

大家好，这里是不定期更新的正惊游史，我是正经小弟。

现在的学生农药打的好，吃鸡操作风骚就可以成为班级里最靓的崽。在20多年前手里一本最新一期的游戏杂志你就是班级里男生争相讨好的靓仔，因为那本杂志的内容将会是大家今后几个星期里最大的谈资了。

不过很  
多当年不可一  
世游戏杂志在互联网的冲击  
下已经从书报亭消失了.....今天小弟就来和大家谈谈当年在中国很火的游戏杂志。



虽然这5块一本杂志简陋无比，整本书都是黑白印刷的，一张插图都没有，但却是当时国内第一本有影响力的游戏杂志，里面的如小说般攻略让很多玩家叹为观止，而当时负责写稿的张弦和叶伟的酬劳是免费玩到最新的游戏。

在这里补充一点，此前市面上有一些关于游戏的书，但是都不是杂志期刊，只能算攻略书。



电玩迷：1992年

其实在制作《电子游戏指南》期间，谭老板也想给《电子游戏指南》申请个书号转正，但是一直申请不下来这让他很头痛，但通则不痛，很快就想通了的谭老板就联系到了《电子世界》杂志社进行了一番研究.....于是在1992年7月电子工业出版社以“电子游戏丛书”的形式出版了《电玩迷》。





虽然初战未捷，但是公司老总还是觉得游戏有搞头，于是就想制作一本游戏杂志书，不但能赚钱以后还能个给自己的游戏做下宣传，就这样在1994年6月《GAME集中营》诞生了。

这个《GAME集中营》就是《电子游戏软件》（简称“电软”）的前身。



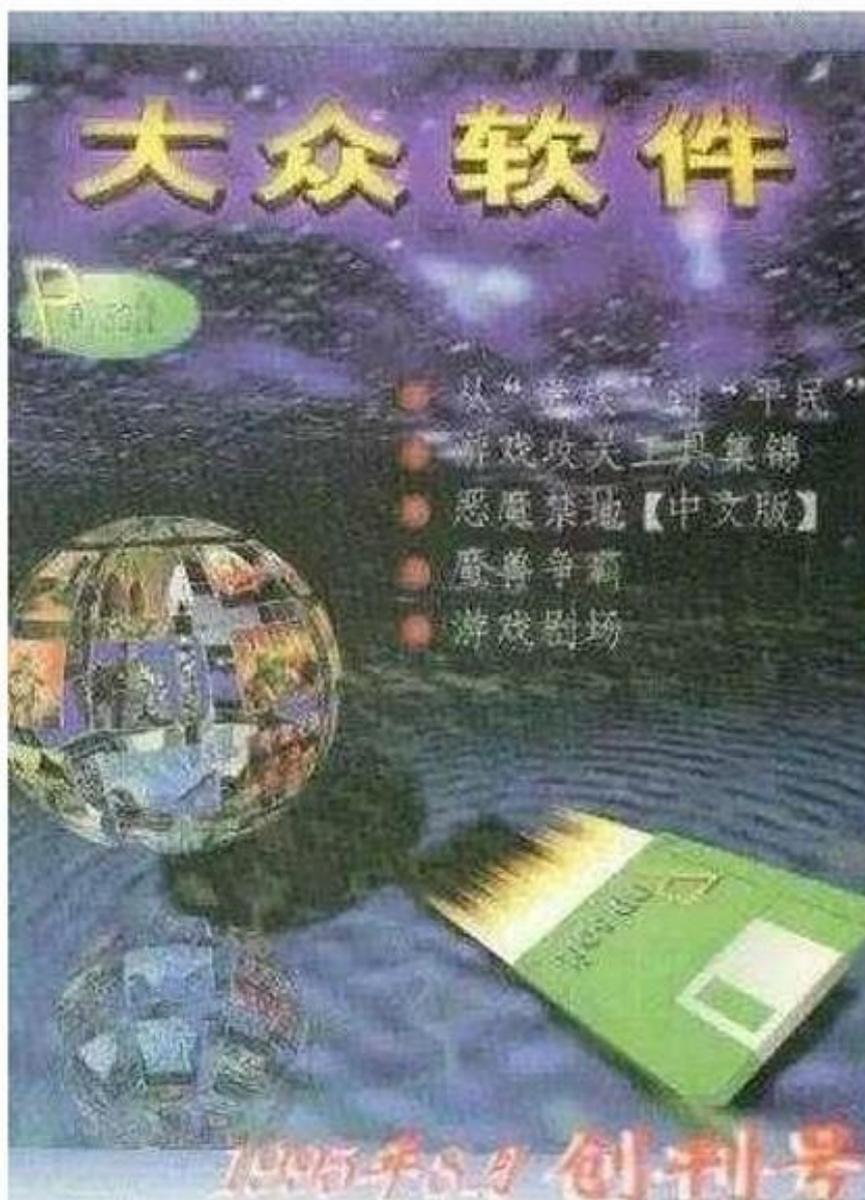
早期电软编辑的合影

2000年随着网络时代的到来，电软曾多次传出停刊的传闻，但是一直都坚挺着，直到2012年2月27日网上忽然爆电软停刊的消息，由于事发突然连特别停刊纪念内容都没。

《电子游戏软件》的倒下不但让读者吃惊，也让其他同行感到了寒冬将至.....



