

2023 게임콘텐츠 제작지원 참가기업 모집

서울산업진흥원(SBA)은 서울 소재 기업의 개발 중인 우수 게임 콘텐츠를 진단·발굴하고, 안정적인 자금지원 및 개발테스트, 후속 연계 지원을 통해 성공사례 창출 및 게임기업 육성에 기여하고자 하오니 게임기업의 많은 관심과 참여 부탁드립니다.

2023년 3월
(재)서울산업진흥원 대표이사

1 사업 개요

□ 추진방향

- 지원 규모 확대(제작지원금, 선정 기업 수)를 통해 우수한 콘텐츠 지원
- 게임개발 테스트 지원 및 신규 협력 파트너사 발굴을 통해 효율적 지원 추진

□ 사업개요

- 사업명 : 2023 게임콘텐츠 제작지원
- 모집기간 : 2023.3.17.(금) ~ 2023.4.13.(목) (약 4주)
- 지원대상 : 서울 소재 게임기업 총 8편(8개사)
 - 개발분야 : 모바일, PC, 콘솔 한정

<지원자격>

- 사업자등록증 기준 설립일 만 7년 이내의 게임기업(개인/법인 사업자)
- 테스트 및 진단 가능한 최소한의 조건을 갖춘 제작중인 게임콘텐츠(2023년 11월 중 완성평가 예정)
- 게임 개발과 유통을 함께하는 업체는 지원대상에 포함, 단순 유통사는 제외
- 타 기관 제작지원을 받지 않은 기획물

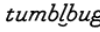
<결격사유>

- 기업 소재지가 서울이 아닌 기업
- 기획단계로 게임콘텐츠의 진단 및 심사가 불가한 콘텐츠를 제출한 기업
- 개발 완성 후 정식 출시되었거나 퍼블리셔와 계약을 맺은 게임콘텐츠 제출한 기업
- SBA 및 타 기관으로부터 인건비성 현금 지원을 받은 게임콘텐츠
- SBA '2021 제6회 인디게임패스트트랙(개발지원)', '2022 게임콘텐츠 제작지원' 선정기업

- 지원 프로세스 ※ 상기 일정은 사업추진 현황에 따라 변경될 수 있음

참가모집	콘텐츠 진단	발표심사	지원작 선정	제작 지원	쇼케이스	완성평가
3월 3주	4월 3주	5월 1주	5월 2주	5~11월	11월 2~3주	11월 5주

○ 추진체계

지원단계	콘텐츠 개발 진단	콘텐츠 제작	개발 테스트 · 후속지원 연계
지원내용	진단 KIT 활용한 전문가 피드백 제공	게임 개발 지원금 및 개발환경 제공	쇼케이스, 클라우드 펀딩, 퍼블리셔 연계 등
주요 파트너사	      		

2 지원 내용

□ 세부 지원내용

<게임콘텐츠 제작지원 신청기업 전체>

- 게임콘텐츠 진단 지원
 - 게임분야 퍼블리셔, 플랫폼사 등 업계 전문가 진단위원회 구성을 통해 체계적 진단
 - ※ 진단 후, 희망기업에 한해 피드백 제공

< 최종 선정 기업 8개사 >

① 편당 제작지원금 3,000만원 지원

- 지원금 지급방법 : 게임 개발자 및 스타트업의 이행보증보험 증권 접수 후 지급
- 개발 완료 기한(2023년 11월 3일)까지 완성빌드 제출
(완성평가에서 해당 빌드를 제출하지 못할 경우 지원금 환수 등 제재조치를 받을 수 있음)
- 협약 종료 후 6개월 이내 게임 출시 후 2년간 실적자료 제출 필수
- 크레딧 표기 : 작품의 인트로에 '서울시서울산업진흥원(SBA)' 제작지원 사실 표기

② 입주 공간 및 장비 지원 ※ 고득점 순으로 우선 선택권 부여

- 서울게임콘텐츠센터 스타트업 스튜디오 입주기회 제공 및 m²당 2,013원 상당의 임대료 100% 지원(관리비는 입주사 부담) 및 입주지원 프로그램 제공
- 회의실, 세미나실 등 공용 공간, 소프트웨어(Adobe)/모바일 테스트기기 지원 등

