

게임콘텐츠 멀티부스팅 지원사업 공고

(재)부산정보산업진흥원은 부산 지역 게임 기업 성장을 위한 「게임콘텐츠 멀티부스팅 지원사업」을 시행하고자 합니다. 본 사업은 부산 소재 게임 기업을 대상으로 게임 개발의 완성도를 높이는 게임 고도화, 시장 출시 및 홍보를 위한 게임 상용화, 그리고 개발 자금 확보를 위한 글로벌 펀딩까지, 기업의 필요에 맞는 다양한 지원 분야를 제공합니다. 부산 지역 게임 기업분들의 많은 관심과 참여 부탁드립니다.

1. 사업목적

- 기업별 수요 맞춤형 통합지원 체계 구축을 통한 지역기업 편의 증진 및 매출 증대

2. 지원대상

- 사업공고일 기준, 사업장 소재지가 부산광역시에 위치한 게임콘텐츠 제작 기업
 - (글로벌 클라우드펀딩) 상용화 단계 직전의 완성도를 갖춘 게임콘텐츠
 - (게임 고도화) 출시 1년 미만의 게임콘텐츠 또는 상용화 단계 직전의 완성도를 갖춘 게임콘텐츠
 - (게임 상용화) 공고일 기준 국내 또는 해외 출시를 완료하였으나 신규 국가(1개 이상)에 정식 출시를 희망하는 게임콘텐츠 또는 2025년 8월 내 런칭이 가능한 게임콘텐츠

※ 하나의 게임콘텐츠로 2개 분야 동시 지원 불가, 단 동일 기업에서 서로 다른 게임콘텐츠를 각각의 분야에 지원하는 것은 가능

지원자격 제외대상

- 신청과제와 동일 또는 유사한 과제로 본원, 정부, 지자체 및 정부사업대행기관 등으로부터 자금을 지원받아 마케팅 지원 관련 사업을 수행하고 있거나 완료한 경우(동일 과제로 중복 수혜 불가)
- <2025 Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원 사업> 선정콘텐츠인 경우
- 신청일 현재 정부, 지자체 또는 공공기관으로부터 지원사업 전반에 참여가 제한 중인 사업자 또는 개인(국세·지방세 체납 등)
- 신청일 현재 사업자(주관기관 또는 참여기관)가 대·중소기업상생협력촉진에관한법률 제2조 제2호의 대기업과 그 계열사(「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제2조 제12호에 따른 계열회사를 말한다)인 경우
- 타인의 작품을 모방하거나 타인의 저작권을 무단으로 침해한 경우 및 저작권이 만료된 콘텐츠
- 개발사 자체 역량으로 수행하지 않은 프로젝트나 게임콘텐츠
- 성인물 및 사행성 게임물(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조 1의2호 가목~바목에 해당하는 게임콘텐츠)
- 신청일 현재 게임 기업(주관 또는 참여), 과제 참여 인력, 대표자, 업무집행권자 및 의사결정에 관여하는 자가 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 경우(형이 실효된 경우 제외)

3. 지원내용

○ 지원분야 및 규모

분야	지원기업 수(안)	지원금액(안)
글로벌 클라우드펀딩	11개사 내외	콘텐츠당 30백만원 이내(VAT포함)
게임 고도화		콘텐츠당 18백만원 이내(VAT포함)
게임 상용화		콘텐츠당 25백만원 이내(VAT포함)

※ 게임 고도화 분야 하반기 추가 공고 예정

▷ 글로벌 펀딩 분야 제한사항

- 선정 기업이 글로벌 펀딩 후원자에게 약속한 보상(리워드) 등 제반 의무를 성실히 이행하지 않은 사실이 확인될 경우, 7일 이내에 해당 보상 이행을 위한 구체적인 시정 계획을 제출하도록 한다.
- 만약 지정된 기간 내에 시정 계획을 성실히 이행하지 않거나 보상 의무를 완료하지 못할 경우, 이는 지원 협약 위반으로 간주하며 본 사업을 통해 지급된 지원금의 일부 또는 전액을 회수할 수 있다.

