

去年年底，《QQ飞车》手游版上线了，腾讯对这款游戏的推广力度很大，连手机QQ客户端开屏都是一整张游戏海报，而当时的玩家也很买账，日活一度非常高。

当时知乎上出现了一个问题叫“怎么评价腾讯的新手游《QQ飞车手游版》”，下面涌入了很多当年的端游玩家，追忆自己当年上学时候是如何喜欢玩飞车的，讲了很多过去的游戏经历，看着十分情怀。

这些回答搞得围观群众莫名其妙，因为知乎游戏区有着比较强的鄙视链，掌握话语权的核心玩家对这个游戏有点看不上，突然看到好多人似乎完全不在意这个游戏的“负面问题”，齐刷刷地表示期待和兴奋，感觉画风不对啊——“大家的游戏品味哪去了？”。

两类人群的冲突与碰撞，让我想谈谈“游戏玩家的集体记忆在分裂”这个话题。其实类似的现象我早有注意，但近几年开始越来越明显，因为95后的玩家都长大了，逐渐成为主流社交媒体平台的中坚力量，但80后这一代人依然活跃在网络上，二者对于“童年美好的游戏”的记忆可能是完全不同的，发生观念上的碰撞在所难免。

往前10年，这种情况难出现。当时的游戏杂志很喜欢做玩家类采访，谈到“童年的游戏经历”，几乎清一色是“小霸王开启了我的游戏生涯，后来爸爸给我买了电脑/PS”，全中国的玩家经历几乎是一样的。所以你看我们早年做红白机回顾系列就特别好使，因为这属于当年玩家的集体记忆，一说（从那个年代过来的）大家都懂。

一种记忆之所以能成为集体记忆，主要跟时代有关。20多年前，娱乐手段匮乏，全国看的电视节目就那么几种，玩的游戏也就那些最流行的，火的明星就那么几个，甚至连玩具都很统一（比如全国各地80后都见过的铁皮青蛙）。

时代往后发展，人们涉猎的娱乐和资讯丰富后，就很难再有集体记忆。80后长大后，出现了一批“80后怀旧网”，90后长大后，也有了“90后怀旧网”，但在规模上就少了很多。我相信等00后再长大一些，也很难有系统性的“00后怀旧网”出现，因为他们接触的东西太杂了，很少会有全国性的集体记忆。

但这并不意味着新生代没有集体记忆。相反，新生代的共同记忆有很多，只是从全国性的大集体记忆，分裂成了一个个中等规模的集体记忆，种类更多样了。70后、80后一提起小时候的玩的游戏，可能大家都说红白机、街机，几乎全中国都有一个共同的游戏回忆。但再年轻一些的人们，就逐渐分裂了，有人是玩CS长大的，有人一直玩传奇，有人把WOW里的那段时光视为最难忘的游戏光阴，有人是玩《冒险岛》长大的，有人又是玩DNF长大的，还有人玩着Minecraft正在长大。而很多人游戏生涯中印象最深刻的两年，可能是《王者荣耀》给他塑造的。

以后可能不会再有整齐划一的怀旧情绪，只有一个一个的圈子，这可能是现代的游戏文化特征。而玩着某些游戏长大的圈内人，可能十几年过去了，还是会对当年玩过的这个游戏带有一种天然的好感，感觉很亲切——这种亲切已经超越了游戏本身的好坏，只有“自己人”才会懂。

所以才会出现开头的一幕，当年玩QQ飞车那茬人，看到手游版感觉非常亲切。而那些不玩飞车的人，着眼点则是一些“历史原罪”上，双方在意的东西可以说牛头不对马嘴。

9月28日是《热血传奇》18周年，前段时间为了庆祝纪念日，官方公开了传奇吃鸡版本的消息，当时我看到的是两极分化的评论：有些老玩家看到新闻表示了期待——PK、爆宝这些经典传奇元素，加上适应环境、努力存活吃鸡玩法，或许会玩起来会相当热血。而那些不玩传奇的人，则主要纳闷“怎么还有人玩这么落伍的游戏”。

这就是圈内和圈外的区别，那些一上来就玩《魔兽世界》的MMORPG玩家，容易理解为什么很多人会把2002年前后和“兄弟们”一起打传奇当成不可磨灭的记忆吗，很难，就像玩鬼泣忍龙战神的人不太理解现在为啥还有很多人玩DNF。但不管圈外人多么难以理解，这些游戏情怀正在组成新时代的游戏记忆，它们没那么统一，而是更丰富了。

这一幕惟妙惟肖地传递出了那种圈内才懂的感觉

作为例子，这里我讲两个真实的故事，分别是当年玩传奇的朋友A和现在玩DNF的朋友B，他们虽然已经见识过无数游戏，这两款老游戏却依然对他们有着非同寻常的意义，这种意义早已超过了游戏本身：

