

Finding God 스킴 문서

목차

1. 개요

1.1 스킬 사용

1.2 스킬 획득

2. 공용 스킬

2.1 갈고리

2.2 구르기(대쉬)

2.3 더블점프

3. 무기 스킬

3.1 한손검 스킬

3.1.1 파워어택

3.1.2 샷우트

3.1.3 퍼니시먼트

3.2 단도 스킬

3.2.1 양손베기

3.2.2 급습

3.2.3 스텐샷

3.3 창 스킬

3.3.1 쓰러스트

3.3.2 하단베기

3.3.3 피어싱

4. 패시브형 스킬

4.1 강화형 스킬

4.1.1 공격력 증가

4.1.2 방어력 증가

4.1.3 사정거리 증가

4.2 디버프형 스킬

4.2.1 적 공격력 감소

4.2.2 적 방어력 감소

4.2.3 적 이동속도 감소

4.3 유틸형 스킬

4.3.1 이동속도 증가

4.3.2 기력 회복 증가

4.3.3 체력 회복 증가

4.3.4 기력 소모량 감소

4.3.5 스킬 쿨타임 감소

1. 개요

1.1 스킬 사용

Finding God에서 스킬은 기본적으로 기력을 소모한다.

공통 스킬과 무기 스킬 모두 기력을 소모하기 때문에 기력을 적절히 분배하여 사용하는 것이 플레이에 굉장히 중요한 요소로 작용한다.

기력은 스킬을 사용하지 않은 상태를 유지하여 회복하거나 적을 처치하여 얻을 수 있다. 이 때 적을 처치하여 얻는 기력은 자연회복으로 얻는 기력보다는 적으며 몬스터의 종류에 상관없이 회복하는 양은 동일하다. 기력 포션은 존재하지 않는다.

Finding God에는 세가지 타입의 무기가 존재하며 각 무기마다 고유 스킬이 3개씩 존재한다. 각 무기의 스킬은 무기의 장점을 부각하거나 단점을 보완할 수 있도록 설계되어 있다.

Finding God에는 버프형 액티브 스킬은 존재하지 않으며 추후 난이도 완화 혹은 DLC의 느낌으로 추가 업데이트될 가능성은 있다.

Finding God의 방어구는 투구, 갑옷, 장갑, 장화가 있고 어떤 특별한 장비들은 고유의 효과를 가지고 있는데 (예를 들면 이동속도 증가, 기력 회복 속도 증가 등) 이러한 효과는 패시브형 스킬의 카테고리에 포함된다. 패시브형 스킬은 기력을 따로 소모하지는 않는다.

모든 스킬 네임은 추후 변경될 수 있으며 스킬 아이콘 또한 변경될 수 있다.

1.2 스킬 획득

플레이어는 Finding God을 플레이하며 스킬들을 해금할 수 있다. 공통 스킬인 구르기(대쉬), 더블 점프, 갈고리는 메인 스토리를 따라가다 보면 자연스럽게 얻을 수 있지만 무기 별 스킬은 플레이어가 게임을 진행하면서 스스로 찾아야 한다. 스킬은 맵에 존재하는 오브젝트(상자 등)에 숨겨져 있을 수도 있고, 특정한 NPC와의 상호작용을 통해 얻을 수도 있다. 혹은 특정 보스를 잡고 얻을 수도 있다. 무기 스킬들은 후에 강화할 수 있다. 강화하는 방법은 스킬마다 다르며 스킬 강화에는 몇가지 아이템이 필요하다.

패시브형 스킬은 고유한 효과를 지닌 방어구를 획득하거나 특수한 전리품을 획득하는 것으로 해금된다. 해금된 효과(패시브형 스킬)는 다른 방어구에 인첸트 할 수 있지만 고유한 효과를 보유한 방어구에는 인첸트 할 수 없다. 즉 고유한 효과 두개를 동시에 지니는 것은 불가능하다.

2. 공용 스킬

2.1 갈고리

	전방에 갈고리를 던져 고정시킨다. 그 후 갈고리를 당기며 캐릭터가 이동한다. (쿨타임: 5초) (기력소모: 5)
--	---

갈고리 예시 아이콘

갈고리는 맵에 설치된 특정 오브젝트에 갈고리를 걸어 일반적으로 갈 수 없는 지형을 갈 수 있게 만드는 스킬이다. 갈고리를 통해 플레이어는 처음에 갈 수 없었던 지역을 통과하여 새로운 마을이나 여러 보스를 만날 수 있으며 갈고리를 통해 맵에 배치된 오브젝트(상자)를 열 수 있다.

