

그라비우스 모드 소개



워해머 40K: 스페이스 마린 2 그라비우스 모드

이 모드는 전반적인 밸런스를 조정합니다.

그라비우스 모드는 무기 스탯, 아스타르테스의 체력, 아머 관련 및 적의 체력 계수를 난이도에 따라 재조정 합니다. 하지만 바닐라의 게임설정을 최대한 고려하여 신규 무기 및 NPC의 등장은 없습니다.

그라비우스 모드는 워해머 40K 테이블탑(10th 코덱스) 스탯을 참고하여 스페이스 마린2에 구현하였습니다.

본 모드의 개발 목적

본디 이 모드는 제 주변 사람들과 함께 즐기기 위하여 Primarch Power Fantasy 모드의 변조버전으로 시작했습니다. 하지만 시간이 지나며 Primarch Power Fantasy 모드와는 전혀 다른 방향의 전투 시스템 개선을 목표로 하게되었으며, 완전히 별개 모드로 바뀐 지금은 커뮤니티와 함께 공유하기 위하여 Nexusmods 에 공유하게 되었습니다.

앞서 소개하였듯, 본 모드는 컨픽 파일을 수정하여 스페이스 마린 2 전투 시스템을 개선하고 유저들에게 시네마틱이나 팬무비 영상에서 묘사되는 아스타르테스의 모습으로써 경험을 제공하기 위해 만들어졌습니다.

바닐라 스페이스 마린 2에서 묘사되는 아스타르테스의 모습은 착용자를 잘 보호하지도 못하는 강통에 들어가 한탄창 이내로 적을 잡아내지도 못하는 쇳덩이를 휘두르는 중보병의 모습은 사실 올바른 아스타르테스의 적절한 묘사로는 보기 힘들죠.

그렇기에 그라비우스 모드는 다음과 같은 변경점을 제공합니다.

간략한 개요

무기:

눈에 될 정도의 데미지, 휴행탄약량을 대폭 상승 시켰습니다.
당신은 아스타르테스 입니다. 인류를 위협하는 적들에 맞서 당신의 무기 또한 당신만큼 치명적이어야 합니다.

갑옷:

난이도에 따른 아머 세그먼트 값 패널티를 삭제하고, 임시체력 상실시간을 늘렸습니다.
고난이도 일수록 게임은 어려워지는건 정상이지만, 한번의 실수나 잘못된 판단으로 죽어야 한단 법은 없습니다.

능력:

바닐라의 2-3배 속도로 능력이 재충전 되고, 에너지 소모율또한 그에 맞춰 재조정 되었습니다.
닥쳐오는 위협에 맞서 가감없이 능력을 사용하십시오.

확장된 무기고 접근성:

모든 클래스는 더 많은 위기어에 대한 접근권한이 주어집니다.
택티컬 마린으로 파워소드를 휘두르거나, 불워크로 썬더 해머를 사용해 보십시오.

강력해진 보스 및 미니보스:

난이도가 높아질수록 보스 및 미니보스가 강력해집니다.
치명적 난이도의 보스 체력 계수가 300에서 3000/6000/9000으로 상향조정 됩니다.
당신의 무기만큼 그들도 치명적으로 진화했습니다.

킷배시 아머 옵션:

위해머 40K: 스페이스 마린2 내의 존재하는 메쉬들을 이용해 조금 더 다양한 꾸미기 옵션을 제공합니다.

증가한 적 스폰량:

5분 동안 필요 이상으로 강력한 적과 씨름하는것과, 5분 동안 수많은 적을 살육하는 것에는 확연한 차이가 있습니다.
그라비우스 모드는 증가한 적의 규모로 난이도에 초점을 맞췄습니다.

클래스 선택 제한 제거:

클래스의 인원 제한을 제거하였습니다.
택티컬 마린으로만 구성된 인터세서 스쿼드나, 헤비로만 구성된 헤비 인터세서, 혹은 어설트로만 구성된 어설트
인서세서 스쿼드로 플레이 해보세요!

최대 **12**인 지원:

그라비우스 모드는 세이버 인터랙티브의 개발팀에서 제공해준 파라미터값으로 최대 플레이어블 인원을 **12**인까지 확장했습니다.

3인 이상의 전투-형제들과 함께 스페이스 마린**2**를 플레이 해보세요.

모드 설치 방법:

다운로드 한 .pak 파일을 **Space Marine 2\client_pc\root\mods** 에 넣으세요.

스페이스 마린**2** 커뮤니티에 큰 기여를 해준 **Primarch Power Fantasy** 와 **Astartes Overhaul** 모드 제작자분들께, 그리고 모딩 커뮤니티와 게임발전에 지대한 기여와 노력을 쏟아주신 **Warhammer Workshop**과 세이버 인터랙티브의 개발자분들께 큰 감사를 표합니다.

모드에 대한 의견, 리포트 혹은 어떠한것이 있다면 디스코드: **Markhood** 로 전달해주시면 감사하겠습니다!

혹은 [그라비우스 모드 디스코드](#) 에서 피드백을 포함한 의견을 제시해주세요!