

中国网络游戏市场状况调查报告（2003年5月）

目录

第一部分 调查背景

第二部分 调查内容

第三部分 调查流程

第四部分 调查的公证性保障

第五部分 调查结果

- 一、中国大陆地区网络游戏市场概述
- 二、中国网络游戏用户分析
- 三、网络游戏与其运营公司调查

第六部分 附录（主办方简介）

第一部分：调查背景

2003年1月，中国互联网用户已经达到5910万（出自CNNIC的2003年1月的《中国互联网络发展状况统计报告》），而网络游戏已经成为互联网用户上网主要目的之一，权威国际数据公司（IDG）指出，2002年中国网络游戏市场规模达到9.1亿元人民币，比2001年增长187.9%。根据IDG的研究，这近10亿元仅是网络游戏市场直接收入，由网络游戏间接产生的收入更高达百亿人民币之多！

作为国内第一大网络游戏门户网站，www.17173.com 历届调查受到了广大玩家及游戏厂商的密切关注及配合，对推动网络游戏市场发展起到了良好效应。

2001年5月，第一届中国网络游戏市场调查由网龙（中国）公司、新浪网及《网络游戏世界》等多家国内知名网络运营商及游戏媒体联合主办，历时21天，有近10万玩家在网参与投票，同时并邀请了22位业内专家进行评分，在综合游戏界面、网络游戏连线质量、客户服务等6个方面进行评选，最终决出4位优胜者。

2002年5月，第二届中国网络游戏市场调查顺利展开，此次调查由网龙（中国）公司牵头，联合包括《网络游戏世界》、《网迷》等多家国内外知名媒体，以及搜狐网、上海热线等多家著名网站、ISP供应商等，通过调查问卷方式直接向广大中国网络游戏用户及网吧业主进行全面调查，并根据调查数据进行分析，从而准确得出当前中国网络游戏市场现状。

2003年17173中国网络游戏市场调查也已浮出水面，本次调查17173将抽调精兵猛将，联合国内多家权威媒体及厂商，通过多渠道进行细致认真的调查，并由调查数据中分析中国网络游戏市场现状，对今后一段时间的中国网络游戏市场发展提供积极的参考作用。

2003年17173中国网络游戏市场调查有重大改进的方式是，在客户服务、画面、音乐与音效、市场占有率、交友健康文明、女性用户喜好网络游戏等方面将采用在线投票初赛，挑出入围者后，再通过手机限制投票制方式进行复赛，从而最大程度的确保数据的真实有效性。由此得出的调查报告必将是一份公正、权威、科学的报告，为进一步推动网络游戏市场发展，协调网络游戏市场资源，规范网络游戏市场秩序提供重要的参考依据。

本次调查指导部门：中国青少年网络协会

发起/组织/主办方：www.17173.com

主办方/IDC：中国联通

主办方/网络实名服务商：www.3721.com

主办方（IT报纸）：《电脑商情报》

主办方（杂志）：《热点*网络游戏》

主办方/短信技术支持：鸿联95

协办电视媒体：电玩方舟(gamegogogo)

协办平面媒体：《软件与光盘》、《电脑游戏攻略》、《家用电脑与游戏》、《学生电脑》、《数码广场》、《数码时代》、《电脑游戏新干线》、《网上俱乐部》、《新快报》

调查特约赞助商：骏网（JUNNET）集团、北通（BETOP）公司

第二部分：调查内容

1、中国网络游戏市场的状况

包括：网络游戏运营商客户服务状况

网络游戏美术、音乐、音效受欢迎程度

各网络游戏市场占有率排名情况

玩家对各网络游戏的喜爱程度以及游戏世界的健康文明程度

玩家喜爱的游戏风格、图像方式等

2、网络游戏玩家的群体分析

包括：上网方式、地点

玩网络游戏频率

了解游戏主要的渠道

职业、收入、性别、地域分布

每月购买游戏月卡的费用

第三部分：调查流程

2003年4月9日~2003年4月17日：（网上投票初赛，评出前7项的入围者）

2003年4月18日：整理调查前7项的数据

2003年4月19日~2003年5月8日（前7项调查进行手机投票复赛）

2003年5月9日~2003年5月13日（整理汇总数据）

2003年5月15日于美国E3展会发布本次调查数据

第四部分：调查的公证性保障

本次调查限制同一IP地址内的用户在10个小时内连续提交问卷，并在激烈竞争的复赛中，同一手机号码对某支持项超过2次以上的投票均被视为无效投票，手机投票采用的短信发送平台由中立方鸿联95提供技术支持并全程监督投票进程。

