

부산인디커넥트페스티벌2019 접수 및 출품규정

공통

1. 개발자서약

- A. 본 작품은 스스로의 자유로운 창작 의지로 만들었습니다.
- B. 스스로 '인디게임개발자'임을 자각하며, 선정되었을 경우 핵심 개발멤버가 행사 전기간(2019년 9월 5~8일)동안 직접 참여함을 약속합니다.
- C. 개인정보수집에 대한 안내를 확인하였으며 동의합니다.

2. 접수/출품 자격

- A. 스스로 인디게임개발자라고 자각하는 개인 또는 단체
(개발에 참여하지 않은 퍼블리셔의 명의로 접수/참여할 수 없음).
- B. 한 개인 또는 단체가 여러 개의 작품을 접수 할 수 있음. 다만 하나의 작품으로 여러 부문에 중복 접수할 수 없음.
(ex- A작품을 일반부문과 루키부문에 중복접수하는 것 불가)
- C. 다만 2개 이상의 작품이 선정 될 경우 선정 된 작품 중 1개의 작품만 전시할 수 있음. 이때 작품선택권은 개발자에게 있음.
- D. 여러 단체가 함께 개발한 경우 접수 시 대표단체를 지정하여 접수함.
단, 선정되어 전시할 경우 참여한 모든 단체명 표시가능.
- E. 심사를 위해 플레이가능한 빌드 또는 링크를 제출하여야 함.
- F. 심사 기간 중 심사위원들의 중론으로 작품이 인디 게임으로 적합하지 않다고 판단되는 경우 출품이 제한될 수 있음.
- G. 보드게임 및 사행성게임은 출품 할 수 없음.
- H. DLC[Downloadable content] 출품 가능.
- I. 노골적인 형태의 성별/인종/나이에 대한 차별적인 표현작품은 출품이 제한될 수 있음.
- J. 저작권, 라이선스, 표절 등의 법적문제가 있는 또는 있을 소지가 있는 작품은 출품이 제한될 수 있음.
- K. 심사 진행이 불가능한 작품은 심사에서 제외됨.

3. 접수 파일형식

A. 미출시작: 실행파일(APK, 설치파일)

- 실행에 불법적인 방법이 필요한 경우 접수불가
- 외부드라이브(ex-구글드라이브 업로드 후 링크삽입) 사용 접수불가

B. 출시작: (마켓)링크 *출시작의 경우 실행파일로도 접수가능

- 한국 또는 글로벌 또는 US마켓 출시작
- 유료게임의 경우 코드키(스팀,리딤키 등) 제공해야 함
- 안드로이드 구글테스터 링크 접수불가(실행파일로 접수)

C. 아래의 경우 심사공정성을 위해 **'비경쟁부문'**으로만 **접수가능**하나 환경에 따라 심사진행이 불가능할 경우 심사에서 제외될 수 있음.

- 2GB 이상 고용량 파일
- 개발자 Kit이 필요한 실행파일
- iOS 테스트 플라이트
- 한국/글로벌/US마켓 이외 로컬마켓 출시링크
- 실행에 특수한 장비가 필요한 경우
(ex-자체개발 하드웨어/컨트롤러, 구비 어려운 하드웨어, 설치형 등)

4. 부문별 기준

A. 일반부문(경쟁/비경쟁)

1) 현재 '개발 중' 또는 '출시 1년 이내'의 디지털 게임 작품

- 출시 1년 이내: '최초'마켓출시일 2018년 5월 27일 이후 출시작
(A마켓 최초출시 후, B마켓 출시한 경우: A마켓 출시일을 기준으로 함)
- 단, DLC는 DLC의 출시일을 기준으로 함

2) 심사과정 중 심사위원의 판단에 따라 부문이동(경쟁<->비경쟁)될 수 있음.

B. 일반부문(재출품작)

- 1) 2015년~2018년 BIC Festival에 전시했던 작품은 '재출품작'으로 분류됨.
(접수했었으나 전시하지 않은 작품은 이에 해당되지 않음)
- 2) 현재 '개발 중' 또는 '출시한' 디지털 게임 작품으로, 출시일 제한은 없음.
- 3) DLC[Downloadable content]의 경우 심사위원의 판단에 의함.
- 4) 비경쟁부문으로만 출품가능.

C. 루키부문

1) 현재 '개발 중' 또는 '출시 1년 이내'의 디지털 게임 작품.

