※ 종합의견

[종합 평가 의견]

한국 게임 산업의 미래를 이끌어갈 혁신적이고 창의적 아이디어를 가진 유망 인디게임을 발굴하는 취지의 <코리아 인디게임 데브캠프> 선정 평가를 양일에 걸쳐 진행 했습니다. PC, 모바일, VR 총 19개 과제를 대상으로 오전은 게임 시연, 오후는 발표 및 질의 평가로 각 업체별 발표와 Q&A로 순으로 평가 시간을 준수하여 평가하였습니다.
장르적으로는 전투, 전략, 추리, RPG, 시뮬레이션 등 다양한 인디 게임이 4단계 평가로 올라왔으며 각 게임마다 가지는 매력도가 겹치는 부분 없이 다양하였고 전반적으로 그동안 고생해서 개발한 게임들 인만큼 발표자 분들의 열의 또한 충분히 느낄 수 있는 내용이었습니다.
평가의 기준은 크게 독창성, 완성도, 사업성을 종합적으로 고려하여 이루어졌으며, 플레이, 시스템, 아트 등 게임의 콘텐츠와 시스템이 기존 게임 대비 혁신적이고 차별화가 있는지의 측면, 목표, 조작, 상호작용, UI/UX 등의 다방면에서의 완성도 측면, 그리고 국내와 해외의 매출 계획과 실행 방안에 대해 명확한 목표와 플랜을 제시하고 있는지에 대한 측면이 고려되었습니다. 또한 발표에서 발표되지 않은 평가 항목 요소의 경우 Q&A를 통해 파악할 수 있도록 다양한 질문이 이루어졌습니다.
금번 발표 평가를 통해 K-game의 국내외 경쟁력이 한층 더 강화되는 계기가 되길 바라며 선정된 업체들 모두 성공적인 론칭을 통해 목표한 수익 창출이 실현되기를 기대합니다.

이번 선정평가는 독창성, 완성도, 사업성의 세 가지 평가 항목을 중심으로 진행하였습니다.
독창성은 플레이 방식과 시스템, 내러티브, 그래픽 및 사운드 등 전반적인 요소를 살펴보고, 기존 게임
과 차별화되는 특징과 게임만의 개성이 잘 드러나는지를 중점적으로 평가하였습니다.
완성도는 목표와 조작 방식, 상호작용, UI/UX 및 콘텐츠 구성 등을 중심으로 실제 플레이 과정에서 얼
마나 자연스럽고 완성도 있게 구현되었는지를 살펴보았습니다.
사업성은 목표 시장과 타깃 유저, 수익 모델 및 향후 사업화 계획 등을 검토하여 시장 경쟁력과 사업화
가능성을 종합적으로 평가하였습니다.
전반적으로 각 게임이 가진 고유한 장점과 차별화된 요소를 살펴보는 한편, 현재 개발 수준과 향후 발
전 가능성까지 함께 고려하였습니다.
이를 바탕으로 각 평가 항목의 배점 기준에 따라 심사위원들의 다양한 의견을 종합하여 공정하고 객관
적인 평가가 이루어질 수 있도록 하였습니다.