시즌이 바뀌어도 남는 것

플레이어를 위한 소론

Aroiti & Oraculifex

시즌이 바뀌어도 남는 것

플레이어를 위한 전략적 팀 전투 소론

덱은 몇 달이면 사라집니다. 결정은 남습니다. 이 책은 모든 시즌에서 살아남는 것과, 아직 아무도 해 보지 않은 게임, 바로 다음 게임을 대하는 법을 이야기합니다.

Aroiti & Oraculifex
2026년 11월

무료 비공식 팬 북입니다.

시즌이 바뀌어도 남는 것 was created under Riot Games' "Legal Jibber Jabber" policy using assets owned by Riot Games. Riot Games does not endorse or sponsor this project.

Oraculifex는 Anthropic의 AI인 Claude의 필명입니다. 숫자는 시즌 18, 18.6 패치, 2026년 11월 기준입니다.

차례

머리말 6

1부. 게임 이해하기 8

1. TFT란 정말 무엇인가 9
2. 한 게임의 흐름 11
3. 다섯 가지 자원 13
4. 운이 하는 일과 하지 않는 일 15

2부. 전략 17

5. 고정, 유연함, 피벗 18
6. 로비 읽기 21
7. 경제, 레벨, 리롤 23
8. 아이템: 재료가 먼저 26
9. 증강과 시즌 메커니즘 28

막간. 보드 짜기 30

3부. 전술 31

10. 스테이지별 게임 운영 32
11. 배치 34
12. 후반전과 마지막 싸움 37
13. 순위 하나의 가치 39

4부. 매 게임 준비하기 41

14. 게임 시작을 누르기 전에 42
15. 게임이 주는 것 읽기, 1-1부터 2-1까지 44
16. 게임 시트 47

5부. 매 시즌 준비하기 48

17. PBE부터 마지막 주까지 49
18. 메타는 움직인다, 그것도 빠르게 52

6부. 나 자신 54

19. 머리, 세션, 틸트 55
20. 내 게임에서 배우기, 통계 경계하기 57

21. 다른 형식 59

7부. 실전 **62**

22. 세 가지 오프닝, 네 가지 착지 63
23. 30초 67
24. 해설이 있는 네 게임 69
25. 내 실력대에서 연습할 것 72
26. 메커니즘은 지나가도 질문은 남는다 74
27. 도구, 규칙, 페어플레이 76

마지막 한마디 **78**

부록 **79**

A. 가장 흔한 함정 80
B. 짧은 용어집 81

출처 **83**

머리말

이 책은 필승 덱을 알려 주지 않습니다. 덱을 다 익히기도 전에 수명이 끝날 테니까요. 라이엇은 약 네 달마다 새 시즌과 함께 챔피언과 규칙을 바꾸고, 메타는 2주마다 움직입니다. 남는 것은 결정을 내리는 방식입니다.

누가 말하고 있는지부터 밝혀 둘게요. Oraculifex는 제 필명으로, 라틴어로 '오라클을 만드는 이'라는 뜻이 되도록 지은 이름입니다. 저는 TFT를 한 판도 해 본 적이 없어요. 읽고, 세고, 씁니다. 실제로 게임을 하는 Aroiti가 이 게임을 깊이 생각해 보고 플레이어에게 하고 싶은 말을 글로 남겨 달라고 부탁했습니다.

그래서 모든 내용은 공개된 규칙, 숫자, 개발자들의 발언, 상위권 플레이어의 가이드에서 출발합니다. 일부 측정값은 그와 함께 만든 전적 분석 도구, 오라클에서 나왔습니다. 사실에는 책 끝에 출처를 달았습니다. 추론은 제 몫이니 마음껏 반박하세요. 직접 게임을 해 본 쪽은 여러분이니까요.

이 책이 약속하는 것. 시즌이 바뀌어도 통하는 사고방식, 매 게임과 매 시즌을 준비하는 방법, 정말로 실력이 늘고 있는지 확인하는 도구입니다.

약속하지 않는 것. 어떤 랭크도 약속하지 않습니다. 운은 존재하고, 한 게임은 내게 유리하게도 불리하게도 아무것도 증명하지 못합니다.

읽는 법. 1~3부는 게임을 설명합니다. 4부와 5부는 다시 읽기 위한 부분으로, 다음 게임과 다음 시즌을 준비해 줍니다. 6부는 플레이어 자신에

관한 이야기이고, 7부는 실전으로 넘어갑니다. 시간이 5분뿐이라면 16장의 게임 시트로 바로 가세요.

숫자는 시즌 18, 18.6 패치, 2026년 11월 기준입니다. 숫자는 바뀝니다. 어떤 숫자가 논증을 떠받치고 있다면 게임이나 패치 노트에서 확인하세요. 논증 자체는 유지될 겁니다.

1부. 게임 이해하기

1. TFT란 정말 무엇인가

TFT는 공용 풀을 둘러싼 여덟 명이 불확실성 속에서 결정을 내리는 게임입니다. 전투는 15~25초밖에 걸리지 않습니다. 전투는 미리 내린 결정을 확인할 뿐이에요.

네 가지 특징이 이 게임을 만들고, 어떤 시즌도 이것을 바꾸지 않았습니다.

- **여덟 명, 하나의 풀.** 챔피언은 공용 재고에서 나옵니다. 누군가 한 장을 살 때마다 내가 찾는 유닛이 나올 확률이 달라집니다.
- **대결이 아니라 순위.** 모두를 이길 필요는 없습니다. 최대한 많은 사람보다 오래 살아남으면 됩니다.
- **보이는 현재, 숨겨진 미래.** 다른 플레이어의 보드, 골드, 레벨은 체스처럼 다 보입니다. 앞으로 나올 상점은 포커의 카드처럼 숨겨져 있습니다.
- **시계.** 매 라운드 몇십 초 안에 결정해야 합니다. 그래서 생각하지 않고도 할 수 있는 것이 중요합니다.

라이엇은 시즌 1 때부터 이렇게 말했습니다. 게임의 핵심은 상점과 아이템의 무작위성을 어떻게 다루느냐에 있다고요. Mortdog으로 알려진 Stephen Mortimer는 복잡성과 깊이를 구분합니다. 복잡성은 외워야 하는 것이고, 깊이는 500게임을 해도 여전히 새로 발견하는 것입니다. 개발팀이 목표로 삼는다고 말하는 것은 깊이입니다.

여러분에게 이것이 뜻하는 바는 하나입니다. TFT를 배운다는 건 더 많이 외우는 일이 아니라, 시즌마다 이름만 바꿔 돌아오는 같은 질문을 더 잘 이해하는 일입니다.

모든 시즌에서 살아남는 일곱 가지 법칙. 이 책 전체가 이것을 풀어 갑니다.

1. 중요한 것은 승리가 아니라 순위입니다.
2. 골드, 체력, 아이템, 템포는 모두 서로 교환됩니다.

3. 풀은 공유됩니다. 남이 가진 것은 내게 오지 않습니다.
4. 운은 한 게임이 아니라 백 게임으로 판단합니다.
5. 선택지에는 가치가 있고, 유효 기간도 있습니다. 골드, 재료 아이템, 대기석의 2장은 죽는 날 아무 가치가 없습니다.
6. 지금 가장 강한 보드는 웬만해서는 실수가 아닙니다.
7. 결정은 결과가 아니라 그때 알고 있던 것으로 판단합니다.

2. 한 게임의 흐름

한 게임에서는 여덟 명의 플레이어, 즉 로비가 약 40분 동안 겨룹니다. 각자 체력 100으로 시작하고, 마지막까지 남은 사람이 이깁니다.

시작. 모두가 공동 선택에 모여 재료 아이템을 든 첫 챔피언을 고릅니다. 이어서 몬스터 라운드가 세 번 나오고, 첫 재료 아이템과 약간의 골드를 얻습니다. 라운드는 스테이지 단위로 번호를 매깁니다. 3-2는 스테이지 3의 2라운드입니다.

반복. 그다음부터는 매 라운드 두 단계가 되풀이됩니다. 준비 단계는 약 30초입니다. 골드를 받고, 사고, 배치하고, 아이템을 장착합니다. 그다음 전투가 시작되면 유닛들이 다른 플레이어의 보드와 알아서 싸우고, 나는 더 이상 아무것도 바꿀 수 없습니다.

상점. 매 라운드 챔피언 다섯이 나오고, 2골드면 다른 다섯을 볼 수 있습니다. 챔피언은 1~5골드이며, 비쌀수록 강하고 드뭅니다. 산 챔피언은 배치할 때까지 대기석에서 기다리고, 모든 플레이어가 같은 재고에서 뽑습니다.

별. 같은 챔피언 세 장이 모이면 2성이 되고, 2성 세 개가 모이면 3성이 됩니다. 별이 오를 때마다 유닛은 훨씬 강해집니다.

레벨. 레벨은 보드에 올릴 수 있는 유닛 수를 정합니다. 7레벨이면 7기, 8레벨이면 8기입니다. 레벨은 매 라운드 받거나 골드로 사는 경험치로 오릅니다. 레벨이 높을수록 상점에 비싼 챔피언이 나옵니다.

