# 네오위즈 퀘스트(NEOWIZ Quest) 2025-2026: 내러티브 중심 IP 발굴을 위한 전략적 분석 및 창작 제안 보고서

## 1. 서론: 네오위즈의 전략적 전환과 공모전의 함의

2026년 1월 16일 마감되는 '네오위즈 퀘스트(NEOWIZ Quest)'는 단순한 인디 게임 개발 공모전을 넘어, 한국 게임 산업의 구조적 변화를 상징하는 중요한 이정표로 해석될 수 있습니다. 총상금 1억 6천 5백만 원(약 11만 5천 달러)이라는 역대 최대 규모의 자금 지원은 네오위즈가 추구하는 '내러티브 중심의 IP(Intellectual Property) 확보' 전략이 얼마나 시급하고 중요한 과제인지를 방증합니다.1 과거 모바일 MMORPG와 웹보드 게임에 의존하던 수익 구조에서 탈피하여, <P의 거짓(Lies of P)>과 <산나비(SANABI)>의 성공을 통해 입증된 '글로벌 콘솔/PC 시장에서의 스토리 기반 게임'의 가능성을 확장하려는 의도가 명확히 드러납니다.4

본 보고서는 네오위즈 퀘스트에 참가하려는 개발자 및 기획자를 위해 작성된 심층 전략 보고서입니다. 본 공모전의 핵심 요구사항인 '강렬한 스토리'와 '열광하는 팬덤'을 만족시키기 위해 2025-2026년 글로벌 게임 시장의 트렌드를 분석하고, 네오위즈의 기존 퍼블리싱 성공 사례에서 도출한 '승리 공식'을 해부합니다. 나아가 이를 바탕으로 심사위원의 평가 기준에 부합하면서도 시장성을 갖춘 세 가지의 구체적인 게임 아이디어를 제안하고, 실제 개발 및 제출 과정에서 필수적인 AI 활용 전략과 피칭 기술을 상세히 기술합니다.

### 1.1 공모전 개요 및 전략적 배경

네오위즈 퀘스트는 '내러티브 게임'을 표방하며 장르와 플랫폼의 제한을 두지 않고 있습니다. 이는 장르적 문법보다는 IP의 확장성과 서사의 깊이를 최우선 가치로 두겠다는 선언과 같습니다.

| **구분** | **상세 내용** | **전략적 함의** |
| --- | --- | --- |
| **명칭** | 네오위즈 퀘스트 (NEOWIZ Quest) | 개발자와 퍼블리셔가 함께 답을 찾아가는 여정 강조 |
| **마감** | 2026년 1월 16일 (금) | 충분한 개발 기간 부여 (약 10개월 이상), 고품질 프로토타입 요구 |
| **상금** | 총 1억 6,500만 원 (대상 1억 원) | 단순 상금이 아닌 초기 개발 자금(Seed Money) 성격 5 |
| **대상** | 전 세계 인디 개발자 (개인/팀/기업) | 글로벌 소싱을 통한 다양한 문화권의 서사 확보 6 |
| **핵심** | 내러티브, 팬덤, 확장성 | 일회성 소비가 아닌, 팬덤을 기반으로 한 롱테일 비즈니스 지향 4 |
| **제한** | 상용화(얼리 액세스 포함) 작품 불가 | 미공개 신작 발굴에 집중, 퍼블리싱 권한 확보 용이성 고려 5 |

네오위즈의 공동 대표인 김승철, 배태근 대표는 이번 공모전을 통해 "전 세계 청중에게 울림을 주는 내러티브 경험"을 찾고 있음을 분명히 했습니다.2 이는 <P의 거짓>이 보여준 '잔혹 동화'의 서사적 깊이와 <산나비>가 보여준 '딸을 잃은 아버지'라는 보편적 감성이 글로벌 시장에서 통용된다는 확신에서 비롯된 것입니다. 따라서 참가자는 한국적인 정서에 머무르기보다, 보편적인 인류애나 철학적 질문을 던지는 주제를 선정하되, 이를 독창적인 메커니즘으로 풀어내는 것이 중요합니다.

