

第一届“GaLboa杯”

成都学生手机游戏创意与开发大赛

宣讲会

(一) 游戏产业的定义和分类

(二) 中国游戏及手机游戏产业发展情况

(三) 日本手机游戏产业情况

(四) 成都手机游戏产业情况

(五) 成都服务外包行业协会介绍

(六) 大赛介绍

(一) 游戏产业的定义和分类

1.定义：现今的游戏多指在各个平台上的运作的电子游戏。电子游戏指用户通过PC机、平板电脑、游戏机等终端设备进行娱乐的一种形式。

2.分类：

1) PC游戏：通过在电脑上运行游戏软件，并与其他用户进行互动的娱乐方式，其中又根据网络需求不同分为单机和网络游戏。



(一) 游戏产业的定义和分类

2) 移动终端游戏：在目前情况多指在智能手机、平板电脑上的游戏软件，移动终端的操作系统多以IOS、Android、Windows Phone为主。也分单机和网络游戏。



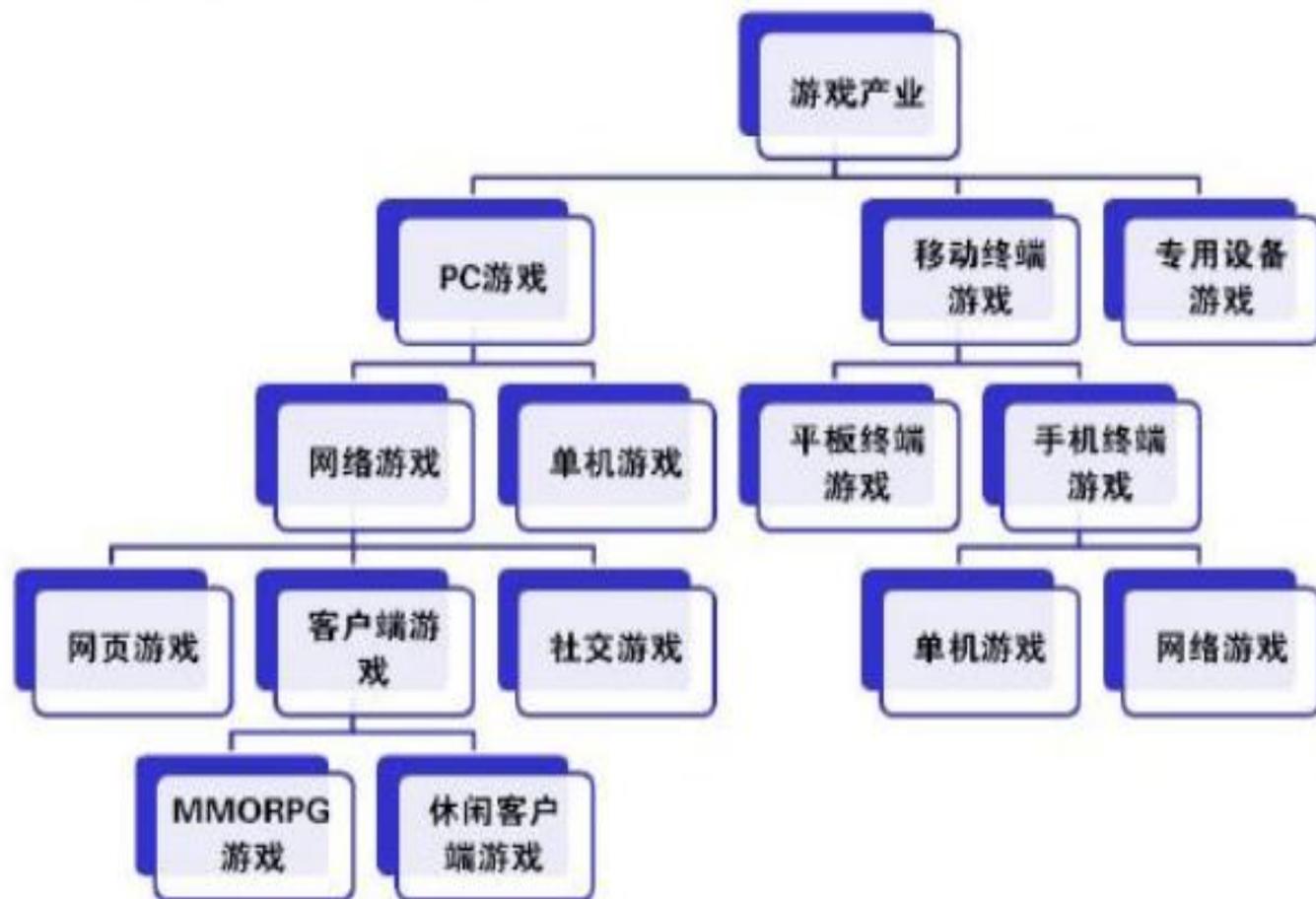
(一) 游戏产业的定义和分类

3) 专用设备游戏：如PSP、Xbox、街机等



(一) 游戏产业的定义和分类

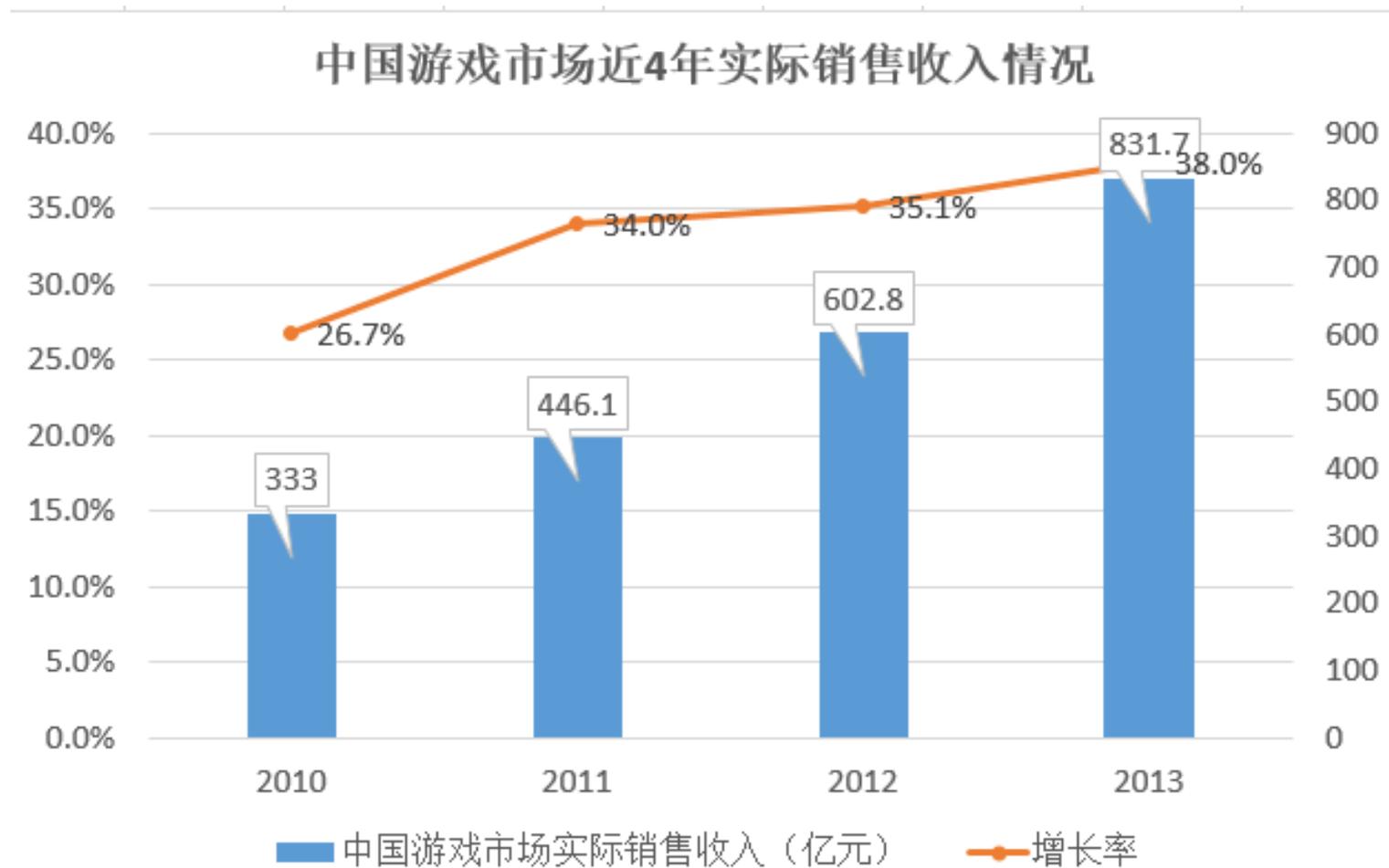
游戏产业分类示意图：



(二) 中国游戏及手机游戏产业发展情况

1. 中国游戏产业发展情况

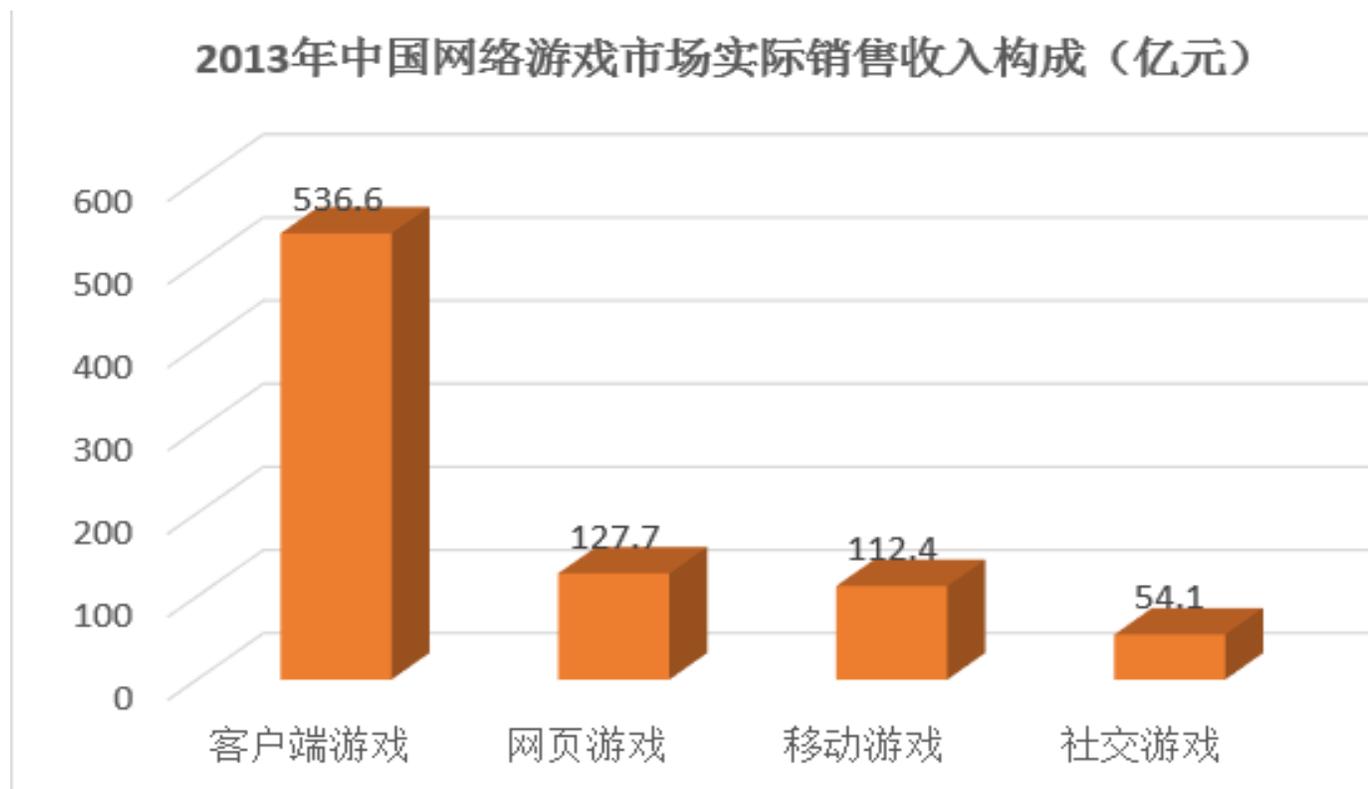
1) 近年中国游戏市场实际销售收入情况



(二) 中国游戏及手机游戏产业发展情况

2) 2013年中国游戏市场情况

- ◆ 2013年，中国游戏市场用户数量约达**4.9**亿人。
- ◆ 2013年，中国移动游戏收入**112.4**亿元。
- ◆ 中国游戏市场实际销售收入构成：



(二) 中国游戏及手机游戏产业发展情况

2. 中国手机游戏产业发展情况

1) 中国手机游戏市场情况

- ◆ 全球有**75%**的手机在中国制造，同时中国拥有全球最大的手机市场。
- ◆ 移动网民数量达到**5亿**，其中移动游戏用户占移动网民总数的**62%**。
- ◆ **Android**在中国智能手机市场占据主导地位。

