

# 페이스(Face)

## 메인 콘텐츠

작용요소(조작)

리마커블

작용요소(선택)

메인 플레이 메커니즘

이야기의 목적

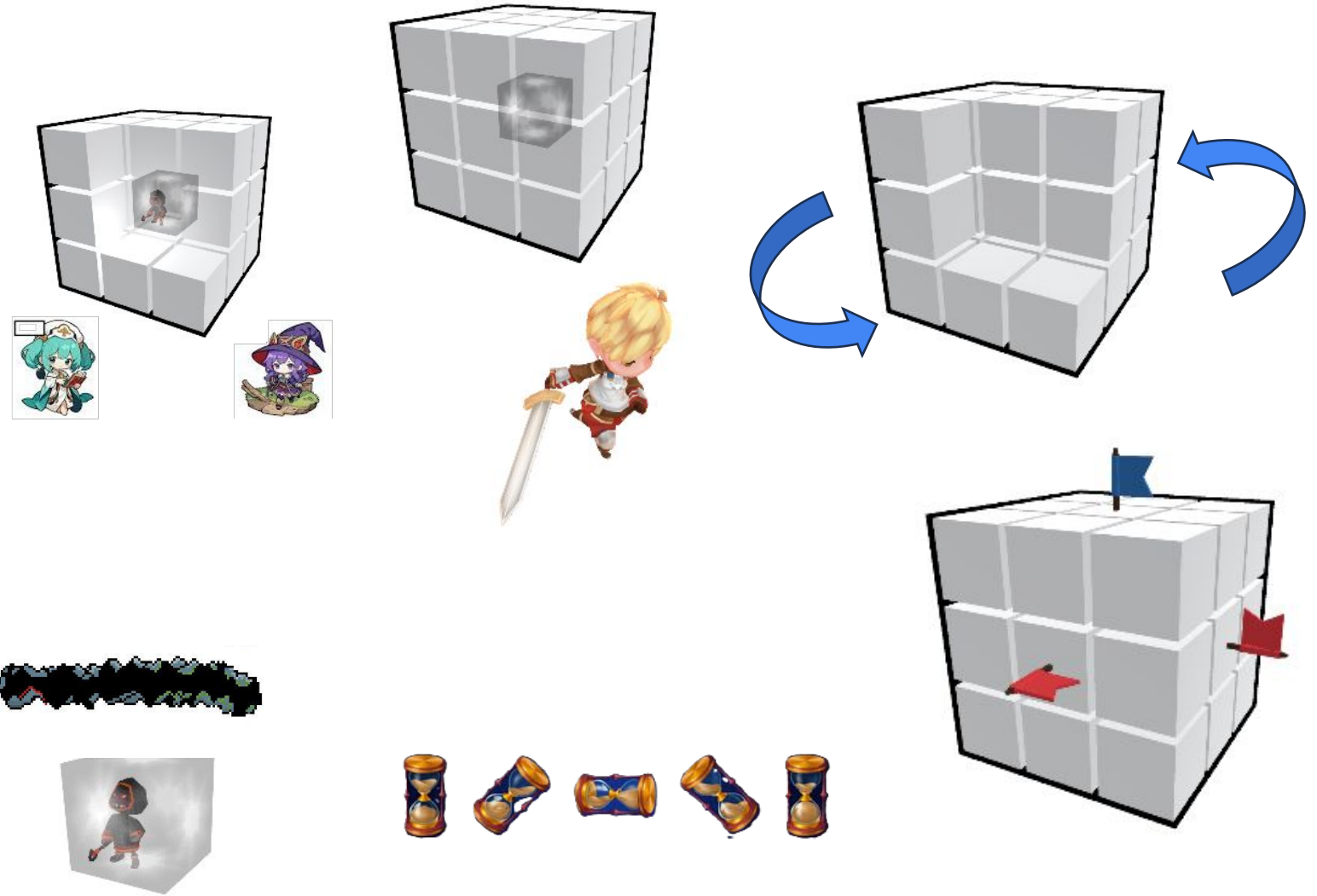
서브 플레이 메커니즘

플레이의 목적

리소스 테이블

# 메인 콘텐츠

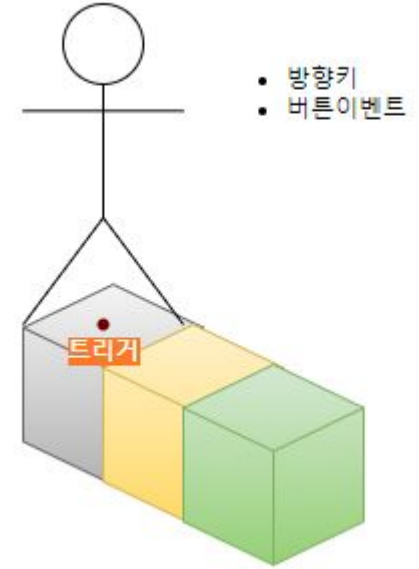
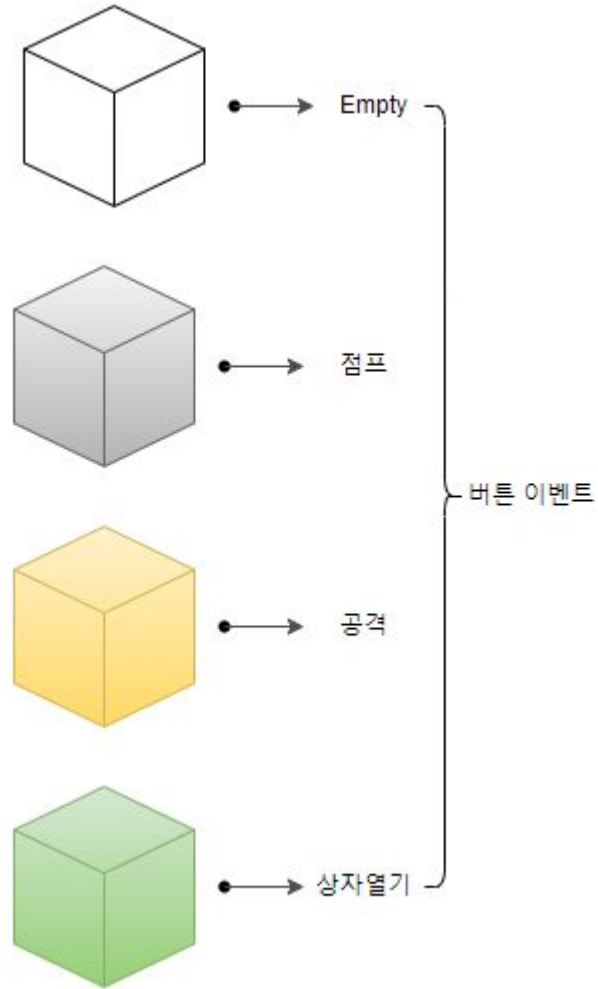
- 동료들이 마왕을 봉인하고 있습니다.
- 봉인이 유지되는 동안 마왕을 쓰러트릴 방법을 찾아야 합니다.
- 플레이어는 **육면체를 조작**해서 퍼즐을 해결하고 숨겨져 있는 성유물을 찾아야 합니다.
- 제한시간이 지나면 마왕의 봉인이 풀리고 성유물이 발동됩니다.
- 성유물이 마왕에게 충분한 피해를 가하면 마왕이 쓰러지고 승리하게 됩니다.
- 하지만 부족했을 경우엔 너무나 강력한 마왕에게 패배하게 될 것입니다.