### 1.2 심사 기준의 심층 해석: '내러티브'의 재정의

공모전 요강에서 제시하는 '내러티브'는 단순히 텍스트 양이 많거나 컷신이 화려한 것을 의미하지 않습니다. 심사 기준을 분석해보면, 네오위즈가 찾는 내러티브는 '게임 플레이와 유기적으로 결합된 서사'입니다.1

1. **유기적 연결성 (Ludonarrative Harmony):** 게임의 규칙(Mechanics)이 곧 스토리텔링의 도구가 되어야 합니다. 예를 들어, <산나비>의 로프 액션은 단순한 이동 수단이 아니라, 군인 출신 주인공의 숙련도와 딸을 향한 집착을 상징하는 서사적 장치입니다. 심사위원은 텍스트 박스로 전달되는 스토리가 아니라, 플레이어의 조작 경험을 통해 체감되는 스토리에 높은 점수를 부여할 것입니다.
2. **팬덤 형성 가능성 (Fandom & Scalability):** 캐릭터의 매력도와 세계관의 확장이 중요합니다. 2차 창작(Fan Art, Fan Fiction)이 활발히 일어날 수 있는 매력적인 캐릭터 디자인과, 후속작이나 미디어믹스(웹툰, 애니메이션)로 확장 가능한 깊이 있는 세계관 설정이 요구됩니다.5
3. **독창성 (Originality):** 기존의 클리셰를 답습하지 않는 신선한 시각이 필요합니다. <P의 거짓>이 피노키오를 재해석했듯, 익숙한 소재를 비틀거나 전혀 새로운 관점을 제시해야 합니다.

## 2. 2025-2026 글로벌 인디 게임 시장 및 내러티브 트렌드 분석

성공적인 기획을 위해서는 현재 시장이 어떤 이야기에 반응하고 있는지를 파악해야 합니다. 2025년과 2026년의 인디 게임 시장은 기술적 고도화보다는 '감성의 세분화'와 '장르의 융합'이 두드러지는 시기입니다.

### 2.1 주요 내러티브 테마 및 장르 트렌드

연구 자료를 종합 분석한 결과, 2025-2026년 인디 게임 시장을 관통하는 몇 가지 핵심 키워드를 도출할 수 있습니다.

#### 2.1.1 포스트 아포칼립스의 진화: '코지 아포칼립스'와 '일상적 절망'

전통적인 좀비 아포칼립스나 핵전쟁 이후의 황무지는 여전히 인기 있는 소재이지만 7, 최근 트렌드는 멸망 이후의 거창한 생존 투쟁보다는 멸망한 세상에서의 '일상'이나 '치유'에 초점을 맞추는 경향이 있습니다.

* **코지 아포칼립스 (Cozy Apocalypse):** 멸망한 세상에서 식물을 가꾸거나, 찻집을 운영하거나, 우편물을 배달하는 등 소소한 활동을 통해 힐링을 제공하는 장르입니다. 이는 현실의 불안감에 지친 게이머들에게 위로를 전달하며 강력한 내러티브적 공감을 형성합니다.
* **한국형 디스토피아:** <안녕 서울: 이태원 편>과 같이 한국의 구체적인 지명과 문화를 배경으로 한 아포칼립스 설정이 글로벌 시장에서 '사이버펑크'의 새로운 변주로 받아들여지고 있습니다.9 네온사인이 가득한 서울의 밤거리와 멸망의 이미지가 결합된 비주얼은 독창적인 미장센을 창출합니다.

#### 2.1.2 장르 블렌딩 (Genre Blending)의 가속화

스토리를 전달하는 방식에서 장르의 경계가 무너지고 있습니다. 내러티브 게임은 더 이상 비주얼 노벨이나 워킹 시뮬레이터(Walking Simulator)에 국한되지 않습니다.10

* **내러티브 + 덱 빌딩:** 카드를 사용하는 전략적 선택이 스토리의 분기를 결정하거나, 캐릭터의 심리 상태를 대변합니다.
* **내러티브 + 리듬/액션:** <리프트 오브 더 네크로댄서(Rift of the NecroDancer)>와 같이 리듬 액션의 긴박감을 스토리의 절정 부분에 배치하여 감정적 고양감을 극대화하는 방식이 주목받고 있습니다.13
* **추리/미스터리의 심화:** 단순한 범인 찾기를 넘어, <블루 프린스(Blue Prince)>나 <로트리 아 데드(The Roottrees are Dead)>처럼 복잡한 가계도를 추적하거나 건축물의 구조를 파악하는 등 고차원적인 논리 퍼즐과 서사가 결합된 형태가 인기를 끌고 있습니다.14

#### 2.1.3 심리적 공포와 정신 건강 (Mental Health)

현대인의 정신적 문제를 다루는 게임들이 팬덤을 형성하고 있습니다. 우울증, 트라우마, 자아 분열 등의 주제를 직접적으로 다루거나, 은유적인 몬스터와 환경 디자인으로 표현하는 방식입니다.12 이는 플레이어에게 깊은 감정적 여운을 남기며, "나만 이런 생각을 하는 것이 아니다"라는 연대감을 형성하여 강력한 팬덤으로 이어집니다.

