



KOV

Community Guide

ver. 2020.04.10
designed by Jeol Pyeon



Valorant KR(KOV)
■ <https://discord.gg/Egmm9J4>

발로란트는 무엇인가요?

5대5, 경쟁, 캐릭터 기반, 전술 FPS

속련된 기술과 창의력이
만나는 곳...

“발로란트의 충격적은 정밀하고 신중해야 하며 극도로 치명적입니다. 창의적인 게임플레이를 보상해주는 멋진 순간들도 있죠. 발로란트에서, 플레이어들은 전 매치동안 사용할 요원을 선택하고, 공격팀 vs 수비팀으로 나뉘어 라운드를 승리하기 위해 노력합니다. 24 라운드 동안 최선을 다 해서 말이죠.” - 라이엇 게임즈





근미래 지구를 배경으로, 발로란트에서 당신은 다양한 국적의
요원들을 선택할 수 있습니다. 각 요원들은 고유의 전술적 능력들을
가지고 있습니다. 지역을 요새화하고, 적의 위치를 정찰하세요.
방어 구역을 강화하고, 지역을 통제하세요.

⋮

“능력은 당신이 적을 처치할 수 있는 기회를 만들어 줍니다.”

주요 특징

정밀하고, 치명적이고, 기본에 충실한 총격전

- 안정적인 에임을 가진 사람의 권총은 그렇지 못한 스나이퍼를 이길 수 있습니다. 발로란트에서, 전투는 수 초 내에 끝날 수 있습니다. 죽는 데 까지 걸리는 시간 (대부분 헤드샷에 즉사하며, 대부분의 라이플은 3-4발로 적을 처치할 수 있습니다)은 짧으며, 반동이 존재하죠. 모든 총알이 승리의 기회입니다.

다양한 총기들

- 모든 요원들은 '라운드 기반 경제 시스템'을 바탕으로 모든 총기를 사용할 수 있습니다. 모든 총기는 고유의 전략적 가치를 가지고 있으며, 반동 제어와 상황에 맞게 활용하는 능력 모두를 마스터해야 합니다.

고유 능력을 가진 요원들

- 능력은 총격전을 돕기 위해 전략적 정버와 전술적 지원을 제공하는 '보조제'로서 설계되었습니다. 각 요원은 고유의 능력이 있으며, 당신이 상황에 접근하는 방식을 바꾸어 줄 것입니다.

수 천 시간의 플레이를 위해 정밀하게 설계된 맵

- 발로란트의 각 맵들은 다양한 전략과 팀 조합을 시도할 수 있도록 설계되었습니다. 따라서 수 천 시간동안 플레이할 가치를 가지고 있으며, 마스터하는 데에도 많은 시간이 걸릴 것입니다.

발로란트의 세계를 지켜내십시오

- 다양한 국적의 요원들이 모였습니다. 발로란트의 세계에서, 세계는 존폐가 걸린 싸움을 이어나가고 있고, 다양한 초능력을 가진 요원들이 공통의 위협을 물리치기 위해 싸울 준비를 마쳤습니다.

⋮

“이제, 세상을 지킬 시간입니다.”

요원 역할군



전략가

전략가들은 위험 지역을 분석하여 팀을 승리를 이끄는 데 탁월합니다.



감시자

감시자들은 지역을 점유하고 팀 암호를 담당하는 수비 전문가입니다.



타격대

타격대는 자급자족이 가능하며 팀에서 공격을 담당합니다.



척후대

척후대는 팀이 전투 지역에 진입할 수 있도록 진입로를 확보합니다.



전략가 브림스톤

소이탄

소이탄 발사기를 장착합니다. 발사하면 바닥에 떨어졌을 때 폭발하는 소이탄을 날려 적에게 피해를 입히는 화염 구역을 생성합니다. 생성된 구역은 일정 시간 유지됩니다.

공중연막

전술 지도를 장착합니다. 발사하면 브림스톤의 연막을 퍼뜨릴 위치를 지정합니다. 보조 공격 시 위치 확정 후 연막을 날려 한동안 선택한 지역의 시야를 차단합니다.

자극제 신호기

자극제 신호기를 장착합니다. 발사하면 브림스톤 앞에 자극제 신호기를 던집니다. 자극제 신호기가 떨어진 곳에는 플레이어에게 속사 효과를 부여하는 영역이 생성됩니다.

