

[제 2026-021호]

2026년 경기게임제작지원 모집 공고

경기도와 경기콘텐츠진흥원은 경기도 게임기업의 경쟁력 확보와 게임 산업 발전을 위해 「2026년도 경기게임제작지원」 사업을 운영하고 있습니다.
다음과 같이 공고하니, 관련 기업들의 많은 관심과 지원 바랍니다.

2026. 3. 9.
경기콘텐츠진흥원장

□ 사업개요

- 사업명 : 2026년 경기게임제작지원
- 사업목적 : 경기도 게임기업의 경쟁력 강화 및 글로벌 사업화 촉진
- 지원대상 : 경기도 소재(사업자등록상 주소지) 개발사(법인/개인사업자)
- 지원내용 : (자금지원) 18개사 분야별 게임 제작지원 ※세부 지원내용 및 절차는 하단 내용 참조
(연계지원) 국내외 FGT 및 성과보고회 지원
- 지원분야 : IP융합, AI융합, 하이브리드 캐주얼 3개 분야

분야	지원개요	지원규모	지원조건	제작목표
IP융합	인기IP-중소게임 매칭을 통한 게임콘텐츠 개발 및 상호협력	총 4개사 / 총 4억원 (중간평가 결과에 따른 차등 지원)	지원금의 현금 10% 이상 자부담 필수	시연 가능 빌드 제출 (최소 프로토타입 단계 목표) ※ 파트너사별 세부 산출목표 상이, 4p~ 상세조건 참조
AI융합	인공지능 기술(NC AI VARCO 포함) 활용 게임콘텐츠 개발지원	총 4개사 / 총 2억원 (4개사 균등지원)		게임콘텐츠 및 AI 매뉴얼 제출 (상용화 단계 목표)
하이브리드 캐주얼	단기 상용화 게임콘텐츠 발굴 및 글로벌 퍼블리셔 연계지원	총 10개사 / 총 2억원 (중간평가 결과에 따른 차등 지원)	자부담 없음	정식 출시 버전 제출 (상용화 단계 목표)

- 사업일정(안) ※ 업무 추진에 따라 변동 가능

구분	내용	일정
모집공고	공고기간	3. 9.(월) ~ 4. 1.(수)
	접수기간(e나라도움)	3. 17.(화) ~ 4. 1.(수)
지원접수 및 심사	서류심사	4. 8.(수) ~ 4. 9.(목)
	발표심사	4. 21.(화) ~ 4. 22.(수)
	최종 결과발표	4. 29.(수)

구분	내용	일정
협약체결 및 지원금 신청	사업 수행기간	협약체결일 ~ 11. 13.(금)
	1차 지원금 지급	5월 ~ 6월 중
사업수행	중간평가	8월 3주
	2차 지원금 지급	9월 중 ※중간평가 결과에 따라 2차 지원금 지원, 분야별 세부내용 참조
	현장점검	8월 4주 ~ 9월 1주
	FGT 지원	9월 ~ 10월 중
사업 관리 및 종료	결과평가 및 성과보고회	11월 말
	사업비 정산 및 결과보고	~ 12월 중
	(AI융합) 매뉴얼 배포 및 홍보	12월 1주 ~ 2주

