

차세대 휴대게임 개발 활성화를 위한

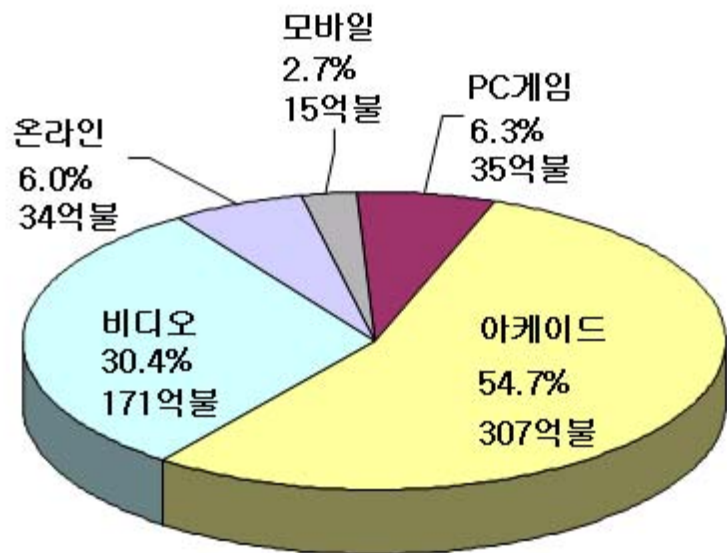
# PSP 게임개발 및 퍼블리싱 사업설명회

2006. 2. 21



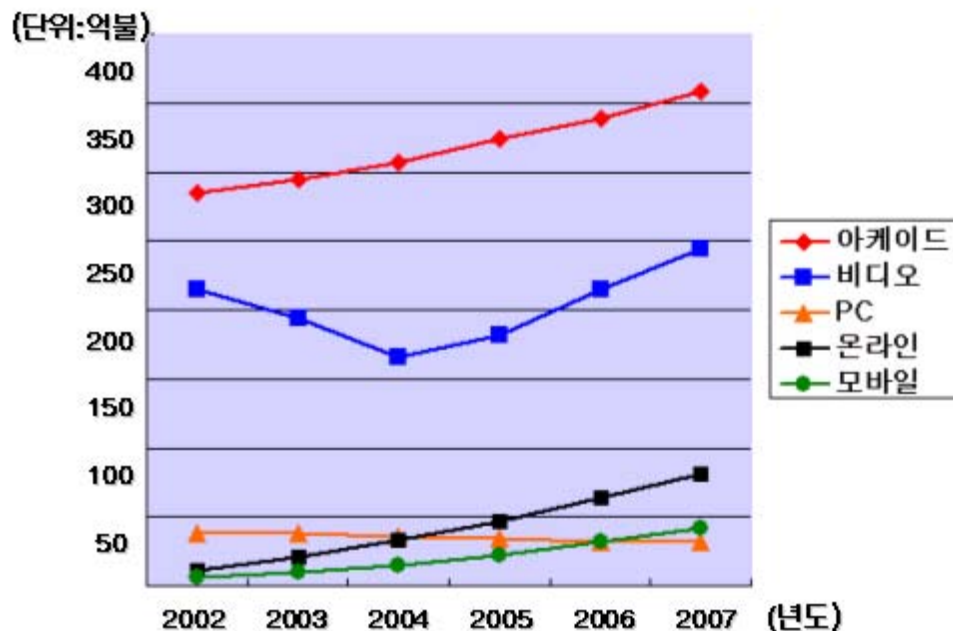
**한국게임산업개발원**  
Korea Game Development & Promotion Institute