궤도 일격

전술 지도를 장착합니다. 발사하면 선택한 위치에 궤도 일격 레이저를 쏘아 해당 영역에 있는 플레이어에게 큰 지속 피해를 입힙니다.



전략가 바이퍼

독성 연기

가스 방사기를 장착합니다. 발사하면 라운드 내내 유지되는 방사기를 던집니다. 스킬을 다시 사용하면 연료를 소모해 독성 가스 구름을 만듭니다. 이 스킬은 여러 번 재사용이 가능하며 주문 후 다시 배치할 수 있습니다.

독성 장막

가스 방사기 발사기를 장착합니다. 발사하면 여러 개의 가스 방사기를 일렬로 길게 배치합니다. 스킬을 다시 사용하면 연료를 소모해 높은 독성 연기 장벽을 생성합니다. 이 스킬은 여러 번 재사용이 가능합니다.

뱀 이빨

화학 물질 방사기를 장착합니다. 발사하면 바닥에 떨어졌을 때 폭발하는 통을 날립니다. 통은 폭발하여 적에게 피해를 입히고 둔화시키는 화학 물질 지역을 일정 시간 동안 생성합니다.

독사의 구덩이

화학 물질 분사기를 장착합니다. 발사하면 사방으로 화학 물질을 연기를 분사해 안에 있는 플레이어의 가시거리와 최대 체력을 감소시키는 거대 연기를 생성합니다.



전략가
오멘

피해망상

즉시 앞으로 그림자 투사체를 발사해 투사체에 닿은 모든 플레이어의 가시거리를 잠시 감소시킵니다. 이 투사체는 벽을 통과할 수 있습니다.

어둠의 장막

그림자 구슬을 장착하고 사거리를 표시합니다. 발사하면 표시한 위치에 그림자 구슬을 던져 한동안 시야를 차단하는 그림자 영역을 생성합니다. 조준 시 보조공격을 길게 누르면 표시 위치를 더 멀리 옮깁니다. 조준 시 스킬 키를 길게 누르면 표시 위치를 더 가까이 옮깁니다.

어둠의 발자국

그림자 걸음 스킬을 장착하고 사거리를 표시합니다. 발사하면 짧은 정신 집중 후 표시한 위치로 순간이동합니다.

그림자 습격

전술 지도를 장착합니다. 발사하면 선택한 위치로 순간 이동을 시작합니다. 순간 이동 중에는 오멘이 그림자로 나타나며 이때 적이 그림자를 파괴하면 순간이동이 취소됩니다.



타격대
제트

상승 기류

제트가 즉시 높이 날아오릅니다.

순풍

제트가 즉시 이동 방향으로 빠르게 이동합니다.
제트가 가만히 서 있을 경우에는 앞으로 빠르게 이동합니다.

연막 폭발

표면에 닿아 충격을 받으면 구름으로 팽창해 잠시 시야를 가리는 투사체를 즉시 던집니다. 스킬 키를 길게 누르면 연기가 조준점 방향으로 휘어집니다.

칼날 폭풍

명중률이 높으며 적 처치 시 다시 충전되는 투척용 단검을 장착합니다. 발사하면 대상에게 단검 하나를 던집니다.
보조 공격 시 대상에게 남은 단검 전부 던집니다.



타격대
피닉스

커브볼

던지면 휘어져 날아간 후 폭발하는 섬광 구슬을 장착합니다. 발사하면 섬광 구슬이 왼쪽으로 휘어지고 폭발합니다. 이때 구슬을 바라보는 플레이어는 전부 실명합니다. 보조 공격 시 섬광 구슬이 오른쪽으로 휘어집니다.

뜨거운 손

화염구를 장착합니다. 발사하면 일정 시간이 지나거나 땅에 닿은 후 폭발하는 화염구를 던집니다. 폭발 지점에는 일정 시간동안 유지되는 화염 구역이 생성되어 적에게 피해를 입힙니다.

불길

화염 장벽을 장착합니다. 발사하면 앞으로 이동하는 여러 개의 화염을 일렬로 생성하여 시야를 차단하고 통과하는 플레이어에게 피해를 입히는 화염 장벽을 생성합니다. 발사를 길게 누르면 조준점 방향으로 장벽 궤적을 바꿉니다.