□ 모집개요 ※분야별 주제, 목표, 지원규모 등 상이하므로 반드시 확인할 것

구분	내용
공모명	2026년 경기게임제작지원
공고기간	2026. 03. 09.(월) ~ 2026. 04. 01.(수)
접수기간	2026. 03. 17.(화) ~ 2026. 04. 01.(수) 15:00까지 ※ 마감시간 이후 접수 불가
접수방법	e나라도움 접수 (www.gosims.go.kr)
지원기간	(수행기간) 협약체결일(2026년 5월 예정) ~ 2026년 11월 13일
	(협약기간) 협약체결일(2026년 5월 예정) ~ 2026년 12월 31일
지원대상	· 경기도 소재(지원접수일 기준, 사업자등록상 주소지) 법인/개인사업자 게임개발사 - 지사일 경우, 공고시작일 기준 3개월 이전 해당지역 내 사업자 등록·이전등록, 상주인력 3명 이상 필수
지원분야 및 과제목표	IP융합 - 총 4개사 / 기업당 1억1천만원 ~ 9천만원 (중간평가 결과에 따른 차등 지원) - 파트너사: 네이버웹툰, 아이코닉스, CJ ENM - 지원금의 현금 10% 이상 자부담 필수 - 최소 프로토타입 단계 이상 목표 ※ 10월 중 FGT가 가능하여야 하며, 최종결과평가(2026.11.)까지 결과 반영·업데이트한 시연 가능한 빌드 제출 ※ 파트너사별 세부 산출목표 상이, 5p 상세조건 참조
	AI융합 - 총 4개사 / 기업당 5천만원 (일괄 균등 지원) - 파트너사: NC AI - VARCO AI 필수 활용 조건 분야별 세부내용 참고 ※ - 지원금의 현금 10% 이상 자부담 필수 / 자부담금 내 크레딧 활용료 편성 - '생성형 인공지능의 저작물 학습에 대한 저작권법상 공정이용안내서(2026.2.)' 반드시 숙지 후 지원 - 상용화 단계 목표 / 게임콘텐츠, 게임매뉴얼 2개 산출물 제출 필수 1) 게임콘텐츠 : 최종결과평가(2026.11.)까지 오픈베타 버전 및 정식 출시 버전 제출, 10월 중 시연 및 FGT가 가능하여야 함 2) 게임매뉴얼 : 최종결과평가(2026.11.)까지, 공개용 AI 활용 게임개발 매뉴얼 제출, 고도화(기본 교정 및 통합 디자인) 작업 지원 예정
	하이브리드 캐주얼 - 총 10개사 / 기업당 2천5백만원 ~ 1천5백만원 (중간평가 결과에 따른 차등 지원) - 파트너사: 슈퍼센트 - 자부담 없음 - 글로벌 상용화 단계 목표 ※ 최종결과평가(2026.11.)까지 정식 출시 버전 제출, 9~10월 중 시연 및 FGT가 가능하여야 함
※ 분야간 중복지원은 가능하나, 중복 합격시 최종 1개 분야에 한하여 수혜 가능 ※ 중복 선정 제외로 발생하는 공석은 분야별 차순위 득점자(예비순위자) 순으로 선정함	

구분	내용	
지원내용 및 인지사항	게임 제작지원	지원 분야(IP융합, AI융합, 하이브리드 캐주얼)별 특성에 맞춘 게임 콘텐츠 개발 자금 지원, 파트너사별 협력지원
	FGT 지원 (필참)	제작지원 기업 필수 연계(별도 10개사 추가모집 예정), FGT(Focus Group Test) 지원
	성과보고회 (필참)	11월중 성과보고회 및 참여자간 네트워킹(결과평가 병행) 진행예정, 일정 및 방식은 추후 공지
신청제한	<ul style="list-style-type: none"> • 진흥원/국비 지원사업 참여제한 기업 및 동일(유사) 프로젝트 불가 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1) 신청일 현재 국세 또는 지방세 체납 등으로 인해 각종 정부 지원 사업에 참여 제한 조치중인 사업자 2) 신청일 현재 신청과제와 동일/유사과제로 정부, 지방자치단체, 정부사업 대행기관, 경기콘텐츠진흥원 등으로부터 자금을 지원받아 과제를 수행하고 있거나 완료한 경우 3) 기존에 개발 완료되어 런칭했던 콘텐츠 또는 그러한 콘텐츠의 단순 변경으로 독창성이 떨어지는 프로젝트 </div>	
	<ul style="list-style-type: none"> • 경기콘텐츠진흥원 중복지원기업제한 운영지침 관리 지침상 제한 업체 불가 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1) 당해연도 기준 기업별 지원과제수는 최대 2개로 제한함. 단, 2,500만원 이하의 과제는 과제수에서 제외함 2) 최근 3년간(당해연도 지원금액 포함) 기업별 지원과제금액의 합계는 6억 이하로 제한함. 단, 타 기관사업은 제외 </div> <ul style="list-style-type: none"> • 출시완료 또는 중간평가 이전(2026. 8. 예정.) 출시 예정 게임 프로젝트 신청불가 • 타 기업/기관과의 컨소시엄 참여 불가 • 개발사 자체 역량으로 수행하지 않는 기업 불가 (전체 과업 외부 용역 발주 등) • 사업 취지에 맞지 않거나 각 과제 제작목표(모집 세부내용 참고) 달성 불가능한 기업·프로젝트 불가 • 신청일 현재 사업자(주관기관 또는 참여기관)가 대·중소기업상생협력촉진에 관한 법률 제2조 제2호의 대기업과 그 계열사(「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」제2조 제3호에 따른 계열 회사를 말한다)인 경우 불가 • 신청일 현재 게임기업(주관 또는 참여), 과제참여인력, 대표권자, 업무집행권자 및 의사결정에 관여하는 자가 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 경우 불가 (다만, 신청일 현재 형의 실효 등에 관한 법률 제7조의 경과기간이 이미 지나 그 형이 실효된 경우에는 본 호에 따른 참가 기준을 충족) • (하이브리드 캐주얼 분야 한정) 슈퍼센트와 테스트 혹은 퍼블리싱을 진행한 적 있는 게임 콘텐츠 신청 불가 	
심사방식	1차 서류심사	2026. 4. 8.(수) ~ 4. 9.(목) 예정 - 모집분야별 2배수(총 36개사 내외) 발표심사 대상자 선정 - 평가위원 구성하여 최고/최저 제외 평균 70점 이상 중 고득점 순 선발 - 경기글로벌게임센터 입주기업(1점), 신규채용계획(최대 3점), 표준계약서 활용(최근 3년간/1점) 가점 부여
	2차 발표심사	2026. 4. 21.(화) ~ 4. 22.(수) 예정 - 최초 접수서류 중심으로 발표 및 질의응답, 발표자료 활용 시 4.17.(금)까지 제출 필수 (선정 시 상세 개별 안내) - 평가위원 5~7인 내외 - 최고/최저 제외 평균 70점 이상 중 고득점 순 선발, 예비순위를 선정할 수 있음
	최종발표	2026. 4. 29.(수) 예정 - 선정 후 협약(진흥원-선정기업) 체결하여 지원 진행 (추후 개별 안내)
	<ul style="list-style-type: none"> · 해당 일정은 변동될 수 있으며, 변동 시 각 단계별 평가 대상자에게 별도 공지 · 최종 발표 후 부적격 사유 발견 시, 선발 취소될 수 있음 	

