**게임 개요**

**게임 제목:** ChronoLink

**장르:** 1인칭 퍼즐 ,멀티 협동 ,추리

**플랫폼:** PC (예상)

**개발 엔진:** Unity

**주요 타겟층:** 퍼즐, 추리, 협동 게임을 즐겨하는 유저

**1회 플레이:** 10~15분

**전체 클리어:**  1시간

**한 줄 설명**

과거와 미래에 존재하는 두 캐릭터가 무전기로만 정보를 교환하며, 시간차로 인한 환경 변화를 활용해 퍼즐을 해결하는 협동 멀티플레이 퍼즐 게임

**개발 의도**

시간과 선택이 결과에 영향을 미치는 경험을 제공

목적은 소통과 문제 해결 능력을 자연스럽게 즐기는 것

### **배경 스토리**

* **과거**: 연구원 A는 세계를 위협하는 사건을 막기 위해, 미래와 연결할 수 있는 실험용 무전기를 개발 중임
* **미래**: 과거 사건 해결자 B는 혼란에 빠진 세계를 구할 수 있는 방법을 찾던 중, 우연히 A의 무전기를 통해 과거와 연결

서로 시공간이 다르다는 사실을 깨달은 두 사람은, 협력하여 퍼즐을 해결하고 과거 사건을 바꾸어 세계 대폭발을 막기로 결심

**1. 시간차 캐릭터 플레이**

**과거 캐릭터**

* 환경 조작 (물건 이동, 비밀번호 설정, 함정 해체)
* 현재 행동이 미래로 이어져 환경 변화 발생

**미래 캐릭터**

* 과거가 만든 결과 확인 후 단서를 전달
* 미래의 함정 or 장애물을 알려 과거 캐릭터 지원

**2. 무전기 협력 시스템**

* 직접 만날 수 없고, 무전기 음성(또는 텍스트)으로만 대화 가능
* 단서가 분리되어 있어 반드시 소통과 협력 필요

**3. 퍼즐 시스템**

시간 별 퍼즐: 과거의 행동이 미래 환경을 바꿈

비밀번호 퍼즐: 과거가 만든 코드를 미래가 해석/입력

환경 변환 퍼즐: 물체 위치 변경으로 미래의 길 개방

회피 퍼즐: 미래가 정보를 주어 과거가 안전하게 이동

스테이지 넘어갈수록 퍼즐? 난이도 증가

**4. 외부 환경 요소**

시간의 흐름: 과거 → 미래로 변화 (낡음, 파괴, 새로운길등등)

장애물: 함정, 적 등 시간차를 반영한 위협 요소

**5. 보상 & 성장**

* 챕터 클리어 시 새로운 협력 액션 해결(예: 과거 캐릭터의 조작 범위 확대, 미래 캐릭터의 관찰 능력상승)
* 숨겨진 퍼즐수집 → 엔딩으로 이어짐

**주요 플레이 흐름**

**1. 튜토리얼**

* 기본 이동, 상호작용, 무전기 사용법
* 간단한 비밀번호 설정-입력

**2.스토리 진행**

* 초반: 단순한 문 열기 ,경로 찾기
* 중반: 함정 회피, 협력 난이도 증가
* 후반: 불완전한 단서 제공 → 난이도있는 추리와 기억력 필요

**3. 보상 시스템**

* 중간 세이브존에서 진행 상황 저장
* 숨겨진 퍼즐 요소로 새로운 경로 이어짐

**4. 엔딩 (변동가능)**

**트루 엔딩**

* 세계 대 폭발을 막고 미래 플레이어가 붕괴하여 사라짐
* 짧은 컷신 연출로 감동적인 결말 제공

**폴스 엔딩**

* 세계 대 폭발을 막지 못하고 과거 플레이어가 사라져 폭발 엔딩