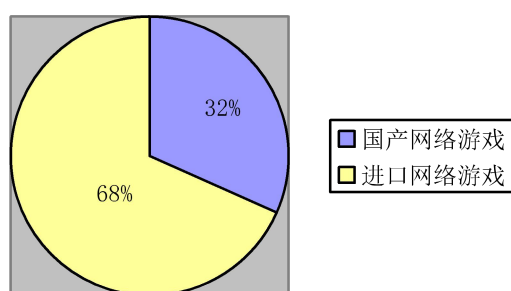
所有调查数据在确保参与投票者个人资料的情况下，将接受任何网络游戏运营商委托的国家认可认证机构的调查核实。

第五部分：调查结果

本次调查历经 1 个月，共获得网上调查问卷 42203 份，并获得 16788 份手机投票。

一、中国大陆地区网络游戏市场概述

截止 2003 年 4 月 1 日，中国大陆地区共有 38 家网络游戏运营公司正在运营已经公开测试或者收费的网络游戏 57 款，约有从业人员 3000 人（不包含游戏开发人员）。在 57 款网络游戏中，国产（包含港、台地区）网络游戏总计 18 款，约占 32%，进口网络游戏 39 款，约占 68%，如下图所示。



在 2003 年 4 月 1 日前，总计有 13 家中国网络游戏开发公司开发的网络游戏已开始公开测试或收费，公司名称与代表游戏详见下表。

公司名称	代表游戏
大娃娃	魔幻森林
第三波	三国策 online
欢乐时代	天骄
吉米国际	三国世纪
可乐吧	奇域
盘古	成吉思汗
天晴数码	幻灵游侠、征服
大字	轩辕剑 Online
网易	大话西游 Online
昱泉	笑傲江湖 online、流星蝴蝶剑.net
智冠	金庸群侠传 online
卓越数码	不灭传说
安捷利斯	铁甲争雄

二、中国网络游戏用户分析

1、性别比例

在本次调查问卷中反应，中国的网络游戏玩家中，男性占有绝对多数，占 94.21%，女性玩家仅 5.79%。

2、用户地域分布

根据 42203 份问卷，分析中国大陆各省/市网络游戏用户分布情况，详见下表

省份统计	
省份	百分比
广东	9.89%
浙江	7.53%
湖北	6.54%
江苏	6.52%
上海	5.60%
福建	5.38%
四川	5.19%
湖南	5.07%
河南	4.50%
广西	4.36%
山东	4.06%
辽宁	3.92%
黑龙江	3.21%
北京	2.90%
陕西	2.82%
河北	2.69%
重庆	2.65%
吉林	2.47%
江西	2.45%
云南	2.36%
安徽	2.30%
贵州	1.58%
天津	1.13%
甘肃	1.07%

山西	1.05%
新疆	0.91%
内蒙古	0.72%
海南	0.64%
宁夏	0.25%
青海	0.13%
其他	0.06%
西藏	0.05%

3、用户年龄层次分布

年龄段	百分比
20 以下	27.84%
20--25	56.33%
26--30	11.64%
31--35	2.94%
36--40	0.65%
40 以上	0.60%

4、用户职业分布

职业类型	百分比
在读高中以下学生	17.17%
在读大专学生	16.60%
在读大学本科学生	18.15%
在读研究生	0.44%
金融业	1.46%
IT 业	5.39%
政府公务员	1.65%
党政机关、事业	3.04%
生产性企业	3.04%
服务性行业	5.49%
商业	2.55%
销售/广告/市场	3.06%
专业人员（律师、医生、会计师等）	2.54%
教育业	1.67%
工程技术人员	4.54%
制造业	2.13%
在家待业	3.54%
其他	7.54%

