

※ 발표평가 종합의견 (종합의견 링크 부탁드립니다)

이번 심사에서 저희 심사위원들은 각자의 전문성과 양심에 비추어 제출된 프로젝트들에 대해 최대한 객관적이고 공정하게 심사를 진행하였습니다. 저희는 인디게임이라는 특성을 고려하여 독창성, 차별성을 핵심적인 가치로 삼고, 기간 내에 프로젝트를 완수할 수 있는지, 유저가 게임을 하는데 불편함이 없는지 등을 다양한 관점에서 고민하면서 심사하였습니다.

또한 이번 과제의 사업목표인 게임의 초기 기획부터 지속적으로 성장할 수 있는 과제들을 최대한 발굴하려고 노력하였습니다. 이번 과제를 통해 우리나라의 인디게임에서도 "명작" 게임들이 만들어져서 많은 사용자들이 즐길 수 있기를 기대합니다.

이번 심사를 맡게 되면서 "2026년 코리아 인디 게임 데브캠프"에 출시했던 많은 업체들에 다양한 시도와 개성이 담긴 인디 게임 작품들을 접할 수 있었고 그 과정 자체가 매우 뜻깊은 경험이었습니다.

특히 2조의 여러 심사위원분들께서 깊이 있는 시각과 균형잡힌 안목으로 심사를 이끌어 주신 덕분에 공정하고 완성도 높은 결과로 심사를 잘 마무리 할 수 있었습니다. 이번 사업에서는 지원자들이 게임에 대해 깊이 고민한 점과, 이를 제한된 상황 속에서도 효과적으로 설명하려 노력한 부분이 잘 느껴졌습니다. 평가는 게임의 독창성과 타겟 유저층을 사로잡을 수 있는 매력을 가지고 있는 지를 중심으로 진행되었으며, 개발 목표를 현실적인 범위 내에서 제시했는지도 함께 고려하였습니다. 오늘 평가 결과가 공정하고 신뢰받는 기준으로 작용할 수 있도록 여러 심사위원분들이 신중하게 심의를 진행하였으며, 개별 작품에 대한 면밀한 검토를 위해 식사 시간과 추가 시간을 할애해가며 평가를 이어갔습니다. 선정된 과제들은 지원을 통해 더 완성도 높은 게임으로 발전하기를 기대합니다. 개발, 퍼블리싱, 투자 등 게임 생태계 각 분야의 전문가 총 6인이 양일 간 총 209개의 게임에 대해 독창성과 참신성에 중점을 두고 성실하게 평가하였습니다. 각 장르가 가진 Pain-point를 명확히 짚어내고, 이를 해결하기 위한 방법으로 이종 장르와의 유기적인 결합, 입체적인 플레이 시스템 도입 등 다양한 장치를 마련하는 등의 기획이 돋보이는 프로젝트를 적잖이 평가할 수 있었습니다. 특히 '현 시대라서 나올 수 있었다' 또 '현 시대에는 나와야만 했다'라는 느낌이 드는 장치들이 눈에 띄었습니다. AI모델을 활용해 플레이 간 인터랙션의 깊이와 폭을 극대화하고, 전개 방향을 다양하게 만들어내려는 시도들이 관찰됐습니다. 더불어, 독특한 세계관과 아트웍, 이를 아우르는 서사를 바탕으로 유저의 이목을 잡아 끌고, 차별화된 경험을 제공하려는 기획도 몇몇 기억에 남습니다.

2026년 코리아 인디게임 데브캠프 서면평가를 수행 기준에 따라 성실하고 공정하게 평가를 진행했습니다. 본 조가 평가한 209개 프로젝트 중 우수한 독창성 및 명확성을 가진 프로젝트가 다수 있었으며 선정된 프로젝트는 좋은 결실을 맺을 수 있었으면 하는 바람입니다. 앞으로 한국 게임산업을 대표할 수 있는 인디게임 지원사업이 점진적으로 확대되길 기원합니다. 행사 이틀간 총 209개의 과제를 독창성과 명확성을 기준으로 총 6명의 심사위원이 공정하게 평가를 진행하였습니다. 참가자들의 참신한 아이디어와 열정을 확인할 수 있었고, 심사위원도 시간을 초과하며 진지하게 검토에 임하는 의미 있는 시간이었습니다. 본 평가는 2026년 코리아 인디게임 데브캠프의 선정평가로 각 분야의 전문 인력들로 구성된 심사위원들이 심사 기준에 근거하여 엄격하게 심사를 진행하였다. 해당 지원사업에서 명시한 기획 단계에서의 독창성과 차별성에 무게를 두고 게임의 본질적인 재미가 충분한 매력을 내포하는 지에 대한 심사가 이루어졌으며, 아울러 해당 기획의 완성이 명시된 일정안에 구현 가능한지와 개발 범위와 시스템 규격 등이 명확하게 기획되어 있는 지를 면밀하게 검토하였다. 이에 채택된 기업 또는 개인의 기획이 원활히 구현되기를 바라며 참가한 모든 업체와 구성원들의 건승을 기원하는 바이다.