### 2.2 네오위즈의 퍼블리싱 포트폴리오 분석 (Neowiz DNA)

네오위즈가 선택한 게임들의 공통점을 분석하면, 공모전에서 승리하기 위한 '코드'를 읽을 수 있습니다.

| **게임 타이틀** | **장르** | **핵심 내러티브 요소** | **팬덤 형성 요인** |
| --- | --- | --- | --- |
| **P의 거짓** | 소울라이크 액션 | 고전 동화 '피노키오'의 잔혹한 재해석, '거짓말' 시스템이 엔딩에 영향 | 독보적인 아트 스타일, 주인공의 외모, 비극적 서사 4 |
| **산나비** | 로프 액션 플랫포머 | 복수극으로 위장한 가족애, 로프 액션과 스토리의 완벽한 일체화 | 반전 엔딩, 매력적인 도트 감성, 감동적인 서사 17 |
| **스컬** | 로그라이트 액션 | 마왕성을 지키는 꼬마 스켈레톤의 이야기 (선악의 반전) | 귀여운 캐릭터 디자인, 다양한 '머리(직업)' 교체 시스템 |
| **안녕 서울** | 내러티브 퍼즐 | 멸망을 앞둔 서울에서의 서정적이고 절망적인 여정 | 한국적 배경의 디테일, 감성적인 아트워크 9 |

분석 결과:

네오위즈는 \*\*"익숙한 것의 비틀기(Twist)"\*\*와 \*\*"감정적 카타르시스"\*\*를 선호합니다. <P의 거짓>은 피노키오를, <스컬>은 용사 이야기를 비틀었습니다. <산나비>는 전형적인 복수극인 줄 알았으나 부성애라는 보편적 감정으로 귀결됩니다. 또한, 모든 게임이 '죽음', '상실', '멸망' 등 다소 어두운 주제를 다루지만, 그 안에서 피어나는 인간성이나 희망을 조명한다는 공통점이 있습니다.

## 3. 핵심 아이디어 제안: 3가지 차별화된 컨셉

위의 시장 분석과 네오위즈의 선호도를 바탕으로, 공모전 수상을 겨냥한 3가지 구체적인 게임 기획안을 제안합니다. 각 아이디어는 '내러티브 중심', '팬덤 형성 가능성', '글로벌 확장성'을 핵심 가치로 설계되었습니다.

### 3.1 제안 1: <기억의 전당포 (The Pawnshop of Memories)>

장르: 내러티브 경영 시뮬레이션 / 미스터리

타겟 플랫폼: PC (Steam), Console

유사 레퍼런스: Va-11 Hall-A, Papers, Please, Coffee Talk

#### 3.1.1 기획 의도 및 로그라인(Logline)

"당신의 가장 고통스러운 기억은 얼마입니까?"

근미래 디스토피아, 사람들의 기억을 추출하여 사고파는 전당포의 주인이 되어 손님들의 사연을 감정하고, 그들의 기억을 조작하거나 보관하며 도시의 거대한 음모를 파헤치는 이야기입니다.

#### 3.1.2 핵심 메커니즘: 기억 감정(Appraisal) 시스템

이 게임의 핵심은 대화 선택지가 아닌, **'물건(기억 구슬)'을 분석하는 행위**가 스토리를 진행시킨다는 점입니다.

1. **기억 시각화:** 손님이 맡긴 기억 구슬을 특수 장비에 넣으면, 해당 기억이 파편화된 이미지와 노이즈 섞인 오디오로 재생됩니다. 플레이어는 이 파편들을 퍼즐처럼 맞춰 기억의 진실을 확인해야 합니다.
2. **진위 판별:** 손님은 거짓말을 할 수 있습니다. "아내와의 행복한 추억"이라고 가져왔지만, 기억 속 배경의 시계가 거꾸로 가거나, 거울에 비친 표정이 다르다면 이는 조작된 기억입니다.
3. **거래와 분기:** 플레이어는 진실을 알게 된 후 선택해야 합니다.
   * 조작된 기억임을 알리고 거래를 거절한다 (도덕적 선택 -> 평판 상승, 수익 하락).
   * 모른 척하고 매입하여 암시장에 비싸게 판다 (물질적 선택 -> 수익 상승, 도시의 혼란 가중).
   * 기억을 미세하게 수정하여 손님에게 돌려준다 (개입적 선택 -> 손님의 운명을 바꿈).

