



深度

game on

在抗争中的香港看示威模拟器《RIOT - Civil Unrest》

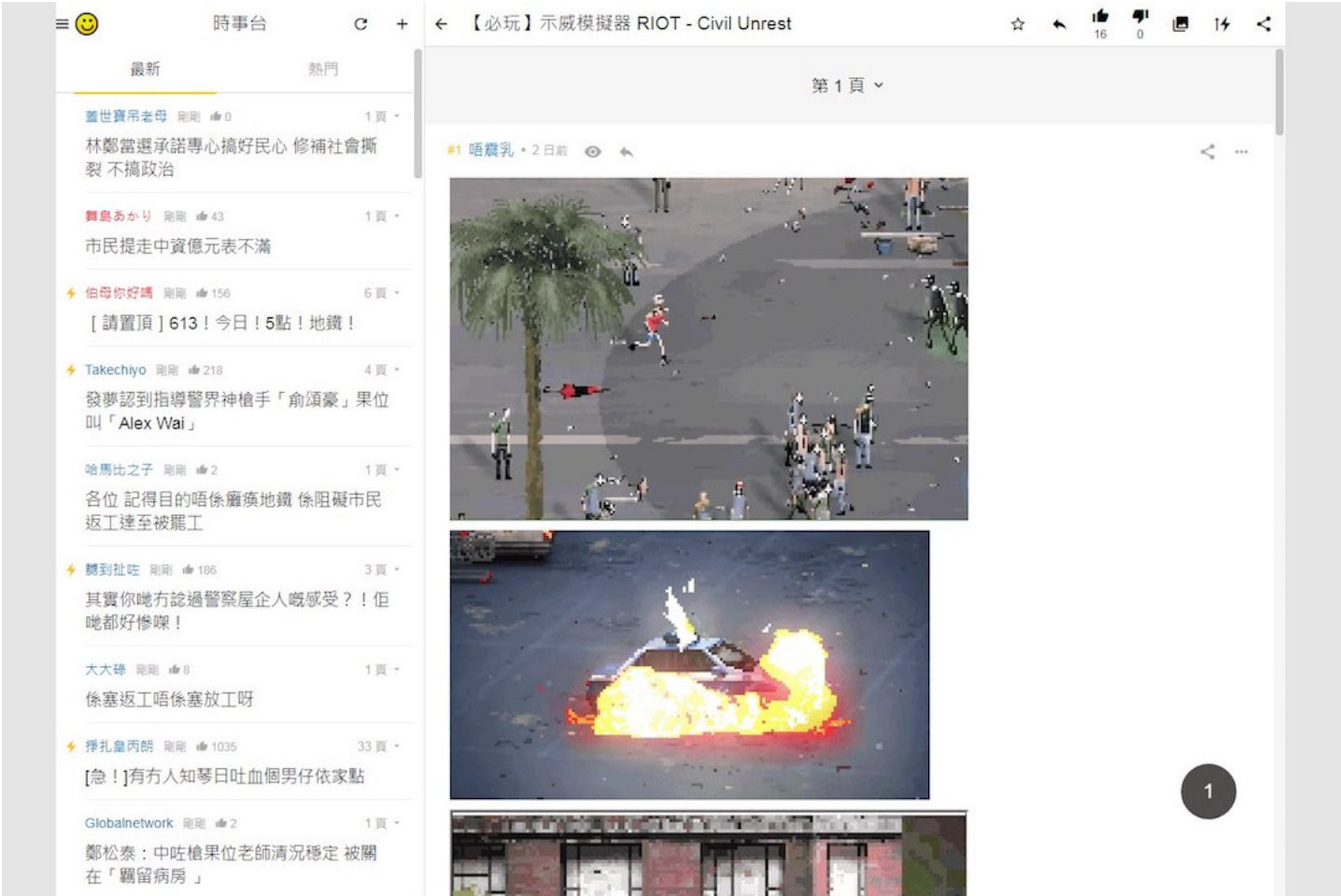
在抗争激烈的十日、十一日，我会抽时间玩下《RIOT》。我相信游戏确实反应到事实的一部分，可是我也疑惑游戏媒介在保存记忆上能发挥多大作用。

