**시스템 기획서**

**1. 커뮤니케이션 시스템**

시스템 개요 및 목표

* 서로 다른 시공간(과거, 미래)에 존재하는 두 플레이어가 무전기를 통해서만 소통 가능
* 목표는 시공간을 극복하며 협력 플레이를 완성하는 것

주요 특징

* 음성 채팅/텍스트 채팅은 무전기를 통해서만 가능 (게임 내 장치)
* 무전기는 제한적 사용(쿨타임, 배터리 등)으로 설계 가능
* 무전기 사용 시 잡음 효과 추가 → 몰입감 강화

보상/피드백

* 퍼즐 성공 시 무전기에서 잡음 감소, 신호 강화 효과 발생 → 점진적 성취감 제공

**2. 퍼즐 시스템**

시스템 개요 및 목표

* 과거와 미래의 환경이 다르다는 점을 이용하여 퍼즐을 협동으로 해결
* 목표는 시간 차이를 이용한 정보 교환과 협력

퍼즐 카테고리

* 환경 변화형: 과거에서 스위치를 당기면, 미래의 구조가 달라짐
* 정보 공유형: 미래 플레이어가 보는 코드/힌트를 과거 플레이어에게 알려줘야 함
* 시간 제약형: 특정 시간 내에 행동하지 않으면 미래/과거에 부정적 변화 발생

난이도 설계

* 초반: 간단한 버튼-결과 퍼즐
* 중반: 두 명이 동시 행동 필요
* 후반: 다단계 연쇄 퍼즐 (과거에서 행동 → 미래 확인 → 다시 과거 수정)

**3. 레벨 진행 시스템**

시스템 개요 및 목표

* 플레이어가 협력하면서 점진적으로 난이도 상승
* 목표: 몰입도 있는 협동 경험 제공

규칙

* 1세션 = 약 20\~30분 플레이
* 레벨 구조: 튜토리얼 → 챕터 1 → 챕터 2 → 클라이맥스 퍼즐
* 클리어 후 “스토리 진행 컷신” 제공

블록 기능(+레벨 디자인 요소)

* 미래 맵은 과거의 행동에 따라 변화 → 파괴, 생성, 이동
* 특정 레벨에는 트랩 블록, 이동 블록, 시간차 블록추가

**4. 업적 시스템**

시스템 개요 및 목표

* 플레이어의 협력 과정과 퍼즐 달성 기록을 업적으로 저장
* 목표: 재도전 동기부여 + 플레이 데이터 분석

카테고리

* 퍼즐 달성형: 특정 퍼즐 무노트 클리어
* 협력형: 무전기 통신 최소 횟수로 클리어
* 스피드런형: 제한 시간 내 클리어
* 스토리형: 특정 엔딩 보기

보상 체계

* 치장 아이템 (무전기 스킨, 캐릭터 의상)
* 숨겨진 스토리 로그 해금

**5. UI/UX 설계**

목표

* 정보는 제한적으로 제공, 소통을 강제하는 방식.

주요 UI

* 무전기 UI: 사용 중임을 표시, 배터리 잔량, 잡음 표시
* 업적 알림: 화면 상단에 작은 팝업
* 퍼즐 인터페이스: 각 시대별로 다른 스타일 (과거는 아날로그, 미래는 디지털 느낌)

**6. 데이터 트래킹/분석**

* 업적 달성률, 평균 플레이 타임, 퍼즐 실패율 기록
* 데이터 기반으로 난이도 조정 및 보상 체계 재설계

**7. 연계 시스템**

* 업적 ↔ 타이틀/스킨
* 스토리 ↔ 업적 (특정 엔딩 해금 업적)
* 이벤트 ↔ 업적 (기간 한정 퍼즐 클리어 시 보상)