

休刊、廃刊雑誌

本ページではすでに休刊、または廃刊により発売停止されている雑誌の紹介をしています

続刊中の現役雑誌に関しては[こちら](#)へ

書籍、及び無料の配布雑誌に関しては[こちら](#)へ

- ▶ [ゲーム批評](#)
 - ▶ [悪趣味ゲーム紀行](#)
- ▶ [GAME SIDE](#)
- ▶ [ゲーマガ](#)
- ▶ [ゲームスト](#)
 - ▶ [コミックゲームスト](#)
- ▶ [光栄ゲームパラダイス](#)
- ▶ [CONTINUE](#)
- ▶ [月刊コミックボンボン](#)
- ▶ [月刊PCエンジン](#)
- ▶ [ザ・プレイステーション](#)
- ▶ [ディスクステーション](#)
- ▶ [電撃プレイステーションD](#)
- ▶ [Nintendoスタジアム](#)
- ▶ [ハイスコア](#)
- ▶ [霸王/霸王マガジン](#)
- ▶ [ファミリーコンピュータMagazine](#)
- ▶ [ポプコム](#)
- ▶ [マル勝ファミコン](#)
- ▶ [マイコンBASICマガジン](#)
- ▶ [ログイン](#)
- ▶ [わんぱっくコミック](#)

ゲーム批評

1994年よりマイクロマガジン社から隔月（季刊だった時期もある）で発行されていた小冊子サイズのゲーム雑誌、角川書店の「マル勝PCエンジン」のスタッフが主となって編集している。

コンセプトは、ちゃんとゲームをプレイして公平に評価し、特定のゲーム会社寄りにならないようゲーム広告を入れない、と言う従来のゲーム雑誌と差別化を図った革新的なもの。

それにより、他誌とは異なる視点からの批評もあり、他誌では触れられないような際どい内容の記事などもあり、その点は評価されている。

しかしその反面、当時のネット中心のアンチスクウェア風潮に乗るためとはいえ病的とも言えるアンチスクウェア記事の多さなど、本当にプレイしたのか?と思えるような言いがかりかつ一方的な批判記事も多く、必ずしも公平であったとは言い難い。

むしろ本誌はがっぷり獅子丸の「悪趣味ゲーム紀行」によるクソゲーやバカゲーの特集記事が好評で、クソゲーにスポットライトを当てクソゲーブームを作り上げた功績を高く評価する向きがある。

2006年4月をもって休刊 (*1)。

悪趣味ゲーム紀行

ゲーム批評内で、がっぷり獅子丸氏により連載されていた4ページほどのコラム記事で、単行本も3冊出されている。記念すべき第一回は『[暴れん坊天狗](#)』だった。

面白さよりは奇妙さや怒りなどが印象に残るようなゲーム、それにまつわるエトセトラを紹介していく、というテーマ

で執筆されており、世間では埋もれていたクソゲーやバカゲーの魅力(?)を掘り起こしたという功績がある。獅子丸自身が『[大江戸ファイト](#)』という格ゲー界屈指の怪作に関わっていたためか、ゲームとしての出来を乗り越して何かが突き抜けていた作品(『[デスクリムゾン](#)』『[ラブクエスト](#)』など)にむしる賛辞を送る一方、『[花のスター街道](#)』などには半ば本気で呆れ返っていた。

ただアウトロー気取りと言うか中二病と言うか、「あるゲームを作る際に国宝級の般若面を借りたのだが、若気の至りで壊してしまったので黙って返した」だの「火だるまの参考のために自前でスタントをやろうとしていたら警察の方のお世話になった」だのと言った懺悔と称した事実上の自慢話を単行本で書き下ろしており、そこはさすがに笑えない。

がっぷ獅子丸氏は、[ウエストン入社によってゲーム製作者となり](#)、『オーライル』『ジ・アンソルブド』などの開発に関わったらしい。

どうも相撲好きだったらしく、[相撲ゲーム](#)をレビューした際に「あのチカラビトたちの魅力をちゃんと再現したゲームは出ないものか」とこぼしている。

[GAME SIDE](#)

マニア向けゲーム雑誌。マイナーな良作やバカゲーを、数多く発掘したという功績がある。

レトロゲーム紹介誌として1996年から発行された、『ユーズド・ゲームズ』を前身とする。何度かの誌名の変更や姉妹誌との合併、季刊から隔月刊への変更、発行元のグループ再編などを経て『GAME SIDE』へと至る。