特约撰稿人 唐健朗 | 2019-06-15



Riot: Civil Unrest游戏截图

六月十日，我在香港最大型的网上讨论区“连登”看到一则名为《【必玩】示威模拟器 RIOT - Civil Unrest》的帖文。



连登讨论区截图。唐健朗

帖文发出时，香港正处于非常时刻。六月九日，香港迎来一场103万人世纪大游行，力抗“送中引渡恶法”。游行人士由砲台山走到金钟政府总部，由两点半走到晚上八点，连绵不绝。我也在人群之中。当时，我以为103万足以用脚撼动政权，但晚上十一时，游行还没有结束，香港政府就发出声明，明言会如期于六月十二日审议条例。

该晚有年轻人试图冲击立法会，但失败了，多人被捕；接著我看到一连串网上信息，呼吁罢工，当中很多人也在思考抗争手法，认为可以向外国示威者学习。就在这个时候，有人在网上分享《RIOT - Civil Unrest》。

《RIOT - Civil Unrest》是今年二月发行的电脑模拟游戏，在STEAM也有发售。模拟游戏，故名思义是在模拟真实世界的环境与事件。此类游戏中最经典的是都市模拟类的《模拟城市系列》（Sims City）和《城市：天际线》（Cities skylines），还有模拟人生类的《模拟市民系列》（The Sims）。《RIOT - Civil Unrest》可算是模拟游戏的特例，因为它模拟的是真实的社运抗争事件。游戏辑录十六场抗争事件，分别设计在意大利(No-TAV运动)、希腊(Keratea riots)、西班牙(西班牙反紧缩运动)、埃及(阿拉伯之春)四大关卡；除了主剧情的四大关卡外，也收录十七场抗争事件作为特别支线，包括发生在罗马、奥克兰、巴黎、伦敦和乌克兰等地的社会运动。



可以选择不同地区的社会运动。游戏截图

游戏开发人 Leonard Menchiari 曾经亲身参与意大利的 No-TAV 运动。No-TAV 的中文是“向高铁说不”。意大利与法国2001年签订高铁协议，兴建“都灵—里昂高速铁路”，路线会贯穿阿尔卑斯山区的苏萨谷(Susa Valley)。自1991年起，苏萨谷居民强烈反对这项计划，认为它会破坏环境，没有效益，而且造价昂贵。苏萨谷居民和社运人士奉行和平非暴力抗争原则，组织多场和平集体行动。可警方却非常粗暴地对待示威者，一度派遣超过27000名防暴警察攻击纠察，并用催泪弹攻击市民，又大幅扩充苏萨谷的常驻警力。政府的镇压手法惹起全国公民的激愤，最终示威蔓延全国，包括2013年的罗马示威。铁路建设的进度一直屡屡被搁置，最新的进展是今年三月，意大利首相孔蒂宣布暂停有关计划。

由于 Leonard Menchiari 拥有第一身社会经验，他对事件发生时的地理状况、武器道具、双方打扮以及警民双方布阵的还原度很高。在游戏里，玩家可以选择扮演警察或示威者，每个关卡都有一个指定目标，例如示威者要占据一个地方、保护物资，又或者是要破坏工程车。每完成一个关卡，游戏难度也会提高，道具、警方装备跟示威者种类也有所不同。

试玩时，我已被开始画面和声效的气势打动，过场画面很多都是激昂的名人金句，勉励人民继续抗争。例如阿里士多德的“没有勇气，你将一事无成。”（You will never do anything in this world without courage）。我选择环球关卡模式，即上文提到的四大关卡。

游戏第一关，正是 Leonard Menchiari 亲身参与的 No-TAV 运动。我选择站在示威者一方，保护大本营内的物资。No-TAV 运动是和平示威主导，我方唯一兵种只有双手举高、没有武器的平民示威者。第一关第一场对阵是要在限时之内，保卫大本营物资。警察会持续以警棍和防暴盾驱散示威者。玩家要巧妙调配示威者以血肉之躯阻塞防暴队的去路。游戏初时的操作尚算简单，因为示威者没有武器，主要靠鼠标左右键移动示威者，按数字键可以鼓动士气和坚守阵地。

