

[제 2023-078호]

2023년 게임 상용화 지원(셀프 퍼블리싱) 사업 지원기업 모집 공고

(재)경기콘텐츠진흥원에서 글로벌 게임시장에 진출하고자 하는
경기도 내 게임 개발사의 성공적인 셀프 퍼블리싱(직접 진출)을 지원합니다.
역량 있는 게임 개발사의 많은 참여 부탁드립니다.

1. 사업내용

- 지원내용 : 경기도 내 게임 개발사의 글로벌 게임 시장 셀프 퍼블리싱(직접 진출) 지원
- 지원규모 : 총 6억 원 규모 / 12개사 선발
 - ※ 기업당 약 5천만 원 내외 서비스 지원(중간평가를 통한 차등지원으로 기업별 실 지원규모 상이)
- 지원기간 : 2023. 4. ~ 11. (약 8개월)
- 지원분야 : 마케팅, QA, 번역&LQA, 기술지원 등 지원규모 내 필요 분야 선택 지원
 - ※ 분야별 세부 지원내용 후술

2. 지원대상 게임 프로젝트 : '해외' 국가에 개발사가 '직접' 퍼블리싱을 준비하고 있는 게임

- (미출시작) 게임 개발 완료단계에서 해외 직접 진출을 계획 중인 게임
- (출시작) 현재 국내 서비스를 진행 중이나, 해외 직접 진출을 준비하고 있는 게임
- (출시작) 현재 해외 서비스를 진행 중이나, 신규 권역으로의 추가 진출 계획 또는 신규 해외진출 전략이 수립되어 있는 게임
 - ※ 퍼블리셔와 계약이 되어있는 경우라도, 지원사업을 통해 진출하고자 하는 국가에 대해서는 퍼블리싱 계약이 되어있지 않다면 직접 진출로 보아 지원 가능
 - ※ 2023. 7. 31. 이전에 해외 국가(1개 국가 이상)에 런칭 가능한 단계의 게임
 - ※ 게임에 관한 세부 기획서를 보유하고 있어야 하며 게임 개발 주체(개발사)가 직접 단독 지원하는 것을 원칙으로 함

3. 지원기업 신청자격 : 경기도 소재 게임 개발사(사업자등록증 소재지 기준)

- 지사인 경우, 사업 공고 시작일 기준 3개월 이전에 해당지역 내 사업자등록을 완료한 게임기업 지사로 종사자가 대표자를 포함하여 최소 3인 이상인 기업(무늬만 지사 기업은 제외)
- 신청일 현재 국세 또는 지방세 체납사실이 없어야 함

- 신청일 현재 각종 정부 지원사업에 참여제한 조치 중이거나 경기콘텐츠진흥원 관련 각종 협약 또는 계약 위반으로 인해 참여 제한 조치 중인 사실이 없어야 함
- 동일한 프로젝트로 정부/공공기관의 유사사업(상용화, 후속지원 관련 사업)에 기선정 되었거나 선정되어 수행예정인 사실이 없어야 함
 - ※ 지원받은 사업이 본 사업과 유사사업이 아니거나 다른 분야를 지원받은 경우에는 참여 가능
 - ※ 경기게임아카데미, 경기게임오디션 선정 프로젝트의 ‘후속지원’을 받은 경우 사업성격상 중복지원으로 보지 않음(단, 동일한 해에 중복으로 지원받을 수는 없으며 ‘상용화 지원사업’을 먼저 지원받은 경우에는 추후에도 동일 프로젝트로 경기게임아카데미, 경기게임오디션 ‘후속지원’ 중복지원 불가)
 - ※ 중복지원에는 여러 경우가 있을 수 있으므로 해당 여부는 사전에 담당자에게 문의해주시기 바라며, 불성실한 확인으로 인한 불이익은 참가자 본인에게 있음.

