

见证

WITNESS  
VOL 32

# 抗日游戏 抗的到底是什么

“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 | 《地雷战》 | 中国版《盟军敢死队》 | 《抗日三部曲》 | 爱国还是爱国财

返回游戏频道首页 + 更多见证

## “引言

六月的一天，埃里克·尤在地铁上看见一个戴眼镜的中国男孩，正捧着一台白色iPad玩游戏。他吃惊地发现，男孩玩的既不是《无尽之剑》，也不是《愤怒的小鸟》，而是一款打日本鬼子的横版游戏。埃里克或许并不知道，中国的抗日游戏早在十四年前即已存在。

## “光荣四君子”与《地雷战》

见证  
WITNESS

《人民日报》称赞四人以无畏的勇气捍卫了民族尊严，但也有传闻称，事件起因实为劳资纠纷

1998年是中国的国产单机游戏全面溃退的一年。这年3月，西山居工作室的回合制战略游戏《抗日：地雷战》在南京大屠杀纪念馆举行了首发仪式。

《抗日：地雷战》的创作初衷，据称源自1996年的“天津光荣四君子”事件。1996年5月，日本光荣公司总部将其正在研发的战略游戏《提督之决断3》的部分资料发至天津分公司，要求后者协助汉化。天津分公司的四名中国员工因不满游戏包含军国主义和美化侵华战争的内容，向公司管理层交涉，随后辞职，并将此事通报当地媒体。

事件经媒体广泛报道后，引起了中国政府的关注，《提督之决断》系列随即被定性为“反动游戏”。天津市新闻出版局采取行动，扣查了天津光荣公司所有与该游戏有关的数据，并控告对方违反电子出版物出版管理规定，罚款47.9万元人民币。日本光荣总公司和天津分公司的负责人随后向中国人民谢罪，保证今后不再发生类似事件。

1996年8月18日，《人民日报》发表题为《为了民族的尊严——记天津光荣软件有限公司四青年》的文章，称赞这四位员工“以无畏的勇气，表达了热爱中华民族、热爱世界和平的炽热感情”。1996年12月4日，中央电视台也对此事作了报道。

这次事件除了令《提督之决断3》中文版流产外，更令该系列的发展方向发生了变化，例如四代并未包括任何中国城市，也未发布中文版本。

不过，也有传闻称，所谓的“天津光荣四君子”事件，起因实为员工与公司之间的劳务纠纷，双方调节未果后，员工以游戏包含军国主义内容为由将之诉诸报端。



1998年3月，《抗日：地雷战》首发式在南京大屠杀纪念馆举行，南京市党政部门领导到场。该游戏的创作初衷源于1996年“光荣四君子”事件。

见证  
WITNESS

轰炸大使馆事件仅仅是一个巧合，研发团队最初考虑的是敏感题材更有利于商品运作

“天津光荣四君子”事件催生了《抗日：地雷战》，游戏的研发启动于1997年4月，耗资近百万元。游戏的背景设定于1942年日军“五一”大扫荡后，玩家扮演八路军晋察冀军区司令部派往敌占区平阳县的一位游击大队长，发展队伍，打击日本侵略军和汉奸、伪军，最终占领平阳县。

游戏加入了人们耳熟能详的众多抗日英雄，例如《红旗谱》中的朱老忠、《地雷战》中的赵虎、《平原游击队》中的李向阳、《小兵张嘎》中的嘎子、《烈火金刚》中的史更新和肖飞、《敌后武工队》中的魏强、《铁道游击队》中的刘洪和鲁汉、《平原作战》中的赵勇刚，以及小英雄雨来等。

1998年3月，《抗日：地雷战》首发式在南京市南京大屠杀纪念馆和天津市南开大学（抗战时期曾被日军夷为平地）同时举行。南京的首发式除吸引了数十家新闻媒体的记者外，亦有不少南京市党政部门的领导到场。

一年后，1999年4月，西山居又推出一款以朝鲜战争为主题的回合制战略游戏《决战朝鲜》。该游戏发售后的第二个月，5月8日，中国驻南联盟大使馆被炸，国内民众反美情绪高涨。在此事件的刺激下，《决战朝鲜》创下了16万套的销售业绩，在当时哀鸿一片的国产单机游戏市场上成为不多的亮点之一。



在“5·8”事件的刺激下，《决战朝鲜》创下了16万套的销售业绩，在当时哀鸿一片的国产单机游戏市场上成为不多的亮点之一。

接受采访时，西山居方面表示，这两款游戏并不是纯粹以爱国主义为概念的游戏：“后期出现的轰炸大使馆事件也是一个巧合，给人的感觉是这个游戏是爱国主义题材的。其实我们最初的考虑是敏感题材更有利于商品运作。……我们没想教育什么，但是它自然而然地形成了教育意义。因为游戏也是文化，文化就必然会牵扯到政治、教育。好莱坞大片里都有政治和教育，但是它也是娱乐产品。娱乐和政治有时很难分开。”

