**신뢰도 시스템 세부 기획**

1. **신뢰도**
2. **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~~

1. **신뢰도 수치**

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

개체, 시계이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

(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 |

1. **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.

1. **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 |