ユーズド・ゲームズ時代は、旧世代機(当時はPS時代だったのでSFC以前)のマイナー良作の発掘のみに絞った内容だったが、後発雑誌『[ナイスゲームズ\(*2\)](#)』との合併を経て『ユーゲー』と誌名変更して以降、現用機種(PS以降)のゲームも積極的に扱うようになった。

良作を再評価するという誌面構成ゆえに、中古ゲーム相場への影響力が強かった。最盛期には、紹介されたゲームの中古価格が高騰するという現象が起きたので、同誌を毛嫌にするゲームマニアもいたらしい。

末期には、ライターの質の低下やあからさまなネタ切れが顕著となり、すっかり精彩を欠いてしまった。

再度の季刊化や誌面の刷新などで延命をはかったが、2010年7月3日発売の8月号(Vol.24)をもって休刊。同年10月より、扱うジャンルをSTGのみに絞った『[SHOOTING GAMESIDE](#)』として、リニューアル創刊した。

▶ [関連...美食倶楽部バカゲー専科](#)

[ゲームマガ](#)

主に、ギャルゲー中心の構成になっているソフトバンククリエイティブ発行の家庭用ゲーム雑誌。

と、これだけならばあえてここに書く必要は無いのだが、もともとの雑誌の源流をたどると、1984年に創刊された国内初の家庭用ゲーム雑誌Beepにさかのぼれる(*3)。

Beepからドリームキャストマガジンまではセガハード専門誌だったため、現在でもセガの情報は多め。

Beep時代に移植版『アフターバーナー』を『アウアーアアア』と呼称したり、読者レース制度により『[デスクリムゾン](#)』や『[ソード・オブ・ソダン](#)』などが大きく注目される要因となった。

なお、バカゲーという名称の発祥説が存在する。

誌名の変遷は...「Beep」(1984年~1989年) 「BEEP!メガドライブ」(1989年~1994年) 「セガサターンマガジン」(1994年~1998年) 「ドリームキャストマガジン」(1998年~2001年) 「ドリマガ」(2001年~2006年) 「ゲームマガ」(2006年~現在)の順である。

昔からクソゲーをめぐる風習があったようで、様々なクソゲーに称号が授与されている。

ちなみに、セガがハード事業から撤退決定後多くのセガハード専門誌が休刊していったが、本誌のみ総合誌に移行するというリニューアルをとっており、唯一休刊には至っていない。

しかし2012年3月30日発売号をもって、[ついに休刊することが明らかとなった](#)。

[ゲームスト](#)

1986年から1999年にかけて、新声社から発売されたアーケードゲーム誌。80年代前半に同人誌だった「VG2」が商業誌として生まれ変わった形である。

創刊当時は隔月刊誌(二ヶ月に一冊)だったが、1987年から月刊化、1994年以降は月二刊化(一ヶ月に二冊)発売であった。

当時のゲーム雑誌の中でも、他のアーケード誌が極めて少なかった為、アーケードゲーマーにとっては必勝バイブルと

呼べる存在だった。

新着ゲームに関する紹介・攻略はもちろんの事、全国のハイスコア掲載から常人ゲーマーでは理解不能なマニアックネタまで、様々な情報がこれ一冊に詰まっていた。

しかし、無謀な多角経営が新声社の経営を圧迫し、ゲームスト自体も対戦格闘ブーム沈静化の波に吞まれ売り上げが低迷（それでも廃刊まで赤字は出ていなかったという）、1999年8月30日号をもって、新声社の倒産と共に消滅した。なお、最終号には特に廃刊の情報は無く次刊予告もされており、いかに廃刊決定が急だったのかが伺える。

ゲームスト亡き後は、一部旧ゲームストスタッフがエンターブレイン（当時はアスキー）にて事実上の続刊「月刊アルカディア」を創刊する事になる。

本誌を語る上で絶対外せない特徴として、**記事の誤植の多さ、内容が神の領域**である事が述べられる。その凄まじさは同業はもちろん、全ての商業誌とは比較にならないものであり、「ライターおよび写植が日本人ではない」と揶揄されたほど悲惨だった。世界中の誤植を集めた某サブカルチャー誌では男性同士の同性愛誌（こちらは内容が理解不能なほどいきすぎていたため）と並んで「ここからの引用は基本禁じ手」とされるほどだった。

