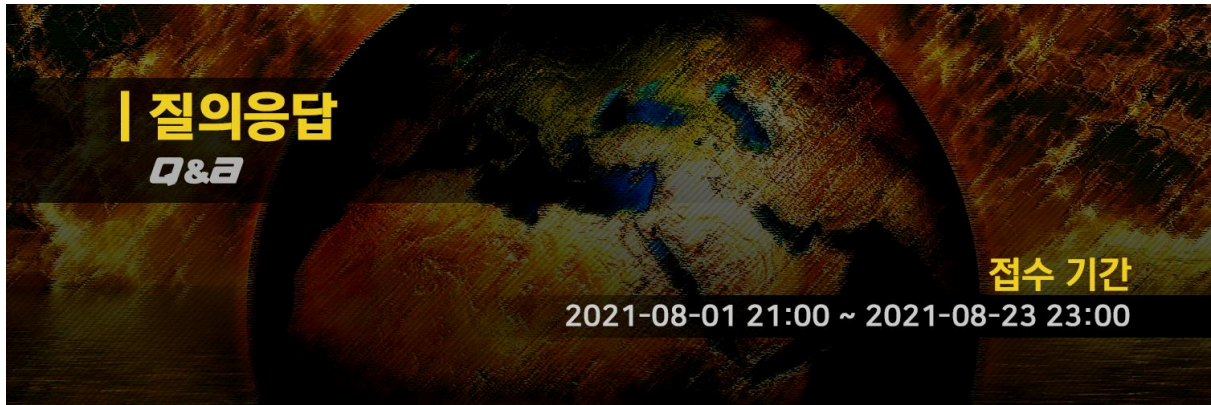




- 자캐 커뮤니티 「클리셰 던전 레이드」와 관련된 질의응답을 기록한 문서입니다.
- 질문은 총괄계 DM으로 부탁드립니다.
- 총괄계 가동시간은 **12:00~23:00**으로, 해당 시각 외에는 응답하지 않습니다.

- 개인적인 캐릭터 설정 등 질문 비공개 처리가 가능합니다.
- 비공개 처리가 필요하신 경우에는 말씀해주시길 바랍니다.
- 능력력의 경우, 컨펌이 아닌 가능 또는 불가능으로만 답해드립니다.
- 갱신은 비정기적입니다.

01. '악룡 니드호그 레이드'는 위그드라실 게임에서 최초로 등장한 레이드인가요? 아니면 이전에도 보스레이드 형식의 던전이 업데이트 된 적이 있었을까요?

- 위그드라실에는 다른 보스 레이드들이 존재해왔으나 '악룡 니드호그 레이드'와 같이 **28인**이 함께하는 대규모 레이드는 이번이 처음입니다.

02. 한 사람의 명의로 여러 캐릭터를 만드는 '부캐' 육성이 가능한지 여쭙보고 싶습니다.

- 위그드라실은 본캐릭터 외에도 부캐릭터 육성이 가능합니다. 다만 위그드라실은 플레이어의 안면 인식 및 신체 데이터를 도식화하여 구현해내기 때문에 본캐릭터와 부캐릭터의 커스터마이징은 동일합니다.

03. 얼굴을 제외한 뿔이나 날개같은 외형을 적용할 수 있다고 들었는데 그럼 얼굴에 입히는 스킨 아이탬도 사용불가인가요? 예를 들면 스켈레톤이나 드래곤 머리같은 완전히 인외인 얼굴 스킨을 적용했다는 식으로 디자인할 수 있을까요?

- 위그드라실에는 일반적인 '가면' 형태의 아바타 아이템이 게임 내에 구현되어 있습니다. 다만 해당 아이템들은 어디까지나 '가면'에 속하며 자의적으로 **on/off** 가 가능한 아이템들입니다. 인외로 오인할 수 있는 스킨의 범주에 속하는 아바타 아이템들은 아직까지 인게임 내에 구현되지 않았습니다.

04. 시스템에는 '스탯'이 존재하는데 신청서에는 따로 보이지 않습니다. 스탯은 합격 후 기재되는 내용일까요?

- 스탯의 경우 신청서 접수시에는 고려하지 않으며 개장 이후에 분배할 수 있습니다.

05. 위그드라실에서 캐릭터 생성 시 외형 커스터마이징이 불가능하다고 적혀 있는데, 그렇다면 외형의 경우 위그드라실을 플레이하는 유저와 외형이 동일해야 하는 것이 맞을까요?

- 맞습니다. 플레이 유저와 외형이 동일해야 합니다.

06. 스킬 아이콘에 커서를 올렸을 때, 왼쪽 하단에 나타나는 알파벳 'F, M, B'의 의미를 알 수 있을까요?

- F, M, B는 전위, 중위, 후위의 전투 위치를 일컫는 것입니다. 홈페이지 시스템 레이드란에 해당 내용이 기재되어있으니 확인 부탁드립니다.

07. 과도하게 장난스러운 닉네임의 기준을 알 수 있을까요?

- 타인에게 불쾌감을 유발하거나 호명하기에 곤란함을 줄 수 있는 과도한 말장난 혹은 욕설, 비속어가 포함된 이름은 지양바랍니다. 레이드 진행 시 실제 이름이 아닌 닉네임을 사용한다는 것을 고려해주시면 됩니다.

08. 전투 직군 [이미르]의 스킬 용맹한 문장(F, M)을 예시로 들자면 해당 스킬은 전위 및 중위에서만 사용이 가능한단 의미가 맞을까요?

- 맞습니다.

09. 아바타 설정 시 눈색과 머리색 변화 역시 불가능할까요?

- 기본적으로 게임 내에 구현되는 플레이어의 캐릭터는 플레이어 본인의 외형을 바탕으로 구현되기 때문에 추가적인 커스터마이징이 불가능합니다.
다만, 캐릭터 자체의 눈색과 머리색의 경우 눈이 아픈 형광색과 무지개색 등의 색을 제외한 모든 컬러를 허용하고 있으므로 참고 부탁드립니다.

10. 서브 직군은 반드시 선택해야하는 것인지 궁금합니다. 신청서 기입이 필수일까요?

- 서브 직군으로 분류되는 생활직군은 실제 캐릭터가 주된 콘텐츠로 이용하는 직군이 아니더라도 세 가지 중 한 가지는 신청서 내에 필수로 기입해주시기 바랍니다.

11. 아바타 아이템으로 가발이나 불임머리/염색을 하는것이 가능할까요? 가능하지 않다면 현실에서 염색을 하거나 수염을 깎는 등 변경사항이 있을 경우 그것까지 전부 업데이트 되어 인게임에 반영되는지 궁금합니다!

- 염색은 불가능하나, 외형 커스터마이징이 아닌 [아바타 아이템]으로써의 가발, 불임머리 아이템은 게임 내에 구현되어 있습니다. 이 아이템들 또한 Q&A 3번의 가면과 같이 자의적으로 on/off가 가능한 아이템입니다. 다만, 가발이나 불임머리 아이템을 착용할 경우 외관란에 관련 서술이 필요합니다.
- 또한, 현실에서의 외형이 염색 등으로 변경될 일이 있었을 경우 게임 내의 외형에도 실시간으로 업데이트가 되니 참고 부탁드립니다.

