成都手机游戏行业聚会

时间：2013年6月28日 13:30~18:00

地点：领事馆路8号 成都创业沙龙（十分咖啡）

**政策分享，软件园创业场、加速器介绍**

软件推进办公室 尹朝银 主任

天府软件园 杜婷婷 负责人

天府软件园创业场 周江 负责人

成都移动互联网协会 张正刚 秘书长

IT茶馆 王佳伦 负责人 （在创业场加速器，可免费在其网站宣传游戏）

**SP话题：平台介绍、渠道政策、接入方式**

1. **UC九游 于贤文**

1周 约30款游戏接入量，1月100款

时空恋人，3千万的盘子，离发行半年前开始合作。（合作要趁早）

目前运营游戏 500 家

每月超百万作品：30款

HTML5 手游厂商最佳选择 拓新？

也有iOS平台：i.9game.cn

1. **娱玩 陈晓影**

娱玩在2013年 5月上线。

是由 中金（？好像是金字）赛富（以前搞金融投资），下面的 博纳通成 出资创办

179款游戏接入。联合首发：王者之剑，梦西游，

2013后半年，用于独代的资金有3,000万， 准备代理6~7款游戏

其独有优势：

Chat’s 杂志，在校园投递（通过软文，硬广告）

地铁，7,8条线可做全线路推广

酒店电视

1. **人人游戏 王垚（yao）**

目前公司团队有千人

手机登陆人人网的Mau 为1千万

游戏有：名将传奇，决战三国，口袋英雄

策略：接一款，成一款。不像其他运营公司给予抢产品

1. **爱贝支付 王闯**

玩家支付的三要素：信任（对游戏和支付的信任），时长（付费时间要短），覆盖

目前做到，点了付费的人，有60%真正付费。

推出一键支付功能。

举例：推出了一键支付工程后，某游戏的付费增长了27%

游戏编年史：胡莱三国，忘仙（没打过，所以当时记下来了）

单机游戏的支付主要是靠运营。但网游就要靠：支付宝，银联，等可支持大额金额的平台。

**卡牌圆桌讨论**

主持：玩客 张丕

嘉宾：成都玛斯克科技 CEO马林

上海幕和网络 CPO 周景页（景页是一个字。。）

北京艺动娱乐 CEO李波

成都余香信息科技 CEO谢廷宝

成都云晖软件 COO 周锐