

발로란트 초보자 가이드

1. 게임 인터페이스 및 조작법 소개

발로란트 화면 좌측 상단에는 팀원과 적의 위치가 표시되는 미니맵이 있고, 중앙 상단에는 경기 타이머와 팀 점수가 표시됩니다 ① ②. 하단 중앙에는 내 체력과 아머, 보유 스킬 아이콘이 있고, 우측 하단에는 현재 크레딧과 장비 정보가 나타납니다 ③. 일반적인 조작 키는 다음과 같습니다:

- **이동/점프/웅크리기:** WASD로 이동하며 Left Shift를 누르면 걷기, Space로 점프, Left Ctrl로 앉기(웅크림) 모드가 됩니다. 이동 속도가 느려지면 발소리가 작아지므로 적에게 들리지 않도록 필요 시 걷기나 앉기를 활용하세요 ④.

- **사격/조준:** 마우스 왼쪽 클릭으로 기본 사격, 오른쪽 클릭으로 부조준(ADS)을 할 수 있습니다. 대부분의 일반 라이플은 ADS를 지원하지 않지만, 저격총(오퍼레이터, 마샬)과 세미-라이플(가디언) 등 일부 총기는 우클릭으로 배율 조준이 가능하여 원거리 정확도가 높아집니다 ⑤. R키로 재장전, 숫자키(1~5)로 무기나 사이드암을 전환합니다.

- **스킬 및 상호작용:** Q/E/C와 X키로 각 에이전트의 스킬을 사용하며(X는 얼티메이트), F키로 스파이크 설치/해제 등 상호작용을 수행합니다. G키를 누르면 현재 장착한 무기를 바닥에 버릴 수 있고, B키로 구매 메뉴를 열어 무기나 방탄 조끼, 스킬 아이템을 구매할 수 있습니다. 예를 들어 동료에게 무기를 사줄 때는 구매 메뉴(B)를 연 다음 원하는 무기를 클릭하고 팀원 이름을 선택하면 됩니다.

2. 발로란트 기본 규칙 및 모드

언레이트(Unrated)는 발로란트의 기본 모드로, 5명씩 팀을 이루어 공격 팀과 방어 팀으로 역할을 번갈아 하며 스파이크(폭탄) 설치/해제 게임을 진행합니다 ⑥. 공격 측은 상대를 모두 처치하거나 스파이크를 설치해 폭발시키면 라운드를 승리하며, 방어 측은 상대를 모두 처치하거나 설치된 스파이크를 해제해야 승리합니다. 이때 이미 설치된 스파이크가 있을 경우, 단순히 상대를 모두 처치하는 것만으로는 승리할 수 없습니다 ⑦. 각 라운드는 **바이 페이스 30초, 전투 타임 100초**(스�파이크 설치 시 45초로 제한)로 진행되며, 12라운드가 끝나면 공격/방어 역할이 교대됩니다. 선취 13라운드로 경기를 승리하며, 12대12 동점일 경우 언레이트에서는 추가 라운드(서든데스)가 진행됩니다 ⑧. 이 외에도 빠른 전투를 원한다면 스파이크 러시 모드 등 변형 모드가 있으며, 경쟁전(Competitive) 모드는 동일한 규칙 하에 랭킹 점수제 경기를 치릅니다.

3. 무기 종류 및 기본 사격 메커니즘

발로란트에는 **17종의 무기**가 있으며, 큰 범주로는 권총, SMG, 샷건, 라이플, 스나이퍼, 헤비 머신건으로 나뉩니다 ⑧. 예를 들면 Classic(기본권총), Ghost(500크레딧) 등의 권총류, Spectre(1600) 같은 SMG, Judge(1850) 같은 샷건, Phantom(2900)·Vandal(2900) 같은 라이플, Operator(4700)·Marshal(950) 같은 스나이퍼, Odin(3200)·Ares(1600) 같은 헤비 머신건이 있습니다. 무기마다 발당 데미지와 반동 패턴이 달라지므로 자신의 플레이 스타일과 예산에 맞게 선택해야 합니다.

사격 시 **첫발 정확도**는 높은 편이지만, 지속적으로 연사하면 4~5발 이후부터 총알의 탄퍼짐이 급격히 커집니다 ⑨. 따라서 먼 거리 교전 시에는 단발(탭) 사격이나 2~3발 점사로 조준 재설정을 하는 것이 유리합니다. 또한 이동 중 사격 시 정확도가 크게 떨어집니다: 예를 들어 가만히 서 있을 때 반경 오류가 0.2°인 반면, 달리면서 쏘면 6.2°까지 벌어집니다 ⑩. 정확도를 높이려면 달리기 보다는 걷거나 앉아서 사격하고, 부조준(오른쪽 클릭)으로 조준 시 탄퍼짐을 줄여야 합니다. 특히 웅크린 상태에서 부조준하면 탄 퍼짐이 매우 감소하므로 헤드샷의 기회가 커집니다 ⑩.