12. 위그드라실 내에 pvp 시스템이 있을까요? 있다면 상호 합의하에만 가능한지 자유롭게 공격이 가능한지 궁금합니다.

- 개인 PVP는 존재하지 않고, 이벤트전이나 PVP매칭을 이용한 시스템만이 존재합니다.
PVP매칭은 지정된 날에만 개방되고 있습니다.

13. 전투 직군과 생활 직군 중 하나를 선택해야하는 것이 맞나요? 신청서 양식을 읽다보니 혹, 전투 직군 중 세부 직군 하나와 생활 직군 중 세부 직군 하나 로 선택해야 하는지 헷갈려 질문드립니다.

- 메인 직군이 전투직에서 하나, 서브 직군이 생활직에서 하나를 선택하는 것이 맞습니다.

14. 플레이어가 정신적인 질환이 있을 경우에도 게임 플레이가 가능할까요? 뇌파 분석을 통해 일정 정도 이상의 불안정 증세가 나타나면 제재가 가해진다면가 하는 시스템이 있을지 궁금합니다!

- 정신적인 질환을 가지고 있더라도 게임 플레이가 가능합니다. 다만, 게임의 정책 상 뇌파 정보를 수집하고 있으며 기준치를 초과하는 불안정 상태가 일정 시간 이상 지속될 경우 경고창과 함께 강제 로그오프 됩니다. 해당 로그오프는 캐릭터가 전투지역에 있을 경우에는 자동으로 휴식지역으로 강제 전송한 후 이루어집니다.
또한, 접속 시점에 기준치를 초과하는 뇌파 불안정을 보일 경우 뇌파가 안정될 때까지 게임의 접속이 제한될 수 있습니다.

15. 닉네임의 경우 최대 몇 글자까지 가능한지와 초성 · 특수문자(ㅋㅋ, ^^ 등)의 사용이 가능한지 궁금합니다.

- 한글 기준으로 최대 8글자, 영문 기준으로 최대 16글자까지 가능합니다. 초성 및 특수문자는 사용이 불가합니다.

16. 길드 마크의 경우 외관에 보이기만 한다면 마크가 있는 곳이 옷이 아니어도 괜찮을까요? (ex. 무기의 문양/헤나 등...)

- 가능합니다.

17. 길드 마크의 경우 색상 변형이 가능한가요? (검정색을 흰색 또는 파란색으로 변경 등...) 아니면 원본 색상을 그대로 유지해야 할까요?

- 변형이 가능합니다.

18. 위그드라실의 경우 게임 내에서 비매너 플레이로 인해 GM이 플레이어에게 제재를 가하는 경우가 존재할까요? (ex. 불건전 닉네임으로 인한 닉네임 강제 변경, 잠수 플레이로 인한 레이드 입장 금지, 욕설 사용으로 인한 채팅 금지 등...) 존재한다면 주로 어느 경우가 있는지 궁금합니다!

- 위그드라실은 게임 내 비매너 플레이와 관련된 문의 및 신고사항을 고객센터 서비스를 통해 접수받고 있습니다. 제재가 가해지는 비매너 플레이의 기준은 통상적으로 알려져 있는 온라인 게임 내 이용 제재 사항과 동일합니다. 예를 들어주신 것들 역시 주로 접수되는 경우이며, 이용 제한은 7일, 한달, 무기한 등 다양하게 존재합니다. 또한, 부적절한 제재가 부여되었다고 판단되는 경우 고객센터 서비스를 통해 문의할 수 있습니다.

19. 공략대 지원은 꼭 낭낭톡 말머리에 [공략대 지원]을 붙여달라고 적혀있는데... 신청서 본문 상단이나 제목에 기재해야 하는 내용일까요?

- 신청서 제출은 신청서 양식에 적혀있는 제목양식을 따라주시길 바랍니다.

20. 게임 내에 펫 혹은 소환수가 존재할까요?? 만일 있다면 형태의 범위는 어디까지 있는지 궁금합니다! 동물의 형태만으로 지정되어있을지, 혹은 사람의 형태, 아예 오브젝트라던가 이형적인 모양까지 존재할지!

- 위그드라실 내에는 여행자들과 함께 모험을 즐기는 다양한 형태의 펫들이 존재하고 있습니다. 다만 해당 펫들은 게임 내에서 특별한 기능을 탑재하고있지 않습니다. 간혹 펫이 아닌 능력을 이용한 '소환수'를 다루는 여행자들이 존재하기도 합니다.

21. 소환수의 종류와 외형은 능력에 맞춰 자유롭게 구상하면 될까요? 인간의 형태도 가능할지!

- 캐릭터의 능력으로 소환해낸 소환수의 경우 외형 및 종류는 자유롭게 설정해주셔도 무방합니다. 또한 소환수와 펫은 소환수의 이름과 함께 캐릭터의 닉네임이 표시됩니다.

22. 여행자의 인벤토리 총 용량은 유한할까요? 커스텀 아이템(가발, 날개, 옷 등등)들은 인벤토리를 차지할지!

- 여행자들의 인벤토리는 일반 아이템창과 아바타 아이템창으로 구분됩니다. 일반 아이템창의 경우 아이템보관 갯수가 유한하나 서비스 이래로 인벤토리 부족 현상을 토로하는 유저는 없었습니다. 아바타 아이템창은 갯수와 상관없이 아이템 보관이 가능합니다.

23. 러닝 도중 커스텀을 바꿔 외관이 바뀌는 것이 가능할까요?(이목구비 등은 그대로지만 헤어스타일이나 옷, 장식품 등)

- 위그드라실은 플레이어의 외관을 기반으로 캐릭터의 커스터마이징이 결정됩니다. 그러나 인게임 내에서 가발과 다양한 아바타 아이템들을 통해 외관 변경을 할 수 있습니다. 해당 아이템들은 '아바타 아이템'으로 분류되므로 언제든지 on/off가 가능하며 러닝 도중에도 아바타 아이템을 바꾸거나, 현실의 외관이 바뀌어 커스텀에 적용되는 것이 모두 가능합니다.

24. 각 직군의 세부직군의 경우 변경할 수 있다는게 전투 때마다 상황에 맞는 세부직군으로 바꿀 수 있다는 뜻일까요? 신청서에는 따로 세부직군은 기입하지 않아도 되는게 맞을지!

- 질문 주신 내용이 맞으며, 레이드와 관련된 사항들은 개장 후 문서로 안내될 예정입니다.

25. 초기 스탯 값은 개장 이후 정하는 것일까요? 신청서에 스탯 목록이 없는 것은 의도하신게 맞을지 궁금합니다!

- 초기 스탯 값은 개장 이후에 정하게 되며, 자세한 내용은 **Q&A 4번**을 참고해주세요.

26. 능력과 스킬의 다른 점이 무엇일까요? 여행자가 직접 커스텀한 능력도 스킬들 중 하나로 취급이 되는걸까요? 아니면 mp를 소모하지 않는 기본 공격이라던가 할지요!

- 직접 커스텀한 능력을 바탕으로 스킬을 사용하게 됩니다. 스킬은 같으나 사용자마다 능력의 이펙트가 다른 경우입니다.

