

过已无需评论，而历史对今天却有所启示：科技的进步不断提供新的教育手段和艺术形式，社会的责任是运用这些成果发展教育和文化以造福人民，而无论出于何种动机，都不应盲目消极地抵制。”

这段二十年前的评论，时至今日，仍有启示意义。

萌芽

见证 WITNESS 没有抓图工具，每次做游戏攻略，刘管乐与孙百英、宋志勇一起，用照相机对着屏幕拍摄

现实中的孙百英是一个随和而传统的文人，“魅力值较高，统治度不够”，崇尚寓教于乐，坚信真诚与快乐是人生的真正价值。从一开始，他就将这种人文精神灌注入了这本杂志的血脉之中。

《家游》创刊号的版权页上，“插图、摄影”写有两人：刘管乐、宋志勇。

刘管乐当年23岁，是杂志社最早的文字编辑，主持电视游戏栏目，撰写攻略。他是一位狂热的电视游戏玩家，酷爱格斗游戏、角色扮演游戏，具有执着、热情、单纯、偏激、身体单薄等“职业玩家”的典型特征。

创刊初期，编辑部条件艰苦，没有抓图工具，每次做游戏攻略，刘管乐与孙百英、宋志勇一起，用照相机对着电视屏幕拍摄，边玩边拍，然后在卫生间改造的暗室里冲洗底片，经常忙碌到半夜。那时，杂志上刊登的游戏攻略，每一张图片都是这么拍出来的。

刘管乐的漫画创作也有相当功底，作品在动漫杂志上时有发表。1999年《家游》创刊五周年纪念刊，一组十幅漫画，以杂志吉祥物猫头鹰为主角，神态各异，惟妙惟肖，即出自管乐之手。

宋志勇是《家游》创刊初期的另一位元老人物，当时的他已是不惑之年，被同事亲切地称为“老宋”。

老宋原先是北京西城运输公司电工，自幼喜爱绘画，虽然没有从事美术工作的机会，但始终痴情不改，画笔不停。杂志创刊后，他担任专职美术编辑，电脑屏幕内外交互的独特封面风格，便是他的代表作之一。

老宋兴趣广泛，音乐、摄影、游戏、电影、旅游，凡“可玩之物”无不涉足；且乐于交友，学生、工人、教师，“三人行必有吾友”。每逢集体出游、节日聚会，老宋必到，并兼摄影、摄像。在早期的编辑队伍中，他年纪最大，但活力不减，乐观向上，属于心理年龄较小的一群。

见证 WITNESS “说到难忘，其实最难忘的就是得知朋友和同事要离开编辑部时心里空落落的那种心情”

《家游》最初为双月刊，1994年8月第二期，封面打出“电子游戏是通往电脑世界的捷径”的口号，后广为流传。1995年1月，《家游》改为月刊。这一年，又有多位编辑加入。

王越鹏，笔名“阿魔”，28岁加盟《家游》，主持“电脑玩家”、“PC Game风景线”等栏目，为电脑游戏栏目的建设、作者队伍的培育做出了重要贡献。

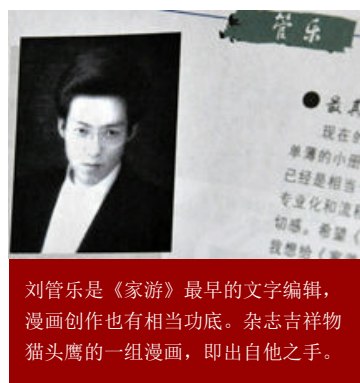
阿魔是一位发烧级的电脑游戏玩家，赛车游戏和冒险游戏的高手。他加入编辑部后的第二年，梁华栋前来应聘。阿魔取出自己精心保存的《银河飞将IV》原版海报送给他，令梁华栋兴奋不已：“我觉得能与这样一位充满热情与狂想的电脑玩家共事，实在是人生一大幸事。”

