

见证

WITNESS
VOL 55

“铁老大”的另一个世界

“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 | 虚拟驾驶 | 另一个世界 | 模拟游戏 | 青藏铁路

返回游戏频道首页 + 更多见证

“引言

另一个世界的主角是车迷。他们建造了几乎所有型号的中国机车和车底，铺设了包括2284公里的京广线在内的十多条干线。他们成立虚拟中国铁路总公司，下设京广铁路、京沪铁路、青藏铁路等分公司。今年年初，他们还打算为全国铁路局站段的贫困职工募捐。

虚拟驾驶

见证
WITNESS

每天晚上，车迷登录这款已有12年历史的老游戏。外人觉得枯燥乏味的内容，他们却乐此不疲

“客电快拐三三四前方2.2公里处红灯，询问区间是否被占用？”

“区间1公里红，400米，限速45公里。客电快拐三三四司机明白！”

“客电快拐三三四大电站机外停车。”“客电快拐三三四大电站进站信号好了，两道通过。”

这是延吉至大连K7334次列车司机小吴，与大电站车站值班员之间的一段通话。前方信号灯变绿后，小吴将机车换向器调至前进档，缓解空气制动阀，鸣笛示意。列车缓缓开动，驶过大电站站台后，加速前进。

K7334次列车是一辆22B型客车，即俗称的“绿皮车”。驾驶室内部，小吴的面前没有操纵杆、拨盘、旋钮或手柄，只有键盘、鼠标。他与车站值班员之间的通话，并非通过铁路专用的列调对讲机，而是借助对讲机效果的语音聊天软件。这辆电力机车，也并非奔驰在广袤的东北平原上，而是行驶在闪烁的电脑屏幕上。

每天晚上，数百人登录这款已有12年历史的老游戏《微软模拟火车》。这里没有紧张刺激的飙车，没有惊心动魄的战争，只有一成不变的景观，以及车轮摩擦铁轨的单调声响。

他们分配好各自的岗位，按照现实中的操作流程与规范，一丝不苟。总调度下计划至局站调度，客货运调度调派司机，司机与车站值班员以语音互相联络，共同完成车机联控作业。游戏的时间与真实的时间相对应，这意味着，现实中三小时的车程，游戏里同样需要开三个小时。



1996年，铁道部决定实施第一次大面积提速，要求大连机车厂研制东风4D型机车。车迷们称之为“花老虎”。

见证
WITNESS

中国车迷的最大聚集地“海子铁路网”，被关停长达两年之久，有人猜测是迫于铁道部的压力

海子铁路网是中国车迷的最大聚集地之一，前身为“绵阳铁路客运信息港”，创办于2000年，两年后改名“海子铁路网”，确立“传递铁路信息，弘扬火车文化”的宗旨，并增设“火车游戏”版块。

2006年7月1日，青藏铁路全线开通，海子铁路网组织“三车四地”网络直播活动。全国各地的车迷从北京、成都、西宁、拉萨四地登上青藏铁路首发列车，实时传回沿线的图片与文字，盛况空前。

如日中天之际，2010年2月4日，海子铁路网突然关闭发帖功能，论坛用户只能浏览旧贴，无法发新贴或跟帖。之后长达两年，网站始终处于关停状态。2月4日这一天，被称为“中国车迷的黑暗一天”。

海子铁路网对此解释含糊，称“论坛目前的存在方式与近期国情”、“铁路综合能力滞后与民众心理预期”、“网友自主发言权利与素质”之间存在矛盾，网站能否恢复，“牵扯多方面机构的协调与理解”。

有人猜测，海子铁路网此次关停整顿，是在铁道部的施压之下。2009年12月，武广高铁开通前夕，海子铁路网率先披露运行时刻表及商业运营区间票价。这些内幕消息引发网友对“被高铁”的不满，也成为网站被封的导火索。