구분	내용
문의	경기콘텐츠진흥원 게임산업팀 김현정 매니저 - 031-776-4790 / sagehj@gcon.or.kr

□ 분야별 세부내용 (필독)

[IP융합 분야]

- 지원규모: 4개사(네이버웹툰 2개사, 아이코닉스 1개사, CJ ENM 1개사) / 기업당 최대 1억1천만원 ~ 9천만원

평가순위	지원금 (천원)		
	1차 (일괄 지급)	2차 (중간평가 결과)	총 지원금
1위	60,000	50,000	110,000
2위	60,000	40,000	100,000
3위	60,000	40,000	100,000
4위	60,000	30,000	90,000

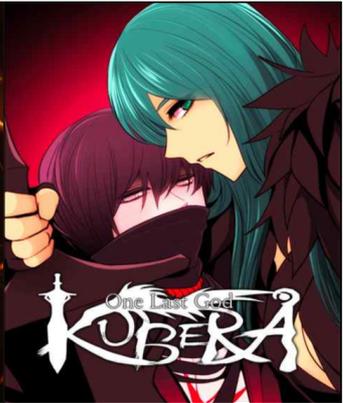
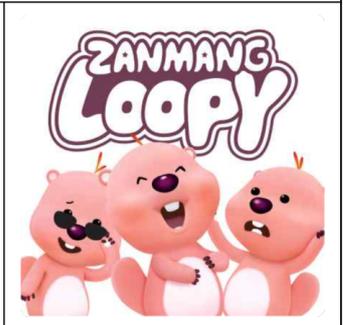
- 자부담금 지원금의 10% 이상 현금 구성 필수

- ※ 자기부담금은 지원협약체결일부터 지원기간 종료 시까지 발생한 과업수행자의 부담 예산을 말하며, 사업비 산정/정산 기준 및 과업과의 직접적인 연계성에 따라 인정되지 않는 항목이 있을 수 있음 (협약시 별도 안내)
- ※ 자부담 구성 예시

① 지원금	② 자기부담금(지원금 10% 이상)	①+ ② 총 사업비
1억 1천만원	1천 1백만원 이상	1억 2천1백만원 이상
1억원	1천만원 이상	1억 1천만원 이상
9천만원	9백만원 이상	9천 9백만원 이상