<서울게임콘텐츠센터 입주공간 개요>

- 위 치 : 에스플렉스센터 시너지움 9~10층 (마포구 매봉산로 31)

구분	스타트업 스튜디오
지원규모	3개실 (80.07m², 110.26m², 124.29m²)
관리비	월 m²당 고정관리비 5,787원 (VAT 제외), 변동관리비 (실비 부과)
월 임대료	SBA 100% 지원 (80.07m²→약 161,181원 / 110.26m²→약 221,953원 / 124.29m²→약 250,196원)
입주기간	기본 2년(1회 1년 연장가능)

<공간 현황>

연번	호실	공간면적		입주시기(예정)	계약기간	공간 사진
		임대	전용			
1	903호	110.26	94.2	제작지원작 선정 이후 협의를 통해 결정	기본 2년 (평가를 통해 최대 1년 입주기간 연장 가능)	
2	907호	124.29	106.3			
3	1011호	80.07	68.5	2023.6.1. 이후		

③ 주요 파트너사와의 지원 협력 프로세스 구축 및 내부자원 연계 협력사항

구 분	파트너사	지원내용
개발 환경 지원	네이버클라우드	▶ 네이버 클라우드 서비스 크레딧 1년간 총 360만원 제공 ▶ 게임기업 전용 솔루션 '게임챗', '게임리포트' 6개월 무상 지원 등
	메가존클라우드	▶ 클라우드 사용료 지원(Credit) ▶ 클라우드 관련 세미나, 교육 및 컨설팅 지원
	애드엑스 플러스	▶ 애드엑스 서비스 수수료 한 달 무상 지원 ▶ 채팅API 톡플러스 관련 지원 ▶ 모바일 광고 수익화 관련 세미나
	엑솔라	▶ 엑솔라 결제시스템 도입시 수수료 할인 등
마켓 지원 연계	스마일게이트 스토브인디	▶ 수수료 할인(우선 입점사(타 플랫폼 대비 4주 이상) 수수료 15%→5% 적용(2개월 적용)) ▶ 이벤트, 피쳐드 마케팅 지원(내부 검토에 따라 지원) 등
	원스토어	▶ '원스토어 베타게임존' 무심사 참여 ▶ '원스토어 사전예약존' 또는 '원스토어 이달의 인디게임존' 홍보 지원 및 원스토어 쿠폰 프로모션 지원 * 타 안드로이드 마켓 동시 출시 23년 내 출시 및 출시일 기준 부분 유료인 게임에 제공
크라우드 펀딩 지원	텀블벅	▶ 심층컨설팅을 통한 펀딩 노하우 교육 및 홍보 지원
내부 자원 연계	SBA 미디어콘텐츠센터	▶ 후반작업 이용료 50% 할인
	SPP 및 글로벌 퍼블리싱 상담회	▶ 온·오프라인 비즈매칭 및 수시 상담회를 통한 VC, 퍼블리셔 연계
	해외마켓 참가 지원	▶ 완성평가를 통해 우수 콘텐츠 2개사 선정 및 차년도 해외마켓 모집 시 가점 1점 부여
	소프트웨어 지원	▶ ADOBE 및 모바일 테스트기기 지원
	개발 테스트 지원	▶ (가칭)서울e스포츠게임 워크 연계 쇼케이스 개최 통한 게임콘텐츠 시장성 검증 지원

□ 신청서 접수방법

○ 접수기간 : 2023.3.17.(금) ~ 2023. 4. 13(목) 17:00

○ 접수방법 : SBA 홈페이지를 통한 온라인 접수

※ 서울산업진흥원 홈페이지(<http://www.sba.kr>) → About SBA or 사업공고 → 사업신청
→ 해당사업 검색 및 신청(회원가입 필수)