# 플레이의 작용요소

## [조작]

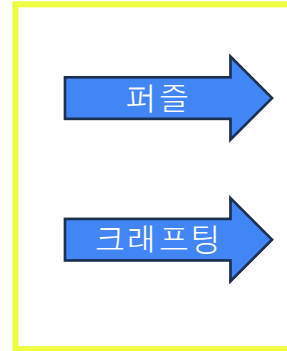
- 플레이어는 기본 조작과 **버튼 이벤트 액션**을 활용해서 퍼즐을 해결합니다.
- 기본 조작은 이동, 점프와 같은 고정된 움직임입니다.
- 버튼 이벤트 액션은 캐릭터가 밟고 있는 블록의 이벤트를 가져오기 때문에 매번 바뀝니다.
- 버튼 이벤트 액션은 퍼즐을 해결하는 핵심 요소입니다.



# 플레이의 작용요소

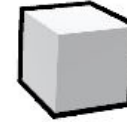
[선택]

- 플레이어는 육면체를 회전시켜 플레이 할 영역을 선택합니다.
- 제한시간 내에 더 많은 퍼즐을 풀어야 하기 때문에 빠른 판단이 필요합니다.
- 육면체의 한 면에는 퍼즐을 푸는 공간인 작은 육면체가 있습니다.
- 해당 면의 작은 육면체들의 퍼즐을 모두 풀면 성유물을 활성화 할 수 있습니다.



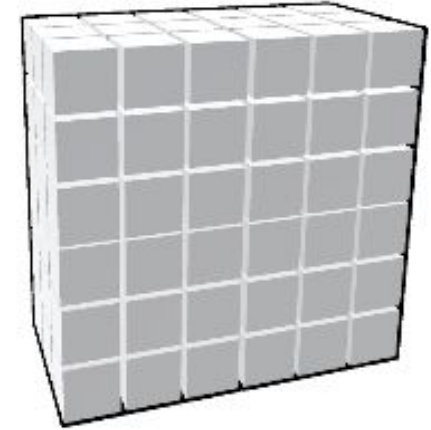
버튼 이벤트  
액션

장애물 제거

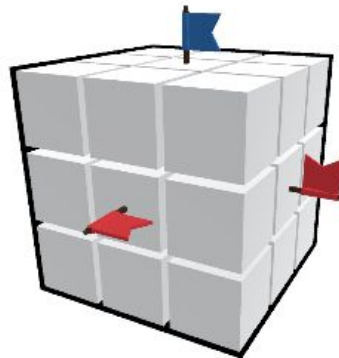


진입

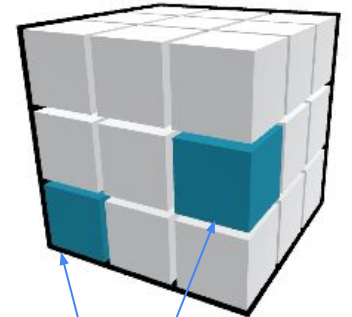
<퍼즐 영역>



퍼즐



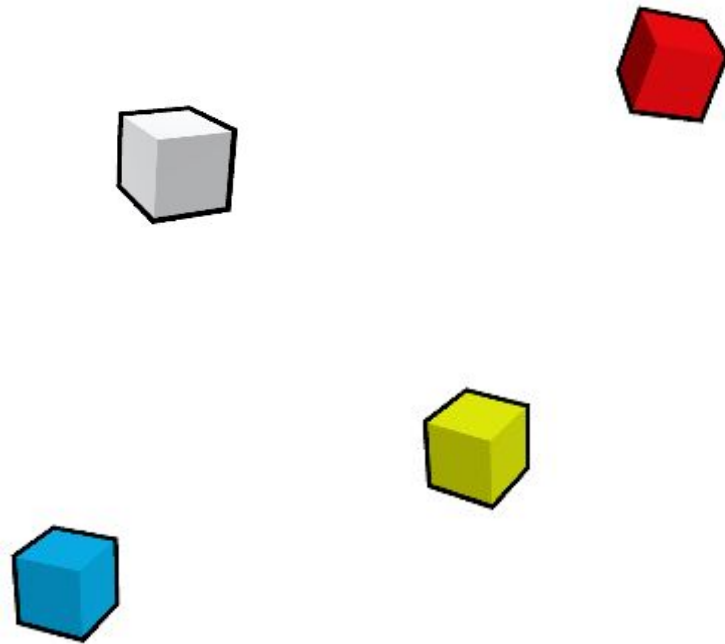
성유물 획득



작은 육면체

# 블록의 특성

- 육면체가 회전하면 블록의 특성이 변화합니다.
- 파괴가 가능하게 바뀝니다.
- 통과할 수 있게 바뀝니다.
- 이동할 수 있게 바뀝니다.
- 이러한 변화를 활용하면 이동하지 못했던 공간으로 갈 수 있습니다.



# 목적(이야기)

- 마왕을 쓰러트려야 합니다.
- 동료들의 노력으로 간신히 마왕을 봉인했지만, 마왕이 너무 강력한 탓에 봉인은 게임이 시작되고 3분이 지나면 풀립니다.
- 마왕이 행동불능인 사이에 여러 차원에서 마왕을 쓰러트릴 성유물을 활성화 시켜야 합니다.



# 목적(플레이)

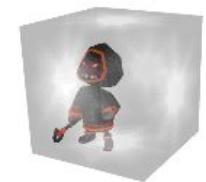
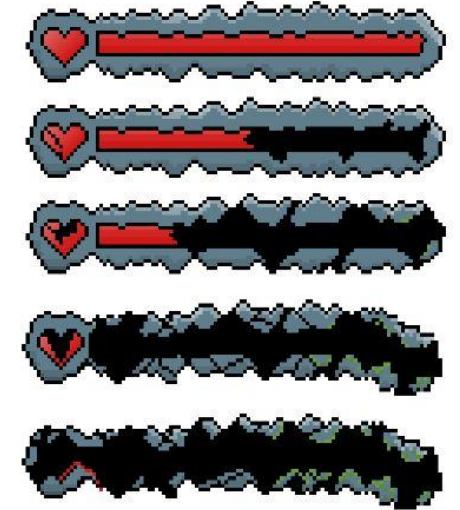
- 버튼 이벤트 액션을 똑똑하게 활용.
- 버튼 이벤트 액션을 최대한 많이 사용하되 올바른 위치에서만 사용해야 합니다.
- 잘못된 블록에서 발동하게 되면 방해요인으로 작용할 수도 있습니다.
- 신속한 판단으로 플레이를 유리하게 이끌어보세요.