三、网络游戏与其运营公司调查

1、中国大陆十佳网络游戏客户服务公司名单如下

名次	运营公司（代表游戏）
1	九城（奇迹 Mu）
2	智冠（仙境传说 RO 网金等）
3	天晴数码（幻灵游侠）
4	盛大（传奇 疯狂坦克等）
5	新浪（天堂）
6	网星（魔力 轩辕剑 Online）
7	网易（精灵 大话西游 Online）
8	搜狐（骑士）
9	华义（石器 重生）
10	亚联（千年 战场 百战天虫等）

2、中国大陆网络游戏画面十佳名单如下

名次	游戏名称
1	奇迹 Mu
2	龙族
3	仙境传说 RO
4	大海战 II
5	幻灵游侠
6	决战
7	传奇
8	魔力宝贝
9	精灵
10	石器时代

3、中国大陆网络游戏音乐、音效十佳名单如下

名次	游戏名称
1	奇迹 Mu
2	龙族
3	仙境传说 RO
4	大海战 II
5	大话西游 Online
6	魔力宝贝
7	石器时代
8	流星蝴蝶剑
9	疯狂坦克 2

10	轩辕剑网络版
----	--------

4、中国大陆网络游戏市场占有率排名前 15 强

名次	游戏名称
1	奇迹 Mu
2	传奇
3	仙境传说 RO
4	疯狂坦克 2
5	大海战 II
6	骑士 Online
7	破天一剑
8	命运
9	决战
10	魔力宝贝
11	幻灵游侠
12	大话西游 Online
13	石器时代
14	天堂
15	流星蝴蝶剑

5、中国大陆十五佳交友网络游戏排名如下

名次	游戏名称
1	奇迹 Mu
2	金庸群侠传 Online
3	龙族
4	幻灵游侠
5	传奇
6	仙境传说 RO
7	决战
8	破天一剑
9	大话西游 Online
10	魔力宝贝
11	石器时代
12	骑士 Online
13	千年
14	大海战 II
15	疯狂坦克 2

6、中国大陆十五佳文明网络游戏名单入下

名次	游戏名称
----	------

1	奇迹 Mu
2	仙境传说 RO
3	龙族
4	无尽的任务
5	大海战 II
6	命运
7	决战
8	魔力宝贝
9	大话西游 Online
10	骑士 Online
11	疯狂坦克 2
12	传奇
13	石器时代
14	精灵
15	百战天虫

7、中国大陆玩家喜欢的网络游戏前 15 名

名次	游戏名称
1	奇迹 Mu
2	龙族
3	金庸群侠传 Online
4	仙境传说 RO
5	传奇
6	决战
7	幻灵游侠
8	大话西游 Online
9	魔力宝贝
10	破天一剑
11	骑士 Online
12	石器时代
13	精灵
14	大海战 II
15	疯狂坦克 2

8、关于网络游戏用户外挂使用情况调查

据调查分析，有 46.14% 的网络游戏用户有使用过网络游戏外挂，而 53.86 的网络游戏用户没有使用过网络游戏外挂。

9、网络游戏用户最喜爱的游戏风格分析

据调查分析，中国大陆网络游戏用户喜爱的游戏风格排名如下

游戏风格	百分比
中国武侠风格	27.95%
龙与地下城风格	26.27%
科幻、幻想风格	23.05%
可爱的卡通风格	14.55%
其它风格	8.18%

10、网络游戏用户喜爱游戏战斗类型分析

在本次调查中，偏爱即时战斗的用户占了 58.07% 之多，而偏爱回合制战斗方式仅有 8.79%，认为两者都可以接受的则有 33.14%。

该项调查已经非常明显的看出，即时战斗方式已经成为网络游戏世界战斗方式的主流。

11、网络游戏用户主要上网地点调查分析

上网地点	百分比
网吧	50.06%
家里	41.46%
学校	6.01%
公司	1.85%
其它地方	0.62%

12、用户玩网络游戏的频率调查

频率	百分比
每天都玩	51.76%
每周五次以上	19.13%
每周三次以	19.93%
每周一次左右	4.79%
不确定，偶尔玩一下	4.39%

13、用户每次玩网络游戏的时长

时长	百分比
1 小时以下	0.63%
1~2 个小时	8.91%
2~3 个小时	22.14%
3~5 个小时	30.66%
5~8 个小时	19.80%
8 个小时以上	17.86%

14、用户了解网络游戏的主要途径（多选）

信息渠道	百分比
游戏网站	87.25%
游戏论坛（社区）	38.07%
游戏杂志	46.87%
游戏报纸	23.19%
电视	12.36%
其它方式	17.43%

