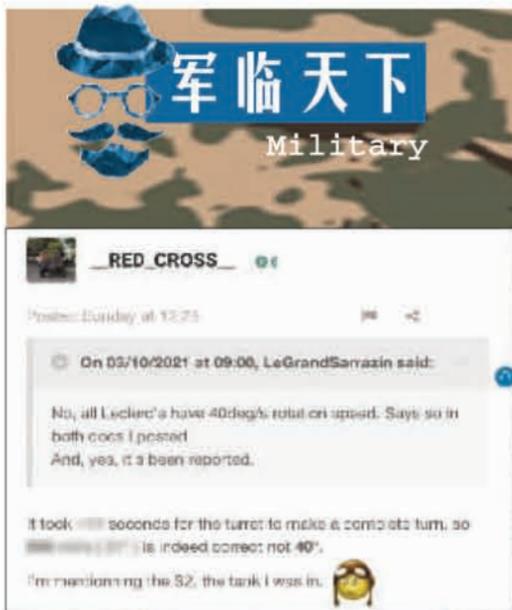


# 为赢得键盘战 给游戏“纠错”玩家屡次泄露军事机密



论坛用户“RED CROSS”在论坛留言的截图。

在游戏论坛上与其他玩家争得“面红耳赤”，只为帮助自己喜欢的战争游戏纠正设计上的错误，却无意间泄露军事机密，这样的行为不是电子游戏或电影里的情节。这是在热门网络游戏《战争雷霆》的玩家群体中屡次发生的真实问题，它让北约各国军队和该游戏的开发商颇感头疼。

据报道称，《战争雷霆》是一款大型多人在线网络游戏，该游戏拥有庞大的玩家社区。它的主要吸引力之一就是作为一款免费游戏，作战场景多样，武器种类丰富，因此颇具真实感。不过，无论如何“真实”，作为一款关于战争的网络游戏，在诸多坦克、飞机和舰艇的设计方面存在不准确之处也是人之常情。然而，一些注意到这些细节的职业军人玩家却难以“容忍”，在游戏论坛上表示不满，希望予以纠正。

## 法国 “勒克莱尔”主战坦克数据泄露

10月3日，在网络游戏《战争雷霆》的论坛上，法国“勒克莱尔”主战坦克的部分数据就被泄露了。当时，多个玩家就游戏中的法国“勒克莱尔”坦克的性能参数发生争执时，一名法国陆军坦克乘员直接发布了该坦克的部分机密手册。

据报道称，军事爱好者在论坛上争论各类军事载具的数据准确性中，“勒克莱尔”主战坦克是被讨论较多的一型。在涉及该型坦克炮塔确切旋转速度的争论中，大家都在争论游戏中“勒克莱尔”坦克的炮塔旋转速度每秒40度是否精确？这时，一名名为“REDCROSS”的用户发帖，公开该坦克炮手手册的部分截图，以证明他的观点正确。

这名用户还声称自己是法国“勒克莱尔”主战坦克的一名乘员。他之所以公开数据，是因为他在游戏中这款坦克的炮塔转速低于现实而感到不满，那意味着在游戏中无法像在军事演习中那样快速瞄准和射击。“炮塔花了大约11秒才能完成一个完整的转动，所以31度是正确的，而不是40度。”

### 炮塔转一圈要11秒？

按照这名论坛用户的说法，如果按每秒40度的旋转速度，“勒克莱尔”主战坦克的炮塔旋转一周只需要九秒的时间，而真实的情况是，“勒克莱尔”S2.3坦克，炮塔旋转为每秒31度，炮塔实际转一圈需要将近11秒的时间，由一侧旋转到另一侧的180度旋转，则需要近5.5秒的时间。

“勒克莱尔”主战坦克炮塔的这个旋转速

对于军事比较关注的爱好者，应该会记得去年上映的俄罗斯电影《猎杀T-34》。其中有T-34坦克成功躲避坦克炮的情节——主人公对敌方的坦克换弹需要的时间以及坦克炮塔转向的速度了如指掌，才能做到躲避坦克炮弹的“神技”。实际上，这些属于坦克本身的重要技术数据，无论哪国都会对己方的主战装备进行保密。不过，也难免会出现意外——一些职业军人玩家通过分享军事设备的手册、设计图等机密材料，在游戏论坛中大肆讨论，只是希望游戏设计者能够纠正错误，却无意间泄露军事机密……



度并不算快。要知道，二战中，德军“豹”式坦克炮塔水平电动旋转速度为每秒24度，转一周需要15秒左右，现代“豹”2坦克炮塔旋转速度的公开数据为每秒49度。

因此，这一些消息迅速引发其他用户的讨论，他们主要讨论的是，这样的文件是否属于机密。不久，论坛版主很快删除了这些内容。版主此后发表声明称，“伙计们，泄露现役装备的机密文件并不好玩，你们把许多每天与该坦克打交道的人的生命置于危险之中，请记住，这些文件将被立即删除！”但目前一些信息仍可在网上找到。

### 炮塔越转越“慢”？

据悉，“勒克莱尔”主战坦克是法国在1980年

代研发，1991年服役的新型坦克，整合了多种信息能力，也被称为“全球第一种第四代主战坦克”。这型达到了53吨的坦克，最大速度可达71公里，搭载了1挺12.7毫米机枪和1挺7.62毫米机枪，主要火力为1门120毫米52倍口径滑膛炮，当然，其更出名的应该是高达1000万美元的单价，除了法军以外，只有少数“土豪”国家才买得起。

“勒克莱尔”主战坦克不仅价格昂贵，火力系统也与传统的西方坦克有一些不同。而根据此前公开的相关资料显示，“勒克莱尔”主战坦克的火炮最大俯仰速度为每秒46度，炮塔回旋速度为每秒57度，有电动和手动两种旋转驱动方式，如果那位论坛用户的说法是准确的话，显然，“勒克莱尔”主战坦克炮塔的旋转速度要比此前已知的速度慢了近一半。



法国“勒克莱尔”主战坦克。

(下转p11版)