27. 그럼 능력은 이펙트 외의 다른 능력?(스탯을 상승시킨다던지, 가해지는 공격이 두배가 된다던지)은 없는게 맞을까요!

- 능력은 캐릭터의 설정에 속하는 영역으로, 능력이 무엇이든 시스템상에 미치는 영향은 존재하지 않습니다. 시스템에 영향을 미치는 것은 스탯의 수치와 레이드 중 스킬 사용여부 뿐입니다.
- 예시를 들자면 **DPS**인 얼음 능력자의 경우 [얼음을 사용할 수 있는 이능력]은 시스템에 영향을 주지 않는 기본적인 설정이며, 만약 레이드에서 세부직군을 헬라로 선택하여 추적을 사용한다고 했을 때 **3배**로 때리는 부분에 있어서 이능력을 어떻게 사용하는지는 러너가 임의로 설정할 수 있다는 뜻입니다.

28. 캐릭터 개인의 레벨은 존재하지 않는 것일까요?? 만약 있다면 만렘은 몇일지, 도달한 사람들이 있을지 궁금합니다! 또한 캐릭터가 랭커라는 설정이 가능할까요!

- 위그드라실의 캐릭터 레벨은 최대 **100레벨**이며 이번에 업데이트 되는 악룡 니드호그 레이드는 레이드 입장 제한이 **100레벨**인 만렘 콘텐츠입니다. 따라서 캐릭터들은 전부 만렘이라는 설정을 가지고 시작하며, 기존에 업데이트 되어있던 보스레이드들은 각각 클리어타임 순위와 최다 클리어 순위를 홈페이지에 게시중입니다. 따라서 캐릭터가 랭커라는 설정은 가능한 설정입니다.

29. 이전에도 레이드가 있었다면 그때는 인원이 몇명 정도였을까요? 1인으로도 가능했는지, 굳이 길드에 들지 않아도 파티 정도의 인원으로 가능했나요?

- 악룡 니드호그 레이드 이전에 업데이트 되었던 보스 레이드들은 탱커 **2인**, 딜러 **3인**, 힐러 **2인**으로 구성된 **7인** 레이드가 일반적이거나 정규 조합이 아닌 조합 역시 도전이 가능합니다. 다만 레이드 던전의 경우 반드시 파티 인원수를 맞춰야만 입장 및 클리어가 가능합니다.

30. 이번에 카타콤에 들어온게 그저 레이드를 위해서인 것이 가능할까요? 레이드를 클리어하고 보상을 얻은 후에는 탈퇴하겠다고 미리 말해줬다는 등의 설정이 가능한가요?

- 길드 가입의 경우 아이템 공유 및 전략 회의 편의성을 위함이 주된 목적이며, 문의 주신 설정은 가능한 설정입니다.

31. 레이드 보상으로 얻을 수 있는 특수 장비 아이템의 경우 어떤 아이템인지 비공개 되어있을까요?

- 정확한 보상 내역은 미공개상태이나, 각종 커뮤니티를 통해 알려진 정보는 게임 내 최고 성능의 장비와 화려한 이펙트가 들어가있다는 것 정도입니다.

32. 위그드라실 게임 내에서도 닉네임 변경, 유저 차단 등의 기능이 존재하나요?

- 위그드라실 내에서도 닉네임 변경은 가능하며, 해당 기능은 유료 서비스 항목입니다. 또한 여타 온라인 게임들 처럼 위그드라실 역시 유저 차단 기능이 존재하고 있습니다. 차단한 유저의 캐릭터는 모자이크 처리 및 로브를 뒤집어 쓴 폴리곤 상태로 보여지게 되며, 해당 캐릭터와의 대화가 불가능합니다.

33. 캐릭터 자체의 눈색과 머리색의 경우 눈이 아픈 형광색과 무지개색 등의 색을 제외한 모든 컬러를 허용하고 있다는 것은 국적 상관없이 불허되는 색만 아니라면 본래 색이 무슨 색이던 상관 없다는 뜻일까요? (ex. 대한민국 국적이거나 태생이 적발 금안) 아니면 염색과 렌즈의 사용으로 현실적으로는 거의 불가능한 색을 가져도 된다는 뜻일까요?

- 플레이어 및 캐릭터의 머리색과 눈색은 플레이어의 국적과 상관없이 커뮤니티적 허용선 내의 외관 설정이 가능합니다.

34. 세계관 상 현재 년도가 2040년이 맞다면 위그드라실의 런칭은 1년 전인 2039년에 이루어진 것이 맞을까요?

- 위그드라실의 베타테스트는 정식 런칭 보다 1년 전인 2038년에 진행되었으며, 해당 CBT를 통해 데이터를 수집 및 오류 수정의 과정을 거쳐 정식 런칭 진행은 2039년에 이루어졌습니다.

35. 베타테스터를 모집, 실행했었는지요. 만약 평범한 시민들 대상으로 진행했었다면 캐릭터가 테스트에 참가했었다는 설정이 가능할까요?

- 캐릭터가 베타테스트때 참여했다는 설정은 가능한 설정입니다.

36. (카타콤 외의) 길드의 인원제한은 몇 명일까요? 또한 랭커 길드의 경우 일반적으로 어느 정도 인원으로 운영되는지 궁금합니다!

- 위그드라실의 길드 인원수 제한은 만렙 길드 기준 최대 200명입니다. 랭커 길드라고 일컫는 길드들은 최소 50인에서 200인까지 다양하게 인원을 받고 있습니다.

37. 길드 탈퇴 후 재가입까지의 가입제한기간은 어느 정도일까요?

- 길드 탈퇴 및 재가입은 제약이 존재하지 않습니다.

38. 카타콤 길드에선 이번 인원모집의 조건(컨트롤, 매너, 제작레벨 등)을 어느 정도로 잡았을까요? 뽀뽀했는지, 추가 레퍼런스 조사를 했는지 등이 궁금합니다!

- 카타콤의 길드 인원 모집 요건은 '악룡 니드호그 레이드'의 퍼스트 클리어를 목표로 두고 있는 만큼 게임 이해도가 부족한 신규 플레이어보단 어느정도 게임을 충분히 즐겨왔던 유저들을 위주로 모집하고 있습니다. 기본적으로 메인, 서브 직군 만렙과 이전에 출시 되었던 던전 레이드들을 하루 안에 공략할 수 있을 정도의 개인 컨트롤을 요구하고 있으며 상호간 매너의 경우 신고 게시판에 등재된 적이 없거나 논란이 사그라든 경우에 한해서 길드 가입을 허가하고 있습니다.

39. QnA에서 PVP는 이벤트전, PVP 매칭을 이용한 시스템만 존재하며 PVP 매칭은 지정된 날에만 개방되고 있다고 써 있는데, PVP 매칭 관련 콘텐츠에 대해 괜찮으시다면 더 설명해주실 수 있나요? 혹시 랭킹이 있는지, PVP 콘텐츠 전용 보상이 있거나 한지 궁금합니다.