4. 게임 내 경제 시스템

발로란트는 라운드 기반 경제 시스템을 사용합니다. 라운드 승리 시 각 팀원은 **3000 크레딧**을 얻으며, 패배 시에는 첫 패배에 1900 크레딧(이후 연속 패배 시마다 +500씩 증가)이 지급됩니다 ¹¹ ¹². 한 명을 처치하면 200 크레딧, 스파이크를 성공적으로 설치하면 공격 팀 전원에게 300 크레딧이 보너스로 주어집니다 ¹². 예를 들어 첫 라운드(권총전)에서는 각자 800 크레딧으로 시작하여 저렴한 무기와 라이트 실드(400) 위주로 구매하게 됩니다 ¹³. 이긴 팀은 다음 라운드에 라이플과 풀 실드 등을 구매하는 풀 바이(full buy)를 하며, 패배 시에는 자금을 절약하기 위해 최소한의 장비만 사는 에코(eco) 라운드를 택할 수 있습니다 ¹³ ¹⁴. 경제를 효율적으로 관리하여 중요한 라운드에 완전 무장을 할 수 있도록 계획하세요.

5. 에이전트 역할과 팀 내 기능

에이전트는 **듀얼리스트(Duelist)**, **컨트롤러(Controllor)**, **이니시에이터(Initiator)**, **센티넬(Sentinel)** 네 가지 역할(클래스)로 구분됩니다.

- **듀얼리스트**: 공격형 격투 전문가로, 주요 킬러 역할을 맡습니다. 자체적으로 강력한 공격 스킬(이동기, 폭탄, 봉쇄 능력 등)을 갖추어 공격 루트를 개척하고 선제 킬을 노립니다 ¹⁵. 예: 제트, 피닉스.
- **컨트롤러**: 시야 제어와 맵 조율을 담당합니다. 연막(스모크)이나 구역 통제 스킬을 사용해 팀원을 위해 교전 라인을 만들어주며, 역습 시 적 시야를 가려 공격을 차단하거나 후퇴를 돕습니다 ¹⁶. 예: 브림스톤, 바이퍼.
- **이니시에이터**: 정보 수집과 적 진입을 지원하는 역할입니다. 플래시나 폭발 장치 등으로 적의 진영을 약화시키거나 서로 적 위치를 탐지해 듀얼리스트의 공격을 돕습니다 ¹⁷. 예: 케이/오(KAY/O), 스카이, 소바.
- **센티넬**: 수비와 지원에 특화된 역할입니다. 특정 지역을 고정 방어하거나 팀원을 회복시키고, 트랩과 바리케이드로 적의 움직임을 억제합니다 ¹⁸. 예: 세이지, 킬조이.

각 팀원은 최소한 하나씩의 역할을 수행하도록 조합하며, 듀얼리스트 없이 모두 수비형 스킬만 있거나 그 반대도 어려움을 겪습니다. 역할에 맞게 자신의 임무(예: 듀얼리스트는 전진 견제, 센티넬은 사이트 고정)를 이해하고 플레이하는 것이 중요합니다 ¹⁵ ¹⁸.

6. 솔로 플레이 시 유의사항

팀 동료 없이 혼자 플레이할 때는 **정보 확보와 신중한 플레이**가 필수입니다. 항상 크로스헤어를 적 예상 출현 지점(머리 위치)에 맞춰 두어야 빠른 대처가 가능합니다. 움직이지 않는 상태에서 이동 키(Shift로 걷기, Ctrl로 웅크리기)를 사용해 발소리를 최소화하고, 적 발자국 소리를 통해 적의 위치를 파악하세요 ⁴. 미니맵도 자주 확인하여 아군의 위치와 적의 정보(적의 보이면 빨간 점으로 표시)를 놓치지 마세요. 또한, **맵 리딩(Map Awareness)**이 중요합니다. 주요 맵(예: Ascent의 A Main, Haven의 Long A 등)의 구조와 일반적인 적 위치, 회전 루트 등을 미리 학습해 두면 전략적 판단이 빨라집니다 ¹⁹. entry 타이밍에서는 단독 진입보다 팀과 연계하거나, 각도를 천천히 정찰하면서 교전을 시작하세요. 1대1 상황을 무리하게 시작하기보다는 동료가 함께 대응할 수 있도록 하거나, 근접할 때는 새도우(조준점)와 앵글 활용으로 싸움을 유리하게 이끌어야 합니다.

