由香港數碼娛樂協會主辦的第五屆**「香港遊戲優化和推廣計劃」 (The 5th Hong Kong Game Enhancement and Promotion Scheme)** ，旨在為獲選的12間遊戲初創公司提供全面的支援，包括港幣45-55萬元以資助推廣旗下一隻新作、導師指導、培訓課程（有關市場營銷、資金引入、遊戲測試）、技術資源、市場推廣的資助，針對地幫助提升遊戲的質量和其盈利能力及參展東京遊戲展2025之機會。本計劃是香港首個初創企業新遊戲推廣支援計劃。

**資助詳情**

獲選的12間參與公司︰

* 獲得**港幣45-55萬元資金**，推廣旗下一隻即將推出之遊戲 (所有支出以實報實銷形式發放)。
* **資助於著名東京遊戲展2025參展**攤位1之租金與搭建費用2、現場日語商務翻譯費用、每間公司2名出席人員的機票及酒店之大部份費用3，有助向國際市場推廣香港遊戲作品，拓展商機。
* **免費**獲得業內翹楚指導，提升遊戲營運和推廣經驗。
* **免費**參與一系列有關市場營銷、測試、資金引入的實用培訓，優化即將推出之遊戲。
* 獲**免費**分派2名實習生以協助進行遊戲測試和優化 (每名實習生工作2個月)。
* 透過支援計劃下的宣傳渠道（如報章、互聯網、社交平台、網站、啟動典禮、 經驗分享研討會等），向公眾**推廣以增加公司和有關遊戲的曝光率。**
* 推廣新遊戲表現最優秀之4間公司，將獲頒發優異證書，**有助公司日後的宣傳**。

1 所有參展攤位位置會由主辦機構/本計劃秘書處以抽籤形式決定，獲選的公司將獲個別通知抽籤安排。

2 各參與公司需自行承擔其攤位佈置之費用。

3 各參與公司出席展覽之2名代表，需要自行繳付每人港幣7,000元正，以支付部份機票和酒店的費用。

**申請資格**

|  |  |
| --- | --- |
| 申請資格 | * 截至截止申請日期計，成立不多於8年之香港註冊遊戲初創公司。
* 公司規模為少於20名全職員工。
* 公司需要準備旗下一款擁有 90%完成度，以及可於入選計劃後推出市場之新遊戲，並可於推出市場前作修改，以提升遊戲質量和盈利潛力之新遊戲; **或**
* **參選遊戲在計劃截止申請日期前的9個月內 (即2024年5月31日至2025年2月28日) 已進行收費測試 (Pilot Testing Stage\*) （詳細見備註）**
* 參加公司需要以新遊戲報名參加本計劃，並需要於報名表中作出聲明，該新遊戲從未於任何市場作商業發佈。
* 如符合上述資格，往屆參加企業可以參加，唯合資格企業獲選次數，不會多於三次*\*備註:*
* *參選遊戲處於測試階段 (Pilot Testing Stage) 業内亦稱為 open-beta 或early access階段。*
* *參選公司可以在正式全面推出遊戲前，可於此階段進行測試，收集少許付費用戶的數據，然後根據測試結果進行Game Play 或付費功能的優化，或修訂廣告和宣傳計劃。*
* *參選公司需於面試時，把參選遊戲的相關測試數據提交給大會，以證明參選遊戲具備改善空間，以提升其遊戲的質量和盈利能力。*
* *如上述解釋，參選遊戲須尚未正式全面推出。*
 |
| 申請方法 | 申請公司需要遞交以下資料︰* 申請者在填寫申請表格前，必須詳細閱讀《申請指引》。
* 申請表格須用電腦填寫，列印、簽署及蓋章作實，並作網上申請
* 遞交有效的香港商業登記證明。
* 用作報名的旗下一款遊戲可於入選計劃後推出市場；公司需要提供試玩版/測試版供評審參考，及/或遞交一段1分鐘以上、有關該遊戲現時測試畫面之視頻/Powerpoint以作考慮。相關檔案需要存放於安全的雲端平台上 (如︰Google Drive, Dropbox 等)，然後於報名表中註明一個可下載有關檔案之連結網址 (URL)，供本會處理。
* 新遊戲之推廣計劃 (推廣預算最少為港幣55萬元) 和預期成效；入選公司最終需要執行經評審委員會同意之推廣計劃，宣傳其新遊戲。
* 新遊戲之推廣計劃需包含最少港幣6萬元的藝術科技(Art Tech)推廣元素。

