

신뢰도에 따른 변경사항

I. 개요

메인 NPC의 신뢰도에 따라 변경되는 사항을 정리한 기획서입니다.

게임 시작 시 기본 신뢰도 수치는 다음과 같습니다.

단체, 적용 NPC	신뢰도
아이(헤더)	80
정보부(힐다, 딜런)	40
AM(프랜시스)	10

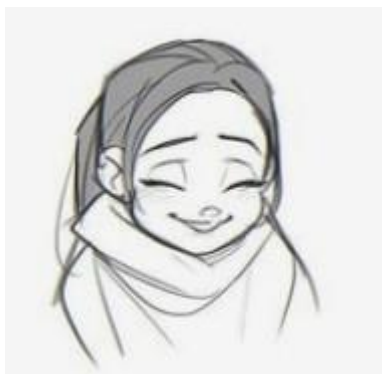
변경사항이 생기는 신뢰도 기점은 다음과 같습니다.

단체, 적용 NPC	신뢰도
아이(헤더)	60 이하
정보부(힐다, 딜런)	75 이상
AM(프랜시스)	80 이상

II. 인물 (삽입된 자료는 참고용입니다.)

1. 헤더

- 현 신뢰도 > 60



<- 이런 느낌

활짝 웃는 표정, 천진난만함

게임 시작 1주차(1~5일)까지는 신뢰도와 상관없이 신뢰도가 낮을 때의 일러스트가 나옵니다.

- 현 신뢰도 ≤ 60

주눅들은 표정

현재 그려진 헤더 기본 일러스트 사용

게임 시작 1주차(1~5일)까지는 신뢰도와 상관없이 이 일러스트가 나옵니다.

2. 힐다

- 현 정보부 신뢰도 ≥ 75

미소를 띤 표정

현재 그려진 힐다 기본 일러스트 사용

- 현 정보부 신뢰도 < 75



심기가 불편한 표정, 미간 살짝 찡그림

3. 딜런

- 현 정보부 신뢰도 ≥ 75



장난기 섞인 웃음

- 현 정보부 신뢰도 < 75

현재 그려진 딜런 기본 일러스트 사용

4. 프랜시스

- 현 AM 신뢰도 ≥ 80



울직한 표정

- 현 AM 신뢰도 < 80

현재 그려진 프랜시스 기본 일러스트 사용

III. 배경

언급되지 않은 것들은 기존 일러스트를 사용합니다.

- 집 (헤더 신뢰도 ≤ 60)

전체적으로 어둡게 변경

조명 색 살짝 푸르스름하게

바닥에 장난감, 종이 등 난잡하게 추가

- 사무실 (정보부 신뢰도 ≥ 75)

벽에 임명장, 공로패, 액자 등 추가

IV. 사운드

정보부는 일차에 따라 테마가 바뀌므로 신뢰도에 따른 변경사항 없습니다.

테마	설명
집 테마_1	현 신뢰도 > 60
집 테마_2	현 신뢰도 ≤ 60
AM 테마_1	현 신뢰도 < 80
AM 테마_2	현 신뢰도 ≥ 80

모두 기존에 있던 테마를 사용하므로 새로 제작하지 않습니다.

각 테마의 분위기는 20211124 사운드 기획서를 참고해주세요.