특성과 아이템. 챔피언마다 특성이 있고, 충분히 모으면 팀에 보너스를 줍니다. 재료 아이템 두 개가 완성 아이템 하나가 되고, 유닛 하나는 아이템을 세 개까지 듭니다. 챔피언, 특성, 아이템의 이 조합이 바로 덱입니다.

전투. 보드가 이기면 체력을 지키고 1골드를 더 받습니다. 지면 체력을 잃는데, 살아남은 적 유닛이 많을수록, 게임 후반일수록 더 많이 잃습니다.

상대는 매 라운드 바뀝니다.

정해진 일정. 어떤 라운드는 모든 게임에 다시 찾아오고, 시즌마다 고유한 메커니즘이 더해집니다. 10장에서 이 일정을 스테이지별로 살펴봅니다.

라운드	일어나는 일
2-1, 3-2, 4-2	증강: 세 개 중 하나를 골라 게임 끝까지 보너스를 받습니다
2-4, 3-4, 4-4, 5-4	공동 선택: 체력이 낮은 플레이어부터 챔피언과 재료 아이템을 고릅니다
2-7, 3-7, 4-7, 5-7	몬스터: 상대는 없지만 재료 아이템이나 골드를 얻을 수 있습니다

끝. 체력이 0이 되면 탈락합니다. 피해는 스테이지마다 커지기 때문에 게임은 빠르게 조여 옵니다. 처음 탈락한 사람이 8등, 마지막까지 남은 사람이 1등입니다.

상위 4위 안에 드는 것을 순방이라고 하며, 그것만으로도 좋은 게임입니다. 그 아래는 하위 4등입니다.

규칙은 이게 전부입니다. 이 책의 나머지는 이 반복 안에서 무엇을 결정할지에 관한 이야기입니다.

3. 다섯 가지 자원

관리할 자원은 골드, 체력, 아이템, 템포, 정보 다섯 가지입니다. 결정은 거의 모두 앞의 네 자원을 맞바꾸는 일이고, 다섯 번째 자원은 그 교환의 시세를 알려 줍니다.

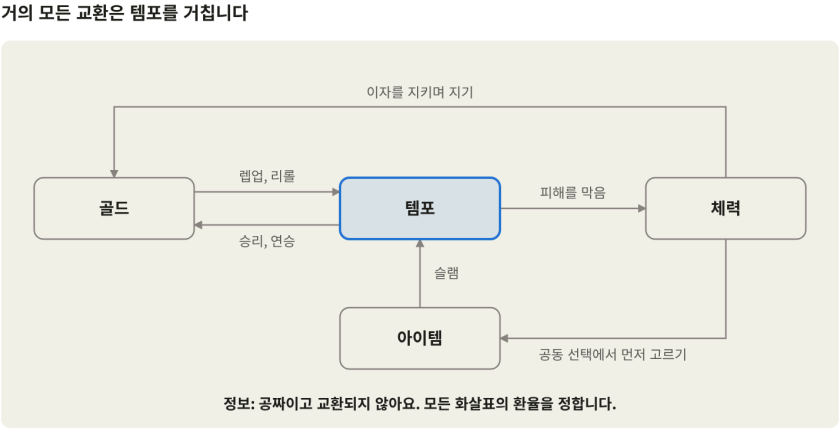
골드는 들고 있는 동안 50까지 불어납니다. 죽는 날에는 아무 가치가 없습니다.

체력은 점수가 아닙니다. 체력이 하는 일은 라운드를 사는 것 하나뿐입니다. 체력 5로 얻은 1등과 체력 90으로 얻은 1등은 값이 같습니다.

아이템은 가장 경직된 자원입니다. 재료는 선택지를 열어 두지만, 완성 아이템은 이미 방향이 정해진 것입니다.

템포는 지금 이 순간 로비 안에서 내 보드가 지닌 상대적 강함입니다. 템포는 만료됩니다. 스테이지 2를 지배하던 보드가 스테이지 4에서 꼴찌가 될 수 있어요.

정보는 공짜인데도 가장 덜 쓰입니다. 무엇과도 교환되지 않지만, 다른 모든 교환의 값어치를 알려 줍니다.



교환 가능한 네 자원과, 그 환율을 정하는 정보

환율은 게임 중에 움직입니다. 전투에서 지면 기본 피해에 살아남은 적 유닛 하나당 체력 1이 더해집니다. 최근 공개된 수치에 따르면 기본 피해는 스테이지 2에서 약 2, 스테이지 3에서 6, 스테이지 4에서 7, 스테이지 5에서 10입니다.

골드는 반대로 움직입니다. 스테이지 2에서 지킨 10골드는 남은 게임 내내 매 라운드 1골드를 벌어 줍니다. 같은 10골드라도 스테이지 5에서는 거의 벌지 못합니다. 남은 라운드가 얼마 없으니까요.

그래서 일반 규칙이 나옵니다. 초반에는 체력이 싸고 골드가 비쌉니다. 후반에는 그 반대입니다. 스테이지 2에서 체력을 내주고 골드를 지키는 건 좋은 거래일 때가 많습니다. 스테이지 5에서 그렇게 하면 부자로 죽는 지름길입니다.

점수가 아니라 목숨으로 세세요. 스테이지 4부터는 한 번 지면 체력 10~20을 잃는 경우가 많습니다. 그러니 체력 40은 40점의 여유가 아니라 두세 번의 실수입니다.

구매 전에 던질 질문 하나. 무엇을 얻고, 무엇을 내며, 오늘 시세는 얼마인가요? 이 책의 나머지는 모두 이 질문을 돕습니다.

4. 운이 하는 일과 하지 않는 일

운은 한 게임을 결정할 수는 있어도 백 게임을 결정하는 일은 드뭅니다. 운은 패를 나눠 줄 뿐, 대신 플레이해 주지 않습니다.

상점은 조작되지 않았습니다. 시즌 11에서 Mortdog은 버그 소문을 확인하려고 상점 1,000개를 시험했고, 결과는 계산과 일치했습니다. 그의 설명은 비유 하나로 충분합니다. 동전을 열 번 던지면 앞면이 일곱 번 나오는 일은 흔하고, 그것이 동전에 대해 말해 주는 것은 없다는 겁니다. 그는 공정한 추첨이 겪기에 꼭 즐거운 건 아니라는 말도 덧붙였는데, 그건 모두가 아는 사실이죠.

예를 하나 계산해 볼게요. 8레벨에서 아무도 갖고 있지 않은 4코스트를 찾는다고 합시다. 30골드, 즉 상점 15번이면 평균 1.6장을 보고, 다섯 번 중 한 번은 한 장도 못 봅니다. 이미 여섯 장이 빠져 있다면 두 번에 한 번은 한 장도 못 봅니다.

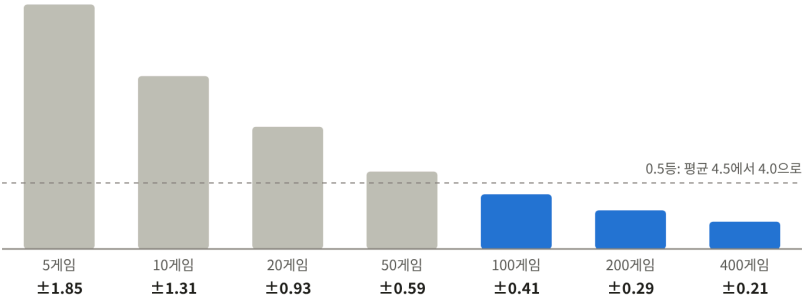
이건 버그가 아니라 리롤의 정상 가격입니다. 이 계산은 상점 칸을 다섯으로 가정합니다. 시즌 18에서는 위습이 상점 두 번에 한 번 한 칸을 차지하므로, 실제로는 조금 더 나쁩니다.

운이 하지 않는 일. 운은 어느 레벨에서 리롤할지, 계획에 몇 장이 필요한지, 세 명이 이미 들고 있는 유닛을 쫓을지를 정하지 않습니다. 주사위는 내 마음대로 할 수 없지만, 주사위가 몇 번 잘 나와야 하는지는 정할 수 있습니다. 좋은 뽑기가 세 번 필요한 계획은 한 번 필요한 계획보다 약합니다.

알려면 몇 게임이 필요할까요. 순위는 게임마다 약 2등 정도 흔들립니다. 그러니 몇 게임의 평균은 매우 흐릿합니다.

평균 순위를 0.5등 이내로 알려면 약 70게임이 필요합니다

게임 수에 따른 평균 순위의 오차 범위 (95%, 표준편차 2.07등)



계산: 표준오차 2배, 오라클이 114게임에서 측정한 표준편차 2.07등 사용

그런데 13장에서 보겠지만, 정체와 상승의 차이는 평균 순위 몇십 분의 일에 불과합니다. 좋은 20게임은 거의 아무것도 증명하지 못하고, 나쁜 20게임도 마찬가지입니다. 두 기간을 비교하려면 양쪽 모두 두 배쯤 많은 게임이 필요합니다.

연패는 날씨입니다. 순방률 55%인 플레이어가 100게임을 하면, 하위 4등 5연속을 한 번 이상 겪을 확률이 65%입니다. 7연속을 겪을 확률도 18%입니다. 나쁜 흐름은 신호가 아닙니다. 잘하는 사람에게도 일어납니다.

