



Apex Legend 신규 레전드

**'크로노'** 스킬 기획서

작성자 : 김필립

Email : kpl3420000@naver.com

# INDEX

## 01. 개요

1. 게임 소개
2. 클래스 개요
3. 기획 의도

## 02. 클래스 설정

1. 외형
2. 스킬 리스트
3. 업그레이드

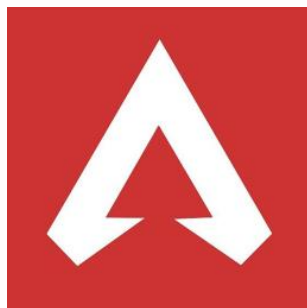
# 01

## 개요

1. 게임 소개
2. 클래스 개요
3. 기획 의도



## I 게임 소개 : Apex Legend



게임 명	에이펙스 레전드 Apex Legend
개발	리스폰 엔터테인먼트
유통	일렉트로닉 아트
출시일	2019.02.05
장르	FPS, 배틀 로얄, 히어로 슈팅 게임
엔진	소스 엔진
플랫폼	Windows/PS/Xbox/Switch

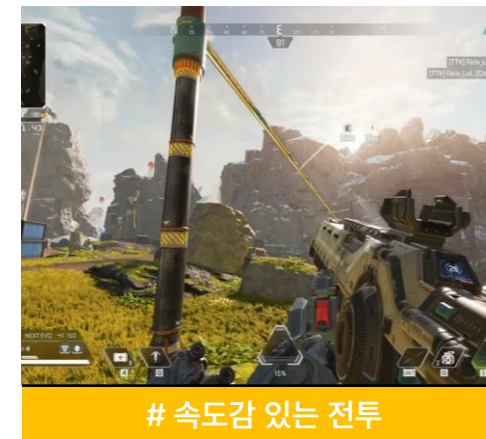
## I 게임 소개 : Apex Legend



- 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 이동**과 **짧은 교전**을 중심으로 한 **전투 구조**를 통해 플레이어가 끊임없이 상황을 판단하고 선택하도록 유도

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

## I 게임 소개 : 레전드 역할군

## 스커미셔 (총 6)

이동 특화 레전드  
전투의 템포 및 흐름 전환 담당  
진입/이탈/포지셔닝 용이



## 서포트 (총 6)

지원 특화 레전드  
팀의 전투 지속성 및 생존 담당  
팀 유지력 강화



## 어썰트 (총 5)

공격 특화 레전드  
전투 개시 담당  
전투 보조 스킬을 통한 화력 우위



## 리콘 (총 6)

정보 특화 레전드  
적 위치 파악 담당  
정보를 통한 팀의 판단 근거 제공



## 컨트롤러 (총 4)

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

레전드 역할군을 통해 팀의 전투 의사 결정 분배

## I 게임 소개 : 컨트롤러 스킬 의도 분석



코스틱

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



왓슨

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



램파르트

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



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 <b>적의 시야 차단</b> , 장막 접촉 시 이동속도 감소 및 시야 좁아짐)
기획 의도	시야 및 정보 차단 효과를 활용해 <b>적의 판단 능력 저하</b> 및 교전 중 <b>전투 흐름</b> 을 <b>단절</b> 시키는 <b>정보 통제형 컨트롤러</b>

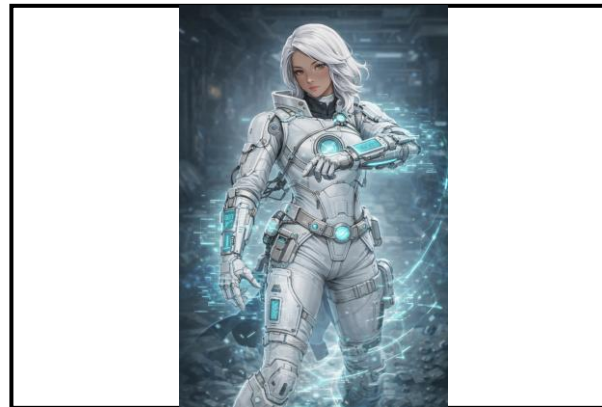


## I 클래스 개요



# 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 구역을 형성하는 기존 컨트롤러 레전드

크로노는 설치물을 통한 컨트롤러의 기본 역할은 수행하되, 시야 차단이나 거점 방어 수단이 아닌 전투 템포에서의 우위를 바탕으로 적에게 불리함을 제공하는 방향으로 설계  
적은 정상적인 전투 수행을 위해 설치물을 우선적으로 파괴해야 함



