

收藏了从奥德赛到PS5的所有游戏机主机,他在改变人们对游戏的刻板印象——钻研过人文历史和自然科学”



■任天堂在1995年夏天推出划时代意义的头戴式的游戏机——VB。



■因为轻松好听的BGM,《马戏团》一直有很多女性拥趸。

这里还有配置齐全的家用电子游戏机鼻祖

在档案馆展柜的最中央,放着的是一部1977年出品的雅达利2600(Atari 2600),庞大的体形、古典的设计,使这款游戏机显得尤为特别。

雅达利这尊“上古大神”虽然不是家用游戏机的创造者,却是引领风潮的先驱。即便雅达利的繁荣期不长,而且崩溃得异常迅速,但若无雅达利,电子游戏机可能就做不到家喻户晓。

为搞来一部雅达利,梁铁欣满世界淘换。作为一款美国游戏机,雅达利在美国的保有量还算高。2018年,梁铁欣去美国花500美元买到了这部雅达利2600,并亲自把它背回来。“在中古游戏机这块,美国人做得比较随意,东西乱糟糟堆在一起,保养得不太用心”,梁铁欣说,“我对游戏机的品相要求很高,毕竟要摆放,但也不是搞来

一个外壳就行,必须能用。”

梁铁欣认为,是雅达利让游戏机变成了一种社会现象。梁铁欣说:“雅达利是第一个打造‘圣诞节’概念的厂商,现在所有商家的圣诞节抢购风潮,就是雅达利带起来的。”

档案馆里最贵的藏品,是梁铁欣花了两万多元从国内收藏家手中淘来的一部“米诺华·奥德赛(Magnavox Odyssey)”。梁铁欣觉得,两万多元也算是人家半卖半送了,因为这部奥德赛配置齐全。

奥德赛是家用电子游戏机的鼻祖。1972年,第一款家用游戏主机——奥德赛问世,售价100美元。以今天的审美来看,奥德赛一点都不像游戏机,更像是电台的操作台。事实上,奥德赛也的确就是个“示波控制器”,

接上电视之后,屏幕上只能显示出几个动态光斑,玩家可以通过手柄移动光斑,来达到操控游戏的目的。然而,真正要玩游戏,就必须给电视屏幕吸附上各种透明贴纸,然后再配上实体筹码和计分工具。说这是在玩桌游,好像也没错。

梁铁欣这套奥德赛就配齐了各种贴纸和筹码,但苦于没有能配套使用的电视机,奥德赛在档案馆里一直没开箱。“上世纪70年代,美国电视机的制式和我们这边是不一样的,所以游戏机无法连接电视机”,梁铁欣说,“我一直在想办法搞一台50年前的美国电视机,但真的很难,一方面是不好找,另一方面这种老电视机实在不便于长途运输。”

梁铁欣表示,在合适的契机,他会给这部奥德赛好好做一个开箱视频。

娱乐性只是游戏的一部分

在展柜中,记者看到了一个头戴式游戏机——Virtual Boy,中文名“虚拟男孩”,戴上它可以玩《马里奥网球》。这是任天堂在1995年夏天发布的一款超时代游戏机,其技术原理就是把双眼中同时生成的图像叠合起来,以达到有景深感的视觉效果。可惜,限于资金和技术的不足,Virtual Boy只能单一地显示红色。

或许是因为理念过于超前,而技术又达不到突破,所以VB是个失败的产品。话说回来,VB虽然失败,但这是任天堂在VR(Virtual Reality 虚拟现实)方向的一次勇敢探路。时隔20多年回看VB,不得不钦佩任天堂的超前思想。现在,随着VR技术的成熟,可能在不久的将来,任天堂就会重拾

VB,打响头戴式游戏机的“复仇战”。

在梁铁欣看来,许多这两三年新兴起来的概念,在游戏界根本不是新鲜话题,除了VR,还有元宇宙,“所谓元宇宙,其实就是虚拟和现实之间的结合,而在游戏领域,这是好多年前就一直在做的事情了,只是当时没人提出元宇宙这么一个概念。”

