아이콘 겹침 정책

1. 지역 타일 왼쪽 상단에 사건 아이콘, 오른쪽 상단에 긴급 이슈 마크가 출력된다.
2. 봉쇄 아이콘은 가운데 출력된다. 시스템상 봉쇄당할 시 해당 지역에 사건, 이슈 가 모두 비활성화
3. 치안이 떨어질 때 마다 지역 타일 하단에 시위대 아이콘이 생성된다.

긴급 이슈

기획 의도

1. 플레이어의 조바심 유도(타임어택을 당한다는 느낌)
2. 난이도 높은 파밍(하이리스크 하이 리턴)
3. 단조로운 플레이 자제(사건만 졸졸 따라다니는 플레이 자제)
4. 더 빠른 메인 스토리 해금(단서 토큰 드랍확률 증가)

정책

* 긴급 이슈 출현 조건: 조사 버튼 클릭 시 랜덤 확률로 발생
* 발생확률

1) 매 4턴이 시작할 때: 20%확률로 출현

2)조사 버튼 클릭 시 n% 확률로 출현

- 예외 처리

1} 2초과로 발생하지 않음.

2) 같은 지역에 중복으로 발생하지 않음.

3) 봉쇄된 구역에 나오지 않는다.

* 보상

기획의도에 따라 일반 이슈에 따라 더 보상 지급

1. 확정 보상: 돈, 치안 수치 초기화, 단서 토큰(1~3)
2. 랜덤 보상: 소모품 아이템. 조력자 명함

* 예외 처리

1. 조력자 명함: 중복 획득 시 n값의 돈을 획득
2. 소모품 아이템: 해당 아이템 최대 보유 시, 아이템 획득 불가능.

* 치안 수치
* 정책

1. 매 플레이어 턴이 시작할 때 긴급 이슈가 있다면 해당 지역 치안 수치가 떨어짐
2. 치안 수치는 5칸이 존재한다. 만약 이 치안 수치가 게이지가 5칸이 차는 순간(5 이상), 해당지역에 폭동이 터지고 봉쇄 상태에 들어간다.
3. 봉쇄 상태에 들어갈 시 해당 지역에 있던 긴급 이슈는 자동으로 사라진다.
4. 긴급 이슈를 해결하면 치안 수치가 0으로 초기화 된다.

* 예외 처리

1. 치안 수치는 5를 넘을 수 없다.

* 봉쇄
* 정책

1. 치안 수치가 5이상 될 경우 해당 지역이 봉쇄 단위가 된다.
2. 봉쇄가 된 지역은 ‘봉쇄 해체’, ‘이동’, ‘대기’, ‘아이템 사용’을 제외하면 모든 행동이 비활성화 된다.
3. 봉쇄당한 곳이 5곳이 되는 즉시 플레이어는 게임오버 된다.
4. 봉쇄가 당한 곳이라도 지나가거나, 대기할 수 있다.
5. 대치동이 봉쇄될 경우 상점(일반, 특수 모두) 또한 사용할 수 없다.

예외처리

* 대치동이 봉쇄되었다가 다시 원상 복구될 경우 상점을 정상적으로 이용할 수 있다.
* 특수 상점의 오픈 주기는 봉쇄 유무와 상관없이 매 4턴마다 열린다.

봉쇄 해체 이슈

기획의도

1. 해당 지역이 봉쇄당한 경우 모든 기능이 마비되기 때문에 이를 재기할 기회를 주는 것이 목적
2. 봉쇄가 늘어나면 게임 오버로 이어지기 때문에 이에 대해 마지막 대처할 수 있는 기회를 제공
3. 플레이어의 플레이 타임 연장(사건 지역이 봉쇄된다면 이를 해결하는 과정 역시 플레이 타임에 포함됨)

* 정책

1. 봉쇄당할 시 봉쇄 해체를 이슈가 활성화된다.

* 보상

1. 확정 보상: 돈, 해당 지역 봉쇄가 해체되며 치안 수치 역시 초기화 된다. 단서 토큰(2~4)
2. 랜덤 보상: 소모품 아이템. 조력자 명함

* 예와 사항

1. 조력자 명함: 중복 획득 시 n값의 돈을 획득
2. 소모품 아이템: 해당 아이템 최대 보유 시, 아이템 획득 불가능.

사건

기획의도

1. 메인 스토리 역할
2. 플레이어에게 방향성 제시

정책

활성화 조건

* 각 사건은 n개의 단서 토큰이 모이면 해금된다.
* 이후 지시한 방향으로 가면 사건을 실행할 수 있다.
* 지시한 방향으로 이동 시 해당 사건은 자동으로 발동된다.
* 해당 사건을 클리어할 시 다음 사건으로 연계시켜준다.
* 사건이 발생한 지역으로 이동하면 자동으로 사건을 조사하고 사건 발생 지역으로 이동하지 않을 경우 플레이어는 자유롭게 이동할 수 있다.

예외처리