为了便于阅读，这两个故事用自述的方式讲述：

朋友A：

传奇给我的记忆是什么？

在我刚接触网吧那几年，没有任何一个游戏可以像《热血传奇》一样，令到整个网吧的人一起为了特定目标（PK，攻沙，等等）而努力。

传奇不是国内最早的网游，不是最好的网游，更不是唯一的网游。但是2001年末，在我们那边网吧常客的眼里，只要传奇，那就是网游；只有传奇，那才是网游。

这时我的很多朋友还保留着许多上个时代的习惯，比如在网吧玩游戏”（这在当时是最时髦的娱乐），这也催生了传奇独一无二的特征：网吧行会。当时一进网吧，除了聊QQ打CS的，剩下几乎都在玩传奇。而如果遇到攻沙之类的活动，那么整个网吧都会被玩传奇的兴奋男子占据——这并不奇怪，后来LOL流行，整个网吧里都是玩LOL的——不同的是，当年这整个网吧的传奇人，都是一个行会的！

网吧行会有一些特征：男性为主，光膀子的居多；大家都使用人肉YY与其他人交流，嗓门决定你的身份；账号前所未有的安全，下半夜挂着挖矿自己睡觉根本不担心被人爆（很多时候网吧老板也是行会一员）。当然，最重要的一点是你身边都是兄弟，如果你被欺负了只要一句话他们能帮你把对方从毒蛇山谷砍到白日门。

你很难描述它到底是怎样一种状态，有点像人民公社，有点像封闭开发，有点像野战部队扎营。《教父》里桑儿指挥手下“睡床垫”，大概就是那个意思。当然你也可以回家休息，但不管何时你来了，那个位置都为你保留。17寸CRT球面显示器闪烁光芒，邻座兄弟吐出一个烟圈悠悠说道，帮你挂了把2-8魔杖！怎么样，这得给包红“娇子”吧？听到这句话你的心跳忽然加速，一下子就又回到“传奇”的氛围里了。可能必须得用老鹰乐队的那首歌才能道出其神韵，you can check up anytime you like,but you can never leave！

在那个时代（或许今天也是如此），人们想要认识陌生人，想要找到志同道合的朋友，想要为自己创造一个目标并朝着它努力。聊QQ是一种方式，在网吧里玩传奇则是另一种方式。并且，在我看来，后一种方式更直接、更纯粹、指向性更明确。事实上后一种人也确实看不起前一种人。用当年的话来说，我们可是要打沙巴克的，聊QQ耍朋友？渣渣！

后来我又玩了不少游戏，因为工作的原因网游、PC单机和主机都玩，也尝试在网吧五连坐，鏖战dota或lol。但是我再也不曾感受到那种“一个网吧都是兄弟”的感觉

，这个说法在现在的人看来很难理解：网吧里的人，来来又去去，你怎么会在那里找到兄弟？

只有当年玩过热血传奇的人，才能准确评价这个说法的正确性。

朋友B：

说到拳皇你想会到什么，拳皇97？大多数80、90后应该都会给出这个答案，但对我来说，我

最熟悉的拳皇很可能是
一个你听都没有听过的版本——它叫
《拳皇2003之卧虎藏龙》

。原因很简单，我小学路上有个破旧街机厅，总共三台机子，这就是其中一台。于是这个版本的拳皇我玩了整两年，就算是十几年之后的现在，97我是不会的，但你把《拳皇2003之卧虎藏龙》摆在我面前，我依然记得怎么用草稚京打出无限连——你连防都防不住。

所以类似的原因，DNF这个游戏到现在对我都还很特殊，我从公测开始，高中和几个好朋友一起玩了整整三年，在第一脊椎和邪龙之墓交代了无数个复活币，认识了一堆朋友甚至在线下聚过餐，大学打过全国比赛，被上一年的全国总冠军KO。工作后AFK了两年，但你猜怎么着，去年我又重新捡起来玩它。

虽然我的客厅里摆着PS4 PRO，我和室友的Switch加起来有三台，我们买的游戏光盘能放满一整个书架，我的刀塔2的TI小本本充到了1000级，每个月我还要惦记着爬怪物弹珠的霸者之塔.....但鬼使神差，一年前的某一天，我打开我刚买的能同时发出18种不同炫目光线的17寸顶配Alianware，下载了DNF。

以前的DNF都是像素块，现在是高清像素块，然后我又沉迷了。我穿着8年前的绝版童话套装，顶着当年能卖两亿游戏币的虎之魂称号，穿着一身曾经尊贵的传承，背包里还躺着王者之星和狂狮之吼，仓库里甚至有一个墨竹手镯，站在街上，我感觉自己像个上世纪老古董。好友列表里躺着的都是风干了的尸体。

于是我开始了孤独的守护阿拉德之旅。我现在没有那么多时间打游戏，所以我花钱找人代练，花钱买游戏币，花钱请人帮我刷团本，花钱帮我打深渊，一年后，我史诗图鉴90%，四个角色B套毕业，好好一个动作游戏，被我玩得活像个挂机游戏。

你说我图啥呢？

结语

看完这两个故事，你或许能明白为什么有些朋友“明明有神作摆在面前不玩，却要玩那个玩了很久的游戏”，或许会让你在审视他人的游戏阅历和喜好时，多一些善意。人人都有自己的游戏情怀，你也迟早会有属于自己的“明明已经过时很久但依然念念不忘”的那个游戏，现在没有，只是时候未到。