

# 발로란트 신규 요원 "아마존" 제작 기획





# 목차

- 개요
- 발로란트 역할군 이해
- "척후대" 맵별 요원 사용률 확인 및 분석
- 기획 의도
- 요원 배경
- 요원 컨셉
- 요원 스킬 및 데미지 설정
- 요원의 예상 활용

# 1. 개요



개발	라이엇 게임즈
유통	라이엇게임즈 & 텐센트
플랫폼	Playstation 5 / Xbox Series X s, Microsoft Windows
장르	액션, 히어로 슈팅
엔진	언리얼 엔진 4

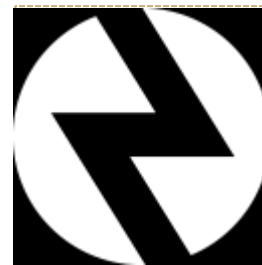
# 1. 발로란트 용어

요원	발로란트의 캐릭터를 의미.
사이트	스파이크(폭탄 설치물)을 설치하는 지역. 보통 각 지점을 A,B,C로 구분하여 말한다.
피킹	코너에서 튀어나와 적을 확인 하는 것.
러킹	한 두명의 사람이 적의 뒤를 잡도록 우회하는 것.
롱,숏,미드	사이트로 가는 길중 긴 길을 롱, 짧은 길을 숏이라 명하고 미드는 중앙 지역을 의미.
인포	상대의 위치나 정보를 의미.

## 2. 발로란트 역할군



타격대



척후대



전략가



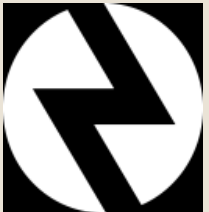
감시자

## 2. 발로란트 역할군



### 타격대, 영문명 = Duelist

타격대는 자급자족이 가능하며 팀에서 공격을 담당. 스킬과 실력을 통해 먼저 교전을 시작하고 적을 처치합니다. 가장 앞에서 먼저 진입하는 포지션이다.



### 척후대, 영문명 = Initiator

척후대는 팀이 전투 지역에 침입할 수 있도록 다각도로 진입로를 확보하고 적 팀에 틈을 만들어낸다. 상대의 인포를 따서 진입을 편하게 해주거나 시야를 가려주는 역할을 한다.



### 전략가, 영문명 = Controller









전략가들은 위험 지역을 분석하여 팀을 승리로 이끄는 데 탁월.  
적이 대기하고 있을 만한 위치에 연막을 까서 적을 보지 못하게 하는 역할군.



### 감시자, 영문명 = Sentinel

감시자들은 공격팀이나 수비팀에 상관없이 지역을 점유하고 팀 업호를 담당하는 수비 전문가. 보통 적의 기습을 방지하고 지역을 방어하는 포지션.

### 3. 척후대 전체 맵 사용률

Playlist Competitive		Map All		Division All		Region Asia Pacific					
Agent						Played %	Win %	Kills	K/D	DDΔ/Round	
	Reyna	Duelist				10.1%	50.7%	11.5%	1.11	10.6	
	Jett	Duelist				9.9%	50.3%	11.2%	1.08	13.2	
	Clove	Controller				8.4%	53.2%	9.1%	0.96	-5.9	
	Sova	Initiator				7.6%	50.3%	7.1%	0.97	1.7	
	Omen	Controller				7.1%	47.4%	6.9%	0.98	-4.0	
	Cypher	Sentinel				7.1%	50.5%	6.6%	0.99	-0.5	
	Gekko	Initiator				6.0%	50.5%	5.2%	0.89	-13.4	
	Sage	Sentinel				4.7%	50.0%	3.9%	0.86	-19.2	
	Killjoy	Sentinel				4.6%	50.5%	4.2%	0.99	4.5	

아시아 서버의 **전체 맵**의 사용률이다.

레이나,제트 같은 타격대를 제외하고











“척후대” 포지션에서는

**소바**가 7.6%로 압도적으로 높은 픽률을 보여주고

그 뒤로는 게코가 6.0%의 확률로 보여준다.  
(아시아 서버 기준으로 설명)

다음 슬라이드부터는 현재 경쟁전에 사용되는 맵들을 하나하나 살펴보자.

