

○ 신시장 창출(보드게임)

2024년 신성장 게임콘텐츠 제작지원(보드게임) 발표평가를 수행하였습니다.

기관의 추진의지와 과제 기획력, 기대성과 등을 주요 평가 기준으로 지원과제들을 살펴보았으며, 게임의 독창성과 유통방안, 경제적 성과, 논리적 목표설정 등을 중점으로 발표내용에 대한 질의를 통해 심사를 진행했습니다.

보드게임 개발 경험을 가진 다수의 업체가 참여하였으며, 우수한 기획안 중에서 본 제작지원이 효과를 발휘할 수 있는 기획안, 그리고 글로벌 시장에 소구할 수 있으리라 기대되는 게임을 선정하기 위해 노력했습니다.

본 사업에 지원한 기업들의 성공적인 런칭을 기원합니다.