

● 주민 호감도 상승 레벨

* 플레이어의 자유도 보장을 위해, 주민 공략 순서가 다를 수 있음을 고려, 주민별 시나리오는 순서에 구애받지 않도록 작성.

* 주민 호감도 : 0~10(단계별 호감도는 하트의 색깔로 표시한다)

대화 이벤트 성공 : +1

선물 성공 : +1

대화 이벤트 실패 : -1

선물 실패 : -1

* 이지, 노말, 하드 공략 캐릭터

• 이지 공략 캐릭터

- 목축업자(잡화점주인과 결혼), 마을의 분위기메이커, 남을 잘 챙김
- 마법사 : 괴짜 성향으로, 호감도는 낮지만 주인공의 초반 가이드로 역할

• 노말 공략 캐릭터

- 대장장이(완벽주의성격, 주인공이 능력만 있다면 친해질 수 있음) (초반 공략 캐릭터로 설정하긴 했지만, 주인공이 능력이 있어야 한다는 조건이 있으므로 플레이어의 성향에 따라 공략 난이도가 달라질 가능성 존재)
- 이장님 : (함께 시간을 보내고, 꾸준한 대화를 통해 친해지는데)
- 잡화점 주인 : 주인공과 마을에서 유일하게 같은 나이대의 여자, 성격이 사교적이지는 않지만 친해질 수 있는 계기는 충분한 (사교적인 목축업자의 아내이기도 한)
- 사서 : 그렇게 날카로운 성격은 아니지만, 학문에 대한 이야기를 들어줘야 친해지기 쉬운
- 사서의 손자 / 목수와 대장장이의 딸 : 낮을 가리는, 하지만 장난꾸러기, (계산적이지 않은 선물을 통해 친해지기 쉬운)
- 주점 주인 : (함께 시간을 보내고, 꾸준한 대화를 통해 친해지는데)

• 하드 공략 캐릭터

- 의사 : 사회성 결여자
- 경찰 : 외부인에 대한 경계심이 높음