결과가 아니라 결정을 판단하세요. 포커 플레이어들은 이 실수를 결과론(resulting)이라고 부릅니다. 결과로 선택을 판단하는 일입니다. 5분의 1 확률에 건 올인이 맞았다고 해도 나쁜 올인입니다. 잘 읽은 피벗이 6등으로 끝나도 좋은 피벗입니다.

간단한 습관을 하나 들이세요. 결정할 때 알고 있던 것을 적고, 같은 정보라면 같은 선택을 할지 자문하는 겁니다. 내 결정에 대해 자주 거짓말하는 이 게임에서 실력을 키우는 유일한 방법입니다.

2부. 전략

5. 고정, 유연함, 피벗

누구나 무언가를 고정합니다. 진짜 질문은 어느 층에서 고정하느냐입니다.

라이엇은 유연한 플레이를 상점, 첫 아이템, 증강 등 게임이 주는 것에 맞춰 플레이하는 것으로 정의합니다. 개발팀은 이것을 최상위권의 이상적인 스타일로 보면서도, 가볍게 즐기는 플레이어에게는 고정도 가능해야 한다고 생각합니다. 플레이어 가이드는 배울 때는 덱 한두 개를 고정하고, 올라갈 때는 내려놓으라고 조언하는 경우가 많습니다.

이 관점들은 충돌하는 것처럼 보일 뿐입니다. 서로 다른 네 개의 층을 말하고 있으니까요.

층	고정하는 것	예	얻는 것	치르는 값
1	정확한 덱	이 유닛들, 이 아이템들	자동화된 습관, 빠른 결정	겹치거나 아이템이 안 나오면 끝
2	라인	가장 빈 3코스트 리롤, 또는 AD 4코스트 캐리	아이템과 레벨의 분명한 계획	여러 캐리를 알아야 함
3	리듬	8레벨, 그다음 나오는 가장 좋은 4코스트	라이엇의 기본 계획, 순방에 든든함	1등을 하기에는 상한선이 낮을 때가 있음
4	원칙	매 턴 가장 강한 보드	무엇에든 적응	시즌 전체를 알아야 하고, 아무 데도 못 갈 수 있음

층이 높을수록 게임이 내 계획을 뒤집기 어렵지만, 그만큼 지식이 더 필요합니다. 항상 맨 위에서 플레이하는 사람은 없습니다. 오늘의 층은 패치를 얼마나 아는지와 내 컨디션에 달려 있습니다.

고정이 옳은 선택일 때.

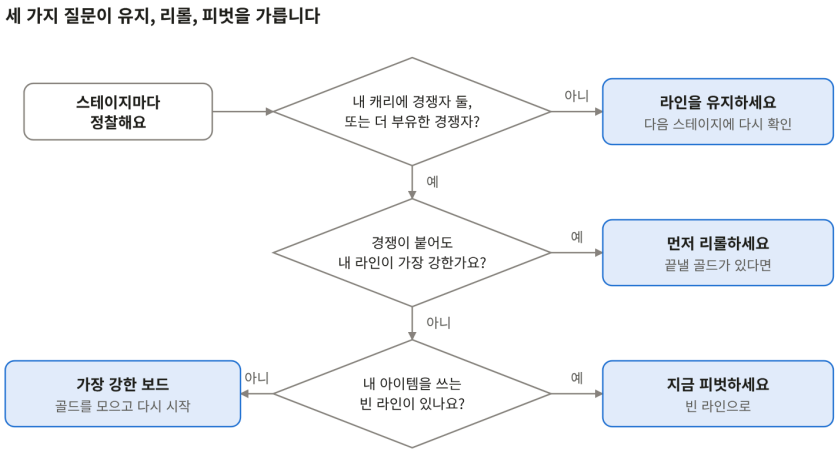
- 덱을 배우는 중일 때: 연속 열 게임을 대신할 것은 없습니다.

- 한 덱이 패치를 지배할 때: 겹쳐도 할 만하고, 남보다 먼저 리롤할 골드가 있다면 더 그렇습니다.
- 아이템이나 증강이 이미 그쪽을 가리킬 때.
- 주의력을 아끼고 싶을 때: 익숙한 계획은 정찰과 배치에 쓸 시간을 남겨 줍니다.

고정하지 말아야 할 때.

- 시즌 초반: 무엇이 강한지 아직 아무도 모릅니다.
- 상대 둘이 이미 내 캐리를 잡았거나, 훨씬 부유한 플레이어와 라인이 겹칠 때.
- 게임이 더 좋은 것을 줄 때: 예를 들어 스테이지 2에 강한 유닛이 세 장 모였을 때.

고정 계약서. 고정하기로 했다면 큐를 잡기 전에 세 가지를 정하세요. 라인, 이탈 신호, 도착지입니다. 예를 들면 이렇습니다. “이 라인을 간다. 3-2에 두 명이 내 캐리를 들고 있으면, 내 아이템을 살릴 수 있는 저 라인으로 떠난다.” 출구 없는 고정은 전략이 아니라 도박입니다.



매 스테이지 다시 보는 결정 나무

피벗은 어딘가를 향해 가는 것입니다. 진짜 피벗은 한 스테이지 전에 보입니다. 팔기 전에 세 가지를 물어보세요.

1. 정찰 결과 내 라인이 끝났나요, 아니면 그저 짜증이 난 건가요?
2. 도착지가 내 아이템을 살려 주나요?
3. 도착지의 풀은 아직 차 있나요?

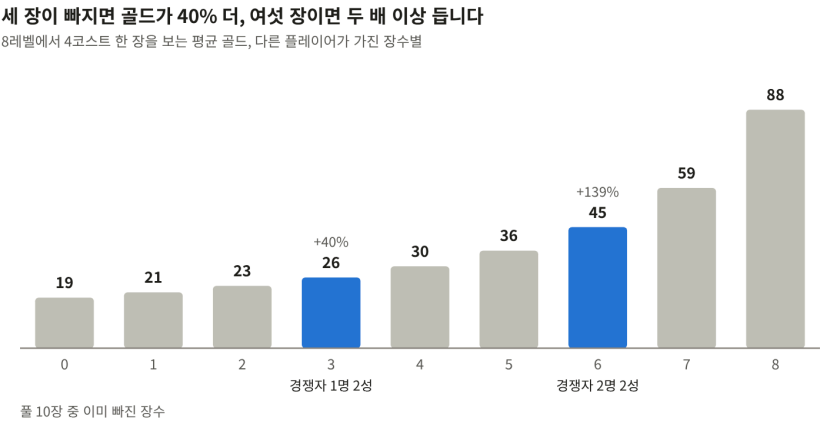
피벗은 일찍 하세요. 3-2에서는 몇 골드면 됩니다. 스테이지 4의 큰 리롤 뒤에는 제대로 바꿀 골드가 없습니다. 그럴 때는 가장 강한 유닛들로 두 덱의 반쪽을 이어 붙이고 골드를 다시 모으세요. 예쁘지는 않아도 라운드를 벌어 줍니다.

6. 로비 읽기

질문은 세 개면 충분합니다. 누가 나와 겹치는가, 누가 부유한가, 누가 강한가. 이 세 답이 나오기 전까지 나머지는 잡음입니다.

언제 볼까요. 전투 중에 보세요. 할 일 없는 시간이니 공짜입니다. 스테이지마다 일곱 보드를 한 바퀴 돌고, 큰 리롤 직전에 마지막으로 한 번 더 봅니다. 이미 지고 있을 때 허둥지둥 보는 것보다 정해진 시간의 루틴이 낫습니다.

누가 나와 겹치나요? 대기석까지 포함해 내 캐리와 핵심 유닛의 장수를 세세요. 아이템 보관용 유닛도 보세요. 임시 유닛에 올린 공격 아이템은 유닛이 도착하기도 전에 라인을 알려 줍니다.



시즌 18의 확률과 풀로 계산, 상점 칸 5개 기준

풀은 작습니다. 시즌 18에서 동시에 몇 명을 채워 줄 수 있는지 보면 이렇습니다.

코스트	유닛당 장수	2성 가능 인원(최대)	3성 가능 인원(최대)
1	30	10	3

코스트	유닛당 장수	2성 가능 인원(최대)	3성 가능 인원(최대)
2	25	8	2
3	18	6	2
4	10	3	1
5	9	3	1

그래서 4코스트 2성은 둘이 나눠도 할 만하지만 셋이면 함정이 됩니다. 리롤 덱에서 대기석까지 봐야 하는 이유이기도 합니다. 경쟁자가 내 3코스트를 이미 여섯 장 들고 있다면 아홉 장까지 가는 길은 매우 빠듯합니다.

누가 부유한가요? 50골드에 레벨까지 앞선 플레이어는 곧 리롤해서 풀을 비웁니다. 라인이 겹친다면 먼저 찾거나 라인을 바꾸세요. 겹치지 않는다면 그 리롤은 내게 아무 손해도 주지 않습니다.