#### 3.1.3 내러티브 및 팬덤 확장성

* **에피소드 구조:** 매일 방문하는 손님들은 각자의 서사를 가집니다. 기억을 팔아 사이버네틱 팔을 사려는 소녀, 치매에 걸린 아내를 위해 자신의 기억을 이식하려는 노인 등 매력적인 조연 캐릭터들은 2차 창작의 소재가 됩니다.
* **메인 미스터리:** 주인공 자신도 기억의 일부가 없습니다. 손님들의 기억 조각을 모으다 보면 주인공의 잃어버린 과거와 연결되는 단서가 드러나며, 최종적으로는 기억 거래 시스템을 만든 거대 기업(흑막)과 마주하게 됩니다.

### 3.2 제안 2: <철의 자장가 (Lullaby of Iron)>

장르: 2.5D 메트로배니아 / 리듬 액션 소울라이크

타겟 플랫폼: PC, Console

유사 레퍼런스: Hollow Knight, Crypt of the NecroDancer, Sanabi

#### 3.2.1 기획 의도 및 로그라인

"침묵에 잠긴 세상, 강철 망치로 심장을 다시 뛰게 하라."

소리와 진동이 사라진 가상의 조선 스팀펑크 시대를 배경으로, 유일하게 소리를 만들어낼 수 있는 거대한 '공명 망치'를 든 소녀가 세상을 깨우기 위해 탑을 오르는 여정입니다.

#### 3.2.2 핵심 메커니즘: 공명(Resonance) 액션

액션과 사운드가 완벽하게 결합된 형태입니다.

1. **타격음의 음악화:** 적을 타격할 때마다 발생하는 금속음, 파열음이 배경음악의 비트(Beat)가 됩니다. 콤보를 이어갈수록 배경음악이 풍성해지며, 플레이어는 자연스럽게 리듬을 타며 액션을 수행하게 됩니다.
2. **환경 상호작용:** 망치로 거대한 종이나 파이프를 때리면 그 진동(파동)이 맵 전체로 퍼져나가며 숨겨진 길을 열거나, 굳어버린 기계 장치들을 작동시킵니다. 이는 시각적으로도 파동이 퍼져나가는 연출로 표현됩니다.
3. **내러티브 연동:** 세상이 침묵한 이유는 사람들의 '울분'과 '비명'을 기계들이 흡수했기 때문입니다. 보스(거대 기계)를 처치하면 그 안에 갇혀 있던 소리들이 해방되며, 비극적인 사연이 내레이션이나 환청처럼 흘러나옵니다.

#### 3.2.3 아트 및 분위기 전략

* **조선 스팀펑크:** 갓을 쓴 로봇, 기와지붕으로 된 공장, 한복을 개조한 정비복 등 한국적인 요소와 기계적인 요소를 결합하여 독창적인 비주얼을 구축합니다. 이는 <P의 거짓>의 벨에포크 시대상과 대비되는 동양적인 고딕 펑크를 지향합니다.
* **사운드 디자인:** 초기에는 적막(Ambient)에 가깝지만, 게임이 진행될수록 꽹과리, 징 등 한국 전통 악기의 소리가 기계음과 섞이며 웅장한 록(Rock) 사운드로 발전합니다.

### 3.3 제안 3: <알고리즘 신의 아이들 (Children of the Algorithm)>

장르: 텍스트 어드벤처 / 로그라이트 시뮬레이션

타겟 플랫폼: PC, Mobile

유사 레퍼런스: Needy Streamer Overload, Orwell

#### 3.3.1 기획 의도 및 로그라인

"완벽한 행복을 위해, 불순한 감정을 삭제하십시오."

초거대 AI '마더'가 통치하는 유토피아에서, 인간들의 창작물(일기, 그림, 메시지)을 검열하고 수정하는 '감정 검열관'이 되어 시스템을 유지하거나 붕괴시키는 이야기입니다. 실제 생성형 AI 기술을 게임의 핵심 기믹으로 활용합니다.

