击意识要凶悍，要狠；其次速度要跟上战术节奏，速战速决，不拖泥带水。尽可能地熟悉地形，进攻时充分利用地上掩护物，遇敌时以凶悍的火力攻击敌人，然后以最快的速度完成任务撤离战场。

玩室内War Game的时候拐弯过墙角是最刺激的，但也是最难的。不管你多么小



国外玩家较为专业，MG34机枪的弹链和弹鼓共同上场

心，往往是一露面就被敌人一枪打在头上。其实，在敌方枪械的火力轴线（通过枪管中心的设想的直线）角度和墙角之间有一个安全区域，你在这个区域里时敌人是打不到你的，因为BB弹毕竟不像军用弹那样能够穿墙而过。基于这种考虑，在通过墙角时，你应该想方设法去扩大自己的安全角，压缩敌人的安全角，这里介绍两种办法。

第一种办法就是直接过弯射击。采取这种办法的前提就是你要确认敌人的位置，而且最好不要让敌人发现你的位置。电影里经常见到这种快速探头再收回的战术动作，比如在《第五元素》里由布鲁斯·威利斯饰演的角色和外星人交火时，他由墙角快速探头的一瞬间，就已经把敌人的位置和火力配备了然于胸了。之后，他快速闪身连续射击，几个外星怪物一并报销。

第二种办法就是弧形切入。当你遇到拐弯的时候，第一时间先进入安全的范围，也就是贴墙站立。确认你的敌人不会贴在拐角的地方后，你再慢慢地转一个弧度探出去。为什么要转弧度呢？电影《这个杀手不太冷》对此给出了答案。利昂被困在楼里，特警去抓他时，一个队员贴着墙角慢慢地把头转出墙外，然后就被利昂的手枪指住了头！转弧形的好处就在于能够慢慢地压缩敌人的安全角。而且枪支的火力轴线跟着你自己的视线来转，在转弧度的过程中，敌人随时会出现在你的射程里面，先敌开火就是取胜的关键。其中影片中那个特警的动作完全正确，只可惜他们碰到了像利昂这样对特警行动规则了如指掌的对手。

另外，基本的战术动作也要到位，比如在准备进行任务前的预备动作，此时的动作要领是双膝微曲，上身稍向前倾，以降低高度，将枪置于胸前，枪口向前方斜指朝下，并侧贴在身体前方，右手稍微上提至胸前，这就是各国特警常用的待命前持枪法。如果有枪托的枪，枪托则应该顶在肩窝的位置，这样在你需要举枪时就能马上举到正确的位置了。而选择枪口指向下的理由也很简单，就是为了避免发生突然情况，由于紧张而乱开火伤到队友。电影《黑鹰坠落》里有关于此战术动作的镜头比比皆是，可谓教科书一般。另外还有一点需要指出的是，在看早期的警匪片时，警员大都是枪口朝上进行动作，表面看起来似乎由于紧张偶发，子弹可以打上天而伤不着人，但这一动作有个缺点，就是一旦持枪者需要举枪射击时，枪支从头旁边移到前方时有可能挡住视线，而且出枪速度也不如由下而上的动作快，所以这种战术动作正在逐步被取代。

COSPLAY的War Game

如果说玩战斗任务的War Game是个耗体力的活，那么玩COSPALY的War Game一定是个烧钞票的行动了。当然COSPALY并不是“米”多就能玩得好，它要求玩家对军事装备、军事历史及COSPALY对象的装备在各时代的差异有着较为深刻的了解和区分，没有三五年的爱好与知识积累是玩不出“范儿”来的。有时你会看到某玩家全副武装，连胸标、士兵牌都是按军版定做的，可谓造“米”狂人，可是他穿着20世纪90年代的FR（Force Recon缩写，美国海军陆战队两栖强侦队）制服，手里握着Mk.18 Mod 0 CQBR（2000年以后装备美国海军特种部队），怎么看都有点“关公战秦琼”的意思。

也就是说，COSPLAY的知识含量要比单纯对抗的War Game要高得多，而且这也是

真正发烧级玩家不懈追求的目标。然而世界之大，各国部队种类之多，不同时期装备存在的差异之广，是很难完全分辨清楚，同时也是难以讲清楚的。总之对COSPLAY的见解和认识仁者见仁，智者见智，这里如果讲多了或讲错了，板砖就跟来了，故就此打住，读者慢慢体会。

历史重现的War Game

如果一个或几个人玩COSPLAY觉得没有意思，你可以再升一级，组织更多的玩家，找到适当的场地，展开一场别开生面的历史重现！

历史重现相对于对抗的War Game来讲，第一不必发射弹药；第二有了已经设计好的剧情，只需要穿戴整齐，符合当时历史人物造型，然后就可以大秀POSE或是根据简单剧情展开行动，不必楼上楼下地跑个不停。而且肯定会有个类似“战地记者”的人员在旁边用DV或是数码相机进行记录，这在外人看来更像是在拍电视或是电影。