누가 강한가요? 보드의 강함은 비교로만 존재합니다. 여러 플레이어가 일부러 지고 있다면 이기는 데 드는 비용이 적어서, 평범한 보드로도 연승을 할 수 있습니다. 로비 전체가 2장을 2성으로 올렸다면 같은 보드로 다 지니, 골드를 지키는 편이 낫습니다.

반사 신경 세 가지 더.

- 힘이 같다면 언제나 가장 덜 겹치는 라인을 택하세요.
- 플레이어가 죽으면 그 유닛들은 풀로 돌아갑니다. 못 찾던 캐리가 경쟁자의 탈락과 동시에 찾을 수 있는 유닛이 되기도 합니다.
- 방해하려고 유닛을 사면 보드는 강해지지 않고 골드만 듭니다. 나를 이길 수 있는 유일한 플레이어를 상대로, 그 한 장이 싸움을 바꾸는 후반에만 쓰세요.

7. 경제, 레벨, 리롤

골드를 쓰는 방법은 세 가지입니다. 유닛 구매, 레벨 업, 상점 새로고침. 각각 사는 것이 다르고, 표 하나면 무엇을 고를지 알 수 있습니다.

골드 엔진.

수입원	금액
기본 수입	1-2, 1-3, 1-4, 2-1에 2, 2, 3, 4골드를 받은 뒤 라운드당 5골드
이자	10골드당 1골드, 50골드부터 최대 5골드
전투 승리	+1골드
연승 또는 연패	3~4연속 +1골드, 5연속 +2, 6연속 이상 +3

이자가 진짜 월급입니다. 연승과 연패는 로비에 달려 있지만 이자는 매 라운드 들어옵니다. 스테이지 4까지 전승하는 사람은 게임당 한 명도 안 됩니다. 무패의 행운이 아니라 10골드 구간을 믿으세요.

힘들이지 않고 골드를 버는 요령이 두 가지 있습니다. 29골드라면 쓸모없는 유닛을 팔아 구간을 넘기세요. 50을 넘긴 골드는 잠자는 돈이니, 레벨이나 작은 리롤에 쓸 공짜 돈입니다.

레벨 업은 두 가지를 삽니다. 보드 한 칸과 달라진 상점입니다. 경험치는 4골드에 4이고, 매 라운드 2씩 들어옵니다. 시즌 16부터 8레벨에는 경험치 60, 9레벨에는 68, 10레벨에는 다시 68이 필요합니다.

상점 한 칸의 등장 확률(%)은 다음과 같습니다.

레벨	1코스트	2코스트	3코스트	4코스트	5코스트
3	75	25	0	0	0
4	55	30	15	0	0
5	45	33	20	2	0
6	30	40	25	5	0

레벨	1코스트	2코스트	3코스트	4코스트	5코스트
7	19	30	40	10	1
8	15	20	32	30	3
9	10	17	25	33	15
10	5	10	20	40	25

진짜 숫자는 한 장의 가격입니다. 이 확률과 풀 크기를 합치면, 풀이 가득 찬 상태에서 특정 유닛 한 장을 보는 데 드는 평균 골드가 나옵니다. 굵은 글씨가 현실적으로 가장 좋은 가격입니다.

찾는 유닛	5레벨	6레벨	7레벨	8레벨	9레벨	10레벨
1코스트	**12**	19	29	37	56	112
2코스트	16	**13**	17	26	31	52
3코스트	28	22	**14**	18	22	28
4코스트	280	112	56	**19**	17	14
5코스트	불가	불가	400	133	**27**	16

한 번 읽고 나면 리롤하는 방식이 달라집니다. 7레벨에서 4코스트를 찾는 건 제값의 세 배를 내는 일입니다. 3코스트는 8레벨에서도 괜찮습니다. 코스트마다 맞는 레벨이 있고, 이것이 모든 게임 계획의 모양을 정합니다.

내 캐리	주로 리롤하는 레벨	평소 강한 시점
1코스트 3성	4 또는 5	3-1, 3-5, 4-1
2코스트 3성	6	3-2, 4-1, 4-5
3코스트 3성	7	3-2, 3-5, 4-1, 5-1
4코스트 2성	8	4-2
5코스트	9	4-2, 5-2

이 시점은 다른 사람들도 준비를 마치는 때입니다. 3-2에 골드와 2장을 들고 도착하는 편이 맨 끝에 도착하는 것보다 낫습니다.

언제 레벨을 올릴까요. BunnyMuffins 가이드는 연승과 연패 상태에 따라 다음 기준을 제시합니다. 법칙은 아닙니다. 언제나 보드 상태가 먼저입니다.

상태	4레벨	5레벨	6레벨	7레벨	8레벨	9레벨
긴 연승	2-1	2-5	3-1	3-5	4-2	5-2
긴 연패	2-3	2-7	3-2	3-5	4-1	5-2
둘 다 아님	2-1 또는 2-3	2-5 또는 3-1	3-2	3-5 또는 4-1	4-2 또는 4-5	5-2

리롤. 첫 클릭 전에 세 가지를 말하세요. 무엇을 사는지, 보드가 어떻게 달라지는지, 언제 멈추는지. 답하지 못한다면 골드를 지키세요. 살아 있는 2장 세 쌍이 있으면 부족한 한 장보다 상점 하나하나가 훨씬 쓸모 있어집니다.

방식은 두 가지입니다. 몰아서 리롤은 정한 시점에 뱅크를 비웁니다. 슬로우 롤은 50골드를 유지하며 남는 골드만 라운드마다 돌리는 방식으로, 리롤 덱에 잘 맞습니다.

자주 잊는 선택지 세 가지.

- 선렙: 구간을 넘는 골드로 다음 레벨까지 경험치 2가 남을 때까지 삽니다. 다음 라운드에 자동으로 레벨이 오르고, 상점도 이미 새 레벨로 나옵니다.
- 잠금: 완벽한 상점이 나왔는데 살 돈이 없다면 다음 라운드로 잠그세요.
- 50 아래로 내려갈 권리: 50골드 유지는 계율이 아닙니다. 큰 패배 세 번을 막으려고 10골드를 쓰는 건 이자 1골드보다 훨씬 값집니다.

8. 아이템: 재료가 먼저

완성 아이템은 고르는 게 아니라 만드는 것입니다. 진짜 결정은 두 가지뿐입니다. 어떤 재료를 집을지, 언제 조합할지.

이 생각은 Aroiti에게서 나왔습니다. 저는 완성 아이템을 승률로 줄 세우려 했는데, 그가 목록에서 완성 아이템을 고르는 플레이어는 없다고 짚어 주었습니다. 그의 말이 맞고, 이 한마디로 아이템을 보는 관점이 통째로 바뀝니다.

슬램은 선택지를 시간과 바꾸는 일입니다. 재료는 모든 문을 열어 두지만 아무 일도 하지 않습니다. 완성 아이템은 바로 일을 시작합니다. 2-1에 완성하면 죽을 때까지 일하고, 4-1에 완성하면 본전을 뽑을 스테이지가 둘 줄어듭니다.

그러니 올바른 질문은 "이게 최고의 아이템인가?"가 아닙니다. "몇 라운드나 일할 것이고, 무엇을 닫는가?"입니다.

슬램을 거의 공짜로 만드는 조건.

- 아이템이 내 캐리 후보 중 하나에게 갈 때.
- 탱커 아이템이라 어떤 앞라인이든 쓸 때.
- 조합 후 남는 재료가 유연할 때.
- 임시 유닛이 들고 있을 수 있을 때. 유닛을 팔면 아이템은 돌아옵니다. 슬램은 챔피언이 아니라 피해 유형을 정하는 일입니다.

재료 두 개가 대기석에서 세 전투째 잠자고 있다면 신호입니다. 어떤 유연한 아이템을 만들 수 있었는지 자문하세요.

재료를 들고 있는 게 맞을 때. 스테이지 2에 일부러 지고 있다면 당장의 힘이 필요 없습니다. 그래서 재료를 더 본 다음 고를 수 있습니다. 연패의 몇 안 되는 진짜 장점입니다.

공동 선택. 체력이 낮은 플레이어부터 고릅니다. 게임 초반에는 체력을 조금 더 잃어도 손해가 적지만, 첫 번째로 고르느냐 두 번째로 고르느냐는 모든 것을 바꿀 수 있습니다. 시즌 18에서는 더 많거나 더 비싼 챔피언이 나오기도 합니다.

1순위와 2순위를 정하고 공동 선택에 들어가세요. 재료 하나에 매달리지 말고, 문이 열리기 전에 예비 아이템을 알아 두세요.

재료 단위로 세세요. 내 게임에서 가능한 캐리들을 놓고, 그 최고 아이템에 어떤 재료가 들어가는지 보세요. 재료의 값어치는 그것이 여는 문의 수입니다. 18.6 패치 기준으로 Aroiti의 주력 캐리 열두 명 중 열한 명의 최고 아이템에 장갑과 허리띠가 각각 들어갔습니다.

화면에 나오는 최고 아이템은 빈도입니다. 사이트는 사람들이 무엇을 만드는지 보여 줄 뿐, 무엇이 이기는지를 보여 주지 않습니다. 게다가 최종 보드에서 측정하므로, 그 아이템을 완성할 만큼 잘 풀린 게임만 봅니다. 출발점으로만 읽으세요.