4. 세부 지원내용

○ 지원분야

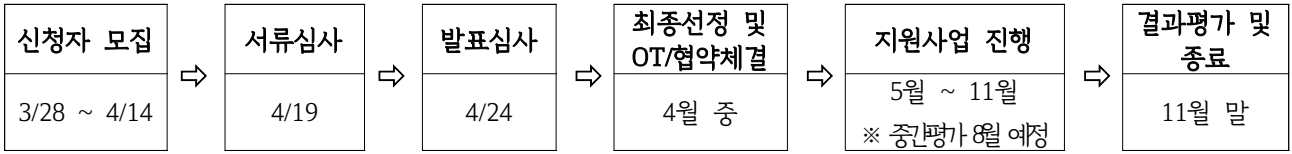
분야		지원 분야
주요 지원	마케팅	- 해외 시장 콘텐츠 론칭 전/후에 필요한 홍보·마케팅, 현지 CS 및 운영 관리 등 해외 마케팅 전반 ※ 지원예시 : 유저 수요분석 및 마케팅 전략수립, 채널 광고, 콘텐츠 제작 및 배포, SNS 운영 등
	QA	- 콘텐츠 동작 및 수치의 적정성 테스트(호환성 테스트, 기능 테스트, 검수 테스트, 밸런스 테스트 등) - 테스트 결과 분석/솔루션 제공, 게임 구성 및 유료화 기획 컨설팅 등
	번역 및 LQA	- 글로벌 진출을 위한 해당 국가 대상 번역지원 - 언어 테스트 및 번역 품질 검토에 초점을 둔 기능 테스트 - 원어민 번역 및 게임분야 전문가 감수
부가 지원	기술지원	- 3자 결제를 위한 빌링 솔루션 및 SDK 적용, 현지 통신 및 단말기 환경 실행 테스트 - 서버운영 지원(MSP 협력) 등

※ 상세 지원내역 및 범위, 기업별 실 지원규모는 본 사업에 선정된 전문 수행사와 협의를 통해 확정

○ 지원방식

- 전문 수행사를 통한 컨설팅 및 서비스 지원
- 상기 지원 분야 중 필요한 분야를 선택, 지원규모 한도액 내 자유롭게 배분하여 지원
- 최종선정 후 수행사와의 1:1 컨설팅 통해 기업별 상용화 계획에 맞는 맞춤형 서비스 제공
- 최초 선정 시 1차 균등지원(전체 기업지원 예산의 약 50% 이상 배정), 중간평가 이후 지원필요 규모 및 기업실적을 종합적으로 판단하여 우수팀 약 5개사 내외에 추가 인센티브 제공
- ※ 번역분야만 신청한 경우, 분야 특성을 고려하여 특별한 사유가 없는 한 1차 균등지원으로 종료 예정

5. 사업 운영일정



※ 일정 및 프로세스 변동 가능(변경 시 별도 안내)

○ 서류심사 : 2023. 4. 19.(수)

- 심사방법 : 업계 전문가로 구성된 심사위원단의 서류심사
- 심사기준 : 제출 서류를 통해 결격사유 및 역량검토 후 발표심사 대상 선발(1.5배수 내외)
- ※ 서류심사에서 받은 배점은 발표심사와 연계되지 않음

○ 발표심사 : 2023. 4. 24.(월)

- 심사방법 : 업계 전문가로 심사위원단 구성, 서류통과 기업의 발표(PT) 심사
- ※ 서류심사 합격 시 발표자료는 4.20.까지 제출요청 예정
- ※ 심사위원단에서 필요 결정 시 발표심사 종료 후 추가자료 제출 요구 가능
- 심사장소 : 경기도 성남시 분당구 대왕판교로 645번길 12 경기창조경제혁신센터 내
- ※ 심사대상 및 심사안내 : 서류심사 종료 후 공고 및 세부내용 개별 안내
- 게임 선정 기준

