

# 신뢰도 시스템 세부 기획

## I. 신뢰도

### 1. 개요

플레이어는 대화나 행동을 통해 NPC와 단체의 신뢰도를 올릴 수 있습니다. NPC와의 대화는 매일 1번 할 수 있습니다.

신뢰도 수치는 음수가 될 수 없습니다.

신뢰도를 쌓을 수 있는 NPC와 단체가 있고 쌓을 수 없는 NPC가 있습니다.

특정 수치에 도달하면 대화 시 이벤트가 발생합니다. 선택지를 통해 신뢰도를 올리거나 내릴 수 있습니다.

- 신뢰도를 쌓을 수 있는 NPC와 단체

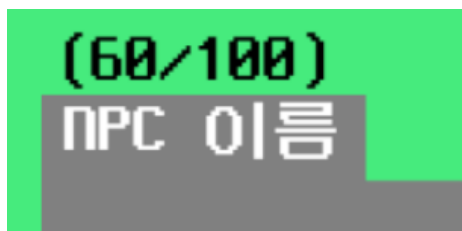
- 집 - 자녀
- 중앙정보부
- AM

- 신뢰도를 쌓을 수 없는 NPC

- 심문받는 NPC
- 감사원

### 2. 신뢰도 수치

신뢰도는 0~100까지 채울 수 있습니다. 신뢰도는 NPC 이름 위에 수치로 출력됩니다.



(예시) NPC의 신뢰도가 60까지 채워진 경우

게임 시작 시 NPC와 단체의 기본 신뢰도 수치는 다음과 같습니다.

NPC	기본 신뢰도
자녀	80
중앙정보부	40

AM	10
----	----

### 3. 신뢰도 상승

플레이어는 대화 혹은 행동, 특별 이벤트로 NPC와 단체의 신뢰도를 올릴 수 있습니다.

- 자녀

매일 한 번 대화할 수 있습니다.

행동	상승 수치
우호적인 대화	(현 신뢰도)+1.5
정보부의 신뢰도 80 이상일 경우	(현 신뢰도)+(현 신뢰도)×0.02
이벤트 선택지	+5

- 중앙정보부

매일 로비에서 상관 혹은 동료와 한 번 대화할 수 있습니다.

행동	상승 수치
우호적인 대화	(현 신뢰도)+1
반동분자 사살	(현 신뢰도)+3
반동분자 구속	(현 신뢰도)+0.5
감사 통과	(현 신뢰도)+2
이벤트 선택지	+5

신뢰도를 올려 내부의 정보를 알아낼 수 있습니다.

- AM

혁명 루트를 연 경우 혁명단의 신뢰도를 올릴 수 있습니다. 루트를 열지 못하면 신뢰도를 올릴 수 없습니다.

월, 목에 대화를 하면 의뢰를 줍니다.

행동	상승 수치
우호적인 대화	(현 신뢰도)+1
반동분자 통과	(현 신뢰도)+4
의뢰 성공	(현 신뢰도)+5
이벤트 선택지	+5

신뢰도를 올려 다양한 엔딩을 볼 수 있습니다.

#### 4. 신뢰도 하락

플레이어는 대화 혹은 행동, 특별 이벤트로 NPC와 단체의 신뢰도가 낮아질 수 있습니다.

- 자녀

행동	하락 수치
부정적인 대화	(현 신뢰도)-2
정보부의 신뢰도 50 이하	(현 신뢰도)-1.5
이벤트 선택지	-5

신뢰도가 60이하로 낮아지면 아이의 표정이 어두워집니다.

- 중앙정보부

행동	하락 수치
부정적인 대화	(현 신뢰도)-2
반동분자 통과	(현 신뢰도)-5
시민 구속	(현 신뢰도)-0.5
이벤트 선택지	-5

신뢰도가 0이 되면 게임오버 됩니다.

- AM

혁명루트를 연 경우 다음의 행위로 신뢰도를 낮출 수 있습니다.

행동	하락 수치
부정적인 대화	(현 신뢰도)-3
시민 구속	(현 신뢰도)-0.5
반동분자 사살	(현 신뢰도)-1
이벤트 선택지	-5