2) 中国手机游戏市场特点

- ◆ 专注于**Android**平台；
- ◆ **动作**和**益智**游戏最受欢迎，但未来趋势可能转向休闲游戏。



(三) 日本手机游戏产业发展情况

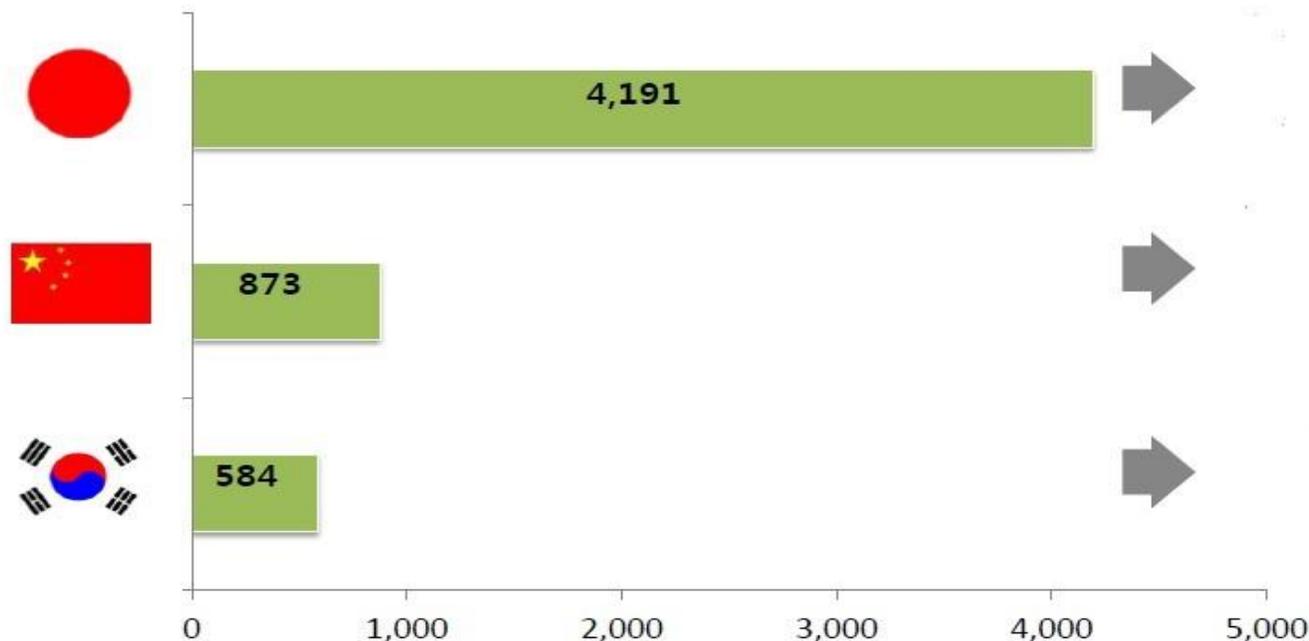
1. 日本手机游戏的市场情况:

1) 日本手机游戏市场规模目前排名在美国后处于世界**第二位**

2) 2013年日本手机游戏市场约为**5468**亿日元，已占到日本游戏市场的半壁江山;

3.) 安卓用户呈现一个持续上升的趋势，安卓用户占**50%**以上，IOS占40%以下，剩下的是Winphone、黑莓等。

[中国·日本·韩国的手机游戏市场规模(\$mil.)]
(as of 2012)



(三) 日本手机游戏产业发展情况

2. 日本手机游戏的特点:

- 1) 在日本玩家的调查中，**智力类、战斗类、动作类、模拟类**游戏是玩家最喜欢的几种游戏类型。
- 2) 玩家碎片化的时间较多。日本人在交通工具上的时间很长，联网是分区域的，很少有要长时间需要保持持续在线的，更多时间是在进行**单机游戏**。



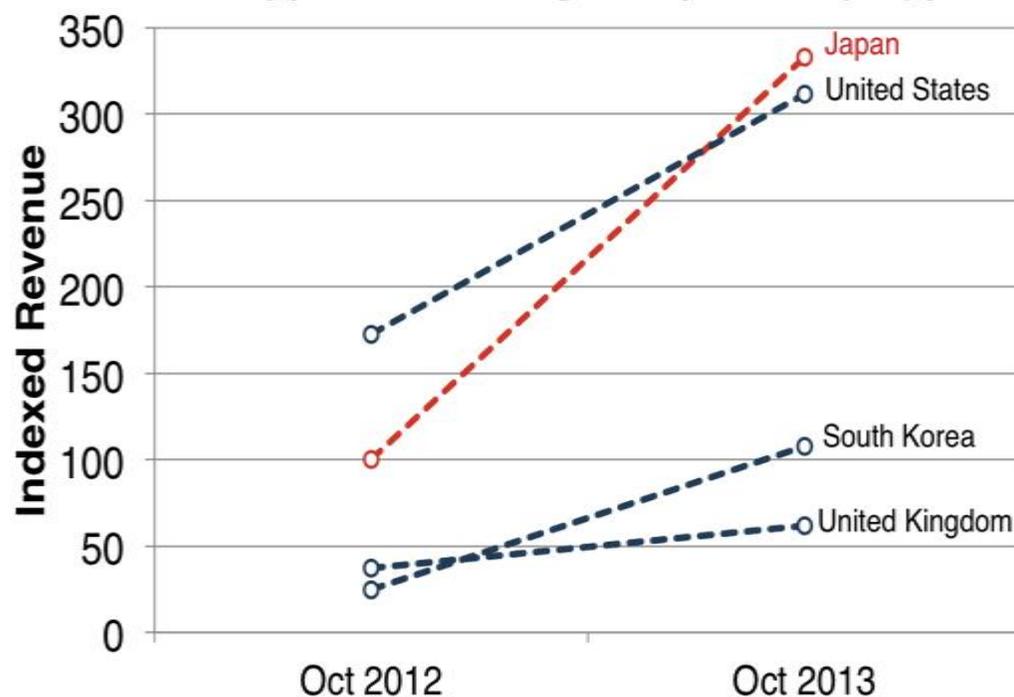
(三) 日本手机游戏产业发展情况

2. 日本手机游戏的特点:

3) 日本民众已养成为手机游戏付费习惯

2013年底, App Annie的最新报告显示, 日本已经取代美国, 成为应用商店收入最高的国家。在日本, 苹果每下载玩家的收入是全球水平的3倍, 而安卓设备每下载玩家收入是全球水平的6倍。

Combined iOS App Store & Google Play Monthly App Revenue

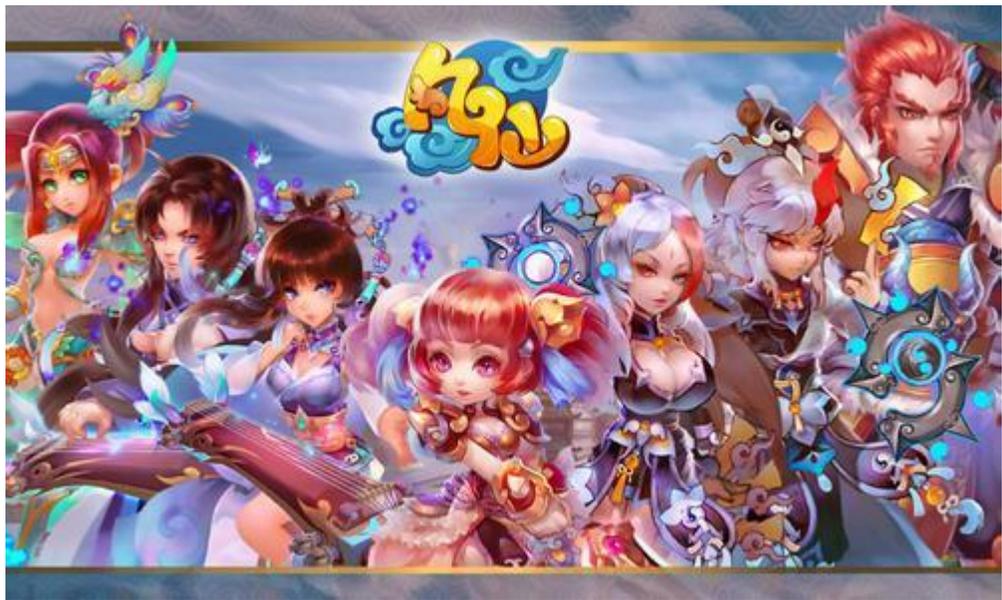


(四) 成都手机游戏产业发展情况

1. 成都手机游戏市场情况

◆ 据成都高新区数据统计，截止2013年底，成都已形成600多家以手游为主的企业团队，近5万人规模的游戏开发团队。600多家手游团队包括200多家外地引进的手游团队和400多家成都本土的创业团队。

◆ 近年来，成都手游迅速崛起，凭借急速飙升的手游研发团队数字，和月流水过千万产品，如《三国志加强版》、《凡仙》、《秦姬》等，业界一度把成都定义为“手游第一城”。



(四) 成都手机游戏产业发展情况

◆ 2013年流水过千万的产品代表:

1) 成都好玩123 《秦姬》

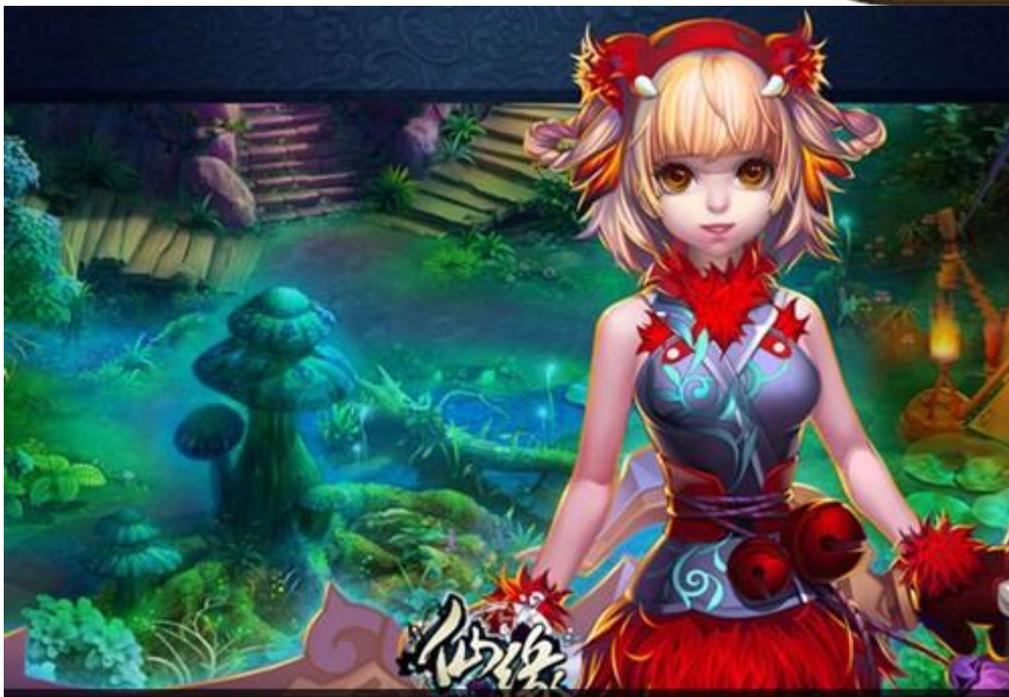


(四)成都手机游戏产业发展情况

2)成都尼毕鲁科技《王者帝国》



3)成都数字天空《仙缘》



(四) 成都手机游戏产业发展情况

◆ 2013年游戏产品千万代理代表:

1) 成都风际网络《三剑豪》



2) 成都德艺软件《冰火王座》



(四) 成都手机游戏产业发展情况

2. 成都手机游戏及其他应用产品获奖情况

1) 2012年，成都品果科技“camera 360”问鼎AppStore美国区免费**摄影应用冠军**，一度登上全美免费软件总榜第七位，且超过了《愤怒的小鸟》；

2) 2013年，APP Annie 发布2012年全球APP开发商收入榜前52位名单，中国**仅2家**企业上榜，入围的2家中国企业均来自**成都**，分别是成都数字天空、成都尼毕鲁科技；

3) 2014年，成都维动科技《七星传说3D》获首届Tizen App Challenge全球挑战赛游戏类**第一名**。

注：Tizen 是一款基于开放源代码的移动操作系统，主要应用智能手机、平板电脑及智能电视上。



(五) 成都服务外包行业协会介绍

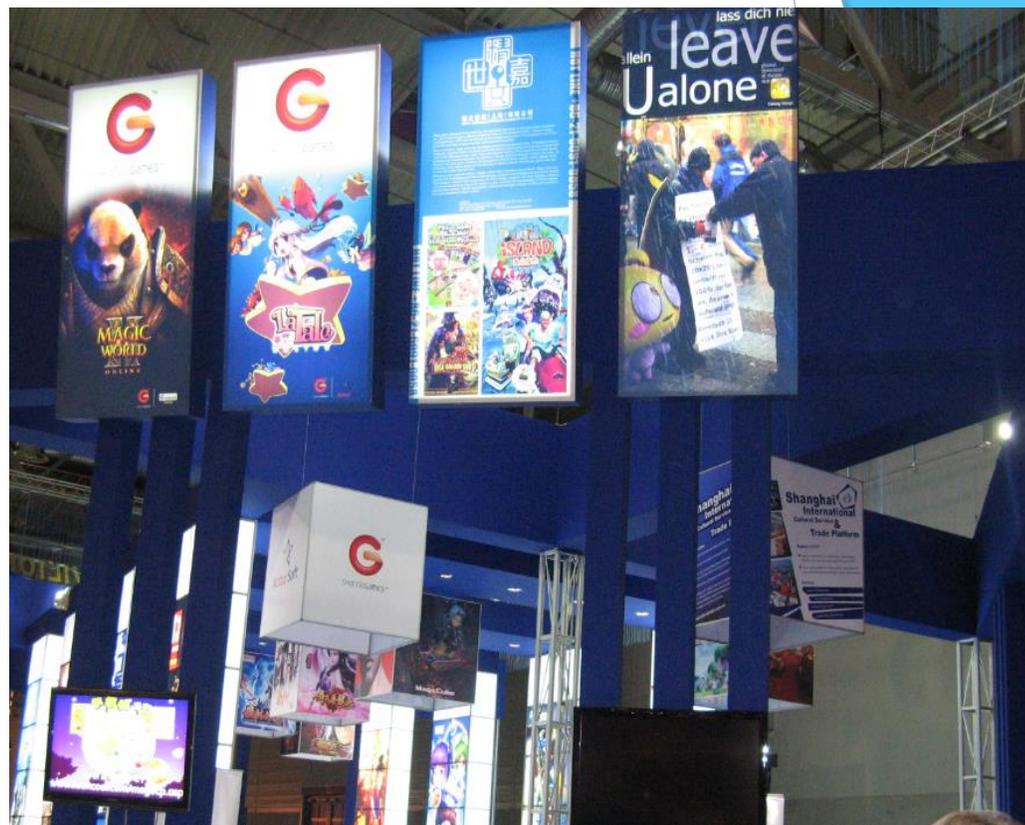
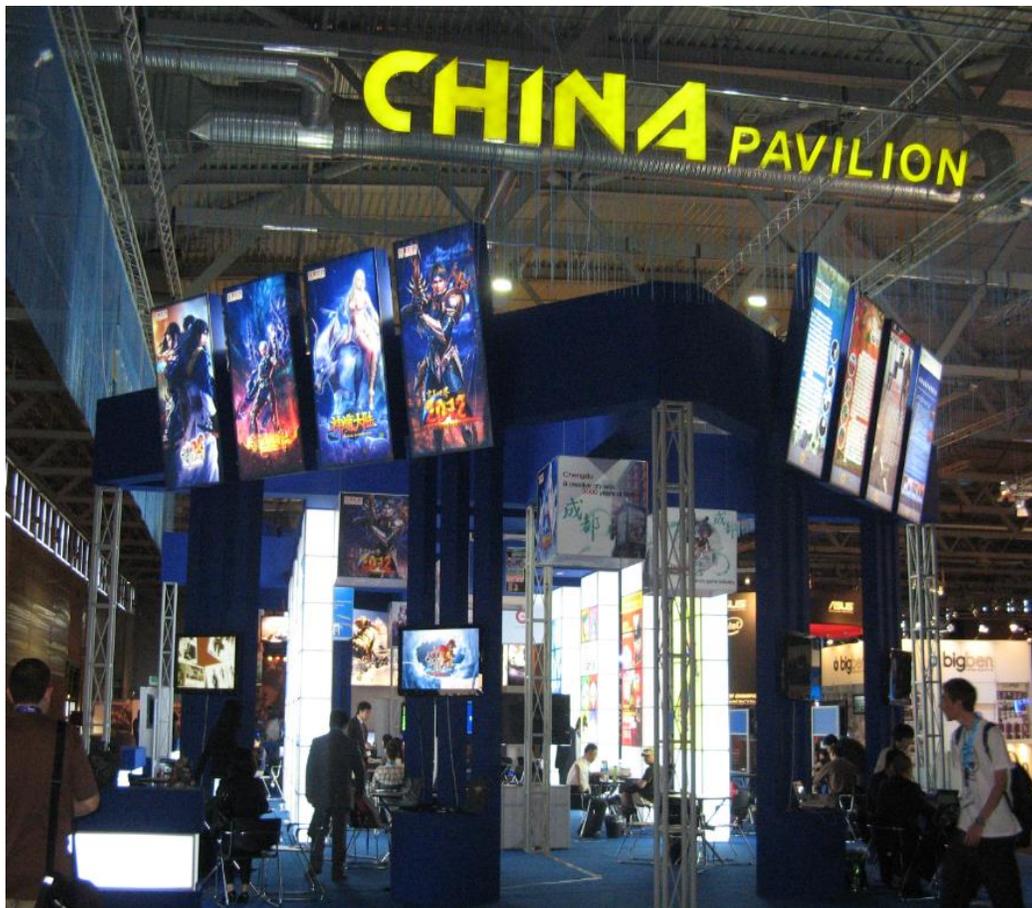
1. 成立时间：2009年6月30日
2. 性质：成都市商务局主导的非盈利的社会团体
3. 海外市场渠道的搭建活动：