阿魔在杂志社度过的第一个新年，令他终生难忘。那天，很多人喝醉了，为了游戏，为了友谊，为了杂志的顺利起步。那也是他生平第一次喝得酩酊大醉，醒来后发现，一位女孩在他身边守护了一夜。她是《家游》的另一位美术编辑，后与阿魔结为连理。

与阿魔一同加入的还有美术编辑单非，笔名“Dan”，取自他钟爱的《街霸》系列中的“丹”。除负责杂志排版外，热爱动漫的Dan还主持“镜花园”栏目。那时，经常有玩友登门“挑战”，Dan总是被冠以“编辑部排名第六”的名号迎战，其实他早已是编辑部格斗游戏的第一高手。

Dan性格善良随和，反应机敏，常有令人捧腹之妙语。“说到难忘，其实最难忘的就是得知朋友和同事要离开编辑部时心里空落落的那种心情。虽说人生无不散的筵席，但每一次告别，鼻子都酸酸的，真想对他们大喊：‘求你们，别走，别再让我……别再让我结账了！’”《家游》百期特刊，他写道。

1995年入职的另一位文字编辑杜滨，笔名“Benny”，负责整理、回复读者来信，并包揽了英文资料的编译工作。加入编辑部前，他是一家国企的技术干部，为人和善，钟情于解谜类游戏。工作时，他可以一天不说话，但如果你见过他彻夜不眠攻关《神秘岛》的情形，一定会相信“外静内动”是解谜高手的标准性格。



刘管乐是《家游》最早的文字编辑，漫画创作也有相当功底。杂志吉祥物猫头鹰的一组漫画，即出自他之手。



阿魔是一位发烧级的电脑游戏玩家，为杂志电脑游戏栏目的建设、作者队伍的培育做出了重要贡献。

生长

见证 WITNESS AWEI自认最大的毛病是“懒”，但在阅读堆积如山的读者来信时，却从无任何怨言

1996年，《家游》正文增至64页，月发行量突破10万册，并开通电子邮箱，接入互联网，利用互联网进行资料采集与编读交流，大大缩短了与国外资讯以及国内玩家之间的距离。

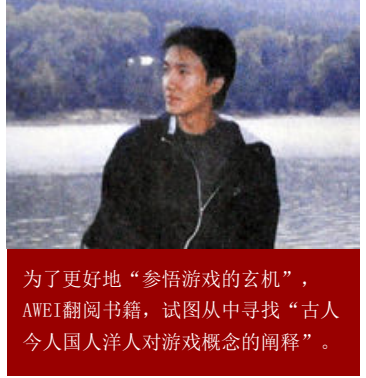
这一年，三位文字编辑先后加入。刘威，笔名“小马”、“AWEI”。“AWEI”是学生时代的好友对刘威的昵称，“小马”则取自古龙小说《愤怒的小马》。早期的《家游》读者或许更熟悉他在读编栏目“杏花村”里扮演的那位热情忙碌的“小马”，而鲜有人知，喜欢在卷首玩深沉的“AWEI”也是同一人。

AWEI自大学时代开始玩红白机和电脑，加入编辑部前，一直是“业余”游戏玩家。初为编辑的那段日子，他每天玩超任、世嘉十余小时，恶补游戏经验。为了更好地“参悟游戏的玄机”，他还翻阅大量书籍，试图从中寻找“古人今人国人洋人对游戏概念的阐释”。

耳濡目染，身体力行，AWEI最终成功升级为“职业”游戏玩家，所付出的代价是：曾获全国银奖的硬笔书法日渐生疏，在校队练健美操的体型逐渐走样，所幸围棋的爱好没丢，不时在网上过一把棋瘾。

早期，AWEI主要负责杂志的电视游戏内容，以及“杏花村”、“难症会诊”、“玩家沙龙”等栏目。他自认最大的毛病是“懒”，但在阅读堆积如山的读者来信时，却从无任何怨言。在他的建议下，编辑部设立“读者问卷调查”、“责编卷首值班”，加强与读者之间的交流。