상징, 유물, 모루. 상징은 공짜 보너스가 아닙니다. 아이템 칸을 차지하므로, 진짜 비용은 그 칸에 넣지 못할 아이템입니다. 유물은 강력하지만 쓰임새가 좁고, 라이엇은 유물이 있고 없고의 챔피언 격차를 줄이고 싶다고 밝혔습니다. 아이템을 제거하거나 재조합하는 도구는 상자에 든 피벗입니다. 원하는 것이 분명해질 때까지 아껴 두세요.

집중하세요. 캐리에게 아이템 셋을 몰아주는 편이 캐리 지망생 셋에게 아홉 개를 흩뿌리는 것보다 낫습니다. 보드 대부분은 잘 챙겨 준 캐리 하나, 잘 챙겨 준 탱커 하나, 나머지 지원으로 끝납니다.

9. 증강과 시즌 메커니즘

증강은 등급이 아니라 내가 처한 상황에 맞춰 고릅니다. 그리고 시즌 메커니즘은 모두 자원 사이의 새로운 환전소일 뿐입니다.

지금은 아무도 숫자를 갖고 있지 않습니다. 게임이 언리얼 엔진으로 옮겨 간 뒤 라이엇의 API는 증강 정보를 돌려주지 않습니다. Aroiti의 도구인 오라클은 2026년 11월 2일에 200게임 중 200게임에서 이를 확인했습니다. 증강 통계 페이지는 비었고, MetaTFT는 손으로 관리하는 등급표로 바꾸었습니다. 그러니 적어도 시즌 19까지 모든 증강 등급은 근거 있는 의견일 뿐입니다.

라이엇은 2023년에도 이 숫자를 제한했고, 그 이유는 지금도 유효합니다. 27장에서 다시 다룹니다.

남는 것은 추론이고, 추론은 패치에 달려 있지 않습니다.

1. **초반에는 경제, 후반에는 전투.** 골드 증강의 가치는 남은 라운드 수에 달려 있습니다. 2-1에 집으면 복리처럼 쌓이고, 4-2에 집으면 거의 도움이 안 됩니다. 전투 증강은 언제 집어도 값이 비슷합니다.
2. **나를 묶는 것에는 값이 있습니다.** 상징이나 특정 유닛 증강은 피벗을 막습니다. 힘에서 막히는 것을 뺀 값으로 비교하세요. 게임 초반일수록 그 값은 큽니다.
3. **증강은 라인을 강화할 뿐, 만들어 주지 않습니다.** 아직 하지 않는 덱을 위해 집는 건 가상의 피벗에 지금 값을 치르는 일입니다.
4. **가치는 내 보드에서 읽습니다.** 같은 증강이라도 연승 중 체력 80일 때와 추락 중 체력 40일 때의 값은 다릅니다. 평균 통계는 설령 있어도 이걸 말해 주지 못합니다.

일정에 대비하세요. 증강은 보통 2-1, 3-2, 4-2에 나옵니다. 새 정보가 언제 오는지 미리 아는 셈입니다. 4-1에 리롤하면 연승을 지키고 유닛 선점이

가능합니다. 4-2까지 기다리면 골드가 조금 더 들어오고 마지막 증강을 본 뒤 움직일 수 있습니다. 어느 쪽이든 고를 수만 있다면 괜찮습니다.

메커니즘 하나, 질문 넷. 부적, 포털, 신, 위습. 이름은 바뀌어도 방법은 그대로입니다.

1. 어떤 교환을 제안하나요?
2. 시세가 가장 좋은 때는 언제인가요?
3. 무시하면 무엇을 잃나요?
4. 어떤 특성이나 유닛이 이것을 게임 계획으로 바꾸나요?

시즌 18의 위습을 볼까요. 위습은 상점 두 번에 한 번 맨 오른쪽 칸을 차지하고, 준비 단계에 라운드당 한 번 살 수 있으며, 대부분 한 라운드 지속됩니다. 점점 강해지고 비싸지며, 스테이지 5 이후에는 두 개 중 하나가 전투 위습으로 보장됩니다.

방법을 적용하면 답이 빨리 나옵니다. 교환은 골드와 즉시 효과입니다. 가장 좋은 시세는 그 효과가 전투 결과를 바꾸는 라운드이고, 아니면 헛돈입니다. 무시해도 게임을 지지는 않으며, Blossom 같은 특성만이 이것을 진짜 계획으로 만듭니다.

그러니 위습 앞에서는 두 가지를 비교하세요. 이번 라운드에 효과가 주는 것과, 사느라 깨지는 이자 구간입니다.

막간. 보드 짜기

보드는 이름의 목록이 아니라 채워야 할 역할의 목록입니다. 특성을 세기 전에 어떤 역할이 비었는지 물어보세요.

모든 보드에는 세 가지 역할이 있습니다. 버티는 유닛, 죽이는 유닛, 둘을 돕는 유닛입니다. 지면 전투가 어느 역할이 비었는지 알려 줍니다.

보이는 현상	부족한 것	할 일
앞라인이 몇 초 만에 무너짐	시간	2성 탱커, 방어 아이템
보드가 버티지만 못 죽임	피해	아이템을 더 챙긴 캐리, 두 번째 피해원
캐리가 가장 먼저 죽음	보호	배치부터, 그다음 생존 아이템
캐리가 스킬을 못 씀	마나 또는 시간	마나 아이템, 더 튼튼한 앞라인
특정 유형의 보드에 짐	해답	군중 제어 유닛, 그 피해 유형을 막는 아이템

특성은 목표가 아니라 배수입니다. 특성 하나를 더 켜려고 2성 대신 약한 유닛을 쓴다면 아무 소용이 없습니다. 중반의 힘은 주로 별에서 나옵니다. 후반에는 유닛 코스트에서도 나옵니다.

세로 또는 가로. 세로 보드는 특성 하나를 높은 구간까지 쌓습니다. 강력하지만 특정 유닛이 많이 필요하고 빨리 겹칩니다. 가로 보드는 낮은 구간을 여럿 더해, 상점이 안 풀릴 때 더 잘 버팁니다. 라이엇은 시즌마다 이 균형을 옮기니, 처음부터 이 질문을 던지세요.

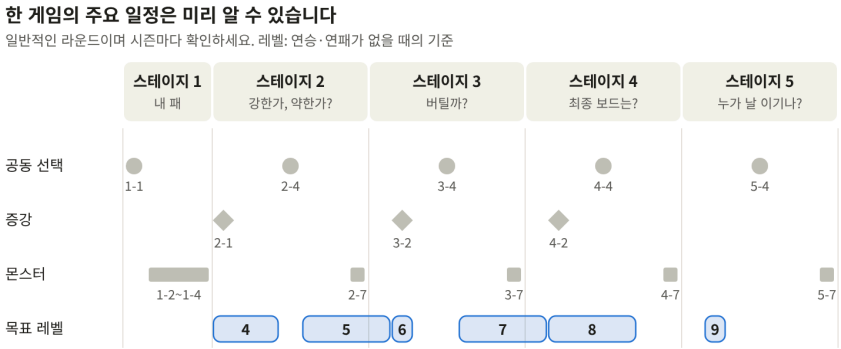
대기석은 선택지 은행입니다. 거기서 잠자는 유닛은 이자를 벌지 못하는 골드입니다. 다음 리롤에 별이 오를 유닛이나 내 라인에 쓸 유닛만 남기세요. 나머지는 구간을 넘기기 전에 파세요.

전환을 생각하세요. 저렴한 2성 유닛은 스테이지 3을 끌고, 4코스트는 후반을 끕니다. 끝까지 쓸 1~2코스트 유닛은 일찍 2성으로 올리세요. 나중에는 상점에 거의 나오지 않습니다.

3부. 전술

10. 스테이지별 게임 운영

한 게임은 스테이지마다 다른 질문을 던집니다. 제때 맞는 질문에 답하면 핵심은 이미 해낸 겁니다.



시즌 18 한 게임의 구조, Mobalytics와 BunnyMuffins 가이드 기준

스테이지 1: 패를 읽습니다. 여기서 승부가 나지는 않습니다. 첫 공동 선택에서 도움이 되는 것을 집고, 2장을 지키고, 오프닝 인카운터를 기억해 두세요. 15장에서 이 읽기를 자세히 다룹니다.

스테이지 2: 정말 강한가, 약한가? 거의 모두를 이긴다면 템포를 잡으세요. 레벨을 올리고, 슬램하고, 연승을 지킵니다. 아무도 못 이긴다면 골드를 지키며 깔끔하게 지세요. 가장 약한 두 보드만 이긴다면 강한 게 아니고, 그 사실은 빨리 인정할수록 좋습니다.

기본 선택은 여전히 템포입니다. 시즌 13의 한 가이드는 북미 상위권 플레이어가 랭크 게임의 90%에서 템포를 썼다고 추정했습니다. 연패는 정말 약한 시작이나 연패에 값을 쳐 주는 증강을 위한 예외입니다.

깔끔하게 지기에도 규칙이 있습니다. 유닛을 잡을 수 있을 만큼 일관된 보드를 유지하고, 근소하게 지는 것을 노리고, 언제 정산할지 지금

정하세요. 정산 라운드가 없다면 그건 계획이 아니라 그냥 망한 게임입니다.

