



WHEEL THE WHEEL OF TIME, ADJUST YOUR DESTINY

시간의 수레바퀴를 돌려, 운명을 조정하라.

최종 수정 일자 : 03월 26일 13시 08분

세계관

- 입사하게 된 후 생활관에서 지내게 되면서 밖과의 연락은 단절되나요? 아님 편지나 전화와 같은 연락을 주고 받을 수 있나요?
→ 가끔씩 편지를 통한 연락이 가능합니다만, 드문 케이스이며 회사 측에서 철저한 검열을 진행합니다.

캐릭터 설정

- 조건에 해당하는 관찰 레벨을 달성하면 환상체 등급이 바뀌는 걸 설정할 수 있을까요? (ex. WAW -> ALEPH)
→ 가능한 설정입니다.
- 클리프트 카운터에 따라 최대 E-BOX 생산량이 달라지는 기믹이 가능할까요? 만약 가능하다면 허용되는 변화 범위가 있을까요? (ZAYIN 등급이 WAW 등급 생산량까지 만들어낼 수는 없단든지)
→ 가능한 설정입니다. 자세한 수치는 합발 후 밸런스 조정이 진행되며 조율될 가능성이 높기 때문에 지금은 자유롭게 설정해주세요.

- 환상체의 특수능력은 조사때만 이용되나요? 탈출했을 때 어떤 공격을 하는지와는 관련없이 사용되는 건가요?

→ 조사, 전투, 환상체 관리시간 모두 이용 가능합니다. 탈출 시 공격 기믹과 특수능력은 무관하게 구상하셔도 됩니다.

- 환상체 캐를 낼 경우, 늑대와 용병처럼 서로 심한 적대 관계의 환상체를 내는 것이 가능할까요?

→ 가능한 설정입니다.

- 소함요소가 있나요?

→ 지금은 소함요소가 존재하지 않으나, 특정 설정들은 신청서가 물리게 되면 소함요소로 전환될 가능성이 존재합니다. 직원 캐릭터의 경우 공지사항 하단에 기재된 요소들, 환상체 캐릭터의 경우 원작에서 특수한 케이스로 취급되는 관리법이나 제압 이벤트가 발생하는 요소들이 해당됩니다.

- 관리법은 최대 몇 개까지 가능한가요?

→ 특별히 정해져 있지 않으며, 원작을 참고해주시길 바랍니다.

- 선관분이랑 환상체를 내려고하는데, 환상체가 동시에 탈출해서 서로 싸우는게 되나요?

→ 가능한 설정입니다.

- 환상체의 특수능력을 제외하고도, 클리포트 카운터가 0이 되었을때 혹은 특정한 조건을 만족시켰을때 메타적인 효과를 주는 것이 가능한가요? (ex/용기2이하인 직원이 작업하면 환상체 관리 가능횟수를 1 깎는다. 억압 작업을 하루 n번 실시하면 부서 안 환상체들의 클리포트 카운터를 1 깎는다.)

→ 가능한 설정입니다.

- 환상체 별 특수효과의 갯수가 한정되어있나요?

→ 갯수가 한정되어있지는 않으나, 너무 다양하거나 복잡하면 소수합격요소가 되거나 조율과정에서 대다수 조정될 수 있습니다.

- 환상체는 부서에 소속되어있나요? 또한, 환상체가 부서 단위로 효과나 피해를 미칠 수 있을지가 궁금합니다.(ex/해당 부서 직원의 정신력을 깎는다.)

→ 시스템적으로 환상체는 부서에 소속되어있지 않습니다. 따라서 환상체가 위치한 부서가 아니라 작업을 진행한 직원의 부서를 기준으로 기믹이 발동되는 것은 가능합니다.

- 고유번호의 마지막 숫자인 환상체의 생성 순서는 임의로 설정하면 좋을까요? 겹치지 않아야 할 것 같아 여쭙어봅니다.

→ 임의로 설정해주시면 되며, 만약 겹친다면 합발 후 조정이 가능합니다.

- E.G.O GIFT의 착용효과와 특수능력은 동일해야 하는걸까요?

→ 예고 기프트의 착용효과와 특수능력은 별개입니다.

- E.G.O GIFT 착용 효과의 예시는 어떤 경우들이 있나요?

→ 스탯의 상승이나 전투, 조사, 관리에 영향을 끼치는 등 자유롭게 설정해주세요.

- 직원의 E.G.O. 무기 부분에서 PALE 속성은 신청 단계에서는 설정할 수 없는 것이 맞을까요?

→ 그렇습니다.

- E.G.O GIFT는 획득방법이 무조건 확률 획득으로 고정일까요? 만약 아니라면 원작의 종말새와 같이 제압후 발생하는 기믹을 추가하는것이 가능한가요?

→ 특별한 부가설명이 없다면 작업 시 확률적 획득이 기본적으로 고정되며, 제압 후 획득 혹은 그 외의 방법들을 자유롭게 설정하는 것이 가능합니다.

