



PC GAMES

COMBAT
SIMULATION

热 门

军事模拟游戏

陈彦华 编



北京航空航天大学出版社

<http://www.buaapress.com.cn>



2002 年发行的现代空战模拟游戏《锁定：现代空战》(Lock On :Modern Air War)



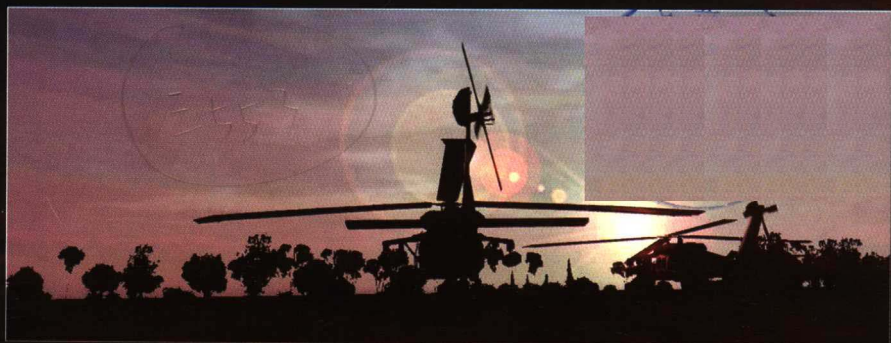
微软公司的《模拟飞行 2002》(Flight Simulation 2002)



2002 年发行的二战即时战略游戏 WWII RTS

热门军事模拟游戏

陈彦华 编



<http://www.combat-sim.net>

北京航空航天大学出版社

<http://www.buaapress.com.cn>

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

内 容 简 介

本书由“军事模拟游戏网”网站集体创作,以80 000余字,350余幅游戏截图介绍了最近热门的各种军事模拟类游戏以及相关的游戏硬件,同时收录了多位此类游戏高手玩家撰写的游戏攻略。配套光盘内容包括菜鸟论坛上的网友截取的大量游戏截图、各种游戏补丁及演示动画等。

警告:本书涉及的操作方法和军事知识仅限于相应的电脑游戏,请勿用于现实中的各种交通工具或武器!

图书在版编目(CIP)数据

热门军事模拟游戏 / 陈彦华编. —北京:北京航空航天大学出版社, 2002.7

ISBN 7-81077-203-1

I. 热… II. 陈… III. 游戏卡—基本知识
IV. G899

中国版本图书馆CIP数据核字(2002)第036567号

热门军事模拟游戏

陈彦华 编

责任编辑 张光斌 范曼华

责任校对 陈 坤

北京航空航天大学出版社出版发行

北京市海淀区学院路37号(100083) 发行部电话:82317024 发行部传真:82328026

<http://www.buaapress.com.cn>

E-mail: pressell@publica.bj.cninfo.net

河北省涿州市新华印刷厂印刷 各地书店经销

*

开本: 850 × 1168 1/32 印张: 4.75 字数: 128千字
2002年7月第1版 2002年7月第1次印刷 印数: 5 000册
ISBN 7-81077-203-1/TP·113 定价: 25.00元



战争是电脑游戏永恒的主题，而为了模拟现实中的战争而设计的军事模拟游戏则是电脑游戏中一个特殊的类型。近几年，随着电脑技术的飞速发展，军事模拟游戏也发展到令人叹为观止的地步。某些国家采用电脑游戏作为军队的辅助训练手段的新闻层出不穷，另一方面有些美军士兵感觉作战“好像玩电脑游戏一样简单”，这些都让那些军事模拟游戏的发烧友兴奋不已，他们甚至相信给他一架真实的战斗机，他们就能立即驾机起飞作战。可以想象，在不远的将来，“As real as it gets”的梦想即将实现。

当初建立“军事模拟游戏网”网站(<http://www.combat-sim.net>)以及开设“傲气菜鸟军事游戏论坛”(<http://combatsim.cool8.net>)的初衷仅仅是为了能够找到几个志同道合的网友切磋技艺，后来随着网上联机对战活动的迅速发展，加入活动的各路高手玩家越来越多，并自发组建了各种游戏战队，开展联机对战比赛，网站和论坛越来越红火。虽然国内军事模拟游戏的玩家在电脑游戏玩家中所占的比例并不大，但是，随着各种高仿真的军事游戏的发行，以及各种主题的游戏战队的成立，这类玩家的数量开始快速增长。