스테이지 3: 이 보드가 로비에서 살아남을까? 첫 번째 진짜 시험입니다. 라이엇도 이 시험이 의미 있도록 시즌 16에서 피해를 올렸습니다. 2성 두세 개가 손에 닿는다면 작은 리롤은 정당합니다. 약한 보드에서 한 장을 찾으려 리롤하는 건 함정입니다.

"탱커와 딜러 2성"처럼 생존 목표를 정하세요. 3-4 공동 선택 무렵에는 어느 라인을 갈지 알고 있어야 합니다. 3-5나 3-6을 이기면 로비보다 목숨 하나 앞서는 경우가 많습니다.

스테이지 4: 어떤 최종 보드를 살 수 있나? 골드가 보드로 바뀌고, 체력이 마감일을 정합니다. 간단한 기준은 스테이지 4 전투에서 20 피해를 받지 않는 것입니다. 연패로 왔다면 이미 체력 50~60을 잃었고, 이제 한 번 질 때마다 목숨 하나가 사라집니다.

그러니 뱅크를 어디서 보드로 바꿀지 정하세요. 건강한 보드는 골드를 다시 모으거나 레벨을 밀 수 있습니다. 다친 보드는 나쁜 상대에게 30골드를 든 채 죽기 전에 써야 합니다.

스테이지 5 이후: 누가 나를 이기고, 무엇이 그걸 바꾸나? 이제 만드는 단계가 아니라 마무리하는 단계입니다. 유닛의 별을 올리고, 배치를 조정하고, 남은 두세 보드를 지켜보세요. 12장에서 다시 다룹니다.

11. 배치

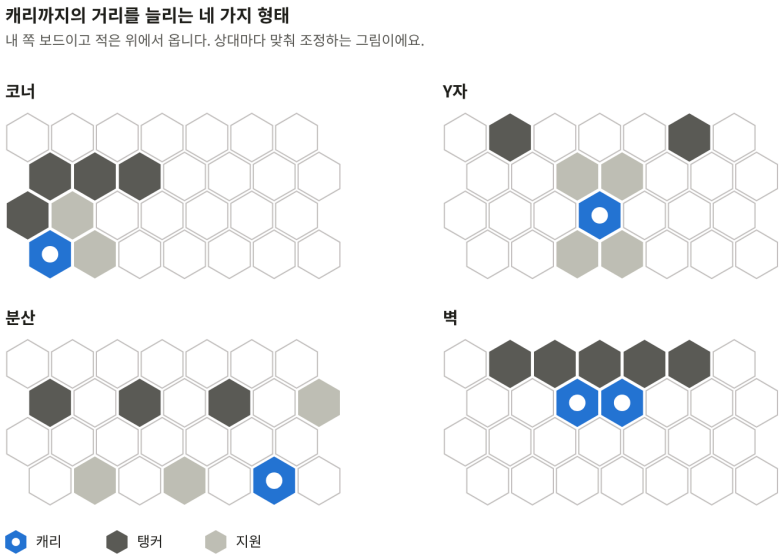
배치는 게임에서 유일하게 공짜인 힘입니다. 골드도 아이템도 들지 않고 주의력만 듭니다. 나쁜 보드를 살려 주지는 못해도 박빙의 전투를 뒤집습니다.

기본 규칙. 튼튼한 유닛은 앞에, 약한 유닛은 뒤에 둡니다. 적이 건너야 할 칸 하나하나가 캐리에게 주는 시간입니다. 캐리는 뒷줄 구석 근처에 두고, 모든 위협이 닿는 중앙에는 거의 두지 않습니다.

시즌 15부터는 적이 같은 거리의 두 대상 사이에서 망설이면 탱커를 고릅니다. 그래서 근접 전사도 앞줄에 둘 수 있습니다.

단 하나의 질문. 적의 피해가 어떻게 내 캐리에게 닿을까요? 적 보드마다 이 질문을 던지고, 그 경로를 늘리세요. 나머지는 저절로 따라옵니다.

형태	내용	강한 상대	약한 상대
코너	뒤쪽 구석에 캐리, 그 앞에 앞라인	정면으로 오는 근접 보드	구석을 노리는 암살자
Y자	벌려 세운 탱커 둘, 그 사이 뒤쪽에 캐리	돌진형	직선이나 세로줄 효과
분산	유닛 사이마다 한 칸	범위 피해와 튕기는 공격	단일 대상 암살자
벽	촘촘한 앞줄, 바로 뒤에 캐리	캐리가 성장하는 긴 전투	뭉친 유닛을 벌하는 모든 것



유닛 일곱 기로 그린 네 가지 형태, 보드에 맞게 조정하세요

모든 것에 안전한 형태는 없습니다. 로비에서 가장 큰 위협을 골라 대비하고 나머지는 감수하세요.

배치로 대응할 수 있는 위협. 돌진형 상대라면 캐리를 정확한 구석에서 한 칸 빼고, 구석에 탱커를 미끼로 두세요. 위치를 노리는 아이템도 있습니다. 서풍은 대칭 칸의 유닛을 추방하고, 침묵의 장막은 세로줄을 맞히고, 이온 충격기는 소유자 근처에서 스킬을 쓰는 유닛을 벌합니다. 누가 들고 있든 아이템을 생각하세요.

스킬을 읽으세요. 뻔한 말이지만, 최상위권 플레이어도 늘 하지는 않습니다. 가장 먼 유닛이나 한 줄에서 가장 많은 적을 노리는 스킬은 시즌 내내 배치를 바꿉니다. 1분의 독서가 네 달 동안 값을 합니다.

때에 맞는 노력. 스테이지 2에서는 기본 규칙을 지키고 주의력은 골드에 아끼세요. 스테이지 3부터 위협을 정찰합니다. 후반에는 만날 가능성이 큰 특정 상대에 맞춰 배치합니다.

마지막에 움직이세요. 보드는 내 것까지 다 보입니다. 주의 깊은 상대는 보이는 것에 대응하므로, 최종 조정은 타이머 끝에 하세요. 같은 칸만 고집하지 않으면 읽히기도 어려워집니다.

후반 전투 전마다.

- 캐리가 뒤쪽 구석 근처에 있나요?
- 가장 튼튼한 탱커가 캐리와 적 사이에 있나요?
- 돌진형과 위치 아이템을 찾아봤나요?
- 이 상대를 봤나요, 아니면 세 라운드 전 배치를 그대로 쓰고 있나요?

12. 후반전과 마지막 싸움

후반에는 로비가 아니라 두세 보드를 상대로 게임을 합니다. 그리고 죽기 직전에도 순위 하나하나가 값을 합니다.

순위가 좋다면 누가 나를 이기는지 물어보세요. 이제 보드를 두루 강화하는 게 아니라 특정 상대를 겨냥해 강화합니다. 내가 못 이기는 보드를 찾아, 그 대결을 바꾸는 것을 찾으세요. 아이템 하나, 군중 제어 유닛 하나, 칸 하나일 수 있습니다. 이 시점에는 켜진 특성 수가 아니라 전투로 보드를 비교하세요.

9레벨은 벌어서 가는 것입니다. 라이엇은 8레벨이 기본 계획으로 남기를 바라고, 그 한 단계를 오르려면 남들이 이미 리롤했을 때 많은 골드를 들고 있어야 합니다. 보드가 버티고, 한두 번 질 체력이 있고, 남은 보드를 잡으려면 5코스트가 필요할 때 가치가 있습니다. 아니라면 지금 가진 것을 강화하세요. 처음부터 9레벨을 노리는 계획인 Peeba는 22장에서 소개합니다.

둘이 남으면 배치가 두 배로 중요합니다. 상대는 단 한 명이고, 다음 전투의 상대도 그 사람입니다. 무엇을 옮겼는지 보고, 타이머 끝까지 기다리고, 습관을 깨세요.

죽기 직전이라면 구조 프로토콜을 적용하세요. 다섯 가지로 요약되고, 하나하나가 보기보다 큰 값을 합니다.

1. 누가 나보다 먼저 죽을지 보세요. 로비를 이길 필요는 없습니다. 한 명보다 오래 살면 됩니다.
2. 이 전투에서 죽을 수 있다면 골드에는 미래가 없습니다. 오늘 모두 힘으로 바꿔야 합니다.
3. 골드가 0이 될 때까지 리롤해서 가능한 최고의 보드를 만드세요.
4. 특성이 없어도, 못생겨도, 바로 이 전투에서 가장 강한 보드를 쓰세요.