## 中国版《盟军敢死队》

**见证 WITNESS** 当时还年轻，以后大概不会有人干这种事了。想起还在坚持做游戏的同志，觉得自己堕落喽

“这是一款小游戏，但是有不少很有意思的创意。我们刚拿到时对它的前景比较乐观，但是问题出在这款游戏基本属于业余游戏爱好者的个人行为，我们对产品的品质的要求是他们所达不到的。在持续修改了半年后，我们认为仍然没有达到上市的要求，只能解除了合作。”2002年，目标软件总裁张淳在一次接受采访时说。

张淳此处所指的是1999年的一款名为《平原惊雷》的游戏。以现在的眼光看，这款容量200多兆的2D益智游戏只能算是一款小品游戏。其玩法类似《炸弹人》，玩家以六个按键控制主角的移动，利用小刀、地雷、定时炸弹、汽油等武器消灭敌人。敌人包括装备简单的伪军、梳着分头骑着自行车的汉奸、留着仁丹胡的日本兵，以及碉堡、轨道巡逻车等。

《平原惊雷》共41个关卡，故事主线是华北某抗日根据地民兵队长大山和妇女主任翠翠克服困难，炸毁日寇的军火列车，配合主力部队完成反扫荡任务。游戏的特色之一是中文语音，其剧情部分的对话有完整配音，关卡内的敌人也有一定几率高喊“不许动”、“土八路的干活”、“八格牙路”等台词。

《平原惊雷》由一位名叫石璐的年轻人独自完成，是国内较早的独立游戏之一。在尝试将游戏商业化的过程中，他曾经多次碰壁。“当时还是年轻嘛。我想，以后大概再也不会有人干这种事了。不过，现在一想起那些还在坚持做游戏的同志，还是觉得自己堕落喽。”石璐说。



《平原惊雷》由一位名叫石璐的年轻人独自完成，是国内较早的独立游戏之一。在尝试将游戏商业化的过程中，他曾经多次碰壁。

**见证 WITNESS** 你们肩上并不担负着民族的希望，不用把这种责任往身上扛。你们就是你们，游戏制作者而已

“大刀向鬼子们的头上砍去”，这是印在《1937特种兵：敌后武工队》游戏包装盒上的一句口号。这款抗日题材的游戏发行于2001年，由深圳金智塔旗下的无限幻境工作室开发。

游戏的玩法“克隆”自1998年诞生的《盟军敢死队》（Commandos）系列，不过战场被转移到了抗日战争时期的中国。游戏中的五名角色，武工队队长强子借鉴自《盟军敢死队》中的“绿色贝雷帽”，是一名神枪手，弹无虚发，精通各类枪械。炸弹专家老赵相当于中国版的“工兵”，擅长埋设地雷和各种机关。留学生古明类似“间谍”，懂日语，精通伪装，适合完成伪装、接头、混入敌人内部等任务。大牛外表粗壮，力大无比，武艺超群，擅长大刀、匕首和飞标等冷兵器。铁蛋则是仿照“小偷”，机智灵活，较难引起敌人的注意，适合运送信件等任务。

尽管有明显的模仿痕迹，《1937特种兵》仍然包含了不少原创内容。“我们要强调的是，这部游戏绝对不是《盟军敢死队》的中国翻版，做这款游戏纯粹是出于想做出我们心目中感觉非常特别而且好玩的游戏。”研发团队称。由于Bug较多，这款游戏在上市后并未引起多大反响，但至今仍有人玩，甚至有人专门为它编写了修改器。

“我只想给游戏制作者们一个忠告：你们肩上并不是担负着民族的希望，也不用把这种责任往身上扛。你们就是你们，游戏制作者而已。”2001年《1937特种兵》发售前，有媒体评论道。



由于Bug较多，《1937特种兵》上市后并未引起多大反响。不过，这款游戏至今仍然有人在玩，甚至有人专门为它编写了修改器。

## 《抗日三部曲》

**见证 WITNESS** “罗刚事件”刚刚过去，让我们一起来“抗日”吧

“‘罗刚事件’刚刚过去，让我们一起来‘抗日’吧！”2003年年初，有人在网上呼吁。这里的“抗日”，并非指现实中的“抗日”，而是指玩《抗日：血战上海滩》这款游戏。

“罗刚事件”发生于2003年2月25日凌晨，当时，湖南人民广播电台经济频道主持人罗刚正在主持《心灵之约》节目，一位自称是日本人的听众（后查明为中国人假扮）打电话进来，在长达七分多钟的时间里，大肆攻击并侮辱中华民族。当晚，长沙的110热线被要求严惩“小日本”的听众打爆，部分高校学生在校内贴出反日标语，准备上街游行，还有学生扬言要砸了一家驻长沙的日资企业。