特に対戦格闘ブーム期あたりの誤植っぷりは凄まじく、「いかに素晴らしい誤植を発見するか」という、他の雑誌ではあり得ない楽しみを持っていた。

有名どころとしては「**インド人を右に**（正:ハンドルを右に）」、「**ザンギュラのスーパーウリアッ**上（正:ザンギエフのスーパーリアット）」などがあり、今でもゲームストの誤植は誤植界の首領、神とまで例えられる程である。

- ▶ ゲームスト編集部ではワープロやパソコンを使ったデジタル編集の導入は遅くまで行われていなかったようで、「ライターの手書き原稿を、写植会社が組版する」という過程において、あまりにライターの字が汚かったために誤読された...らしい。
 - ▶ デジタル入校したらしたでワープロの基本的な変換ミスや「ZストリートファイターERO3」など変なところでの挿入、機種依存文字を使ったため実際には文字化けしたりとそれはそれで悲惨だった。

この誤植をカプコンが気に入ったのか『[CAPCOM FIGHTING Jam](#)』ではサンギエフがミッドナイトプリスになった時の女の子を「**ザンギュラちゃん**」と命名している。

なお、Googleなどで「誤植」と検索すると、かなりの割合でゲームスト関係のリンク先が出てくるので、もしよければ是非試してみよう。

基本的に笑える誤植ばかりではあるのだが、中には洒落にならないものもある。漫画家中平正彦によるストリートファイターIII漫画『RYU-FINAL』において飛び出た「**確かめてみる!**」である。

最終回の最終ページの大ゴマでのしめの台詞というところで飛び出した代物だけに作者に与えた迷惑は半端なものではない。ちなみに、連載スタート時にもいきなり誤植でスタートしており本当にどうしようもない失敗をされているわけである。

なお本雑誌の読者投稿コーナーは絵と文章両方の投稿レベルが高いという非常に稀有な例であり、イラスト投稿者の中には『ケロロ軍曹』の吉崎観音や『鋼の錬金術師』の荒川弘、『**かななぎ**』の武梨えりなどが居る(同誌専門だったわけではないが)。

イラストが関係する業界からも注目されていたようで、イラストコンテストで最優秀賞を取った人物をヘッドハンティングするといったこともあった。

文章投稿は、通常のお笑い系の他、議論系を中心に据えていたのが特色。例えば「ゲームセンターは不良のたまり場」という先入観がまだ根強かった当手を背景に、ゲーム好きな投稿者と、ゲームに偏見を持つ親や教師とのやり取りを描いた体験談は常に読者の反響を呼び、同じような境遇にあった読者からの応援や、逆に「投稿者にも非がある」とする読者からの批判などが投稿され紙面を彩った。ファンも多く、要望に応える形で後に読者投稿コーナーのみを纏めた別冊（ムック）が出たほどだった。

コミックゲームスト

その名の通りゲームストの新声社から出ていた、主にアーケードゲームを原作とする漫画を連載していた雑誌。刊行期間は1993年～1997年。オリジナル作品も多数あったが、ここでは特に触れずにおく。

最初は隔月刊、途中から月刊化された。カプコンとネオジオの格闘ゲーム全盛期においてシューティングゲームや基板出回りの少ないマイナー作品をも多数漫画化していたが、終盤はKOF等ゲーム原作の漫画を載せる雑誌ならどこでも連載されるメジャーな格闘ゲームの漫画ばかりになってしまった（例外はティンクルスターズプライツぐらい）。盛衰の激しいアーケードゲームの漫画を連載していたが、長期連載するとゲームの「旬」が過ぎてしまうため、ストーリー未完のまま終了したり、休載となる作品も多かった。1997年の休刊号時に未完だった作品に関しては、新しいゲーム漫画雑誌を創刊し、そちらで連載を継続するという予告がなされていたが、その新雑誌は創刊されることのないまま

出版社が倒産してしまった。

お便りコーナーは掲載ごとに点数の得られる「ジャンプ放送局」のような（と言って通じなかったらどうしよう）ポイント制が採用されていたが、このポイントの説明にのみ出てきた「コミゲ券」なる物が結局最初から最後まで存在しなかった事で有名。

一定のポイントを溜めるごとに何らかの景品が編集部から送られて来る・コミゲ券と交換する予定だった模様だが、当時ポイントにはプラスポイントとマイナスポイントが有り、「個人のポイントはプラスとマイナスを合算したポイントで集計」していた事と「景品はプラスのみの嬉しい物とマイナスのみの不名誉な物（予定）」という点で話がややこしくなる為、もとより実現は難しいと思われる。