国产科幻小说《三体》的作者刘慈欣曾预言:“人类面前有两条路,一条向外,通往星辰大海,一条对内,通往虚拟现实。”游戏自然无法完全概括元宇宙,但玩游戏能帮助你更好地理解这个词,或者说电子游戏能够启发元宇宙的构建。梁铁欣举例2018年的好莱坞电影《头号玩家》说:“这部电影里面所描述的世界,就是元宇宙的一个

侧面,人类在虚拟世界中也会有一套独特的运行规则。”

在元宇宙的时代到来之前,打游戏就没有正面意义了吗?当然不是!梁铁欣表示,很多游戏在制作时都钻研了人文历史和自然科学。“玩《大航海时代》,很容易记住地理位置,以及各个地方的物产,玩《三国志》可能会比读《三国志》更能牢记三国时期的历史和人物。”

梁铁欣认为,娱乐性只是游戏的一部分,游戏蕴含的东西可以十分深刻。“有一项高校课题叫‘游戏性研究’,就是把游戏中的一些逻辑运用到实际生活中来,给人以很多启发”,梁铁欣说,“至于认为打游戏就是玩物丧志,只是一种刻板印象。”

■游戏咖啡厅里,面对这些老游戏机和老电视机,我们很容易一下子“回”到童年。

对话

梁铁欣:
想改变社会对
游戏机的刻板印象



梁铁欣的网名叫“拼命玩三郎”,他总是自称“三郎”。这个网名来自《水浒传》中梁山好汉石秀的绰号“拼命三郎”,以表达对电玩的热爱。爱电玩的人很多,但用建档案馆来表达热爱的人肯定屈指可数。为什么要做档案馆?梁铁欣说:“我想通过这种方式,去改变社会对游戏机的刻板印象。”

梁铁欣办游戏机档案馆并非一时冲动,“我是2014年开始做游戏研发的,做了一年之后,经济条件有所好转,就萌生了一个想法,能不能把童年玩过的游戏机都找回来。”

一开始,梁铁欣的藏品只能办个小型的展览,为了丰富展览的故事性,梁铁欣便逐渐扩大了游戏机的收藏规模。“东西越收越多之后,我就想,能不能找个地方把游戏机长期展出呢?”梁铁欣说。

办好一件事,需要好的帮手,梁铁欣碰到了合伙人聂俊。梁铁欣说:“有了聂俊的协助,还得到了很多人的帮忙,终于可以把档案馆做起来了。”

收集游戏机,梁铁欣投入最大的不是金钱,而是精力。“游戏收藏有个特点,价格上对比其他行业的藏品,往往不高,”梁铁欣说,“但不是有钱就一定买得到,花时间、精力去甄别,才是最大的投入。”

梁铁欣并没有把所有游戏机藏品都摆放在档案馆,在另一处的仓库中,绝大多数游戏机都还有一个“备份”,“以前做生意时,因为漏水,很多东西被泡坏了,现在算是吸取教训。”

游戏机不符合“摩尔定律”,不会随着时间推移而贬值。比如雅达利2600,当年的首发价是200美元,梁铁欣时隔40年用500美元才买下来,这是游戏机和其他数码产品的不同。

“我的父母还没来过我的档案馆……他们不愿意来,或多或少是因为对游戏机的认知和我们不一样,让80多岁的人去理解电子游戏和科技生活真的非常难。”梁铁欣叹了一口气,遗憾之情溢于言表。

女儿3岁时,梁铁欣就让她接触了游戏,比如《马戏团》《皇室战争》。梁铁欣说:“接触得早,女儿的游戏阈值很高,她并不沉迷,来档案馆时也可以很安静地做功课。”

梁铁欣表示,每一台游戏设备,都是当时信息技术应用的集成者,甚至是新技术的首次商业化运用。“某种意义上讲,游戏机就是计算机技术的演变历史,如果大家对待游戏主机能像对待电脑一样,就不会总戴着有色眼镜来看待它了。”他希望通过档案馆去改变社会对游戏机的刻板印象。

在档案馆的楼下,梁铁欣还有一个名为“万物破元”的咖啡厅,这是一个游戏主题的咖啡厅,各种类型的游戏机可供消费者免费试玩。梁铁欣表示,咖啡馆面向的是更广泛的群体,包括从没接触过游戏的人。

所谓“破元”,意思是打破界限、消除隔阂。梁铁欣希望咖啡馆能传播游戏文化,也承载游戏玩家的社交功能。