갈고리를 얻기 위해서는 챕터 1의 중간보스 니키아스를 처치해야 한다. 니키아스를 처치할 시 나오는 전리품을 스파르타의 전리품 교환소에서 갈고리 스킬북으로 바꿀 수 있으며 이를 통해 스킬 '갈고리'를 획득할 수 있다.

갈고리 사용 시 플레이어 기준 갈고리를 걸 수 있는 곳에 갈고리를 걸게 되며 갈고리를 걸 수 없는 위치에 있는 경우 갈고리가 뻗어 나갔다가 다시 돌아온다. 갈고리 위치를 조정하고 싶은 경우 갈고리를 홀드하고 방향키를 누르면 원하는 지점에 갈고리를 던질 수 있게 조정할 수 있다.

갈고리는 몇몇 몬스터의 패턴을 상대로 사용할 수도 있다. 이 경우에 갈고리의 모션은 일반적으로 사용하는 갈고리와 달라지며 스킬 시전 모션도 달라진다.

한 가지 예시로 폭탄을 투척하는 몬스터의 경우, 날아오는 폭탄을 이동 혹은 구르기(대쉬)로 피하는 방법이 일반적이지만 갈고리를 타이밍에 맞춰 사용하면 폭탄이 공중에 있을 때 이를 갈고리로 잡아 다시 적에게 던지는 것이 가능하다. 이 경우 일반적으로 몬스터에게 입힐 수 있는 데미지보다 더 높은 피해를 줄 수 있으며 플레이어의 공격 사정 거리보다 먼 거리에서 공격할 수 있다.

2.2 구르기(대쉬)

	전방으로 구르면서 빠르게 이동한다. 몬스터를 통과할 수 없다. (쿨타임: 3초) (기력소모: 3)
--	---

구르기(대쉬) 예시 아이콘

구르기(대쉬)는 낮은 통로나 빠르게 지나가야 하는 바닥을 넘어가는데 필요한 스킬이면서 동시에 이동기로 사용할 수 있다. 기력을 많이 소모하는 스킬이 아니므로 자주 사용하는데 부담은 없지만 쿨타임이 존재하기 때문에 연속으로 사용할 수는 없다.

구르기(대쉬)는 챕터1의 '보이오티아 평원' 맵에 있는 상자 오브젝트를 통해 얻을 수 있으며 이를

얻기 위해서는 갈고리가 필요하다. 구르기(대쉬)는 챕터1 스토리 후반부 파르테논 신전을 가기 위해 꼭 얻어야 하고 메인 스토리를 진행하는 과정에서 보이오티아 평원을 지날 때 플레이어로 하여금 자연스럽게 얻을 수 있게 연출이 나오기 때문에 어렵지 않게 찾을 수 있다.

구르기(대쉬) 역시 충돌 무시가 적용되지 않기 때문에 몬스터를 통과하여 지나갈 수 없다. 하지만 공중에서 패턴을 사용하거나 점프 시간이 긴 몬스터를 상대하는 경우 몬스터가 바닥에서 떠 있는 동안 구르기로 몬스터를 지나갈 수 있다. 구르기(대쉬)는 시전 도중 무적이 아니기 때문에 구르기(대쉬) 도중 몬스터의 투사체를 맞았을 경우에 피격 판정으로 처리되며 스킬 사용방향의 반대방향으로 약간의 넉백 판정이 있다.

강화된 구르기(대쉬)

	<p>전방으로 구르면서 빠르게 이동한다. 몬스터를 통과할 수 없다. 더 먼 거리를 이동할 수 있으며 구르기 시전 후 0.2초 동안 무적판정을 받는다. (쿨타임: 3초) (기력소모: 3)</p>
--	---

강화된 구르기(대쉬) 예시 아이콘

구르기(대쉬)는 챕터4의 신 '디오니소스'를 통해 강화할 수 있다.

강화된 구르기는 원래의 구르기보다 사정거리가 조금 더 길어지고 구르기가 끝난 후 0.2초 동안 무적 상태가 되어 피격 시 받는 데미지를 무시한다.

굉장히 짧은 시간의 무적 판정이기 때문에 정교한 컨트롤이 아니면 무적판정을 이용하여 몬스터의 공격을 무시하는 것은 꽤나 어렵고 시전 도중 무적판정이 아니기 때문에 구르기를 시전하는 도중 들어오는 데미지는 상쇄되지 않는다.

구르기(대쉬)와 구르기의 강화형은 공중에서는 사용할 수 없다.