- PVP 콘텐츠 역시 랭킹이 존재하고 있습니다. PVP의 경위 1:1 개인전과 팀전으로 나뉘지며, 각각의 랭킹이 존재합니다. PVP 콘텐츠의 랭킹 보상으로는 PVP 전용 칭호와 아바타 아이템들이 있습니다. 해당 보상들에는 추가적인 성능 요소가 들어가있지는 않습니다. 별개로 PVP 콘텐츠에서 사용할 수 있는 전용 장비들이 존재하며, 해당 장비들은 PVP 참가 점수로 구매가 가능합니다.

40. 위그드라실의 생명들이 사용하는 마법과 다르게 여행자가 사용하는 능력은 얼음, 번개, 빛, 어둠과 같은 속성을 지닐 수 있을까요? 아니면 그와 유사하게 보일 뿐 속성을 지니지는 않는다면 설정이 가능할까요?? (ex. 그림자를 다루는 능력)

- 세계관에 쓰여있는 것과 같이 여행자가 사용하는 능력은 얼음, 번개, 빛, 어둠 등의 속성을 기반으로 하는 능력일 수도 있으며 다른 원천을 가지는 능력일 수도 있습니다. 그러므로 직군에 부합하고, 적을 직접적으로 공격할 수 있도록 응용 가능한 능력이라면 자유롭게 설정이 가능합니다.

41. 직군 랭킹이 존재할까요? 전투 직군과 생활 직군 둘 모두 랭킹이 있을지, 있다면 어떤 식으로 랭킹을 매기는지 궁금합니다!

- 위그드라실은 던전 및 레이드와 같은 파티 협력 콘텐츠를 주요 콘텐츠로 서비스하고 있는 게임이기에 사실상 해당 콘텐츠에 의한 직군별 랭킹을 세우는 것에 큰 의미가 있지 않습니다. 직군별 랭킹은 PVP 랭킹 내에 세부적으로 들어가는 항목뿐이며 파티 협동 콘텐츠에서 유저들이 확인할 수 있는 것은 레이드 클리어 파티별 세부 직군 조합과 해당 파티의 파티원 닉네임이 전부입니다.

42. 위그드라실 게임 내 파티를 구할 수 있는 구인 기능이 있는지 질문드립니다. 흔히 공팟이라 일컫는 개념이 있을까요?

- 공팟이라 일컫는 개념이 존재합니다.
- 위그드라실의 파티 모집은 원하는 구인 내용을 적어 캐릭터의 머리 위에 팝업으로 띄울 수 있는 방식이며, 옵션으로 파티 모집 게시판 목록에 노출시킬 수 있는 선택지가 존재합니다. 그러므로 플레이어들은 던전이나 레이드 클리어, 채집, 제작 등 자신이 원하는 콘텐츠를 함께할 유저를 파티 모집 기능으로 구하는 경우가 많습니다.

43. 길드마크의 경우, 해당 문양의 반지 목걸이 귀걸이 등으로 착용이 가능할까요?

- 가능합니다.

44. 위그드라실 내 친구추가 혹은 차단과 같은 기능이 존재할까요? 또한 게이머들이 정보 공유 등의 목적으로 사용하는 외부 소통 사이트가 있을지도 질문드립니다.

- 위그드라실에 관련된 정보 공유 목적의 외부 커뮤니티 사이트들이 존재하고 있으나, 대체적으로 공식 홈페이지의 커뮤니티 게시판에서 이루어지는 소통이 훨씬 활발한 분위기입니다. 또한 위그드라실은 온라인 게임이므로 친구추가 및 차단과 같은 기능이 존재하며, 차단과 관련된 자세한 사항은 Q&A 32번 항목을 참고해주시면 감사하겠습니다.

45. 위그드라실에도 현금결제를 통해 제공되는 부가서비스가 존재하나요? 흔히 말하는 '현질'이라는 것이 가능한 게임인지 궁금합니다!

- 위그드라실에도 현금 결제를 통해 제공되는 부가서비스들이 존재합니다. 대표적으로 아바타 아이템과 기능성 아이템 묶음 패키지 등이 있습니다.

46. 가상현실에서도 인터넷을 이용한 웹서핑이나 sns, 실시간 스트리밍 같은 것이 가능한가요?

- 위그드라실 내에서도 웹서핑, sns, 실시간 스트리밍이 가능합니다. 이러한 추가 기능은 플레이어 앞에 원하는 크기의 반투명한 홀로그램 창이 띄워지는 방식으로 사용할 수 있습니다. 플레이어가 해당 기능을 사용하고 있을 때에는 이름 위에 아이콘이 표시되어 다른 유저가 추가창을 보고 있는 상태인 것을 인지할 수 있도록 하고 있습니다.
- 추가로, 홀로그램 창은 본인을 제외하고는 그 누구에게도 보이지 않습니다. 플레이어 본인 시점으로 스트리밍 중이더라도 해당 창은 내용이 자동 블라인드되어 송출됩니다.

47. 위그드라실에도 플레이 기록을 사진으로 남겨 놓을 수 있는 스크린샷 같은 기능이 있는지 궁금합니다.

- 외부 프로그램을 사용하지 않아도 위그드라실 내에서 화면 캡처 및 동영상 녹화 기능을 서비스하고 있습니다.

48. 위그드라실이 런칭되었을 때 4D VR게임은 위그드라실이 최초였을까요?? 아니면 이미 다른 4D VR게임들도 존재했을까요!

- 위그드라실 이전에도 VR과 3D를 접목시킨 수많은 게임들이 존재해왔습니다. 4D VR게임을 개발한다고 해도 개발 단계에서 가능성이 없다 생각되어 그대로 중단되거나 베타 테스트에서 오류가 너무나 많이 발견되어 상용화까지 가지 못했습니다. 그러므로 현재 서비스되고 있는 게임 중 3D를 넘어선 4D와 VR을 접목시키고, 사용자와 캐릭터를 직접 동기화하여 게임 내에 구현시켜낸 온라인 게임은 위그드라실이 유일무이합니다.

49. 파티 협력 콘텐츠가 주요 콘텐츠라고 해주셨는데 혹시 1인 콘텐츠는 존재하지 않을까요? 던전의 경우 1인 입장이 가능한지, 혹은 사냥이나 전투 콘텐츠가 아니더라도 다른 1인 콘텐츠가 있을지 궁금합니다!

- 위그드라실의 전투 콘텐츠들 중 레이드는 인원수에 맞추어 들어가야하지만 던전은 1인 입장이 가능합니다. 1인 전용 던전 또한 존재하고 있습니다. 비전투 1인 콘텐츠는 필드 채집 및 제작이 대표적이며 하우스가 있을 경우 하우스 꾸미기와 펫 기르기 콘텐츠를 즐길 수 있습니다. 또한 대도시에서는 미니게임을 즐길 수 있습니다.

50. 혹시 능력 커스텀에 있어서 스킬 사용시에 일어날 이펙트까지 하나씩 세세하게 적어놔야 할까요?
예를 들어 **【얼음을 다룰 수 있는 능력】**이라고 했을 때, 공통 스킬: 무기에 얼음을 둘러 공격한다. 맹렬한 습격: 상대를 얼린 후 깨트린다. 이런식으로 하나하나 다 써줘야 하는건지, 아니면 그저 얼음을 다룰 수 있다고만 서술해도 되는건가요?