“罗刚事件”发生后一个月，2003年3月，祖龙工作室开发的第一人称射击游戏《抗日：血战上海滩》上市。这款游戏以1937年淞沪会战为背景，玩家扮演主角华成龙，从上海外滩开始，沿着汇丰银行、码头、跑马



2005年，完美时空将《抗日：血战上海滩》的完整商业版本免费向玩家开放下载。当年3月，日本要求成为联合国安理会常任理事国，中国各地掀起大规模反日浪潮。



场、怡和洋行、联合教堂、苏州河、百老汇、日军租界使馆、虹口大剧院，一路杀到日军海军陆战队司令的住宅，直至手刃日本大将长谷川清。

作为当时国内较为少见的国产射击类游戏，《抗日：血战上海滩》的系统实际并不复杂。类似《死亡之屋》和《VR特警》等街机射击游戏，玩家控制的角色无需在场景内移动，系统会根据剧情的推进，自行移动角色的位置。

《抗日：血战上海滩》发售两年后，2005年3月，日本要求成为联合国安理会常任理事国，中国各地再次掀起大规模反日浪潮。此时的祖龙工作室已加入完美时空，完美时空决定，将这款游戏的完整商业版本免费向玩家开放下载。

**见证 WITNESS** “保钓”事件发生后，研发团队决定加快《血战钓鱼岛》的开发，但游戏最终还是未能问世

2003年8月，祖龙工作室推出《抗日：血战上海滩》的姊妹片——《抗日：血战缅甸》。游戏的背景设定于1944年的缅北滇西大反攻，战场从大上海十里洋场转移至缅甸茂密的丛林，玩家扮演中国远征军的一员，对抗日军的围剿。

就在《血战缅甸》即将发售之际，2003年6月23日，两岸三地的中国人发起了一次“保钓”行动。当天上午，十多名中港民间人士组成“保钓团”，乘渔船抵达钓鱼岛西部海域宣示主权。日本海上保安厅出动飞机和三艘大型巡逻船，阻止“保钓团”登陆。下午3时许，“保钓”船被迫返航。

这次“保钓”事件发生后，祖龙工作室决定加快开发“抗日三部曲”的第三作——《抗日：血战钓鱼岛》。该游戏的背景设定于二战末期，一群民间抗日人士策划了一次代号为“稻草人”的特别行动，准备潜入我国东南海域内的无人小岛并长期秘密驻守，直至抗战胜利。占领这些小岛，可以有效防止第三国包括某些盟国战后的干涉，扼守这块咽喉要地。此次行动的第一个潜入目标，便是位于东经123度、北纬25度的钓鱼岛。

不幸的是，运送突击队上岛的渔船在返航时被日本海军驱逐舰“宵月”号俘获，“稻草人”行动计划全盘曝光。日本人迅速集结部队，登陆围剿。游戏由此开始。

《抗日：血战钓鱼岛》原定于2004年春节前完成，开发团队计划随游戏附赠多本知识手册，从地理、战略、历史、国际条约、文献史料等八个方面介绍“钓鱼岛之争”的由来。然而，游戏最终未能问世。

2004年，完美时空网络技术有限公司成立，祖龙工作室的原班人马被悉数召至该公司旗下。



《抗日：血战钓鱼岛》原定于2004年春节前完成，并计划随游戏附赠知识手册，从地理、战略、历史、国际条约等八个方面介绍钓鱼岛之争。

## 爱国，还是发爱国财？

**见证 WITNESS** 正是在团中央的背景下，这家公司才真正走上发展的道路，确立了“红色网游开发商”的身份

“是中国人就来杀鬼子！”这句措辞强烈的广告语出自一款名为《抗战Online》的国产网游。这款以“杀鬼子”为卖点的网游之所以能够问世，归功于共青团中央网络影视中心八年前的一次招商活动。

2004年6月，共青团中央网络影视中心面向全国招商，邀请合作伙伴共同开发爱国主义题材的网络游戏，旨在“给青少年提供内容健康、思想内涵丰富的网络游戏产品”。团中央网络影视中心还承诺，将“利用丰富的组织资源，发挥共青团和少先队的组织优势”，“在获得良好的社会效益同时，共同创造丰厚的经济效益”。