海子铁路网被关后，车迷们大多流向“长江铁路网”和“铁路在线”。部分模拟火车爱好者流向“模拟火车中国站”，这是国内最早的一家模拟火车游戏专业讨论站，由海外网友“tang”创办于2003年。



2010年，一香港女子抗议将香港与内地高铁相连的议案。这年，海子铁路网因提前披露武广高铁的消息被关。

另一个世界



他们打算以虚拟铁路总公司的身份，发起募捐活动，为全国铁路局站段的贫困职工家庭捐款

模拟火车中国站最初只是一个简陋的免费论坛，经过十年发展，已成为国内模拟火车游戏爱好者交流信息、获取资源的主要场所。

现任站长“拉萨”是青藏铁路公司的一名普通员工，每年有八个月时间，是在颠簸的火车上度过的。坐了一整天火车，晚上回到家，打开电脑，进入游戏，登上飞驰的列车，听着列车广播的音乐，欣赏沿途风景，对他来说是一种享受。

在他的组织下，模拟火车中国站的车迷们成立了虚拟中国铁路集团总公司，下设京广铁路、京沪铁路、京哈铁路、青藏铁路、武广高铁等八家分公司，并设置总裁办公室、技术办公室、总调室、派班室等职能部门。

人数最多时，这家虚拟铁路总公司有400多名成员，多数是业余车迷。但他们对铁路专业知识的熟悉程度，甚至超过不少工作多年的铁路职工，令“拉萨”这个从小在铁路系统内长大的铁路人也感到惊讶。一次，他把玩家编制的趟计划和司机报单拿给同事看，从格式到数据，规范准确，同事难辨真假。

这些车迷不仅以游戏模拟现实，还试图将游戏代入现实。今年年初，他们打算以虚拟铁路总公司的身份，发起募捐活动，为全国铁路局站段的贫困职工家庭捐款。这个计划因铁道部机构改革而暂时搁置。



网友制作的任务，再现了2008年南方雪灾救援行动，玩家驾驶内燃机车，前往滞留线路救援

模拟火车游戏的乐趣，首先在于逼真的机车驾驶操作模拟，这要求玩家对火车和铁路有一定程度的了解。

例如，不同类型的机车有不同的操作步骤。电力机车或电力动车组启动前，需要先检查受电弓是否已升起；运行时，需要把空气制动放在运转位上；停车时，需要把空气制动放在全制动位上，让风管充气，再把空气制动放在中立位上。

调车、待避、救援等复杂任务的模拟，是这类游戏的另一玩点。去年年底，网友“云中漫步”制作“雪灾虚拟救援任务”，模拟了2008年中国南方雪灾的紧急救援行动。当时，南方电气化接触网大部分受损，在途电力机车全部停运，铁道部紧急调集内燃机车，赶往滞留线路实施救援。

虚拟救援任务再现了成渝线的雪灾救援过程，玩家驾驶DF4D型内燃机车，在内江站临时编组，待避20分钟，8点30分从内江出发，8点44分抵达裨木镇，在裨木镇车站起重机车吊装作业2分钟，裨木镇折返时间8点56分，内江到站9点10分。

这一任务难度颇高，玩家必须精确控制时间，提前或延误，均可能导致与其它车辆的相撞。



追尾事故发生后，两名参赛者提交详尽专业的事故报告，包括事故经过、调查结果、汇报材料

2011年，模拟火车中国站前站长“tang”开发基于《OpenRails》的联机程序，为模拟火车游戏添加了一种新玩法：多名玩家同时登录游戏，分别担任司机、运转车长、车站值班员、车站外勤等职务，以语音聊天软件相互联络，发布调度命令，开放引导信号，协作完成车机联控任务。