역습

즉시 피닉스의 위치에 표식을 놓습니다. 스킬 사용 도중 죽거나 지속시간이 끝나면 해당 위치에서 최대 체력으로 부활합니다.



척후대 브리치

섬광 폭발

실명탄을 장착합니다. 발사하면 벽을 통과하고 빠르게 효과가 발생하는 폭발을 일으켜 섬광을 본 모든 플레이어를 실명시킵니다.

균열

지진파를 장착합니다. 발사를 길게 누르면 사거리가 늘어납니다. 키를 떼면 지진파를 날려 경로상에 있는 적과 대상 범위 내의 모든 적을 멍하게 합니다.

여진

융합 에너지탄을 장착합니다. 발사하면 벽을 통과하고 느리게 효과가 발생하는 폭발을 일으켜 대상 범위 내의 모든 적에게 큰 피해를 입힙니다.

지진 강타

지진탄을 장착합니다. 발사하면 모든 지형을 통과하는 지진 파동을 날려 경로상에 있는 모든 적을 멍하게 하고 공중으로 띄웁니다.



척후대
소바

총격 화살

총격 화살을 발사하는 활을 장착합니다. 발사하면 총돌 시 폭발하여 주변 플레이어에게 피해를 입히는 화살을 전방으로 날립니다. 발사를 길게 누르면 화살의 사거리가 늘어납니다. 보조 공격 시 화살이 최대 두 번 더 튕깁니다.

정찰용 화살

정찰 화살을 발사하는 활을 장착합니다. 발사하면 정찰 화살을 전방으로 날려 화살이 꽂힌 곳을 기준으로 모습이 드러난 주변 적의 위치를 표시합니다. 적이 이 화살을 파괴할 수 있습니다. 발사를 길게 누르면 화살의 사거리가 늘어납니다. 보조 공격 시 화살이 최대 두 번 튕깁니다.

올빼미 드론

올빼미 드론을 장착합니다. 발사하면 드론을 날려 조종합니다. 드론을 조종하는 동안 발사를 누르면 표식용 다트가 발사됩니다. 다트에 맞은 플레이어는 위치가 드러납니다.

사냥꾼의 분노

벽을 관통하는 에너지 3개를 장거리로 발사하는 활을 장착합니다. 발사하면 전방에 일직선상으로 에너지를 날려 닿은 적에게 피해를 입히고 위치를 드러냅니다. 스킬 지속시간이 활성화된 상태에서 최대 두 번 더 다시 사용할 수 있습니다.



감시자
세이지

둔화 구슬

둔화 구슬을 장착합니다. 발사하면 땅에 닿은 후 폭발하여 일정 시간 동안 둔화 영역을 생성하는 구슬을 던집니다. 둔화 영역에 있는 플레이어는 속도가 느려집니다.

회복 구슬

회복 구슬을 장착합니다. 피해를 입은 아군을 조준한 후 발사하면 해당 아군이 서서히 체력을 회복합니다. 세이지가 피해를 입었을 때 보조 공격 시 자신의 체력을 서서히 회복합니다.

장벽 구슬

장벽 구슬을 장착합니다. 발사하면 단단한 장벽을 설치합니다. 보조 공격 시 장벽이 회전합니다.

부활

부활 스킬을 장착합니다. 죽은 아군을 조준한 후 발사하면 해당 아군이 부활하기 시작합니다. 짧은 정신 집중이 끝나면 아군이 최대 체력으로 되살아납니다.



감시자
사이퍼

사이버 감옥

사이버 감옥을 장착합니다. 발사하면 사이퍼 앞에 사이버 감옥을 던집니다. 활성화하면 시야를 차단하고 지나가는 적을 둔화시키는 지역이 생성됩니다.

스파이캠

스파이캠을 장착합니다. 발사하면 지정 위치에 스파이캠을 설치합니다. 스킬을 다시 사용하면 카메라 화면을 조작할 수 있습니다. 카메라를 조작하는 동안 발사를 누르면 표식용 다트가 발사됩니다. 다트에 맞은 플레이어는 위치가 드러납니다.

함정

함정을 장착합니다. 발사하면 지정 위치에 파괴 가능한 위장 함정을 설치하여 설치 위치와 반대쪽 벽 사이를 연결하는 선을 생성합니다. 함정을 넘어가는 적 플레이어는 제때 장치를 파괴하지 않으면 잠시 후 속박되어 위치가 드러나며 멍해집니다. 이 스킬은 회수하여 다시 설치할 수 있습니다.

