Judul Game : Unknown Place

Konsep :

-Puzzle

-Game terdiri dari puzzle yang pemain harus menyamakannya

Contoh Gameplay:

- Misal ada kotak yang kotak itu tidak beraturan bentuknya, bagaimana player bisa menjadikannya kotak kembali sehinggan player bisa lanjut ketahap selanjutnya

-Misal player tidak dapat memecahkan teka teki maka akan kembali ke checkpoint sebelumnya

Nb: ada waktu yang diberikan setiap level sehinggan player harus cepat-cepat untuk menyelesaikan permasalahan

Kegunaan : Melatih kecepatan, melatih kejelian mata, melatih konsentrasi