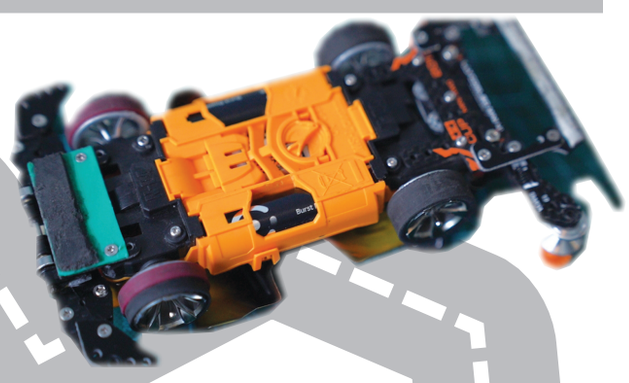
那些年，90后追过的四驱车

永远是独一无二不可替代的事物：这是童年的回忆。

——杜伽尔



关于迷你四驱车/

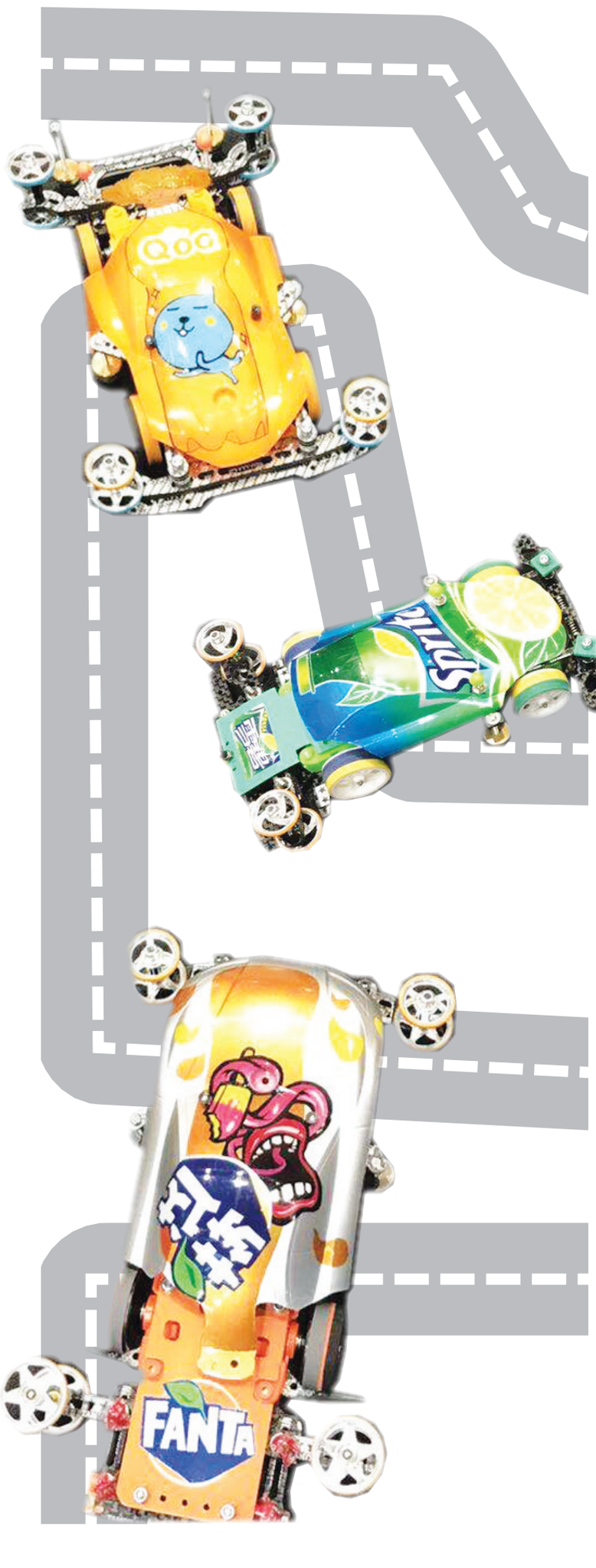
四驱车是一种入门级竞技模型。1982年，日本田宫模型发售了第一代迷你四驱车，当时，这个操纵简单的玩具没有受到太大关注。但随着1989年的动画片《四驱小子》播出大热后，迷你四驱车在日本成为潮流。这部动画片也在国内播出，相信有人还记得太阳之子，天皇巨星，冲刺流星……这些赛车就是出自这部动画片，比赛要用曲棍控制方向，讲究团队作战。在那个零花钱还买不起正版的年代，是“盗版”让更多人有了玩四驱车的机会。改装的小马达、哥哥们搭建的赛道，已经玩得破烂不堪，却也舍不得丢掉，大概是对美好童年的不舍吧。