以下は解釈に誤解があるかも知れないが、もし実現していたら、例えば+100の景品と-100の景品があったとして、「+101、-100の計+1」の人は両方交換してもランキングは「+1、-0の計+1」の人と一緒に事に変わりはないし、片方とだけ交換して一気に上位あるいは下位に躍り出てもいい、もし「+1、-100の計-99」ならそのまま下位を突っ走るか不名誉な景品を貰ってリセットするか。

他にも、読者投稿形式の「ゲーパロ4コマグランプリ」にはしばらくの間はゲームメーカー枠（スタッフからの作品）も有った。単行本版ではプロの漫画家による書き下ろしも追加された。

なお、連載されていた漫画のひとつストリートファイターZERO2を基にした『さくらがんばる!』に登場したオリジナルキャラクター神月かりんは後にゲームに逆輸入されている。

光栄ゲームパラダイス

光栄(現コーエーテクモゲームス)が1993年から1994年まで発行していた自社ゲーム専門の投稿雑誌。後にも先にも書店販売された固有メーカーが自ら専門誌を出した唯一のケースである。

発行直前に爆笑三国志を起点とした爆笑 シリーズが好評を得ていたことから出版部門がイケイケになっていたという事情もあるが、何度かリニューアルが行われているが結果は出なかった。その後は「歴史パラダイス」「DaGama」「歴史ファンワールド」と続くがいずれも短命に終わっている。

なぜかログインと結びつきが強く常連投稿者が少なからずかぶっている。

知名度が極端に低い雑誌であるが、三国志のネタ武将・曹豹血盟軍ネタだけは今でも受け継がれている。

CONTINUE

太田出版から刊行されていたマニア向けゲーム誌。2001年創刊。サブカルチャー的切り口でゲームを扱う異色のゲーム誌。

同じく太田出版から発行された「超クソゲー」のライター陣が編集に参加し、その流れで年に1度「ゲーム・オブ・ザ・イヤー」「超クソゲー大賞」といったアワードを誌上で開くなどゲームオピニオン面に貢献したが、2007年を境に「面白いゲームが無い」という理由でゲーム系記事を大幅縮小、誌面内容を総合サブカル誌へとシフトしていく事になる。

更に2010年には遂に編集長が「ゲームなんて別に好きじゃないんで苦痛だった」とぶっちゃけゲーム誌脱却を発表、同年7月発売号より誌名を「OTOME CONTINUE」と改め女性向けサブカル誌へとリニューアルしたが、翌2011年のVol.6をもって休刊した。

月刊コミックボンボン

[こちら](#)を参照。

月刊PCエンジン

小学館より発行されていたPCE専門誌。「月刊コロコロコミック」がハドソンとの友好関係もあってPCE特集の記事をよく組んでいたこともあり、コロコロ増刊「PCエンジンスペシャル」が刊行された。これが好評だったこともあって、1988年11月29日についてPCE専門誌である本誌が創刊されることとなった。

ハドソンから多くの資料が提供されており、ゲームは勿論、技術面(ハード)にも深く踏み込んだ内容が特徴であった。また、読者コーナー(特に投稿イラスト)は当時のゲーム誌でもトップクラスの出来だった。

本誌はPCE専門誌の中で最高の売上を誇っていたが、上層部が講談社の「霸王」(*4)に対抗するための総合誌「ゲームオン!」を創刊させたため、廃刊に追い込まれて(*5)しまった(1994年1月30日)。PCE市場に陰りは見えていたが、まだ消失する以前だったこともありこの廃刊劇はPCEユーザーの少なからざる反発を招いてしまった。

余談だが、角川書店発行の競合誌「マル勝PCエンジン」とは創廃刊が全く同時である。ただこの時期のマル勝は92年のメディアワークスの乱で編集スタッフがゴッソリ抜け、外部の編プロに丸投げする形でようやく発行されていたものだった。ちなみに抜けたスタッフは「電撃PCエンジン」（現「電撃G's magazine」）を創刊している^(*6)。

ザ・プレイステーション

ソフトバンクパブリッシングによって刊行されていたPS専門雑誌。1994年創刊。

月刊、週刊、隔週刊と情勢に合わせて発行スペースを調整していたが販売不振により2005年に400号をもって休刊となった。

ユーザーの評価投稿を集計して変動した結果を毎週載せる、お題のゲームに関するユーザーの自由なコメントを掲載するPS100人委員会、幻想水滸伝やグロランサーなどの連載特集を組む、ゲーム着メロの楽譜、シールなどのおまけを毎週つける、といった独自路線が特徴だった。