联控任务不仅是对反应力、操控能力的考验，也是对铁路专业知识的考验，例如作业程序是否规范，联控用语是否标准，对机车、线路、场站、股道以及信号机等情况是否熟悉。

去年，模拟火车中国站举办了一场网络车机联控大赛，共35人报名，年龄最小者14岁。

组织者预先设定机车类型、行驶路线、起始时间，参赛司机在调度的指挥下，争取将火车安全准点地开至目的地。比赛的第一名，被“上局杭段-T32（Z9司机）”获得。

比赛过程中，两名参赛选手未控制好列车速度，对突发事件未作出及时反应，导致两次追尾事故。

赛后，这两名“肇事者”分别向站长提交了详尽专业的事故报告，包括事故经过、事故调查结果、事故汇报材料等。



网友“Ocemy”制作的韶山4型电力机车。很多业余车迷对铁路知识的精通，甚至超过工作多年的铁路职工。



任务模拟了2008年成渝线的雪灾救援过程，玩家驾驶DF4D型内燃机车，对滞留在途的电力机车实施救援。



2011年7月23日，甬温线两辆列车发生追尾事故，致40人死亡。今天，车迷仍在分析这起事故的真正原因。

模拟游戏



车迷制作了几乎所有型号的中国机车和车底，铺设十多条中国干线，包括沿途的设施和景物

模拟火车游戏的历史，最早可追溯至1990年代的DOS游戏《机械师》（Mechanik），在此基础上，波兰人开发了《EU07》。时至今日，仍然没有一款游戏能够在机车操作的拟真度方面超越《EU07》。但也因其过于专业，操作过于复杂，仅有一小群狂热车迷对它情有独钟。

在中国大陆正式发行的第一款模拟火车游戏，是1998年美国人开发的《铁路大亨II》。玩家扮演一家铁路股份公司的董事长，购买机车，修建铁路，运输乘客和货物。游戏的重心，在于经营模拟而非驾驶模拟。



车迷们根据各地铁路局配属机车，制作中国机车及车底。还有车迷实地录

2001年，英国人开发的《微软模拟火车》问世后，车迷纷纷转向这款更专业的火车模拟游戏。其官方版本，包含英国、奥地利、美国、日本的六条线路、十二辆机车，并没有中国内容。

于是，中国车迷使用游戏附带的编辑器和工具，以全国各地铁路局配属机车为蓝本，制作出了几乎所有型号的中国机车及客货车车底，并且铺设了京广线、京沪线、京哈线、成昆线、成渝线、沪宁线、宝成线等十多条干线，以及道岔、信号机和沿途景物。还有车迷实地录制下国产车型的音效，加入游戏。

《微软模拟火车》中国内容的早期制作者，包括“tang”、“深田培培”、“owlet”、“夜想”等网友。2005年，“Star21”、“子非鱼”完成游戏汉化。之后，在越来越多的车迷的参与下，中国成为虚拟车辆数量最多、虚拟线路里程最长的国家之一。

见证WITNESS

上海交通大学一名学生开发地铁模拟游戏，玩家可模拟驾驶上海地铁一号线的AC-01型列车

除《微软模拟火车》外，在中国车迷中间较为流行的模拟火车游戏，还有《RailWorks》、《OpenRails》、《TrainZ》、《BVE》等。

《RailWorks》被视为《微软模拟火车》的正统续作，其中国内容主要由“cathay808”领导的RISC小组制作。《OpenRails》相当于升级图像引擎后的《微软模拟火车》，由“tang”负责汉化和联机功能的开发。《Trainz》的中国内容大多由网友“Ocemy”（思维机器）制作，“铁北重工”是他的个人网站。

2010年，上海交通大学软件学院大四学生郑昊开发地铁模拟游戏《申城脉动》。玩家可以驾驶上海地铁一号线的AC-01型列车，模拟驶入车站、停站上下客、折返的全过程。列车控制台的操作，包括前进方向切换、输出动力控制、制动控制、紧急制动等。游戏还会记录下地铁的准点情况，以及停靠位置的准确度。