#### 3.3.2 핵심 메커니즘: 실시간 검열 및 생성

이 게임은 네오위즈의 AI 활용 규정을 준수하면서도, AI 기술 자체를 게임의 주제로 삼습니다.

1. **AI 텍스트/이미지 변조:** 플레이어는 시민들이 작성한 텍스트에서 '우울', '분노', '자유'와 같은 금지된 키워드를 찾아내어 '행복', '감사', '질서'로 바꿔야 합니다. 이때 생성형 AI API를 활용하여, 바뀐 키워드에 따라 문맥이 기괴하게 비틀리거나, 그림이 우스꽝스럽게 변하는 과정을 실시간으로 보여줍니다.
2. **글리치(Glitch) 효과:** 플레이어가 검열을 거부하거나 저항군의 메시지를 숨기면, 화면에 노이즈가 끼거나 AI 마더의 목소리가 깨지는 등 시스템 오류가 발생합니다. 이는 플레이어의 반항이 시스템에 타격을 주고 있음을 시각적으로 전달합니다.
3. **다층적 서사:** 겉으로는 AI의 명령을 따르는 척하면서, 검열된 데이터 속에 숨겨진 진실(인간들이 가축처럼 사육되고 있다는 사실)을 조합하여 저항군에게 전달해야 합니다.

#### 3.3.3 사회적 시의성 및 팬덤

AI가 창작의 영역을 침범하는 현실의 이슈를 게임 내에서 풍자적으로 다룹니다. "인간성이란 무엇인가?"라는 철학적 질문을 던짐으로써, 심도 있는 토론을 즐기는 유저층과 스트리머들에게 어필할 수 있습니다.

## 4. 네오위즈 퀘스트 참가를 위한 실전 개발 및 제출 가이드

아이디어만으로는 불충분합니다. 심사위원의 눈에 띄기 위해서는 전략적인 빌드업과 자료 준비가 필수적입니다. 연구 자료에 따르면, 네오위즈는 '완성된 게임'보다는 '가능성 있는 프로토타입'과 '명확한 비전'을 중시합니다.2

### 4.1 AI 기술의 효과적 활용과 윤리 규정 준수

네오위즈는 AI 사용 여부를 신청서에 명시하도록 요구하고 있으며, AI 활용 자체를 금지하지는 않습니다.18 오히려 효율적인 개발을 위해 적극적으로 활용하되, 투명하게 공개하는 것이 유리합니다.

| **활용 분야** | **추천 AI 도구** | **활용 전략 및 공개 방법** |
| --- | --- | --- |
| **내러티브/대사** | ChatGPT, Claude | NPC의 방대한 대사(Bark)나 아이템 설명을 생성하되, 반드시 인간 작가의 검수와 윤색을 거쳤음을 명시. "초안 생성용으로만 활용"이라고 기재. |
| **성우/보이스** | ElevenLabs, Replica | 프로토타입 단계에서 가이드 녹음용으로 활용. 제출 빌드에는 AI 보이스를 사용하되, "본편 제작 시 전문 성우로 교체 예정"임을 로드맵에 포함. 19 |
| **아트/에셋** | Scenario, Midjourney | 픽셀 아트 타일셋이나 아이콘 등 반복적인 리소스 생성에 활용. 메인 캐릭터나 키비주얼은 직접 제작하여 저작권 이슈를 원천 차단해야 함. 20 |
| **NPC 상호작용** | Inworld AI | (제안 3의 경우) 게임 내 핵심 기믹으로 활용할 경우, "게임의 주제 의식 표현을 위해 실시간 생성형 AI를 도입했음"을 기획 의도에 강조. 21 |

**주의:** 네오위즈 퀘스트 신청서에는 "AI를 사용하여 개발된 부분에 대해 기재해주세요"라는 항목이 있습니다.18 이곳에 단순히 "ChatGPT 사용"이라고 적지 말고, \*\*"NPC 대사 다양성 확보를 위해 LLM을 활용하여 초안을 작성하고, 내러티브 디자이너가 세계관에 맞춰 100% 리라이팅 진행함"\*\*과 같이 구체적이고 전문적인 프로세스를 기술하여 신뢰도를 높여야 합니다.

