

见证

WITNESS

VOL.07

# 《电软》往事之一 软体动物

“我愿意成为一种声音，对于那些失去声音的人。”

——玛丽·艾伦·马克 ( Mary Ellen Mark )



首页 | 初识《Game集中营》 | 从读者到作者 | 从作者到编辑 | 无所顾忌的青春

返回游戏频道首页

## “引言

自1993年试刊至今，中国大陆的第一本游戏杂志《电子游戏软件》经历了二十年风雨。在它的陪伴下成长起来的一代玩家，如今大多已步入中年。青春或已逝去，而游戏之心不老，“见证”栏目将陆续采访软体动物、龙哥、阿King等人，听他们讲述当年的往事。

## 初识《Game集中营》

见证  
WITNESS

嘿，以后中国的电脑游戏就看咱们的了

“其实这些东西也就是用来回味，本身没什么。就好像小时候爱吃的糖果，现在再给你吃，未必觉得好吃。几年前，我曾经和特工黄（当时的编辑部主任）说，你们可以做一期老编辑的专题，把一代目的编辑找来，大家拍些黑白风格的照片，会很有感觉。结果他说，没意思。”软体动物（汪寅）说。

与龙哥、King等其他编辑不同，软体动物的特长在于电脑游戏。从1994年至1997年，他主要负责《电子游戏软件》的电脑游戏栏目，每期16页，其中“电脑游戏月旦评”四五页，“史莱姆诊所”一页，余下以游戏攻略为主。

软体动物与电脑游戏的结缘，要从他的中学时代讲起。初中时，软体动物成绩优秀，当过副班长、学习委员、英语课代表等要职。上高中后，学校离家远了，新鲜事物多了，他的玩心也更重了，于是，除了英语外，各科的学习成绩直线下降。高三，他被分流至学校与王码电脑合办的一个高级文秘班，学习电脑操作和五笔输入。毕业后，他成为《人民法院报》的一名打字员，每天对着电脑，录入案例和公告，月薪180元。半年后，他辞职而去。

在同学的介绍下，软体动物去了一家位于白塔寺小胡同里的小电脑公司打工，帮人组装电脑，兼卖软盘，月薪250元。正是在这家公司，他开始接触各种早期的电脑游戏。

一次，和同学一块儿玩一款新出的电脑游戏，他突然对着屏幕，没头没脑地说了一句：“嘿，以后中国的电脑游戏就看咱们的了。”



1994年结识《Game集中营》后，软体动物留起了长发。他与阿King并列当年《电软》编辑部的两大长发帅哥。

见证  
WITNESS

那里所有的动物都在依靠着软件生存，而我，就是其中一员，一只软体动物

1993年夏天，一天下班后，软体动物同往常一样去北师大东门外的书摊逛了逛。那时，北师大东门到北太平庄之间是一排铁皮棚子，专卖漫画、杂志和武侠小说。在一个摊位上，他吃惊地发现了一本游戏刊物，名字是“Game集中营”，封面是《龙之战士》的海报。

那个年代，在国内，游戏杂志极为罕见。上学时，软体动物看过傅瓚等人在《家用电器》上以“福州烟台软件特约”的名义开设的“攻关秘诀”栏目，看过张弦和叶伟编写的《电子游戏指南》以及后来的《电玩迷》，也看过同学亲戚带回来的港台等地的游戏杂志。这其中，他印象最深的是台湾智冠的《软体世界》。对当时的他来说，这本杂志如同圣经一般，每拿到新的一期，他就会逐字逐句地反复阅读。”《软体世界》就好像是一个梦中的世界，那里所有的动物都在依靠着软件生存，而我，就是其中一员，一只软体动物。”这也是他后来使用“软体动物”作为笔名的原因。

软体动物立刻掏钱买下了《Game集中营》的这本创刊号，回家后，从头到尾一口气读了两遍，心潮澎湃，于是拿出信纸，给编辑部写了一封长信。

第二天，他把信寄了出去。“把信投入信筒的那一刻，我有种预感，也许这将改变我的一生。”

# 从读者到作者



抬头大多为“集中营营友”、“集中营长官”，落款则是“好容易找到归宿的流浪汉”