这次有机会出这样一本书，主要是为了将最近发行的军事模拟游戏以及发生的业界大事以书面的形式保存下来，同时收录了各路游戏高手对部分经典游戏玩赏的经验和体会。希望大家在若干年后重新读这本书时，能够唤起大家美好的回忆。

为本书撰写文章的有以下网友：

topgunchen、Crazy Ivan、6@!、fa18、孔雀名王、XQSW、Redstar、Ray、银翼、墨鱼和谢邪。

编者皆以电子邮件等形式取得了上述网友作品在本书中的使用权，并将在本书正式出版后以电子邮件等形式告之，编者将按相关规定转交稿酬。如有任何异议，请与编者联系。

E-mail: tgchen@263.net

编者

目 录

经 典 回 顾

2001 年军事模拟游戏大事记

7

热门军事模拟游戏简介

17

作 战 手 册

伊尔-2 战机连线漫记

59

猎杀潜航 2 必杀技

66

闪点行动作战技巧

73

在 FS2002 中重现驼峰航线

88

在 FS2000 中重现 9 · 11 事件

94

潜艇指挥官入门必修

96

潜艇指挥官任务流程

104



联 机 对 战

海峡两岸连线模拟空战纪实

111

战斗模拟飞行 2 团队作战心得

113

侧卫 2.0 多人连线教程

116

3GO 战队连线飞行行为规范

120



周 边 设 备

游戏外设新品一览

127

我的换杆心得

134

摇杆 + 脚蹬改装手记

141

军事模拟游戏网站简介

146



2001 年军事模拟游戏大事记

当21世纪的第一缕曙光照亮天际的时候,所有的人都在翘首以望,想知道现在我们面前的将会是怎样一个新的世界。对于军事模拟游戏界的各个开发团队、发行公司、专业媒体和众多玩家来说,2001年是非同寻常的一年。这一特定类型的游戏是曲高和寡、前途黯淡,还是重振旗鼓、再掀高潮?回顾一下这一年业界所发生的风风雨雨,也许是寻找答案的最好方式。以下未注明年份的日期均指2001年。

一月份:

著名的军事模拟游戏综合网站 Combatsim.com (<http://www.combatsim.com/>) 开始实行收费会员制,其网上大部分内容只对缴费注册会员开放。尽管此举招来骂声一片,但该网站的老大地位未被动摇。而另一家同类综合网站 SimHQ.com (<http://www.simhq.com/>) 则从中受益,吸引了大量原 Combatsim 的忠实网民。

曾推出著名的战争游戏《近距离作战》(Close Combat)系列的制作公司 Atomic Games 宣布遣散所有员工,只剩下核心成员 Keith Zabalaoui (Atomic 的创办人及总裁)、Tom Kent (开发部主管)及 Jeff Baker (美术总监)等三人。公司总裁 Zabalaoui 表示这次遣散的部分原因是发行公司 Gores Technology Group 突然宣布中止开发《Hammer's Slammers》的游戏所致,令 Atomic 的运作面临危机。

1月12日,海峡两岸的空战模拟爱好者终于第一次正式进行了《战斗飞行模拟2》(Combat Flight Simulation 2,简称 CFS2)联机对战,大陆这边菜鸟论坛的8个人组成红队和台湾 FOX3 模拟飞行中队的6个人组成的蓝队参加了这场空战(见图 1-1),从午夜0点玩到3点,双方使用 Roger Wilco 语音



图 1-1

通信软件进行联系。由于台湾刚刚引进 CFS2，所以蓝队玩 CFS2 的时间普遍较短，但是他们的水平和红队不相上下，双方混战的场面非常壮观。虽然大陆和台湾没有直达的网络，但这次对战的连接速度还是比较令人满意的，参加对战人数最多时有 15 个人，但并不会明显感到网络速度慢，甚至还能进行较流畅的语音通信。双方玩家进行语音交流时非常友好，这同其他军事论坛上两岸互相谩骂的气氛形成鲜明的对比。这次联机对战是海峡两岸的空战模拟技术交流的一个里程碑，为今后两岸长期的联机对战提供了丰富的经验。

由国人黄海（网名：yellow sea、猎鹰）制作的飞行模拟游戏《鹰击长空》（曾经在《电脑报》头版介绍过）目前有了新进展。到目前为止《鹰击长空》已经推出了多个测试版本，包括专门进行联网对战的网络版。最新推出的版本由于采用全新的图像引擎，支持 DirectX 8.0，图像效果与以前的版本相比有了根本性的改变（见图 1-2）。