※ **접수 시 '2023 게임콘텐츠 마케팅지원'으로 잘못 신청하지 않도록 유의. 신청서 제출 오류에 따른 책임은 신청자 본인에게 있음**

○ 제출물 내역

구 분	제출물 내역	작성방법
신청서 및 별첨서류 등 (용량제한:10메가)	○ 사업신청서 ※ 첨부된 신청서 작성 및 접수안내 참조	첨부양식 작성 (한글 hwp)
	○ 사업신청 기본사항(별첨5)	첨부양식 작성(Excel)
	○ 국세·지방세 완납증명서(납입증명서) *신청일 1개월 기준	신청서 별첨자료 (붙임4)에 첨부
	○ 사업자등록증, 법인등기부등본(법인사업자)	
선택사항	○ 게임 시연 동영상(용량제한:50메가) ※ 필수제출 자료는 아니며, 영상을 보유하지 않은 경우 제출 하지 않아도 무방함	해당시 이메일 제출

【제출 요령】

- ① 소정양식을 이용하여 작성 후 hwp, excel 파일로 제출
 - 파일명은 (신청서)회사명_게임명, (사업신청 기본사항)회사명_게임명, (영상)회사명_게임명 으로 통일
 - 1개의 파일 혹은 1개의 폴더에 압축하여 제출
- ② 용량 초과로 업로드가 되지 않을 경우, 신청서 외 제출서류는 별도로 이메일 (gamecenter@sba.seoul.kr)로 제출(**홈페이지 사업신청 필수**)하며, 마감시간 전 도착분에 함
 - ※ 증빙자료는 신청접수 시에는 사본으로 제출 가능하나, 발표 평가 시에는 원본 제출 필수

□ 심사방법

○ 진단 및 선정 절차

절차	진단위원회 구축	서면 진단(1차)	진단결과 안내	발표평가(2차)	최종 선정 및 협약
내용	- 게임 마케팅, 퍼블리셔, VC 등 진단위원회 구성	- 사업신청서 등 서류심사	- 신청기업 대상 진단키트 활용 결과 피드백	- 서면진단 우수작 대상 질의응답 방식의 발표심사	- 지원작 최종 선정 및 협약 체결
일정	4월 1~3주	4월 3주	4월 3~4주	5월 1주	5월 2주

- 심사일시 : 모집완료 후 신청기업 대상 별도 안내
- 서면진단(1차) 심사방법
 - 게임분야 퍼블리셔, 플랫폼사 등 업계 전문가 진단위원회(7인)을 구성하여, 사업 신청서 검토 등 서류 심사를 통해 2.5배수 내외 선정
 - 심사기준 : 제작지원 진단 KIT를 활용한 100점 만점의 정성평가 추진

