

野战游戏

Wargame

六大生存法则

名词解释

Wargame

(战争游戏)在国外已经流行了多年,在游戏中,参加者可以扮演自己喜欢的军人角色。一般大多数的军事爱好者都有自己钟情的部队,他们从战术背心、头盔、战斗靴、弹匣包、手套,一直到使用的武器都会完全模仿这支部队。于是,在wargame的战场上,往往可以看到“多国部队”的联合行动。

Wargame的参加者一般都由自己相对稳定的合作伙伴组成一支队伍。他们在游戏中的战术动作和配合完全是模仿真实的特种部队作战,非常逼真。而这种配合在强调个人战术素养的同时,更强调的是团队的合作,因而在国外,有不少公司都会在假日里组织员工参加Wargame,以培养员工的团队精神。

Wargame

关键词

BDU: 全称是 Battle Dress Uniform,即战斗制服,是所有军人常年可穿着的工作服,一般由上衣、裤子、鸭舌帽和野战夹克等组成。在Wargame中穿的BDU大多是仿制品,使用的面料大都经过防刮处理。当然也有军版的原品出售,只是价格要比仿制的高出好几倍。BDU上一般可佩戴各种标志,以表明军人所属的军种、部队以及军衔等。

CQB: 全称为 Close Quarter Battle,即室内近距离战斗,是各国军方及警方的突击队、反恐怖特种部队等特勤单位配合当今的环境需要发展出来的一种战斗技巧及战术模式,以应付城市中不断蔓延的恐怖活动、犯罪以及特种作战的需要。这套战斗技巧和战术与传统的野战、丛林作战等完全不同,而且多应用在敌人指挥部、大楼、民居等室内环境,所以这种战术称为“室内近距离战斗”。所谓的CQB基本上包括各种近身格斗技巧、枪械的配备、装备佩带、人员编组、战斗位置、火力配置、走位、队形、通信及其它先进电子器材的应用等。

诈尸: 这是一个在Wargame中有特定含义的词汇。由于在Wargame中射出的BB弹几乎不会在人身留下明显的痕迹,另外在游戏中,裁判也无法保证能随时观察到战场的每一个角落而不出现漏判或是误判的现象,所以在很多情况下是否中弹“身亡”要靠参加者的自觉。但有些参加者会因为种种原因中弹而不愿意退出战斗,即打不死,这种情况就被称为“诈尸”。游戏的所有参加者往往会商量一个对“诈尸”的惩罚办法,很多地方对“诈尸”的惩罚是“枪毙”,就是让“诈尸”者穿戴好所有的护具站好,其他人再离开。

本版资料提供:广州野战俱乐部

对于参与野战游戏的大多数人来说,一定都不愿意成为满身都是食用颜料的输家,更不希望成为朋友们取笑的对象。在和朋友参与了一次实力对比悬殊的对抗之后,我想以一个“专业”人员的身份,对大家提一些实质性的建议。虽然这些建议还都只是口头上的,但若是大家能够在对抗中注意到这些问题,那么即便是不能够取得完胜,但肯定不会输的太惨。



对抗中六大生存法则

法则一

有效的隐蔽和保护自己。虽然被彩弹击中没有致命的危险,但是没有人想成为满身颜料的输家。射击中,要射中一个停着不动的大面积靶,那是非常简单的;要想减少被击中的机会,你便要尽量利用地形和障碍,还有减小自己的身形

是你首先需要注意的问题。躲在障碍或掩体后面,是一种比较好的办法。不过,在某些时候还是需要你改变防守或者是进攻,那么便要牵扯到移动的问题。所以,弯腰的小跑和姿势标准的迅速匍匐,是最好的选择。这两者都能够减少本方被

击中的面积。有人说,弯腰小跑的尺度是什么;还有,有时总是不自觉的直起腰和普通的跑步没有什么区别。那么我提供一个简单的衡量标准:在小跑中,非提枪的手臂在任何时间内触地不会感到吃力为衡量的标准。

法则二

在任何时间内都不要逞英雄似的不依靠掩体站立射击,想成为对方靶子的除外。女性更不能采取这种

射击的方法,因为手臂的力量比较小,站立无依托射击的要求又比较高,所以命中率可想而知。选择卧射或者

是依托障碍物射击是最明智的选择。一是隐蔽了自己,二是增加了射击的稳定性,何乐而不为呢?