- 원한다면 스킬별로 설정을 써두셔도 괜찮지만, 기본적으로는 후자에 가깝습니다.

51. 강화 및 스탯 투자로 인해 오르는 능력치의 숫자는 모두 확률(%)인 것이 맞을까요! 그리고 최대 99로 한정된 명중 외의 능력치들은 100이상이 될 수 있다는 것일까요?

- 강화는 확률인 것이 맞으나, 스탯 투자는 확률이 아닙니다. 클리셰 던전 레이드의 시스템상 명중과 극대만 수치에 따른 확률(ex. 극대가 50이라면 공격 시 1d100 주사위를 굴려 50이하가 될 경우 적용이 됩니다.)이며, 나머지 스탯은 고정치입니다. 또한 극대와 명중을 제외한 능력치는 모두 100 이상이 될 수 있습니다. 명중은 시스템에 나와있는대로 99, 극대는 100이 최대치입니다.

52. 길드 문양을 무기에 새겼어도 괜찮을까요?

- 가능합니다. Q&A 16번을 확인해주세요.

53. 레이드 내 세부 직군은 변경이 가능해보이는데요, 탱커 > 힐러, 힐러 > 딜러 등과 같이 직군을 완전히 바꾸는 행위가 (커뮤니티 시스템적 한계는 논외로 두고) 게임 내에서 가능한가요? 아니면 모든 직군을 육성해보기 위해 최대 세 개까지의 부캐를 만들어야 할까요?

- 위그드라실은 한 캐릭터 내에서 메인 직군의 변경이 불가능합니다. 때문에 세 개의 직군을 모두 육성하기 위해서는 여러 개의 캐릭터를 생성해야 합니다.

54. 위그드라실에 캐릭터를 생성하며 커스터마이징한 능력(개성) 설정은 플레이하며 변경이 불가능한가요? 아니면 외부, 내부 재화를 통해 다시 커스터밍하는 것이 가능할까요?

- 캐릭터 생성 당시 커스터마이징한 초기 능력 설정은 이후에도 변경이 불가능합니다. 이 역시 다양한 능력 커스터마이징을 위해서라면 부캐릭터를 생성해야 합니다.

55. 커뮤 러닝 기간인 4W는 스토리 내에서도 같은 시간으로 흐르나요? 혹은, 며칠 간 정해져 있는 시기일까요?

- 본 커뮤니티는 시간적 · 공간적 배경이 2040년의 대한민국일 뿐, 실질적인 시간의 흐름은 리얼타임제로 진행됩니다.

56. 만일 전자의 경우, 레이드 공략 시기 사이에 오프라인에서 캐릭터에게 어떤 일이 벌어질 것이다~ 하는 어필이 가능할까요?

- 가능합니다.

57. 캐릭터의 아바타 복장이 현대식이어도 괜찮을까요? (예: 후드티, 청바지 등)

- 가능합니다.

58. 능력란의 능력명을 [□□을 다루는 능력] 외에 캐릭터의 능력과 관련된 단어로 써도 될까요?

- 가능합니다.

59. 캐릭터의 가족이 위그드라실의 플레이어라는 설정과 게임 상에서 친구를 맺었다는 설정이 가능할까요?

- 가능합니다.

60. 본캐와 부캐의 전투/생활 직군이 다르다는 설정이 가능할까요?

- 가능합니다.

61. 캐릭터가 정식 서비스가 시작되고 만렘이 된 이후에 신규 유저, 흔히 말하는 '뉴비' 들을 지원하거나 던전과 퀘스트 공략에 지장이 있던 플레이어들에게 도움을 줬다는 설정이 가능한가요?

- 가능합니다.

62. 메일에 이미지를 첨부할 때 외관 이미지만 첨부하면 되는걸까요, 아니면 다른 것들도 이미지가 들어있다면 전부 첨부해야하는걸까요? (소품이나 현실의 외관(비설) 등)

- 공설란에 들어가는 경우에는 가능한 투명한 이미지를 첨부해주세요.

63. 정식 서비스가 시작됐던 당시부터 만렙이 되기까지 어느 정도의 시간이 걸렸나요?

- 위그드라실의 스토리와 부가퀘스트를 하지 않았다면 2주, 스토리를 즐기는 유저일 경우에는 한달정도 시간이 걸립니다.

64. 현재 만렙인 플레이어의 수는 많지 않은 편인가요?

- 현재 만렙에 도달한 플레이어의 수는 많은 편입니다.

65. 캐릭터가 쓰는 무기를 비롯한 장비는 기타 란에 써야하나요?

- 네, 기타란에 서술해주세요.

66. 레이드를 수행해야만 열리는 채집던전이 있다는 설정은 가능합니까?

- 가능한 설정입니다.

67. 하우스 컨텐츠의 경우 도시 내에 건설되게 되나요? 그렇다면 그에 맞는 값을 지불한다는 전제 하에 원하는 평수대로 원하는 외형으로 지을 수 있을지요! 또 건물에 타인을 초대하는 것이 가능할지, 떨어진 지역에 있다가 텔레포트하는 기능이 있을지 궁금합니다!

- 하우스의 경우 도시 내에 전용 구역이 따로 존재하고 있습니다. 집을 구매할 경우 구역 내에 이미 지어져 있는 건물을 구매하게 되는 것이며, 크기는 두 가지로 나누어져 있습니다.
- 작은 사이즈의 건물은 방 세개, 거실, 주방 정도를 가지고 있으며 큰 건물의 경우 방 일곱개, 큰 거실, 주방 둘 정도의 설비가 갖추어져 있습니다. 외형은 구현된 것들 중 하나를 외부 재화로 구매하거나, 게임 내에서 제작으로 만들 수 있습니다. 하우스를 꾸밀 수 있는 가구 아이템도 여럿 있어 취향대로 집을 꾸밀 수는 있지만, 내외부 구조를 사용자 임의의 디자인으로 제작하는 것은 불가능합니다.
- 자신의 집이라면 자유롭게 텔레포트가 가능합니다. 다른 사람의 집일 경우 초대장을 받으면 일정 시간동안 텔레포트가 활성화되며, 수락하거나 초대장의 유효기간이 다 되었을 경우 다시 비활성화됩니다.

68. 유저가 직접 룩템을 디자인해서 제작해 입는 것이 가능할까요? 가능하다면, 소위 캐시샵이나 몬스터들에게서 원단이나 가죽등을 따로 얻는것이 가능할까요?

- 캐시샵의 경우 완성된 룩템을 판매하는 것이 대부분입니다. 게임 내에서는 이미 구현된 레시피를 통해 룩템을 제작하는 것은 가능하지만, 사용자 임의의 디자인을 구현화하는 것은 불가능합니다.
- 다만, 특정 몬스터의 재료를 얻어 제작하는 룩템의 경우 위그드라실 게임 내에 존재하고 있기 때문에 몬스터들에게서 원단이나 가죽 등을 얻는 것은 가능합니다. 또한, 현재까지 업데이트된 레이드 보스들에게는 모두 전용 레시피와 룩템이 존재하므로 니드호그에게서도 관련 재료를 얻을 수 있습니다.