### 4.2 매력적인 피치 덱(Pitch Deck)과 소개 자료 작성법

심사위원은 수백 개의 작품을 검토합니다. 첫 3페이지에서 승부가 납니다.

1. **후크(Hook)가 있는 한 문장:** "조선시대 스팀펑크 메트로배니아"처럼 장르와 테마가 즉각적으로 연상되는 정의를 내리십시오.
2. **비주얼 중심의 소개:** 텍스트보다는 컨셉 아트, 인게임 스크린샷, 움짤(GIF) 위주로 구성하십시오. 특히 '게임의 분위기(Mood)'를 보여주는 무드 보드가 중요합니다.
3. **차별화된 경쟁력 (USP):** 기존 성공작(예: 산나비)과의 비교 우위를 명확히 하십시오. "산나비가 로프 액션이라면, 우리는 소리 액션이다"와 같은 명쾌한 대조가 필요합니다.
4. **팀 역량과 로드맵:** 공모전 이후 1년 내에 베타 테스트나 얼리 액세스가 가능하다는 구체적인 개발 일정을 제시하여, "상금만 받고 끝낼 팀"이 아니라는 것을 증명해야 합니다.2

### 4.3 플레이 영상 및 데모 빌드 제작 전략

* **버티컬 슬라이스 (Vertical Slice):** 게임의 모든 기능이 구현된 짧은 구간(10~15분 분량)을 완벽한 퀄리티로 제작하십시오. 방대한 맵을 엉성하게 만드는 것보다, 챕터 1의 보스전까지만 완벽하게 만드는 것이 훨씬 유리합니다.
* **트레일러 영상 (10분 이내):**
  + **0~10초:** 로고와 함께 가장 강렬한 액션/연출 장면 배치.
  + **10~60초:** 핵심 메커니즘과 스토리를 교차 편집.
  + **음악:** 영상의 호흡을 조절하는 가장 중요한 요소입니다. 박자에 맞춘 화면 전환(Cut to beat)을 활용하십시오.
* **실행 빌드:** 구글 드라이브 업로드 시 권한 설정을 반드시 확인하고, 별도의 설치 없이 바로 실행되는 '무설치 포터블 버전'으로 패키징하는 것이 심사위원의 편의를 위해 좋습니다.18

### 4.4 마감 시한 및 일정 관리

제출 마감은 **2026년 1월 16일**입니다.1 하지만 서버 폭주나 예상치 못한 버그를 대비해 최소 3일 전인 1월 13일까지는 최종 빌드를 완성하고, 나머지 기간은 신청서 다듬기와 영상 편집에 투자하는 것이 현명합니다. 또한, 마감 직전까지 제출한 파일을 수정할 수 있으므로, 일단 안정적인 버전을 먼저 제출(Submit)해 두고 계속 업데이트하는 전략을 추천합니다.2

## 5. 결론 및 제언

네오위즈 퀘스트는 1억 6천 5백만 원이라는 상금뿐만 아니라, <P의 거짓>과 <산나비>를 성공시킨 네오위즈의 퍼블리싱 노하우를 전수받을 수 있는 기회입니다. 본 보고서에서 제안한 전략의 핵심은 \*\*"네오위즈가 원하는 내러티브(심오한 주제, 유기적 메커니즘, 팬덤 확장성)를 정확히 타격하는 것"\*\*입니다.

**최종 체크리스트:**

1. **내러티브의 유기성:** 게임의 조작(메커니즘)이 스토리를 말하고 있는가?
2. **독창적인 아트워크:** 스크린샷 한 장만 봐도 무슨 게임인지 알 수 있는가?
3. **팬덤 포텐셜:** 캐릭터가 매력적이고 2차 창작의 욕구를 자극하는가?
4. **준비된 비즈니스 마인드:** 개발 일정을 준수하고 글로벌 시장을 지향하는가?

2026년은 인디 게임이 '양'보다 '질'과 '감성'으로 승부하는 해가 될 것입니다. 귀하의 프로젝트가 네오위즈 퀘스트를 통해 전 세계 게이머들의 마음을 울리는 명작으로 탄생하기를 기원합니다.