尤里的秘密“基地”，在成都市武侯区高升桥一栋普通的居民楼里。

挨家挨户的门前挂着喜庆的“福”字，老奶奶在花园里踱着步，小孩的笑声，厨房的饭香，使得这里生活气息格外浓厚。

顺着二楼的过道往里走，在走廊的最底角，房门敞开，门前的桌子上摆着零零散散的零件和工具，几十平方米的房间内没有家具，一座红蓝相间的跑道从客厅横跨到隔壁卧室。

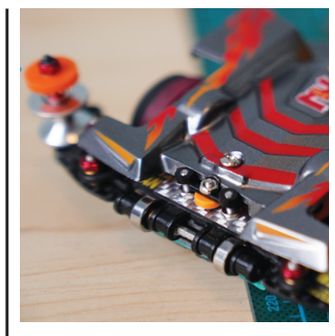
“这应该是成都迷你四驱车的最后‘阵地’了”。尤里将手里的“三角箭”放入跑道，手一松，车子像离弦的箭般蹿了出去，顺着跑道，在直道和弯道间飞速穿梭，一圈又一圈。



日本动画片《四驱小子》。

下载封面新闻APP
浏览最潮最新资讯

更多玩家精彩故事，扫码上封面新闻看短视频。



小小四驱车
童年记忆的“钥匙”

对于80后和90后来说，迷你四驱车是童年的美好记忆。随着日本动漫《四驱小子》、《四驱兄弟》的风靡，那时的小男孩人手一辆自己组装的四驱车是“标配”。动用自己的智慧和巧手，将若干零件组合成型，最终让车子能够快速飞驰，在电子游戏还不够普及的年代里，四驱车不仅是玩具，更打开了一扇探索世界的大门。

1993年出生的尤里，5岁时收到了人生的第一辆四驱车，是亲戚送的礼物，他现在还能记得那辆车的型号和模样，“是奥迪T0，我不会装，就让我爸帮我装，那个时候没有什么玩具，四驱车显得很珍贵。”在尤里的记忆里，小时候的伊藤洋华堂和人民百货，有长长的四驱车跑道，每每和父母去逛商场，自己都会被跑道上的“精灵”吸引，它轻盈，灵敏，有速度带来的快感。

小学后，尤里每个月只有十块钱的零花钱，买不起更多的四驱车配件，他便去拆别人不要的旧马达，或者把商场里烧坏的车子捡回来。“当时对它的认识还很浅显，只知道龙头、凤尾、马达，会绕，会选磁铁。一共有十几辆车子，我带着它们去参加奥迪的比赛，别人的装备都很高级，只有我用的最基础的配件，但却经常能赢。”

小小的四驱车就像尤里童年的钥匙，轻轻一转，无忧无虑、充满乐趣的日子便从记忆的宝匣里跑出。

居民楼里的跑道
寄托着梦想的“阵地”

动漫《四驱兄弟》，讲述了一群热血少年追逐梦想的故事，四驱车便是这梦想的载体。对于尤里来说，亦是如此。只是后来成都市内的四驱车跑道越来越少，到尤里上初中后，几乎无处可寻，没有了跑道，四驱车仿佛也就失去了生命般。“那时开始流行‘超车王’，跑道变成了半圆形的水管道，四驱车的跑道被拆得差不多了。”

用尤里的话来说，现在还能坚持玩四驱车的，都是怀旧的人。他大学毕业后和朋友接办了“车厂”，想弥补儿时的遗憾。而这座“车厂”，设在居民楼里狭小的房间内，几乎只有圈子内的人知道它的所在。“来的基本上都是朋友，约好了结伴过来玩车。我把它叫作‘最后的阵地’，因为已经找不到其他跑道了。”

尤里认为，迷你四驱车的普及难度一个是没有足够的跑道做支撑，二来，从组装到改装，玩家需要沉下心来做，“四驱车并不符合浮躁的心态，少有人愿意为它花时间了。”

封面新闻记者 钟雨恒 摄影 关天舜

简单改装 已无法满足他的探索心

小时候看《四驱兄弟》，我们总会被里面各式各样拥有不同“能力”的迷你四驱车吸引：不仅拥有强劲的爆发力和无与伦比的速度，甚至可以弯曲车身、爬墙、弯道超车、180° 的大回旋……而这些能力往往来自于主人公对于四驱车的潜心研究和改造。

现实生活中，也有这么一群四驱爱好者，动用科学的物理知识，通过不断的调试，创新，让各个部位的零件发挥最大的作用，并相互适应、契合，以达到四驱车的最佳状态。

巧手+智慧
小小四驱车不简单

据尤里介绍，如今市面上的迷你四驱车有两种类型，一种叫“轴车”，一种叫“中制”。“轴车类似小时候玩的田宫四驱，它的原理是通过电击驱动一侧轮胎，以此带动另一侧，前轮带动后轮或者是后轮带动前轮；而中制是由电击同时驱动两侧轮胎，省了中间的一根轴，更易于操作。”

玩家根据说明书组装完成后，可以按照自己的想法对其进行改装，替换零件，用各种办法让车子跑得更快，其中考验的不单是一双巧手，还有科学的智慧。“简单来说，就是把初中学的那一套物理知识拿出来。比如说导轮，它的作用是利用对弯道的反作用力来转弯，怎么去调校它的位置，让它在过弯途中更好地顺应弯道，转过来后车头能正对直道，就像‘漂移’。再者是轮胎，直接决定车的高度，和底盘下的改装空间以及车的动力。”