69. 외모와 목소리가 중성적이라 실제 성별을 게임내에서 아는 사람이 없다는 설정이 가능할까요?

- 가능합니다.

70. 위그드라실 내에 유저 간의 거래가 가능하다고 하셨는데, 이는 개인간의 거래에 한정되나요, 아니면 게임 내의 시/공간의 제약을 받지 않는 거래 시스템(경매장, 장터 등) 또한 구현되어 있나요?

- 경매장, 장터 등의 시/공간의 제약을 받지 않는 거래 시스템이 존재합니다.

71. 만약 후자라면 해당 거래 시스템의 특정 분야에 지속적으로 아이템을 출품하는 제작자 유저라는 설정이 가능한가요? (이로 인해 얻은 트릿은 커뮤니티 활동에서 사용하지 않는다는 전제 하에)

- 가능합니다.

72. 캐릭터가 전투 직군으로서 사용하는 주 무기와 생활 직군으로서 사용하는 주 도구는 교체되는 형식인가요, 손에 쥔 도구의 형태가 바뀌는 형식인가요?

- 해당 직군 관련 스킬을 사용하면 사전에 설정해둔 장비로 자동 교체되는 방식입니다.

73. 베타테스트 때에도 길드 시스템이 존재했나요? 있었다면 당시 만들어진 길드가 정식 서비스 이후에 다시 창설되어 기존 멤버들이 가입한 경우가 있었나요?

- 위그드라실의 베타테스트 서비스 당시에도 길드 시스템이 존재했습니다만 지금의 길드 시스템보다 간략화된 기능들만 이용이 가능했으며, 베타테스트 종료 이후 정식 서비스 시작과 함께 자동 해체 처리 되었습니다. 베타테스트 당시에도 홈페이지의 커뮤니티 게시판은 활성화 되어있었기에 해당 게시판을 통해 별도의 연락을 취하여 정식 서비스와 함께 새로이 길드를 꾸린 경우가 있을 수 있습니다.

74. 아바타의 목소리는 현실 캐릭터의 목소리와 동일한가요? 혹은 보이스를 다르게 설정하는 기능은 위그드라실에 존재하지 않나요?

- 인게임 내의 캐릭터의 보이스는 실제 플레이어와 동일하며 변조는 불가능합니다.

75. 신청서 접수가 8월 19일인데 혹시 이 날 제출한 신청서에 대해 정시 가산점이나 당일 제출 가산점 같은게 존재할까요?

- 본 커뮤니티는 정시 제출 신청서에 가산점을 부여하는 신청서 가산점 제도를 채택하지 않습니다. 사전에 명시해둔 8월 19일 자정부터 8월 23일 23시 59분까지, 정해진 기간 내에 제출된 신청서는 모두 동일한 기준선에서 합격 여부를 결정합니다.

76. 아바타 장착을 통한 디폴트 모션의 변화가 가능할까요? (ex. 이동속도나 사거리같이 게임시스템에는 영향을 미치지 않는다는 설정)

- 가능합니다.

77. 과도하게 장난스러운 닉네임은 지양한다고 하셨는데, 닉네임 컨펌도 받나요?

- 과도하게 장난스러운 닉네임의 기준은 Q&A 7번을 참고해주시면 되며, 캐릭터 닉네임 가/불가 여부는 형평성의 문제로 답변드리지 않으니 양해 부탁드립니다.

78. 위그드라실의 맵에 존재하는 장소 (콜로세움이나 그 외 큰 건물)등을 트럿이나 외부재화로 빌리거나 임의의 무대를 설치하는것이 가능한가요?

- 사용자 임의로 공공의 장소를 사용할 수는 있지만, 재화를 이용해 장소를 빌리는 등의 기능은 존재하지 않습니다.

79. 신청서 상단에 BGM으로 외부링크(유튜브)를 걸어놓아도 괜찮을까요?

- 외부 링크 BGM 가능합니다.

80. 뽕 뿜린 장소(마을 외부의 들판이나 공터등)에 임의의 구조물을 설치하는것은 가능한가요?

- 개인의 하우징이 아니라면 불가능합니다.

81. 베타테스트에 참여한 플레이어들은 정식 서비스 이후에 특전 같은걸 받았었나요? (예: 아이템, 칭호, 업적 등)

- 베타테스터들은 [시작]이라는 칭호를 계정 공유 특전으로 받았습니다.

82. 제목의 직군명은 영어와 한글 중 어느 쪽으로 써야하나요?

- 어느쪽으로 기입해도 오류가 아닙니다.

83. 러닝 이프는 합격에 영향을 미칠까요?

- 러닝 이프는 합격에 영향을 미치지 않습니다.

84. 제목 양식의 전투 직군명 은 TANK / DPS / HEAL 중에 기재해야 하는 게 맞나요? 아니면 시스템에 기재된 세부 직군(이미르 · 브렌힐데 등...)을 기재해야 하나요?

- 신청서 제출시 제목 양식에 작성해야하는 직군은 메인 직군을 의미하는 것이 맞습니다.

85. 최소 외관 두상 (600x800), 전신 및 반신 (1000x자유)라는 것은 전신 및 반신 이미지를 준비할 경우 두상 이미지도 함께 준비하여야 한다는 의미일까요?

- 본 커뮤니티는 합격 후 외관제출제를 차용하고 있습니다. 신청서 제출시 외관을 첨부하시는 경우 두상, 혹은 반신 및 전신 이미지 둘 중 하나만 제출하셔도 무관하나 이미지를 제출하더라도 외관 서술은 필수로 요구됩니다.

86. 편집 등을 거쳐 동영상 등록(유x브 같은 곳)이 가능할까요? 서로의 동의 하에 타인이 찍어 올리는 것도 포함해서요! (만약 후자가 불가능 하다면 스스로의 모습이 나오도록 캡처나 동영상을 찍을 수 있는 설정이 따로 있을까요?)

- 가능한 설정입니다.

87. 그 외에 능력 설정으로 A를 이용해 B의 능력을 사용한다- 라는 경우도 괜찮은지 여쭙고 싶습니다. ('허밍이나 휘파람, 노래 등을 통해 물방울을 만들고 움직인다.'라는 식으로요!)

- 가능한 설정입니다.

88. 혹시 펫의 경우 어떤 경로를 통해 얻을 수 있는지 알 수 있을까요? (현질을 통해 / 특정 퀘스트를 통해 등)

- 펫은 캐시샵, 퀘스트, 제작을 통해 얻을 수 있으며 각각 얻을 수 있는 종류가 다릅니다.

89. 생활 직군의 경우 전투직군 내의 세부 직군처럼 다른 생활 직군도 가능한지 알고 싶습니다!

- 한 캐릭터 당 하나의 생활 직군만을 선택할 수 있습니다.

90. 캐릭터가 펫을 가지고 있다는 설정도 가능할까요! (만약 가능하다면 각 방법을 통해 얻을 수 있는 펫의 종류를, 안된다면 따로 러닝 중 획득할 수 있는지도 궁금합니다)

- Q&A 20번에도 나와있듯이, 펫은 데리고 다닐 수 있습니다. 펫을 어떻게 획득했는지, 종류는 무엇인지 등은 자유롭게 설정해주세요.