7. 팀 플레이 팀

팀원과 함께 움직일 때는 **명확한 의사소통**이 승패를 좌우합니다. 발로란트는 핑 시스템을 통해 음성 없이도 신호를 주고 받을 수 있습니다. 지도 화면(**Caps Lock**)에서는 “A 진입”, “B 진입”, “회전(Rotate)” 등 전술적 핑을 선택할 수 있고, 화면 내 핀 포인트 핑(**Z**)으로는 적 위치나 “스파이크 설치” 등의 긴급 정보를 빠르게 공유할 수 있습니다 ²⁰ ²¹. 예를 들어 공격 시 한 명이 적진에 스모크를 던지면 다른 팀원은 이를 활용해 진입하거나, 교전이 일어나면 빠르게 보복 교전(트레이드)을 시도합니다. 구매 단계에서 팀원과 자원을 나누는 것도 중요합니다. **G** 키로 불필요한 무기를 버려 동료에게 주거나, **B** 키 구매 메뉴에서 동료가 요청한 무기를 대신 구매해줄 수 있습니다 ²¹. 이처럼 사전에 전략(스모크 타이밍, 플래시 순서 등)을 간단히 공유하고, 소극적으로라도 핑과 단축키 대화(예: 왼쪽 Alt~우클릭)로 긴밀하게 협력하면 음성채팅 없이도 효율적인 팀플레이가 가능합니다.

8. 주요 맵 구조 및 추천 경로/포지션

- **Ascent:** 이탈리아 베니스 풍의 2사이트 맵으로 중앙이 매우 개방되어 있습니다. A 사이트 진입 시 A 메인 (더블 도어)이나 마켓 (A 윈도우) 루트를 이용할 수 있습니다. B 사이트는 트리 룸과 더블 도어 사이에 있어 양쪽 모두 주의해야 합니다. 초보자는 첫 라운드에 팀원과 함께 A쪽(메인 또는 마켓)을 밀거나, B쪽(트리 혹은 중문)을 둘러보며 진입하는 것이 일반적입니다. 중앙 통제(Ctrl-A) 확보를 위해서는 A 마켓에서 두 명이 함께 진출해 중간 문을 고정하는 것도 좋은 방법입니다.
- **Bind:** 모로코 해변 도시 컨셉의 2사이트 맵으로 중간 지역(Mid)이 없습니다. A 사이트는 숏 A (중앙통로) 또는 쇼워 (건물 통로)를 통해, B 사이트는 롱 B (해안가) 또는 후카/마켓 (창문)을 통해 접근합니다. Bind의 특징은 **양방향 순간이동**으로, 숏 A 앞에서 A 쇼워로, 롱 B 끝에서 B 마켓으로 빠르게 돌아갈 수 있습니다. 초보자는 공격 시 흔히 숏 A → A 진입 또는 롱 B → B 진입 경로를 택하며, 방어 시에는 초반에 텔레포터 위치를 잘 체크해야 합니다. B 진입을 대비할 땐 후카 창문과 롱 B 양쪽을 번갈아 보는 것이 좋습니다.
- **Haven:** 미국 서부 풍의 3사이트 맵(A, B, C)입니다. A 사이트는 롱 A (외곽 길)와 숏 A (하수도) 두 루트가 있고, B 사이트는 단차 (중앙 문)와 차고 (외부 출입구)로 이어집니다. C 사이트는 롱 C (바깥 복도)와 차고에서 오는 내부 복도로 들어올 수 있습니다. 초보자는 공격 시 보통 세 사이트 중 하나에 팀 전체가 모여 진입하는데, 예를 들어 롱 A로 모두 몰아붙이거나 롱 C에서 압박한 후 한두 명이 B로 회전하는 전략을 씁니다. 방어 시에는 A-롱, B-단차, C-롱 등 자기 사이트의 주요 진입로를 확보하고 팀원과 로테이션(회전) 타이밍을 맞추는 연습이 필요합니다. Haven은 사이트가 많아 정보를 공유하며 수비하는 능력이 특히 중요합니다.