신경 절도

적 플레이어가 처치된 즉시 조준한 후 사용하면 생존한 모든 적 플레이어의 위치가 드러납니다.

감도 변환식

CS:GO , Apex Legends

감도 / 3.18181818
(감도를 3.181818으로 나눈 값)

Overwatch

감도 / 10.6
(감도를 10.6으로 나눈 값)

Rainbow Six | Siege

감도 x 1.2
(감도에 1.2를 곱한 값)

발로란트와 다른 게임의 FOV(시야각) 값이 다르기 때문에, 이 감도가 다소 다르게 느껴질 수는 있습니다.

무기 종류

권총

클래식 (기본 권총)
쇼티 (단축형)
프렌지 (자동 권총)
고스트 (소음기 권총)
세리프 (리볼버)

샷건

버키 (펌프 샷건)
저지 (자동 샷건)

스나이퍼

마샬 (레버액션 스나이퍼)
오퍼레이터 (볼트액션 스나이퍼)

머신건

아레스 (LMG)
오딘 (HMG)

SMG

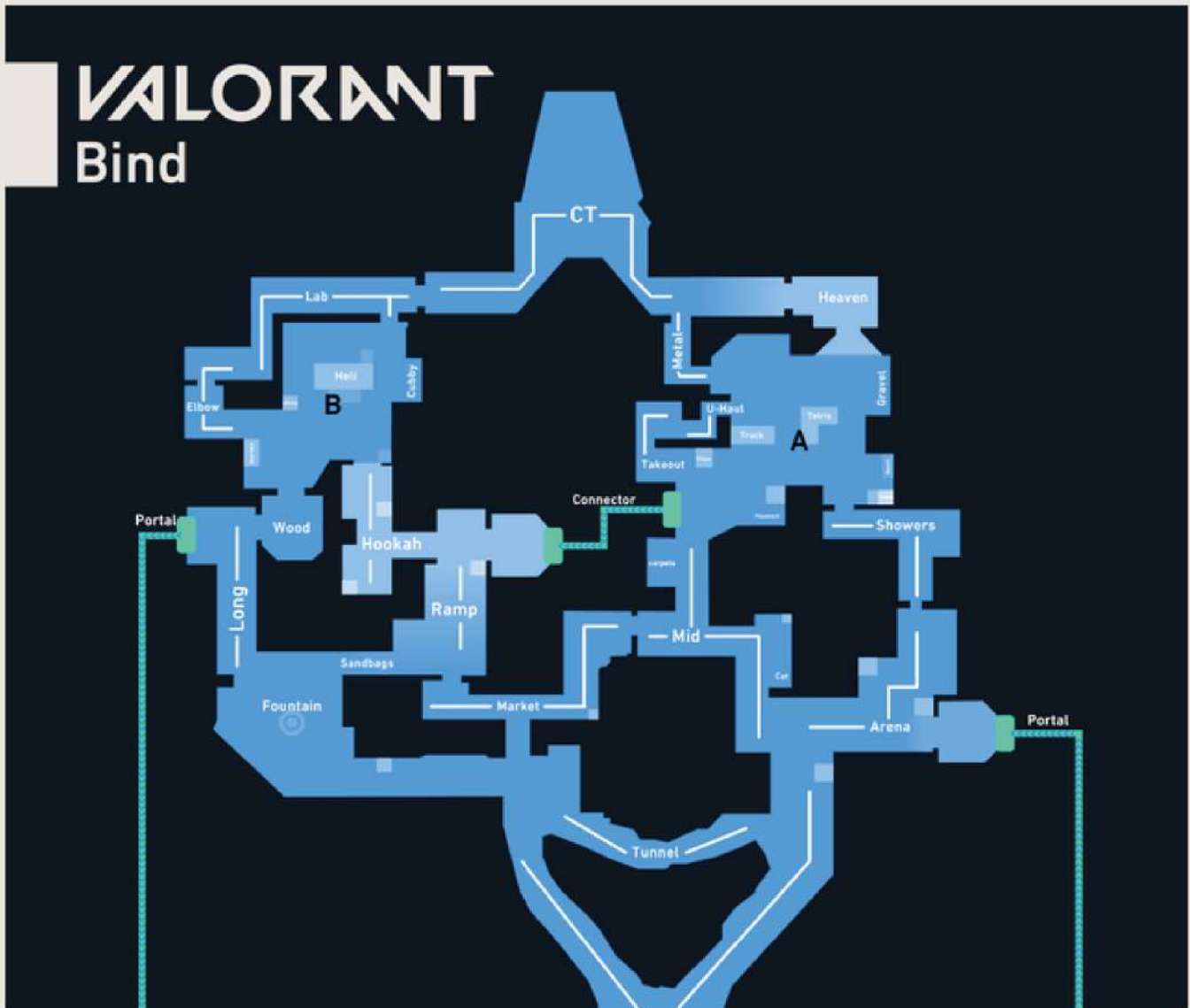
스팅어 (벡터)
스펙터 (MP5)