# 봉인이 풀리면

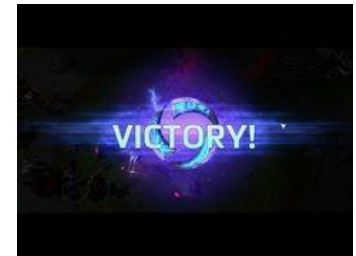
- 성유물이 발동됩니다.
- 좋은 판단으로 행동했다면 대부분의 성유물을 활성화 할 수 있습니다.
- 성유물이 일제히 **마왕을 공격**해 체력을 감소시킵니다.
- 충분한 성유물이 모이면 마왕의 체력을 모두 감소시켜 쓰러트릴 수 있습니다.
- 하지만 성유물의 수가 부족하면 마왕은 쓰러지지 않고 반격하게 됩니다.
- 마왕은 너무 강력해서 체력이 감소한 상태일지라도 승리할 수 없습니다.





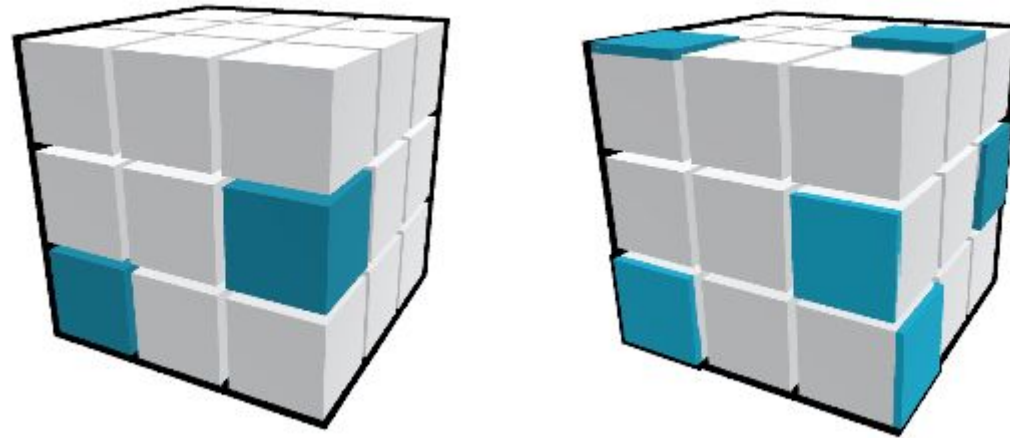
# 분기

- 마왕의 체력에 따라 결말이 바뀝니다.
- 만약 마왕을 쓰러트리지 못했다면 원인을 찾아 다시 도전해 보세요.
- 너무 많은 면을 공략하려 했을 수도 있습니다.
- 잘못된 블록에서 버튼 이벤트 액션을 사용하지는 않았나 되돌아 볼 필요가 있습니다.



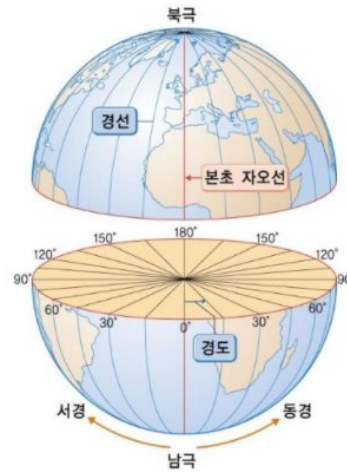
# 큐브 맵

- 큐브 맵은 작은 육면체로 구성되어 있습니다.
- 큐브맵은 하나의 레벨을 여섯 면에 복사해서 구성합니다.

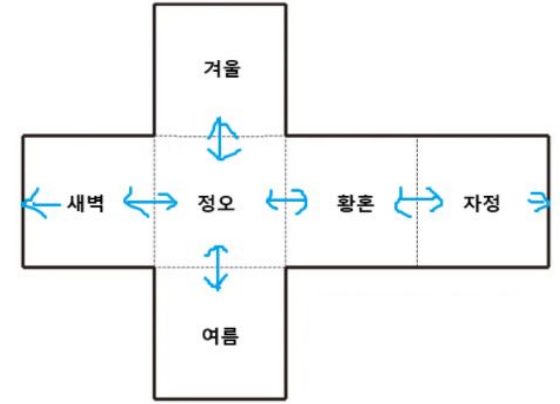
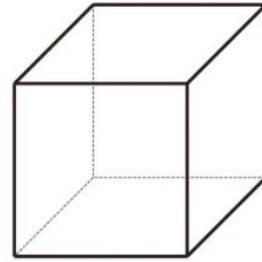


# 큐브맵 메커니즘

- 큐브처럼 육면체는 조작에 의해 회전합니다.
- 회전은 변화를 의미합니다.
- 기본적으로, 큐브맵에서는 하나의 사건이 발생합니다.  
회전은 **단 하나의 사건**에 대해 어떤 **변화**를 일으킵니다.
- 이 변화를 통해 플레이어가 전략적인 플레이를 하도록 유도할 수 있습니다.
- 육면체를 활용해 리소스 효율을 높일 수 있습니다. 잘 사용하면 6배의 작업 효율을 가집니다.
- 잘못 사용하면 **작업량이 6배**로 늘어날 수 있습니다.



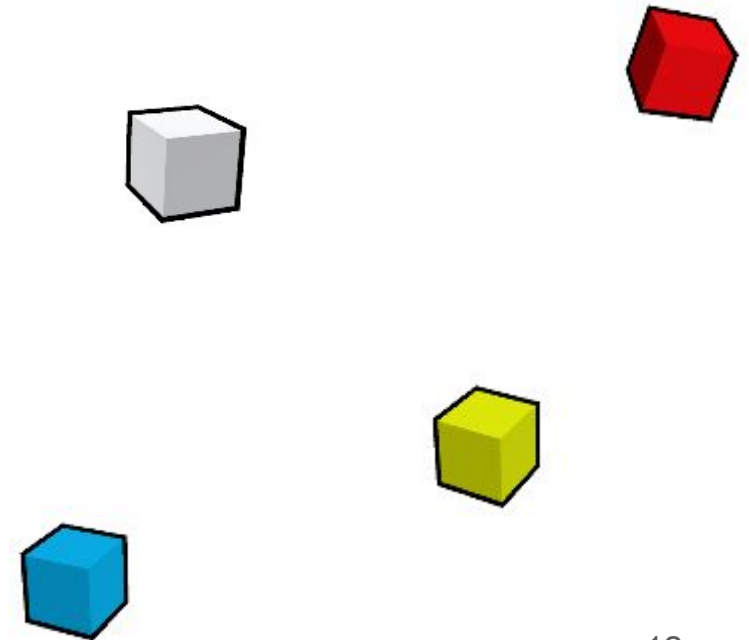
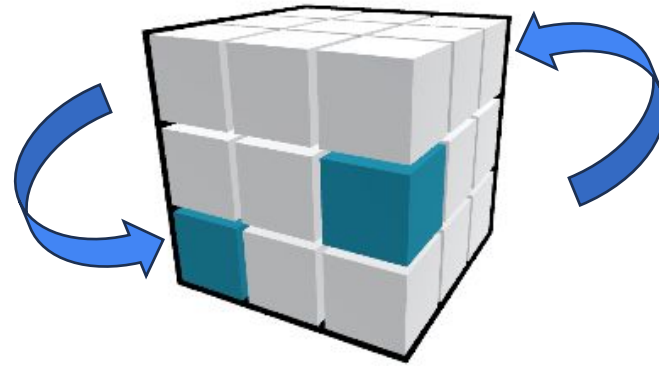
경도의 변화: 시간대의 변화  
위도의 변화: 계절의 변화