### 3. 척후대 “어센트” 사용률

Playlist Competitive		Map Ascent	Division All	Region Asia Pacific						
Agent					Played %	Win %	Kills	K/D	DDA/Round	
	Jett Duelist				11.9%	50.2%	13.4%	1.08	11.4	
	Sova Initiator				11.7%	51.0%	11.1%	1.00	6.0	
	Reyna Duelist				10.4%	50.6%	11.6%	1.09	7.8	
	Clove Controller				8.5%	53.0%	9.1%	0.95	-8.0	
	Omen Controller				8.4%	47.7%	8.1%	0.98	-4.7	
	Killjoy Sentinel				7.8%	50.5%	7.3%	1.00	6.6	
	Cypher Sentinel				6.0%	50.6%	5.6%	0.99	-1.3	
	Sage Sentinel				4.3%	50.1%	3.6%	0.87	-19.2	
	Gekko Initiator				3.1%	48.4%	2.6%	0.85	-18.1	
	KAY/O Initiator				3.1%	46.0%	2.7%	0.88	-13.1	

어센트 맵의 사용률이다.

소바가 11.7%로 압도적인  
픽률을 자랑하고

2,3번째 척후대 픽인  
게코와 케이오는 3.1%로

차이가 많이 나는 픽률을  
보이고있다.

거의 소바말고는 사용이  
안된다고 볼 수 있다.



### 3. 척후대 "어비스" 사용률










Playlist Competitive		Map Abyss	Division All	Region Asia Pacific						
Agent					Played %	Win %	Kills	K/D	DDΔ/Round	
	Jett	Duelist			11.5%	50.5%	13.1%	1.08	13.7	
	Reyna	Duelist			9.9%	50.9%	11.3%	1.10	11.0	
	Cypher	Sentinel			9.3%	50.7%	8.8%	0.99	0.4	
	Clove	Controller			8.3%	53.6%	9.0%	0.96	-5.6	
	Omen	Controller			7.7%	47.5%	7.4%	0.96	-4.0	
	Sova	Initiator			7.5%	50.6%	7.0%	0.97	2.5	
	Gekko	Initiator			7.3%	50.8%	6.3%	0.89	-12.3	
	Sage	Sentinel			4.7%	49.5%	3.9%	0.84	-19.3	

소바가 7.5%의 픽률로 1등이고

게코가 7.3%의 픽률로 2등이다.

이 차이는 고티어. 즉, 레디언트, 불멸, 초월로 갈수록 차이가 벌어진다.

### 3. 척후대 “바인드” 사용률

Playlist Competitive		Map Bind		Division All		Region Asia Pacific					
Agent						Played %	Win %	Kills	K/D	DDΔ/Round	
	Cypher	Sentinel				10.1%	50.6%	9.4%	0.99	-1.3	
	Reyna	Duelist				10.1%	50.7%	11.6%	1.13	12.1	
	Clove	Controller				8.5%	52.5%	9.2%	0.97	-5.6	
	Raze	Duelist				8.1%	50.4%	8.9%	1.05	13.8	
	Jett	Duelist				7.4%	49.8%	8.3%	1.09	12.8	
	Gekko	Initiator				7.3%	51.1%	6.4%	0.90	-12.4	
	Brimstone	Controller				6.1%	49.7%	5.8%	0.98	0.7	
	Skye	Initiator				4.5%	49.2%	4.0%	0.91	-9.7	
	Sage	Sentinel				4.4%	50.1%	3.7%	0.87	-19.0	











바인드에서는 게코가 7.3%로 1등

그 뒤로는 스카이가 4.5%로 2등인 모습.

“고티어” 즉, 레드언트, 불멸, 초월에서는 스카이가 픽률을 게코를 뒤집는 것을 보아

게코는 “저티어”의 사랑을 많이 받는 요원이라고 볼 수 있다.