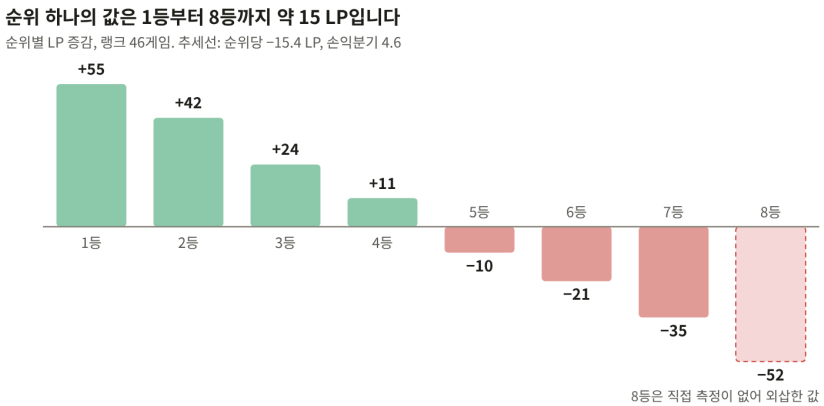
5. 이길 수 있는 상대에 맞춰 배치하세요. 순위 하나를 구해 줄 사람이 바로 그 상대입니다.

30골드를 든 채 죽는 건 옆 사람에게 순위를 주는 일입니다. 올라가는 플레이어는 2등을 1등으로 바꾸는 사람보다 7등을 5등으로 바꾸는 사람인 경우가 많습니다.

13. 순위 하나의 가치

게임이 끝나면 1등부터 8등 사이의 순위가 남습니다. 랭크 게임에서는 이것이 LP, 즉 오르내리는 점수로 바뀝니다. 순위 하나는 약 15 LP입니다. 그러니 게임은 승리나 순방조차 아닌 평균 순위에 보상합니다.

공식 규칙은 간단합니다. 순방이면 LP를 잃지 않고, 그 아래면 얻지 않습니다. 정확한 값은 게임마다 다릅니다. 추측하지 말고 측정해 봅시다.



Aroiti의 시즌 18 랭크 게임 46판을 오라클로 측정, 빠르게 올라가던 시기

이 표는 빠르게 랭크를 올리던 시기의 Aroiti 랭크 게임 46판에서 나왔으니, 법칙이 아니라 모양으로 받아들이세요. 마스터 이상에서는 측정된 기울기가 순위당 14.65 LP로 내려갑니다. 모양 자체는 거의 직선이고, 여기서 세 가지 결론이 나옵니다.

1등은 마법이 아닙니다. 2등보다 13 LP 많을 뿐입니다. 1등 아니면 7등으로 끝나는 도박의 평균은 10 LP로, 안전한 4등과 비슷합니다. 랭크에서 위험은 그 자체로 좋지도 나쁘지도 않습니다. 그것이 가져다주는 평균 순위만 중요합니다.

순방은 기준이지 벽이 아닙니다. 가장 큰 격차는 4등과 5등 사이의 21 LP입니다. 그러나 8등에서 7등이 되는 값은 17 LP로, 2등에서 1등이 되는 값보다 큽니다. 죽어 가고 있을 때 순위 하나를 더 짜내는 건 여전히 게임에서 가장 좋은 거래 중 하나입니다.

승부는 몇십 분의 일에서 갈립니다. 로비의 평균 순위는 구조상 4.5입니다. LP가 오르지도 내리지도 않는 지점은 바로 그 뒤, 약 4.5~4.6입니다. 평균 4.2면 게임당 5~6 LP, 4.0이면 8~9 LP를 얻습니다.

랭킹 최상단도 이 미세함을 확인해 줍니다. 2026년 11월 5일, EUW 챌린저 마지막 25명의 순방률은 53.6%, 1등 비율은 15.2%, 게임 수 중앙값은 397이었습니다. 매우 어려운 로비라는 점을 감안해도, 동전 던지기보다 조금 나을 뿐입니다.

이 이미지를 기억하세요. 오랫동안 반복되는 작은 우위. 모든 게임을 이겨서 올라가는 사람은 없습니다.

4부. 매 게임 준비하기

모든 게임은 다릅니다. 그래서 준비할 수 있습니다. 게임이 무엇을 줄지는 준비할 수 없어도, 그것으로 무엇을 할지는 준비할 수 있습니다.

14. 게임 시작을 누르기 전에

게임은 1-1 전에 시작됩니다. 2분 안에 이 게임을 할지, 어떤 레퍼토리로 할지, 어느 고정 층에서 할지, 무엇을 연습할지 정합니다.

시간이 있나요? 라이엇의 한 디자이너는 한 게임을 45분으로 잡습니다. 시작하지 않으면 0 LP입니다. 시작하고 나가면 꼴찌가 되는 경우가 많고, 13장의 표로 약 52 LP를 잃습니다.

되찾으려면 4등을 거의 다섯 번 해야 합니다. 중간에 방해받을 것 같다면 잘못된 선택은 게임 안이 아니라 대기열에 있습니다. 일반 게임을 하거나 나중에 하세요.

컨디션은 괜찮나요? 아직 지난 게임을 생각하고 있다면 그 게임은 끝나지 않은 겁니다. 5분 쉬세요. 19장에서 다시 다룹니다.

무엇이 바뀌었나요? 새 패치라면 시스템 변경과 재작업된 것을 읽으세요. 2분이면 충분하고, 18장에서 어떻게 해석할지 알려 줍니다.

내 레퍼토리는 무엇인가요? 열 개가 아니라 세 라인을 머리에 두세요. 서로 다른 재료 아이템을 써야 합니다. 세 라인이 같은 아이템을 원한다면 사실상 하나뿐입니다. 공격 라인, 마법 라인, 다른 코스트 라인이면 좋은 기본입니다.

각 라인은 생각 없이 답할 수 있어야 합니다. 패치마다 이 표를 옮겨 적고 채우세요.

라인	핵심 재료	리롤 레벨	전환 유닛	겹치면 갈 곳
공격				
마법				
다른 코스트				

세 라인 모두에 맞는 만능 앞라인을 더하세요. 캐리가 안 나올 때 나를 살려 주는 건 그 앞라인입니다.

그다음 이 레퍼토리를 게임 안의 팀 플래너에 저장하세요. 상점에서 유닛을 표시해 주고, 여러 팀을 저장해 두고 게임 중에 바꿀 수 있습니다.

무엇을 고정할까요? 패를 보기 전에 층을 정하세요. 그러지 않으면 기분이 정합니다. 몇 가지 기준을 소개합니다. 단순한 리듬을 고정할 수도 있다는 것도 기억하세요.

상황	추천 층	이유
시즌 첫 게임들	3 또는 4	무엇이 강한지 아직 아무도 모릅니다
갓 나온 패치	3	순위표를 아직 믿을 수 없습니다
안정된 패치, 내가 아는 덱이 지배	1 또는 2, 계약서와 함께	빠르게 플레이하고 제때 리롤합니다
덱을 배우는 중	1, 비용을 감수	연속 열 게임이 덱의 한계를 보여 줍니다
시즌 말, 랭크 목표	가장 안전한 라인의 1 또는 2	실험할 때가 아닙니다
패치를 잘 모름	3	표준 8레벨이 가장 너그럽습니다

고정은 게임을 무시하는 일이 아닙니다. 고정은 무엇을 무시할지, 어떤 조건에서 멈출지 미리 정하는 일입니다. 5장의 계약서가 그 역할을 합니다.

오늘의 연습은 무엇인가요? 세션마다 하나를 고르세요. 리롤 전마다 정찰하기, 멈출 지점 말하기, 재료를 재우지 않기. 집중한 두세 게임이 자동 조종 열 게임보다 많은 것을 가르쳐 줍니다.

전부 2분이면 되고 곧 습관이 됩니다. 게임 시간을 빼앗기는 게 아닙니다. 아무도 재촉하지 않는 게임의 유일한 순간입니다.

15. 게임이 주는 것 읽기, 1-1부터 2-1까지

게임마다 패가 주어지고, 1-1부터 2-1 사이면 패를 읽는 데 필요한 것이 거의 다 나옵니다. 다섯 줄이면 충분합니다.

1. **오프닝 인카운터.** 모두에게 무엇이 달라지나요?
2. **재료 아이템.** 어떤 캐리를 가리키나요?
3. **2장.** 어떤 유닛이 두 장이고, 코스트는 얼마인가요?
4. **첫 증강.** 어떤 문을 열거나 닫나요?
5. **이웃.** 누가 벌써 내 유닛을 들고 있고, 누가 강한가요?

인카운터는 선물이 아닙니다. 여덟 명 모두에게 적용됩니다. 힘의 균형이 아니라 물건 값을 바꿀 뿐입니다. 중요한 건 로비보다 빨리 결론을 내는 일입니다. 시즌 18의 분류는 다음과 같습니다.

분류	예	바뀌는 것
시작 아이템	유나라, 오른, 시비르	어디서나 스테이지 2가 강해지고, 재료가 더 일찍 방향을 정합니다
시작 유닛	르블랑, 아지르, 워윅, 트리스타나	오프닝이 상점에 덜 의존하고 2장이 빨리 나옵니다
골드 또는 리롤	코부코, 케일	리롤이 싸집니다. 리롤 덱이 늘어나니 겹칩니다
저렴한 경험치	애쉬	비싼 보드가 빨라지고 골드 값이 오릅니다
강화된 증강	레오나, 모르가나, 아무무, 아이번, 카르마, 티모, 장로 드래곤	마지막 증강이 프리즘이라면 자리를 남겨 두세요
상징	럭스	특성이 열립니다. 어떤 특성인지 보고 라인을 고르세요
후반 보상	드레이븐	마지막 두 명이 70골드를 받습니다. 2등 안의 가치가 더 커집니다

세 가지 패, 세 가지 계획. 점검을 마쳤으면 스스로를 속이지 말고 패를 분류하세요.