- 파트너사 및 지원 IP 목록 (지원시 IP사 1개 선택하여 신청) ※IP별 링크 참고

파트너사명	IP 분류	IP 지원내용 및 유의사항
네이버웹툰 (링크)	웹툰	 나이트런
		 돼지우리
		 말년용사

				
		<p>비질몬테</p>	<p>잔불의 기사</p>	<p>쿠베라</p>
		<p>[Track A]</p> <ul style="list-style-type: none"> · 플랫폼: PC/콘솔 · 상세목표: 싱글 플레이 기준 최소 2시간 이상의 플레이타임 확보 · 개발방향: 네트워크 기반 멀티플레이 지원 필수 		<p>※ 지원 시 제1인 IP 중 1개와 희망하는 지원 트랙을 자유롭게 매칭하여 신청 (예비질몬테Track A)</p>
		<p>[Track B]</p> <ul style="list-style-type: none"> · 플랫폼: PC/콘솔/모바일 · 상세목표 <ul style="list-style-type: none"> - PC/콘솔: 싱글 플레이 기준 최소 2시간 이상의 플레이타임 확보 - 모바일 Day 3 라텐션 테스트가 가능한 분량 (일 30분 플레이 기준) · 개발방향: 상업성 기반의 RPG 장르 		<p>※ 최종 2개사 선정</p> <p>(단 최종 선정 시 협의를 통해 IP가 조정될수있음)</p>
		<p>※ 주요 계약 조건</p> <ul style="list-style-type: none"> · 계약 기간: 기본 1년(개발) + 평가 후 1년 연장 (1+1 구조) · 기타: 개발 진행 미진 또는 자체 FGT(포커스 그룹 테스트) 기준 미달 시 지원 중단 및 계약 해지 가능 		
<p>아이코닉스 (링크)</p>	<p>캐릭터</p>			
		<p>뽀롱뽀롱 뽀로로</p>	<p>꼬마버스 타요</p>	<p>잔망루피</p>
		<p>생활 시뮬레이션 게임 선호</p>	<p>레이싱 게임 선호</p>	<p>타이쿤, 생활 시뮬레이션, 미니게임, 퍼즐 선호</p>
		<ul style="list-style-type: none"> · 플랫폼: 제한없음 · 상세목표: 최종적으로는 실제 상용화 가능한 게임 상품화를 목표로 하며, 사업기간 내에는 경기콘텐츠진흥원에서 요구하는 최소 산출물(ex. 9~10월 FGT 가능) 제시 필요 · 개발방향: 각 캐릭터의 세계관을 반영한 개발을 선호함 (선호장르 IP명 상단 참고) 		
		<p>※ IP별 타겟층 유의</p> <p>잔망루피의 경우 성인을 대상으로 하는 게임 상품화만 진행 가능</p> <p>뽀로로 및 타요는 아동용 게임 상품화도 가능하나, 동일하게 성인 대상 게임 상품화 권고</p> <p>(단 최종 선정 시 협의를 통해 IP가 조정될수있음)</p>		

CJ ENM (링크)	방송				
		언니네 산지식송	무쇠소년단	아이엠복서	스트릿댄스 시리즈
		모바일		PC/콘솔	
<p>· 플랫폼 : <언니네산지식송>, <무쇠소년단> - 모바일 / <아이엠복서>, <스트릿댄스 시리즈> - PC/콘솔</p> <p>· 상세목표 : IP별 프로그램 컨셉을 활용한 게임 기획 및 출시</p> <p>· 개발방향</p> <p>1) <언니네산지식송> : 지역 산지 원물 채취 및 요리를 메인으로 한 IP 컨셉을 차용한 캐주얼 모바일 게임</p> <p>2) <무쇠소년단> : 운동을 메인으로 한 IP 컨셉을 차용한 캐주얼 모바일 게임</p> <p>3) <아이엠복서> : 복싱 서바이벌 컨셉을 활용한 PC/콘솔 게임</p> <p>4) <스트릿댄스 시리즈> : 댄스 배틀 컨셉을 활용한 리듬액션 PC/콘솔 게임</p> <p>* 기재된 IP 외 CJ ENM의 별도 방송 IP를 활용하여 기획을 희망할 경우, 진행 여부 협의 가능</p> <p>* IP 원작자의 1차 목표 사항으로, 게임 기획 단계에서 별도의 기획안이 수립되었을 경우, 적극 검토 가능 (단, 최종 선정 시 협의를 통해 IP가 조정될 수 있음)</p>					

- ※ IP 목록은 제공사 사정에 의해 변동될 수 있으며, 변동 시 별도 안내 예정 / '매칭 희망 장르' 외 지원 제한 가능
- ※ IP파트너사와 자원기업 간 IP 라이선스 계약시 별도 MG(Minimum Guarantee) 금액 지불 필요 (※ 양사 간 향후 협의)

- 공모주제: 파트너사 IP(웹툰·캐릭터·방송)를 활용한 게임 콘텐츠 개발
- 제작목표: 최소 프로토타입 단계 이상, 핵심 플레이가 구현되어 시연이 가능한 수준
- ※ 최종결과평가(2026.11.)까지 시연 가능 빌드 제출 필수
- ※ 9~10월 중 FGT 연계지원 예정으로, 해당 시기에 FGT 가능한 빌드를 보유해야 함
- 선발심사 기준