91. 게임 내에 현금 가차 시스템이 존재할요?

- 일정한 확률로 아바타 아이템이 드랍되는 현금 가차 박스가 존재합니다.

92. 아바타 아이템을 염색해서 입고 있다는 설정이 가능한가요?

- 가능합니다.

93. 위그드라실은 채팅이 디폴트인가요, 보이스가 디폴트인가요?

- 채팅도 존재하나, 보이스가 디폴트입니다.

94. 있다면 확성기와 같은 서버 전체인원에 알림이 가는 채팅기능이 있을지 궁금합니다.

- 존재하며, 현금이나 유저간 거래로 살 수 있는 아이템입니다.

95. 채팅으로 위치를 공유하는 기능(핑 찍어주기)이 있을까요?

- 채팅으로 위치를 공유할 수는 없으나 파티를 맺었을 경우에는 파티원들의 위치가 맵에 표시되게 됩니다.

96. 신청자가 아바타의 이름이나 보유 특전 칭호 등을 지어도 될까요?

- 아바타, 칭호 등은 입수 경로나 명칭을 포함하여 자유롭게 설정해주세요.

97. 게임 내 바다/호수 필드에서 할 수 있는 낚시/원앙어선/항해 등의 컨텐츠가 존재할까요?

- 바다, 호수맵에서의 낚시 콘텐츠가 존재하며, 서버 직군으로 요리사를 선택했을 때 즐길 수 있습니다.

98. 우편 시스템이 있을까요? 있다면, 개인 간 트릿거래가 불가능하다 되어있는데 아이템이나 트릿 등을 타유저에게 보내는 것도 불가능할까요?

- 존재하는 시스템이나 트릿을 우편으로 보내는 것은 불가능합니다. 트릿은 길드 창고나 게임 내 거래 시스템을 통해서만 거래할 수 있으며, 아이템은 우편으로 보낼 수 있습니다.

99. 거래불가 아이템을 제외한 아이템 또는 트릿을 인벤토리에서 꺼내 바닥에 버리는 게 가능할까요? 가능하다면 그걸 타유저가 주워서 가질 수 있을까요?

- 아이템이나 트릿을 바닥에 버릴 경우 즉시 소멸합니다.

100. 신청서 양식의 러닝 예정 커뮤니티 수/신청서 접수 중인 커뮤니티 수는 해당 커뮤니티가 포함된 수를 적어야 할까요?

- 포함되지 않은 수를 적어주세요.

101. 직군 별로 선발하는 비율이 정해져있나요?

- TANK:DPS:HEAL는 1:1.5:1 비율입니다.

102. 악룡 니드호그의 외관은 공개된 상태인가요? 공개되었다면 어떻게 생겼는지 알 수 있을까요?

- 악룡 니드호그의 외관은 게임 트레일러를 통해 공개된 상태입니다. 붉은 용암이 비늘 사이를 타고 흐르는 검은 용의 외관을 가지고 있으며, 갈라진 비늘 새로 검붉은 화염이 용의 숨결과 함께 뿜어져 나오는 위엄에 많은 플레이어들이 감탄하기도 했습니다.

103. 아바타 아이템의 유저 간 거래가 가능한가요?

- 가능합니다. 유저간 거래 기능을 사용하거나 경매장, 장터 등의 거래 시스템을 사용하여 거래할 수 있습니다.

104. 캐릭터의 외관을 현실 기준으로 서술해도 될까요?

- 가능합니다.

105. 베타테스트에 참가한 사람 수는 대략 어느 정도였나요?

- 약 천 명 정도입니다.

106. 가족이나 지인이 베타테스트에 함께 참여했다는 설정이 가능한가요?

- 가능한 설정입니다.

107. 두상은 어깨, 반신은 허리 혹은 무릎까지로 봐도 될까요?

- 그렇습니다.

108. 아바타(가면)의 경우 얼굴에 새겨지는 문신 종류도 존재할까요? (착용하였다면 외관란에 기재하는 방향)

- 문신 종류도 존재합니다.

109. 레이드의 경우 양일(주말 토,일 이라고 생각됨) 14명씩 진행하시는 것으로 확인되었는데 만약 토요일에 확정적으로 레이드 시간에 일정이 있어서 참여를 계속 못할 경우 일요일에만 참여하는 식으로 러닝이 가능할까요?

- 가능한 일정에 체크를 하여 팀을 분배받는 형식이므로, 문제없습니다.

110. 게임 내에서 채팅과 보이스를 둘 다 사용이 가능한 걸로 아는데, 혹시 유저의 편의상 채팅만 사용해온다는 설정이 가능할까요?

- 가능합니다.

111. 게임 내의 성별은 캐릭터의 성별을 따르나요? 아니면 다른 성별이 가능할까요?

- 위그드라실의 시스템상 자신의 신체를 도식화하는 것이므로, 캐릭터와 현실의 신체는 동일합니다.

112. 러닝 중 캐릭터의 현실 생활에 관련한 발언이 가능할까요? (EX. 과제가 내일까지다, 개강이다, 직장 상사/후배 뒷담, 오늘 중요한 면접을 보러 간다 등)

- 가능합니다.

113. 캐릭터 생성시 종족 선택이 있을까요? 없다면 타 종족으로 보이거나 신체가 다르게 보일 수 있는 룩템(EX. 엘프의 귀, 동물 귀 아이템을 착용하면 사람의 귀가 사라짐, 마족처럼 피부가 창백하게 변함, 몸의 근육량이 많아짐 등)이 존재하나요?

- 종족 선택은 존재하지 않으며, 엘프의 귀나 동물의 귀 아바타 아이템이 존재합니다. 다만, 인간의 귀가 사라지는 것은 아니며 본래의 귀 위에 분장용 파츠를 덧씌우거나 인간의 귀가 존재하는 채로 동물귀 머리띠를 착용한 형태라고 생각해주세요.
- 또한, 피부색이나 근육량 증가 등의 아이템은 불가능합니다. 스킨의 범주에 속하는 아바타 아이템 관련은 Q&A 3번을 참고해주세요.

114. 러닝중인 커뮤니티 수에 현재 러닝중이나 본 커뮤니티 일정과 겹치지 않는 커뮤니티는 기재해야할지, 기재하지 않아도 되는지 궁금합니다!

- 본 커뮤니티와 일정이 겹치지 않으면 기재하지 않으셔도 됩니다.

115. 위그드라실에 액세서리같은 룩템이 존재할까요?

- 존재합니다.

116. pvp 보상 (칭호 및 아바타아이템)은 신청서를 쓸때 자유롭게 설정해도 될까요?

- pvp 칭호나 아이템은 시즌마다 바뀌고 있으므로, 관련 설정은 자유롭게 해주세요

117. 게임 내에 채팅이 있다고 했는데 그러면 귓속말 시스템도 있을까요? (대상자만 볼 수 있는 채팅)

- 그렇습니다.

118. 조사는 어느 정도의 빈도로 예정 중이실까요? 조사는 항상 필참인지, 혹은 선택 참여가 가능한지 확인할 수 있을까요?

- 조사는 최소 주 1회로 선택 참여가 가능합니다. 강화 및 제작을 위한 재화 획득과 관련이 있는만큼 참여를 권장하고 있습니다.