회전 가능한 방향의 제한

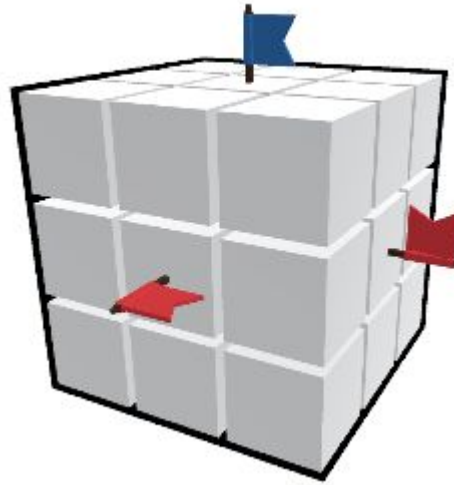
# 블록 퍼즐

- 성유물을 활성화시키기 위해서는 퍼즐을 풀어야 합니다.
- 육면체의 각 면에는 퍼즐 영역이 있습니다.
- 모든 퍼즐 영역을 풀면 성유물이 활성화됩니다.
- 큐브를 회전시키면 플레이 영역이 변합니다.
- 마왕의 봉인이 풀리기 전에 최대한 많은 퍼즐을 풀어야 합니다.



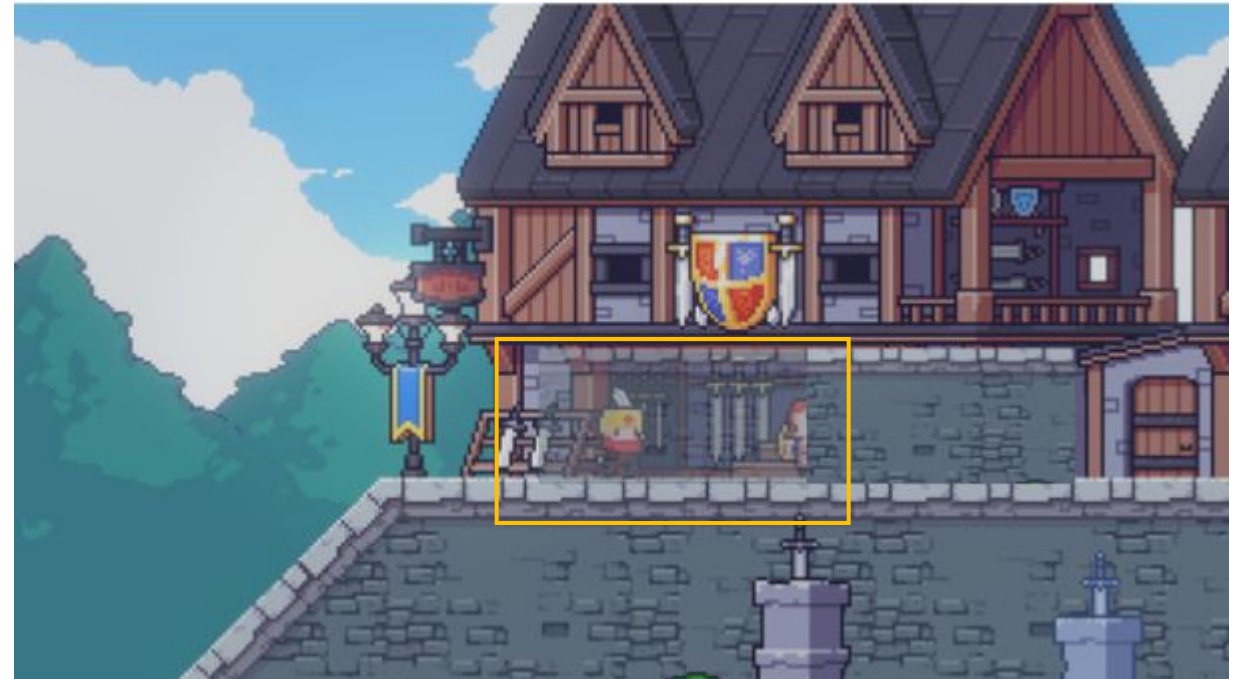
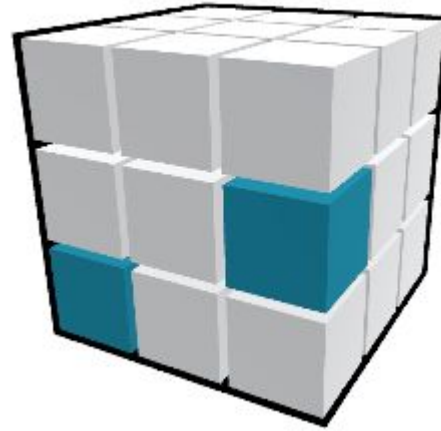
# 땅따먹기

- 메인 플레이 메커니즘은 땅따먹기 규칙을 참고했습니다.
- 퍼즐을 해결해 성유물을 활성화한 면은 파란색 깃발로 표시했습니다.
- 그렇지 못한 면은 붉은색 깃발로 표시했습니다.
- 6면을 **최대한 많은** 파란색 깃발로 물들이면 유리해집니다.



## 퍼즐 영역 내부

- 퍼즐영역에 진입하면 내부를 볼 필요가 있습니다. 하지만 3D의 구조상 벽 뒤나 큐브 안을 볼 수 없습니다.
- 퍼즐영역에 진입하면 벽에 해당하는 큐브 영역은 불투명 혹은 투명하게 처리됩니다.



# 퍼즐 영역 유형



**워프 포인트.** 큐브를 회전시켜 플레이 영역을 다른 면으로 변경하는 영역.



**제작대.** 재료를 조합해 메인 플레이에 도움이 되는 아이템을 만드는 영역.



**퍼즐 영역.** 퍼즐이 진행되는 영역.



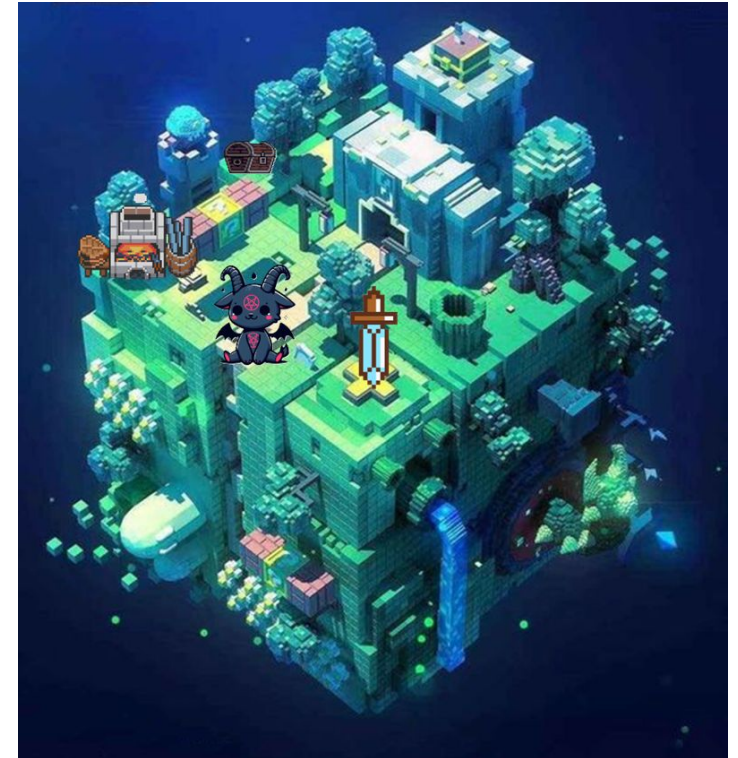
**지하 퍼즐 영역.** 퍼즐 영역과 동일하지만, 두 개의 퍼즐 영역에 접해있기 때문에 하나의 퍼즐을 푸는 것으로 두 개의 영역 클리어 가능.



