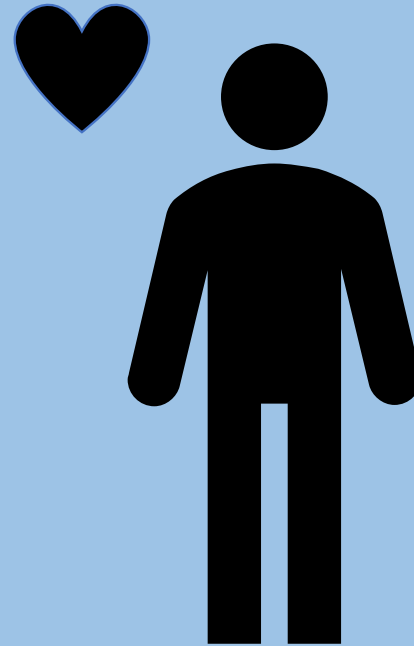
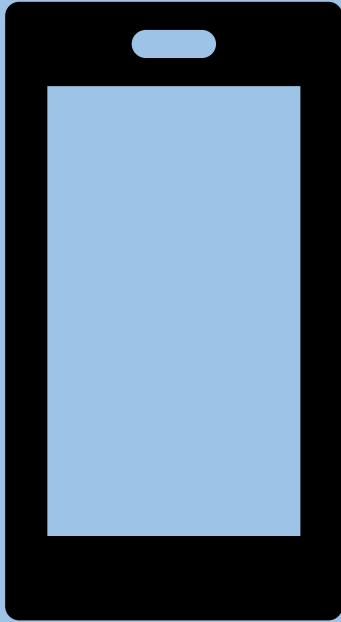




