



Apex Legend 신규 레전드

'크로노' 스킬 기획서



INDEX

— LEGENDS —

01. 개요

1. 게임 소개
2. 클래스 개요
3. 기획 의도

02. 클래스 설정

1. 외형
2. 스킬 리스트
3. 업그레이드

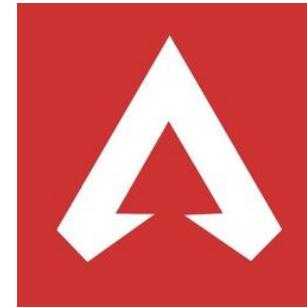
01

개요

1. 게임 소개
2. 클래스 개요
3. 기획 의도



| 게임 소개 : Apex Legend



게임 명 에이펙스 레전드 Apex Legend

개발 리스폰 엔터테인먼트

유통 일렉트로닉 아츠

출시일 2019.02.05

장르 FPS, 배틀 로얄, 히어로 슈팅 게임

엔진 소스 엔진

플랫폼 Windows/PS/Xbox/Switch



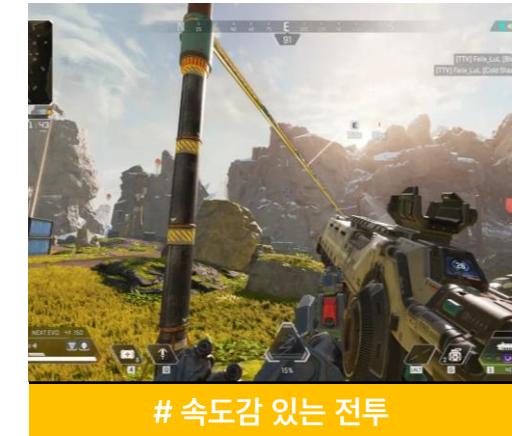
| 게임 소개 : Apex Legend



- 1인칭 시점
- 3인 스쿼드 및 팀 단위 생존을 전제로 한 배틀로얄
- 최종 생존한 1개의 팀이 1등



- 5개의 **역할군** (어설트, 스커미셔, 리콘, 서포트)
- 27명의 레전드
- 패시브 / 전술 / 궁극기를 통한 역할 수행



- 슬라이딩, 스킬 등 **빠른 이동 가능**
- 레벨에 배치된 각 오브젝트는 이동 및 전투 합류 보조
- 짧은 파밍 동선 **빠른 전투 템포**

빠른 이동과 짧은 교전을 중심으로 한 **전투 구조**를 통해 플레이어가 끊임없이 상황을 판단하고 선택하도록 유도

팀 부활 시스템과 이동 중심 설계를 통해 **전투 실패**에 대한 **부담은 완화**하되, 전투의 긴장감과 전략적 재미 유지

| 게임 소개 : 레전드 역할군

<p>스커미셔 (총 6)</p> <p>이동 특화 레전드 전투의 템포 및 흐름 전환 담당 진입/이탈/포지셔닝 용이</p> 	<p>어썰트 (총 5)</p> <p>공격 특화 레전드 전투 개시 담당 전투 보조 스킬을 통한 화력 우위</p> 
<p>서포트 (총 6)</p> <p>지원 특화 레전드 팀의 전투 지속성 및 생존 담당 팀 유지력 강화</p> 	<p>리콘 (총 6)</p> <p>정보 특화 레전드 적 위치 파악 담당 정보를 통한 팀의 판단 근거 제공</p> 
<p>컨트롤러 (총 4)</p> <p>지역 방어 특화 레전드 지형 봉쇄, 진입 억제 등 스킬을 활용해 적 진입 딜레이 공간 통제, 시야 차단을 통한 서드 파티 및 난입 상황 억제</p> 	

레전드 역할군을 통해 팀의 전투 의사 결정 분배

| 게임 소개 : 컨트롤러 스킬 의도 분석



코스탁

패시브	요새화 (받는 피해 15% 감소, 감속 효과 무시), 녹스 비전 (가스 내 적 표시)
액티브	녹스 가스 트랩 (대미지 피격 혹은 주변 내 트랩에 적 접근 시 초당 대미지 및 가스를 뿜어 시야 차단)
궁극기	녹스 가스 수류탄 (녹스 가스를 뿜는 수류탄 투척)
기획 의도	지속 피해와 시야 차단을 통한 적의 진입 강제 지연 및 공간을 장시간 점령하는 데 특화된 영역 통제형 컨트롤러