## I 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 제한되며, 이동 시 리스크 보유  
크로노는 전투 템포 조절 우위를 통해 메타의 보완책 역할을 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

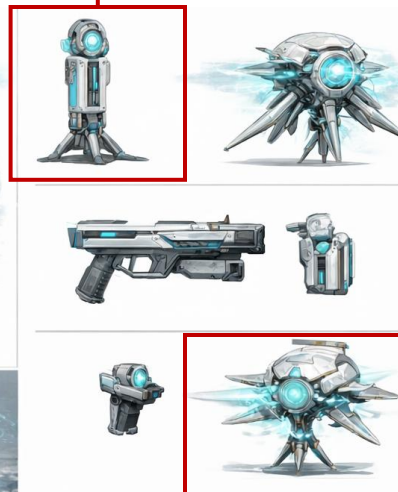
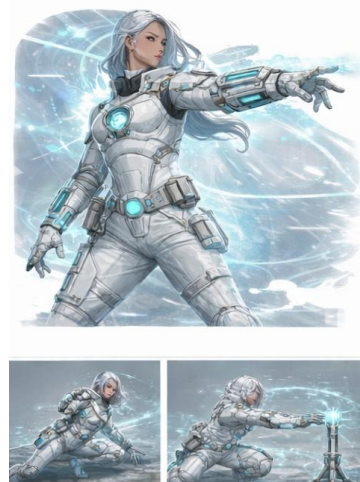
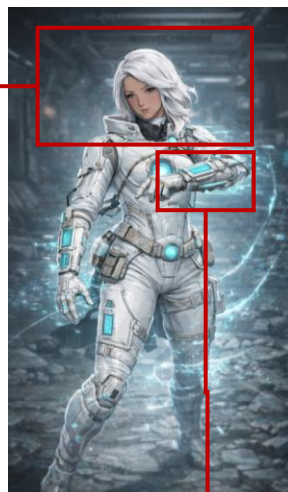
## 클래스 설정

1. 외형
2. 스킬 리스트
3. 업그레이드



## I 외형 (AI 제작)

- 메인 컬러 : 백색 -시간의 상태를 의미
- 기존 레전드와의 색 대비




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

- 시간 조절 장치 - 손목에 부착되어 있어 시간 조정 능력 암시

- 궁극기 - 시간 제어 드론
- 파괴 가능 오브젝트

스킬 리스트


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

이펙트

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



스킬 리스트

스킬명	시간 조절 앵커 : 브로큰
스킬 아이콘	
스킬 타입	액티브
효과	<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> <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.
기획 의도	<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>

애니메이션

1. 왼손을 뻗어 앵커 장치 발사 준비 동작

■ 왼손을 전방을 향해 이동시키며 손등을 하늘로 향하게 함

■ 왼손 뻗은 상태 유지 (Loop 애니메이션)
2. 장치를 발사하는 동작

■ 왼손에 반동을 주어 발사하는 동작



이펙트/UI

1. 왼손을 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
효과	<p>에임 중앙에 오브젝트 배치 (위치 도착 시 소환)</p> <p>영역 내 적 스킬 시전 속도 -25%, 스킬 재사용 대기시간 +25% 디버프 부여 중 첩 불가, 영역 벗어날 경우 해제)</p> <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	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.
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. 왼손을 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



## I 업그레이드

### 이보 업그레이드

전투 시 누적 대미지량에 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



### 레벨 3 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 궁극기 안정성 확보

#### 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