

시스템

성장

- 본 커뮤니티는 러닝 중 캐릭터들이 중학교 1학년(14세)에서 고등학교 3학년(19세)로 성장하는 1회 성장 요소를 갖추고 있습니다. 성장 전의 중등부 기간 5일은 일상으로만 이루어지며, 2일의 리뉴얼 기간을 거친 뒤 성장 후의 고등부 일상 기간 5일, 시리어스 기간 11일을 진행하게 됩니다.
- 성장 전의 중등부 기간에는 유닛, 라이브 요소 등이 존재하지 않습니다. 따라서 성장 후 어떤 캐릭터가 어떤 유닛에서 활동하는가는 미리 알 수 없는 사항입니다. 그러나 본 커뮤니티의 모든 유닛은 캐릭터들이 고등부 1학년에 입학하며 새롭게 결성되었다는 설정이므로, 해당 설정의 조정을 위해 중등부 3일차 중 미리 유닛별 DM방이 생성될 예정입니다.

유닛(진영)

- 총 8개로 이루어져 있으며, 각 캐릭터가 속한 유닛이 생사를 함께하는 한 진영이 됩니다. 라이브 대결에서 패배할 때마다 유닛원을 한 명씩 잃게 되므로, 모든 경기에서 승리한 유닛의 경우 유닛원이 전원 생존합니다.

라이브(통합 공지)

- 본 커뮤니티에서는 라이브 시의 곡 선정에 대해 어떠한 제한도 두지 않습니다. 창작 가사제와 기존 존재하는 곡의 사용이 모두 가능하나, 사용이 금지된 곡을 사용, 이후 문제가 생길 경우 해당 사항에 대해 총괄진 측은 어떠한 책임도 지지 않습니다.
- 유튜브, 니코동 등의 본가가 존재하지 않는 곡의 경우 구입하여 워스 등의 링크에 파일을 삽입하시는 방식으로 진행해주세요.
- 본 커뮤니티는 유닛별로 필수적으로 4회(일상 기간 중 1회, 시리어스 기간 중 3회)의 라이브를 진행하게 되며, 유닛의 승수에 따라 1회 더 라이브를 진행하는 상황이 발생할 수 있습니다.

라이브(일상)

- 본 커뮤니티에는 성장 후 일상 기간 중 1회의 공식 라이브가 존재합니다. 공식 라이브에는 최소 1개의 라이브 로그가 필요하며 이는 필수 사항입니다. 또한 이때 라이브 로그의

개수는 최대 2개로 제한합니다. 라이브 로그의 최소 제한은 200자 이상의 글, 깔끔한 선화 이상의 그림입니다.

- 본 커뮤니티에는 비공식 라이브가 존재하지 않습니다.

라이브(시리)

- 시리어스 기간 돌입 후, 한 유닛 당 3회의 공식 라이브(전투)가 존재합니다. 해당 라이브에는 라이브 로그가 필수적이지 않으며, 라이브 로그와 관련해 강요 및 압박, 혹은 그와 유사한 부담을 주는 행위가 발각될 시 1회의 경고 뒤 즉각 하차 처리됩니다.
- 복장의 경우 유닛복을 기본으로 지향하되, 곡에 따라 리폼을 자유롭게 (작게는 단순한 리폼에서부터 크게는 상징물만을 부착하거나 색상 정도만을 남기는 수준까지) 허용합니다.
- 대결을 하게 되는 두 유닛이 한 가지 곡을 라이브하는 형식이며, 라이브가 끝난 뒤 각 유닛의 총 승수를 발표, 더 적은 승수를 가진 유닛이 패배합니다.
- 유닛의 승수에 따라 특정 유닛의 라이브 횟수가 1회 추가될 수 있습니다.
- 라이브는 9시 / 10시 / 11시 타임을 이용하나 당일 라이브를 진행하는 3팀이 컨택 후 시간대가 미루어지는 등 유동적으로 변경될 수 있습니다.

배틀로얄

- 리그전의 형태로, 각각 4 유닛 씩 리그 A와 리그 B로 나뉘어 진행됩니다. 유닛 당 필수 3회의 라이브가 진행되며, 각 라이브는 하루의 텀을 두고 격일로 진행하며, 시리어스 돌입 직후, 사전에 경기 일정표(ex. 첫번째 라이브: A-B, C-D... / 두번째 라이브: A-C, B-D...)가 배부됩니다.
- 각 라이브의 전날 저녁~새벽 사이 시간대 중 유닛원들 중의 추천을 통해 패배할시 사망하게 될 캐릭터가 정해지며, 이는 미리 해당 캐릭터의 디엠으로 전달됩니다. 또한 이 사실은 라이브 당일 아침, 총괄계를 통해 타 캐릭터들에게도 공지됩니다.
- 배틀로얄은 모든 라이브가 끝난 뒤 하루 뒤 끝이 납니다. (엔딩)