왓슨

패시브	천재의 스파크 (얼티밋 스킬 촉진제 강화, 피해를 받지 않을 경우 0.5 씩 실드 재생)
액티브	주변 보안 (펜스 설치 : 펜스 접촉 시 대미지 및 이동속도 감소, 시야 흔들림)
궁극기	인터셉션 파일런 (주변 플레이어 실드 재생, 왓슨 액티브 스킬 쿨타임 감소, 주변 투사체 요격)
기획 의도	설치형 방어 구조물을 통한 지역 점령 및 적의 궁극기를 카운터 하는 진지 구축형 컨트롤러



램파트

패시브	개조 장전기 (LMG 계열 사용 시 장탄수 15%, 재장전 속도 25% 증가)
액티브	증폭 엠페러 (방벽 설치 : 바깥에서 들어오는 사격 차단 , 안에서 발사하는 사격 대미지 증가)
궁극기	휴대용 머니건 숄라 (강력한 기관총 무기 장착, 1탄창 사격 후 재장전 시 거치 모드로 사용 가능)
기획 의도	증폭 엠페러와 고화력 무기 기반 정면 교전 에서의 화력 우위 를 확보하는 화력 집중형 컨트롤러



카탈리스트

패시브	바리케이트 (문 강화 : 적은 문을 열 수 없으며 HP 증가)
액티브	피어싱 스파이크 (구체를 투척해 지면에 닿을 시 장판 : 장판 접촉 시 적에게 피해 및 이동속도 감소)
궁극기	다크 베일 (세로 장막을 펼쳐 적의 시야 차단 , 장막 접촉 시 이동속도 감소 및 시야 좁아짐)
기획 의도	시야 및 정보 차단 효과를 활용해 적의 판단 능력 저하 및 교전 중 전투 흐름 을 단절시키는 정보 통제형 컨트롤러

| 클래스 개요



기존 컨트롤러

- 영역 억제
- 진입 지연
- 시야 차단
- 유리한 전투 구역 형성



신규 컨트롤러 (크로노)

- 영역 억제
- 전투 템포 우위
- 설치물 우선 파괴 요구
- 유리한 전투 구역 형성

영역 억제 및 진입 차단을 중심으로 자신에게 유리한 **전투 구역**을 **형성**하는 기존 컨트롤러 레전드

크로노는 설치물을 통한 컨트롤러의 기본 역할은 수행하되, 시야 차단이나 거점 방어 수단이 아닌 **전투 템포**에서의 **우위**를 바탕으로 **적에게 불리함**을 **제공**하는 방향으로 설계

적은 정상적인 전투 수행을 위해 **설치물을** 우선적으로 **파괴**해야 함

| 기획 의도

1

기존 컨트롤러와의 차이

'공간'을 키워드로 전투를 제어하는 기존 컨트롤러 레전드들과 달리, '시간'을 키워드로 한 크로노는 전투 속도 및 판단을 제어하여 **지속적인 불리함을 제공** 전투 템포 우위를 통해 설치물 파괴에 대한 **선택을 강요**

2

메타 보완

교전, 빠른 이동 중심의 현재 **메타의 완충제**

컨트롤러의 역할은 건물, 좁은 지형 중심의 방어 상황에 **제한**되며, 이동 시 **리스크 보유**

크로노는 전투 템포 조절 우위를 통해 **메타의 보완책 역할**을 함



3

컨트롤러 선택지 다양화

코스틱 – 시야 차단 / 진입 억제

왓슨 – 진지 구축 / 카운터 궁극기

램파트 – 화력 우위

카탈리스트 – 시야 / 정보 차단

크로노 – 기존 컨트롤러 대비 방어 성능은 낮으나, 전투 전개 흐름 및 전투 템포 제어 특화

02

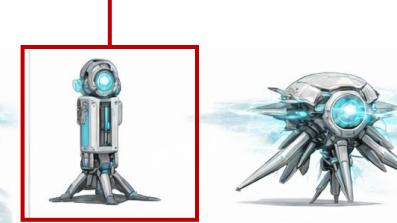
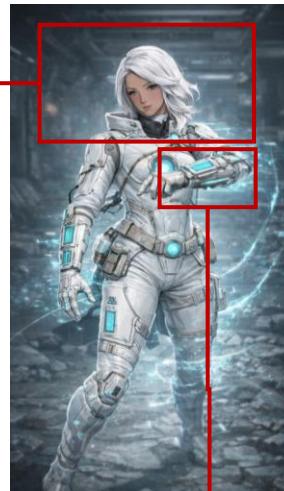
클래스 설정