1) 东京动漫展（每年3月在日本东京举行）



(五) 成都服务外包行业协会介绍

(2) 德国科隆游戏展 (每年在8月在德国科隆举行)



(五) 成都服务外包行业协会介绍

(3) 美国E3游戏大展 (每年6月在美国洛杉矶举行)



(五) 成都服务外包行业协会介绍

(4) 韩国游戏动漫培训班



(五) 成都服务外包行业协会介绍

(5) 美国GDC游戏大赛 (每年会在全球各个城市举行多场)



(五) 成都服务外包行业协会介绍

(6) 欧洲游戏动漫和文化考察



(六) 大赛介绍

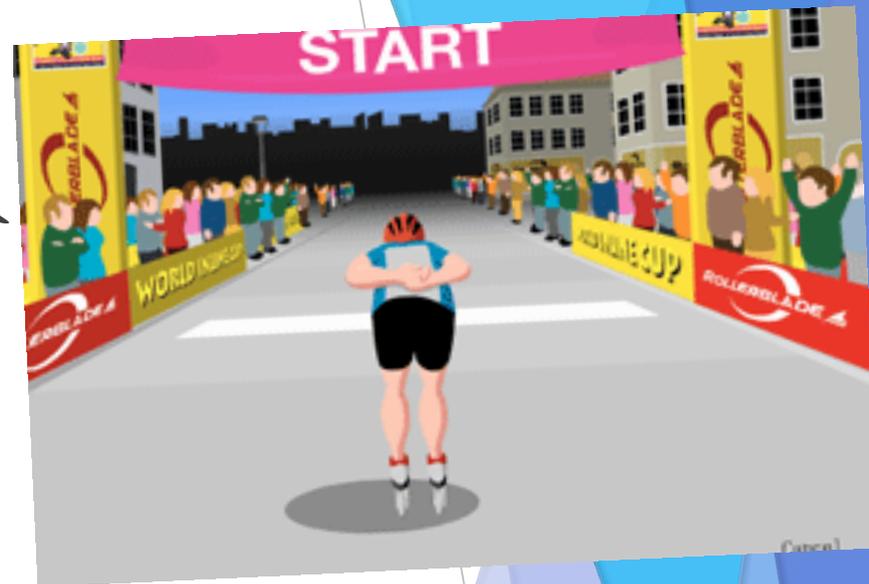
1. 机构设置:

- 1) 主办单位: 成都服务外包行业协会
- 2) 协办单位: 成都服务外包平台有限公司、成都市动漫网络文化行业协会
- 3) 大赛冠名赞助: GaLboa, Inc.
- 4) 大赛专家评审团: 业界知名专家、学者、企业代表、行业协会代表
GaLboa公司代表

2. 比赛项目: 游戏创意大赛和游戏开发大赛

3. 参赛指南:

- 1) 参赛对象: 四川省内在校学生, 以个人或团体报名参赛均可。
- 2) 报名方式: 通过大赛官方网站 (<http://training.cdass.org.cn>) 报名及上传参赛作品, 网站将于**5月12日**正式开放。



(六) 大赛介绍

4. 参赛作品征集条件:

1) 游戏创意大赛:

- ▶ 作品须为**原创**，不得抄袭，且未与任何第三方单位有版权纠纷。
- ▶ 作品应具有独创性、娱乐性及先进性。
- ▶ 作品不得违反中国法律。

2) 游戏开发大赛:

- ▶ 作品须为面向智能手机（Android）的开发作品，且能在符合下述条件的智能手机上正常运行：
CPU:1.5GHzQuad-core、RAM:2GB、OS:Android 4.2（建议测试机：华为Ascend P6）。
- ▶ 作品须为**原创**，不得抄袭，且未与任何第三方单位有版权纠纷。
- ▶ 作品应具有独创性、娱乐性及先进性。
- ▶ 作品不得违反中国法律法规。

(六) 大赛介绍

5. 参赛作品提交要求:

1) 游戏创意大赛: 游戏策划书 (组委会提供模板, 语言为中文)。

▶ 注: 如用日文提交, 请同时附中、日两个版本。

2) 游戏开发大赛: 游戏策划书 (组委会提供模板, 语言为中文)、源代码、执行码、游戏成品的安装包 (apk文件)。

▶ 注: 如用日文提交, 请同时附中、日两个版本。

6. 入选作品面向市场: 以海外市场为主。

(五) 大赛介绍

6. 权益

▶ 游戏创意大赛：

1) GaLboa有权将所有获奖创意作品开发成游戏产品并拥有该游戏产品的商业运营权。创意者与GaLboa共同拥有游戏产品的著作权，后续权益由GaLboa与创意者另行签订商业协议。

2) 参赛未获奖但具有一定可培养潜力的创意， GaLboa将指导创意者完善修改，并将其开发成游戏产品。GaLboa拥有该游戏产品的商业运营权，创意者与GaLboa共同拥有游戏产品的著作权，后续权益由GaLboa与创意者另行签订协议。

(五) 大赛介绍

6. 权益

▶ 游戏开发大赛：

1) GaLboa拥有所有获奖作品的商业运营权，开发者拥有该游戏产品署名权，开发者与GaLboa共同拥有游戏产品著作权，后续权益由GaLboa与开发者另行签订商业协议。

2) 参赛未获奖但具有一定潜在价值的作品，GaLboa将指导开发者进行二次开发。作品在二次开发后具有对外公开的商业价值时，GaLboa拥有该作品的商业运营权，开发者与GaLboa共同拥有游戏产品著作权，后续权益由GaLboa与开发者另行签订协议。

▶ 备注：大赛主办方对此次大赛保留最终解释权。

(五) 大赛介绍

7. 游戏开发大赛日程安排:

1) 接收**报名**申请:

游戏创意大赛: 2014年5月1日—6月30日

游戏开发大赛: 2014年5月1日—6月30日

2) **上传**作品时间:

游戏创意大赛: 2014年7月1日—**7月31日**

游戏开发大赛: 2014年7月1日—**9月30日**

3) 游戏创意及开发大赛获奖作品发表会时间:

2014年11月12日

(五) 大赛介绍

8. 大赛奖项设置:

1) 游戏创意大赛:

- ▶ 一等奖1名, 奖金20000元人民币;
- ▶ 二等奖2名, 奖金10000元人民币;
- ▶ 三等奖3名, 奖金5000元人民币;
- ▶ 优秀奖若干。

2) 游戏开发大赛:

- ▶ 一等奖1名, 奖金50000元人民币;
- ▶ 二等奖2名, 奖金30000元人民币;
- ▶ 三等奖3名, 奖金20000元人民币;
- ▶ 优秀奖若干。



(五) 大赛介绍

3) 特设奖项:

- ▶ “Galboa” 特别奖: 由大赛冠名赞助方Galboa评选最优选手代表及指导教师赴日交流。
- ▶ 优秀组织单位奖5名, 奖金各3000元人民币。

9. 关注方式:

- ▶ 官方网站: <http://training.cdcass.org.cn>
(5月12日正式开通报名)
- ▶ 官方微信: CASS

10. 大赛咨询:

朱老师: 13550376965
于老师: 15882441916



谢 谢！