### 3. 척후대 "헤이븐" 사용률

Playlist Competitive		Map Haven	Division All	Region Asia Pacific						
Agent					Played %	Win %	Kills	K/D	DDΔ/Round	
	Jett	Duelist			11.3%	50.2%	12.7%	1.08	12.8	
	Reyna	Duelist			10.6%	50.7%	12.0%	1.11	10.4	
	Omen	Controller			9.7%	48.0%	9.4%	0.98	-3.9	
	Sova	Initiator			9.7%	50.3%	9.1%	0.98	1.8	
	Clove	Controller			7.2%	53.4%	7.8%	0.96	-7.3	
	Cypher	Sentinel			6.1%	50.6%	5.8%	1.00	0.6	
	Killjoy	Sentinel			5.8%	50.6%	5.5%	0.99	4.3	
	Sage	Sentinel			5.0%	50.1%	4.2%	0.87	-18.7	
	Gekko	Initiator			3.9%	50.4%	3.3%	0.87	-14.8	
	Neon	Duelist			3.8%	50.2%	4.0%	0.98	-4.0	

소바가 9.7%의 픽률로 1등이고

게코가 3.9%의 픽률로 2등이다.

헤이븐도 어센트와 비슷하게 전체 티어에서 소바와 2위 척후대의 차이가 심한 것으로 보인다.

### 3. 척후대 "아이스 박스" 사용률









Playlist Competitive		Map Icebox		Division All		Region Asia Pacific	
Agent		Played %	Win %	Kills	K/D	DDΔ/Round	
	Jett Duelist	12.0%	50.6%	13.7%	1.10	14.8	
	Reyna Duelist	10.7%	50.8%	12.2%	1.11	10.1	
	Sova Initiator	10.7%	50.1%	9.8%	0.95	-2.6	
	Killjoy Sentinel	8.5%	50.9%	8.0%	1.00	3.6	
	Viper Controller	8.2%	49.9%	8.1%	1.02	3.0	
	Clove Controller	6.6%	53.2%	7.2%	0.96	-6.9	
	Sage Sentinel	5.6%	50.5%	4.7%	0.86	-20.3	
	Gekko Initiator	5.5%	50.5%	4.8%	0.88	-14.8	

소바가 10.7%의 픽률로  
1등이고

게코가 5.5%의 픽률로  
2등이다.

이 맵도 소바의 픽률이 2위  
척후대의 픽률과 차이가  
많이 난다.

### 3. 척후대 "로터스" 사용률

Playlist Competitive		Map Lotus	Division All	Region Asia Pacific		
Agent		Played %	Win %	Kills	K/D	DDΔ/Round
	Reyna Duelist	9.9%	50.6%	11.2%	1.12	11.0
	Clove Controller	9.4%	53.2%	10.2%	0.97	-5.2
	Omen Controller	8.1%	47.3%	7.8%	0.98	-4.1
	Jett Duelist	8.0%	50.1%	9.0%	1.08	12.7
	Gekko Initiator	7.8%	50.5%	6.8%	0.90	-13.0
	Raze Duelist	6.6%	50.3%	7.1%	1.04	13.7
	Killjoy Sentinel	5.8%	50.7%	5.4%	1.01	7.1
	Chamber Sentinel	5.5%	50.2%	6.0%	1.12	13.9
	Fade Initiator	4.3%	50.2%	3.9%	0.92	-8.7

로터스는 바인드와 함께 거의 유일하게 소바가 픽률에서 빠지는 맵.

1등이 게코 7.8%이고

2등이 페이드 4.3%의 픽률을 보인다.