platform & player





: 퍼즐 게임



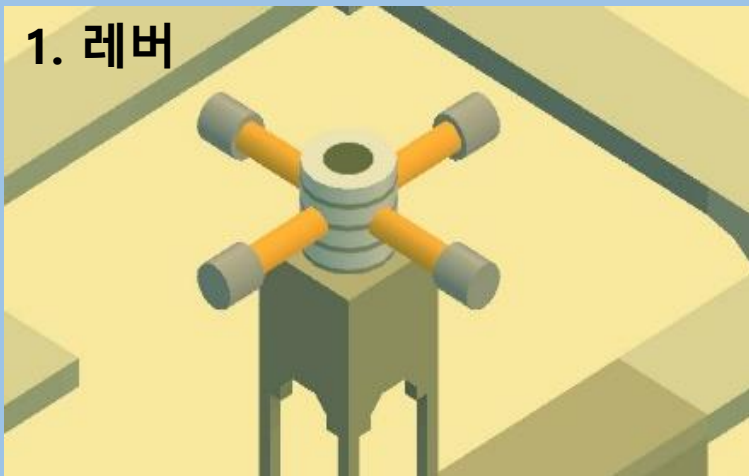
: 착시현상을 이용한 3D퍼즐 스토리 게임

스토리



퍼즐장치

1. 레버



2. 이동블록



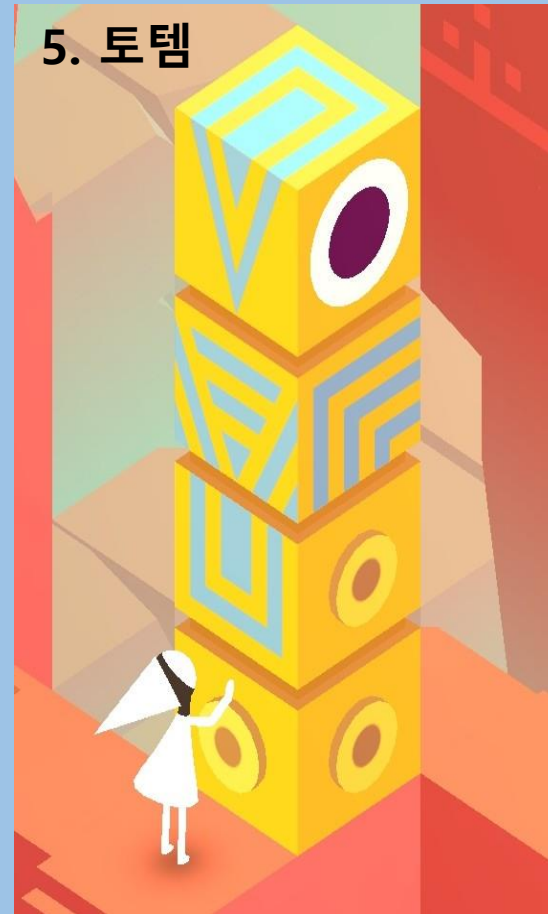