法则三

不要盲目开火。在战场上没有子弹是可以和死亡画上等号的。而在彩弹射击中,子弹是需要各位钱包里的人民币作为代价的。没有目的的浪费子弹,是在白

白的浪费自己的金钱。所以一旦开火,心中要明确是为了什么而开火的,是为了吸引对方的注意力,让同伴可以顺利迂回;还是在压制对方火力,可以使本方同伴转

移适合的隐蔽场所;抑或是有绝好的射击机会,可以一发、最多三发就可中的,心中要有一个明确的底子。盲目的乱射是不可能体会到击中目标的乐趣的。

法则四

要学会迂回包抄,正攻作战在这种对抗中是讨不到任何便宜的。因为你在正面的硬攻中是很容易被躲在掩体后的对手击中。所以如何能在不引起对方注意的情况下,迂回到对手的侧翼或者是后方发起进攻,便是大家应该设法解决的问题。通常说来一般担任掩护的总是这几类角色:行

动迟缓、体型壮硕易被对手击中的;射击命中率不高的;或者是无法完成迂回战术动作的。一般来说,如果是第一次接触这个活动的,都是以运动神经比较好的人作迂回包抄,而行动迟缓的人则在正方向做牵制;如果有过类似活动经验的话,也可以考虑用一个射击较好的人在正方向做狙击,侧

翼的迂回有成效最好,没有成效也可以分散对手的精力。其实,担任迂回的那一个人的枪法并不需要很好,原因是一旦你可以成功的迂回到对手的侧翼或者是后方,那么对手的弱点就完全地暴露在你的视线之内,只要把握好大概的方向,就可以击中没有防备的对手。

法则五

迂回中的警戒。不要以为只有天才的你才会想出迂回这一招数,对手很有可能在他的侧翼加强防备,比如说派出一个埋伏在你可能迂回的路线上,那么倒霉的就会是你。所以在你做迂回的途中应当保持相当的警惕。

精度都不高,所以如果选择了正确的运动方式,就可以有效的减少对手首发命中的几率。当你中伏,不要紧张也不要慌乱,立刻卧倒是正确的第一选择,这样可以使你的身体面积减到最小。观察对手隐蔽位置的同时,迅速的选择可以进一步隐蔽自己的地点。场地中人工的掩体固然是最好的选择,但是有时候很难到达那里,此刻矮小的灌木丛或者是小树后都是可以躲藏的地

方。这里的情形并不适用于实战,因为对手手中的不是真枪,彩弹是无法穿透树木击中你的。所以你可以放心的隐蔽。此刻的移动方式以迅速的匍匐前进为最佳的选择方案,如果没有经验,也可以采用弯腰的小跑。当你成功的迂回,已然接近对手,此刻就要小心前进,想法设法在他没有发现你之前射出必中的一枪,并且可以安然的撤离或隐蔽。尽可能的不要发出声响是最重要的。

法则六

注意对手的迂回。当同伴向对手迂回的同时,对手也可能以本方正攻担当者为目标进行迂回。所以担任正攻的人也必须留神周遭的情况,免得被对手偷袭。来自前方的攻击最多,但是由于有良好的障碍物做防御,所以威胁最小,真正的威胁是来自你的侧翼

或者后方。一旦被对手占据有利的侧翼或者后方,我想你的身上一定免不了中上一两枪。如我刚才所说的一样,此刻还是迅速的转移位置,否则呆在原地挨弹的几率肯定更高。转移位置的方式方法和迂回中中伏转移位置的方法一样。只不过所选择的下一个躲避位置必

须要能够防住来自两个方向的攻击罢了。最后:这只不过是一个娱乐性的对抗游戏,大家只是以放松心情为目标。所以提醒大家在做任何你未曾做过或者是危险系数的动作时候务必量力而行。不要因小失大,拖着受伤的身子回家。