15、用户每月用于购买网络游戏充值卡的花费调查

费用区间	百分比
20 元以内	8.76%
20~30 元	18.06%
31~50 元	39.34%
51~100 元	22.79%
100 元以上	11.05%

16、关于用户是否有用真实货币购买游戏中的 ID 或者虚拟物品的调查

据调查分析，有 22.64%的网络游戏用户有过使用真实货币购买过游戏中的 ID 或虚拟物品。

17、用户对喜爱的网络游戏图像类型调查

图像类型	百分比
完全 2D 画面	9.21%
完全 3D 画面	26.42%
2D 和 3D 结合画面	33.26%
都可以	31.11%

相比 2002 年的调查，已经可以明显看到 3D 图像的网络游戏已经逐渐占据上风，相信不久之后，市场上的网络游戏将逐渐转变成 3D 或者半 3D 的网络游戏。

第六部分：附录（主办方简介）

一、发起/组织/主办方：www.17173.com

17173.com 成长记录

2001年3月：日页面访问仅50万
2001年5月：日页面访问突破百万
2001年7月：日页面访问量突破300万
2001年10月：日页面访问量突破700万
2002年2月：日页面访问量突破1300万
2002年7月：日页面访问量突破2000万（其中日首页单页访问量突破80万）
2002年12月：日页面访问量突破2700万（其中日首页单页访问量突破100万）
2003年4月：日页面访问量突破3300万（其中日首页单页访问量突破117万）

一、持之以恒的努力

自建站以来17173一直保持每日更新的良好习惯，超过70个网络游戏专区每天更新的各类网络游戏资讯超过千篇，在图象资讯方面，每天更有超过500张的玩家照片与游戏截图更新。17173网络游戏论坛更是热闹非凡，日发帖量超过20万，超过7个热门游戏的论坛每日发帖数超过1万。共有11万家网络游戏团队在17173游戏俱乐部申请了自己的俱乐部（公会主页）。

二、17173网吧联盟深入人心

17173网吧联盟成立仅11个月，经过网络游戏玩家、网吧业主、厂商、各界人士的支持与我们的努力，现今已经成为中国最大的网吧服务平台，成为连接游戏厂商、网吧、网络游戏用户之间的桥梁，目前已经有正式审核确认过的网吧超过6万家，已经完成的网吧现场活动超过万场次。

三、17173《热点*网络游戏》杂志异军突起

《热点·网络游戏》月刊是由全球网络游戏门户网站17173.com与著名的电脑报东方工作室联合创办的专业网络游戏杂志。是中国最早的专业网络游戏媒体之一，力求成为国内最好、最专业、最受欢迎的网络游戏专业杂志。

来自玩家、服务玩家、融入玩家是我们《热点·网络游戏》的办刊宗旨。对网络游戏产业的一举一动作出即时、准确、深刻的报道；对网络游戏产品作出公正、客观、深入的评价。对网络游戏的经验技巧进行探索、分析、研究；对网络游戏的虚拟社区进行观察、记录、思考。

四、在17173上发布的网络游戏新闻会在近50个大型网站上看到？在17173上制作网络游戏专区等于在近50个网站做过专区？

正是由于17173.com的持之以恒丰富资讯，近50家大型网站与17173签署内容合作协议（其中不乏浙江热线、广西热线、贵州信息港、黑龙江信息港、碧海银沙这样的大型商业网站），运用了17173.com的新闻发布系统以及直接与17173对应网络游戏专区更新同步化，使得17173上发布的网络游戏新闻和每日专区更新的内容会同时出现在近50个大型网站中。

五、17173短信业务取得突破性发展。

2003年4月初,17173正式成立短信业务小组,目前已经和10余家网络游戏公司开展合作,进行网络游戏内部测试帐号、游戏体验点数、游戏资讯内容提供等服务,并且在2003年度的17173第三届网络游戏评选中,通过手机短信进行投票复赛更是网络游戏行业调查史上的一次创新,最大程度保证了调查内容的真实可靠。

17173.com正是以丰富的内容、及时的更新赢得了内容合作伙伴的信赖与支持。

附:

经访问日志数据分析如下(根据2003年4月17~20日日志分析得出平均数)