- 출시 1년 이내: '최초'마켓출시일 2018년 5월 27일 이후 출시작
(A마켓 최초출시 후, B마켓 출시한 경우: A마켓 출시일을 기준으로 함)
- 단, DLC는 DLC의 출시일을 기준으로 함

2) **자격** (아래 조건 중 1개 이상을 만족하는 이들로 구성된 팀 또는 개인)

- a) 학생(대학원생 제외)
- b) 2019년 2월 대학(교) 졸업자 중 미취업자
- c) 23세이하(97년이후 출생자) 미취업자

3) **자격의 증빙**

심사선정시 전체 구성원의 증명서(재학/휴학증명서, 학생증, 신분증) 제출

접수 및 출품관련 자주묻는질문(FAQ)

1. 부산인디커넥트페스티벌 BIC Festival

Q. 부산인디커넥트페스티벌(이하 BIC Festival)이 무엇인가요?

BIC Festival은 국내외에서 제작된 인디 게임을 모아 보여주는 전시 행사입니다. BIC Festival은 여타 다른 게임 전시 행사와 다르게 게임 개발자들이 직접 나와 행사장을 꾸미고 전시하는 것이 특징입니다. 행사에 참관하는 유저는 개발자와 직접 이야기하면서 게임을 즐길 수 있는 색다른 즐거움과 개발자들에게 자신이 만든 게임을 게이머에게 소개하고 게임에 대한 피드백을 받을 수 있습니다.

Q. BIC Festival은 언제/어디에서 열리나요?

BIC Festival은 매년 9월 부산에서 열립니다. 올해는 2019년 9월 5일~8일 4일간 부산 "부산항국제전시컨벤션센터(BPEX)"에서 개최됩니다.

2. 접수 Submissions

Q. BIC Festival 전시 작품은 어떻게 선정되나요?

BIC Festival은 최근에 출시하거나 곧 출시할 게임을 만드는 순수한 인디 게임 개발자들을 찾고 있습니다. 전시자들은 반드시 플레이 가능한 데모를 가지고 있어야 하고, 선정되면 행사장에서 직접 전시해야 합니다.

Q. 해외 개발자도 참여할 수 있나요?

BIC Festival은 글로벌 인디게임 페스티벌입니다. 국적에 관계없이 인디게임개발자라면 누구나 신청할 수 있습니다. 해외 개발자는 한국까지의 여행을 직접 준비해야 하지만, BIC Festival은 개발자(국내/해외)를 위해 숙박을 지원합니다.

(행사기간 중, 팀당 최대 2명, 상황에 따라 타인과 함께 배정될 수 있음)

3. 전시 Exhibition

Q. 선정될 경우 참가료가 있나요?

없습니다. 다만 원활한 행사진행을 위하여 국내팀(한국 체류자)는 보증금 10만 원을 예치하여야 참가확정됩니다. 보증금은 행사종료 후 환불됩니다. (루키부문의 경우 추천서(담당교사,후견인 등)제출 시 보증금 면제)

해외팀(한국외 체류자)의 경우 왕복항공권 예매내역을 첨부하여야 참가확정됩니다.

Q. 부산까지의 교통편이 운영되나요?

전시에 선정된 개발자들을 위해 서울-부산간 교통편(셔틀버스)을 운영합니다.

원활한 운영을 위해 소정의 보증금(또는 요금)이 책정됩니다. 자세한 사항은 추후 공지를 통해 안내됩니다.

Q. 다른 개발자와 공간을 공유해도 되나요?

전시회 기간중에는 BIC Festival에서 선정/승인한 게임만 전시하도록 합니다. 타팀(BIC Festival에 선정된 다른팀 또는 선정되지 않은 다른팀)과의 부스공유/양도 또한 불가합니다.

Q. 행사일정 중 일부만 참가해도 되나요?

전일정 참가자만 전시가능합니다. BIC Festival은 선정된 개발자의 행사 전일정 참가를 전제로 선정하고 숙박/부스제공, 셔틀버스운영, 네트워킹 등을 지원해드리고 있습니다.

Q. BIC Festival 기간동안 전시위치는 어떻게 되나요?

BIC Festival 조직위원회에서 게임 유형 및 기타 요인에 따라 전시장 배치를 합니다. 선정된 팀을 대상으로 행사전에 배치도를 공지할 것입니다.

Q. 해외게임은 한국어/영어로 번역해야하나요?

전시회를 위해 반드시 현지화(로컬라이징)할 필요는 없습니다. 다만 가능하다면 해당언어를 모르는 방문객에게 도움이 될 것입니다.

Q. 선정되었을 경우 꼭 접수한 버전으로 전시해야하나요?

아닙니다. 행사일까지 개발을 계속하여 최신 버전으로 전시하시길 권장합니다.