

-첨단 분야

이번 지원사업의 첨단 분야는 VR 게임의 비중이 높았으나 시장이 발전함에 따라 AR 신규 플랫폼이나 다양한 환경의 MR을 활용하는 경우도 있었습니다.

단순히 VR 플랫폼을 이용하거나 AR 요소가 일부 도입된 정도의 지원작들은 해당 플랫폼의 환경을 게임에 잘 어우러지도록 활용했으면 하는 아쉬움이 느껴졌습니다.

VR 시장이 열린 지 여러 해가 지났으나 여전히 수익화가 어려운 면이 있습니다.

이를 타개하고자 유명 IP를 활용하거나 오프라인 매장과의 연계를 추진하려는 프로젝트들이 인상적이었습니다.

본 지원사업을 통해 국내 게임 업체들이 새로운 시장을 개척하는 계기가 되길 기대합니다.