AWEI入职后两个月，梁华栋加盟编辑部，主持“PC工具箱”、“网络港口”、“业界星空”、“上市烽火”等栏目，取笔名“PC兔子”（PC Tools），被同事和读者亲切地称为“兔子”。



见证 WITNESS

兔子连续三天彻夜苦战《家园》，以不损失任何主力舰、俘获所有敌方主力舰的战绩通关

兔子是一位骨灰级电脑游戏玩家，1986年即接触电脑并为之痴迷。他对待游戏软硬件的态度，以“狂热”二字形容毫不为过，谈及相关话题，便会如数家珍滔滔不绝。

兔子对《创世纪》、《魔法门》等经典电脑游戏颇为推崇，且酷爱模拟游戏，尤其是《银河飞将》、《星球大战》、《五星上将》等系列。他最得意的作品之一，是连续三天彻夜苦战《家园》，以不损失任何一艘主力舰、俘获所有敌方主力舰的战绩通关后，匿名发表于杂志增刊《游戏胜经II》上的那篇完全攻略。

他还是编辑部的第一个“网虫”，1996年起负责网络建设，促成了杂志社的局域网、互联网接入，以及网站论坛的建成。1996年年底，暴雪开通战网（Battle.net）后，他把自己的笔名改为“游骑兵”。

兔子聪明善辩，思维敏捷，心高气傲，生平谁都不服，但还是有一位心中的偶像——王杰，他的“王杰@一场游戏一场梦”个人网站，曾经吸引过不少“杰迷”。

1995年加入的另一位编辑刘捷足，笔名“乐水”，取自他在大学时代模仿古代文人自己住的那间八人宿舍起的名字——“乐水斋”。“乐水”二字，出自《论语》的“子曰：知者乐水，仁者乐山。”

乐水负责“阶梯教室”、“捷径加油站”、“PC工具箱”等栏目，对杂志电脑知识内容的建设贡献良多，还将原先的小栏目“文渊阁”办得有声有色，并编制了多期配套软盘和首张配套光盘。

乐水为人厚道随和，是编辑部里公认的好人。加入《家游》前，他是北京古城中学的语文教师，也曾亲自去游戏厅将沉溺于街机的旷课学生“捉拿归案”。他最为难忘的，是初至杂志社应聘时，与孙百英的一席恳谈，令他下决心放弃了即将到手的职称和稳定的工作，追随爱好，登上了这艘当时看来并不豪华的航船。那个年代，从学校离职“下海”，需要很大勇气。



茁壮

见证 WITNESS

“当爱好转变为工作时，它就不仅是有趣那么简单了，更意味着压力和责任”

1997年，《家游》再次改版，正文增至96页，彩版12页，封面覆膜。年底，杂志社从西绦胡同的半地下室迁至新街口二条办公楼内，地上两层，地下一层，有乒乓球台，有激光照排机，附近还有不少卖游戏光盘和音像制品的地方。一年后，杂志社再次搬家，迁至西三环航天桥的中国工运学院内。

正是在这两年，《家游》因应国内游戏业的发展趋势，形成了以电脑游戏为主、兼顾电视游戏的内容格局，为国产单机游戏的成长做出重要贡献。

1997年加入编辑部的崔越，在杂志与厂商的交流合作方面功不可没。崔越笔名“CY”，原北京某商厦部门经理，他所负责的“业界星空”栏目对国内众多游戏厂商作过访谈。

“在杂志上写过最多的是对当时各游戏公司的访谈，虽然有着十分重要的意义，但很难说是令人满意的作品。因为自己与足球的深厚渊源，在‘文渊阁’的一次‘友情出演’，倒是给很多朋友留下了深刻印象，那篇文章叫《征程》。”CY回忆道。

与CY同时进入杂志社的刘炜，是一位美术编辑，读者在彩页中见到的“liuwei”便是他的署名。刘炜喜爱电脑美术、音乐、影视，为人热情直率、乐观活泼、责任心强，人缘极好。