尤里认为，四驱车的速度关键在于导轮和轮胎的设置，结构是否合理，另外，改车要顺应车本身的特性，不能盲从潮流的玩法，追逐高端配置，“改车要根据底盘的特性来改，本质上车的特性不能被破坏。复杂的不一定是好的，重要的是简单且高效。”

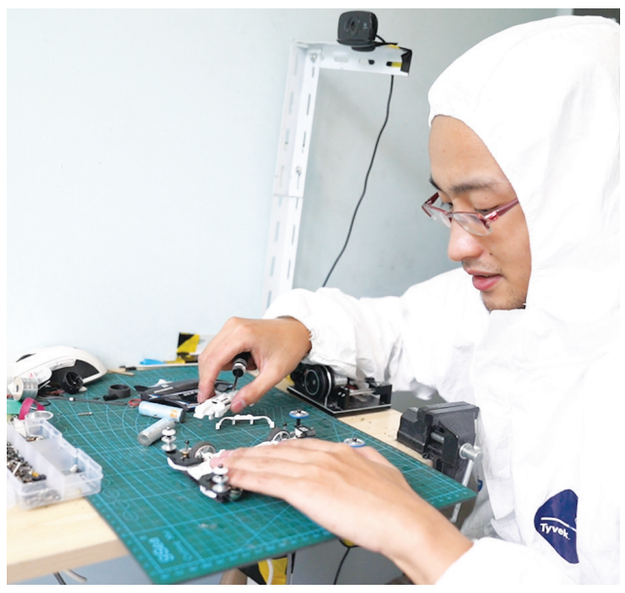
创新 + 耐心
Get动漫同款“技能”

飞直道、过弯道、爬复式山，在跑道一层层的障碍下，四驱车一旦上场，“生死”只能靠自己，在尤里眼中，这也是四驱车最大的魅力所在，“当你改装完成后，一切看车，它是自由的。有别于遥控赛车，四驱车在赛场上不受任何控制。”

一座好的跑道，一定要有与速度相称的难点。玩家不仅要寻求四驱车的“快”，也要保障它的“稳”，“车轮离开跑道后，能不能完整落回去，这才是关键。”如同一架超音速的飞机在峡谷里飞行，要让它顺利、高速通行并且不撞壁。

至于动漫里的各种招式和技能，尤里表示，并不是完全无法实现。《四驱兄弟》中，阿吉的赛车“原始战神”有套“海豚系统”，车子可以摆动起来，尤里介绍，如果安装一个弹簧凤尾，也可以达到相同的效果，而“抬脚走墙壁”则是通过导轮的设置让一只“脚”提起来。

尤里对四驱车的热爱可以说已经到了“痴迷”的地步，简单改装已经无法满足他的探索心。他曾和朋友花了一年时间只做一块底盘，前前后后做了5套，不断调试最终才有了满意的结果。



尤里。

对话
若干零件『组装』孩提时代的梦

守着心目中的最后“阵地”，四驱车显然已经成为了尤里生命中极为重要的一部分。从童年的玩乐到成人以后的钻研，他在若干零件的匹配、组装、成型里，追逐着速度的激情和想象力带来的成就感。

如今的尤里，希望身边更多的人能认识四驱车的乐趣并喜欢上，保留住孩提时代的珍贵记忆。将来，大家不用挤在一间狭小的房间里，手中的四驱车可以飞驰在成都的更多角落。

封面新闻：这么多年以来，你觉得遇到的最大的困难是什么？

尤里：永远都有一个人，一辆车追在你前面，所以我不能停下。

封面新闻：对于新手玩家，你有什么好的建议吗？

尤里：买一部企划版的MA，按照说明书组装好后，可以思考如何替换龙头，或者凤尾，用更高效更简便或者更坚固的零件 。一切按照自己的想法来，只要符合田宫的下场标准。“好”这个词在车界不受用，大家用的车都不一样，理念不同，很难说谁的车更好。千万不要盲从外界流行的车型，否则没办法按照自己的想法做车，潮流都是别人定的，砸钱不一定是好事。

封面新闻：你自己“玩车”有什么心得体会吗？

尤里：因为喜欢所以坚持，意味着完成了一件儿时未完成的事情，并且做得更好。四驱车并不符合浮躁的心态，需要沉下心来。说简单点，它就是一套超大初中物理游戏，并且常玩常新，永远也玩不腻。它不像电子游戏，假如不做各种补丁，游戏就停留在某个阶段了，但是四驱车不做任何补丁，也永远会有新东西，车永远都会变的，这是它的魅力。可以在不断的尝试和实验里实现自己的想法，满足对速度和机械原理的追求。

封面新闻：在成都，四驱车普及状况如何？

尤里：成都的环境不算好，几乎没有办法普及，商场里面现在甚至买不到田宫车了，圈子里大概只有100多个人。我们即便是去了漫展，但看的人居多，真正愿意入“坑”的人偏少。成都没有其他跑道了，这里是最后的跑道。

封面新闻记者 钟雨恒 摄影 关天舜