3. 까마귀



4. 스위치



5. 토템



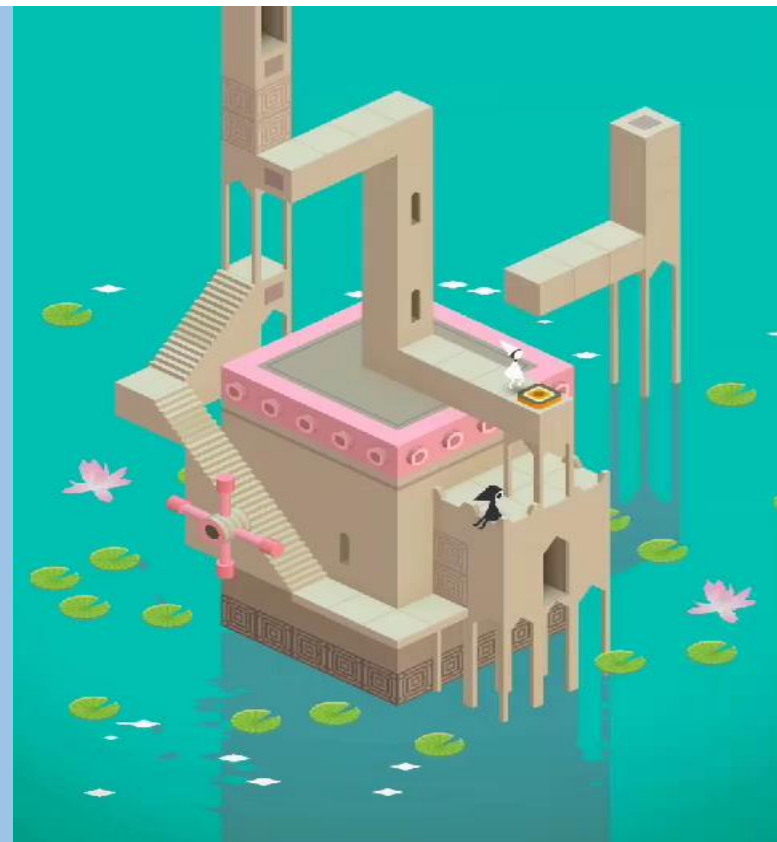
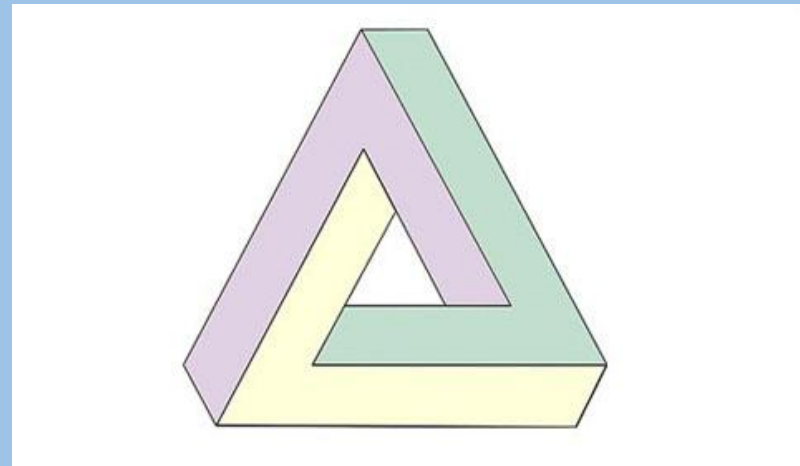
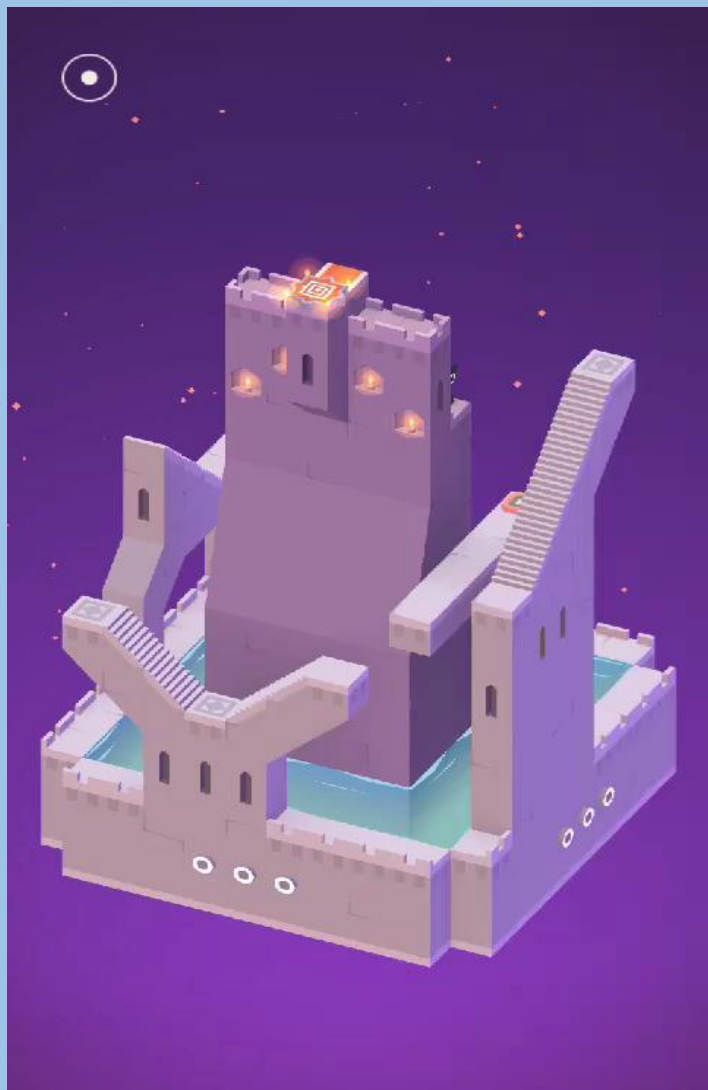
플레이 영상