“《Game集中营》发行后，闯关族的来信多如雪片，抬头大多为‘集中营营友’、‘集中营长官’、‘集中营上尉’、‘盖世太保’，落款则有‘永不赦免之囚犯’、‘好容易找到归宿的流浪汉’……”这是《电子游戏软件》主编熏风（刘文雨）在杂志的“电刑室手记”栏目中写的一段话，软体动物显然也是这些“好容易找到归宿的流浪汉”中的一员。

很快，他就收到了《Game集中营》的回信，大意是感谢他的支持，并邀请他在某月某日去参加杂志社举行的一场读者座谈会。

信中提及的杂志社地址离软体动物家很近，他骑车10分钟就到了。这是位于黄寺某旧筒子楼里的一个类似党校的地方，《Game集中营》编辑部与先锋卡通公司共用一层楼办公。

读者座谈会在一间大会议室里进行，很多张办公桌拼在一起，桌上摆满了花生、瓜子、桔子和苹果。会议由主编熏风主持，旁边有两个小伙子不停地招呼大家，其中之一是龙哥。

大家转着圈自我介绍了一番，软体动物这才发现在场的其他人都是玩电视游戏的，只有他一个人专攻电脑游戏。不过，“那个年代，大家都很简单，没有谁会去战console游戏好还是PC游戏好，只要是玩游戏的，甭管平台，都是朋友。”

座谈会进行了两个小时，对软体动物来说，最大的收获是认识了一群同他一样热爱游戏的朋友。他们是《Game集中营》最早的一批读者，其中不少人都给他留下了深刻的印象：有一个姓尹的年轻小伙子，他的梦想是开一间属于自己的街机厅；有一个和他一样在玩《魔法门III：幻岛历险记》的带眼镜的小伙子，姓金；有一个漫画爱好者，画风很另类，姓谢，笔名“拾穗人”；还有一个家里买了MD和SFC的帅哥，姓索。

骑车回家的路上，他看见那个姓索的小帅哥骑在前面，双手大撒把，兴奋地挥舞着双臂。几个月后，这名小帅哥加入了《Game集中营》编辑部，他就是King。



试刊两期后，1994年5月，《电子游戏软件》正式创刊。之后的十多期，“Game集中营”几个大字始终在杂志封面上处于显要位置，“电子游戏软件”只是下面的一行小字。



俩土冒儿，说是什么杂志社的

读者座谈会结束后的一天，软体动物正在电脑公司和同事一起埋头玩游戏，老板突然走了进来，对他说，外面有人找。他正玩在兴头上，懒得挪窝，随口问了句：“谁找我？”老板说，俩土冒儿，说是什么杂志社的。

软体动物一听，赶紧跑到外屋，原来是龙哥和读者见面会上认识的小金。时值隆冬，两人衣着单薄，龙哥一双红布鞋，小金一双白布鞋，从黄寺一路骑车到白塔寺，风尘仆仆，鼻涕哈啦。两人表示，大老远跑来，纯属私人拜访，因为座谈会上聊得很开心，所以想继续交往，当然，顺便也想拷些电脑游戏回去。

由于老板不同意随便给外人拷游戏，软体动物就让他们先回去，等自己把游戏带回家玩的时候，再去杂志社拷给他们。

再次踏入这幢破旧的楼房，软体动物没有了最初的紧张感。小金正在埋头捣鼓他的那台旧电脑，据说是玩《魔法门》时内存烧了。软体动物四处逛了逛，发现一间屋子的门上贴有“电刑室”三个大字，便走了进去，里面摆着一台MD和一台SFC（加碟机），一个方头方脑、说话带点口音的小伙子正在玩游戏，他自我介绍说，我姓黄。一年后，这个姓黄的小伙子被熏风请来成为编辑，笔名“特工黄”。

一来二去，软体动物同这群人混熟了。这时，《Game集中营》的编辑们又向他提出了一个新的要求，约他写一些电脑游戏方面的稿件。这之前，杂志上的电脑游戏的内容大多是东一篇西一篇攒起来的，编辑希望找一名熟悉电脑游戏的玩家，长期负责这一栏目。