구분		평가항목	배점
게 임 성	기획 (15점)	게임 형태, 컨셉 등이 경쟁력이 있는가?	5
		개발사의 수행 인력 및 기술을 고려할 때 적절한 규모의 프로젝트인가?	5
		현재의 게임시장에 통할만한 기획인가?	5
	콘텐츠 (16점)	기존의 유사 장르의 게임들과 다른 매력적인 차별성을 가지고 있는가?	5
		시나리오 및 캐릭터는 유저들에게 소구력을 가질 수 있을 만큼 매력적인가?	4
		pvp 및 랭킹 등 유저들의 리텐션을 고취 유도하는 콘텐츠를 갖췄는가?	4
	Pre-Production (그래픽 및 컨트롤 등) (13점)	게임의 난이도는 목표 타겟층에 적절하게 설정되었는가?	3
		인물, 배경 등의 콘티가 게임의 컨셉과 어울리는가?	5
		UI/UX에 대해서 고려하였는가?	5
	건전성 (10점)	시나리오 및 예상 플레이 타임이 과도하거나 부실하지 않은가?	3
		대중들의 인식 개선을 유도할 수 있는 콘텐츠인가?	4
		장르 및 플랫폼 등을 고려하여 목표 타겟층은 적절하게 설정되었는가?	3
	대중성 (6점)	게임플레이를 위한 과도한 지식이 요구 되지 않는가?(진입장벽이 낮을수록 높은 점수)	3
		지나치게 잔인한 콘텐츠는 없는가?	2
		지나친 과금을 유도하거나 사행성을 조장하지 않는가?	2
	적 합 성 및 잠 재 력	사업성 (14점)	보기 불편한 선정적 콘텐츠는 없는가?
경쟁 게임들과 비교해 성공가능성이 있는가?			5
수익 모델(인앱결제, 광고수익 등)은 합리적이고 실현가능성 있게 마련되어 있는가?			4
마케팅 (11점)		시장의 규모에 대한 예측 및 시장 진입가능성과 위험요소 분석 및 대응 전략이 마련되어 있는가?	5
		핵심 타겟층에 맞는 홍보전략을 가지고 있는가?	5
		게임의 제목이 게임과 잘 어울리거나 눈에 띄는가?	3
완성도 (11점)		OSMU 활용이 가능한 요소 또는 계획이 있는가?	3
		게임 빌드의 현재 완성도는 어떠한가?(사업기간 내 출시 가능한 상태인가)	6
		향후 게임 개발 예정 일정은 합리적이고 가능하게 계획되었는가?	5
지원 적합성 (4점)		참여 인력 구성의 적정성과 전문성을 갖추었는가?	2
	기획인력, 혹은 개발인력의 제작경험과 수행역량은 뛰어난가?	2	
합 계			100

※ 향후 세부진단 항목 및 배점 등은 일부 조정될 수 있음

- 발표평가(2차) 방법 및 기준
 - 평가방법 : 진단심사 참여위원 및 관련분야 전문가 7인으로 심사위원회 구성
 - 평가대상 : 1차 서면진단 통과 게임 콘텐츠(2.5배수 내외)
 - 평가항목 : 기획력(40%), 제작력(30%), 완성가능성(30%)
 - 선정규모 : 총 8편(8개사)

구분	평가항목	배점
기획력 (40점)	기획의 독창성 및 흥미도	20
	개발자(제작사)의 역량 및 의지	20
제작력 (30점)	제작 경험 및 수행 능력	15
	기술 역량 및 추진 구체성	15
완성가능성 (30점)	사업기간 내 완성가능성	20
	상용화 계획의 현실성	10
합 계		100

※ 향후 세부평가 항목 및 배점 등은 일부 조정될 수 있음

4 유의사항

□ 일반사항

- 마감시간을 엄수하여 주시고 마감시한까지 신청서가 업로드 완료되지 않을 경우 접수 처리되지 않으며, 마감당일은 접속 폭주가 예상되오니 사전에 신청하여 주시기 바랍니다.
- 제출된 신청서는 접수 후 신청자 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 제출 서류 일체는 반환되지 않으니 양해 바랍니다.
- 제출된 신청서류 내용에 대한 추가 증빙을 요청할 수 있으며, 증빙자료 미제출 시 선정이 취소될 수 있습니다.
- 신청 프로젝트 수는 한 기업당 1개를 원칙으로 합니다.
- 제작지원 선정작은 선정작품에 서울산업진흥원(SBA) 지원 사실을 반드시 표기하여야 합니다.
- 중복지원은 불가하며, 동일한 게임으로 타기관으로부터 인건비성 현금지원을 받은 사실이 확인 될 경우, 최종 선정된 이후에라도 관련사항 취소 및 지원금 회수, 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있습니다.
- 선정결과 통보 후 특별한 사유 없이 사업수행을 취소하거나 자료제출 등의 협조에 응하지 않는 경우, 향후 서울산업진흥원 유사사업 참여제한 등의 조치를 받을 수 있습니다.
- 선정된 제작사가 제작지원금을 당초의 목적대로 집행하지 않거나 임의로 제작을 중단할 경우, 제작지원금 환수와 필요한 제재조치 등을 취할 수 있습니다.
- 선정 후 사업비 지급을 위한 이행보증보험증권 제출은 필수입니다.
- 상기 공고내용은 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

Q. 2023 게임콘텐츠 제작지원 지원자격과 지원규모는?

- A. 서울 소재의 게임기업으로 사업자등록증 기준 설립일 만 7년 이내의 게임기업이어야 합니다. 모바일/PC/콘솔 한정으로 게임콘텐츠 제작을 지원하며 편 당 3,000만원의 제작 지원금을 지원예정입니다.

