

见证

WITNESS
VOL 68

一个叙利亚人的 战争游戏

“我愿意成为一种声音，对于那些失去声音的人。”

——玛丽·艾伦·马克 (Mary Ellen Mark)

首页 | 巴勒斯坦男孩 | 废墟之下 | 围攻之下 | 好人与坏人 | 阿拉伯之春

返回游戏频道首页 + 更多见证

引言

“历史不一定由胜利者书写。胜利者会写下他们那个版本的历史，而游戏，给了我们一个重新审视历史甚至改变历史的机会。”拉德万说，“我不为政治服务，我只是一个以游戏记录历史的人。”2011年，叙利亚内战爆发后，拉德万被迫离开故乡，辗转至中国。

巴勒斯坦男孩

见证
WITNESS

拉德万痛恨战争，战争令他无家可归。打动他的是照片上的那些笑容，普通人的笑容

拉德万·喀什米亚 (Radwan Kasmiya) 双手插在裤兜里，面对镜头，收敛笑容。他身后的屏风，描绘的是古代阿拉伯骑兵与象兵之间的一场激战，那是他正在开发的一款历史游戏的插画。他身上的黑色T恤，胸前印着戴墨镜和耳机的科比。在拉德万的家乡叙利亚，这位美国篮球巨星是很多青少年心目中的偶像。

2011年年初，叙利亚内战爆发后，拉德万被迫关闭了他在大马士革经营八年的游戏公司，辗转至中国，与一位黎巴嫩朋友在杭州成立了一家新公司。一千三百多年前，这座江南城市曾经居住着大批阿拉伯商人，他们沿水路、陆路而来，将伊斯兰教传入中国，将丝绸、茶叶带往世界各地。

公司不大，八十多平米的空间，阿拉伯元素随处可见：古代阿拉伯帝国地图、古代阿拉伯对外战争设定稿、阿拉伯人偶，以及缠着头巾、高举步枪的当代阿拉伯士兵肖像。

过道处的墙上，挂着一幅素描画：四个面带笑容的阿拉伯士兵，身后是一辆行进中的坦克。这是拉德万从网上找到的一张照片，请画家临摹后装裱起来。拉德万说，他痛恨战争，战争令他无家可归。打动他的是照片上的那些笑容，普通人的笑容。战场外的他们，是父亲、是儿子、是兄弟，不是杀人机器。

十五年前，拉德万开发了一款名为《废墟之下》 (Under Ash) 的射击游戏，以巴以冲突为背景，在盗版率高达95%以上的中东地区，售出十多万套。

他曾经在游戏中刻画了一个巴勒斯坦男孩，被以色列坦克机枪手射伤后，又被人用石头活活砸死。

“现实如此。”接受采访时，拉德万反复提及这句话。



拉德万（右）与文森特。拉德万是中东地区最早的游戏开发者之一，他以游戏为工具，记录现实与历史。

废墟之下

见证
WITNESS

1998年，《三角洲特种部队》在中东地区流行。拉德万决定开发一款阿拉伯人自己的射击游戏

1998年，着手开发《废墟之下》时，拉德万还是叙利亚大马士革大学的一名学生。他说服叙利亚最大的图书出版公司Dar al-Fikr，投资开发这款游戏。

“那时的出版公司分不清多媒体软件与游戏软件的区别，以为我开发的是一套多媒体软件。”拉德万说。

1990年代，整个中东地区，游戏开发者寥寥无几。拉德万与其他四人组建团队，以开放源代码为基础，自己开发游戏引擎。叙利亚虽只是中等收入国家，却拥有优秀的教育体系，一度被认为有望成为中东地区的“硅谷”，可惜长期以来为战乱及外部制裁所箝制。

中学时代，拉德万即开始编写游戏。他的第一台电脑是从英国购买的MSX电脑，接在电视上，以BASIC语言编程。大学期间，他使用的是一台已被市场淘汰多年的486电脑。曾有朋友从美国寄了台新电脑给他，结果在机场被扣留。当时，西方国家正对叙利亚实施制裁，计算机被列为禁运商品。

“美国人对我们关上了大门，我们不得不自己动手，从最底层的技术做起。这是件好事，我们因此变得更自信。你如果不会耕种，而是一味依赖别人的粮食，有一天你可能会挨饿。”拉德万说。



《废墟之下》发售后引发争议，以色列认为这是巴勒斯坦人向青少年灌输仇恨思想的政治宣传工具。

1998年,《三角洲特种部队》在阿拉伯青少年中间流行。这是美国NovaLogic公司开发的一款反恐题材的射击游戏,玩家扮演美军三角洲特种部队士兵,执行追捕、救援、拦截、刺杀等任务。

