



ブラッシュアップ予定画面

## ■ 作品解説

ジャンル 3Dパズル

ゲーム内容 キューブを回転させ謎の空間に閉じ込められた魂をゴールまで導く

仕様ツール Unity、3DsMax、Photoshop

## ■ 開発体制

プランナー 2人、プログラマー 1人、デザイナー 1人

開発期間 約1ヶ月半 (7月28日～現在)

## ■ 開発進歩

今後のブラッシュアップ予定 → <sup>-コンセプト-</sup> ソウ(SAW)のような「デスゲーム」  
数字削除・ミッション・ホラー雰囲気追加

工夫・苦労した点 キューブという特殊な環境をどうやって生かすか  
キューブ内の魂・ゴール等見難さをどう解決するか

## ■ アピールポイント

頭を使い特に自信がある人をターゲットにした3Dパズルゲーム  
簡単に解けない・難しいパズルが目標