图 1-2

由发烧玩家群体制作的 F-16 飞行模拟游戏《猎鹰 4.0》（Falcon 4.0）的“巴尔干战役”补丁 Beta 版、F4 Patch 3.2 版、真实性补丁 4.1 版（RP 4.1）和 eFalcon 1.0799 版相继推出，Microprose 公司的经典之作《猎鹰 4.0》又一次得到了极大的改进。这是 Falcon 系列的忠实玩家们为心爱的游戏所作出的巨大贡献，他们的成就将极大的影响未来游戏的开放程度和开发者与玩家之间的互动关系。

战争游戏界的老将 Joel Billings、Gary Grigsby 和 Keith Brors 共同成立了一家新公司 2BY3，专门从事 PC 上战争游戏的制作（公司标志见图 1-3）。所谓的 2BY3 即是“三个家伙打二战”（WWII by three guys）的意思。他们准备



图 1-3

推出三套游戏，分别是以 1942~1943 年间的南太平洋战争、1941~1945 年间的整个太平洋战争、1941~1945 年间的德苏战争为背景。据 2BY3 表示，这三套游戏将在两年内上市。该公司确保这几套游戏是“最精确的军事模拟”游戏。这三人都来自以制作战争游戏而著称的 SSI 公司 (Strategic Simulations Inc.)。

二月份：

在推出《简氏 F/A-18》之后，电子艺界 (Electronic Arts, 简称 EA) 公司的巴尔第摩游戏制作小组已被解散。而前美军 F/A-18 飞行员、曾协助 EA 开发和测试该游戏的 Hornit 和另外一些骨灰级玩家联合成立了一个类似于《Falcon 4.0》真实性补丁小组那样的 Team Superhornet 小组，将在没有源程序的基础上为《简氏 F/A-18》引入新飞机、新地形、新武器和新战役。

三月份：

SSI 公司公布了以 Su-27 为主角的飞行模拟游戏《侧卫 2.0》(Flanker 2.0) 的 V2.5 版补丁，游戏升级后增加了很多新功能、场景和一个新战役等。《侧卫 2.5》简直是脱胎换骨，玩家们疯狂的下载更是令 SSI 的服务器及其镜像站点瘫痪了好长一段时间！

Wilco Publishing 公司发布了《微软飞行模拟 2000》(Microsoft Flight Simulation 2000) 的增强外挂——《机场 2000》系列第三版。

Titus Software 公司发行了《F/A-18E 超级大黄蜂黄金版》(F/A-18E Super Hornet Gold Edition)，是对原版的一次升级，增加了巴尔干半岛上的 20 个新任务。据称由于该版本的仿真度极高，美国海军已经将其作为官方招募新兵的模拟器软件。《F/A-18E 超级大黄蜂》的开发商 Digital Integration 公司已经成为最好的飞行模拟游戏制作者之一。

四月份：

4 月 26 日，国内第一个空战模拟游戏战队 3GO 侧卫飞行战队成立，该战队由 XQSW 主持，开展以 SSI 公司的《侧卫 2.0》(Flanker 2.0) 游戏为主的网上空战联机活动。随后，傲气菜鸟论坛 (<http://combatsim.cool8.net>) 上的网友以“3GO”为名，陆续成立了 3GO 黄蜂战队 (关于《简氏 F/A-18》

联机对战的专题战队，由海侧卫负责）、3GO 猎鹰战队（关于《猎鹰 4.0》联机对战的专题战队，由 BlueBlood 负责）、3GO 反恐小组（关于《霹雳小组 3》联机对战的专题战队，由跑车、史东负责）等战队，并建立了相应的网站。

Gathering of Developers 公司正式发售民用飞机模拟游戏《飞翔！II》（FLY！II，游戏封面见图 1-4）。在这一新作中采用的是 Terminal Reality 最新的游戏开发引擎 Photex Engine，因此在表现上要比前作更为细致而真实，号称为首一款提供卷轴式全彩移动式地图及多项现实中在美国航空学中所特有图表的超级飞行模拟游戏。游戏中的机型主要是小型螺旋桨式或喷气式客机及直升机等。