ディスクステーション

株式会社コンパイルから発売されていたディスクマガジン。1988年創刊。コンパイルの経営悪化に伴い、2000年に休刊（事実上廃刊）した。

これ以前にもディスクマガジンが作られたことはあったが、同人ソフトを除けば半年続かなかった物ばかりであり、初の成功例となる。

パソコン用メディアを用いた雑誌のような形態を取り、コンパイルや他社のオリジナルゲームや体験版を収録していた。

この雑誌からぶよぶよシリーズの原作である魔導物語などが生まれ、ファンにとってはおまけの枠を超えたゲーム集として大きく支持される事になる。

MSX向けからPC98向けそしてWindows向けへと進んでおり、Winでの発売分に収録されていたオリジナルゲームに関してはProjectEGGにてダウンロード販売が行われている。

なお、純粋にディスクマガジンと言えるのMSX版だけで、それ以外は雑誌にCD-ROM等が付くと言う現代のパソコン誌と同じ形態を取っている。

電撃プレイステーションD

1997年に電撃プレイステーションの増刊号として発刊され、第11号より月刊化したCD-ROMつきゲーム情報誌。その後、プラットフォームをPS2に移して「電撃PS2」に誌名を変更。付録もDVD-ROMになった。

新作ソフトの体験版やデモムービーだけでなく、特殊なアイテムが手に入ったりする「電撃セーブデータ」を毎号収録し、人気を博した。

が、そのセーブデータが揉め事のタネになることもあった。詳しくはGPOの項目で。

セーブデータの中には読者投稿できるものもあり『デザエモン+』『RPGツクール3』『落ちゲーやるうぜ』等といった読者の作ったゲーム作品が収録される時もあった。

また、読者コーナーの参加小説のまとめやオリジナルゲームの収録など独自の構成も特徴の一つであった。

PS2の話題が少なくなっていくにつれて勢いを失い、次第に刊行が不安定になっていった。2008年2月の第96号を最後に発刊は停止しているが、公式サイトはそのまま残されている。

Nintendoスタジアム

徳間書店と毎日コミュニケーションズで発行されていた任天堂ハード専門誌である。短命に終わったファミマガ64の後を受け形で1998年に創刊されるが、徳間書店の経営危機に伴い兄弟誌共々廃刊の危機に瀕する。スタッフは「アンビット」という編プロを立ち上げ発行を毎日コミュニケーションズに託す形で発行を続けたが、マイコミにはすでに「Nintendo DREAM」という任天堂ハード専門誌が存在していたこともあり、両誌が合併しNintendo DREAMが存続する形でNintendoスタジアムはその役目を終え、2002年に休刊となった。

ハイスコア

1986年から1990年まで英知出版、日本文華社（途中から発売元変更）から発売、ハイスコアメディアワークより発行されたゲーム雑誌。誌名からも想像出来るように攻略情報や裏技を重視方針で一定の支持を受け、当時のちびっ子を中

心に熱いゲーム誌として評価を得ていた。

しかし、『ドラゴンクエストII』の完全攻略に関してエニックスから訴えられることとなり敗訴、攻略と言う売りを失い衰退していった。

その後、当時のFCソフトとして喋りまくる事を売りとしたアクションRPG『ゾンビハンター』の発売で巻き返しを図るも、出来が今一つで盛り上がりせず。そして、そのまま力尽きる事となった。

ちなみに、読者投稿制の裏技の大半が編集部名義で埋まっていた事もあり、当時の裏技ブームの凄さが垣間見える。

霸王/霸王マガジン

1993年講談社より刊行。池田新八郎編集長とコミックボンボンのゲームソフト担当編集者が中心になって創刊。

創刊当初は、攻略付録付きの月刊誌で、半年後に隔週誌に変更。毎号講談社系の漫画家がリレー形式で表紙を手がけていた。イメージキャラクターに格闘家の佐竹雅昭氏を起用していた。「霸王」とのタイアップ番組として、文化放送のラジオ番組「佐竹雅昭の霸王塾」とテレビ東京の番組「スーパーゲームクイズ霸王」がある。