具体分析数据如下:

www.17173.com

日均访问页面数量 33,894,037

日均首页单页访问次数 1,173,224

日均访问人次 1,192,148

日均访问独立IP地址 712,651

17173.com将继续往开来,不断为中国的网络游戏事业推波助澜。

二、调查指导部门: 中国青少年网络协会



中国青少年网络协会简介

中国青少年网络协会（简称青网协，www.zqwx.com）是经中国民政部审核登记的国家一级社团，是由从事互联网工作、青少年工作的组织和优秀个人自愿联合组建的全国性社团组织。

青网协理事会由著名科学家、社会活动家、教育学家、国内知名青少年网站负责人以及有关社会人士组成，协会会长由团中央书记处常务书记孙金龙同志担任；副会长由国家相关部委负责人出任。

青网协的职责是：在青少年中宣传、推广和普及网络技术和知识，开展各类网络教育、娱乐和竞赛活动；组织开展各种调查研究，指导青少年正确理解和使用互联网，推荐有利于青少年健康成长的网络产品；在政府、企业和个人之间组织开展各种交流与合作，促进青少年互联网络服务机构的健康发展，努力营造有利于青少年健康成长的网络环境。

青网协自建会以来，组织了《青少年安全上网文明公约》和《青少年安全放心网吧》评比等活动，接受了康柏、教育部等的大量捐赠并很好地用在了青少年上网服务中。

目前，为解决国内网络游戏市场出现的种种问题和消除网吧、网络游戏等对广大青少年产生的消极影响，协会正在筹建国内第一个网络游戏权威机构--网络游戏专业委员会，旨在通过发挥共青团的桥梁作用，团结各方力量，共同探索网络游戏未来的发展道路，通过制定行业标准、明确游戏分级制度等措施，规范我国的网络游戏产业，促进行业健康发展。该委员会得到了国家各主管部门、几十家游戏厂商、数万玩家的热烈响应。

协会正在筹建协会另一个二级工作机构——青少年上网服务场所工作委员会，委员会的主要对象是国内数十万家网吧业主。委员会对内部会员将积极宣传国家的相关政策、法规，全面推动“行规行约”的建立和完善，促进行业快速健康发展；对外则代表并维护会员的合法权益，向主管部门反映网吧行业现状、发展中遇到的阻力及会员的合理要求，按照有关法律法规规定的程序，为会员争取合法的权益。该委员会也已得到了国家主管部门和数万家网吧业主的积极响应。

至此，协会已经构建了自内容（即游戏厂商）到渠道（即网吧）再到用户（即玩家）一个完整的游戏产业链条，在国家主管部门、业界和玩家的大力支持下和协会的积极努力下，相信一定会使网络游戏在中国快速、健康地发展起来。

中国青少年网络协会英文为：

china youth association for network development

缩写为：CYAND

中国共产主义青年团：Communist Youth League of China

团中央：the CYL Central Committee

三、主办方/IDC：中国联通

中国联通有限公司是一家经营综合电信业务的大型国有骨干电信运营企业。几年来，公司以创建国际一流综合电信运营企业为奋斗目标，积极实施“两新两高一综合”（建立新机制，建设新网络，采用高技术，实现高增长，发展综合电信业务）的发展战略，实现了“超常规、跨越式”的发展，建成了包括 GSM 和 CDMA 移动通信、数据和固定通信、互联网及寻呼业务在内的覆盖全国、连接世界的综合性通信网络，拥有世界第三大移动用户群和世界最大的寻呼网，并在香港、纽约和上海三地成功上市，成为我国第一家在境内外同时上市、在国内外资本市场和电信行业都具有重要影响的大型基础电信业务运营商。