**마왕.** 플레이 동안은 봉인되어 있다.



**상자.** 크래프팅에 사용되는 재료를 보관하고 있다.





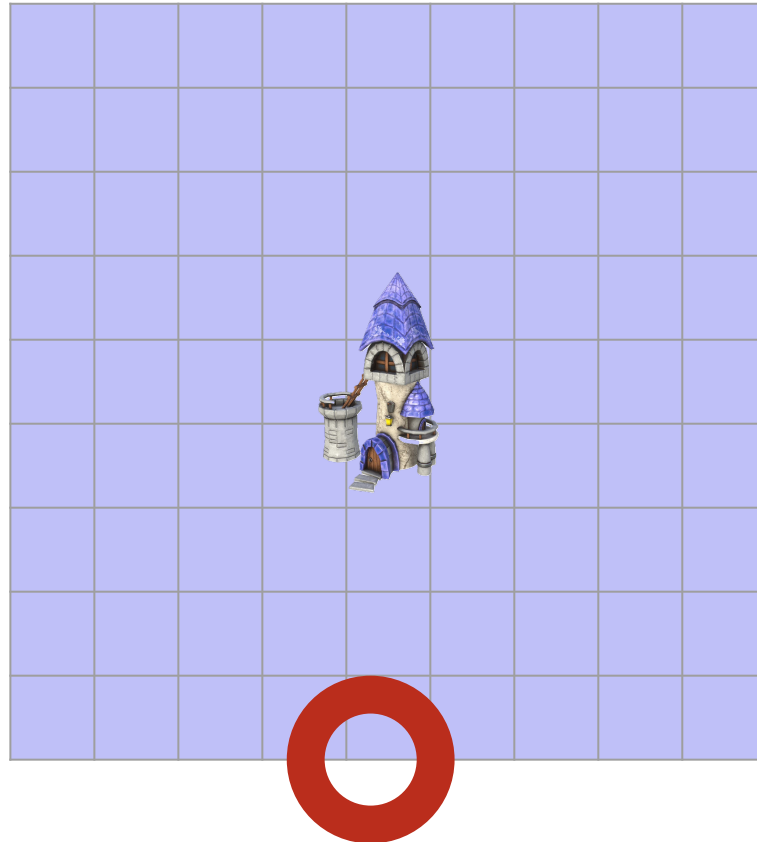
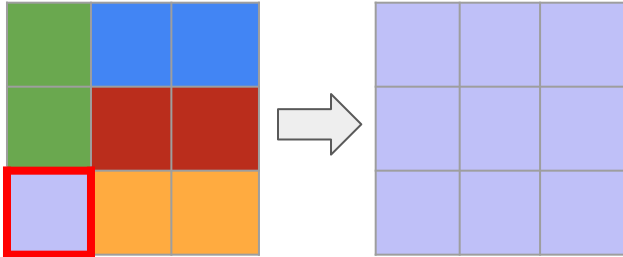
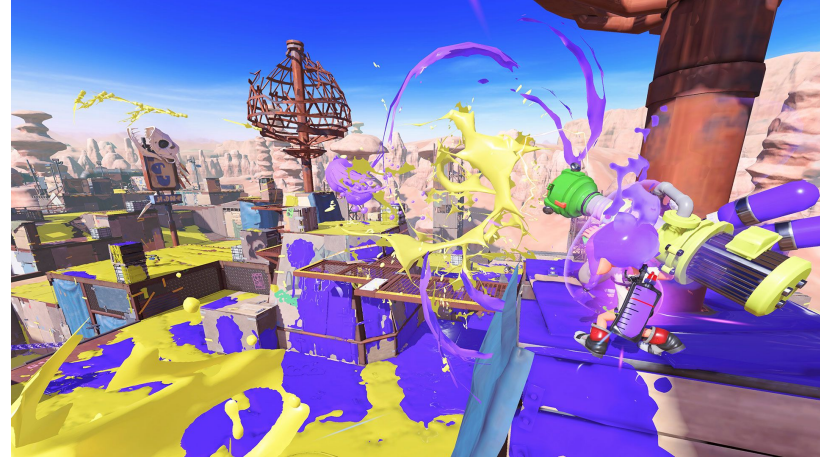
# 루빅스 큐브 룰

- 큐브는 모든 면의 색을 맞추는 **색깔놀이**입니다.
- 큐브는 회전이라는 조작을 통해 블록을 원하는 위치로 이동시켜 목적을 달성합니다.
- 큐브의 회전을 통해 면과 블록의 색이 일치하도록 맞추는 것처럼 플레이어는 **조작을 통해 블록과 퍼즐 영역을 맞추게 됩니다.**
- 예를 들어 파란색 블록은 파란색 퍼즐 영역에, 붉은색 블록은 붉은색 퍼즐 영역으로 이동시켜야 퍼즐을 풀 수 있습니다.



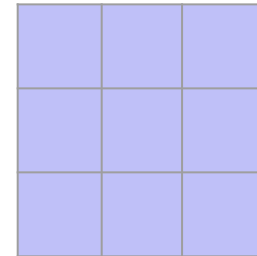
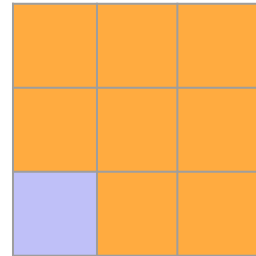
# 퍼즐의 유형

- 3X3 구획 9개로 구성된 면이 플레이 영역으로 사용됩니다.
- 타워(성유물)가 심볼 컬러를 가집니다. 예시에서는 보라색입니다.
- 6개의 면은 모두 다른 색을 가진 타워가 있습니다.
- 한 면을 타워의 심볼 컬러로 모두 채우면 퍼즐을 해결하게 됩니다.
- 해당 셀에서 캐릭터가 버튼 이벤트 액션을 수행하면 구획이 색칠됩니다.