記事は、スーパーファミコンとメガドライブのゲームを多く紹介しており、PCエンジンは小学館が専門誌「月刊PCエンジン」を持っていたこともあり、少なめ。ゲームソフトの容量、価格、発売日などの情報は、他社のゲーム誌に比べてあまり明確ではなく、「未定」が多かった。中には、他誌ですでに掲載されているゲームも「霸王」では掲載されていなかったりしていた。ゲームソフトのレビューでは、講談社の（当時の）主力分野であった『ガンダムシリーズ』や『セーラームーン』など講談社の漫画が題材としているキャラクターゲーム等は、他誌に比べて評価が大甘だった。（これは後の「霸王マガジン」でも同じ）

その後、プレイステーション、セガサターンなどの新世代ゲーム機ラッシュに伴い、他社から新しいゲーム情報誌が刊行されるようになり、「霸王」の発行部数が低迷する。1996年3月より「霸王マガジン」に改題。集英社の「Vジャンプ」に近い誌面にリニューアルしたが、部数は回復できずに1997年5月号で休刊。

- ▶ 霸王と霸王マガジンで連載された漫画も多くあり、このうち『機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY』（高山瑞穂）と『新機動戦記ガンダムW BATTLEFIELD OF PACIFIST』（ときた洸一）は、ボンボンKCで刊行された。また、『KOF』シリーズのスピノフ作品である『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』も霸王マガジンで連載されていたが、霸王マガジンが休刊後、コミックボンボンの増刊で読みきり掲載されていた。
- ▶ 霸王とのスピノフゲームソフトに『大貝獣物語』（ハドソン）がある。ボンボンの兄弟誌「テラックスボンボン」でコミカライズが連載されていた。『大貝獣物語』はその後も、TCG『MOZ（ミラクル・オブ・ゾーン）』などの派生作品を生み出すようになり、『コミックボンボン』で雑誌展開することになる。
- ▶ ゲーム攻略本『霸王ゲームスペシャル』は、霸王マガジン休刊後も『コミックボンボン』のゲーム情報コーナーで掲載していたゲームソフト（『メダロット』『ロボットボンコッツ』など）を中心に刊行された。現在は、『講談社ゲームBOOKS』として、PSP/PS3などのSCE系ハード及び、そちらで発売された自社著作権作品のゲームソフトを中心に刊行中。

ファミリーコンピュータMagazine

1985年から徳間書店が発行していた隔週刊のゲーム雑誌。

その最も有名とされるのは裏技紹介のコーナーで行われた企画「ウソテクイズ」である。毎号数十個の裏技（本誌では「ウル技（ウルテク）」と表記）が掲載されるのだが、その中に1つだけ「存在しない裏技」を混ぜている。そのたった一つの嘘を読者が見抜くというもの。正解者には抽選でプレゼントが送られた。

- ▶ 最も名高いものは「『水晶の龍』で野球拳ができる」というものだろう。当時の少年読者たちを釘付けにしたあげくに絶望に突き落としたこの「ウソ技」は今でも語り草にされている。
- ▶ ファイナルファイトで「二人同時プレイができる」というウソテクを掲載したときにはカプコンに問い合わせの電話が殺到し、カプコンの担当者が怒鳴りこんできたという逸話がある。それ以降はメーカーの了解を取るようになったようだ。
- ▶ この企画は他誌によるネタ盗用を防ぐためのブービートラップとしての役割もあった。裏技ブームがあった当時はスピードが命で、他社の雑誌で紹介された裏技を確かめもせず自社の雑誌に掲載するというケースがしばしば見られたらしく、実際、ある号に載ったウソ技をさも自分たちが発見した裏技のように転載した雑誌があったそうだ。

新世代機への移行に伴い1994年に「プレイステーションMagazine」に名を変えるが、徳間書店の業務整理により1999年に廃刊。

実質的な移行雑誌は「ファミマガ64」（1996年～1998年刊行）であるとされることもある。

後にゲームラボにおいて行われた最後の編集長へのインタビューによるとSFC時代ごろから部数が下降していたがレーシングラゲーンのジャンル呼称問題 (*7) にもなうスクウェアの情報提供拒否が致命傷になったとのこと。同誌ではファミ通のクロスレビューにあたるものとしてゲーム通信簿というものがあり、6つの要素を5点満点の合計30点で採点する方式をとっていた。

これに裏技情報をあわせたものを別冊雑誌大技林(広技苑)として発行しており、ファミリーコンピュータMagazine休刊後もこの書籍は断続的に刊行し続けている (*8)。