那两年，有一位名叫陈明辉的北京读者不定期给杂志投稿。1998年3月，他同往常一样来到杂志社，交上提前与编辑约定的稿件。闲谈时，他得知编辑部正在招兵买马，面试就在这两天，便立刻撂下没聊完的话题，一路狂蹬自行车回家，连夜用工工整整的仿宋字，写了满满一页求职书。次日，他赶到编辑部，递上求职书。



陈明辉笔名“Chance”，负责杂志的电脑知识内容，尤其在“硬件兵工厂”栏目上，投入大量精力。和兔子一样，Chance喜欢鼓捣电脑硬件、把玩板卡。工作时，他责任心很强，有着超越同龄人的成熟，待人接物颇具分寸，只有在表现出争强和自负的一面时，才会让人觉察出他的真实年龄。

“这几万人中，我相信还会有跟我志同道合的人啊。至少，我可以带动身边的人”

1998年7月，陈明辉第一次担任责任编辑。凌晨两点，二楼的三间编辑室传来纸张翻动的声音，是编辑在校对稿件；一楼，排版员“咔嚓咔嚓”的打字声持续不断地传来；地下室，出片机发出低沉的轰鸣声。他突然意识到：“当爱好转变为工作时，它就不仅是有趣那么简单了，更意味着压力和责任。”

那个 month，编辑部来了一位女孩——谷岩，笔名“石子”。石子至今仍然清晰地记得十五年前的那天，她陪朋友一起去国展参加招聘会，意外看见《家游》的招聘摊位，便兴冲冲地对朋友说，嘿，这本杂志我看过，还挺喜欢的。正在现场招聘的孙百英听了，递给她一张表格，请她填写个人资料。

经过笔试和两轮面试，1998年7月，石子正式入职，负责“流星时空”和“文渊阁”栏目，并管理杂志的电子邮箱。那时的很多读者都收到过她热情而亲切的回信。

石子拥有丰富的互联网阅历，1997年上BBS，1998年泡文字MUD，1999年玩图形网游，对网络游戏情有独钟。建设一个公正公平的网游社会，一直是她的理想。朋友对她说，你一个人的力量怎么可能推动几万人的世界？她说：“这几万人中，我相信还会有跟我志同道合的人啊。至少，我可以带动身边的人。”

1998年加入编辑部的还有黄磊和宋润方。黄磊，笔名“Nowhere”，性格沉稳，总是面带微笑，玩游戏时会突然狂笑，令人大跌眼镜。他主持“酷酷软件店”、“每月酷站推荐”等栏目，负责了1998年杂志增刊《游戏之王》的后期整理，以及1998年杂志配套光盘的制作，后担任主页编辑。

宋润方，笔名“Racer”，负责“新闻报道”、“上市烽火”等栏目。他为人忠厚，言语不多，踏实努力，玩起游戏来也是小心谨慎、步步为营。少年时，他立下的梦想是让自己亲手打造的仿真飞机飞上天空：“每每想起当年老师亲手操纵那架制作精良的线操纵特技飞机以立体360度大回环的精彩动作扎向地面，和他看着我在在一旁想笑不敢笑而又难以不笑的样子而恨得咬牙切齿的时候，渴望实现梦想的冲动就蠢蠢欲动。”



石子早期负责“流星时空”和“文渊阁”，并管理电子邮箱。那时的很多读者都收到过她热情而亲切的回信。

友人

高立新不惑之年仍对游戏狂热，“这种狂热不是简单的痴迷，而是一种近乎宗教感的虔诚”