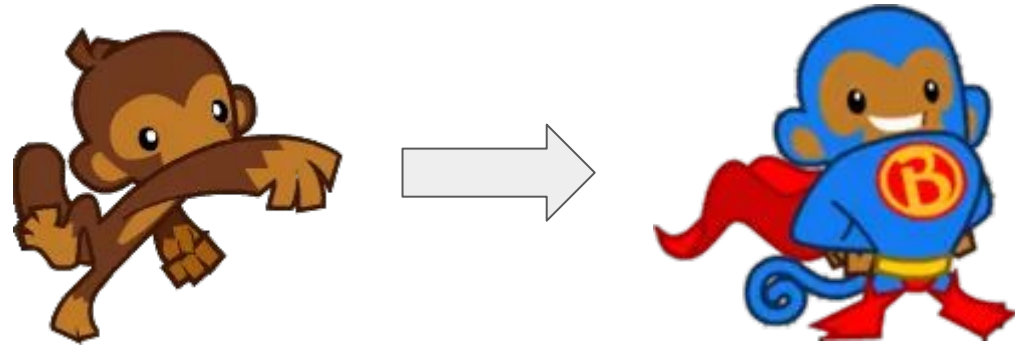
## 고민의 유형

- 타워의 **심볼 컬러를 파악**해야 합니다. 가려져 있는 타워의 색을 확인하거나 소거법, 확률 추론등의 과정을 거쳐 파악할 수 있습니다.
- 셀을 **타워의 심볼 컬러로 색칠할 방법**을 고민해야 합니다. 셀은 고유의 심볼 컬러를 가지고 있고, 타워의 심볼 컬러와 **불일치하는 셀의 색칠은 피해야** 합니다.



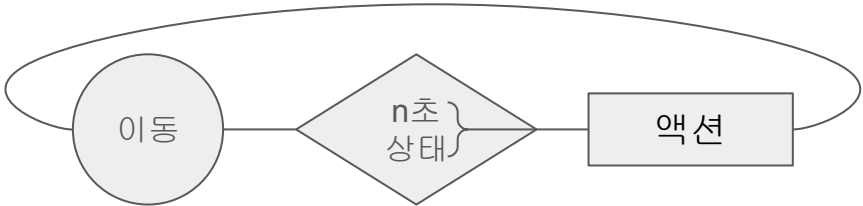
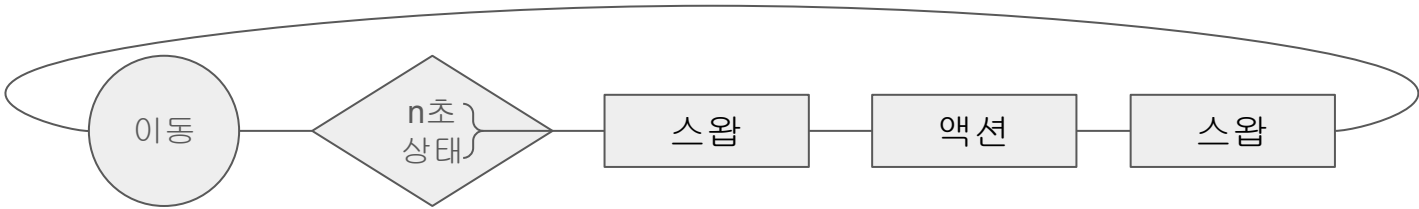
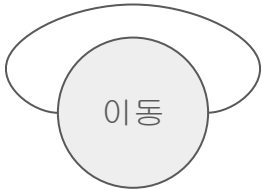
# 크래프팅

- **기획 의도** : 메인 플레이(블록 퍼즐)를 가속화 할 수 있는 서브 플레이 메커니즘
- 가속화 방안 1 : 성유물의 강화.  
예를 들어 성유물 4 개를 활성화 해야 목적 달성 (마왕 처치)이 가능하다면, 크래프팅을 통해 성유물을 강화하면 3개의 성유물로 목적 달성 가능.
- 가속화 방안 2 : 블록 퍼즐의 대체 해결 요소.  
예를 들어 크래프팅을 통해 퍼즐 해결 과정에서 필요한 블록을 대체.
- 가속화를 통해 플레이 시간 단축, 결과적으로 **빠듯한 클리어 타임을 완화하는 실력 요소**로 작용.
- **크래프팅의 결과물을 펫**으로 한다.
- 큐브로 비유하자면 블록 퍼즐과 크래프팅은 덜 효율적인 공식과 더 효율적인 공식에 해당



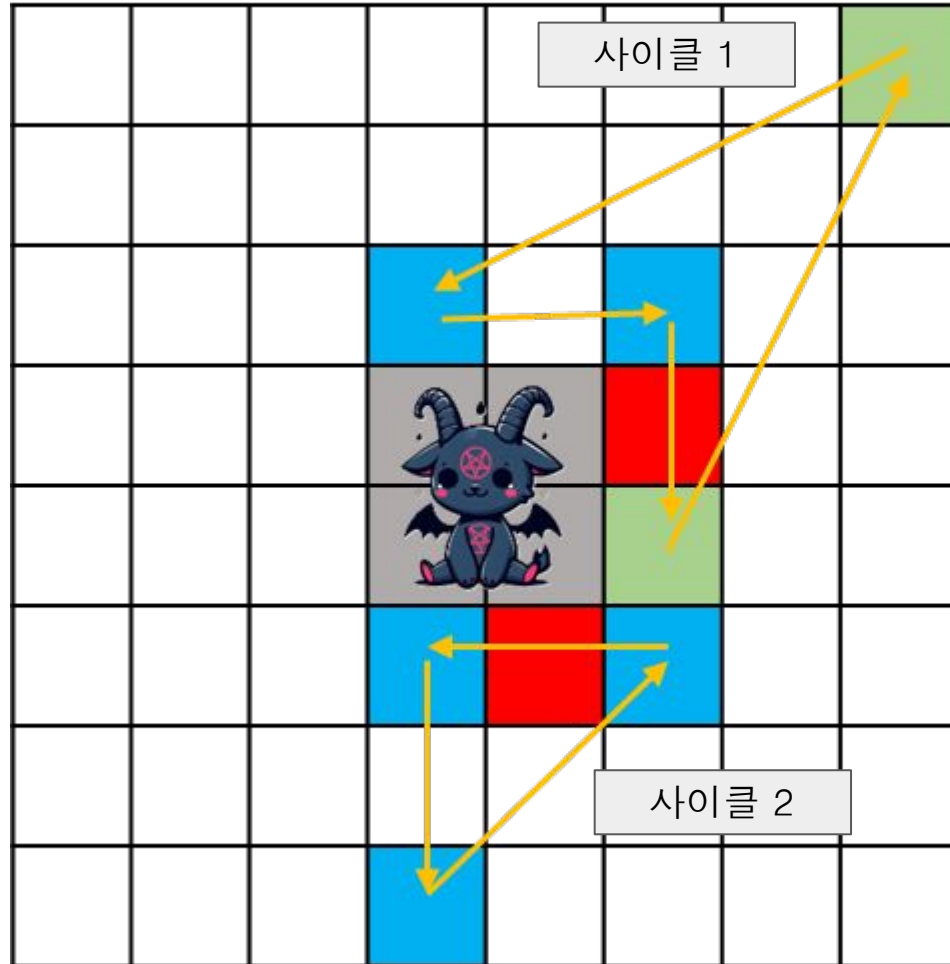
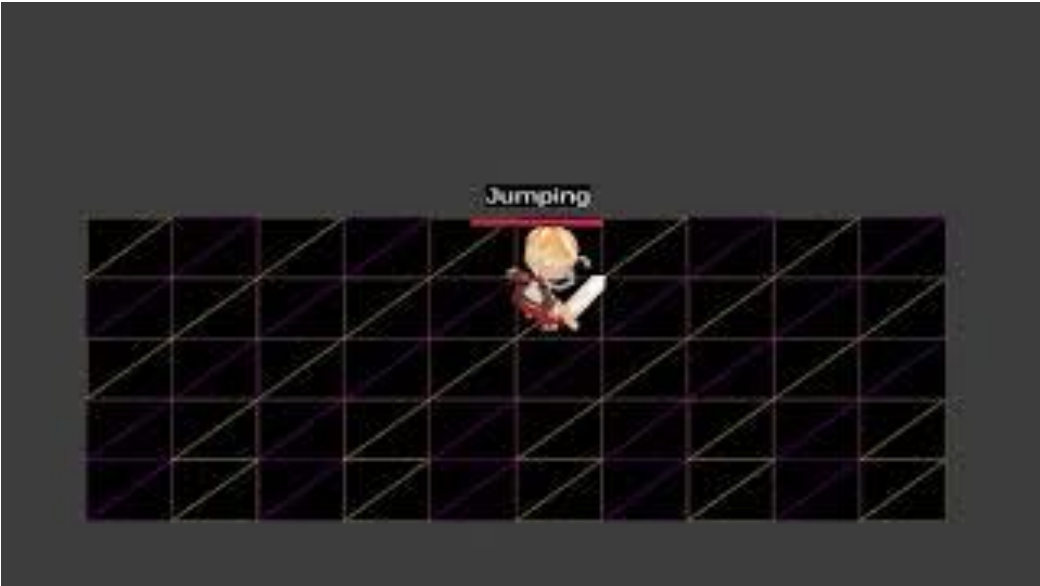
# 펫 유형