구분	평가 내용	배점
	계	100
개발 완성도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2~3분기 내(7월 31일 이전) 개발 완료가 가능한 단계의 게임인가? ○ 사업 기간 내 개발 완료 및 현지화를 통한 해외시장 상용화가 가능한가? 	20
제작 역량	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공식 마켓에 출시까지 완료한 경험이 있는가? (예: 플레이스토어, 앱스토어, 원스토어, 기타 해외 마켓 등) ○ 직접 제작한 게임과 관련한 가시적인 성과를 보유하고 있는가? (매출 발생 정도, 투자/퍼블리싱 계약, 어워드 수상 등) 	20
매출 역량	<ul style="list-style-type: none"> ○ 직접 제작한 게임으로 해외에서 실제 매출이 발생한 실적이 있는가? ○ 게임 내 검증된 비즈니스모델이 있는가? ○ 매출을 발생시키기 위한 효과적인 방안이 있는가? 	20
콘텐츠 경쟁력	<ul style="list-style-type: none"> ○ 독창성 및 재미요소가 포함되어 있는가? - 기존 콘텐츠 대비 차별화 및 재미 요소가 있는가? 	20
해외진출전략	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해외 마켓에 진출할 경우, 해당 지역에 대한 사업 전략 및 방안을 보유하고 있는가? (BM, 론칭 후 운영 노하우 - 유저 응대, 업데이트 계획, 게임 내/외 이벤트 등) 	20
가산항목	<ul style="list-style-type: none"> ○ (준비성) 알파/베타테스트, FGT 등 유저 테스트를 진행한 경험이 있는가? 	3
(기업역량 판단)	<ul style="list-style-type: none"> ○ (역량) 해외 출시 경험이 있는가? (직접/퍼블리셔 통한 출시 불문) 	3

○ 결과발표 : 2022. 4월 중

- 경기콘텐츠진흥원 홈페이지(www.gcon.or.kr) 및 경기글로벌게임센터 홈페이지(www.gcon.or.kr/ggc) 게시 및 개별 메일 통보

6. 신청방법

- 접수기간 : **2023. 3. 28.(화) ~ 4. 14.(금) 14:00 까지**
- 접수방법 : 경기글로벌게임센터 홈페이지 접수(사업공고 하단 지원하기 클릭)
- 제출서류 : 참가신청 시 **참가신청서, 게임소개서(게임 url 삽입 또는 영상 별첨) 2개 서류만** 접수
(기타 서류 추후 제출)

구분	세부내역	작성양식	제출시기
참가신청서	○ 지원신청서(양식 하단 서명날인 후 스캔하여 업로드)	광고문 내 첨부	참가신청 시
게임소개서	○ 게임시스템/콘텐츠기획서 ※ 아이템, 스킬, 퀘스트 등 게임 시스템 구성 중심 작성 ※ 게임플레이 영상 별첨 or 영상 url 기입 ○ 발표 심사 항목의 '게임 선정 기준' 내용 필수 포함 ※ 게임의 개요 및 제작/매출역량 및 해외진출 전략 등 게임에 대한 특징과 경영전략 중심 작성	자유양식	
발표자료	○ 자유 양식(게임 플레이 영상 포함) ※ 윈도우 체제에서 실행 가능해야 함 ※ 선택 : 발표 당일 게임 빌드 및 기기 지참		서류심사 통과 후 별도 제출 요청
상근직원 지사 근무 확인서(지사 지원 시)	○ 대표 기명날인, 상근직원 계약서 별첨(근무지 확인용)		최종선정 후 별도 제출 요청
사업자등록증	○ 사본	-	
국세/지방세납세증명서	○ 유효기간 이내 발급 본	-	
중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용 동의서	○ 중소기업기본법 제20조의 2항 등에 따라 제출 필수	추후 별도 제공	

※ 최종선정 후 서류 미제출 또는 서류를 통해 지원자격 미달사항 확인 시 선정 취소

7. 유의사항

- 제출서류 및 신청내용 일체는 접수기간 이후 수정 및 반환 불가
- 신청 프로젝트 수는 신청기업 당 1개를 원칙으로 함
- 중복지원은 불가하며, 동일한 게임으로 경기콘텐츠진흥원이나 타 정부/공공기관으로부터 유사사업 지원을 받은 사실이 확인되거나 지원자격 미달사항이 발견될 경우, 지원사항이 결정된 이후 에라도 관련사항 취소, 지원받은 서비스 금액 회수, 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있음
- 지원대상으로 선정된 기업은 선정 이후 지원기업-경기콘텐츠진흥원 간 협약 체결에 따라 협약 일로부터 2023.12.31. 까지 매월 매출, DAU(Daily Active User), 다운로드 수, 재 접속률, 퍼블리싱 계약 등 게임 서비스에 대한 정보를 제공해야 함. 해당 정보는 기밀이 유지되며, 성과 취합 이외의 용도로는 사용되지 않음
- 본 공고 내용은 사정에 따라 변경될 수 있음

8. 문 의 : 경기콘텐츠진흥원 게임·디지털혁신팀 김선미 매니저
(Tel. 031-776-4792 / E-mail. ssun@gcon.or.kr)