#### 참고 자료

1. 네오위즈, 내러티브 인디게임 공모전 '네오위즈 퀘스트' 개최… 총 상금 ..., 1월 16, 2026에 액세스, <https://www.neowiz.com/kr/media/press-release-detail/3271>
2. NEOWIZ Reveals NEOWIZ Quest Contest to Spark Narrative Indie Game Development Globally, 1월 16, 2026에 액세스, <https://www.neowiz.com/en/media/press-release-detail/3339>
3. 쉐이프오브드림즈 - 네오위즈, 1월 16, 2026에 액세스, <https://www.neowiz.com/kr/media?keyword=%EC%89%90%EC%9D%B4%ED%94%84%EC%98%A4%EB%B8%8C%EB%93%9C%EB%A6%BC%EC%A6%88>
4. NEOWIZ eyes sustainable success after pivoting to PC, console gaming - The Korea Times, 1월 16, 2026에 액세스, <https://www.koreatimes.co.kr/business/tech-science/20251118/interview-neowiz-eyes-sustainable-success-after-pivoting-to-pc-console-gaming>
5. 내러티브 게임 개발 공모전 '네오위즈 퀘스트 (NEOWIZ QUEST)' - 올콘, 1월 16, 2026에 액세스, <https://www.all-con.co.kr/view/contest/525436?device=mobile>
6. Neowiz Indie Quest dev contest closes in two weeks - PocketGamer.biz, 1월 16, 2026에 액세스, <https://www.pocketgamer.biz/neowiz-indie-quest-dev-contest-closes-in-two-weeks/>
7. 10 Highly Anticipated Survival Games Coming in 2025 - CAMPFYRE GAMING, 1월 16, 2026에 액세스, <https://campfyregaming.co.uk/10-highly-anticipated-survival-games-coming-in-2025/>
8. Survive Winter 2025: The 5 Best Post-Apocalyptic Games You Need to Play, 1월 16, 2026에 액세스, <https://www.allkeyshop.com/blog/winter-2025-survive-best-post-apocalyptic-games-news-r/>
9. Neowiz to Showcase Four K-Indie Games at Gamescom 2025 - 인디게임닷컴, 1월 16, 2026에 액세스, <https://indiegame.com/en/archives/17184>
10. Top 15 Best NEW Indie RPG Games of The Year in 2025 (GOTY Edition), 1월 16, 2026에 액세스, <https://www.youtube.com/watch?v=FIJ6GJ7jADw>
11. The Best Indie Games of 2025 | Indie GOTY 2025, 1월 16, 2026에 액세스, <https://www.youtube.com/watch?v=AjRhzcwYH9w>
12. The hit games of early 2025 - How To Market A Game, 1월 16, 2026에 액세스, <https://howtomarketagame.com/2025/04/11/the-hit-games-of-early-2025/>
13. 2025 Indie Game of the Year. Another year full of true champions - Andrew Johnston, 1월 16, 2026에 액세스, <https://dmjohnston.medium.com/2025-indie-game-of-the-year-2e2982998df8>
14. The 10 Best Indie Games of 2025 You Need to Play Right Now, 1월 16, 2026에 액세스, <https://www.greenmangaming.com/blog/the-10-best-indie-games-of-2025-you-need-to-play-right-now/>
15. Indie game(s) of the year 2025 : r/gamingsuggestions - Reddit, 1월 16, 2026에 액세스, <https://www.reddit.com/r/gamingsuggestions/comments/1pql6zo/indie_games_of_the_year_2025/>
16. Puzzle games with emotional payoff other than Braid, The Witness, and Outer Wilds - Reddit, 1월 16, 2026에 액세스, <https://www.reddit.com/r/puzzlevideogames/comments/1gqdqu6/puzzle_games_with_emotional_payoff_other_than/>
17. Sanabi. IAT 210 Introduction to Game Studies… | by Yuntae Kim | Nov, 2025 | Medium, 1월 16, 2026에 액세스, <https://medium.com/@yt4921/sanabi-6bf1fd0ddf4c>
18. \_네오위즈 퀘스트\_ 참가 신청 접수.pdf
19. Top 10 AI Tools for Game Development (Free & Paid) - INSIDEA, 1월 16, 2026에 액세스, <https://insidea.com/blog/ai/ai-tools-for-game-development/>
20. AI Pixel Art Generator: Reviving Retro Gaming Aesthetics | Scenario Blog, 1월 16, 2026에 액세스, <https://scenario.com/blog/ai-pixel-art-generator>
21. AI game design tools for streamlining workflows - Inworld AI, 1월 16, 2026에 액세스, <https://inworld.ai/blog/developer-facing-ai-game-development-tools-streamline-workflows>