- 유형 1 : 인벤토리 펫.  
캐릭터를 따라 이동하며 재료를 보관한다.
- 유형 2 : 퍼즐 펫.  
주위에 퍼즐이 있으면 우선순위에 따라 힌트를 암시한다.
- 유형 3 : 액션 펫.  
캐릭터를 도와 방해요인을 제거한다.
- 유형 4 : 이동 펫.  
캐릭터의 이동을 보조한다.



# 전투

- 발판의 배치에 따라 사이클 형성
- 적을 사이클의 교차점으로 유도하는 전투 스타일
- 기본조작 : 방향키 이동
- 버튼 이벤트 액션 : 밟고 있는 블록의 액션
- 액션 유형 : 이동(녹색,청색) 공격(적색)



3 X 4

1 X 3

공격








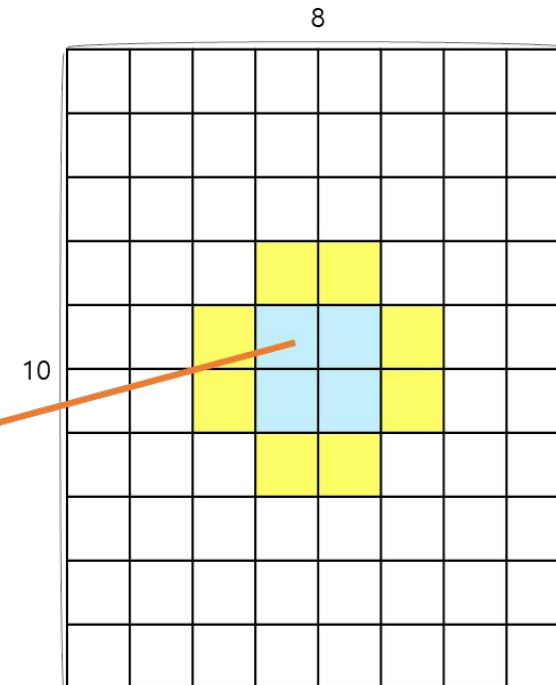
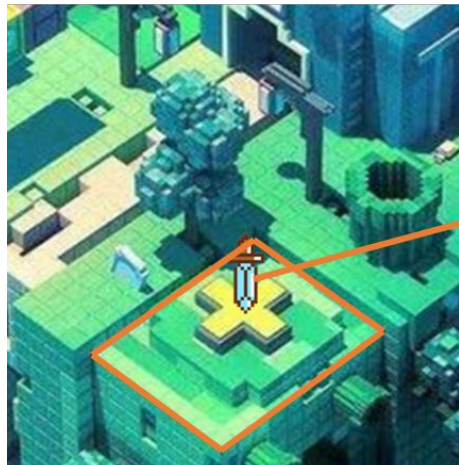
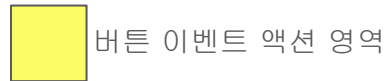
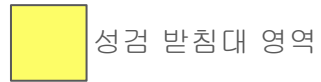
<u>워프 포인트</u>	성검	
	성검 받침대 블록	
<u>제작대</u>	발광 블록	
	석재 블록 1	
<u>퍼즐 영역</u>	석재 블록 2	
	T자 가는 블록	
	문양 블록	
	입구 블록	