中青宝的前身宝德网络获知消息后，决定抓住这一机会。当时，该公司旗下运营的《大清帝国》和《战国英雄》两款网游在市场上的表现始终不温不火。

宝德网络与广东数据通信网络有限公司最终入选，两家公司分别开发《抗战Online》和《国威》两款以抗战为背景的网游。两年后，2007年8月，《抗战Online》正式上线，并在市场宣传过程中大力渲染“爱国主义”和“民族主义”的情绪，引起了不少年轻网民的共鸣。

此次招商成为了宝德网络的翻身契机。2008年年初，共青团中央下属中青在线投资宝德网络，成为其第二大股东。正是在团中央的背景下，这家公司才真正走上了快速发展的道路，确立了所谓“红色网游开发商”的身份。



2011年4月，《抗战Online 2》封测。游戏主策称，在这款新作中，玩家的最终目标是完成对日反攻，“打到倭岛去”，进而瓜分日本城市。

**见证 WITNESS** 即便冠以“爱国主义”的头衔，当一款游戏明显带有商业目的时，不可避免会受到公众的质疑

2012年6月，钓鱼岛纷争再起之际，中青宝发布了一款名为《保卫钓鱼岛》的iOS游戏。该游戏的目标是“消灭任何登陆我钓鱼岛的日本鬼子”，游戏中的敌人既有举着日本国旗的士兵，也有日本武士和相扑选手，玩家可以对他们进行“点”、“抛”、“拖”、“拽”、“切”等操作，还可以发动不同的技能对其进行攻击。

7月7日，苹果公司将《保卫钓鱼岛》从应用商店下架。苹果的服务条款明确规定，游戏中不得出现以特定种族、文化、政府、企业或其它任何实体为目标进行攻击的内容。



无论《抽鬼子》还是《保卫钓鱼岛》，均采用了道具收费的模式。在

事实上，2012年3月，中青宝发布过另一款名为《抽鬼子》的iOS游戏。游戏的玩法很简单，石头、剪刀、布，对手是一个面目丑陋的卡通“日本鬼子”。玩家获胜后，可以将对手打得鼻青脸肿。

无论《抽鬼子》还是《保卫钓鱼岛》，均采用了道具收费的模式。在《抽鬼子》中，购买10瓶酒需花费6元人民币。尽管冠以“爱国主义”的头衔，但当一款游戏带有明显的商业目的时，不可避免会受到公众的质疑

华中师范大学特聘教授陶宏开曾经为中青宝的另一款红色网游《亮剑2》担任“首席品鉴师”并免费代言，他对《保卫钓鱼岛》持肯定态度：“现在日本在钓鱼岛上耍弄各种手腕，我们必须亮剑！《保卫钓鱼岛》这样的游戏紧密结合现实，值得肯定。”

与此同时，也有不少人质疑中青宝是在“靠贩卖民族主义赚钱”。在“中青宝互动”的官方微博上，一位网友评论称：“一直坚持不懈地发爱国财也不容易。”

《抽鬼子》中，购买10瓶酒需要花费6元人民币。

## 结束语

“如果历史真的可以轻易地呼之则来挥之则去，为什么1980年代看《龙珠》长大，1990年代沉迷村上春树的那些内地年轻人，现在怎么会把怒气烧在日本头上？”2005年4月，中国各地掀起反日浪潮之际，香港知名传媒人梁文道在《明报》上发表了《既不犬儒，亦不激愤——分析日本问题》一文。

梁文道认为，反日必须弄清目标，一方面应该针对战争历史的罪恶，另一方面应该把历史和现在的政治局势联结起来分析，对准日本右翼和保守派的全盘计划。

需要牢记的是，我们反的并非日本，而是罪恶。



WITNESS

见证

下期预告

VOL.33 大学生 购买电脑为哪般

五年前，新学年开始前，浙江大学、南京大学、上海交通大学纷纷作出规定：不允许大一新生自备电脑。而在美国，长春藤盟校十多年来一直要求学生必须自备电脑。美国某大学的新生录取单上写着：本科生入学注册时，须自备计算机或另外付钱租借。

电脑在这两个国家的高等学府中所遭受的待遇为何有如此大的差别？对于中国的大学生来说，电脑究竟是一件辅助学习的工具，还是一台令人沉迷的游戏机？

网易 游戏专题

主笔：大狗（赵廷） 编辑：尚言 设计：蒲云飞 时间：2012-08-21

分享到：



游戏首页



回到顶部

意见反馈

About NetEase - 公司简介 - 联系方法 - 招聘信息 - 客户服务 - 隐私政策 - 网络营销 - 网站地图

网易公司版权所有

©1997-2019