软体动物欣然答应。于是，1994年的第三期杂志上，出现了一篇以“软体动物”为笔名的《轩辕剑II》的评论文章。

# 从作者到编辑



你干脆来《Game集中营》做专职编辑吧

1993年夏天，《Game集中营》发行第一辑。1994年3月，《Game集中营》发行第二辑。

经过两期试刊后，1994年5月，《电子游戏软件》正式创刊，创刊号的封面是《半熟英雄》的海报。之后的十多期，“Game集中营”几个大字始终在杂志封面上处于显要位置，“电子游戏软件”只是下面的一行小字。


软体动物为《电子游戏软件》的电脑游戏栏目供稿后，每一期，编辑部都会派人登门收取稿件。一天，来取稿件的人换成了一个姓萧的新人，瘦瘦的，穿着新潮时尚，除了主持相关栏目外，平时还负责杂志的广告业

务，兼做发行。他就是“ShadowPhoenix”（萧腾）。

对软体动物来说，给杂志写稿只是副业，他的主业仍是装电脑、卖软盘、拷游戏。当时，盗版光盘游戏在国内刚刚出现，每张售价120元至140元，利润丰厚。经朋友介绍，软体动物跳槽去了中关村的一家电脑公司，白天站柜台，卖光驱、声卡和盗版盘，晚上在苹果园租的集体宿舍里给客户刻盘。

好景不长，由于打击盗版的行动越来越频繁，虽几经搬迁，这家电脑公司最终还是被工商端了老巢，软体动物不得不待业在家。

父母希望儿子找一份正经工作，这时，家里的电脑又碰巧坏了，急需资金升级电脑的软体动物想起了《电子游戏软件》，便找到主编熏风，向他借钱，并承诺今后用稿费还上。熏风二话没说，掏出钱给他，随后又补充了一句：你干脆来《电子游戏软件》做专职编辑吧。

 睡觉也是沙井时期的一大特色，最多只够两个人睡的单人床，经常会挤了三个人

1995年10月，软体动物正式成为《电子游戏软件》编辑部的一员。此时的杂志社已经搬到了号称北京“游戏一条街”的鼓楼地区，沙井胡同15号，当时的北京市群众艺术馆，曾经的清末刑部尚书、四川总督奎俊的大宅。编辑部位于后院的东厢房，面积约60平米，五分之二处用三合板隔断，较小的一半是熏风的主编办公室，较大的一半是编辑部，坐了龙哥、特工黄、King、软体动物，以及兼职的美编王老师和校对高老师，另有一位编辑老D（刘儒德），在软体动物加入后不久便离开了，萧腾则在外院的发行部办公。

由于杂志的页码少，内容少，编辑的工作相对轻松，上班时的规矩也不多，除了不许玩工作所需以外的游戏、不许在房间里抽烟外，没有其它限制。编辑们也无需天天坐班，软体动物常常跑去中关村，阿King三天两头见不到人，其他编辑也是时在时不在。

不过一到截稿前，大家就会同时出现，神情紧张地开始加班。熬夜对于这群年轻人来说，只不过是玩的另一种方式，没人会有任何不情愿的情绪。


截稿前的这几天，大家吃住都在编辑部，只有阿King例外。他平时很注重个人形象，留一头长发，穿一身风衣或西服，这样的打扮显然不利于熬夜挤床铺。

加班到了晚上，编辑们就去沙井胡同边上的一个胡同里开的家常菜馆吃饭，点几碗米饭，点些宫爆鸡丁、鱼香肉丝之类的下饭菜。有时候高兴了，就和鼓楼一带的电玩店老板一起吃饭喝酒，比如原先交道口的魏老板，以及曾经在当年的读者座谈会上出现，如今终于在鼓楼小胡同里开了一间自己的小街机室的尹老板。

等他们吃饱喝足，回到编辑部时，群艺馆的大门已经关上，看门老大爷也睡了，于是大家从大门（老宅子的大红门）下方约30厘米左右的空隙间爬进去，进了编辑部，倒头就睡。

睡觉也是沙井时期的一大特色，编辑部的那张单人床，即便旁边拼上几张椅子，也只够两个人睡，而经常在这里睡觉的有三个人：特工黄、萧腾和软体动物。三人一起睡，躺平了不可能挤下，大家只好侧身睡。特工黄习惯平躺睡，软体动物和萧腾每次都会提醒他：“竖起来睡！”黑暗中只听见特工黄以他特有的南方口音，为难地回答道：“梅花竖起来。”（没法竖起来）大家哈哈大笑，然后迷迷糊糊地各自睡着。