往后的关卡，双方兵种和装备会大大升级，例如示威者不再徒有血肉之躯，而有烟花、莫洛托夫鸡尾酒、石头、街道杂物，兵种则有武装示威者、和平示威者，也有领导者和记者，玩家不单要灵活布阵，适时撤退，多变地使用武器，也要懂得鼓动民众情绪，以记者监督警察，防止使用过度武力。

GEAR UP YOUR TEAMS

TACTICAL 24 members



No item unlocked



Light armor

ASSAULT 20 members



No item unlocked



No equip unlocked

BALLISTIC 2 members



No item unlocked



GLX160 Smoke GL

BACK

TACTICAL 24 members



No item unlocked



Light armor

ASSAULT 20 members



No item unlocked



No equip unlocked

BALLISTIC 2 members



No item unlocked



GLX160 Smoke GL

READY

选择不同的兵种。游戏截图

至于警察方面，武器就精良得多，催泪弹、橡胶子弹、警车、水砲车，甚至真枪和坦克。双方冲突也会愈演愈烈，不再是单纯的物资保卫战，而是小规模战事，双方死伤不计其数。局势环境变得更微妙，市民的情绪会因各种事件由平静瞬间变得暴怒，若果选用警察一方的玩家责令警察使用过度武力，玩家的民意分又会大大减低。

开发者Leonard Menchiari是一个很有心的人。因为参与示威，他创作了这只游戏。他希望玩家玩游戏的时候，可以反思为什么群众会这么愤怒？当警察被成千上万的群众长期包围又会有什么心理反应？他认为这只游戏可以提供机会让对阵双方尝试体验感受彼此的状态心境。

近年愈来愈多游戏创作人，尝试用游戏媒介来书写历史，让大众重新体验、铭记历史的方法，例如之前分享过的[《光辉岁月》](#)。在香港抗争颇为激烈的六月十日和十一日期间，我也抽时间玩下《RIOT》。我相信游戏确实某程度上反应到事实的一部分，也很相信游戏开发者的热诚，一个独立游戏商能够制作出三十多幅如斯仔细的地图是十分了不起的事。没有这只游戏的，我或许不会认识到No-TAV运动。

可是，我开始怀疑游戏媒介在保存记忆上能发挥多大作用。执笔之时是六月十二日，原订立法会审议条例的第一天。早上，我身在香港金钟，与友人在立法会对开的行人路上静观，眼前是很多愤怒的青年人，我们见证警察发放催泪弹的一刻，我牵著友人的手，跟群众慢慢后退，催泪弹的烟雾刺眼刺鼻，即使隔著眼罩，眼水亦不停流。

走进中信大厦，惊魂未定，警察一直手持长枪，并向和平示威区发射催泪弹。我们往大厦上跑，沿途都是咳喘声，很多义工高叫急要哮喘药。本来以为到了室内就安全了，不久又听到群众惨叫，很多人涌入商厦内。等我们走到商厦上层，催泪弹令商场烟雾弥漫，外面枪声不断。再由中信走到太古中心的路上，有义工嚎叫要心脏起搏器，向商场职员求救，后来才知道是有记者头部中枪，心脏一度停顿。

我在想，如果有一天《RIOT - Civil Unrest》出香港版，而反引渡条例是其中一个地图，我、我的朋友、眼前的学生女孩、中枪记者，大抵都是游戏中的一小点，我可能是举高双手的示威者兵种，那些愤怒的学生们是武装兵种，中枪的记者即是用来削弱警察的舆论

值，然后有个玩家可以像全能上帝，调配我们。打完No-TAV运动的其中一个战役后，作为全能上帝的我赢了，军力上我赢了，拿了99分，政治上也赢了，大胜100分，然后游戏给予我一个完美胜利来嘉许我。



游戏结局。游戏截图

早两日，见到自己能够完美清关，我是很兴奋一会儿的，我相信其他玩家也会，因为这是人类的自然反应吧，也是游戏引人入胜的地方。可是，人命意义应该是比游戏地图中的一小点，又或者比关卡结算的数字更加多吧。我们需要保存的记忆，是人的苦难，是人性的光辉和黑暗面，而不仅仅是去情感的地理状况、军事装备、示威者和警察的战略目的。每个人，无论示威者和警察，背后都有他们的故事，有自己挚爱的人，不是被数字化的群体的一部分。我相信No-TAV运动的示威者，当日所经历到的事情，他们的惶恐和愤怒，比我在6月12日见证的，可能更过之而无不及，而他们的理想，他们的自身遭遇，至少在这类以上帝视角书写的模拟游戏中缺席了。