2.3 더블점프

	<p>점프 도중 공중에서 한 번 더 도약한다. 빠르게 사용하면 조금 더 높이 도약할 수 있다. (쿨타임: 0초) (기력소모: 1)</p>
--	---

더블점프 예시 아이콘

더블점프는 말 그대로 점프 시전 중 한 번 더 점프를 가능하게 해주는 스킬로 원래는 올라갈 수 없는 곳에 올라갈 수 있게 해준다. 더블점프를 통해 플레이어는 작은 몬스터를 뛰어 넘을 수도 있다. 하지만 더블점프를 사용하는 도중 몬스터에 피격될 시 이동하고 있는 방향의 반대 방향으로 낙백 판정이 있으며 공중에서 피격된 것으로 처리되어 원래보다 20% 가중된 데미지를 받게 된다.

더블점프는 챕터2의 메인 스토리 진행 중 신 '헤르메스'를 통해 얻을 수 있으며 시칠리아 연안을 통과하는데 필수적인 스킬이기 때문에 스토리 진행 중 자연스럽게 얻을 수 있다.

더블점프는 점프를 한 상태에서 점프키를 한 번 더 누르면 시전할 수 있으며 두 번째 점프는 첫 번째 점프보다 더 낮은 높이를 점프한다. 하지만 점프를 두 번 빠르게 누르면 두 번째 점프도 첫 번째 점프만큼 될 수 있게 되어 더 높이 점프할 수 있다. 플레이어는 게임을 진행하면서 점프를 빠르게 두 번 눌러야 할지 타이밍에 맞춰 눌러야 할지 선택해야 하는 상황들에 놓일 것이다.

일반적으로 점프 후 무기 스킬을 사용하는 데에는 제한이 없지만 더블점프를 사용하면 착지하기 전까지 스킬을 사용할 수 없다. 따라서 더블점프를 남발하는 플레이어는 몬스터와의 대치에서 결코 유리하다고 할 수 없다.

3. 무기 스킬

F.G에는 한손검, 단도, 창 3가지의 무기가 존재하고 각 무기들의 장점을 부각하거나 단점을 보완하기 위한 무기 스킬이 존재한다.

3.1 한손검 스킬

3.1.1 파워어택

	<p>적에게 묵직한 타격을 가한다. 피격된 적은 뒤로 약간 밀려난다. (단 보스몬스터는 밀려나지 않는다) (쿨타임: 7초) (기력소모: 15)</p>
--	--

1번스킬 예시 아이콘

파워어택은 기력을 소모하여 적에게 강력한 공격을 가하는 스킬이다. 보스몬스터를 제외한 스킬에 피격된 몬스터는 약간 넉백된다(1타일 넉백)

3.1.2 샤우트

	<p>사정거리 안의 모든 적을 도발한다. 도발된 적은 방어력이 10% 낮아지며 플레이어 쪽으로 이동한다. (쿨타임: 15초) (기력소모: 20) (방어력 감소, 도발 지속시간: 8초)</p>
--	---

2번스킬 예시 아이콘

샤우트는 사정거리 내의 모든 적을 도발하는 스킬이다. 샤우트의 장점은 적의 방어력을 낮추는 것 뿐만 아니라 적이 스킬 혹은 공격을 시전 중일 때 도발을 함으로써 그 행동을 끊을 수 있다는 점이다. 스킬 자체의 데미지는 없고 도발상태의 적은 스킬을 사용할 수 있다. 보스몬스터도 도발에 걸리며 방어력 감소도 똑같이 적용된다.

3.1.3 퍼니시먼트

	<p>사정거리 안의 적에게 돌진하여 강력한 일격을 날린다. 적의 체력이 30% 이하일 경우 즉시 처형한다. (단, 보스 몬스터는 처형당하지 않는다.) (쿨타임: 20초) (기력소모: 40), (체력소모: 30)</p>
--	--

3번스킬 예시 아이콘

퍼니시먼트는 세 무기 스킬 중 가장 강력한 데미지를 가진 스킬이다. 하지만 높은 기력소모와 더불어 약간의 체력도 소모하는 스킬이기 때문에 플레이어는 자신의 상황을 인지하고 사용해야 한다. 보스몬스터가 아닌 적의 체력이 30% 이하일 경우 적을 즉사시킨다.

3.2 단도 스킬

3.2.1 양손베기

	<p>양손의 날카로운 단도로 적을 두번 베다. (쿨타임: 5초) (기력소모: 10)</p>
--	--

1번스킬 예시 아이콘

양손베기는 양손에 착용한 단도를 휘둘러 공격하는 스킬이다. 순식간에 강력한 데미지를 넣을 수 있지만 적에게 넉백이나 경직을 넣지 못하기 때문에 스킬 사용 후 플레이어가 피격될 수 있다.

