[거울 행성 컨텐츠 기획]

[20210123]

윤도균

목차

[1. 기믹 컨텐츠 2](#_Toc62346761)

[ 레이저 퍼즐 2](#_Toc62346762)

[ 간단 설명 2](#_Toc62346763)

[ 의도 2](#_Toc62346764)

[ 비주얼 2](#_Toc62346765)

[ 기능 2](#_Toc62346766)

[ 2](#_Toc62346767)

[ 거울 반사 2](#_Toc62346768)

[ 간단 설명 2](#_Toc62346769)

[ 의도 2](#_Toc62346770)

[ 비주얼 2](#_Toc62346771)

[ 기능 2](#_Toc62346772)

[2. 몬스터 3](#_Toc62346773)

[ 비홀더 3](#_Toc62346774)

[ 역할 3](#_Toc62346775)

[ 의도 3](#_Toc62346776)

[ 비주얼 3](#_Toc62346777)

[ 패턴 3](#_Toc62346778)

1. 기믹 컨텐츠

* 레이저 퍼즐
* 간단 설명
* 의도
* 비주얼
* 기능
* 거울 반사
* 간단 설명
* 의도
* 비주얼
* 기능

1. 몬스터

* 비홀더
* 역할
* 의도
* 비주얼



기계 눈알이 허공을 떠다니는 형태

* 패턴

1. 순찰
2. 레이저 빔