### 3. 척후대 "선셋" 사용률

Playlist Competitive		Map Sunset	Division All	Region Asia Pacific						
Agent					Played %	Win %	Kills	K/D	DDA/Round	
	Cypher Sentinel				12.5%	50.5%	11.7%	0.99	-0.0	
	Clove Controller				10.2%	53.2%	11.3%	0.98	-3.9	
	Reyna Duelist				9.5%	50.7%	10.8%	1.13	12.1	
	Sova Initiator				8.1%	50.1%	7.5%	0.97	1.2	
	Gekko Initiator				7.4%	50.5%	6.4%	0.90	-12.1	
	Jett Duelist				7.3%	50.1%	8.2%	1.09	13.7	
	Omen Controller				7.2%	46.8%	7.0%	0.99	-2.8	
	Raze Duelist				6.2%	50.0%	6.6%	1.03	12.2	

선셋 또한 소바의 모습이  
1위로 8.1%의 픽률을  
자랑하고

게코가 2위로 7.4%의 픽률을  
자랑.

### 3. 척후대 고티어 사용률 및 분석

경쟁전 맵	 Sova Initiator	 Gekko Initiator	초월자 티어 픽률 차이	전체 티어 픽률 차이
어센트	17%	0.6%	16.4%	8.6%
어비스	12.1%	6.0%	6.1%	0.2%
아이스 박스	16.4%	2.7%	13.7%	5.2%
선셋	11.7%	6.8%	4.9%	0.7%
헤이븐	15.4%	0.9%	14.5%	5.8%

바인드와 로터스는 맵 특성상 다른 척후대를 사용하기에 제외했다. 나머지 맵들은 소바와 게코가 픽률 상위권에 있었다.

하지만, 초월자(약 상위 1.3%)에서의 픽률에서는 전체 티어 픽률 차이가 많이 나는 것을 알 수 있다.

하물며, 헤이븐에서는 게코가 브리치에 픽률이 밀리기도 했다.

게코는 저티어들이 많이 쓰는 픽이라 볼수있고, 소바는 고티어부터 저티어까지 전체적으로 많이 쓰는걸 볼 수 있다.

그렇다면 왜 소바는 전체적으로 많이 쓰이는걸까?

## 소바를 많이 쓰는 이유

1. 뛰어난 정보 획득 능력
2. 궁으로 인한 뛰어난 클러치 능력
3. 충격화살로 인한 감시자 세팅 무력화.





### 3. 소바 분석\_ 뛰어난 정보 획득 능력



#### 올빼미 드론

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

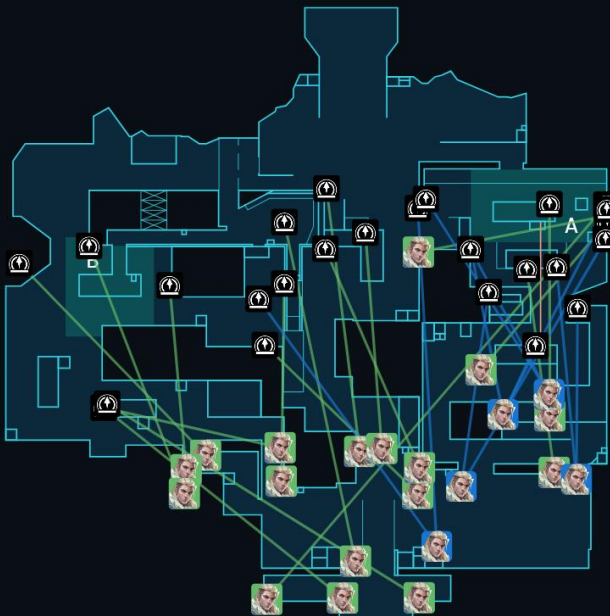
₩ 400 | 드론 체력 100 | 드론 지속시간 7초 | 다트 발견 핑 2회 | 다트 재사용 대기시간 5초



#### 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 더 튕깁니다.

재사용 대기시간 40초 | 화살 체력 20 | 화살 발견 핑 2회



아이스박스 맵의 소바  
정찰용화살(E)의 활용

소바는 정보를 정확하게 얻을 수 있는 스킬이 두가지나 가지고 있다.

하나는 기본 스킬인 정찰용 화살(E) 스킬이다.

좌측의 사진처럼 맵 하나에도 여러가지 각도로 활용이 가능하다.

하나는 올빼미 드론(C) 스킬로 숨어있는 적들 체크가 가능하다.