拉德万决定开发一款阿拉伯人自己的射击游戏,以十年前的第一次巴勒斯坦大起义为背景。1987年12月,一辆以色列坦克运输车与载有巴勒斯坦人的汽车相撞,致四人死亡,由此引发巴以之间持续数年的冲突。

见证 游戏结尾处,没有收复领土的胜利,没有英雄凯旋的荣耀,也没有与家人团聚的喜悦

“选择现实题材,是因为我相信:游戏不仅仅是娱乐,也是一种记录现实的工具。”拉德万说。《废墟之下》以耶路撒冷阿克萨清真寺的一场冲突拉开序幕,巴勒斯坦人向以色列士兵投掷石块,被后者以步枪射杀,到处是枪声、叫喊声和呻吟声。玩家扮演一个名叫艾哈迈德的巴勒斯坦年轻人,从现场逃生后,加入了巴勒斯坦抵抗运动。

作为一款射击游戏,《废墟之下》在玩法方面有很多“不合情理”之处。例如,游戏初期,玩家只能以石块为武器,因为现实中的巴勒斯坦人对抗以色列士兵所用的武器主要就是石块与自制燃烧瓶。游戏加入了平民,随意射杀他们会导致主角自身的生命值减少。游戏中并无急救包之类的恢复道具,一旦主角的生命值降至零,游戏即以失败告终。

这些看似刻意刁难的设计,令《废墟之下》的体验过程充满挫折感。游戏结尾处,没有收复领地的胜利,没有英雄凯旋的荣耀,也没有与家人团聚的喜悦,只有死亡。

“现实如此。艾哈迈德没有出路,巴以之间的武装冲突没有出路。”拉德万说。

2000年,《废墟之下》制作完成,但发行过程并不顺利,即便在阿拉伯国家——有些国家要求修改封面,有些国家要求删除音乐,有些国家要求更改“艾哈迈德”这个穆斯林名字。

直至2002年,《废墟之下》才在中东地区二十多个国家陆续上市,定价8美元。尽管当地软件盗版率高达95%以上,这款画面粗糙、系统简陋的游戏仍然售出了十多万套。



这款画面粗糙、系统简陋的游戏,在软件盗版率高达95%以上的中东地区,售出十多万套。

围攻之下

见证 与死亡威胁相比,令他印象更深的,是一位巴勒斯坦母亲打来的电话,她在话筒中哭泣

《废墟之下》发售后,在中东地区引起不小的争议。以色列认为这是巴勒斯坦人向青少年灌输仇恨思想的政治宣传工具,部分巴勒斯坦人批评游戏缺乏鲜明立场,未能充分表达其宗教和政治主张。在叙利亚,《废墟之下》被写入小学课本,配以图片和文字说明,作为对“电脑游戏”的注解。

2002年5月,BBC报道了《废墟之下》,这篇题为《叙利亚发布阿拉伯战争游戏》的新闻写道:“这款游戏诞生于叙利亚这样一个宣称支持巴勒斯坦起义的国家,并不令人感到意外。”

而拉德万认为,媒体曲解了他的本意,他无意取悦任何政治团体。“我只是以另一种形式,把发生在巴勒斯坦人身上的故事记录下来。他们都是普普通通的人。我不会在游戏中为他们贴上任何政治标签,我不会告诉玩家:这是哈马斯,这是巴解组织。不,他们都是普通人。”

《废墟之下》招来的不仅仅是非议,还有死亡威胁。拉德万对此不以为意,他认为最糟糕的是,没人喜欢也没人恨你的游戏,“那说明你什么都没有创造”。

与死亡威胁相比,令他印象更深的是一位巴勒斯坦母亲打来的电话,她在话筒中哭泣。她的孩子也遭遇了与游戏中的那个男孩相似的经历,她感谢他们将这些悲惨的故事记录下来,告诸世人。



《围攻之下》以第二次巴勒斯坦大起义为背景,所有关卡均改编自真实事件,以联合国档案为参考。

见证 战士、懦夫、男孩、女孩,以各自的方式死去。只有老人幸存下来,他是历史的见证者

2003年,拉德万在大马士革成立Afkhar Media工作室,开发续作《围攻之下》。

《围攻之下》(Under Siege)的背景设定于第二次巴勒斯坦大起义,所有关卡均改编自真实事件,以联合国档案为参考。游戏始于“易卜拉欣惨案”,1994年2月25日,以色列约旦河西岸希伯伦市,一名以色列人手持自动步枪,向正在易卜拉欣清真寺内做祈祷的千余巴勒斯坦人扫射,导致50多人死亡,约300人受伤。

