

※ 종합의견

이번 심사는 잠재력 있는 PC, 모바일, VR 장르의 인디 게임들을 전문 평가 위원님들의 식견을 바탕으로

로 전문성과 공정함을 가지고 평가하였습니다. 객관적인 심사를 거친 이번 결과가 향후 인디 게임과 나아가 게임 산업의 발전을 이끌 수 있기를 기대하며, 참가하신 개발사들도 무궁한 발전을 기원합니다.

이번 2단계 개인부문 심사는 총 7인의 심사위원이 참여하여 60개 프로젝트를 대상으로 3일에 걸쳐 진행되었습니다. 저희 심사위원단은 각자의 전문성과 양심에 비추어 제출된 빌드와 기획 내용을 최대한 객관적이고 공정하게 평가하고자 하였으며, 게임 전체의 완성도보다는 1단계 기획안에서 제시한 핵심적인 플레이, 시스템, 내러티브가 빌드 상에서 실제로 구현되었는지를 확인하는 데 중점을 두었습니다.

이에 따라 심사는 세부적인 그래픽 완성도나 콘텐츠 분량이 아니라, 기획안이 내세운 핵심 플레이 요소가 빌드에서 실질적으로 작동하는지를 확인하는 방향으로 이루어졌습니다. 구체적으로는 핵심 플레이어의 독창성, 즉 기존 장르에서 보기 힘든 새로운 규칙이나 메커닉을 제시하고 있는지, 그 아이디어가 얼마나 신선하고 차별화된 경험을 만들어내는지, 그리고 직관성, 즉 별도의 긴 설명 없이도 유저가 핵심 플

레이의 재미를 빠르게 이해하고 체감할 수 있는지를 기준으로 삼아 평가하였습니다. 아울러 기획안에서 제시한 시스템과 내러티브 요소가 빌드 단계에서 기본만이라도 유기적으로 맞물려 작동하고 있는지도 함께 살펴보았습니다.

이번 평가를 통해 선정된 프로젝트들이 다음 단계인 프로토타입 개발 과정에서 한층 더 완성도 높은 게임으로 성장하기를 기대합니다. 아울러 이번 단계에서 아쉽게 선정되지 못한 프로젝트들 또한 개인부문 참가자로서 보여준 열정과 도전이 결코 헛되지 않기를 바라며, 향후 더 나은 기회를 통해 다시 도전해 주시기를 응원합니다.

마지막으로 2026년 코리아 인디게임 데브캠프에 지원한 모든 개발자분들의 노고에 감사드리며, 한국 인디게임 생태계가 이번 데브캠프를 계기로 한 걸음 더 성장하기를 기원합니다.