- 둘 이상의 여러 개체가 하나로 인정되는 개체의 환상체가 가능한가요?

→ 가능한 설정입니다.

- 본 개체는 탈출하지 않으나, 직원을 조종/감염시켜 적으로 만드는 경우가 가능할까요? (직원이 조건에 따라 원래대로 돌아올 수 있는 경우와 없는 경우에는 어떻게 될까요?)

→ 양 쪽 모두 가능한 설정이나, 영구적인 변화가 존재할 경우 조건이나 변동폭에 조율이 진행될 수 있습니다.

- 비탈출 개체이면서 분신 등의 다른 것을 만들어내 활동시키는 환상체의 설정이 가능한가요?

→ 원작의 여왕벌과 같은 케이스를 말씀하시는 것이라면 가능한 설정입니다.

- 직원 캐릭터가 ai라는 설정이 가능한가요?

→ 원작 설정상 ai는 환상체로부터 에너지를 얻어내기 힘들기 때문에 입사가 불가능합니다.

- 직원 신청 시 예고 설정에서 예고 무기에 관한 설정 서술만이 가능한가요? 이미 착용하고 있는 예고 기프트에 관한 설정도 서술이 가능할지 여쭙고 싶습니다.

→ 예고 기프트를 이미 획득했다는 설정은 불가능합니다.

신청서 양식

- 직원 신청서 양식 중 [E.G.O 설정] 란의 기타 항목의 경우, 원작에 나오는 예고 아이템들같은 설명을 기재하는 항목인가요? 정확히 어떤 것을 기재하는건가요?

→ 속성 외의 외관을 포함한 예고에 대한 다른 모든 설정을 자유롭게 서술해주시면 됩니다.

- 필수 공개(* 표시)를 제외한 나머지 정보는 오너 임의대로 깨져서 재개방(***) 해야한다고 정하면 되는 걸까요?

→ 그렇습니다. 깨진 정보가 과하게 많거나 적을시 합발 후 조율이 진행될 수 있습니다.

- 조건에 따라 등급이 바뀌는 환상체의 경우, 등급이 바뀌면서 달라질 수 있는 정보들(등급, 방어 정보, 그외)은 공개란에 따로 표시해서 작성해야 하는지, 비공개란에 재갱신 목록과 포함해서 작성해야 할지 알고 싶습니다.

→ 비공개란에 재갱신 목록과 분리해서 적어주시길 바랍니다.

- 혹시 환상체의 등급에 따라 정해진 피해량 예시가 있을까요?

→ 원작 환상체의 수치를 참고해주시길 바랍니다.

- 격리실 내부에 들어갈 이미지를 첨부하면 된다고 적혀있는데 이미지 크기는 어느정도인가요?

→ 격리실 내부 이미지는 크기 제한이 없습니다.

- 탈출 등의 이유로 변화한 외형의 이미지도 공개가 필수인가요?

→ 변화한 외형은 공개란에 써주시길 바라나, 러닝 중 직접 탈출하지 않는 이상 타 러너들에게 공개되지 않습니다.

- 예고기프트의 경우 원작처럼 정확한 수치를 적어야하나요 아니면 기능치의 등급을 증감하는 식의 조금 두루뭉실한 서술을 해야하나요?

→ 꼭 정확한 수치를 적어주지 않으셔도 됩니다.

- 지정복의 타이틀 벡타이로 변경 가능한가요?

→ 변경 가능합니다.

- 두상과 외관의 그림 외에 캐에 대해 설명하기위해 그린 그림과 구매인증 사진도 본문삽입 외에 따로 파일을 첨부해야할까요?

→ 두상과 외관의 그림 외에는 따로 첨부하지 않으셔도 됩니다.

- 환상체 외관 란의 크기가 정해져 있나요?

→ 정해져있지 않습니다.

- 환상체 신청서 내부 조율가능지점에 대해 오너 메타적인 주석을 덧붙여도 괜찮을까요?

→ 덧붙여도 괜찮습니다.

- E.G.O 설정에서 기타란에 무기의 외형을 참고자료를 삽입하고 싶은데, 그림으로는 표현이 어려울 것 같아 실제 사진을 첨부하고 싶습니다. 가능할까요?

→ 저작권 상의 문제가 없다면 가능합니다.

- 컴퓨터 사용이 현재 제한되는데 스팀 모바일 페이지를 캡처하여 구매 인증을 해도 될까요?

→ 캡처 이미지는 합성을 우려하여 양식 오류에 해당되며, 스템 페이지를 찍은 화면을 촬영한 사진의 경우 오류에 해당되지 않습니다.

- '다시 개방해야하는 구간은 ***표시' ← 이 부분은 적어둔 글 전체를 ***으로 표기를 해야 하나요? 아니면 그 부분만 표기를 해줘야 하나요?