▷ 게임 상용화 분야 특수 지원조건 : **2025년 8월 내 출시 필수**

- 모바일의 경우 구글 플레이/애플 앱스토어 중 1개 이상 마켓, 1개 이상 타겟 국가에서 결제모듈(광고형BM의 경우 SDK)을 포함하여 다운로드 가능한 상태
- PC/콘솔/VR의 경우 스팀/에픽게임즈/PS스토어/XBOX스토어/닌텐도/기타(오프라인) 중 1개 이상 마켓에서 상품 또는 DLC 판매, 인게임 결제를 시작한 상태
- 정식 출시가 지연될 경우 진흥원 및 운영사와의 협의를 통해 최대 1개월까지 연기 가능. 단, 정해진 기간(변경 포함) 내 정식 출시가 안 될 경우 잔여 포인트 회수

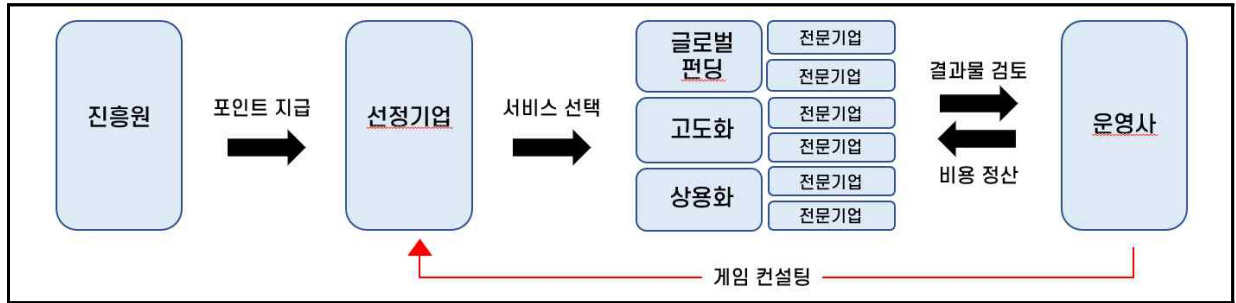
○ 지원기간 : '25. 5. ~ '24. 11.

※ 지원기간 이후 포인트 사용 불가

○ 지원내용 : 해외 클라우드펀딩 등록을 위한 지원, 게임성 강화를 위한 게임 고도화 및 글로벌 시장 진출을 위한 현지화, 마케팅 등 지원

분야	지원항목	세부 지원내용
	공 통	- 게임성 개선 컨설팅, 게임시장 트렌드 분석 자료 제공 등
글로벌 클라우드 펀딩	글로벌 클라우드 펀딩	- 해외 클라우드펀딩 사이트 등록 지원 - 해외 클라우드펀딩 페이지에 사용할 홍보 콘텐츠 제작 지원 - 해외 시장 타겟 마케팅 지원 - 기타 해외 클라우드펀딩 진행에 필요한 지원 등
게임 고도화	게임콘텐츠 퀄업	- CG, 배경음악, 성우녹음, UI/UX 현지화, 번역(게임 내 영상, 텍스트), 폰트 등 게임콘텐츠 품질 향상 지원 - 기타 게임콘텐츠 고급화에 필요한 제작 지원 사항
	QA 및 FGT	- Fun QA : 장르별 특성, 시장 트렌드 검증 목적 - 밸런스 QA : 기획 의도에 부합하는 밸런스 적합성 검증 - 호환성 QA : 다양한 이용자 기기에 대처할 수 있는 호환성 보완 - 보안 QA : 루팅 단말 및 에뮬레이터 해킹·보안 테스트 - FGI·FGT : 서비스 타겟을 대상으로 게임성 검증 지원
게임 상용화	현지화	- 타겟시장 언어 번역 및 원어민 2차 검수 등 - 타겟시장에 적합한 UI·UX 수정 및 현지화 테스트 진행 등
	게임 마케팅	- 타겟시장 마케팅 실행을 위한 광고 소재 제작 : 광고 이미지, 프로모션 영상물 등 - 타겟시장, 장르별 마케팅 전략 수립 - 마케팅 전문 대행사를 활용한 게임 홍보 : 사전예약, UA 마케팅, 인플루언서 마케팅, 플랫폼 마케팅 등 ※ 전시회 참가 등 오프라인 마케팅은 지원 불가

- 지원방식 : 운영사 선정을 통한 기업별 포인트 지급 및 서비스 관리
 - 분야별 포인트(1포인트=1원) 지급 한도 내 지원항목 자율선택
 - 지원금 직접지원이 아닌 대행사를 통한 간접 지원 형태



4. 선정방법 및 절차

- 사업신청 및 평가

단 계	내 용	비 고
지원사업 공고	○ 공고게재 : 부산정보산업진흥원 홈페이지 게시 및 부산 지역 게임기업 개별 안내	
↓		
신청서 접수	○ 접수기한 : 공고일 ~ 5. 20.(화) ○ 접수내용 : 지원신청서 및 관련 게임콘텐츠 소개	
↓		
선정평가	○ 선정평가 : (1차) 서면 평가, (2차) 인터뷰 평가 ※ 접수 규모에 따라 서면평가는 생략될 수 있음	'25. 5월 예정
↓		
수혜기업 선정	○ 평가 결과 통보	'25. 5월 예정
↓		
협약체결	○ 선정기업 대상 협약체결	'25. 5월 예정