라이브 대결제

- 스탯 / 스킬

- 본 커뮤니티에는 보컬(Vo) / 댄스(Da) / 퍼포먼스(Pf), 총 세 종류의 스탯이 존재하며, 시리얼스 기간 중의 라이브에는 해당 항목이 유의미하게 적용됩니다.
- 각 라이브에는 스탯 특성이 존재하며, 이는 유닛 내에서 합의 후, 리더가 총괄계의 DM으로 원하는 스탯의 종류를 공지. 해당 라이브의 두 유닛이 같은 특성을 고른 경우 해당 특성의, 서로 다른 특성을 고른 경우 선택되지 않은 다른 특성의 라이브를 진행하게 됩니다. (ex. 양측이 모두 Vo를 고른 경우 -> Vo 적용 / 양측이 Vo, Da를 고른 경우 -> Pf 적용)
- 각 유닛에는 각기 다른 종류의 스킬이 존재하며, 이는 라이브의 진행 중 사용할 수 있습니다. 스킬의 경우 시리얼스 기간 돌입 후 각 유닛의 DM방을 통해 공지되며, 유닛원들 간의 합의 없이 타유닛에게 발설하는 것을 엄금합니다.
- 1기 커뮤니티에서 사용되었던 스킬과 동일한 스킬이 다수 존재합니다. 이에 따라 정보의 형평성을 맞추기 위해 시리얼스 기간 돌입 후 모든 스킬의 내용을 공개할 예정입니다. (각 유닛이 어떤 스킬을 가졌음이 공지되는 것이 아닌, 어떤 스킬이 존재하는가에 대한 내용 공개.)
- 스킬의 사용은 라이브 시작 전 미리 총괄진에게 고지하여야 합니다. 본 커뮤니티에는 스킬컷 이미지가 존재하며, 이는 총괄진이 고려한 적당한 시점에 삽입 될 예정입니다.

- 다이스

- 특성 라이브 : nd10 , 비특성 라이브 : nd7 둘이 합산해서 결과값
- Ex. 보컬 무대의 경우 보컬 스탯 a, 퍼포스탯 b, 댄스 스탯 c를 이용해 'an10+bn7+cn7=결과값'으로 산출.

사망

- 본 커뮤니티는 사망자 언팔제를 차용하고 있습니다.
- 본 커뮤니티는 사망자들의 사망 이후 스토리를 비롯한 커뮤니티의 참여가 가능합니다. 자세한 사항에 대해서는 러닝 중 공개될 예정입니다.
- 사망 후 총괄계를 통해 사망 로그의 전달이 가능합니다.
- 여기까지 읽으셨다면 신청서 최하단의 '확인문구란'을 삭제해주세요.

희생

- 사망자로 선택된 캐릭터를 대신하여 지원해 사망하는 것이 가능합니다. 이 경우 같은 유닛의 유닛원들을 비롯하여, 해당 대상자와 충분한 상의를 거쳐 주시기 바랍니다.
- 본 커뮤니티의 희생에는 전제되는 조건이 존재하며, 해당 사항을 러닝 중 조건에 맞춰 해금한 뒤부터 희생이 가능합니다.
- 해금 조건: 사망 대상자의 퍼스널 컬러 코드가 적힌 탄환을 라이브 전체 종료 후 30분 간의 시간 동안 자신의 퍼스널 컬러 코드가 적힌 것으로 '직접' 교체함.

자살

- 러닝 중 캐릭터의 자살 행위가 가능합니다. 이는 러닝 중 같은 유닛원들 간 충분히 상의를 거친 후 진행하여 주시기 바랍니다.
- 본 커뮤니티의 자살에는 전제되는 조건과 방식이 존재하며, 러닝 중 조건에 맞춰 해금된 뒤부터 해당 사항의 진행이 가능합니다.
- 해금 조건: 9명 이상의 사망. 하루 2인으로 한정.
- 해당 사항의 진행에는 반드시 같은 유닛원들 간의 충분한 상의가 전제되며, 총괄진 측에서 판단하기에 온전하지 못하다고 판단될 경우 해당 사항이 반려될 수 있습니다.
- 편의상 자살의 실행에 대해서는 최소 4시간 전, 총괄계에 실행 시각에 대해 알려주시는 것을 필수로 합니다.

조사

- 시리어스 기간 중 라이브가 존재하지 않는 날에는 조사가 가능합니다. 캐릭터들은 조사를 통해 라이브에 유의미하게 사용할 수 있는 물품이나 스토리에 영향을 미치는 기타 정보 등을 얻을 수 있습니다.
- 한 유닛이 한 팀으로 조사를 함께합니다.
- 조사 시간은 22시부터 23시까지, 총 한 시간으로 진행됩니다.