<u>레벨 블록</u>	잔디 블록	
	나뭇잎 블록	
	목재 블록	
	사암 블록	


## 리소스 (워프 포인트)

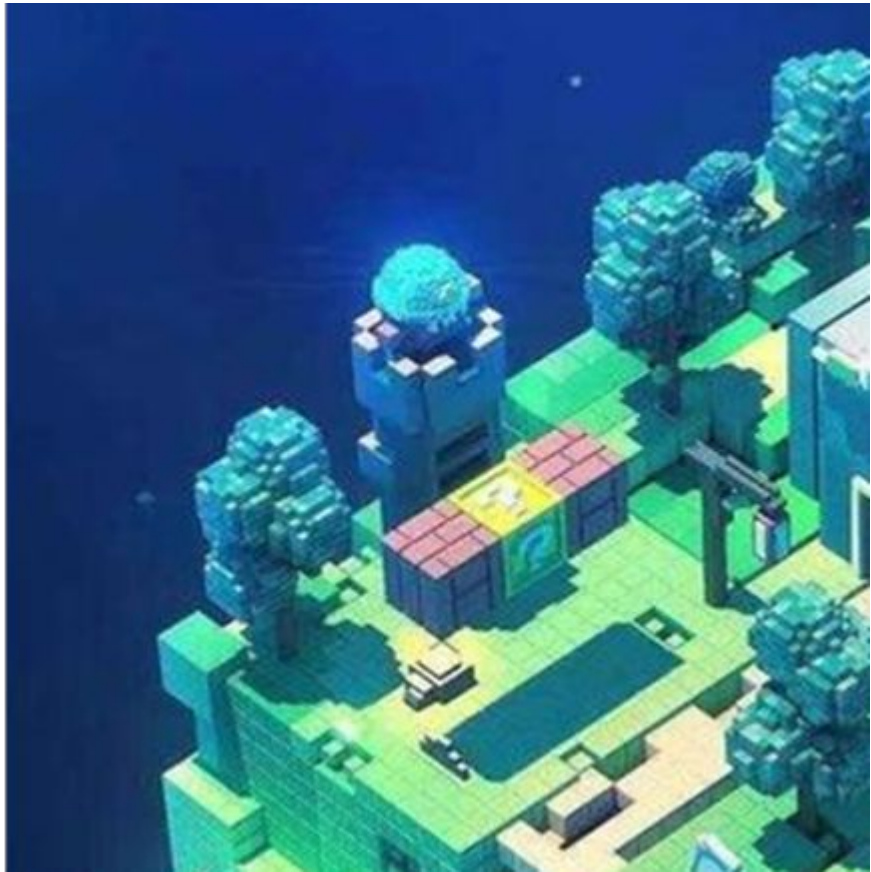




 **워프 포인트.** 성검을 쥐면 육면체의 다른 면으로 선택하여 이동하는 연출.

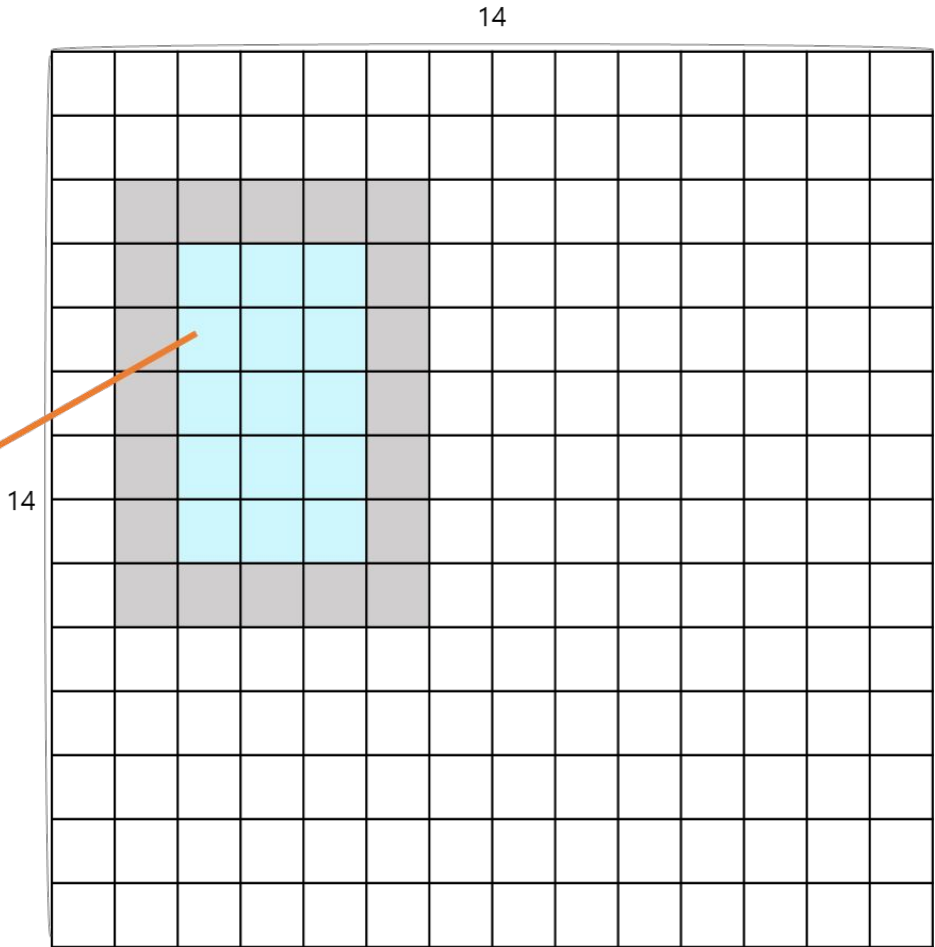
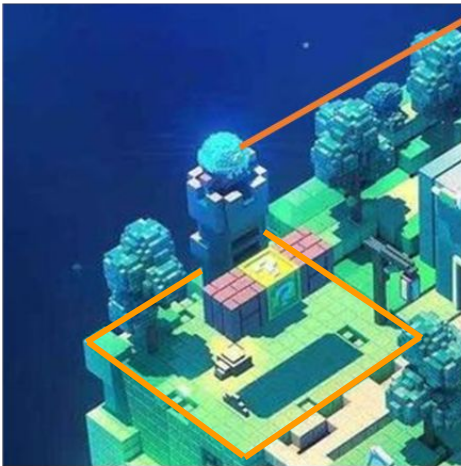


# 리소스 (제작대)

 **제작대.** 재료를 조합해 메인 플레이에 도움이 되는 아이템을 만드는 타워 모양의 블록. 출입불가능.



-  제작대 영역
-  버튼 이벤트 액션 영역





# 리소스 (퍼즐 영역)



퍼즐 영역. 신전의 형태. 내부는 텅  
비어있는 구조로 퍼즐이 플레이되는 영역.  
작은 블록들로 구성.

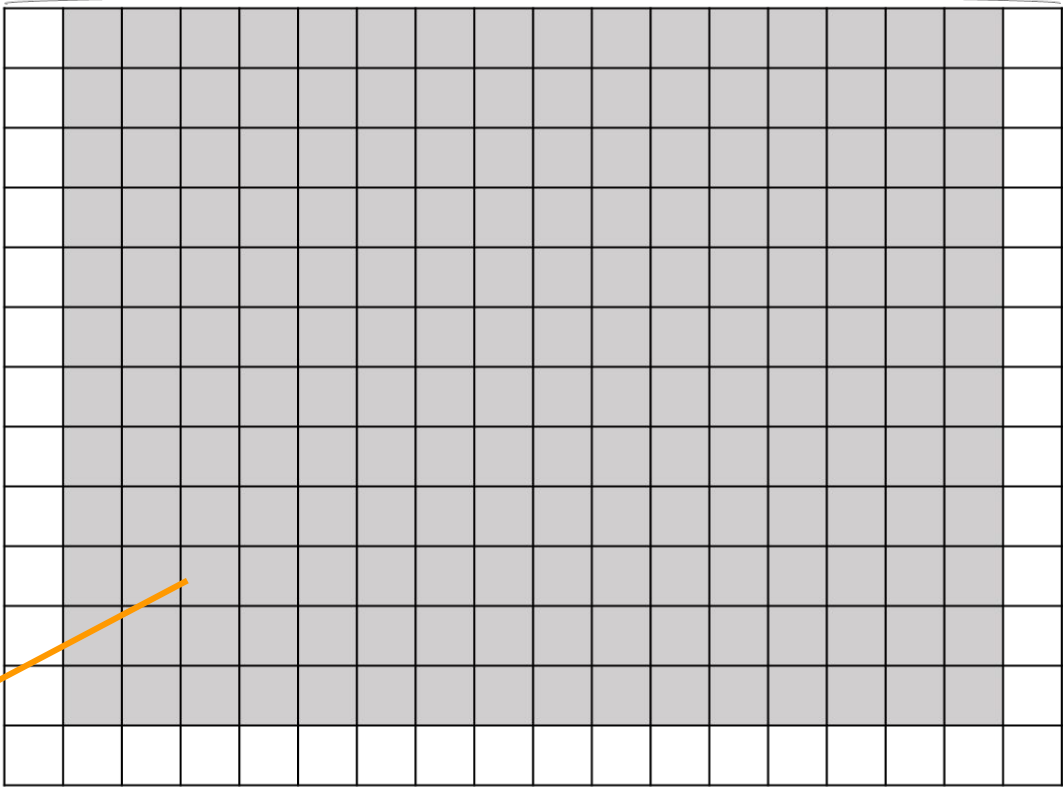


퍼즐 영역



13

18



# 리소스 (레벨 블록)



레벨 블록. 레벨을 구성하는 개별 블록.  
잔디, 사암, 돌. 나뭇잎, 목재.



블록 영역