游戏主角仍是艾哈迈德,制服凶手巴鲁克·戈登斯坦后,他从以色列士兵手上夺取武器,加入巴勒斯坦抵抗运动,前往耶路撒冷监狱、杰宁难民营、以色列国防军总部等地执行任务。

拉德万为游戏设计了五个性格各异的角色,代表不同立场:其中一人认为只有枪炮才能改变命运;另一人胆小怕事,听见枪声就会躲进屋里;一名白发苍苍的老人,目睹了家园由祥和之地沦为仇恨之地的经过;还有一名男孩,因战争而辍学,与伙伴们走上街头,朝坦克投掷石块。


这名男孩出现于游戏的第三个关卡,他手持弹弓,向以色列坦克弹射石块,随后试图爬上坦克,摘下以色列国旗。拉德万将这个关卡命名为“大卫与歌利亚”。传说中,少年大卫以弹弓和石子击杀了披甲戴盔的巨人歌利亚;现实中,这个不知名的男孩被以色列士兵射伤腿部后,被石块活活砸死。



男孩手持弹弓,与坦克对峙,最终被杀害。这是一个真实的故事。这个关卡被取名为“大卫与歌利亚”。

《围攻之下》的结局与前作如出一辙：没有胜利，只有死亡。五个角色，战士、懦夫、男孩、女孩，以各自的方式死去，“因为他们的行为解决不了任何问题”；只有老人活了下来，“因为他是历史的见证者”。

好人与坏人



中东背景的游戏多以西方人的视角展开，阿拉伯人往往被塑造为敌对势力、恐怖分子

2005年，《围攻之下》在中东地区上市，定价10美元，销量二十万套。同年，美国艺电《战地2》全球发售，定价50美元，销量二百二十万套。游戏允许玩家扮演虚构的中东联盟，与美国、欧盟交战。

中东背景的游戏，三十多年前即已出现，这些游戏多以西方人的视角展开。例如1981年SSI公司的策略模拟游戏《南方司令部》，取材自1967年第三次中东战争，玩家指挥以色列军队，目标是消灭阿拉伯人的军队。

2001年，“9·11”恐怖袭击事件后，西方国家反穆斯林情绪高涨，游戏中的阿拉伯人越来越多地被塑造为敌对势力、恐怖分子，成为玩家所扮演的“正义之师”的打击对象。


2002年的《冲突：沙漠风暴》以海湾战争为背景，玩家控制英国第22特别空勤团或美国三角洲特种部队，对伊拉克作战。2003年《命令与征服：将军》中的“全球解放军”暗指中东恐怖组织，其惯用战术包括自杀式袭击、劫持、生化武器、暴民攻击等。

2007年的《使命召唤4：现代战争》塑造了哈立德·阿尔阿萨德这个典型的恐怖分子形象，他在中东某国发动政变，并在电视直播中枪杀了总统。同年上市的《战争任务：震撼力量》以美国发兵叙利亚为主题，美国《外交政策》杂志编辑迈克尔·佩克认为，游戏为玩家提供了“研究战术、检验武器有效性”的机会：

“玩了这款游戏，人们会发现：俄罗斯反坦克导弹对于斯崔克装甲部队的轻型装甲车将造成致命打击。北约虽有高科技载具，却难以消灭火箭筒地面部队。既要避免伤亡无辜，又要铲除阿萨德政权，谈何容易。”



《使命召唤4》塑造了阿尔阿萨德这个恐怖分子形象，他在中东某国发动政变，并在电视直播中枪杀了总统。



面对战争，谁有资格划定好人与坏人、正义与邪恶之间的界线？“那是一条虚拟的线”

“西方游戏的假想敌可以归为四类：阿拉伯人、俄罗斯人、中国人、外星人。”拉德万开玩笑地说，“我不认为游戏会使人变得暴力，但它确实会在潜移默化中影响人们对事物的看法。如果你经常接触丑化日本人或以日本人为敌的游戏，潜意识里，你多多少少会对日本人产生负面印象。”

2003年，黎巴嫩真主党仿效《废墟之下》，开发了一款名为《特种部队》的射击游戏，并于2007年推出续作。游戏中，玩家扮演穆斯林战士，以消灭犹太复国主义者使命。真主党还发布了一系列面向儿童的游戏及教育软件，其中一款《耶路撒冷的孩子》，敌人是一群巨型蜘蛛，这些蜘蛛长着以色列前总理沙龙的脸。