9. 대표 에이전트 플레이 팁

- **제트 (Jett, 듀얼리스트):** 기동성이 뛰어난 공격형 캐릭터입니다. Tailwind(제트 대시)로 빠르게 위치를 이동하거나 도주할 수 있으며, Updraft(제트 점프)로 고지대를 탈탈탈할 수 있습니다. 스킬 Cloudburst(제트 연막)는 짧은 연막을 던져 적의 시야를 가릴 수 있으므로, **진입 전 연막 → 진입 → 대시** 식으로 콤보를 사용해 공격하세요. 궁극기 Blade Storm은 점사 성능이 뛰어나며 헤드샷 시 적을 즉사시킬 수 있어, 연속 길을 노릴 때 유용합니다. 초보자는 제트로 너무 과감히 돌진하기보다, 연막과 이동기로 위치를 잡은 뒤 안전하게 교전을 열도록 연습하세요.
- **피닉스 (Phoenix, 듀얼리스트):** 자가 치유 능력을 가진 공격형 캐릭터입니다. Curveball(회전 플래시)을 짧게 던져 자신을 잠깐 눈멀게 한 뒤 적을 쏘는 기술을 활용하면 진입이 쉬워집니다. Hot Hands(불장벽)은 화염구로 맞으면 피닉스 본인은 체력을 회복할 수 있으니, 싸울 때 적을 향해 발사한 뒤 전투 중 탈출용으로 활용하세요. Blaze(화염 벽)로는 통로를 막거나, 벽을 넘어 안전하게 정보를 얻을 수 있습니다. 초보자는 아니시 단계에서 Flash(회전성 플래시)를 적극 활용해 아군의 진입을 도와주세요. 자신의 회복 스킬을 아끼지 말고 가능할 때마다 사용해 높은 생존력을 유지하세요.
- **세이지 (Sage, 센티넬):** 팀의 생존력을 책임지는 수비형 캐릭터입니다. Slow Orb(슬로우 구슬)로 진입로를 느리게 하거나, Barrier Orb(벽)로 통로를 차단/격리해 적의 진입을 지연시킬 수 있습니다. 아군 중 가장 처치당하기 쉬운 아군이나 자신을 지속적으로 Healing Orb(회복 구슬)으로 치료해 주는 것이 핵심 역할입니다. 초보자는 싸움을 피하는 데 집중하여, 아군 죽음을 최소화하고 라운드를 오래 끌어가도록 노력하세요. 절대 급하게 벽을 쌓지 말고 팀원과 위치를 맞추어 사용할 때 효과가 큼니다. 또한 마지막 싸움 직전에 궁극기 Resurrection(부활)을 사용하면 팀이 한 번 더 기회를 갖게 됩니다.
- **케이/오 (KAY/O, 이니시에이터):** 적의 스킬을 무력화시키는 공격형 캐릭터입니다. FRAG/ment(수류탄)은 폭발 지점 주변 적을 둔화시킴으로 진입 전 던져 두면 유리한 고지를 만들 수 있습니다. FLASH/drive(근거리 섬광)으로 적을 눈멀게 한 뒤 진입하거나, ZERO/point(봉쇄 탄)으로 적에게 맞으면 일정 시간 적의 스킬 사용을 봉쇄할 수 있습니다. 이를 활용해 상대 주요 스킬(아스트라 스모크, 소바 센서 등)을 무력화하고 교전을 여는 것이 중요합니다. 궁극기 NULL/cmd(절멸 폭발)은 범위 안의 적을 짧게 무력화시키니, 이 시점에 공격을 감행하여 싸움을 유리하게 이끌 수 있습니다. 초보자는 KAY/O로 공격 시 폭발 주위나 진입 지점에 ZERO/point를 먼저 던져 적의 방어력을 약화시킨 후 진격해 보세요.
- **브림스톤 (Brimstone, 컨트롤러):** 시야 제어에 특화된 캐릭터입니다. Sky Smoke(스카이 스모크)는 맵 전체에 걸쳐 원하는 지역을 스모크로 덮을 수 있는 맵 지도 기반 스킬입니다. 예를 들어 A진입 전 A메인과 A 숏에 스모크를 뿌리고 진입하면 적의 시야가 차단되어 공격이 수월합니다. Incendiary(화염 폭탄)은 땅

에 불덩이를 투척하여 해당 구역 진입을 막거나 제거할 때 사용합니다. 또한 궁극기

Orbital Strike(유도 미사일)은 넓은 지역에 지속 데미지를 주어 적을 진동시키거나 철수를 강제할 때 유용합니다. 팀 진입 시 브림스톤으로 핵심 경로를 스모크로 막아주고, 안전하게 진입할 수 있도록 팀원과 호응하세요. 초보자라면 일단 스모크 버튼을 눌러보고 즉시 사용하는 연습부터 하며, 공격 때는 두 개 이상의 스모크를 적절히 겹쳐 쓰는 법을 익히는 것이 좋습니다.