不过因为深度文章和出版环境有冲突再加上网络资讯的发展，让《家用电脑与游戏》经营日益艰难，最终官方在2013年10月8日宣布停刊，11和12月的合刊成了最后的离别。



**TOP TEN 5周年总排行榜**  
(10000.00-30000.00)

名次	游戏名称	票数	公司	名次	游戏名称	票数	公司
1	红潮奇侠传	80384	大宇	39	雷神之锤II——典狱长	7615	3D SOFTWARE
2	命令与征服	68719	WESTWOOD	40	最终幻想VI	7274	史克威尔
3	星际争霸	40362	BLIZZARD	41	极品飞车	7243	EA
4	大航海时代II	38759	KOEI	42	风云	7085	新世
5	新英雄传说	37383	BLIZZARD	43	极品飞车——狂狂一乐	7063	EA
6	大富翁II	29963	大宇	44	三国演义II	6900	新世
7	三国志英杰传	29581	KOEI	45	模拟城市3000	6813	MAXIS
8	金庸群侠传	28263	新世	46	暗黑破坏神II	6794	BLIZZARD
9	足球96	26421	EA	47	雷神之锤II	6753	3D SOFTWARE
10	魔法门之英雄无敌II	25943	NWC	48	极品飞车II	6753	EA
11	《仙剑奇侠传》——永远属于你	25093	软乐美	49	足球97	6343	EA
12	魔兽争霸II	22342	BLIZZARD	50	铁甲风暴	6060	新世
			MAXIS	51	地下城守护者II	5942	牛蛙

2012年众软首次出现亏损，2013年因为持续亏损刊号被回收，2014年和《ePlay 电脑游戏新干线》合刊借用对方的刊号继续出刊，后来为了不在被网络时代淘汰，众软在网上众筹资金，然后用筹集到了203万转型成网络媒体，成为三巨头中唯一渡劫成功的游戏杂志。



电子游戏与电脑游戏：1996年——2003年

1996年，电软编辑King因和当时的主编创作理念不合，于是离开了电软，在一个月后找到金主创建了《电子游戏与电脑游戏》（简称“电电”）。虽然电电是后起之秀但是因为内容符合当时硬核玩家的口味，很快就在市场上站稳了脚跟。

因为和软电的渊源一直给读者一种  
“南慕容北乔峰” “你鸡篮球我两开花” 的感觉.....



软件与光盘：1998年——2010年

《软件与光盘》的前身是《现代化》，在1998年杂志社和台湾智冠游戏合作，改名为《软件与光盘》。

虽然《软件与光盘》做游戏杂志时间不算晚，但是因为当时电脑还没普及所以杂志的名气略逊于电软和电电，而当电脑普及后玩家又没必要买杂志了.....毕竟网络媒体速度更快，于是在2010年9月《软件与光盘》就宣布无限期停刊。



在进入新  
千年后UCG也面  
临着网络媒体的冲击，当时UCG选  
择主动出击，在2005年建立了官方网站“游戏城寨”，  
网站用户数一度达到  
50万，是当时国内人气最高的游戏网站。  
可惜后来网站毫无征兆的关闭，编辑团队被解散，当网站重开后可高谈阔论的论坛  
被删除，变成一个只能买书的网站，人气随即一落千丈，2010年彻底关闭。

第一次转型失败了.....



游戏日：1999年——2009年

原来电电编辑dragon创办的《数字化用户·游戏日》简称“游戏日”，起初是游戏和电脑信息结合的杂志，在2002年改版后成为专门的游戏杂志，主打攻略的方向让杂志成为不少硬核玩家的首选。

在2009年1月因为国内环境的变化和投资人感觉不赚钱，于是选择了停刊。



当年国内玩家还没接触到《石器时代》的时候，电攻的编辑已经玩上台服的《石器时代》了并对游戏进行了大量的报道，国内第一批石器玩家很多就是被电攻的安利的

。后来电攻还直接和网游商家合作，在杂志里附送网游客户端，对于当时只有几十KB下载速度的玩家来说，这是非常有吸引力的。



ePlay电脑游戏新干线：2002年——至今

《ePlay电脑游戏新干线》（后简称“新干线”）网络时代诞生的它可谓是天选之子，  
因为主打网游的新干线不但和台湾游戏媒体合作，还得到了韩国人气游戏杂志《Net Power》独家支持。



## 游戏基地：2002年——2011年

《游戏基地》相比其他游戏杂志最大的优势是拥有美国知名游戏网站的内容授权，能在第一时间收到全球最新的游戏资讯。但是成也授权败也授权，后期因为授权问题，再加上网的冲击，盈利能力下降的《游戏基地》在2011年失去了刊号。



## UCG编辑合照

小弟嘎绿共：

能力有限，市面上的游戏杂志多如牛毛，原谅小弟无法一一回顾。这些游戏杂志因各种原因而消失了，不是他们做的不好而是时代在变化，而像是《大众软件》编辑萧月尘所说的那样：“不是纸媒没有希望，只是我们走错了路！”

一个正惊问题：你当年最喜欢的游戏杂志是什么？