AR

불독 (점사 소총)
가디언 (DMR)
팬텀 (카빈 소총)
밴달 (AK-47)

방어구

경형 보호막
중형 보호막



BIND

두 개의 공격 지점이 존재

단방향 순간이동기가 존재

공격팀은 순간이동기를 통해 공격 지점에 빨리 도달할 수 있음

순간이동기는 이용할 때 큰 소음을 발생시킴



Haven

세 개의 공격 지점이 존재

더 많은 방어 지점이 존재하지만, 방어팀 또한 공격적으로 푸쉬할 수 있음

공격팀은 맵 장악에 이점을 가지며, 방어팀은 적절한 포지셔닝과 정보 수집이 필요함.

15가지 유용한 정보들

1. 모든 무기, 방어구, 그리고 능력을 구매하는 데에는 크레딧이 필요합니다. 크레딧은 적 처치, 폭탄 설치 및 해체, 라운드 승리 및 패배를 통해 얻을 수 있습니다.
2. 13 라운드를 먼저 승리하는 팀이 게임에서 승리합니다. 12 라운드가 진행된 후 공격과 수비가 교체됩니다.
3. 스파이크는 해체하는 데 7초가 소요됩니다. 폭탄은 두 단계에 걸쳐 해체될 수 있습니다. 발로란트에는 디퓨징 키트 아이템이 존재하지 않습니다.
4. 게임이 시작되면 요원을 바꿀 기회는 없습니다. 공격과 수비 모두 같은 영웅으로 진행해야 합니다.
5. 모든 요원의 궁극기는 사용하기 위해 6회의 충전이 필요합니다. 충전은 적 처치, 폭탄 설치 및 해체, 그리고 맵에 배치되어 있는 궁극기 구체를 통해 획득할 수 있습니다.
6. 각 맵에는 2개의 궁극기 구체가 배치되어 있습니다. 각각의 구체는 라운드마다 한 번씩만 획득할 수 있고, 다음 라운드에 다시 배치됩니다.
7. 구매 단계에서, 당신은 적이 내는 어떠한 소리도 들을 수 없고, 그들을 볼 수도 없습니다.

15가지 유용한 정보들

8. 요원의 능력 중 피해를 주는 영역을 생성하는 능력의 경우에는, 아군에게도 피해를 줄 수 있습니다. (피해량은 감소됩니다)
9. 당신이 죽어있건 살아있건 간에, '핑' 도구를 이용해 맵에 핑을 찍을 수 있습니다.
10. 사격 도중 정조준을 하거나 앓는 행위는 총의 반동을 줄여 총알이 덜 퍼지게 합니다.
11. 요원이 궁극기를 쓸 때, 모든 사람이 궁극기 시전 대사를 들을 수 있고 시각적으로 표시됩니다.
12. 구매 메뉴에서 무기 위에 마우스를 올려다 보면, 각 무기의 정보를 확인할 수 있습니다. // 연사력, 피해량 정보, 탄창수, 벽 관통 정도
13. 발로란트에서 총알은 벽을 뚫고 적에게 피해를 줄 수 있습니다. 더 높은 위력의 무기일수록 벽과 오브젝트를 통과하여 더 많은 피해를 줄 수 있습니다.
14. 발로란트에서 모든 오디오는 정확하게 전달됩니다. 따라서 어느 수준 이상의 헤드폰을 강력하게 추천합니다.
15. 움직이면서 총을 쏘면 정확도가 떨어지게 됩니다. 브레이킹을 익히는 것은 잘 맞추는 데에 엄청난 도움이 될 것입니다.