《申城脉动》发布后，另一位网友制作了上海地铁七号线的模拟游戏，基于日本车迷开发的《BVE》系列。该系列最早发布于2000年，画面简陋，没有外部视角，也没有完善的光照模式，但拥有《微软模拟火车》不具备的一些特点，例如音效逼真、有车内置视角晃动、外轨超高等。

2008年，一位欧洲车迷发布开源跨平台的《openBVE》，兼容《BVE》原有线路及车辆规格，并且增加了外部视角、立体驾驶室等内容。

制国产车型的音效，加入游戏。



2010年，上海交大学生郑昊开发地铁模拟游戏《申城脉动》。另一位网友制作了上海地铁七号线模拟游戏。

青藏铁路

见证WITNESS

若过于追求真实，青藏线在发布时会遇到麻烦。沿线的军事设施、通信设施，可能涉及机密

全长1956公里的青藏铁路，是中国车迷最期望在游戏中开通的一条线路。

青藏铁路的制作困难重重，首先是海拔问题。现实中的青藏铁路，大部分路轨铺设在海拔3000米以上的路面上。而游戏中，海拔高度必须控制在3000米以下，否则地形生成器无法导入数据。海拔落差过大，还可能导致地表断裂。

解决方案之一，是把海拔2828米的格尔木设为海拔0米，以此为基准，重新计算各地的相对海拔。这样，实际海拔5072米的青藏铁路最高点唐古拉山垭口，游戏中的相对海拔为2244米，在可接受范围以内。

地形复杂是修建青藏铁路的另一障碍。普通的山区线路，可以对照谷歌地球的卫星图，打好地标后，按实际地形直接铺轨。而青藏铁路沿途地貌，即便借助谷歌地球也无法完全再现。

此外，青藏铁路沿线45个车站，其进出口线路、建筑物、通信信号设备等，均需依据真实数据进行制作。由于部分地段为无人区，部分小站，如错那湖、羊八井等，为无人看管站，资料匮乏，需要有人实地考察拍摄，采集素材。

若过于追求真实，这条虚拟青藏线在上网发布时同样会遇到麻烦——铁路沿线的军事设施、通信设施等，可能涉及机密。



现实中的青藏铁路，大部分路轨位于海拔3000米以上。这个高度，无法在游戏中的地形生成器中导入数据。

结束语

去年，一位玩家联系“拉萨”，请他帮忙远程安装游戏。视频聊天时，“拉萨”发现对方是一位头发花白的老人。

老人说，他已经68岁，年轻时是一名教师，很少离开家乡，也没怎么坐过火车，想在游戏里坐一坐中国的火车，看一看沿途的风景。他说他最想跑的是青藏线，可惜年事已高，只要能在游戏里体验一下，已经心满意足。

“我是铁路人，我就是想（通过游戏）宣传一下铁路，让更多的人认识铁路，了解铁路。”“拉萨”说。他希望车迷共同创造的这个虚拟世界，能够满足老人的心愿。

现实世界，我们的火车正朝着时速400公里冲刺；另一个世界，人们仍在为蒸汽机车添煤加水。现实世界，统治了64年的“铁老大”已不复存在；另一个世界，还有一群热爱铁路的普通人，为中国铁路奉献着他们的热情。

(本期题图为铁路媒体人、资深铁路摄影师罗春晓摄影作品。)



见证 WITNESS
下期预告

VOL.56 动漫好声音之 邱岳峰

他曾为二十多部国产动画片配音,《大闹天宫》中的孙悟空、《阿凡提·种金子》中的巴依老爷、《没头脑和不高兴》的旁白。

他曾为一百八十多部译制片配音,《简·爱》中的罗切斯特、《悲惨世界》中的德纳第耶、《追捕》中的唐塔。

1980年3月30日,世间再无邱岳峰。

网易 游戏专题

主笔: 大狗(赵廷) 编辑: 瓦格雷 设计: 蒲云飞 时间: 2013-3-25

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

©1997-2013