## ■ 세계 게임시장 현황



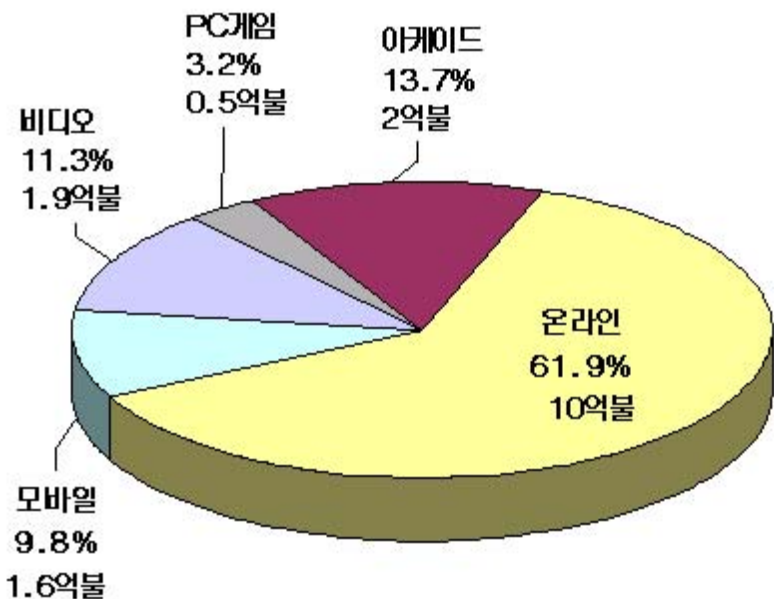
2004년 세계 게임시장

## ■ 세계 게임시장 전망

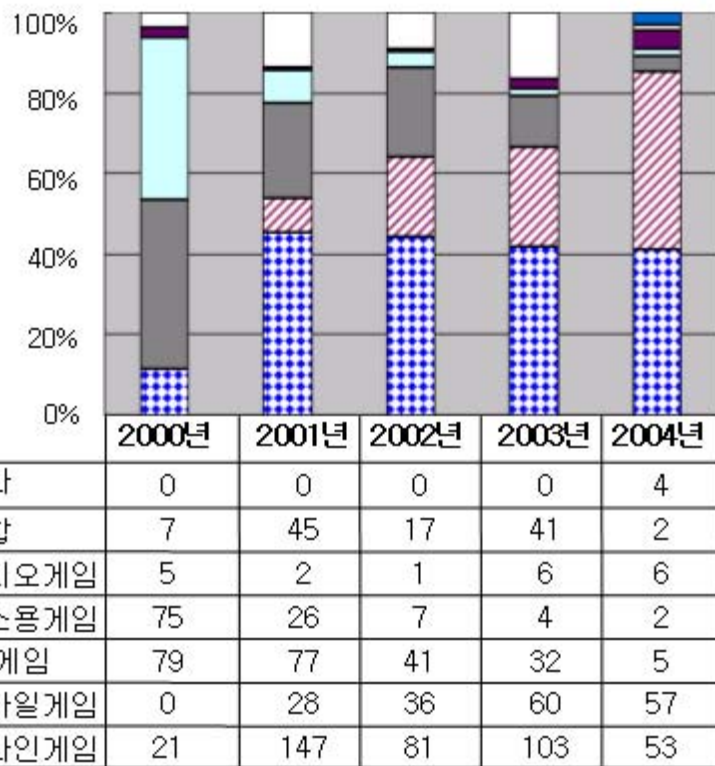


플랫폼별 게임시장 규모 전망

## ■ 국내 게임산업의 온라인/모바일 편중



2004년 플랫폼별 시장 비중



게임콘텐츠 개발 동향 추이

■ 휴대게임 플랫폼 개발에 대한 국내 개발사 이해 증진, 개발 활성화

---

■ 국산 콘솔게임 개발 기회 확대

---

■ 우수 국산 휴대게임 타이틀 발굴, 세계 시장 진출 확대

---

■ 국내 게임 산업의 균형 발전 도모

---

## ■ 참가기준

---

- 참가자격 : PSP 게임 개발을 희망하는 국내 게임 개발 관련 법인사업체
  - ※ 개발 개시 후 최소 1년간 개발 진행 및 유지가 가능한 사업체
  - ※ SCEK에 기제출한 게임 기획서는 참가 불가
- 모집분야 : PSP플랫폼

## ■ 응모방법 (제출양식)

---

- 참가 신청 양식 – 온/오프라인 제출
  - ※ 참가신청서, 개발자프로필, 회사소개, 게임기획서 등 포함
- 관련 영상 CD 또는 PC구현 샘플 게임CD
  - ※ 기존 타 플랫폼 PC구현 샘플 게임CD도 가능
- 사업자등록증

## ■ 상금수상내역

종 류	수상작 수	상 금
대 상	1 개	20,000 천원
우수상	2 개	각 10,000 천원
장려상	1 개	-
합 계	4 개	40,000 천원

## ■ 개발툴 무상대여

업체수	대여대수	대여기간
선정사 4개사	2대씩	6개월~12개월

추진내용	일정	주최
PSP 게임개발 및 퍼블리싱 공모전 모집	2. 6 ~ 4. 28	KGDI
↓		
우수 게임 기획 심사 및 선정	5. 10	KGDI/SCEK
↓		
상금 선지원50%, NDA체결 및 기술지원, 개발툴 지원, 교육 과정 참여	5월중	KGDI/SCEK/ 게임아카데미
↓ (프로토타입 개발 진행)		
퍼블리싱 지원을 위한 프로토타입 게임 평가 (상금 잔금 지급)	10월(예정)	SCEK
↓ (게임 개발 진행)		
선정작 퍼블리싱 계약 체결	'07. 10(예정)	SCEK

※ 본 일정은 주최측 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

## ■ 게임아카데미 교육과정 개설

---

※ 게임아카데미 발표 내용 참조

## ■ SCEK 기술지원

---

- 기술 데이터 제공(각종 SDK, 라이브러리, 개발툴 매뉴얼)
- 툴서포트사이트 운영, 테크니컬서포트 질의응답 등의 온라인 지원
- 온/오프라인 개발자포럼
- 개발자 컨퍼런스 개최(연2회~4회)

## ■ 퍼블리싱 지원

---

- 1차평가, 2차평가를 거쳐 (주)SCEK와 퍼블리싱 계약 체결



## ■ 저작권 관련 참고사항

---

- 게임 IP는 개발사에게 귀속되며 SCEK 혹은 KGDI에게 양도되는 것은 아님
- 상용화 퍼블리싱 계약 체결시 저작권의 소유는 개발사와 퍼블리셔간에 상호 협의하에 최종 확정함
- 선정작은 우선적으로 PSP플랫폼으로 출시되어야 하며, PSP 타이틀 출시 6개월 후 타 플랫폼으로 출시 가능함

# PSP게임개발 Flow Chart

2006. 2. 6~4. 28

공모전 응모

2006. 5. 10

기획 평가/4개사 선정

게임 개발 착수

2006. 10(예정)

Prototype 완성

SCEK Quality평가(1차평가)

승인

미승인 (대여들 회수)

2007. 5(예정)

Master Version 완성

퍼블리싱 계약을 위한 평가  
(2차평가)

승인

SCEK 퍼블리싱 계약

미승인

국내 퍼블리셔 소개

승인

퍼블리싱 계약