2026년 글로벌게임허브센터
신규 입주기업 상시모집 공고 선정평가(입주사) 통합평가 종합 의견

[서면평가]

'2026년 제3차 글로벌게임허브센터 신규 입주기업 선정평가'를 진행하였으며, 평가위원회는 신청기업의 입주기간 목표 설정 및 달성방안, 사업 수행 인력과 운영 체계, 게임 개발 서비스 실적과 투자 유치 이력, 최근 3년간 재무건전성 등 수행기관 역량과 함께, 개발 중인 게임의 완성도, 대중성, 독창성 등 개발역량을 종합적으로 심사하였음.

금번 신청기업들은 모바일 캐주얼 퍼즐과 콘솔 기반 서바이버라이크 액션 등 서로 다른 장르와 플랫폼의 프로젝트를 제시하였으며, 국내외 대형 게임사에서 다수 타이틀의 개발과 글로벌 서비스를 경험한 시니어 인력을 핵심 구성원으로 확보하고 있다는 점이 공통적으로 긍정적으로 평가되었음. 또한 메신저 미니앱 기반의 무설치 온보딩, 자체 IP를 활용한 스핀오프 확장, Xbox 등 글로벌 플랫폼 우선 출시 전략 등 각 기업의 특성에 맞는 시장 진입 전략을 구체적으로 제시하여 글로벌 시장 진출 의지를 확인할 수 있었음.

[발표평가]

2026년 제3차 글로벌게임허브센터 신규 입주기업 선정평가'를 진행하였으며, 평가위원회는 신청기업의 입주기간 목표 설정 및 달성방안, 사업 수행 인력과 운영 체계, 게임 개발 서비스 실적과 투자 유치 이력, 최근 3년간 재무건전성 등 수행기관 역량과 함께, 개발 중인 게임의 완성도, 대중성, 독창성 등 개발역량을 종합적으로 심사하였음.

발표평가에 참여한 기업은 하나의 퍼즐 보드를 두 명이 실시간으로 공유하는 협동형 3매치 퍼즐이라는 차별화된 게임성을 보유하고 있었음. AI 파트너 매칭과 메신저 플랫폼 연동을 결합한 저비용 소셜 바이럴 구조를 설계하고, 주요 플랫폼 검수를 통과하는 등 출시 직전 단계까지의 실행력을 보여 포화된 퍼즐 장르에서도 경쟁력을 갖출 가능성을 확인하였음. 향후에는 핵심 타이틀 중심으로 개발 및 라이브 운영 역량을 집중하고, 리텐션 결제 전환 등 출시 후 핵심 지표를 근거로 한 단계별 성과목표와 운영 자금 조달 계획과 투자유치 계획을 보다 현실적으로 수립할 필요가 있음. 아울러 글로벌게임허브센터의 투자 연계, 네트워킹, 소프트웨어 지원 프로그램을 적극 활용하여 재무 안정성과 글로벌 사업 역량을 함께 강화한다면, 입주기간 동안 가시적인 출시 성과와 해외시장 성과로 이어질 것으로 기대됨