拉德万反对这类游戏：“你不能只是简单地切换立场，把好人和坏人的角色相互对调——扮演这一方，消灭另一方；或是扮演另一方，消灭这一方。”

战争面前，谁有资格划定好人与坏人、正义与邪恶之间的界线？“那是一条虚拟的线，只存在于人们的脑海中。”拉德万说。


在他看来，《废墟之下》和《围攻之下》之所以受到很多阿拉伯玩家的欢迎，并非因为它们迎合了某种政治或宗教主张，也并非因为它们的技术或玩法有多么高明，而是因为它们在娱乐之外，引发了人们对现实的思考、对自我的关注。他称之为“数字时代的尊严”（Digital Dignity）。

游戏发售至今，拉德万收到不少玩家的来信。有人在信中道歉：对不起，我玩的是盗版，我不想这么做，但市面上已经买不到你们的游戏。于是，今年年初，拉德万在网站上提供了游戏完整版本的免费下载。



三名阿拉伯儿童坐在电脑前，试玩黎巴嫩真主党开发的《特种部队2》，游戏以2006年以黎冲突为背景。

阿拉伯之春




在一个名为“围困麦地那”的任务中，玩家扮演的贝都因人可以选择是否皈依伊斯兰教

2006年，拉德万和他的团队开发了一款即时策略游戏《古莱氏部落》（Quraish），以先知穆罕默德创立伊斯兰百年间的历史为背景。游戏设有阿拉伯人、贝都因人、波斯人、罗马人四个阵营，其中一个名为“围困麦地那”的任务中，玩家扮演的贝都因人可以选择是否皈依伊斯兰教。

因涉及宗教、历史等敏感话题，《古莱氏部落》在阿拉伯国家的发行审批颇费周折，不过上市后仍然取得了十多万套的销量。此时的Afkar Media工作室已有五十多名员工，成为中东地区最大的游戏开发商之一。

2009年，一连串麻烦开始出现，首先是腐败问题。Afkar Media工作室位于大马士革的一处创业园区，政府提供土地，入驻者自建房屋，使用期限为99年。一天，拉德万突然收到政府通告，要求他们于一年内搬离此

见证，网易游戏频道，叙利亚，巴勒斯坦，以色列，中东，阿拉伯，伊斯兰，Radwan, Afkar，专题，配图

Afkar Media工作室合影。2011年，为躲避战乱，拉德万被迫关闭工作室，员工大多避难至其它国家。

处。当时的创业园区已入驻一万多人，以软件开发者和媒体从业者为主。后来大家才知道，政府已将这块土地转卖给另一家大公司，对方准备征用此处建造商场。

因手头项目尚未结束，拉德万和他的同事们不得不在家办公。不久，叙利亚政局出现动荡迹象。2011年3月，一群叙利亚少年因在学校墙壁上喷涂反政府口号而被捕，引发示威游行，最终演变为大规模武装冲突。

“游戏行业最先受到冲击。”拉德万说。Afkar Media工作室的最后一款游戏《耶路撒冷之路》是一款黑色幽默风格的冒险游戏，玩家扮演一名巴勒斯坦男孩，在前往圣地耶路撒冷的路上历经磨难。

拉德万将这款游戏比喻为“现代版《高卢英雄传》”。《高卢英雄传》是法国的一部畅销漫画，讲述一群顽强的高卢人，以勇气和智慧抵御罗马人的入侵，保卫家园。“阿拉伯人就像这群高卢人。”拉德万说。

三年前的“阿拉伯之春”，社交媒体发挥重要作用。如今，网游正成为中东青少年的社交平台

《耶路撒冷之路》最终未能上市。2011年，为躲避战乱，拉德万被迫关闭Afkar Media工作室。员工大多转至沙特、阿联酋等其它阿拉伯国家，或是美国、加拿大等西方国家，寻求更安全的环境。

拉德万选择了中国。一次偶然的机会，他结识了正在中国创业的黎巴嫩人文森特·戈索伯（Vince Ghossoub）。两人共同在杭州成立了一家游戏工作室，二十多名员工，以中国人为主。

拉德万给自己起了个中文名“王瑞德”，工作室取名为“法拉菲尔”（Falafel）。“Falafel”是阿拉伯人的一种传统食物，以鹰嘴豆做成油炸丸子，在中东地区颇为常见。

“就像中国的米饭或馒头，每个人都能吃得起，不管你是穷人，还是富人。”拉德万说。

工作室虽然设在中国，瞄准的仍是中东市场。正在运营的一款以古代阿拉伯帝国对外扩张为背景的网页游戏《骑士的荣耀》（Knights of Glory），已有十多万注册用户，遍及西亚、北非等地。除阿拉伯语外，游戏还提供有乌尔都语、波斯语等版本，未来还将推广至中国、美国、法国等其它国家。