이 둘 스킬로 상대가 어디에 누가 숨어있는지 체크를 정확하게 할 수 있는게 장점이다.

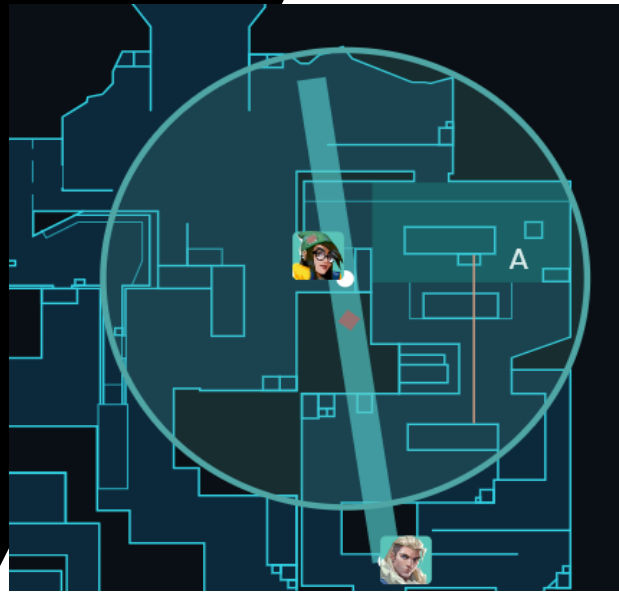
### 3. 소바 분석\_ 궁으로 인한 뛰어난 클러치 능력



#### 사냥꾼의 분노

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

8 포인트 | 활 지속시간 6.5초 | 발당 피해 80



소바의 x스킬(궁)은 8포인트 스킬로 3개의 지형을 통과하는 화살을 발사한다.

이 스킬로 인하여 적의 정보를 따고 공격하여 적을 물러나게 하거나,

적의 스파이크(폭발물)을 해체하려 할 때 멀리서 조준하여 해체를 방해할 수 있다.

또한 킬조이(감시자)의 궁으로 우리팀을 카운터치려 할 때 소바 궁으로 킬조이의 궁을 파괴 할 수 있다.

소바 궁의 넓은 범위 및 설치 후 클러치 능력

킬조이의 궁으로 인한 카운터를 파괴 시킬 수 있는 능력

### 3. 소바 분석\_충격화살로 인한 감시자 세팅 무력화



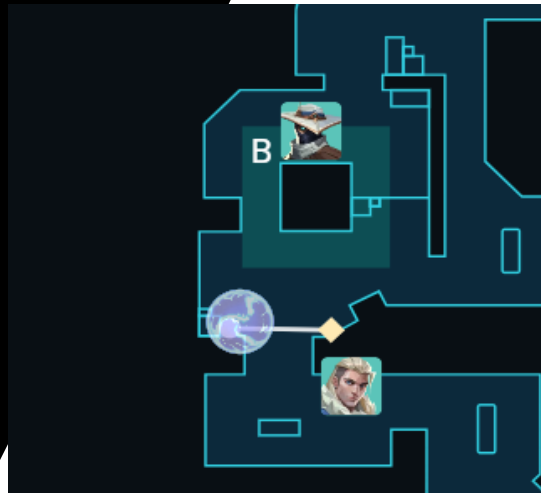
#### 충격 화살

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

■ 150 | 거리별 피해량 25~75



사이퍼의 트랩



사이퍼의 트랩을  
충격화살(Q)로 파괴

소바의 Q스킬인 충격화살로 사이퍼나 킬조이의 세팅을 무력화 시킬 수 있다.

거의 모든 맵에서 사이퍼나 킬조이는 등장하는데 사이퍼의 트랩, 킬조이의 알람봇 등을 가까이가서 발동 시키기전에 충격화살로 파괴시키고 사이트에 진입할 수 있다.

그로 인해 상대는 사이트를 지키기 더 힘들어지고 우리 팀의 진입을 더욱 쉽게 만들어준다.