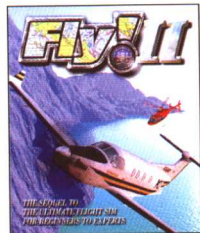


图 1-4

一直为简氏系列战斗模拟游戏的玩家提供多人网上对战服务的简氏战网（Jane's Combat Net）宣布于 4 月 30 日正式关闭。在对广大支持者表示遗憾的同时，简氏战网建议玩家转向 EA.com 网站进行更多类型的在线游戏。虽然网站关闭后，这些游戏的多人连线功能依然有效，但显然不再会有来自简氏的官方支持了。

五月份：

模拟游戏界中的经典之作《猎鹰 4.0》（Falcon 4.0）传来有关其续作的消息，G2Interactive 公司与 Infogrames Interactive 公司已经签署了意向书，授权前者可以制作发行以 Falcon 为主题的系列产品。该续作将称为《Falcon V》而不是《Falcon 5.0》，F-16C 仍将是主角，并允许第三方开发相应的外挂。

由 Rage Software 公司开发的《欧洲台风战斗机》（Eurofighter Typhoon，游戏封面见图 1-5）在欧洲上市。游戏以欧洲多国联合研制的台风战斗机为主角，将背景设在 2015 年遭到入侵的冰岛，而玩家的任务包括地面攻击、拦截、护航、空中战斗等。游戏采用全动态战役形式，提供了 32 种战机和多种战斗模式。



图 1-5

CDV 公司发行的以二战为背景的即时战略游戏《永远的突袭》（Sudden

Strike Forever) 正式上市。

eSim Games 公司深受媒体好评的即时坦克模拟游戏《钢铁美洲虎》(Steel Beasts) 自 2000 年 9 月开始在网上提供后, 现在已面向零售店供货了(游戏封面见图 1-6)。这是一款现代坦克模拟游戏, 被美国西点军校用于训练装甲部队军官。

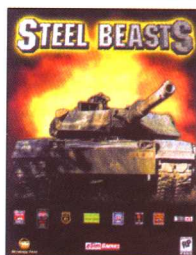


图 1-6

六月份:

Playnet.com 网站和 Strategy First 公司宣布多人网络战术战斗游戏《二战网络版: 闪电战》(World War II Online: Blitzkrieg) 已经正式上市(游戏封面见图 1-7)。这款在本年度 E3 大展上倍受瞩目的游戏将第一人称射击、装甲模拟、飞行模拟等不同类型的战斗模式结合在一起, 能让玩家体验到这场 20 世纪最大规模的战争, 游戏场景以西欧为主, 每个服务器可以容纳超过 1 万名玩家。

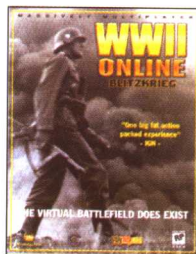


图 1-7

万众瞩目的战术动作游戏《闪点行动》(Operation Flashpoint) 正式版终于在 6 月 22 日由 Codemasters 公司隆重推出(游戏封面见图 1-8)。该游戏背景设定在冷战期间, 玩家扮演执行维和任务的北约士兵。游戏中玩家将执行狙击突袭、大规模攻击、车辆指挥等一系列任务, 玩家可驾驶吉普、卡车、坦克、舰艇、直升机、攻击机等作战工具。

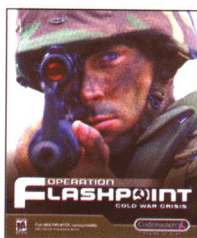


图 1-8

七月份:

F4 Terrain 小组发布了《猎鹰 4.0》(Falcon 4.0) 第一个全新而且完整的附加战役: 巴尔干战役, 其中包含了新的地域、全动态战役、针对新基地的准确的 ATC 呼叫等很多令人兴奋的内容。巴尔干战役的发行已得到 Force 12 和 G2Interactive (Falcon 这一最著名的飞行模拟游戏品牌的新拥有者) 的许可, 其支持这个产品的完成并允许进行后续的维护和开发。

《F/A-18 韩国》(F/A-18 Korea) 由 Graphic Simulations 公司改



头换面后以《F/A-18 韩国黄金版》的版本《(又称为《F/A-18 韩国 1.2》)重新杀回模拟游戏市场。随后由 Xicat Interactive 公司取得许可上市发行(游戏封面见图 1-9),游戏名称也改为《F/A-18 精确打击战斗机》(F/A-18 Precision Strike Fighter)。据称,采用了最新的 3D 技术后,《F/A-18 韩国黄金版》在目前流行的硬件配置下可以带来高质量的图像效果,并允许玩家自行创建关卡或编辑机体纹理贴图,完全体验争夺制空权、支援地面作战、摧毁防空设施等各种战斗任务。