구분	분류	평가항목	평가기준	배점
분야별 특화	IP융합	콘텐츠 경쟁력	- 최종 예상 산출물(콘텐츠)의 독창성 및 우수성	40
		IP 이해도	- 활용 IP에 대한 이해도 및 게임화 적합성	
		IP 확장성	- IP 활용을 통한 시너지 및 향후 확장가능성	
공통	사업 추진역량	수행기관	- 개발 전문성 및 실질적인 수행관리체계 여부	20
		참여인력	- 참여인력 분장 및 참여율 적정성	
	사업계획 타당성	계획 준비도	- 과제 계획의 구체성 및 실현 가능성	20
		예산 배분	- 사업 목표 달성을 위한 예산 활용의 적정성	
	성장 가능성	상용화 전략	- 수익 창출을 위한 비즈니스 모델의 우수성	20
		사후관리	- 과제 완료 후, 사후관리 체계 및 향후 발전방안	
	합 계			
	(+) 가점항목 (서류심사 시 적용)		- 모집공고일 기준 '경기글로벌게임센터' 現 입주기업 (가상오피스 미해당)	1
			- 신규채용 진행여부 및 계획 (기준 1명당 1점, 최대 3점) ※ 결과평가시 계획인원 미충족 될 경우, 패널티 있을 수 있음	3
			- 게임분야 표준계약서 활용 실적 (최근 3년간 / 2점) ※ 실적 증빙자료 제출 필수	2

- ※ 가점항목은 서류(서면)평가에 한해 최대 5점까지 적용함 / 발표평가 해당없음
- ※ 평가항목 및 배점은 내부절차에 따라 추후 변경 가능

[시융합 분야]

※ 본 사업(분야)은 국내 AI 활성화 목적에 따른 NC AI 솔루션 활용을 전제로 하며, 약 800만원 상당(정가 기준)의 VARCO 패키지를 선정 기업에 제공합니다. **이에 따른 활용료(300만원, VAT 별도)의 자부담금 내 편성이 필수이오니** 본 공고의 세부조건을 반드시 숙지하신 후 지원 바랍니다.

○ 지원규모: 4개사 / 기업당 일괄 5천만원

평가구분	지원금 (천원)		
	1차 (일괄 지급 / 80%)	2차 (중간평가 통과시 / 20%)	총 지원금 (기업당)
중간평가 통과(70점 이상) 시 일괄지급	40,000	10,000	50,000

- 자부담금 지원금의 10% 이상 현금 구성 필수

※ 자기부담금은 지원협약체결일부터 지원기간 종료 시까지 발생한 과업수행자의 부담 예산을 말하며, 사업비 산정/정산 기준 및 과업과의 직접적인 연계성에 따라 인정되지 않는 항목이 있을 수 있음 (협약시 별도 안내)

※ 자부담 구성 예시

① 지원금	② 자기부담금(지원금 10% 이상)	①+ ② 총 사업비
5천만원	5백만원 이상 * 자부담 내 크레딧 활용료(300만원) 편성 필수, VAT 별도	5천 5백만원 이상

○ 공모주제: AI 기술(*NC AI VARCO 포함)을 활용한 게임 개발 및 게임제작 매뉴얼 작성

○ 제작목표: 상용화 단계 목표 / 게임콘텐츠, 게임매뉴얼 2개 산출물 제출 필수

※ 단, 산출물(게임콘텐츠)은 다음 조건 권고

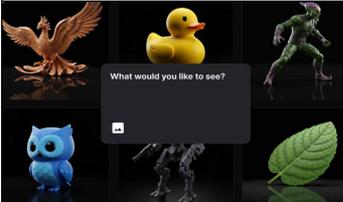
3D 게임	2D 게임
- 게임 내 핵심 3D 에셋 중 50% 이상을 VARCO 3D로 제작 - 결과물 제출 시 제작에 사용한 3D 에셋 목록 제출 - VARCO 3D 외 타 3D 생성형 AI 사용 불가	- 음성을 제외한 사운드 에셋을 VARCO Sound로 제작

1) 게임콘텐츠 : 최종결과평가(2026.11.)까지 오픈베타 버전 및 정식 출시 버전 제출

2) 게임매뉴얼 : 최종결과평가(2026.11.)까지, 대외공개용 AI 활용 게임개발 매뉴얼(완성본 70p 내외) 제출

※ 선정기업은 사업기간 내 지정된 편집디자인 업체와의 협업(자료 제공, 내용 교정 등)에 성실히 참여하여야 함

○ 파트너사 및 지원사항

파트너사명	지원 세부내용
NC AI (VARCO 3D 소개) (VARCO Sound 소개)	- 솔루션 지원: NC AI VARCO 무제한 크레딧(사업기간 내) + 크리에이터 플랜(월별 100,000 크레딧 충전) 사용권 패키지 지원 (사업기간 내 3D, Sound 무제한 활용 가능 / 12개월 * 3개 계정 = 정가 8백만원 상당) - 기타: AI 활용 기술 핫라인, 우수사례 홍보 지원(협약) ※ 크레딧 활용료(300만원) 사업비 자부담금 내 편성 필수, VAT 별도
	 VARCO 3D
	 VARCO 3D 1.0 모델 업데이트
	 VARCO Sound