中国联通坚持以促进互联网产业健康、快速发展，推动国民经济和社会信息化为己任。中国联通互联网（UNINET）自 2000 年 7 月开通以来，业务发展迅猛，已在全国 300 多个城市开通互联网业务，发展互联网用户超过 1000 万户，专线网吧用户也达 2 万余家，同时还拥有众多的宽带小区用户。中国联通正在着力推进机制创新、管理创新、技术创新和服务创新，充分发挥综合业务的运营优势、CDMA 业务的差异化优势、一级法人的体制优势、境内外资本市场的运作优势，能向广大用户提供优质、综合的“一站式”通信服务。而中国联通互联网与电子商务部，在大力发展互联网基本业务的同时，更积极拓展基于互联网 IDC 资源的各项增值业务。网络游戏的合作运营，将成为联通彰显业务优势，实现多元化、综合化、差异化竞争战略的重要一环。目前，联通同样正在整合综合的营销渠道，与产业链的各个环节积极开展“合作”，争取在最短的时间内，建立更加完善、规范的游戏市场运营平台，在充分保证硬件网络通路的前提下，为游戏运营商提供一点式接入，全网开通，市场渠道有效畅通的硬体、软体双承载运营平台，积极倡导优秀的网络文化，努力推动中国网络游戏产业的进一步繁荣。



四、主办方/网络实名服务商：www.3721.com

3721 公司从 1998 年成立至今，一直专注于中

文上网服务，是中文上网服务的开创者和行业领导者。作为一个拥有数千万用户的互联网基础服务提供商，3721公司正在全力推动中国互联网的中文化和本地化。

3721公司提供的中文上网服务——3721“网络实名”，是第三代的互联网访问方式，用户无需记忆复杂的域名，直接在浏览器地址栏中输入中文名字，就能直达企业网站或者找到企业、产品信息。目前3721网络实名覆盖了90%以上的中国互联网用户，每日使用量超过3000万人次，是使用量最大的中文上网方式，也是中国互联网用户最喜爱的网络服务之一。

企业将自己的公司名、产品名注册为3721网络实名，客户输入自己的名字就可以直达自己的网站，为企业带来更多的商业机会。同时，3721网络实名统一企业网上网下名称，把企业品牌、字号等网下的知名度和影响力扩大到网上，在保护品牌资源的同时，成为企业的网上招牌。现在，已经有超过30万家的企事业单位注册了3721网络实名，注册3721网络实名已经成为企业上网的第一步。

目前3721公司在华东、华南、华中、西北、西南设有分支机构，业务遍及中国内地所有县级以上城市，及中国香港、中国台湾、中国澳门，拥有超过3000家的渠道合作伙伴。

3721的国际化进程也在蓬勃发展，迄今为止，网络实名的业务已发展到日本、东南亚等国家和地区，并与多个世界级IT公司结成战略合作伙伴关系。

2001年10月，3721公司率先在中国互联网企业中宣布盈利。

3721公司大事记：

- 1999年6月8日 为了实现“让中国人能用自己的母语上网”的理想，周鸿祎先生创建的3721公司推出网络实名的前身——“中文网址”软件和服务。
- 2000年2月 在新加坡举办的首届《网际网络世界》亚洲奖（The Internet World Asia Industry Awards）评选活动中，3721入围“杰出网际网络服务供应商奖”（Killer Application of the Year），这是国内网络公司第一次入围国际权威奖项。
- 2000年6月 3721与中国电信全面合作，中国电信近300家信息港、热线先后选用了3721作为网络实名服务提供商。
- 2000年9月 搜狐、中华网、Tom、新浪、网易、21cn、263、FM365、Lycos中国等先后选择3721作为网络实名服务提供商，在其搜索引擎中集成网络实名功能。至此，几乎所有的中国门户网站在其搜索引擎中支持网络实名功能。
- 2002年10月 3721网络实名日使用人次突破3000万。之后，3721公司与微软宣布达成战略合作，在IE浏览器中直接集成网络实名功能。
- 2002年12月 3721与雅虎中国达成重要合作，在雅虎中国搜索引擎中集成网络实名技术。
- 2003年3月 3721公司与VeriSign达成战略合作。

地 址：北京市朝阳区光华东路甲8号和乔庭园大厦B座406室

电 话：8610-65812445 **邮 编：**100026 **传 真：**8610-65812440

五、主办方（IT报纸）：《电脑商情报》

作为一份发行量超过31万份的游戏专业媒体，《电脑商情报·游戏天地》是全国唯一的游戏类专业报纸，每周周三出版，以最快的速度向游戏爱好者群体提供最为迅捷的游戏资讯。先进的技术和制作理念是数字娱乐内容提供的核心，而游戏本身的趣味将很大程度地左右玩家的倾向和选择。为此，我们多年来重视对游戏娱乐趣味的挖掘，从栏目设置和文章选取上表