(ex :

(전자) 관리법 2 : 정의 2등급 이상의 직원이 작업을 하자 클리포트가 감소하였다 → 관리법 2 : ***

(후자) 관리법 2 : 정의 2등급 이상의 직원이 작업을 하자 클리포트가 감소하였다 → 관리법 2 : 정의 *** 이상의 직원이 작업을 하자 클리포트가 감소되었다.

→ 전자의 방식으로 서술해주시면 됩니다.

- 신청서 상단에 bgm 첨부이 가능한가요?

→ 첨부 가능합니다.

시스템

- 시스템의 많은 부분이 러닝 중 공개된다고 적혀 있는데 이에 대한 특별한 이유가 있을까요? 환상체의 설정은 시스템과 연관된 부분이 많아 신청서를 작성하는 데 어려움이 있을 것이라 생각합니다.

→ 현재 미공개 상태의 시스템은 개장 전에는 알지 못해도 무방한 시스템으로, 필요 이상으로 시스템 공지가 길어지는 것을 방지하여 공개를 미루게 되었습니다. 캐릭터 구상에 도움이 되지 않는 정보들입니다.

- '환상체 관리는 하루에 3회까지 가능합니다.' 라는 부분이 환상체당 3번인지, 직원당 총 3번인지 궁금합니다.

→ 직원당 3회입니다.

- 관리중 탈출한 환상체나 패닉한 직원이 존재하면 관리 정산 시간 때에 제압을 진행한다는 부분에서, 관리 시간은 매일 7시부터 19시까지 진행되는데 만일 이른 시간에 직원이 패닉하거나 탈출한 환상체가 있다면 정산까지 남아있는 시간동안 그 직원과 환상체의 작업 여부가 가능한지 궁금합니다.

→ 관리 시간 중 환상체가 탈출하는 등 관리가 불가능한 상황이 되었을 경우 다음 관리시간까지 더이상 해당 격리실 입장이 불가능합니다. 아직 관리를 마치지 못한 해당 격리실의 직원들은 격리실에서 나오게 됩니다. 이 경우 관리 횟수가 차감되지 않습니다.

관리 시간 중 패닉 상태가 된 직원은 다음 관리 시간까지 더이상 격리실 입장이 불가능합니다. 다만, 패닉 자체는 관리 정산 시간에 진행됩니다.

- 각 부서별의 위치가 '시스템상'으로 존재하는지 궁금합니다. 탈출한 환상체를 제압할때에 환상체가 나타나는 장소(예: 상층부 정보기록팀)가 있는지, 직원들이 그 환상체를 제압하기위해 가는 시간이 턴으로 소모되는지의 유무(예: 하층부에서 정의 3인 직원이 가기 까지 3턴이 소모된다 등)가 존재하는지...

→ 존재하지 않습니다.

- 환상체의 텔레포트 같은 이동기스킬이나, 원작의 사과처럼 장소에 닳을 놓는다거나의 구현이 가능한지 아닌지가 궁금합니다.

→ 전자의 경우 정의 등급에 따라 n턴간 공격이 불가능, 후자의 경우 도트 데미지 디버프를 부여받아 '자리를 옮긴다'는 지문으로 한 턴을 소모해야 회피 가능 등으로 구현될 수 있습니다.

- 커뮤다보니 직원과 환상체가 역극을 할 텐데, 그럼 해당 환상체의 격리실 내부에서 역극을 진행하나요?

→ 기본적으로 그렇습니다. 다만 환상체 작업을 위해 격리실에 입장한 것이 아니라면 메타적으로 피해나 이벤트가 발생하지 않는 상태로 역극이 가능합니다.

- 환상체들간의 역극은 제한이 되어있나요? 격리실에 있을때는 서로 어떻게 소통하는지, 아니면 탈출을 해야만 진행이 가능한지 궁금합니다.

→ 환상체들간의 역극은 메타적인 요소로 격리실 내에서 진행됩니다. 직접적인 접촉은 불가능하나, 차후 공개될 시스템에 따라 변경될 수 있습니다.

기타

- 로보토미 코퍼레이션을 구매했으나 엔딩을 보지 않았더라도 러닝이 가능할까요?

→ 구매만 하셨다면 합격에 지장을 주지 않습니다.

- 원작 게임의 플레이타임이 적어 후반 스토리 전반을 모르는 신청 희망자입니다. 혹 러닝 중 조사/레이드를 통해 스포일러를 당할 여지가 있을까 궁금해 여쭙습니다.

→ 직접적인 하층 이후의 요소들에 대한 언급은 없으나, 개인마다 스포일러의 기준이 다르므로
확언드리기 어렵습니다.

- 환상체 관리법과 특수 능력의 밸런스에 대해 신청서 제출 전 문의가 가능한가요?

→ 자세한 답변은 힘드나 불가능 여부에 대한 답변은 가능합니다.