○ 선발심사 기준

구분	분류	평가항목	평가기준	배점	
분야별 특화	AI융합	콘텐츠 경쟁력	- 최종 예상 산출물(콘텐츠)의 독창성 및 우수성	40	
		AI 활용도	- 과제 추진 시 AI 기술의 활용 비중 및 적정성		
		VARCO 이해도	- NC AI 'VARCO' 툴에 대한 이해도 및 사용계획의 적합성		
		AI 매뉴얼 준비	- AI활용 게임개발 매뉴얼 제작에 대한 준비도		
공통	사업 추진역량	수행기관	- 개발 전문성 및 실질적인 수행관리체계 여부	20	
		참여인력	- 참여인력 확보 및 참여율 적정성		
	사업계획 타당성	계획 준비도	- 과제 계획의 구체성 및 실현 가능성	20	
		예산 배분	- 사업 목표 달성을 위한 예산 활용의 적정성		
	성장 가능성	상용화 전략	- 수익 창출을 위한 비즈니스 모델의 우수성	20	
		사후관리	- 과제 완료 후, 사후관리 체계 및 향후 발전방안		
	합 계				100
			(+) 가점항목 (서류심사 시 적용)	- 모집공고일 기준 '경기글로벌게임센터' 現 입주기업 (가상오피스 미해당)	1
				- 신규채용 진행여부 및 계획 (기준 1명당 1점, 최대 3점) * 결과평가시 계획인원 미충족 될 경우, 패널티 예정	3
				- 게임분야 표준계약서 활용 실적 (최근 3년간 / 2점) * 실적 증빙자료 제출 필수	2
		- 3D 그래픽 게임 장르 (VARCO 3D 활용 가능)		1	

※ 가점항목은 서류(서면)평가에 한해 최대 5점까지 적용함 / 발표평가 해당없음

※ 평가항목 및 배점은 내부절차에 따라 추후 변경 가능

[하이브리드 캐주얼 분야]

○ 하이브리드 캐주얼 분야: 10개사 / 기업당 최대 2천5백~1천5백만원

평가구분	지원금 (천원)		
	1차 (일괄 지급)	2차 (중간평가 결과)	총 지원금 (기업당)
중간평가 우수 기업(5개사 각각)	15,000	10,000	25,000
그 외(5개사 각각)	15,000	-	15,000

- 자부담금 없음

○ 공모주제: 하이브리드 캐주얼 장르 게임 개발 및 정식 출시 목표

※ 신청 과제 기준, 슈퍼센트와 이전에 테스트 혹은 퍼블리싱을 진행하지 않았던 게임이어야 함

※ 하이브리드 캐주얼 게임이란?

: 하이퍼캐주얼의 접근성과 미드코어 게임의 깊이/성장 요소를 결합한 캐주얼 게임

구분	하이퍼캐주얼 게임	하이브리드 캐주얼 게임	미드코어 게임
게임장르	퍼즐, 아케이드 등 특정분야	하이퍼캐주얼의 쉬운 조작성에 깊은 성장 요소를 결합	RPG, 액션, 전략 등 다양함
개발기간	4개월 내외	6개월 이상 ~ 1년	1년 이상 (장기 개발)
수익모델	높은 다운로드 기반의 광고수익	광고 수익 + 인앱 결제	인앱 결제 중심 및 부분 유료화

○ 제작목표: 최종 글로벌 상용화 단계 목표

※ 최종결과평가(2026.11.)까지 정식 출시 버전 제출

○ 파트너사 및 지원사항

파트너사명	지원 세부내용
슈퍼센트 (링크)	<ul style="list-style-type: none"> - 기술 및 인프라 지원: 슈퍼센트 자체 글로벌 테스트 플랫폼 비용 및 인프라 지원 - 전문가 밀착 피드백: 기획, 아트, 사운드, 마케팅 분야의 실무 디렉터의 솔루션 제시 - 실시간 파트너사 협업 채널 구축: 실무자 간 상시 질의응답 체계 운영 - 집중 관리: 중간평가 상위 5개 기업 고도화(테스트-개선 사이클 반복) 관리 - 후속 투자 연계: 이후 우수사례 퍼블리싱 계약 체결 시, 내부 기준 지표에 따라 추가 MG(Minimum Guarantee) 지급 검토 가능 <p>※ 상세 지원 및 테스트 시기 추후 OT 시 안내 예정</p> 