1. 외형
2. 스킬 리스트
3. 업그레이드



| 외형 (AI 제작)

- 메인 컬러 : 백색 - **시간의 상태**를 의미
- 기존 레전드와의 색 대비



- 시간 조절 장치 - 손목에 부착되어 있어 시간 조정 능력 암시

- 액티브 – 시간 조절 장치 (앵커)
- 설치물로 지면에 부착되는 형태

- 궁극기 - 시간 제어 드론
- 파괴 가능 오브젝트

| 스킬 리스트

스킬명	시간 가속 장치 : 오버클럭
스킬 아이콘	
스킬 타입	패시브
효과	<p>회복 아이템 사용 속도 +25%</p> <p>스킬 재사용 대기시간 -10%</p>
효과 대상	자기 자신
쿨타임	-
설명	자신의 시간 흐름을 강제로 가속시켜 전투 효율을 극대화합니다.
기획 의도	<p>자신의 전투 템포 향상을 목적으로 둔 패시브 스킬</p> <p>회복 아이템 사용 속도 증가를 통한 위기 대응 능력 강화</p> <p>방어 능력 특화 타 컨트롤러와 달리, 크로노의 빠른 스킬 순환을 기반으로 전투 효율 증가</p> <p>숙련 플레이어 기준 판단 및 선택에 따른 높은 효율을 발휘</p>

이펙트

- 회복 아이템 사용 시 왼손에 흰색 전류 이펙트 출력
 - 회복 아이템 사용 종료 시 소멸



1. 레퍼런스

| 스킬 리스트

스킬명	시간 조절 앵커 : 브로큰
스킬 아이콘	
스킬 타입	액티브
	<p>투사체를 발사하여 지역에 오브젝트 소환 (지면 도착 시 설치)</p> <p>영역 내 적 재장전 속도 -25%, 회복 아이템 사용 속도 -25% 디버프 부여 (중첩 불가, 영역 벗어날 경우 해제)</p>
효과	<p>영역 내 아군 무기 장착 시 이동 속도 패널티 -80% 변경 중첩 불가, 영역 벗어날 경우 해제)</p> <p>최대 2개 설치 가능 (2개 이상 설치 시 오래된 오브젝트 파괴)</p> <p>HP : 30 (적만 파괴 가능)</p>
효과 대상	앵커 중심 반경 10m 내 모든 대상 (Z축 포함)
쿨타임	25초 (최대 2스택 중첩 가능)
설명	영역 내 대상에게 행동 능력에 영향을 주는 앵커를 설치합니다.
	<p>영역 내 적은 전투 지속력을 감소시키고, 아군에게는 전투 안정화를 가져오는 상태이상을 각각 부여하여 전투 템포에 영향을 미치도록 설계</p> <p>타 컨트롤러의 이동 속도 감소 패널티는 사용하지 않음 (포지션 차별화)</p> <p>낮은 체력으로 인해 발견 시 빠르게 오브젝트를 파괴하여 적은 전투 템포를 회복하게 함 (파괴 행동 강제를 통한 정보 및 전투 이점)</p> <p>이펙트는 영역의 위치를 직접적으로 노출하지 않고 효과의 여부만 전달</p>
기획 의도	

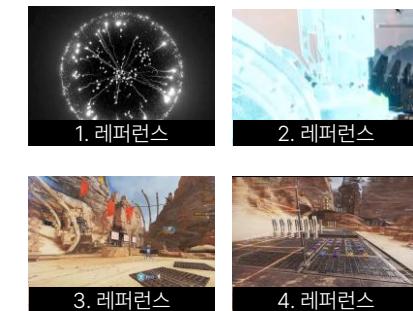
애니메이션

1. 원손을 뻗어 앵커 장치 발사 준비 동작
 - 원손을 전방을 향해 이동시키며 손등을 하늘로 향하게 함
 - 원손 뻗은 **상태 유지** (Loop 애니메이션)
2. 장치를 발사하는 동작
 - 원손에 반동을 주어 **발사하는 동작**



이펙트/UI

1. 원손을 뻗을 때 손등에서 흰색 파티클 이펙트 출력 (Loop 이펙트)
2. 오브젝트 소환 시 디졸브 이펙트 출력
3. 영역 내 자신 및 아군 화면 가장자리 가속 이펙트 출력 (UI 이펙트)
4. 영역 내 적 화면 둔화 이펙트 출력 (UI 이펙트)