119. 85번 답변에 외관 이미지를 제출하더라도 외관 서술을 필수로 적어야 한다고 써주셨는데, 이걸 신청서 제출 시 외관을 첨부했어도 동일하게 적용되는 사항인가요?

- 외관 이미지를 첨부했어도 외관 서술은 필수로 요구됩니다.

120. 현실쪽에서 캐릭터가 시력에 문제가 있다는 설정 가능할까요?

- 색맹, 색약, 난시, 단순 시력의 저하의 경우 VR기어로 보정이 가능합니다. 허나 이는 일말의 시각정보를 받아들일 수 있는 상태에 한정되기 때문에, 시각정보를 받아들일 수 없는 상태라면 VR기어의 보정이 불가능하여 게임 플레이에 어려움을 겪을 수 있습니다.

121. 픽크루 사용 시에도 규격(600x800 혹은 1000x자유)을 맞춰야 할까요?

- 프로그램 인장은 해당 규격에 맞추지 않아도 됩니다. 2차 가공 및 커뮤니티 사용이 가능한지의 여부만 확인해주세요.

122. 세계관상 트위터와 유사한 성격의 SNS도 존재할까요? 신청서에 트O터 등으로 표기하는 것도 가능할지 궁금합니다!

- 가능합니다.

123. 닉네임과 본명이 동일해도 될까요?

- 가능합니다.

124. 레이드 클리어로 지급되는 장비와 칭호는 거래 불가능일까요?

- 거래 불가능한 귀속 아이템입니다.

125. 과거에 다른 부계 계정으로 비매너플레이/기타 유저간의 불미스러운 일로 인한 사건사고가 있었다는 설정이 가능할까요? (부대창고털이범, 진도사기범, 아이템 배분 문제 등...)

- 가능합니다.

126. 게임 내 유저간 결혼 시스템이 존재하나요? (존재한다면 파혼과 재혼이 가능한지도 알려주시면 감사하겠습니다.)

- 위그드라실 내에 결혼 시스템은 없습니다.

127. 커미션 이미지를 제출할 예정입니다만, 투명화가 되어있지 않습니다. 투명화 이미지를 따로 구해오는 게 좋을까요? 혹은 투명화 되어있지 않는 파일을 보내드려도 괜찮을까요..?

- 투명화 이미지로 제출을 권장하고 있으나 불가하다면 흰배경으로 제출해주세요. 총괄진측에서 투명화로 가공할 예정이며 이에 관하여 2차 가공이 괜찮은지에 대한 확인 후 신청서에 기재해주세요?

128. 위그드라실 내에 악기 연주 시스템이 존재하나요?

- 존재합니다.

129. 플레이어에게 신체적 장애, 부상이 있다면 그 부분은 위그드라실 내에서 어떻게 구현될까요? 신체 데이터를 똑같이 구현하기 때문에 플레이가 어려울까요?

- 위그드라실의 시스템이 이루어내는 플레이어의 신체 정보 도식화는 기본적으로 인게임 내의 캐릭터의 외형을 결정짓기 위함을 1순위로 두고 있습니다. 때문에 실제 플레이어의 신체 건강 상태와는 무관하게 적용되고 있으며, 게임의 시스템상 플레이어의 뇌신경과 밀접하게 교감이 진행되기 때문에 질문 주신 것과 같이 캐릭터가 게임 내에서 음성을 출력하거나 본래 움직일 수 없던 신체를 움직이는 것이 가능합니다.

130. 힐러 직군 능력 설정이 어려워 예시를 알 수 있을까요? 캐릭터는 1. 적을 공격한다, 그리고 후에 부가적인 효과로 2. 팀원들은 힐을 받는다. 이런 느낌일까요?

- 공격을 하는 방법, 회복을 하는 방법을 설정해주시면 됩니다.
- 캐릭터의 설정 능력이 번개를 사용하는 것일 경우, '벼락을 내려 공격하는 것'이 적에게 가하는 유효타가 되고, '해당 벼락이 아군에게 향할 시 회복과 같은 버프형 효과를 줄 수 있다.'는 아군에게 회복이나 버프형 효과를 부여하는 설정이 됩니다. 위 예시와 같이 하나의 능력을 공격의 때, 회복의 때를 나누어 사용 방법을 나누어 기재해주시면 됩니다.

131. 위그드라실 프로필란에 실명이 기재되는데, 혹시 거기에 나이도 같이 적혀있나요? 아니면 나이 숨김 설정이 가능한지 궁금합니다.

- 위그드라실 프로필란에서 숨김은 가능하나, 신청서의 나이란에 나이를 기재하지 않는 것은 불가능합니다.

132. 공개 프로필 나이란에는 정확한 나이를 기입하고 기타란과 같은곳에 나이를 정확히 아는 사람이 없다는 식으로 서술하면 될까요?

- 그렇습니다.

133. 질의응답 41번을 확인하자면 직군 랭킹은 PvP 랭킹 내 세부적으로 들어가는 항목 뿐이라고 하셨는데, NPC 현금술사v의 프로필에서 [모든 DPS 직군에 유능하며 기존 보스 레이드에서 랭킹에 들 정도의 게임 실력을 갖추고 있다.] 라는 문구를 발견하여 확인차 문의드리고자 합니다. 레이드 직군

랭킹이 따로 존재하는 것인가요? 아니면 해당 질답은 게임 내에서 확인할 수 있는 랭킹이 **PvP** 랭킹 뿐이라는 의미이고, 게임 외 사이트를 통해 편법으로 확인하는 방법이 존재하거나 하는 걸까요?

- 맞습니다. 게임 내에서 확인할 수 있는 것은 **PVP** 랭킹이며, 이외 **PVE** 랭킹 확인은 공식적으로 지원되지 않습니다. 하지만 위그드라실을 플레이하는 이용자의 수가 2천만을 넘어가는만큼 그 외의 정보를 확인할 수 있는 사이트들이 여럿 존재합니다.

134. 능력명은 능력을 커스텀 하면서 캐릭터가 지은게 맞을까요?

- 그렇습니다.

135. 능력의 활용은 꼭 단일 대상으로만 가능할까요? 광역공격 같은 것은 커스텀 할 수 없는 부분인지 알고 싶습니다.

- 가능합니다. 다만 레이드 시스템적 적용이 어려운 점 양해 부탁드립니다.

136. 펫의 경우 상자나 모자같은 물건 형태의 펫도 가능할까요? 또 인벤토리가 부족하지는 않다고 하셨지만 따로 저장공간을 가진 펫이라는 설정이 있어도 괜찮을까요?

- 펫의 외형 설정은 자유롭지만 펫들은 게임 내에서 특별한 기능을 탑재하고 있지 않습니다.
QnA.20번을 참고해주세요.

137. 러닝 이프를 공간으로 제출해도 괜찮을까요?

- 가능합니다.

138. 「위그드라실」에서 중복 닉네임은 아예 생성 불가일까요?

- 그렇습니다.

139. 펫을 타고 날아다닌다는 설정을 넣는다면 이것도 특별한 기능 범주에 속해 불가능 할까요?

- 특별한 기능이므로 불가능합니다.

140.

-