# **추가가 필요한 사항**

**- 다음 스테이지 해금 조건**

* 포인트 누적 방식의 해금
* 단발성 기록 갱신 방식의 해금

**- 포인트**

* 포인트의 이름을 게임의 컨셉에 맞게 명명(ex: 선거 개표 수, 혁명 포인트, 인지도 수치)
* 포인트의 수치 조율
* 결과창에서 '보여지는 포인트'의 수치가 높고 '재화로 쓰는 포인트'는 '보여지는 포인트' 총 수치 중 나눔 수식을 적용해 적절하게 조정
* 결과창에서 '보여지는 포인트'의 수치가 낮아 '재화로 쓰는 포인트'와 '보여지는 포인트' 둘 다 같은 수치를 나타냄

**- 내부상점의 세분화**

* 컨셉에 어울리도록 변화가 필요
* 내부상점에서의 아이템들은 모두 주인공에게 도움이 되는 아이템 고로 '동료가 주인공을 돕는다' 하는 이미지에서 아이디어를 기획
* 커프의 '비 전투원 동료 캐릭터'를 모델로 선정하여 전투에 지친 커프와 동료들에게 휴식과 도움을 주는 역할을 부여
* 전투 진행 중 '비 전투원 동료 캐릭터'를 조우하게 될 시, '커프! 이쪽이야!' 등의 메시지 스크립트 등을 출력하여 다음 구간에서 피신처(내부상점)으로 이동가능
* 여러 도움 아이템들 중 무작위로 선정되어 3가지만 나오는 것에 대한 시스템을 부연 설명 해줄 이벤트가 필요
* '비 전투원 동료 캐릭터'가 '커프, 미안하지만 이번엔 이것 밖에 훔쳐오지 못했어', 또는 '커프, 다음 번엔 좀 더 쓸만한 것을 가져올게' 등의 스크립트를 화면에 출력하여 플레이어 스스로 시스템을 이해할 수 있도록 구성을 설계할 필요가 있음