藝術科技包括擴充實境 (AR)，虛擬實境 (VR)，延展實境 (XR)及實時動畫技術等元素。* 將填妥及已簽署的申請表格，連同其他附加文件於**2025年2月28日 (星期五)下午5時**前，上載至官方網站網上申請系統內，逾期恕不受理。
 |
| 名額 | 12間電玩遊戲初創公司 |

**評審準則**

評審委員會將按以下準則進行遴選：

* 新遊戲的市場潛力
* 新遊戲的創意
* 新遊戲的表現
* 新遊戲的質量
* 新遊戲的推廣計劃和預期成效
* 參與公司營銷經驗

*\*往屆參與企業與新參加企業獲相同分數，新參加企業將優先獲選。*

**遴選程序**

申請公司在遞交表格後，會先由本計劃秘書處進行初步篩選，確保申請表格沒有資料遺漏。

之後相關申請表格將經由業界與學界人士組成之評審委員會，進行遴選。

* *篩選*︰評審委員會將從所有收集之申請表格中，根據一系列評審準則選出合資格的公司，進入評審。
* *評審*︰評審委員會將舉行面試，申請公司需要現場向委員會介紹和展示其新遊戲，以及闡述該遊戲之推廣計劃。

參與公司名額為12間初創公司，不論獲選與否，所有申請者都會於**2025年3月28日**或之前收到電郵通知結果。

**申請辦法**

* 申請表格可於本計劃的官方網站下載 (http://geps.hk/)。
* 申請者在填寫申請表格前，**必須詳細閱讀《申請指引》，及官方網站之「常見問題」部分。**
* 截止申請時間為**2025年2月28日 (星期五)下午5時正**。
* 申請表格須用電腦填寫，列印、簽署及蓋章作實，並作網上申請。
* 所有相關附件[如：試玩版/測試、視頻、簡報檔案(.ppt)、 有效的商業登記證、其他相關資料]必須存取在安全的雲端平台上 (如︰Google Drive、Dropbox、騰訊微雲、百度雲…等)，然後分享一個連結網址(URL)以供本計劃的秘書處下載所有檔案。請注意主辦機構不會負責各報名公司上載到雲端平台上的參加文件之資訊安全。
* 申請表格及附加文件內的個人資料將由主辦機構（香港數碼娛樂協會）及本計劃的秘書處用作處理申請之用。如欲取得或更改個人資料，請聯絡香港數碼娛樂協會或「香港遊戲優化和推廣計劃」秘書處。
* 遞交申請將被視作允許主辦單位上載申請資料至本計劃網站中。
* 不論獲選與否，所有申請者都會於**2025年3月28日**或之前收到電郵通知。

**時間表**

注意：主辦機構可能會按計劃實際情況更改以下日期。如以下日期有任何更改，將會在大會網站內公布。

|  |  |
| --- | --- |
| 活動 | 日期 |
| 計劃接受報名 | **2025年1⽉** |
| 計劃簡介會 | **2025年1⽉27日及年2月13日（線上）** |
| 計劃截止報名 | **2025年2⽉28日** |
| 評審面試、選出合資格的參與公司 | **2025年3⽉中** |
| 公布面試結果 | **2025年3⽉中**  |
| 培訓課程  | **2025年4月– 2026年1月** |
| 導師指導 | **2025年4月– 2026年1月** |
| 實習生計劃面試 | **2025年6月上旬 (待定)** |
| 實習生計劃-進行遊戲測試及優化  | **2025年7月– 8月** |
| 計劃啟動典禮 | **2025年8月中** |
| 入選公司推廣新遊戲及與評審委員會進行進度會議 | **2025年4月– 2026年3月** |
| 參展東京電玩展2025 | **2025年9月25-28日** |
| 業界分享會、於分享會上向四間優異表現公司頒發「優異證書（營銷表現）」 | **2026年3月上旬** |

**查詢**

「香港遊戲優化和推廣計劃」秘書處

聯絡人: 王小姐(Ashley)/張小姐(Pansy)
電話: 2836 3632
電郵：hkgeps@gmail.com

網址：<http://geps.hk/>

免責聲明﹕香港特別行政區政府僅為本項目提供資助，除此之外並無參與項目。在本刊物／活動內（或由項目小組成員）表達的任何意見、研究成果、結論或建議，均不代表香港特別行政區政府、文化體育及旅遊局、文創產業發展處、「創意智優計劃」秘書處或「創意智優計劃」審核委員會的觀點。