○ 선발심사 기준

구분	분류	평가항목	평가기준	배점
분야별 특화	하이브리드 캐주얼	콘텐츠 경쟁력	- 최종 산출물(콘텐츠)의 독창성 및 우수성	40
		장르 이해도	- 하이브리드 캐주얼 장르에 대한 이해도 및 적합성	
		데이터 기반 개선 역량	- 데이터 기반 게임 개선에 대한 이해와 역량	
		글로벌 시장 적합도	- 글로벌 시장 이해도 및 콘텐츠 적합성(Market Fit)	
공통	사업 추진역량	수행기관	- 개발 전문성 및 실질적인 수행관리체계 여부	20
		참여인력	- 참여인력 확보 및 참여율 적정성	
	사업계획 타당성	계획 준비도	- 과제 계획의 구체성 및 실현 가능성	20
		예산 배분	- 사업 목표 달성을 위한 예산 활용의 적정성	
	성장 가능성	상용화 전략	- 수익 창출을 위한 비즈니스 모델의 우수성	20
		사후관리	- 과제 완료 후, 사후관리 체계 및 향후 발전방안	
	합 계			
		(+) 가점항목 (서류심사에 한해 적용)	- 모집공고일 기준 '경기글로벌게임센터' 現 입주기업 (가상오피스 미해당)	1
			- 신규채용 진행여부 및 계획 (기준 1명당 1점, 최대 3점) ※ 결과평가시 계획인원 미충족 될 경우, 패널티 예정	3
			- 게임분야 표준계약서 활용 실적 (최근 3년간 / 2점) ※ 실적 증빙자료 제출 필수	2

※ 가점항목은 서류(서면)평가에 한해 최대 5점까지 적용함 / 발표평가 해당없음

※ 평가항목 및 배점은 내부절차에 따라 추후 변경 가능

□ 지원신청 및 접수방법

※ 본 사업은 e나라도움을 통해서 신청 필수

* 접수 마감일 당일에는 e나라도움 시스템 오류, 동시접속으로 인한 접속지연, 첨부파일 누락 등 오류 발생의 가능성이 있으므로 **★마감일 전 제출 권장(마감시간 이후 접수 절대 불가)★**

○ 접수방법

- e나라도움 신청 : e나라도움 홈페이지(<http://www.gosims.go.kr>) 내 지원사업 신청
- e나라도움 신청 기간 : 3. 17.(화) ~ 4. 1.(수) 15:00 까지

* e나라도움 로그인 후 공모사업찾기 - 공모사업찾기에서 "공모기관 : 공공기관 및 단체, 경기콘텐츠진흥원 검색 후 공모명 '2026년 경기게임제작지원(해당 분야)'을 확인하고 공모 내용 일치 확인 후 지원

⇒ 준비사항 및 컴퓨터 환경

- (준비사항) ① e나라도움 회원가입
② 회원가입을 위해서 개인공인인증서 준비 필요
※ 회원가입을 위해 개인 공인인증서(NPKI, GPKI, EPKI) 준비 필요
- (컴퓨터환경) PC운영체제 : 윈도우7 이상
웹브라우저 : 최신 e나라도움 시스템 브라우저 확인 필요, 크롬 43+ 이상 권장

○ 신청 세부방법

- 과제조회

- ▶ e나라도움 홈페이지(www.gosims.go.kr) 접속 후, 회원가입 및 로그인
- ▶ [사업수행관리 → 신청관리 → 사업신청관리 → 공모현황]에서 경기콘텐츠진흥원 지정
- ▶ 공모기관에 경기콘텐츠진흥원 지정 후 [검색]버튼을 눌러 공모 확인
- ▶ 공모목록에서 "2026년 경기게임제작지원(해당 분야)" 선택

- 과제신청서 제출

- ▶ "2026 경기게임제작지원(해당 분야)" 선택 후, 오른쪽 위에 [신청서작성] 버튼 클릭
- ▶ [사업기본정보], [수행기관정보], [자원조달계획], [자격요건확인], [파일첨부] 탭 순서로 작성
- ▶ 모든 탭의 정보 입력 및 제출서류 저장 완료 후,
[신청서제출] 탭의 [신청서제출] 버튼을 눌러야 접수완료

