

2026년 글로벌 게임 현지화 지원(해외 이용자평가) 모집공고 관련 Q&A

'26. 06. 01.(월)/게임유통팀

1. 스팀 얼리 액세스 또는 모바일 소프트 런칭 상태의 게임도 신청 가능한가요?

- 신청 가능합니다. 본 공고의 “정식 출시“는 스팀 Full Release, 모바일 글로벌 정식 출시(전체 마켓 오픈)를 기준으로 합니다. 얼리 액세스, 소프트 런칭(일부 국가 한정 출시), CBT/OBT는 정식 출시로 보지 않으므로 신청 가능합니다.

2. 오프라인 FGT 현장 참여 필수 2인은 반드시 신청 게임사 소속이어야 하나요?

- 네, 공고상 “게임사 담당자 2인“으로 명시되어 있으므로 신청 게임사 소속 인원이어야 합니다. 외주 인력 또는 협력사 인원은 게임사 담당자로 인정되지 않습니다. 선정 이후 4대보험 완납증명서 등 관련 자료 제출로 확인하며, 게임사 소속 인원 아님을 확인할 시 선정취소 및 향후 동일 프로젝트 동일 사업 참가 불가한 지원조건이 있음을 양지해주시기 바랍니다.

3. 신청 권역에 퍼블리싱 계약이 없는 경우에도 글로벌 퍼블리싱 계약이 있으면 신청이 불가한가요?

- 계약의 명칭이 아닌 실제 권역 커버리지를 기준으로 판단합니다. “글로벌 퍼블리싱 계약“이라는 명칭이더라도 신청 권역이 해당 계약에 포함되지 않는다면 신청 가능합니다. 신청 시 계약서상 권역 커버리지를 확인할 수 있는 자료를 제출하시기 바랍니다.

4. 타기관 해외 FGT 지원사업 “당해연도 완료“의 기준은 어떻게 되나요?

- 2026년 1월 1일부터 최초 공고일(2026년 4월 20일) 기준으로 타기관

해외 FGT 지원사업을 완료한 게임 프로젝트는 신청 대상에서 제외됩니다. 수행 중인 사업 역시 동일하게 적용됩니다. 단, 우리원 및 타기관 해외마켓 한국공동관 참가와의 중복은 허용됩니다.

5. 콘솔 게임인데 PC 빌드가 없으면 신청이 불가능해요?

- 콘솔 게임의 경우 PC 빌드 제출이 원칙입니다. 신청 전 PC 버전 빌드를 준비하시기 바랍니다. 데브킷 사용 여부 및 FGT 진행 가능 여부 등 플랫폼 관련 사항은 해당 플랫폼 홀더에 사전 문의하여 확인하시기 바랍니다.

※ 본 Q&A의 내용을 숙지하시어 지원해주시기 바랍니다. 끝.