

# AWAKEN

## 기획

장르: 퍼즐, 어드벤처

### 인터랙티브 미디어

작품을 관객에게 일방향적으로 전하는 것이 아닌  
쌍방향으로 관객이나 플레이어의 몰입을 높인다

**가상현실 게임으로 발전**



시각적인 만족뿐만 아니라  
플레이어가 게임 속 물품을 직접 움직여  
진행을 주도하는 방식

# AWAKEN 기획



1인칭 자극적인 게임에서 벗어나  
**제 3자**의 입장에서 바라보는 구조

캐릭터를 움직이는 형식이 아니라 **오브젝트들과 상호작용**하여 게임을 진행하는 독특한 방식

# AWAKEN

## 시나리오

유저에게 도움을 받아 부모님 심부름을 하던 주인공은  
상처투성이인 또래를 만난다.

검은 그림자에게서 무사히 도망쳐 경찰서에 도착해야 하는 아이들.  
그들을 도와야 하는 당신(유저)

검은 그림자의 정체는 무엇일까?

# AWAKEN

## 시나리오

실제로 아동의 경우 자신의 위험을 외부로 직접적으로 알리기 어렵기에  
주변의 관심으로 비롯한 적극적 신고가 필요

광고나 포스트같은 수동적인 콘텐츠가 아닌 유저의 참여를 유도하는 게임을 개발



유저에게서 깊은 공감을 이끌어내고  
실제로도 아동학대 예방에 관심을 가지도록 하는 것을 목표

# AWAKEN

배경\_캐릭터

User space



처음에는 텅 빈 화면에 게임 씬들만 배치했다가  
QA를 진행하고 유저가 멀미를 느끼는 것을 파악.



보다 커다랗고 그들을 감싼 고정된 장소가 필요하다는 것을 깨닫고 제작

# AWAKEN

1. (잠에서) 깨다
2. (감정을) 불러일으키다