3.2.2 급습

	<p>적의 뒤로 순식간에 이동하여 뒤를 찌른다. 적중 공격은 100% 확률로 치명타를 입힌다. (쿨타임: 8초) (기력소모: 20)</p>
--	--

2번스킬 예시 아이콘

급습은 적이 바라보는 방향 뒤로 이동하여 데미지를 주는 스킬이다. 후방을 공격하는 스킬이기 때문에 치명타 판정이 있으며 스킬 딜레이가 없어 바로 다음 스킬 혹은 공격으로 연계가 가능하다. 하지만 피격당한 적 또한 경직이나 넉백이 되지 않기 때문에 이동 후 자신도 피해를 입을 수 있다.

3.2.3 스텐샷

	<p>적의 뒤에서 칼등으로 적을 가격하여 잠시동안 스텐상태로 만든다. (쿨타임: 15초) (기력소모: 30) (스텐 지속시간: 2초)</p>
--	---

3번스킬 예시 아이콘

스텐샷은 적의 후방에서만 사용할 수 있는 스킬로 사용 시 적을 2초동안 스텐에 빠뜨린다. 스텐샷에 피격된 보스몬스터 역시 스텐상태에 빠지게 된다. 급습을 통한 이동 이후에 연계하면 보다 안전하게 몬스터를 상대할 수 있다.

3.3 창 스킬

3.3.1 쓰러스트

	<p>있는 힘껏 적을 향해 찌른다. 피격된 적은 잠시 경직된다.</p> <p>(쿨타임: 8초)</p> <p>(기력소모: 20)</p> <p>(경직시간: 0.5초)</p>
--	--

1번스킬 예시 아이콘

쓰러스트는 일반공격의 강화형으로 강력한 한방 데미지와 함께 경직을 부여한다. 스킬 시전 후 딜레이가 짧고 일반 공격을 캔슬하는 플레이에 유용하다. 보스몬스터 역시 경직된다.

3.3.2 하단베기

	<p>창을 휘둘러 적의 발목을 가격한다. 피격된 적의 이동속도가 20% 낮아지며 1초 동안 스팀상태에 빠진다.</p> <p>(쿨타임: 15초)</p> <p>(기력소모: 25)</p> <p>(이동속도 감소 지속시간: 8초)</p>
--	---

2번스킬 예시 아이콘

하단베기는 사정거리 안의 적들을 1초 동안 스팀상태에 빠뜨리고 이동속도를 감소시키는 스킬이다. 보스몬스터 역시 이동속도가 감소하지만 스팀에 빠지는 시간은 반으로 감소한다.

3.3.3 피어싱

	<p>힘을 모아 전방으로 창을 강하게 찌른다. 맞은 적은 넉백되고 일정 시간 동안 방어력 감소상태에 빠진다.</p> <p>(쿨타임: 20초)</p> <p>(기력소모: 35)</p> <p>(방어력 감소 지속시간: 8)</p>
--	--

3번스킬 예시 아이콘

피어싱은 적을 강하게 찔러 넉백시키면서 방어력을 감소시킨다. 일반 적은 방어력이 30% 감소하며 보스몬스터는 20% 감소한다. 적과 거리를 벌리는데 사용되거나 순간적으로 딜을 넣고 싶을 때 시작 스킬로 사용하면 좋다.(3타일 넉백)

4. 패시브형 스킬

Finding God에는 원래 패시브 스킬이 따로 없다. 이 문서에서 말하는 패시브형 스킬은 F.G의 방어구 고유효과이다. 플레이어는 게임을 하면서 고유효과를 지닌 방어구를 획득할 수 있다. 플레이어는 방어구를 그대로 착용하거나 인챈트를 통해 원하는 방어구에 고유효과를 옮겨서 사용할 수 있다. 당연히 같은 부위로만 인챈트가 가능하며 한개의 부위에서 두가지의 고유효과를 사용할 수 없다. 즉 고유효과를 지닌 방어구에 인챈트를 하는 것은 불가능하다.

4.1 강화형 스킬

4.1.1 공격력 증가

4.1.2 방어력 증가

4.1.3 사정거리 증가

4.2 디버프형 스킬

4.2.1 적 공격력 감소

4.2.1 적 방어력 감소

4.2.1 적 이동속도 감소

4.3 유틸형 스킬

4.3.1 이동속도 증가

4.3.2 기력 회복 증가

4.3.3 체력 회복 증가

4.3.4 기력 소모량 감소

4.3.5 스킬 쿨타임 감소