也许以第一身RPG游戏来书写历史，会是更好能表达人类情感的方法吗([《1979革命：黑色星期五》](#)是一个好例子。)？如何平衡宏观格局和人文关怀？这些都是游戏创作人需要反思的东西。

今天早上回家后，我一直在想可以怎样写这篇文章，因为我已经答允编辑交稿。作为一个文字工作者、一个游戏评论人，或者我能够做的唯一一件事，就是要跟你说：当你玩历史游戏、战争游戏，你在扮演上帝的时候，你操控的是一个活生生的生命。也请各位游戏工作者、游戏爱好者铭记这一点。



Press any key to start

You will never do anything in this world
without courage. It is the greatest quality of
the mind next to honor.

Aristotle-

“没有勇气，你将一事无成”——游戏中时常有名人金句。游戏截图

公民抗命

反送中

game on

香港民主运动

游戏

如果你喜歡
就分享給更多人吧



热门头条

1. 103万港人上街反对《逃犯条例》修订，创回归后历史新高
2. 【持续更新】警方与示威者对峙，现场暂时平静；部分示威者称将留守待明早支援
3. 烛光集会，李兰菊发言：30年记住所有细节，记住他们生命最后的体温
4. 香港反《逃犯条例》修订游行周日举行，高院法官罕有实名参与联署
5. “妈妈你说今天晚上会开枪吗？”——天安门母亲寻觅三十年
6. 从哽咽到谴责，林郑月娥一天之中的两场讲话
7. 李立峰：逃犯条例修订，民意到底站在谁的一边？
8. 零工会神话的“破灭”：从华航到长荣，台湾航空业何以一再走向罢工
9. 读者来函：望当局能知《逃犯条例》进退——一个台湾法律人的观点
10. 盾牌、警棍、催泪弹，19岁少年在612现场

编辑推荐

1. 添华夏恚现场重组：第一枚催泪弹发射前后，他们经历了什么？
2. 陆委会港澳处长：“杀人案演变成进退失据，港府要负完全责任。”
3. 【持续更新】警方与示威者对峙，现场暂时平静；部分示威者称将留守待明早支援
4. 盾牌、警棍、催泪弹，19岁少年在612现场
5. 李立峰：逃犯条例修订，民意到底站在谁的一边？
6. 李峻嶸：无大台、去中心化和“三罢”，能帮“反送中运动”走多远？
7. 核廢何去何從？瑞典過了47年，仍在繼續爭論.....

9. 香港酝酿前所未有的政治性罢工，老板和打工仔会连成一线吗？

10. 法梦：新西兰上诉庭判决指，中国有系统性的苛待被告和囚犯情况

延伸阅读

联署风暴、素人街站、组队游行，他们为何在沉默中爆发？

他们曾经离地、政治冷感，旁观时局，一场反《逃犯条例》修订风波，为什么让他们不约而同离开舒适区，动手行动？

103万港人上街反对《逃犯条例》修订，创回归后历史新高

人流一度堵塞多个地铁站，从下午走到夜晚，队尾截至10点28分才抵达终点，部分市民深夜继续留守立法会。警方称，游行人士最高峰期有24万人。

影像现场：反送中示威占领要道，雨伞再聚金钟

更多民众陆续抵达金钟，示威者多配备头盔口罩雨伞等器具，以铁马架起防线，并撑起雨伞，与配备长盾的警员对峙。

盾牌、警棍、催泪弹，19岁少年在612现场

“我们这一代，雨伞运动的时候，只有14、16岁，自己话唔到事……但有一颗种子埋在我们心里。”“好想有一天，当香港需要我们的时候，我们会走出来。”

添华夏恚现场重组：第一枚催泪弹发射前后，他们经历了什么？

第一枚催泪弹发射前五分钟，记者在现场目击，前线的速龙小队突然被后方指令退至添华道较后位置，放弃了原本阻隔警察和示威者之间、各自摆放的铁马，示威者这时一片欢呼，部分示威者跨过铁马，进入添华道。