

-모바일 분야

이번 2021년 일반형 게임콘텐츠 제작지원 서면평가를 진행하면서, 각 과제의 기획 독창성, 콘텐츠 자체의 경쟁력을 중점적으로 평가하였습니다.

올해는 작년에 비해 독창적이면서도 상업적인 성과를 고려한 많은 좋은 게임들이 출품되었다고 판단됩니다.

게임의 장르 또한 다양화되어, 아케이드, 슈팅, 퍼즐, MMORPG, SRPG 등의 장르가 골고루 지원하였으며, 기존 시장을 선점하고 있는 정형화된 게임서비스의 틀을 깨고자 하는 참신하고 신선한 아이디어들도 상당수 접할 수 있었습니다.