

System & Resource *Alpha ver.

* type proposal

1. 핵심 게임 룰 Core Game Rules

항목	내용
목표	플레이어는 길 조각을 조작하여 인간이 '원하는 목표 지점(LOSE)' 대신 '함정 도착 지점(CLEAR)'으로 이동하도록 유도해야 합니다.
게임 루프	준비 단계 (길 조각 회전 무제한) → 실행 단계 (START 버튼, 인간 이동) → 결과 단계 (CLEAR 또는 LOSE 판정)
길의 종류 (Alpha)	직선 (Straight), 코너 (Corner), 막힌 길 (Dead End - 회전 불가), 시작 (Start), 원하는 목표 (Goal/LOSE), 함정 도착 (Trap/CLEAR).

Element	Description
Objective	The player must manipulate the path tiles to guide the Human to the 'Trap/Clear Destination' instead of their 'Desired Goal (LOSE)'.
Game Loop	Preparation Phase (Unlimited Tile Rotation) → Execution Phase (START button, Human Movement) → Result Phase (CLEAR or LOSE determination).
Tile Types (Alpha)	Straight, Corner, Dead End (Non-Rotatable), Start, Desired Goal (LOSE), Trap/Clear Destination (CLEAR).

1. 준비단계 Preparation Phase - 타일 회전 Tile Rotation

상호작용 : 화면에 보이는 길 조각(타일)을 **마우스 클릭**

Interaction : **Mouse click** on a path piece (Tile) visible on the screen.

→ 결과 : 클릭 1번할 때마다 해당 타일은 시계 방향으로 90도 회전

→ Result : Each click rotates the tile **90 degrees clockwise**.

- 예외 : 시작 타일, 목표 타일은 회전 X

Exceptions : **Start Tile, Goal Tile cannot be rotated.**

- 일반 타일은 START 버튼을 누르기 전(준비 단계)에만 회전 가능

Normal tiles can only be rotated before the START button is pressed (during

the Preparation Phase).

- 일부 스테이지에 따라 **타일 회전 기회에 제한** 두는 경우가 있음. (스테이지 1, 2에서는 제한X)

There are cases where **the number of opportunity that can rotate tiles is limited**, depending on the stage. (No limit in stage 1~2)

2. 실행단계 Execution Phase - 인간 이동 실행 Human Movement Execution

상호작용 : 플레이어가 START 버튼 클릭

Interaction : Player clicks the START button.

→ 결과 : 모든 타일 회전 기능이 잠금됨, 인간 캐릭터가 시작 타일에서부터 자동으로 이동 시작

→ Result : All tile rotation functionality is locked, and the Human character automatically begins movement from the Start Tile.

3. 결과 단계 Result Phase - 결과 처리 Result Handling

상호작용 : 인간이 최종 도착 지점(LOSE 또는 CLEAR 타일)에 도착 or 막다른 길에 도달할 시 자동으로 이동 멈춤

Interaction : The Human automatically stops moving upon reaching the final destination (LOSE or CLEAR Tile) OR when encountering a dead end.

- 결과 Result :

◦ CLEAR : 'CLEAR' 팝업과 함께 중앙 하단에 NEXT STAGE 버튼 활성화

CLEAR : 'CLEAR' pop-up appears, and the NEXT STAGE button is activated in Bottom-middle of screen.

◦ LOSE : 'LOSE' 팝업과 함께 중앙 하단에 RESTART 버튼만 활성화 (타일 상태 초기화)

LOSE : 'LOSE' pop-up appears, and only the RESTART button is activated (resets tile states to the initial configuration) in Bottom-middle of screen.

2. Game Screen UI

Home screen



Reference image

1. **START GAME** : 클릭 시 첫 스테이지로 진입. 첫 게임 진입이 아닐 시 스테이지 선택창으로 진입.
START GAME : Clicking enters the first stage. If it is not the first time entering the game, it enters the stage selection screen.
2. **EXIT GAME** : 게임 종료. Exits the game.

Play screen

play screen tile(rotate 0) : 4×4

상단 좌측 Top-Left

- STAGE : 현재 진행 중인 스테이지 번호를 표시. Displays the current stage number.

상단 우측 Top-Right

- MOVES : 남은 타일 회전 횟수를 표시. 제한이 없을 경우 무한대(∞)로 표시 (ex. stage 1&2).

MOVES : Display the remaining number of tile rotations. If there is no limit, display the infinity symbol(∞) (ex. stage 1&2).

하단 우측 Bottom-Right

- **START** : 클릭 시 인간의 자동 이동 시작. Starts human automatical movement when clicked.

좌측 하단 Bottom-Left

- **RESET** : 클릭 시 현재 스테이지의 타일 상태를 초기화하고 인간을 시작 지점으로 되돌립니다. **MOVES** 제한이 있다면, 이 값도 초기화.

Resets the tile states of the current stage and returns the human to the starting point. If there's a **MOVES** limit, that value is also reset.

Resource

https://drive.google.com/drive/folders/1gt-DSxUSNOr1BxdTnH2BZyb0pVKgQeHK?usp=drive_link

*어느 정도 요소가 다 짜여진 후에 각 리소스의 색감을 밤처럼 어두운 톤으로 통일시키도록 하겠습니다!

*We will unify the color scheme into a dark, night-like tone all at once after all the elements have been created to a certain degree.

STAGE 1 & 2 Route Design

*H : human(starting point)

A : intial reach point

B : clear point

*color tile : changed tile

*red arrow : human movement route

Stage 1

initial

(H)	-	L	I
L	-	T	(B)
I	I	I	I
-	(A)	J	L

clear

(H)	-	T	I
L	-	L	(B)
I	I	I	I
-	(A)	J	L

Stage 2