## 4. 캐릭터 기획 의도

- 소바와 같이 범용적으로 많이 사용될 수 있는 척후대 요원으로 기획
- 감시자들의 트랩을 파괴시킬 수 있는 요원으로 기획
- 벽에 숨어서 매복 플레이를 하는 적들을 공략하기 쉽게 기획

## 5. 요원 배경



이름

아마존

본명

불명

출신지

아마존 정글

분류

레디언트

역할

척후대

아마존은 본명이 존재하지 않아, 출신지의 이름을 딴 아마존이라고 지었다.

정글의 왕 아마존은 아마존 동물들의 힘을 응축시킨 캡슐을 사용한다.

아마존 동물들의 힘으로 인해 적들을 추적하고 무력화 시킨 뒤 공격한다.



## 5. 요원 컨셉



외형 디자인은 근육질의 구릿빛 피부를 가진 남성의 형태를 띤다.(레퍼런스:타잔)

허리춤에는 새총을 들고 다닐수 있는 주머니를 차고 있다.

새총을 이용하여 아마존 동물의 힘을 응축한 캡슐을 날리면서 각각의 동물들의 힘을 이용한다.



## 5. 요원 컨셉



인게임 소바 스킬 시전 화면



인게임에서 소바의 스킬 시전시 활을 당기는 모션처럼, 아마존이 새총을 각기 다른 캡슐들로 당기는 모션을 구현

## 6. 요원 스킬



### 부리새 정찰

토코 왕 부리새 캡슐을 새총에 장착한다. 발사하면 캡슐을 전방으로 날려 벽에 부딪히면 벽에 붙어서 모습이 드러난 적의 위치를 토코 왕 부리새가 확인하고 표시한다. 발사를 길게 누르면 캡슐이 강하게 날아간다. 벽에 부딪힐 때까지 날아간다.

E / 재사용 대기시간 40초 / 정찰 새 체력 20 / 핑 2회



## 6. 요원 스킬



### 악어 캡슐

검은 카이만 캡슐을 손에 든다. 윈 클릭을 하면 캡슐을 손으로 부수면서 악어를 조종한다. 조종 중에 발사하면 전방으로 돌진하며 충돌하면 데스롤을 시전해 적의 화면을 반시계방향으로 100도 돌리고 3초에 걸쳐 서서히 돌아온다.

C/ 300크레딧 / 악어 지속시간 5초 / 악어 체력 80 / 직격피해 20

## 6. 요원 스킬



### 원숭이 캡슐

다람쥐 원숭이 캡슐을 새총에 장착한다. 왼 클릭을 하면 캡슐을 전방으로 날려 일정 시간 후 나무와 함께 원숭이가 소환된다. 소환된 원숭이 기준으로 일정 범위 내에 공격 가능한 것들을 돌을 던져 공격한다.

Q / 250크레딧 / 악어 지속시간 2초 / 원숭이 체력 25 / 돌 피해 20

## 6. 요원 스킬



### 아나콘다 캡슐

녹색 아나콘다 캡슐을 손에 든다. 왼 클릭을 하면 캡슐을 손으로 부수고 녹색 아나콘다가 플레이어 위치에서 가까운 벽으로 붙는다. 가까운 벽을 따라 일정 거리만큼 벽에 일정 범위만큼 떨어진 적들을 벽에 묶어놓는다. 벽에 묶인 동안은 움직이지 못하고 취약을 부여한다. 아나콘다가 서서히 조이는 동안 뇌진탕 효과를 부여한다.

X/ 8포인트 / 움직임 제한 지속시간 6초 / 뇌진탕 효과 6초 / 취약 지속 시간 6초





## 7. 요원의 예상 활용

- 적이 매복할만한 곳이 많은 아이스박스 같은 맵에서 Q 스킬로 인해 매복위치를 확인 가능
- 벽에 부딪혀야 되는 E스킬의 특성상 뚫린 사이트가 있는 맵에서 정보 획득 유리
- 궁 사용으로 스파이크 해체하는 적들을 견제함으로써 클러치 능력 기대
- C스킬로 특정 사이트로 러쉬할 때 팀원의 진입이 쉽게 적들을 제압 가능