与孙百英同龄的高立新，当年是长春的一位中学教师，业余研究电影理论和符号学，进而对电子游戏产生浓厚兴趣，编写了《电子游戏万事通》一书。

《家游》创刊时，38岁的高立新作为杂志的重要顾问，参与了读者定位、栏目策划等工作，并在早期的选题调整、人才招聘、市场开拓、社会宣传等方面居功至伟。

创刊后，他陆续在杂志上发表《电子游戏是什么？——关于产业发展的战略思考》、《日本游戏业界之谜》、《美在少年——访逆火小组徐创》、《一种新兴的文化产业》、《比尔·盖茨是个游戏迷》、《国产游戏有戏没戏》等文章，并于1998年主持杂志图书《游戏之王——纵横电脑游戏世界》的编撰，全书72万字，对游戏文化的传播和游戏理论的基础研究意义重大。

高立新性格豪迈，对朋友忠诚，对事业执着，对游戏狂热。“不惑之年仍对游戏如此狂热的玩家，这种狂热不是简单的痴迷，而是一种近乎宗教感的虔诚。” AWEI对他由衷佩服。

《家游》创刊初期的另一位重要人物赵庆清，与孙百英是好友，原《家用电器科技》杂志专栏编辑，后任北京广播学院（今中国传媒大学）广播电视文学系文本研究室主任。

赵庆清是一个特立独行的人：抽烟、喝酒、留胡子、不守时序，既不循传统，也不迫时髦。1983年从清华大学毕业，因在校乐队显露才华而破例留任音乐教师；从事期刊编辑后，成为某准专业媒体的音响顾问；为观日食曾扛“大炮”独赴南京；载妻子出游，骑单车驮帐篷千里西行；人类学拜读赫胥黎，天文学求教方励之；调入广院后，客坐北京音乐台主持节目，率先开讲“电脑音乐创作”、“多媒体文体创作”等课程。

杂志创刊时，赵庆清义务参与选题讨论、设备选型维修等工作，并发表了《音乐的奉献》等多篇文章。



《家游》诞生地：旧鼓楼大街西缘胡同13号西门的半地下室。1997年年底，杂志社迁至新街口二条办公楼。

养由基、流星雨工作室、天骄创作室、天津RPG联盟等团队，是杂志早期重要的撰稿力量

“养由基”这个笔名，可能只有《家游》的老读者才会觉得眼熟，这是当年活跃于各大电视游戏媒体上的张弦、叶伟两人的共用笔名。

1994年年底，叶伟代表张弦，千里迢迢离沪赴京，与《家游》商谈栏目合作。众编辑见是南方高手来京挑战，不由分说与之大战三十回合《街霸》、《饿狼传说》，大获全胜。



1996年，正在抓图的两位《家游》编


当晚，双方议定后续合作事宜。按照叶伟要求，日后他与张弦撰写的文章，均以特约撰稿人“养由基”的笔名发表。自此，“养由基”频频出现在杂志的新闻、评论、游戏介绍等栏目内，一年间，发表二十余篇近五万字的文章，部分话题备受关注，甚至引发偏激的意见及冲突。

除“养由基”外，另两支同样来自上海的创作团队，成为《家游》早期电脑游戏内容的重要撰稿者：一是刘俊、熊韬、酆峥、朱克组成的“流星雨工作室”，1997年起主笔“流星时空”栏目，负责最新电脑游戏的前瞻；一是吴冠军、蔡熠天、唐闻波、雷鸣等人组成的“天骄创作室”，1998年起主笔“新闻报道”栏目的电脑游戏新闻。恐怕很少有人知道，这两家工作室曾经共居一室，在吴冠军就读大学附近合租两室一厅。

另一支由王奇、杨子江、刘琨等十余位天津玩家组成的“天津RPG联盟”，是《家游》早期的攻略、评论的主要撰稿者之一。王奇在天津的游戏专卖店工作，妻子也是杂志的热心读者和作者。杨子江热爱写作，书卷气浓，从外企辞职后，开了一家游戏专卖店，为玩友印刷攻略手册。