玩家们通常再现比较重大或著名的战斗，如Delta Force（三角洲部队）和75th Ranger Force（第75游骑兵团）1993年在索马里的军事行动，特别是有了掀起装备狂潮的由雷利·史考特导演的军事片《黑鹰坠落》作蓝本，整个重现过程就显得更加可信和逼真。

当然不同的玩家有不同的爱好，有些玩家战队热衷于“二战”背景的历史重现，特别是《拯救大兵瑞恩》、《风语者》等优秀战争影片的推出，更是激起了玩家们强烈的好奇与热情。当然，如果要COSPLAY“二战”中的士兵，那可是要下不少本钱的——那个时代的装备虽然相对于现在的显得过于简单，但当时的原品已十分难找，



不得不佩服外国玩家的大手笔，高射火炮也上了阵

如果你能联系上专门从事“二战”军品收藏的大家（外国人居多），他们出售的装备均价格不菲。当然市场上也有大量的仿制产品，但相对于现代战争War Game的装备，无论在质量上还是在数量上，差距都是很大的。当然也有不惜血本的国外玩家或战队，甚至将应当放在博物馆里的战时高射炮、装甲车摆出来作造型，组织几百人重现历史……这令内地玩家大咽口水，无限憧憬神往。



摩托、吉普、卡车、高炮一个都不能少

War Game的准备工作

玩War Game和玩其他游戏或运动一样，也会有受伤或发生意外的情况，但只要在参与游戏前做足准备，那么发生意外的机会便可大大减少，除去装备和枪械外，还应注意的方面有：

1. 安全准备

你是否戴上了眼罩及面罩？

你是否穿着抓地力较好的运动鞋或军靴？

你是否戴手套？

你是否随身携带饮料以及必要的包扎物品？

你是否在游戏前做足热身运动？

你是否有足够的睡眠并确定自己没有生病？

2. 注意事项

不要显得太过勇猛，毕竟这不是真的打仗。草丛内可能有尖石或其他硬物，所以在卧倒或匍匐前进的时候要格外小心，War Game游戏中最大的失败不是自己“阵亡”，而是自己把自己给搞得受伤了。

如果不幸“阵亡”后，应步行回到安全区，途中高举双手并大声告知其他游戏者——“阵亡”，切勿马上摘下眼罩或面罩。

在安全区内，应卸下弹匣，将枪械关上保险，切记安全区内绝对不能开枪，作为War Game中的枪手，“枪德”很重要，同时这也是个人良好习惯和战术素养的一种体现。



War Game系列之三

GO! GO! ! GO! ! !

——War Game中仿真枪械解读



在介绍仿真枪之前，笔者认为有义务强调一下玩War Game的态度：那就是鉴于国情，所有玩家应该秉承低调、低调再低调的原则，特别是对于新人“菜鸟”来讲，这是维持此项运动健康发展的根本。在公共场所提“鸡”遛“狗”来显摆是很幼稚的行为，同样，盲目追求或改造“武器”以增强杀伤力，近距离射击人或动物，用于与游戏本身不相干的用途等等，也是为真正的玩家所不齿的。

War Game中仿真枪的演进

书归正传，一般来说，现代War Game游戏中常用的仿真枪（不含彩弹枪及激光枪）大体分为“鸡”和“狗”两种，先说一下“鸡”与“狗”的区别：首先“鸡”和“狗”都是发射BB弹的仿真枪，一般认为，达到“狗”要同时具备以下条件：

（1）原装威力至少为M70~90（弹簧力量标注分两种方法，一是百分比标注法：140%、170%等，这是指威力为原装弹簧的倍数；另外一种为射速标注法：M90、M120、M150等等，是指使用了这个弹簧后的枪口的初速为90米/秒、120米/秒、150米/秒等等）。使用0.2克BB弹5~10厘米距离射击，一发击裂铝制易拉罐罐体表面一面，两发可以穿透，达到这一标准为“狗”，达不到的为“鸡”。

（2）“狗”的外形尺寸和附件规格、比例与真枪相差无几，可谓真假难辨，而“鸡”的外形、质感更玩具化一些。经常看到小朋友们在“街头枪战”，他们大多使用的就是“手拉鸡”。

（3）“狗”的材质强度较高，具备一定的耐用度，采用金属波箱。而“鸡”多为塑料机件，威力和准确度提升空间不大。

（4）“狗”有一定的外观及内部改装提升空间。因为外部材质多为工程塑料或铝制件（国内有的奸商通常使用比较便宜的亚铝合金，对外号称“金身”，分量上去了，强度上不去），所以外形改造时便很有优势；同时由于波箱内为金属材料，强度