Q. 현재 사업자등록증 기준 주소지가 지방인데, 지원을 받을 수 있을까요?

- A. 모집기간 마감일까지(23.4.13.) 주소지를 서울로 이전하고 관련 내용이 포함된 사업자 등록증을 별첨서류로 준비하시어 사업공고를 신청해주시면 됩니다.

Q. 2023 게임콘텐츠 마케팅지원 사업에 동시 지원이 가능한가요?

- A. 한 회사가 2023 게임콘텐츠 제작/마케팅지원 사업에 동일 게임 콘텐츠로 동시 지원하실 수 없습니다. 만약에 동시 지원하셨다면, 제작지원 사업과 마케팅지원 사업 중 하나를 선택하셔야 합니다.

한 회사가 A 게임 콘텐츠로 2023 게임콘텐츠 제작지원 사업에 지원, B게임(4/13까지 출시완료) 콘텐츠로 2023 게임콘텐츠 마케팅 지원 사업에 지원하는 경우는 가능합니다.

Q. SBA 게임콘텐츠 제작지원 사업에 선정된 이력이 있습니다. 또 신청이 가능할까요?

- A. 서울산업진흥원이 진행한 '2021 제6회 인디게임패스트트랙(개발지원), 2022 게임콘텐츠 제작지원' 사업에 선정된 기업은 '2023 게임콘텐츠 제작지원' 사업 지원대상이 아닙니다.

'2021 제6회 인디게임패스트트랙(개발지원), 2022 게임콘텐츠 제작지원' 사업에서 A 콘텐츠 제작지원을 받은 후, B콘텐츠 제작지원을 받고자 '2023 게임콘텐츠 제작지원' 사업에 신청해도 지원대상이 아니기에 신청을 하셨더라도 제외됩니다.

Q. 서울게임콘텐츠센터 입주지원은 어떻게 진행되나요?

- A. 2023 게임콘텐츠 제작지원 사업에 선정되신 이후, 담당자가 입주를 희망하는지 조사할 예정이며, 다수의 기업이 입주를 원하는 경우 고득점 순으로 입주공간 선택권을 부여합니다. 현재 공실인 2개 공간(903호, 907호)은 협의를 통해 입주시기를 결정하며 1개 공간(1011호)는 23.6.1.부터 입주가 가능한 상황입니다. 선정완료 후, 입주공간을 둘러보시길 원하는 경우 담당자와 협의를 통해 방문 가능합니다.

Q. 개발이 완료된 게임도 지원이 가능한가요?

A. 2023 게임콘텐츠 제작지원 사업은 게임콘텐츠의 테스트 및 진단이 가능한 최소한의 조건을 갖춘 제작중인 게임을 대상으로 지원하고 있습니다. 게임이 이미 완성되었거나, 퍼블리셔와 계약을 맺은 게임은 지원 대상에서 제외됩니다.

Q. 타 기관에서 지원을 받은 게임도 신청 가능한가요?

A. 타 기관에서 인건비성 현금 지원을 받은 게임은 지원 대상에서 제외됩니다.

Q. 반드시 (가칭)서울 e스포츠·게임 위크 연계 쇼케이스에 나가야하나요? 나간다면 쇼케이스 개최 관련 비용은 제작지원금 중 일부를 사용해야하나요?

A. 쇼케이스 참여 여부는 필수가 아니며, 8월에 수요조사를 진행할 예정입니다. 쇼케이스 개최에 필요한 비용은 제작지원금으로 사용하실 필요는 없으며, 서울산업진흥원이 관련 비용을 지원할 예정입니다.

문의처

○ SBA 게임팀 이수림 선임 (02)3455-8384, surim@sba.seoul.kr)