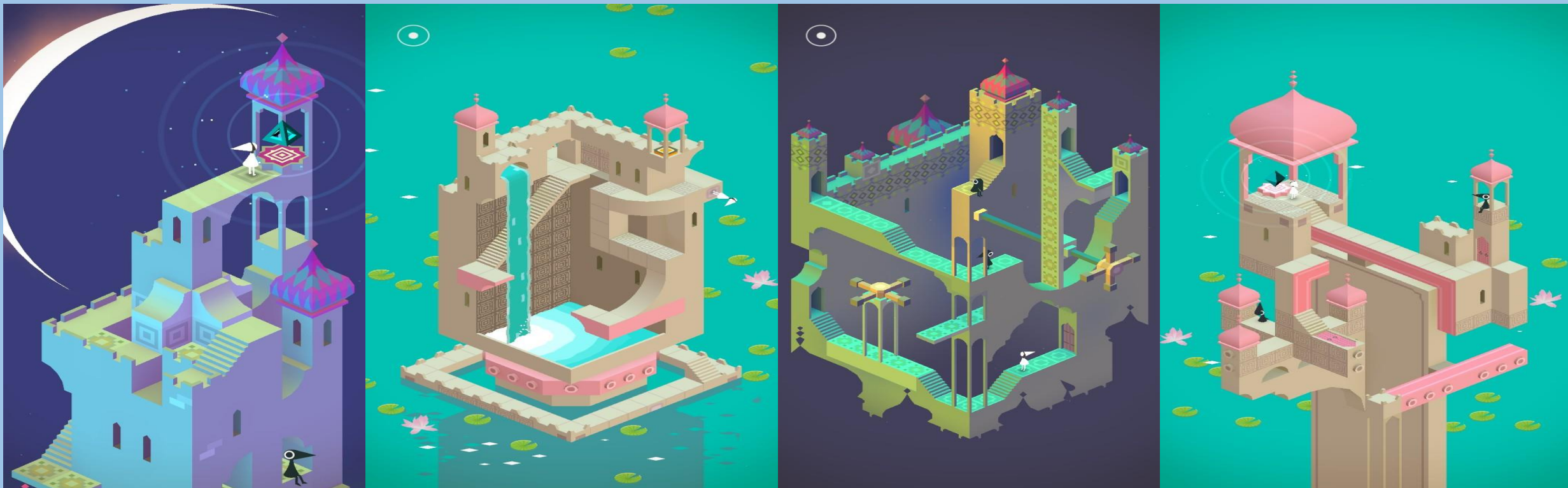
매력 요소

착시현상



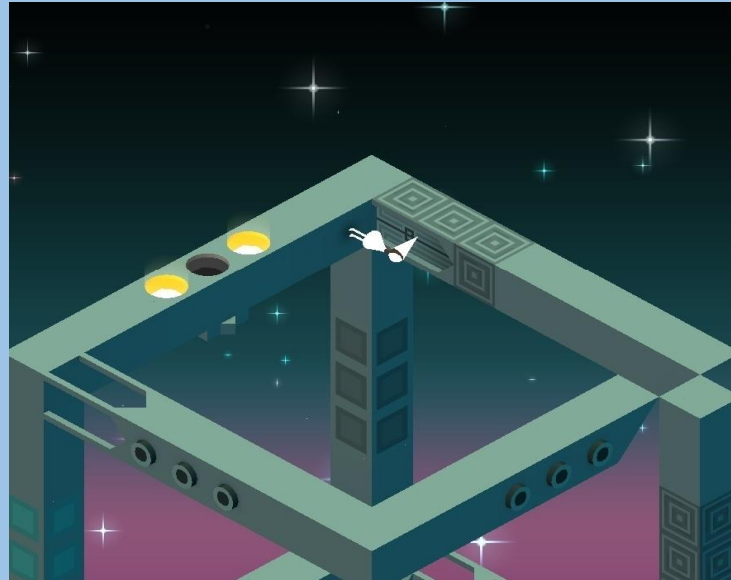
매력 요소

‘감성적인 그래픽’



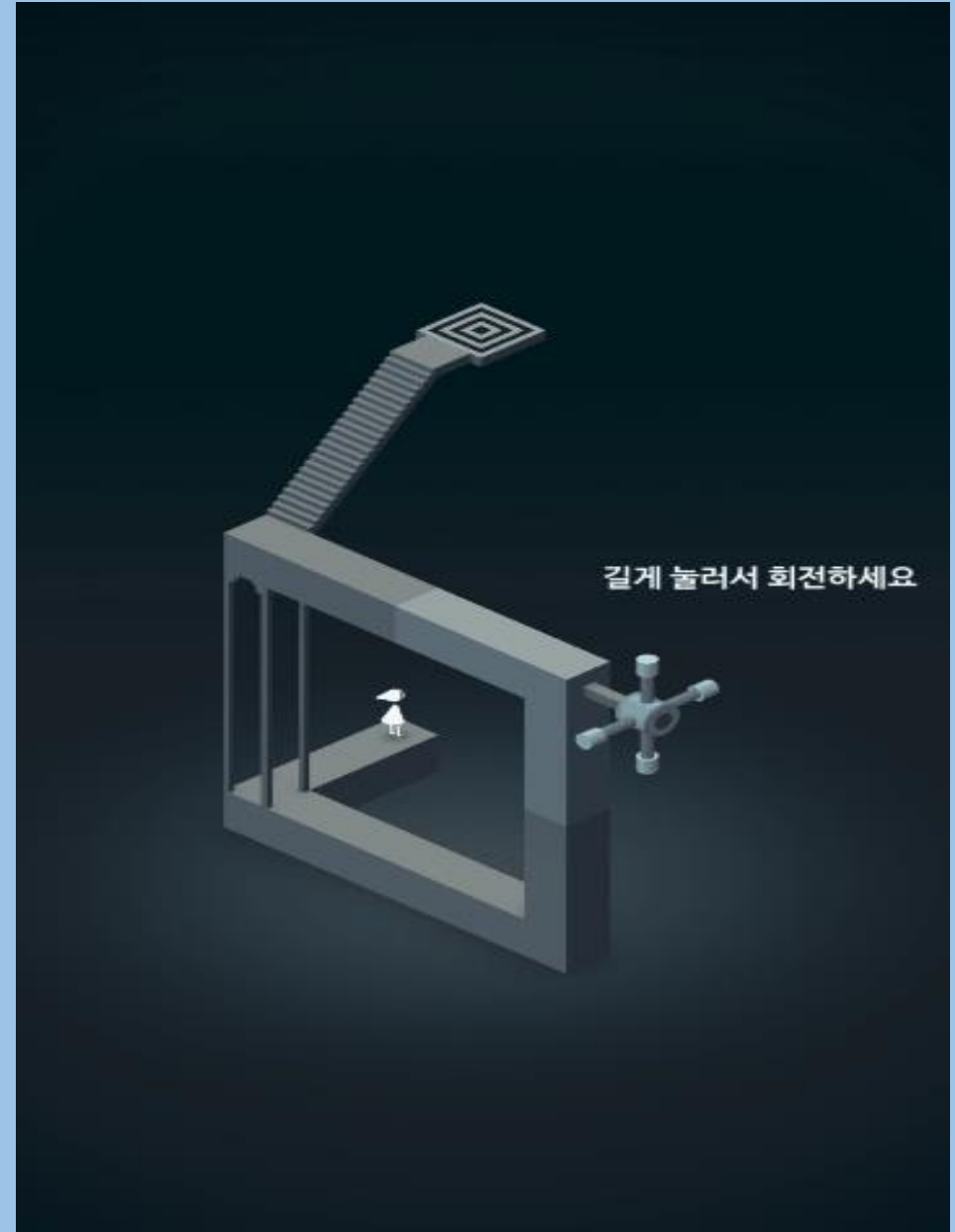
매력 요소

‘아이다의 이동’