10. 실전 예시 (1~2라운드 흐름)

- **1라운드 (공격 측 예시):** 권총전으로 모든 플레이어가 800크레딧을 가지고 시작합니다 ¹³. 예를 들어 한 명은 셰리프(800)를, 다른 두 명은 팬텀(2900)을 구매하지 못하므로 SMG 또는 더블 실드를 선택할 수 있습니다. 우리 팀은 A 사이트로 진입하기로 결정합니다. 제트는 Cloudburst로 숏 A 입구를 연막 처리하고 팀원이 창문 근처에 대기합니다. 피닉스는 Curveball(회전 플래시)을 던져 앞쪽 시야를 차단한 뒤 돌격하여 적 한 명을 처치합니다. 이어진 교전에서 제트가 대시하여 빈틈을 노려 적 한 명을 더 제거하고, 나머지 팀원이 합류하여 A사이트를 확보합니다. 스파이크를 설치한 후 남은 45초 동안 적의 역습을 저지하며 2대0으로 라운드를 승리합니다. (이때 방어 팀은 재장전을 통해 저격총을 확보했지만 시간이 부족하여 방어하지 못했습니다.)
- **2라운드 (방어 측 예시):** 공격/방어가 바뀌어 이제 우리 팀이 방어 위치로 시작합니다. 두 명은 아머를 구매하고 한 명은 SMG를 샀습니다. 적팀이 이번에는 B 진입을 시도하자, 한 명은 B 롱을, 다른 한 명은 B 단차를 지킵니다. 우리 KAY/O는 B 메인에 Zero/point를 미리 던져 적 팀의 플래시 사용을 봉쇄합니다. 적 팀이 화염 폭탄으로 B 롱을 덮치며 밀어붙였지만, 우리 팀은 갱킹으로 1킬을 따냅니다. 팀원 한 명이 희생되어 2대4의 수적 열세가 되었으나, 잔여 2명이 남은 10초 동안 신속하게 스파이크 위치를 확인하고 해제를 시도합니다. 마지막에 스파이크를 해제하여 2대4 상황에서 극적으로 라운드를 방어합니다.

위 예시는 기본적인 라운드 흐름을 보여준 것이며, 상황에 따라 다양한 변수(무기, 스킬, 팀원 구성 등)가 존재합니다. 실제 게임에서는 팀원과 역할을 분담하고, 경제 상황에 맞는 구매(에코나 풀바이)를 하면서 각자의 포지션과 타이밍을 조율해야 승률을 높일 수 있습니다. 언제나 팀과 정보를 공유하며 전략적으로 행동하는 연습을 꾸준히 하세요.

참고: 이 가이드는 발로란트 초보자를 위한 기본 지침을 다룹니다. 각주된 출처들은 룰, 무기, 에이전트 역할 등에 대한 추가 정보를 제공합니다 ⁶ ⁷ ²² ¹⁵ ²³. (추가적인 실제 플레이 예시나 고급 전략은 실전 경험과 별도의 학습 자료에서 찾아보시기 바랍니다.)

1 2 3 20 23 **How to adjust the Valorant user interface and customize HUD | ONE Esports**

<https://www.oneesports.gg/valorant/user-interface-valorant-hud/>

4 6 7 **Unrated | Valorant Wiki | Fandom**

<https://valorant.fandom.com/wiki/Unrated>

5 **Guardian | Valorant Wiki | Fandom**

<https://valorant.fandom.com/wiki/Guardian>

8 **Valorant Guns: All Valorant weapons, stats and much more**

<https://mobalytics.gg/valorant/weapons>

9 10 22 **Valorant Gun Mechanics Explained: Accuracy, Spray & Movement**

<https://www.gamer.org/valorant-gun-mechanics-explained-accuracy-spray-movement/>

11 13 14 **Valorant Economy Guide, Bonus and Economy Rounds**

<https://eloboss.net/blog/valorant-economy-guide>

12 **Credits | Valorant Wiki | Fandom**

<https://valorant.fandom.com/wiki/Credits>

15 16 17 18 **All VALORANT classes and roles, explained - Dot Esports**

<https://dotesports.com/valorant/news/all-valorant-classes-explained>

19 21 **Top mistakes to avoid as a beginner in Valorant | Esports News - The Times of India**

<https://timesofindia.indiatimes.com/sports/esports/valorant/top-mistakes-to-avoid-as-a-beginner-in-valorant/articleshow/119168709.cms>