

PC

과제 기획력과 콘텐츠 경쟁력, 2차년도 사업화 실적 창출 가능성을 중심으로,
참여인력 및 예산의 적정성을 검토하여 평가하였습니다.

서류가 미비하여 평가요건을 갖추지 못한 기업이 일부 있었으므로,
추후에는 필수 서류 등을 면밀히 체크하기를 기대합니다.

PC 플랫폼임에도 많은 기업이 도전하여, 인디의 확대와 플랫폼의 다변화 흐름을 느낄 수 있었습니
다.

경쟁심화된 시장을 진정성 있는 프로젝트로 돌파하려는 한국 게임기업들의 도전을 응원합니다.