ポプコム

1983年から1994年まで小学館より発行された月刊パソコンゲーム雑誌。編集は新企画社。当初はパソコンゲーム雑誌というよりも総合ホビー雑誌という趣であったため、ゲーム紹介部分においてはよく言えばバランスが取れた、悪く言えば特色に欠けた構成になっていた。そのため、ゲーム攻略記事やプレイもさわりだけであったり、未完であったりした。また、カセットテープレーベルが付録として付いていたが、発行が小学館という強みを生かして『らんま1/2』などの自社漫画雑誌連載の作品を扱った読者投稿CGが掲載されていた。

コラム関係が充実していたのが最大の売りで、ゲーム関連だけではなく、時事問題・軍事・歴史・旅など多くの記事が掲載されていた。それらの中でも特に落語家の三遊亭円丈が担当したゲーム批評コーナー「円丈のドラゴンスレイヤー」は今も語り継がれるほどの人気連載であった。毒舌系コラムではあるが、彼自身が創作落語の第一人者であり、相当なゲームマニアでもあるという稀有な経歴の持ち主であったため、笑いのポイントもしっかり押さえた記事だった。また、初代FEを「クソゲーではなく最悪のゲーム」と呼んだ事が元で当時アスキーにいた須田PIN氏とポプコム・ログイン2誌を又にかけた(?)対談を繰り広げたことも有名である。

アダルトゲームコーナーは『美少女ゼミナール』として落語家の立川談之介と、後に小説家として大成する馳星周(レーニン、古神陸)が担当していた。1989年から1993年にかけて飯島健男(現・飯島多紀哉)が自らの出世作『ラストハルマゲドン』を原作とした小説「最後の審判」の執筆も手がけていた。

関連団体としてポプコムソフトという企業もあり、そこから発売されたのが、編集部の仲介により三遊亭円丈がシナリオを担当しグローディアが開発した『サバッシュ』『サバッシュII』である。これは芸能人がゲーム製作にかかわるとクソゲーになるという鉄則に反し、良作に仕上がっている数少ない例である (*9) (*10)。他にも本誌連載漫画や読者参加のTRPG型企画「リ्यूヌ伝説」のゲーム化も行われたが、こちらは振るわなかった。

1994年3月休刊。1993年に「最後の審判」「リ्यूヌ伝説」といった長期連載を終了させ、「円丈のドラゴンスレイヤー」をカラーページ化するといったてこ入れを図ったものの、それが新規読者の開拓とはならず、最古参級のパソコンゲーム雑誌の中では最も早い休刊となった。

マル勝ファミコン

1986年～1996年に角川書店が発行していた隔週刊のゲーム雑誌。元々は、同社刊行の月刊誌「コンプティーク」の1コーナーが分離したもの。

大塚英志原作・田島昭宇作画の『魍魎戦記MADARA』や寺田憲史原作・衣谷悠作画の『ファイナルファンタジーIII 悠久の風伝説』が連載されていたりと、角川書店お得意のメディアミックスの手法はこうしたゲーム誌においても遺憾なく発揮されていたが、基本的にはファミ通の後追いの雑誌という印象は強かった。

後に「マル勝スーパーファミコン」とタイトルを変えるが、1992年、角川お家騒動(と、それに伴うメディアワークス設立)の余波によりスタッフの多くがそちら側に移るも編集元を外部委託にして存続し、1996年には「Game Walker」「マル勝ゲーム少年」の2つに分かれて再編されたが翌年に廃刊。

マイコンBASICマガジン

かつて電波新聞社が発行していた雑誌。元々は同社の技術雑誌「ラジオの製作」の別冊付録だったが、1982年から単独の雑誌となった。

前半部分に載るパソコンによる投稿プログラムが大きな特徴であり、後に本格的にプログラマーとなった投稿者も多い。さらに、MSXシリーズやPC-9801シリーズは勿論、生産中止となった後のファミリーベーシックやPC-6001シリーズ、果てはポケコンに至るまで、取り扱う機種が非常に幅広かったのも特徴。

ゲームはパソコン(アダルト除く)、家庭用、アーケードを満遍なく取り扱い重宝された。特に専門誌がゲームストぐらいしかないアーケード関係では影響力が強かった。

アーケードのハイスコア集計を掲載していたのは当時はゲームストと本書のみであり、アーケードゲーマーにとっても縁の深い雑誌だった。この雑誌のおかげで熱狂的なナムコファンとなった諸兄も多いと思われる。中には見城こうじのように、本誌を経てナムコに入社したライターも。

