

※ 종합의견

[종합 평가 의견]

1. 평가 개요

- 평가는 심사위원 공통으로 독창성과 안정성을 중점적으로 평가 진행
- 각 게임별로 독창적인 기획 및 아이디어를 기반으로 게임화를 잘 했는가에 중점을 둠

2. 평가 진행

- 싱글 게임
 - > 각 싱글 게임은 심사위원의 기준에 맞게 각 게임별 약 20분 정도 테스트 후 평가 진행
- 멀티 게임
 - > 멀티 게임은 09.16 ~ 09.17 양일에 걸쳐 심사위원끼리 조를 편성하여 체계적으로 진행
- VR 게임
 - > VR 기기 기반으로 최적화된 환경에서 테스트 진행

3. 평가 의견

- 심사 기준 중 가장 중점적으로 본 항목은 독창성과 안정성이나 아래 항목을 기반에 둠
 - > 최소 게임 본질의 로직 및 사이클이 구성되어야 함
 - > 게임적 재미 요소가 어느 정도는 뒷받침이 되어야 함
 - > 구동 및 동작에 있어서 크리티컬한 이슈나 불편함이 없어야 함
- 위 조건에 맞춰 사전 평가 1일 / 본 평가 2일 총 3일 간 평가 진행

4. 기타 의견

- 모든 심사위원은 평가 기간 중 별도의 휴게 시간 없이 평가 집중 (중식 시간 제외)
- 최대한 객관성을 가지고 심사에 임했으며, 각 게임별로 편중되지 않게 심사 진행
- 평가 중 발생하는 이슈 및 편의성 부분에 있어서 많은 스태프의 빠른 지원을 받아 평가 집중도가 높았음

인디게임 데브캠프 3단계 선정평가를 진행했습니다.

평가 기준은 구조화된 플레이와 시스템, 내러티브 등이 얼마나 독창성과 차별성에 기여하는지 판단하

였고, 목표, 조작, 상호작용, UX/UI 등 플레이를 위한 구현 여부 기준으로 진행하였습니다.

사업계획서에 따른 개발 계획이 제대로 진행되고 있는지, 본 과제 심사에 제출한 빌드가 프로토타입으

로써 충분히 개발 되었는지 살펴보았습니다.

이에 충족 여부와 지원자가 제출한 핵심 요소의 구현 여부 등을 검증하며 점수가 부여되어 선발되었

음을 밝힙니다.