매력 요소

‘쉬운 플레이 방식’



매력 요소

‘인위적 시점 변환’





매력 요소

‘다양한 해석이 가능한 스토리 ‘

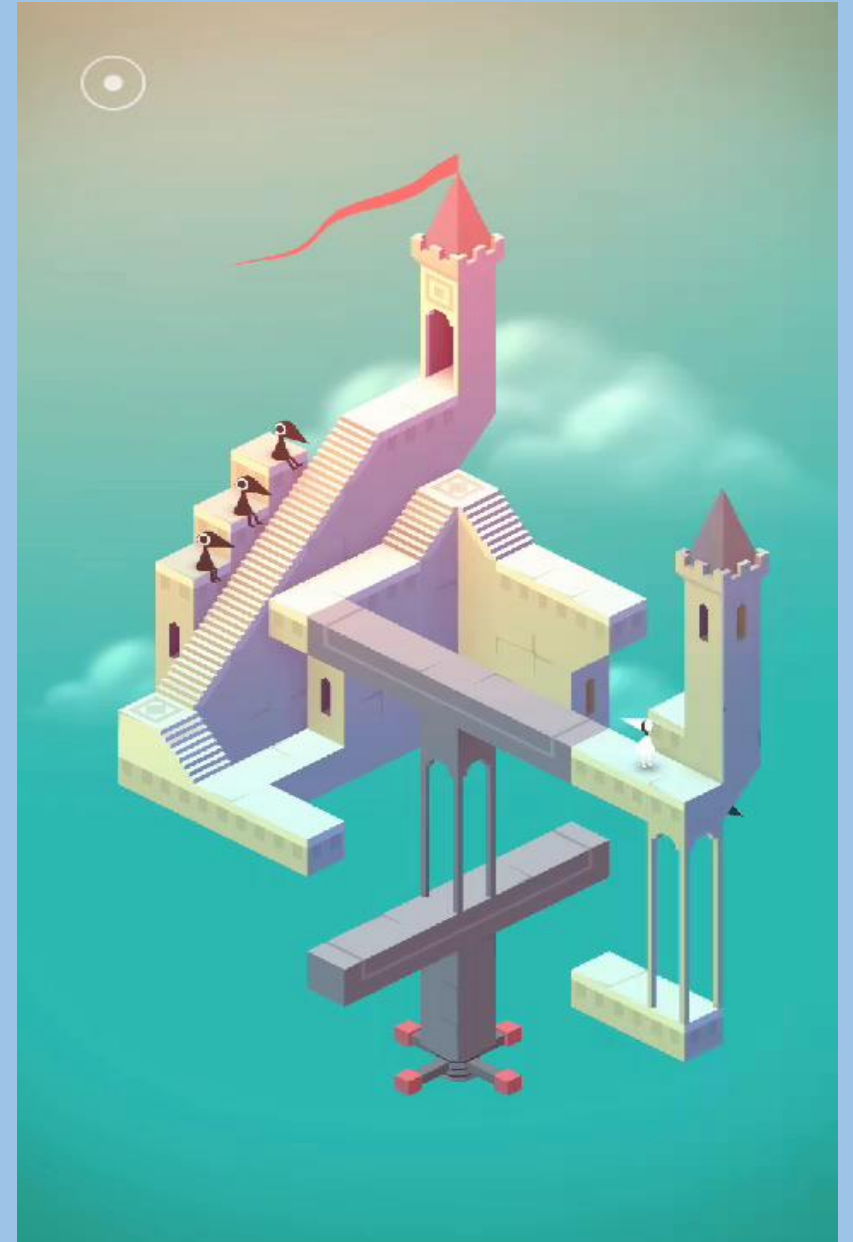


개선할 점

개선할 점

매끄럽지 않은 레버의 조작감 개선

-> 레버가 90도씩 돌아가는 형식의 조작으로 변환





개선할 점

빈약하고 조각난 스토리

- > 비중 늘리기
- > 스토리를 영상으로 제시
- > 기대 효과: 스토리를 중점적으로 보는 플레이어층 확보



개선할 점

아이다가 갈 곳을 터치해 놓고 대기하는 시간이 너무 길

-> 아이다의 이동속도 조절(2배속, 3배속등) 기능 추가