

QnA

마리오네트 설정 관련 질문

Q. 롬툼 스포가 있을 수 있다고 했는데 그게 혹시 엔딩 스포도 포함일까요?

A. 엔딩 부분의 스포는 존재하지 않습니다.

Q. 혹시 (원작 스포 내용) 처럼 하위개체가 나타나는 에트노어램 또한 탈출개체로 판단하시나요? 만약 하위개체가 이동하지 않고 나타난 자리에 그대로 가만히 있거나 크랙카운터를 다시 가득 채웠을 시 자연스럽게 사라진다는 설정이 가능할까요?

A. 하위개체라도 제압 행동이 가능하다면 탈출 개체로 칩니다.

보관실 외의 공간은 작업 중 열리지 않기 때문에 탈출한 에트노어램이 다른 곳으로 이동한다는 개념이 존재하지 않습니다.

크랙 카운터를 다시 채웠을 경우 하위개체가 사라지는 설정이 가능합니다.

Q. 시스템을 보았을 때 에트노어램이 초기제작때 인간의 모습과 거의 흡사하다가 제작을 하면 할수록 점점 비인간적인 모습으로 변해간다는 부분이 있는데 신청서 제출 시 에트노어램의 이미지는 초기제작의 모습으로 내야하나요? 아니면 제작모습에 따라 달라지는 모습도 같이 제출해야 하나요?

A. 신청서 제출시 에트노어램의 이미지는 에트노어램(완성)의 이미지로 제출해주시기 바랍니다. 합격 후 신청자 재량으로 인간 모습의 이미지를 첨부해주셔도 괜찮습니다.

Q. (원작 스포 내용)처럼 보관실 외부에 이상현상을 만들어내지만 그것에 대한 제압행동이 불가능하다는 설정은 가능한가요?

A. 네! 가능합니다.

Q. 마리오네트도 식사를 할 수 있나요?

A. 네! 가능합니다.

Q. 에트노어램 신청서 냈다가 불합격한 사람도 마리오네트 신청서를 낼 수 있나요?

A. 가능합니다!

Q. 마리오네트의 외관으로 보이는 나이에 대한 제한이 있을까요?

A. 없습니다! 크기의 제한만 지켜주세요.

Q. 마리오네트의 크기가 가변적이라는 설정이 가능할까요?

A. 가능합니다! 크기의 제한 범위 내로만 지켜주세요.

Q. 마리오네트가 입을 의상에 제한같은 것이 있을까요?

A. 커뮤니티에서 제한해둔 수위 등급을 어기지 않는다면 어떠한 옷이여도 괜찮습니다.

QnA

Q. D나 L 뒤에 들어가는 마리오네트의 넘버링에는 따로 의미같은 것이 있을까요?

A. 마리오네트들의 넘버는 제작 순서를 의미합니다.

Q. 에트노어램 신청서 양식의 내용이 많아져 시트의 행, 열을 추가하여 보기 쉽도록 수정하는 것이 가능 할까요?

A. 행과 열의 추가보단 칸의 크기를 늘려주시면 감사합니다.

Q. 이미지 항목의 경우 원작의 미리보기 이미지와 같은 역할이라면 에트노어램의 전신 이미지는 어디에 첨부해야 하나요?

A. 에트노어램의 전신 이미지는 필수가 아니기에 확인용이라면 신청서 제출과 함께 **DM**으로 따로 보내주시면 감사합니다.

Q. 에트노어램은 (원작 스포 내용) 인간을 마리오네트>에트노어램 형식으로 개조하거나 바꿔나간다고 이해했는데, 시스템 코드에 있는 이계형의 경우 어떤 식으로 존재하는지 예시를 알 수 있을까요?

A. 인간을 곧바로 에트노어램으로 개조해 나가는 것이며, 마리오네트는 죽은 인간의 뼈와 다른 인형이 될 재료를 섞어 만든 것이고 핵이 존재합니다.
이계형의 예시로 '어느정도 개조를 마친 인간의 가족이 번데기처럼 벗겨지고 그 안에서 새로운 모습이 나온다'거나, '인간 몸 자체를 마법이나 금기된 기술을 써 이 세상에 존재할 수 없는 것들로 서서히 변형시켜간다'를 들 수 있습니다.

Q. 만약 위 이해가 잘못되었다면, 에트노어램으로 개조하면서 원작의 환상체와 같이 과거에 존재했거나, 다른 세계의 존재하는 무언가가 깃들거나 꺼내져왔다가 되는 걸까요?

A. 원작과는 다른 세계관이라 불가능 하며, 기술 한정으로 과거에 존재한 방법이나(예: 가문 대대로 내려오는 마력 증폭 기술 등) 과거의 영광스런 역사적 유물을 섞어 버린다 같은 경우는 가능합니다.

Q. 관찰기록란중 제작란에 쓰는 것은 에트노어램의 특징(제작단계에 따라 어떻게 변했는지 혹은 좋아하는거나 싫어하는 것)을 적는 것이 맞는지 확인차 질문을 드립니다.

A. 맞습니다.

어떻게 변화하였는지를, 도드라지게 보이는 특징 등을 서술하여 주세요.