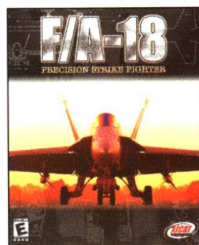


图 1-9

八月份:

《猎鹰 4.0》(Falcon 4.0)的最新增强补丁 eFalcon 1.10 和 Realism Patch v5.0 相继在网上推出,但遗憾的是,这两个分别由 eFalcon Team 和 Realism Patch Group 各自开发的成果还不能完全兼容,颇令铁杆玩家们左右为难。与此同时,F4 Terrain Team 也宣布将相应地推出新版的巴尔干战役和韩国战役任务。

Sierra 集团旗下的 Dynamix 公司正式倒闭,员工将被遣散或调职。Dynamix 公司早期以制作《Red Baron》、《Aces of The Deep》、《Aces of The Pacific》、《Aces over Europe》等战斗模拟游戏成名,后被 Sierra 收购,想不到竟以倒闭收场。

九月份:

同为《猎鹰 4.0》(Falcon 4.0)开发第三方增强补丁的两个齐名的小组 Realism Patch Group 和 eFalcon Team 终于走到了一起。在获得拥有游戏原版权的 G2 Interactive 的许可下,来自这两个原先互相独立的开发团体的成员将组成一个新的开发小组,称之为 Falcon 4.0 SuperPAK Project,并发表了有关的合作声明和开发计划。

Xicat Interactive 公司已同简氏信息集团(Jane's Information Group)达成了协议,将成为简氏(Jane's)这一品牌在游戏界的惟一拥有者,并将继承 EA 搁置下来的那些军事模拟游戏。Xicat 公司利用简氏品牌推出的第

一个游戏将是由 Mad Doc software 公司开发的《简氏攻击中队》(Jane's Attack Squadron), 该游戏是下一代的二战飞行模拟游戏, 允许玩家扮演同盟国或轴心国参与欧洲上空的战斗。

EA 公司正式发售了由 Sonalysts 公司制作的最新海战模拟游戏《潜艇指挥官》(Sub Command, 游戏封面见图 1-10)。Sonalysts 对开发海战类型的游戏颇有经验, 其旧作《688(I) Hunter/Killer》、《Fleet Command》均颇受欢迎。这次的同类作品采用了先进的 3D 引擎创造一个真实的海底场景, 允许玩家控制三种现代核动力攻击潜艇: 洛杉矶级(668(I) Improved Los Angeles)、阿库拉级(Russian Akula)和海狼级(SSN-21 Seawolf)进行各种类型的潜艇战。

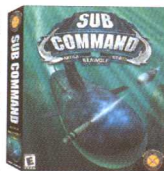


图 1-10

Ubi Soft 公司与 LB&B Associates 公司达成协议, 准许采用《彩虹六号: 正义之矛》(Rainbow Six: Rogue Spear) 的游戏引擎以帮助训练美军。美国国防部可采用该游戏引擎来训练军事人员如何去进行在闹市内的军事活动运作。

9 月最具轰动性的莫过于 9·11 事件了, 这也对模拟游戏界造成了一定的冲击, 除了怀疑像《模拟飞行 2000》(Flight Simulation 2000) 这样高仿真度的游戏会被用于不良目的外, 其他一些涉及到暴力的动作射击游戏也再次受到指责。事件发生后, 微软公司表示将把世贸大楼从即将推出的《模拟飞行 2002》中删掉, 还将为以前的同系列游戏推出一个补丁程序以去除游戏中介绍飞机撞上摩天大楼的片段, 并表示《模拟飞行 2002》的正式版将延后发售。

EIDOS 公司的年度实时战术巨作《盟军敢死队 2: 勇往直前》(Commandos 2: Men of Courage) 于 9 月 28 日全球同步发售(游戏封面见图 1-11)。在首发当日, 国内总承销商连邦软件在北京、上海、广州、成都举行了发售仪式。

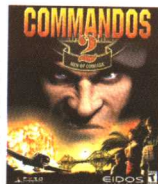


图 1-11

十月份:

微软公司宣布于 10 月 19 日正式发行已延期的《模拟飞行 2002》(Flight