○ 제출서류

압축파일명 : 분야명_경기게임제작지원(기업명).ZIP

- ▶ 하단 제출서류 항목을 1개의 파일로 압축하여 업로드
 - ※ 50MB 이상일 경우 업로드 불가(용량확인), 제출서류 관련 문제에 대한 책임은 신청기관에 있음
- ▶ 인감이 필요한 서류에는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출
- ▶ Windows OS 환경에서 압축 처리 및 제출

제출파일명 : 모두 PDF 전환 필수 / 순서에 맞게 필수서류 빠짐없이 제출 (01~10)

01. [양식1] 분야별 사업신청서
(분야별 양식이 상이하므로 확인 후 작성 필수)
 - 기본사항 및 참여인력
 - 사업계획서
 - 사업비 집행계획
02. [첨부1] 개인정보 수집이용제공 동의서(필수)
03. [첨부2] 약약서(필수)
04. [첨부3] 지원기업 참가기준 체크리스트(필수)
05. [첨부4] 중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용을 위한 동의서(필수)
06. [기타1] 신규인력(해당시)(선택)
07. [기타2] 게임분야 5종 표준계약서 활용실적(해당시)(선택)
08. 사업자등록증 1부 (공고시작일 기준 이후)(필수)
09. 법인등기부등본 1부 (법인해당 시)(필수)
10. 국세 완납증명서 1부 (공고시작일 기준 이후) (필수)
11. 지방세 완납증명서 1부 (공고시작일 기준 이후) (필수)
12. 4대보험가입자명부 1부 (수행인력,참여인력 해당 시)(선택)
13. 참고용 게임동영상(선택, 파일형식 무관)(선택)

□ 기타 안내사항

○ 지원 및 신청

- 제출된 신청서는 신청기업 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며 누락사항 발생 시 평가에서 제외될 수 있음
- 지원사업에 선정된 업체는 협약 시 청렴서약서 등 필요서류를 추가로 제출하여야 함

○ 사업비(지원금, 자부담금) 집행

- 지원 대상으로 확정통보 받은 수행기관의 장은 이행(지급)보증보험증권 등 협약체결에 필요한 서류를 작성하여 관리기관에 제출하여야 함

[미제출 시 지원 취소 및 협약 해지 가능]

구분	제출시기	보험금액	보험기간
지원금이행 보증 보험증권	협약체결 후 14일 이내	지원금의 100%	사업수행기간 종료 후 3개월

※ 진흥원과 협의 후 차수별 지원금 규모에 따른 보증보험 분할제출 가능

- 해당 과제의 사업비는 다른 용도의 자금과 분리하여 **사업비 전용 신규계좌 개설**을 통해 별도의 통장을 관리하여야 하며, **카드사용(e나라도움 전용카드) 및 계좌이체를 원칙으로 함**
- 제작비 사용의 투명성 확보를 위하여, 수행기관은 지원사업과 관련된 자금집행 및 매출현황 등에 대하여 회계법인을 통하여 회계감사를 이행하여야 함(협약 시 안내)
- 관리기관은 지원기업이 제작비를 당초의 목적대로 집행하지 않거나, 임의로 제작을 중단할 경우, 제작비의 환수와 필요한 제재조치를 취할 수 있음
- 제작비 집행에 따른 기타 상세 내용은 협약 시 별도 협의 예정

○ **수행관리 및 결과물 활용**

- 본 사업은 (재)경기콘텐츠진흥원 「지원사업운영관리규정」 및 동 사업과 관련된 지침에 의거 수행하며, 세부 지침은 “안내서” 참조
- **협약 후 파트너사 및 경기콘텐츠진흥원의 과제 추진 현황 확인 및 관리가 진행될 수 있으며, 지원기업은 관련 자료 요청 등에 성실히 응하여야 함**
- 완성결과물을 제출하지 못하거나, 지원금의 부당(유용, 횡령 등) 사용, 생성형 AI 활용 등에 따른 저작권 분쟁 등 기타 협약의 해약여건이 발생할 경우, 해당 사업자의 지원금 전액을 환수할 수 있으며 또한 향후 지원사업 참여불가 등의 제재조치를 가할 수 있음
- 저작권이나 초상권에 대한 책임은 신청대상에게 있으며, 선정된 이후라도 관련하여 문제 발생 시 협약 해지 및 지원 취소, 지원금을 환수할 수 있음
- 관리기관은 지원사업의 결과물에 대해 비영리적 목적으로 활용 가능

○ **성과조사**

- **협약완료 후 차기년도부터 최소 2년, 최대 5년 간 관리기관에서 요청 시, 요구하는 양식에 의거한 성과조사서를 제출할 의무가 있음**

□ **문의처** : 게임산업팀 김현정 매니저(sagehj@gcon.or.kr / 031-776-4790)