- 선정기준
 - 글로벌 펀딩

구분	평가항목	배점
게임 프로젝트 경쟁력 (45)	○ 게임 기획은 신선하고 핵심 재미 요소가 명확한가?	15
	○ 현재까지의 프로젝트 완성도 및 핵심 기능이 잘 구현되어 있는가?	15
	○ 해외 이용자들이 흥미를 느낄 만한 독특한 매력이나 차별화된 강점이 있는가?	15
클라우드펀딩 전략 및 실행력 (60)	○ 설정한 펀딩 목표 금액이 현실적이며, 후원자에게 제공할 보상이 매력적인가?	15
	○ 펀딩 목표 달성을 위한 단계별 계획이 명확하고 실현 가능한가?	15
	○ 펀딩 성공을 위한 온라인 홍보, 커뮤니티 소통 등 구체적인 실행 전력이 있는가?	10
	○ 펀딩 성공 후 게임을 발전시키고 장기적으로 서비스할 계획이 있는가?	15
총 점		100

- 게임 고도화

구분	평가항목	배점
콘텐츠의 우수성 (30)	○ 게임의 아이디어와 핵심 재미요소가 신선하고 흥미로운가?	15
	○ 다른 게임들과 비교했을 때 우리 게임만의 독특한 강점이나 매력이 있는가?	15
지원 필요성 및 목표 (30)	○ 왜 이 지원 사업이 필요하며, 구체적으로 게임의 어떤 부분을 개선하고 싶은지 목표가 분명한가?	15
	○ 신청한 고도화 내용(사운드, 그래픽 등)이 게임 개선 목표 달성에 적합하며, 실제 플레이 경험 개선에 도움이 될 것으로 기대되는가?	15
향후 계획 및 기대성과 (40)	○ 고도화된 결과물을 어떻게 게임에 적용하고 서비스에 활용할 것인지에 대한 구체적인 계획이 있는가?	10
	○ 고도화를 통한 다운로드, 매출 등 구체적인 성과를 기대할 수 있는가?	15
	○ 고도화 작업이 게임의 핵심 재미, 편의성, 기술적인 안정성 등을 효과적으로 개선할 것으로 기대되는가?	15
총 점		100

- 게임 상용화

구분	평가항목	배점
콘텐츠 및 출시 준비성 (30)	○ 콘텐츠의 재미요소가 갖춰져 있으며, 출시 가능한 수준의 완성도인가?	15
	○ 정해진 기간 내에 게임을 완성하여 출시할 수 있는 현실적인 계획을 가지고 있는가?	15
사업화 전략 (40)	○ 목표로 하는 플랫폼 등의 이용자 특성, 선호도 등을 잘 파악하고 있는가?	10
	○ 게임에서 수익을 창출하기 위한 모델이 명확하고 현실적으로 실행 가능한가?	15
	○ 어떤 채널을 통해, 어떤 내용을, 누구에게 홍보할 것인지 등 구체적인 홍보 계획이 있으며, 효과가 기대되는가?	15
사업 실행 및 관리 (30)	○ 게임 출시 후 안정적인 게임 운영 및 유저 지원에 대한 계획이 있는가?	15
	○ 게임 출시 후 이용자 반응, 매출 데이터 등을 확인하고, 이를 바탕으로 게임이나 마케팅 전략을 개선해 나갈 계획이 구체적인가?	15
총 점		100

5. 지원신청

구분	내용
신청서	부산정보산업진흥원 홈페이지(www.busanit.or.kr) 사업공고에서 신청서 양식 다운로드 후 작성 및 제출
접수기한	공고일 ~ 5. 20.(화)
접수방법	e메일 접수(담당자 : bgc@busanit.or.kr)
제출서류	지원신청서(별첨1 서식), 게임소개서(별첨2 서식), 사업자 등록증 1부
접수 및 문의처	(재)부산정보산업진흥원 신기술게임단 담당자 ☎ 051-749-9194, E-mail : bgc@busanit.or.kr

6. 유의사항

- 지원신청 서류검토 시, 제출서류 미비 및 결격사유 발견에 따라 접수 번호를 부여 하지 않을 수 있습니다.
- 제출된 신청서는 접수 후 신청기업 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않습니다.
- 지원대상으로 확정통보 받더라도, 협약시 국세, 지방세 완납증명서를 제출하지 않는 과제는 협약이 취소되오니 유의하여 주시기 바랍니다.
- 평가 결과는 외부 공개하지 않습니다.
- 지원 콘텐츠 선정 이후, 중대한 결격사유 발생 시 지원 자격 취소 및 향후 관련 지원사업 참가 제한이 있을 수 있습니다.
- 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있습니다.

위와 같이 공고함

2025년 5월 2일

재단법인 부산정보산업진흥원장