游戏界面左下角是一个黑色背景的聊天窗口，五颜六色的阿拉伯文字在其中飞快翻滚。去年11月，身在中国的文森特正是通过这个小小的窗口，第一时间获知了以色列空袭加沙的消息。从土耳其到巴基斯坦，从埃及到伊朗，玩家来自不同国家，拥有不同信仰。他们之间的交流，让文森特知道了很多从未见诸媒体的故事。

“阿拉伯人也用Facebook、Twitter。”拉德万说着，指了指游戏中一处无法显示的空白，那里本该出现的是Facebook的蓝白图标，“他们的声音之所以很少传出，语言是最大障碍。”

三年前的“阿拉伯之春”，Facebook、Twitter等社交媒体发挥了重要作用。如今，中东地区的年轻一代正通过网络游戏，创建一个跨越国界、跨越政治、跨越宗教的新平台。



新工作室设在中国，但瞄准的仍是中东市场。八十多平米的空间内，阿拉伯元素随处可见。

结束语

2012年12月，一款名为《决战叙利亚》（Endgame: Syria）的游戏在“时事游戏”（Game The News）网站上免费发布。该网站致力于以游戏的形式报道全球各地发生的重大新闻。

在这款英国人开发的游戏里，玩家扮演叙利亚叛军，在“政治”和“军事”两个层面，对抗电脑模拟的阿萨德政权。是否选择与阿萨德谈判？能否容忍极端分子刺杀官员？谈判可以为自己争取更多时间，但会降低在叛军同盟中的威望；刺杀官员会导致西方国家的支持度下跌，若造成平民伤亡，更会令民心丧失。

未来是否会开发一款以叙利亚内战为背景的游戏？拉德万回答：会，但必须等到战争结束、和平重返家园的那一天。

拉德万说，他并不关心政治集团之间如何角力，也不关心军事专家如何推演战争进程。旁观者只是旁观者，战争之痛，只有亲历者才能体会。叙利亚战乱持续两年半，已造成近十万人死亡，绝大多数是平民，包括七千多儿童。战争还产生了八百万难民，拉德万的家人也在其中。

拉德万身后的墙上，贴着几张写满字的白纸，不是工作计划，也不是名人名言，而是女儿的日记。左右两张照片，一张是女儿玩轮滑的照片，另一张是女儿在《无敌破坏王》电影海报前的留影。那是一个发生在游戏世界里的故事，有一句台词广为流传：“我是反派，那又怎样。变好无望，坏又何妨。只做自己，别无它想。”

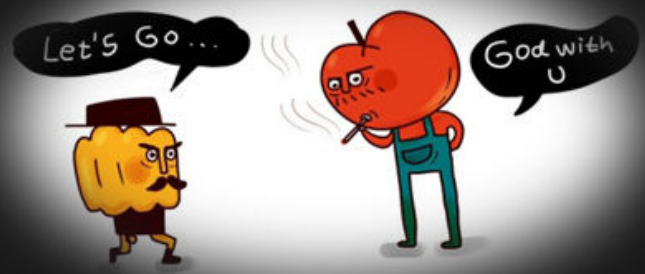
见证 WITNESS
下期预告

VOL.69 棉花先生 大冒险

“我叫Cotton，来自上海，无业。或者说，我把制作独立游戏，看成是我最重要的事业。”这是棉花先生的自我介绍。

无论游戏如何进化，总有那么一小群人，他们只做自己想要的游戏。他们的点子不一定具备商业价值，即便可以商业化，在这个热衷于复制的国度，也无利可图。

做游戏究竟是为了什么？为了一份相对体面的工作？为了完成上级指派的任务？为了更多奖金？为了更高职位？为了团队荣誉？为了项目经费？为了满足用户需求？为了让投资者掏钱？



 发贴区 [有813人参与\(点击查看\)](#)

用户名：

密码：

☒ 自动登录

[登 录](#)

[注册](#)

[\[如何使用跟贴\]](#)

文明上网，登录发帖



网友评论仅供其表达个人看法，并不表明网易同意其观点或证实其描述。

☒ 同步到微博

[马上发表](#)

网易 游戏专题

主笔：大狗（赵廷） 编辑：瓦格雷 设计：蒲云飞 时间：2013-10-14

分享到：[|](#)  [游戏首页](#) [|](#)  [回到顶部](#)

[意见反馈](#)