오브젝트

1. 오브젝트 소환 시 설치 애니메이션 출력 (지면 도착 시)
2. IDLE 상태 유지
3. HP = 0시 오브젝트 폭발 애니메이션 출력



| 스킬 리스트

스킬명	시간 왜곡 드론 : 디스토션
스킬 아이콘	
스킬 타입	궁극기
	<p>에임 중앙에 오브젝트 배치 (위치 도착 시 소환)</p> <p>영역 내 적 스킬 시전 속도 -25%, 스킬 재사용 대기시간 +25% 디버프 부여 (중첩 불가, 영역 벗어날 경우 해제)</p>
효과	<p>영역 내 아군 스킬 재사용 대기시간 -10%, 재장전 속도 +25% 상태이상 부여 (중첩 불가, 영역 벗어날 경우 해제)</p> <p>Z키를 눌러 에임 중앙 위치로 이동 가능 (이동 속도 : 1000, 도착 시 재이동 가능)</p> <p>HP : 150 (적만 파괴 가능)</p>
효과 대상	드론 중심 반경 40m
쿨타임	120초
설명	<p>시간 왜곡 드론 : 화이트 홀을 소환합니다. 화이트 홀은 영역 내 대상의 속도에 영향을 미칩니다. Z 키를 눌러 드론을 이동할 수 있습니다. 파괴 시 재사용 대기시간이 활성화됩니다.</p>
기획 의도	<p>영역 내 적은 전투 효율을 감소시키고, 아군의 전투 효율을 강화하여 해당 공간의 전투 흐름을 변경하는 지역 통제형 궁극기</p> <p>오브젝트 기반 동작으로 고정 영역이 아닌 이동 영역으로서 기능하도록 설계하여 컨트롤러의 고질적 문제인 공간 이동에 대한 리스크 최소화</p> <p>영역 내 지역 통제 궁극기로 동작하여 해당 공간을 유리한 전장으로 변경</p> <p>UI 경고창을 통해 해당 지역의 궁극기 유무를 적에게 전달하여 드론 공격 유도</p>

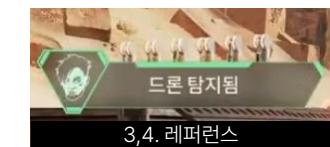
애니메이션

1. 원손을 뻗어 드론 발사
 - 원손을 전방을 향해 이동시키며 손바닥을 하늘로 향하게 함 (드론이 손바닥에 위치)
 - 원손을 위로 올리며 **발사 동작 진행**
2. 위치 이동 동작 (소환 후 이동 명령 시)
 - 손목에 부착된 장치를 조작하는 동작 (1초 이내)



이펙트/UI

1. 드론 광원 이펙트 출력 (Loop 이펙트)
2. 가속 캐릭터 몸체 **림라이트 이펙트** 출력 (Loop 이펙트)
3. 영역 내 자신 및 아군 **효과창 UI 출력 (지속 출력)**
 - 출력 텍스트 : 시간 가속 상태 (타 경고창과 중첩 시 우측 배치)
4. 영역 내 적 **경고창 UI 출력 (지속 출력)**
 - 출력 텍스트 : 시간 감속 상태 (타 경고창과 중첩 시 우측 배치)



오브젝트

1. 궁극기 사용 시 드론 오브젝트 소환
2. IDLE 상태 유지



| 업그레이드

이보 업그레이드

전투 시 **누적 대미지량**에 따라 **스킬 업그레이드 가능**

업그레이드 : 효율 계산

스킬 효과

시간 조절 앵커 : 브로큰의 최대 개수 1개 증가
시간 조절 앵커 : 브로큰 재사용 대기시간 5초 감소

기획 의도

최대 개수 강화 및 재사용 대기시간 감소를 통한 **공간 지배 능력 강화**

업그레이드 : 드론 확장

스킬 효과

드론 반경 30% 증가

기획 의도

드론 반경 증가를 통한 **전장 확장**

레벨 2 업그레이드



업그레이드 : 드론 재생

스킬 효과

시간 왜곡 드론 : 디스토션 체력 +50
일정 시간 대미지 받지 않을 경우 HP 재생

기획 의도

드론의 생존력 강화를 통한 **공격기 안정성 확보**

레벨 3 업그레이드



업그레이드 : 왜곡 강화

스킬 효과

드론 반경 내 적 재장전 속도 5%, 적 회복 아이템 사용 속도 10%
디버프 부여

기획 의도

적의 전투 유지력 하락을 통한 **교전 주도권 확보**