しかし、パソコン関係の衰退にともなう発行部数減少の影響を受け、1999年から徐々にページ数も減り薄い内容と化してしまい、2001年にはゲーム関連の記事を全廃して中高生向けのパソコン入門誌に路線変更したが、これが更なるページ数の減少と昔からの読者離れを招き、2003年に廃刊となった。老舗の雑誌で特定ファンが多かった本誌の消滅は業界に大きな衝撃をあたえた。

攻略ムックに「ALL ABOUT～」シリーズを刊行している。その後、ゲームソフト担当の編集チームは、株式会社スタジオイベントスタッフとして独立し、スタッフによるゲーム攻略本、「解体真書」シリーズ（エンターブレイン）「アルティマニア」シリーズ（スクエニ）などを編集している。また、「週刊少年マガジン」のゲーム情報コーナーにも記事を手がけている（ただし、SCE系ハードで発売されたゲームソフト限定で、他社ハードのゲームは一切掲載していない）。

ログイン

1982年から2008年までアスキーから発行されていた、国内のゲーム関係雑誌としてはコンプティークと並び最古参だったパソコンゲーム雑誌。出版関係のエンターブレインへの移行後は、休刊まで同社から発行された。

コンプティークが後に全く違った路線に進んでしまったのに対し、パソコンゲーム雑誌としてのスタンスを崩さなかった事から一定のコアな支持層を最後まで維持した。

休刊して久しいにもかかわらず、アートディンクが『A列車で行こう8』を発売した際は、アートディンクが依頼してわざわざ昔のログイン風に製作された小冊子が配布されたほどである。

また外見からは想像できない、特殊で異常な読者ページやおかしなゲーム外記事なども特徴的だった。ファミコン通信（現ファミ通）は同誌のコーナーから分離独立したことは特によく知られている。

一方でアダルトゲーム関係への異常なまでの冷遇が目立った。普通はそういう時は広告なども断るなど徹底するものだが、広告は出稿して貰っても記事にはせず、売り上げランキングに載ろう物ならば、作品内容を無視してアダルトゲーム叩きの文言をひたすら書くと言う痛いことをしていた。

しかし、一般向けパソコンゲームが衰退しアダルトゲームが好調になると1995年にE-LOGIN(イーログイン、通称エロログイン又はエロギン)を発刊すると言う手のひら返しを行った。

その内容はキャラクターデザイン担当者を中心にスタッフ関係の話題を中核に据える構成で当初は好調だったがゲーム自体の情報紹介にとぼしい構成だったためすぐに飽きられ、E-LOGINより先に刊行されていた**同じ会社の競合誌**であるテックジャイアンが好調だった為もあり(*11)、暫く後（2003年）に休刊となった。本質がまったく変わっていないことをうかがわせる例である。

逆にテックジャイアンの兄貴分であるテックウィンは、ログインより一足先の2006年に休刊となり一部コーナーはログインに移った。ログインも直ぐに後を追ったが。

その後、やはり乙女ゲームが流行ると便乗でB-LOGINを発刊、現在はB'sLOGとして継続している。

わんぱくコミック

徳間書店が1985年～1989年に発行していた児童向け漫画雑誌。ゼルダやディープダンジョン等、多数のゲームのコミカライズが連載されていた。

また『ドラクエIII』の攻略記事において、「勇者・武闘家・商人・遊び人」という普通の雑誌では絶対に組まないようなパーティーでダーマ神殿まで向かうという、今のやりこみ企画に似た事をやっていたのが特徴的だった。

元々は週刊少年誌と同じA4版型の月刊誌であり、ゲーム記事とゲーム攻略漫画とゲームコミカライズと言う徹底したゲーム専門漫画誌だった。

しかし、途中からオリジナル漫画中心に移行しポストコロコロコミックをぶち上げる。

そしてコロコロコミックやコミックボンボンに良く似た判型に変更した。これは間違えて手に取る児童を狙っていたのかもしれないが、こういった変更が逆に災いし気が付けば廃刊していた。

なお、1990年からコロコロコミックで『スーパーマリオくん』を20年以上連載している沢田ユキオ氏は、本誌で『スーパーマリオブラザーズ2』（最終の2話のみ『スーパーマリオブラザーズ3』）の漫画を連載していた（本誌の休刊によりコロコロに移った）。皮肉なものである。