现出自己的独特个性。

让玩家更明确地选择游戏，让厂商更了解玩家的需求，是我们不懈努力的方向。

我们自 1994 年起便决定做最专业的游戏媒体。依托 CBI (Computer Business Informaion) 信息服务集团遍布全国的资源优势，在同仁的努力和广大客户的支持下，《电脑商情报·游戏天地》已成为最有影响力的游戏类专业媒体之一，而快捷的资讯服务更成为我们的独到优势。

- * 国内唯一的专业游戏报纸
- * 信息量超过 16 万字/期
- * 每周发行

电脑商情信息服务集团 (Computer Business Information Services Group, 简称 CBI Group) 作为 IT 行业专业的信息服务机构，一直关注于 IT 业的细分市场，致力于促进中国信息服务业的健康发展。有鉴于此，CBI Group 决定将“全国电脑游戏大奖赛”作为 CBI Group 系列活动之一，凭借 CBI Group 遍布全国的网络构架优势，自 1999 年起每年主办一届“CBI 全国电脑游戏大奖赛”。活动得到全国广大游戏爱好者的热烈响应，在各举办城市产生了极大的市场影响力。

总编辑：牛泊

值班副总编辑：郭勤

总经理、主编：刘明涛

广告销售经理：李艳斌

总编室电话：(028) 7688333-516

编辑部电话：(028) 7688333-507

信息热线：(028) 7688333-507

广告热线：(028) 7688333-507

发行部电话：(028) 7688333-531

办公地址：成都市营门口路民光商厦 5 层

邮政编码：610036

国内统一刊号：CN51-0078

广告经营许可证号：5100004000159

承印单位：成都电脑商情报社印刷厂

零售价：2.50 元

六、主办方/短信技术支持：鸿联 95

鸿联九五信息产业股份有限公司 1999 年在中关村注册成立，注册资本 6000 万元，原主要股东为邮电国际旅游集团。2001 年 6 月，鸿联九五通过国家高新技术企业认证。2002 年初正式加盟中信集团，成为中国国安集团管理下的中信集团一级子公司，总资产 2.9 亿元。

鸿联九五信息产业股份有限公司拥有信息产业部颁发的多项全国范围电信增值业务许可以及特服号码资源，主要从事增值电信业务运营。鸿联九五在国内 70 余个城市中设有全资子公司，并依此形成了覆盖全国的多媒体网络，该网络与各大基础电信运营商的骨干网互联互通，兼容了固定电话、移动电话、互联网、有线电视等通信形式。鸿联九五将整合以往在呼叫中心、企业级通讯信息解决方案运行中的成熟经验与先进技术，进一步提升专业化运营水平。

鸿联九五致力于促进中国信息应用产业的发展与进步。并继续以为各大中小企业和个人提供富有特色的电信增值服务作为己任而不懈努力！

主营业务

- ∴全国范围电话呼叫中心经营许可；
- ∴全国统一电话呼叫中心业务特服号——95000；
- ∴中国移动全国统一短信业务接入号——9500；
- ∴中国联通全国统一短信业务接入号——9500；
- ∴全国范围电话信息服务经营许可；
- ∴全国统一电话信息服务业务特服号——95001；
- ∴全国范围计算机互联网业务经营许可；
- ∴全国统一互联网业务接入号——95895；
- ∴“电视电话互动系统”、“IVR 系统”、“移动数码防伪系统”等一系列自主知识产权。

鸿联九五信息产业股份有限公司
地址：北京东三环北路团结湖南里 5 号京龙大厦
邮编：100026
电话：010-65098896 65005284
传真：010-65098407
网址：www.hl95.com

七、协办电视媒体：电玩方舟(gamegogogo)

《电玩方舟》中国内地最早的游戏专题电视栏目

北京后方国际影视文化传播有限公司正式成立于 1999 年 12 月 6 日，是一家以影视、平面传媒制作为主，并兼顾广告、经纪、销售等业务的文化专营企业。



后方传播集当代中国传媒的策划、经营、制作的精英级人才于一体，极富朝气蓬勃的创造力和与时俱进的开拓精神。公司人员平均年龄不到 30 岁，但却包含了国内极具影响力传媒的主创人、极有竞争力企业的管理者，最基层职员也具有两年以上的实际工作经验。