此外，还有谈毅、孙嘉、周晓阳、姚迅等人组建的“飞翔鸟创作室”，为杂志的电脑知识栏目供稿。其成员均为首都经贸大学的学生，因喜爱“唐朝”乐队的《飞翔鸟》而得名。

“户愚吕兄弟”是孙滨滨和弟弟孙建建的笔名，多数文章出自孙滨滨一人之手。兄弟二人均为学医出身，酷爱电视游戏，玩起来也是精细认真之极，曾发表《关于Wild Arms的对话》等风格别致的作品。

 交稿后，两人一起在楼下的烤串店喝酒聊天。那时，编辑与作者之间的关系很亲密，也很单纯

《家游》早期刊载的日本电视游戏新闻和资料，大多出自一位名叫吴波的热心读者之手。那时的他是北京第二外国语学院日语专业的学生，酷爱游戏，每当新机型、新游戏推出，总是迫不及待地买进。

大学时，吴波的课余时间几乎全部放在了游戏上，《家游》编辑部是他经常光顾的场所。一个飘雪的早晨，孙百英打去电话，邀请他为杂志撰稿。他激动地说：“孙老师，没问题。”

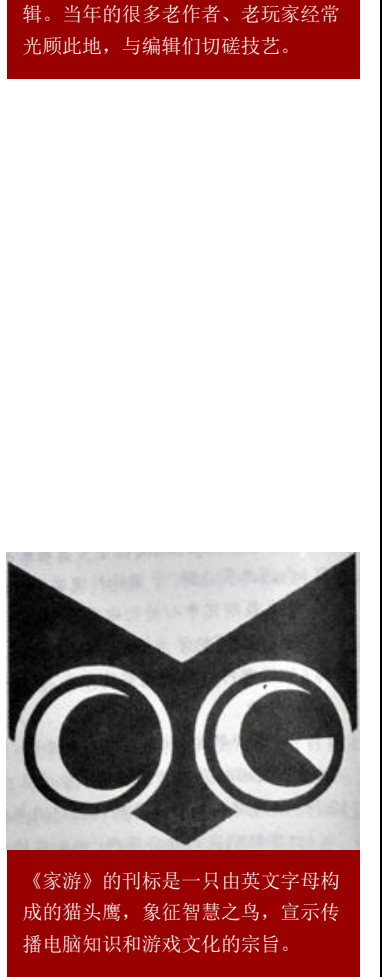
从“海外传真”、“新作短波”等栏目，到1996年7月连载的《超任108经典游戏回顾》，笔名“Kage”的吴波成为杂志电视游戏内容的重要作者之一。他每个月去编辑部两次，一次是带去最新一期的《Fami通》，一次是交上自己的稿件，然后和当时负责电视游戏栏目的AWEI一起喝酒聊天。两人在编辑部楼下的烤串店，创下了120串肉串、12瓶啤酒的记录。那时，编辑与作者之间的关系很亲密，也很单纯。

郭威，笔名“星河”，北京作家协会成员。很长一段时间，他是杂志“文渊阁”栏目的重要作者，陆续发表《决斗在网络》、《网络游戏联军》、《梦断三国》、《的哥手记》、《网络渣滓》等游戏题材的小说。星河与《家游》结缘，中间人是田松，由后者代表《家游》向他约稿。田松曾经在《GAME集中营》第一期试刊时担任美编及编务，如今的他已是中国科学院和中国社科院“两院”博士、北京大学哲学系博士后。

2001年，《家游》出版发行《你所不知的游戏世界——中国游戏文学作品精选》，收录星河、先觉、形像、东东、DHEW、Salala、cOMMANDO、Raystorm等八位作者的28篇小说，开国内游戏文学类图书之先河。

黄明，江苏省邮电管理局干部，早期杂志刊登过他的多篇游戏介绍与评论，其中关于超任与世嘉五代性能比较的技术讨论引起很大反响。周强，笔名“Monster”，国内最早的模拟器玩家之一，主笔杂志的模拟器栏目，其个人网站“EMU X-File”的讨论区曾是不少模拟器爱好者的乐园。