## 一段无所顾忌的青春

 那是一段无所顾忌的青春，那是一个个懵懵懂懂的年代

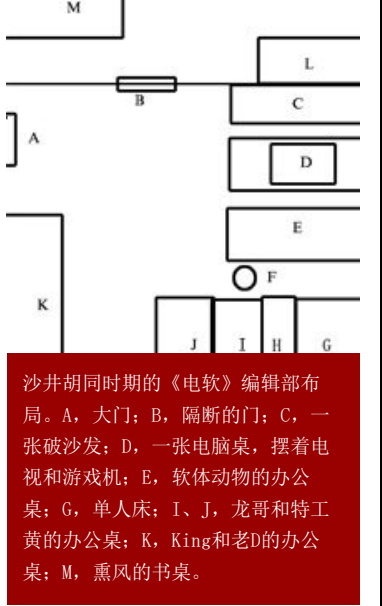
日子就这样一天天过去，软体动物每天在沙井胡同里上班，完稿后就去中关村混。那是一段无所顾忌的青春，那是一个个懵懵懂懂的年代。

一天，熏风从总编室里出来迎客，来访的是一个小伙子和一个矮胖老头。后来软体动物才知道，这个矮胖老头就是曾被自己视若圣经的《软件世界》的老板王俊博，那个小伙子是智冠电子北京分公司的负责人张志宏，他俩此行的目的是同《电子游戏软件》谈合作。这之后，软体动物每个月都会去一趟位于上地的智冠北京分公司，取回当月的《软件世界》和《电脑游戏世界》两本杂志，并在自己的栏目里介绍对方的电脑游戏。”这事儿放现在看就是苦差了，但在当时真是月月就盼这一天了。”

1997年，主编熏风决定取消杂志的电脑游戏栏目，专注于电视游戏。1997年3月，软体动物离开《电子游戏软件》，加入了前导。

这之后，他先后在前导、《电脑商情报·游戏天地》、尚洋、艺龙等公司工作，目睹了国产单机游戏从崛起到幻灭的过程，也目睹了互联网公司拼命烧钱的年代。

2001年，软体动物与老同事萧腾一起，创办了一本玩具模型杂志《玩具新时代》。至此，除主编熏风外，《电子游戏软件》的初代编辑们已全部离任。



软体动物是《变形金刚》的忠实粉丝，胳膊上的刺青足以为证。





“现在回头看《电软》的那几年，非常快乐，认识了很多人，学习了很多东西，可以说是我的职业生涯中，最无忧无虑、最快乐、最辉煌的时代。”软体动物说。

2012年的软体动物，38岁，在一家IT公司任运营主管。

（本文内容改编自“软体动物”所写之《电软回忆录》，发表于TGFC俱乐部论坛。）



WITNESS

见证

下期预告

VOL.08 被扼杀的“婴儿”

有时候，我会回想起那段快乐的时光，虽然每天加班赶节目、通关、和怪物较劲，但生活是充实的。每当看到玩家们的留言和来信，我们就会充满动力。

《游戏东西》解散后，一些元老级的小编又相处过一段时日，但后来就各奔东西了。

我是《游戏东西》的索菲亚，我为自己曾经在这个节目组工作而自豪！

——索菲亚，前《游戏东西》编导。

>>敬请期待

## 往期回顾

>>更多《见证》



WITNESS

见证

摊卖游戏的大学生



WITNESS

见证

蝙蝠侠之父诞辰百年



WITNESS

见证

心之所系，家之所在



WITNESS

见证

多年都市流言尘埃落定



WITNESS

见证

四只“菜鸟”闯关记



WITNESS

见证

寻找与这个世界的接口

### 网易 游戏专题

主笔：大狗（赵廷） 编辑：尚言 设计：蒲云飞 时间：2012-02-28

分享到：



|  游戏首页 |

回到顶部

意见反馈

About NetEase - 公司简介 - 联系方法 - 招聘信息 - 客户服务 - 隐私政策 - 网络营销 - 网站地图

网易公司版权所有

©1997-2019