2001 年 9 月 1 日，后方传播在中国内地范围内首家推出了电子游戏专类的电视栏目——《电玩 GOGOGO》，不到半年时间，在全国 50 家以上电视台实现联播，更在收视人群中引起极大反响力。

为配合节目积极发展，后方传播于同年 12 月 1 日，开通了自有网站 (<http://www.gamegogogo.com/>)，以节目游戏下载、节目内容沟通、节目观众互往为目的。实践证明，众多的节目观众极为欢迎这种快捷生动的连接方式，会员数目直线上升，至今已突破 27 万人，日点击率高达 300 多万次。

在《电玩 GOGOGO》开播一年多之后，后方传播为更高的发展目标，对节目进行全面改进，于 2002 年 12 月 21 日改版更名为《电玩方舟》栏目，实现了信息量更大、专业性更高的双重目标，既推进了资讯全面丰富的传统优势，也吸引了少数高深玩家的追随和交流。

目前《电玩方舟》的版块，目前有电玩快报、电玩奇坛、本周精选、经典回顾、游戏你我他、电玩猜一猜，6 大内容构成。各种有关游戏的动向、热点、秘笈、展会、比赛、调查 等等内容，都是节目全面、快速报道的对象。游戏专业性的同时主打资讯内容，是本节目在同类节目中的一大特色。

面对新的形势，后方传播将在新的发展道路上，开展更为积极的行动，将在日趋激烈竞争、日益国际化发展的今天，走出越发丰富精彩的步伐。



Backer Media Communications

北京后方国际影视文化传播有限公司

北京市朝阳区建国门外建国里 9 号富瑞写字楼 307 室

电话：86 010 6566 0526/27/28

传真：86 010 6566 0523

E-mail: zoz@gamegogogo.com

[http:// www.gamegogogo.com](http://www.gamegogogo.com)

八、特别赞助商—骏网集团

《热血传奇 1.5》、《奇迹》、《命运》、《决战》、《破天一剑》、《魔剑》……

在这些如日中天的网络游戏产品背后，有一个共同的代理商。这家代理商虽然尚不为圈外人所了解，但是在圈内却早已被公认为 2003 年最强势的渠道分销商——不必怀疑，我们所说的正是骏网集团。

追本溯源，集团由国外成功企业家、软件公司、游戏制造商和国内资深软件企业家共同投资组建，并于 2000 年在 BVI（英属维尔京群岛）注册成立。以“诚信创新、务实专业、团队协作、绩效第一”为文化理念，不断开拓市场，在全体员工的共同努力下，仅仅几年时间便取得了令人瞩目的成绩，开始步入稳定、高速增长的发展轨道。目前，骏网集团现已成为国内消费类软件领域集软件开发、策划推广和市场销售为一体的综合型渠道增值服务商。

目前，骏网集团已经在北京、广州、上海、成都、杭州、西安、重庆、沈阳等地设立了区域经销中心。以这些区域城市作为分销支撑点，二级城市和销售终端为分销平面的大型软件分销体系，再加上上万家合作渠道经销商的补充，实现了在全国市场上的整体辐射，建立了一套统一、高效、科学的资金流、物流、信息流管理平台。今年还将继续加快前进的步伐，在福州、武汉、长沙等地再建 10 个销售中心，确保集团在当地分销和市场控制能力方面达到更高的水准。同时，骏网充分运用全球化的资源，不仅成为国内厂商和代理商的最佳合作伙伴、引进和推广国外高品质软件的桥梁，也发挥着协助民族优秀软件走出国门的重要作用。此外，骏网集团还为网络游戏厂商提供了“一站式”运营服务的在线游戏平台，为各类在线游戏的运营创造了良好的环境，同时也为游戏经销商和网吧提供了游戏点卡的采购和销售，构建起完善的在线配送电子商务体系。

2003 年，骏网集团正式宣布同美国领先的互动媒体生成和发布技术服务提供商 Univesence Digital Studios（旭辰）公司合并，凭借着强强合作后领先的技术和雄厚的资金支持，骏网集团将向成为国内消费类软件行业内最大的立体销售平台和互动网络平台的目标不断迈进。

无可置疑，不远的将来，“骏网集团”，这个名字将越来越多的出现在我们的视野……

集团网址：www.junnet.cn