此外，笔名“FreeLancer”的马晓伟、笔名“Viking”的全泽强、笔名“知阳散人”的董煜等数十人，皆是《家游》早期的老读者、老作者。





见证
WITNESS

電腦不僅僅會
小教授 FDC-9850 硬盤式中英文電腦學習機

- 獨具磁盤驅動器存貯文件
- 88 件標準鍵盤
- 標準打印機接口
- 標準遊戲長插槽
- 豐富多采的軟件支持

天津市新星電子公司

地址：天津市新技術產業區
通遠道 15 號
電話：(022)3366277、3366342
傳真：3366276

真正的電腦 高檔的學習機

主編：科學出版社 主編：趙鳳東 國內統一刊號：CN11-3459/TP

查看原图



结束语

除编辑和作者外，还有很多默默无闻的人，为《家游》早期的发展立下汗马功劳：参与创刊并担任读者服务部经理的李文东，爽朗直率、任劳任怨的发行部主任宋爱华，在一个个不眠之夜后完成印刷前最后一道工序的排版员于晓伦、郭辉，翻译整理英文资料并建立图书光盘资料库的图书编辑孟迎霞，杂志技术部主任毕沧起，前后两任编务吴宇、杨敏，笔名“胖猫”的策划专员韩超，以及广告部、财务部、行政部的工作人员。

2002年12月，《家游》百期特刊，曾经的作者吴波寄语道：“现在我很少有彻夜趴在电脑电视前通宵达旦的事情了，那已经成为与小编老友津津乐道的回忆。但是自己对游戏的追求和冲动似乎并未减少，这就是对中国未来游戏产业的强烈希望和祝福，也是对《家游》未来走向更加成熟之路的祝福。因为我知道，为这个理想，我们大家一直在努力。”

八年后，2011年的春天，吴波因车祸去世。同年冬天，前“流星雨工作室”成员刘俊因病离世。

《家游》百期特刊上的照片，成为他们二人留给读者的最后影像：吴波身穿白色T恤，背着双肩包，面带微笑，坐在一片绿色的草地上；刘俊扬着头，站在朋友们中间，身旁是一台白色电脑。

青春终将逝去，无需祭奠。

（本文资料参考自：《家用电脑与游戏机》1999年创刊五周年白金典藏本、《家用电脑与游戏》2002年12月百期特刊。）



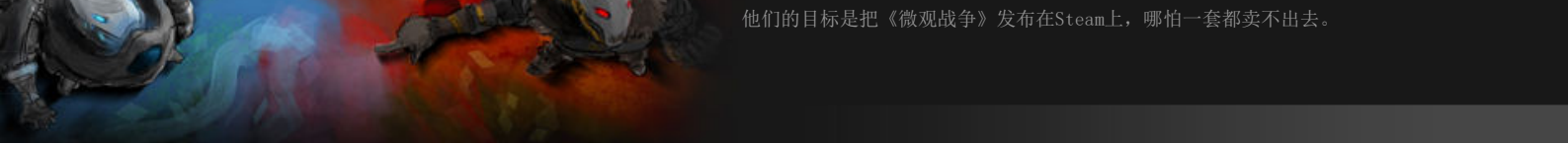
见证
WITNESS

下期预告

VOL.72 两个人的微观战争

“《独立游戏大电影》我看过，我觉得拍得挺狗血的。镜头一直对着天空，就那几个人在天上闪着光。他们脚下，遍地都是做独立游戏失败者的尸体。”范凡说。

三年时间，他和陈智龙开发了一款名为《微观战争》的独立游戏，“不为拯救中国游戏，只想用心做一款自己爱玩的游戏”。对他俩来说，这款游戏已经成为内心深处的一种“执念”。



他们的目标是把《微观战争》发布在Steam上，哪怕一套都卖不出去。

网易 游戏专题

主笔：大狗（赵廷） 编辑：瓦格雷 设计：蒲云飞 时间：2013-11-18

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

©1997-2014