Q. 인간일적 이름의 범위는 어디까지 가능한가요? 한글 영어 기타 외국어 전부 다 가능한가요?

A. 문제가 되는 이름이나 타인에게 불쾌감을 주는 이름이 아니라면 전부 다 가능합니다.
한글로 표기해주세요.

QnA

Q. 특수작업이 존재하는 에트노어셈의 경우 특수작업에 대한 관리법이 3번 이후부터 존재한다면 이전 발현 단계에선 특수작업 없이 선호도만 매우낮음인 걸까요?

A. 선호도 → 3번 같은 작업을 하면 해금됨은 동일합니다.

특수작업효과 → 관리법이 적용되는 제작 단계 이전까지는 아무일도 일어나지 않습니다.

해당 관리법이 적용되는 제작단계에 이르면 적용이 시작됩니다.

특수작업 → 관리법이 적용되기 이전의 제작단계에서 작업을 시작하면, 들어가자마자 '와와의 특수작업을 시작합니다. 작업 종료.' 를 동시에 출력하게 됩니다.

Q. 마리오네트가 만들어지고 예비 에트럼의 작업에 들어가기 전까지의 기간은 어느정도 될까요? (만들어지자마자 작업을 하러 가는지, 아니면 꽤 돼서 작업을 하러 가는지?)

A. 개인차가 존재합니다.

만들어지자마자 간단한 준비 후(인형의 집 청소나 기타 등등)들어가는 마리오네트가 있는 반면에, 꽤 오래전에 만들어 진(길어도 30년은 넘지 않습니다.) 마리오네트 또한 존재합니다. 하지만 움직이기 위해선 에너지가 필요하기 때문에 멈춰있었을 가능성이 높습니다.

Q. 스팀핑크퐁 판타지인 선경의 세계관에서 신이 존재하는지, 혹은 그런 존재를 모티브로 소재로 인형을 만들었다는 설정이 가능한 지 여쭙고 싶습니다ㅠㅈㅠ...,,.

A. 선의 경계 세계관엔 마력과, 기술, 그 외에 신성력이라고 불리는 힘은 존재하지만(신성력은 종교적인 명목일 뿐 실제로 신이 있는지는 아무도 모릅니다. 마법을 연구하는 학자들은 신성력 또한 마력에서 나온 하나의 종류일 뿐이라 주장합니다.) 신, 정령, 귀신은 실제로 존재하지 않습니다.

하지만 인간은 상상의 동물이라 불릴만큼 없는것이라도 상상을 통해 이야기를 만들어 낼 수 있기 때문에 신의 이야기나, 몬스터, 정령 등의 정의는 현대처럼 존재하고 있습니다.

추가로 인종이 다를 뿐, 엘프나 드워프 같은 종족 또 한 없습니다.

Q. 혹시 마리오네트들의 머리색은 인형별로 밝고 어둡기의 차이만 있으면 되고 꼭 무채색계열 (하얀색~검은색) 이진 않아도 괜찮을까요? ...

A. 그렇습니다! 꼭 무채색일 필요는 없으며, 밝은 색상과 어두운 색상의 차이이면 괜찮습니다.

마리오네트의 머리색이 L/D 중 어디인지 잘 모르겠을때엔 DM으로 물어보시면 알려드립니다.

Q. 신청서에 '커뮤 사용 가능 및 가공 가능한 픽크루' 라고 되어있는데 리터칭 등의 가공은 불가능하나 커뮤 합발품에 사용 가능하다고 기재되어있는 픽크루의 경우 어떻게 될까요? 🙏

A. 그런 경우 리터칭을 하지 않는 선에서 내주시면 사용 가능합니다.

Q. 마리오네트는 자신이 '누구'의 뼈로 만들어졌는지 알 수 있나요?

A. 인형사가 알려주었다거나 우연히 자신의 설계도를 보았다 라는 설정이면 가능합니다.

자신이 만들어진 재료에 세계관과 맞는 스토리가 맞물린다면 운영진은 환영합니다.

QnA

Q. 마리오네트의 외관 설정에 대해서 궁금하게 생겨 왔습니다.

혹시 아예 인외형인 켈타우로스라던가 다른 동물, 식물 등의 특징을 포함하는 외형설정이 가능할까요? 된다면 어느 선까지 가능 할지 궁금합니다.

A. 인간이라고 판단할 수 있는 모습이 있다면 가능합니다.

(무난한 예 : 오브젝트 헤더(*얼굴과 목이 연결되어있는 것들만이 가능합니다.)), 슬랜더맨, 얼굴만 동물, 팔이 여러개, 하반신이 문어 등)

Q. 신체부위(정확히는 파츠)의 일부가 없는 상태인 것도 가능할지요?

만약 가능하다면 조사나 관리에 패널티가 있는지도 궁금합니다.

A. 신체의 일부가 없어도 되나, 핵과 중심장치가 담기는 부위인 머리와 몸통은 꼭 있어야 합니다. 조사나 관리에 대한 패널티는 존재하지 않습니다.

Q. 인형사는 보통 마리오네트들을 부를..? 지칭할..? 때 뭐라고 부를까요? 애칭같은 것으로 부르는지, 아니면 넘버링을 매겨놓은 것으로 부르는지 궁금합니다!

A. 인형사는 보통 이름으로 부릅니다.

Q. 혹시 마리오네트 신청서 수정도 오전 2시까지일까요?

A. 네!

2020.02.14. 02:00 - 마감