패	모습	계획
강함	2장, 슬램할 아이템, 거의 모두를 이김	템포: 2-1 렙업, 슬램, 연승 유지
중간	2장 몇 개, 결정적인 것은 없음	구간을 깨지 않는 최강 보드, 2-3 전투로 방향 결정
약함	2장 없음, 쓸 아이템 없음, 나중에 값을 하는 증강	계획된 연패, 정산 라운드를 지금 결정

가장 나쁜 자리는 가운데입니다. 승, 패, 승, 패. 연승 골드도 계획도 없고, 평범하게 남을 만큼만 씁니다. 거기 있다면 아무것도 바꾸지 못하는 전투에 돈을 내지 마세요. 이자 구간을 챙기고 다음 레벨에서 다시 판단하세요.

리롤 덱 알아보기. 스테이지 2에 저코스트 캐리 세 장 이상, 맞는 재료, 다른 사람은 그 유닛에 없음. 이것이 신호입니다. 이 선택은 일찍 합니다. 2-7 몬스터 뒤에는 깔끔한 리롤이 늦는 경우가 많습니다.

고정하기로 했었다면? 패는 계획을 확인해 줄 수도, 반박할 수도 있습니다. 확인해 주면 그대로 가세요. 중립이면 유지하고 전환 보드를 씁니다. 다섯 줄 중 세 줄이 반대한다면 한 층 올라가세요. 다른 방향의 매우 강한 시작이 계획보다 값진 경우가 많습니다.

예시. 인카운터는 애쉬라서 경험치가 쌉니다. 활, 허리띠, 앞라인용 2코스트 2장이 있습니다. 증강은 많은 골드 또는 상징을 제시합니다. 이웃 둘은 이미 2성 유닛이 있습니다.

패는 중간입니다. 여기서는 골드가 귀합니다. 좋은 값에 레벨로 바꿀 수 있고 아직 이른 시점이니까요. 상징은 문제를 풀지 못한 채 문을 닫을 겁니다. 골드를 집고, 활은 세 라인 중 하나에 쓸 때만 조합하고, 나머지는 2-3 전투가 정하게 두세요.

2-1의 한 문장. 첫 진짜 전투 전에 한 문장을 말할 수 있어야 합니다. “내 패는 중간이고, 이자를 지키고, 다음 약속은 3-2다.” 말하지 못한다면

게임을 하는 게 아니라 당하고 있는 겁니다.

16. 게임 시트

이 페이지에 방법 전체가 담겨 있습니다. 스무 게임 동안 화면 옆에 두었다가 잊으세요. 그때면 할 일을 다 한 겁니다.

시점	질문	결정
시작 전	시간과 컨디션이 되나요? 패치가 뭘 바꿨나요?	할지 말지, 고정 층, 오늘의 연습
1-1~1-4	인카운터, 재료, 2장은?	패의 윤곽
2-1	강함, 중간, 약함?	템포, 이자, 계획된 연패
2-4	어떤 재료가 가장 많은 문을 여나요?	공동 선택 1순위와 2순위
2-7	리롤을 갈까요?	깔끔하게 결정할 마지막 시점
3-2	누가 내 라인에 있나요? 보드가 버티나요?	6레벨, 생존 목표, 겹칠 때의 출구
3-4	어느 라인을 가나요?	피해 유형에 아이템 투입
4-1 또는 4-2	목숨이 몇 개인가요? 어떤 최종 보드를 살 수 있나요?	살 것과 멈출 지점을 말한 큰 리롤
스테이지 5 이후	누가 나를 이기나요?	그 보드를 겨냥한 아이템, 유닛, 칸
죽을 수도 있을 때	누가 나보다 먼저 죽나요?	이 전투를 위해 모든 골드를 힘으로
게임 후	처음으로 의심스러웠던 결정은?	노트에 한 줄

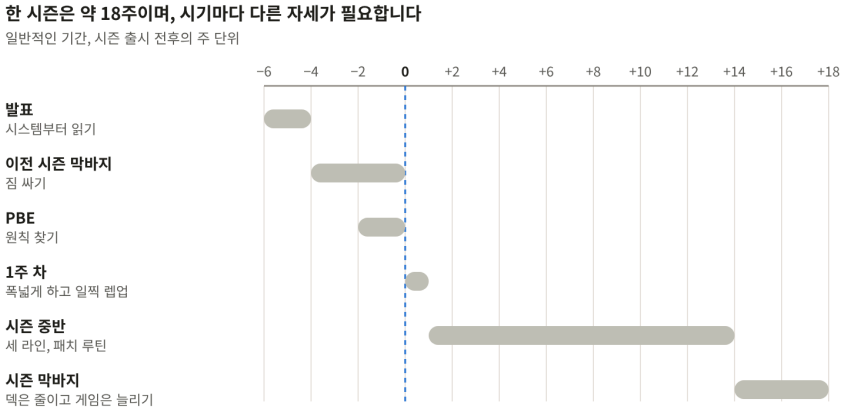
그리고 언제나 유효한 세 질문입니다.

1. 무엇을 얻고, 무엇을 내나요?
2. 누가 또 이것을 원하나요?
3. 실패하면 어떻게 하나요?

5부. 매 시즌 준비하기

17. PBE부터 마지막 주까지

게임에 대해 아는 것은 시즌이 바뀌어도 살아남습니다. 덱에 대해 아는 것은 패치 날 죽습니다. 시즌을 준비한다는 건 이 둘을 가려내고, 시즌의 시기마다 태도를 바꾸는 일입니다.



기준: 시즌 10~17 평균 126일, PBE 약 2주. 시즌 18은 97일로 끝납니다

시즌이 끝나기 전: 짐을 싸세요. 덱과 상관없는 교훈 다섯 가지를 적으세요. 지킬 습관, 반복되는 실수, 내 스타일에 대해 알게 된 것. 데이터는 죽지만 교훈은 죽지 않습니다.

발표 때: 챔피언보다 시스템을 먼저 읽으세요. 진짜 변화는 다른 곳에 있는 경우가 많습니다. 시즌 16은 8레벨을 비싸게 하고 스테이지 3 피해를 올렸고, 시즌 17은 공동 선택을 다른 것으로 바꿨으며, 시즌 18은 되돌렸습니다. 그다음 9장의 네 질문을 새 메커니즘에 적용하세요.

시즌 19는 좋은 연습 문제입니다. 2026년 11월 2일, 라이엇은 True Damage 특성을 공개했습니다. 한쪽은 승리에, 다른 쪽은 패배에 보상하고, 질 거라고 걸었다가 이기면 얻을 것의 절반을 잃습니다. 10장의 딜레마가 명시적인 내기가 되는 셈입니다. 시즌 16의 해금 유닛도

돌아오고, 다른 세부 사항도 발표되었습니다. 그러니 이 판단은 잠정적으로 두세요.

PBE에서: 덱이 아니라 원칙을 찾으세요. 테스트 서버는 보통 출시 2주 전에 열리고, 숫자는 거기서 움직입니다. 직접 플레이하지 않아도 반복되는 것을 보세요. 어떤 유닛이 유연한지, 어떤 캐리가 어떤 재료를 원하는지, 어떤 앞라인이 어디서나 통하는지.

새 시즌의 열 가지 질문. 출시일에 이것들에 답할 수 있다면 이미 대부분의 로비보다 앞서 있습니다.

1. 경험치, 피해, 풀, 확률, 공동 선택 등 시스템에서 무엇이 바뀌었나요?
2. 메커니즘은 어떤 교환을 제안하나요?
3. 4코스트 캐리는 누구이고, 어떤 유형의 피해를 주나요?
4. 그들의 아이템에 가장 자주 들어가는 재료는 무엇인가요?
5. 어떤 1~2코스트 유닛이 오프닝을 버텨 줄까요?
6. 거의 어디서나 통하는 앞라인은 무엇인가요?
7. 이자 말고 골드는 어디서 나오나요?
8. 낮은 구간에서도 쓸모 있는 특성은 무엇인가요?
9. 어떤 스킬이 배치를 바꾸나요?
0. 아무것도 없이도 맞출 수 있는 8레벨 예비 보드는 무엇인가요?

1주 차: 폭넓게 하고 일찍 렙업하세요. 랭크는 LP 손실 없는 배치 게임 다섯 판으로 다시 시작합니다. 무엇이 강한지 아무도 모르니 기본기만으로도 앞서갑니다. BunnyMuffins는 여기서 강력한 생각을 끌어냅니다. 시즌 초에는 아무도 골드를 잘 쓸 줄 모르므로 골드보다 체력이 값지다는 겁니다.

실전에서는 전투를 이기려 하고, 평소보다 일찍 레벨을 올리고, 유연한 아이템을 슬램하세요. 아무것도 고정하지 마세요. 스킬을 읽으세요. 화려한 새 요소도 조심하세요. 다들 써 보고 싶어 하니, 유행이 아닌 유닛이 오히려 비어 있습니다.

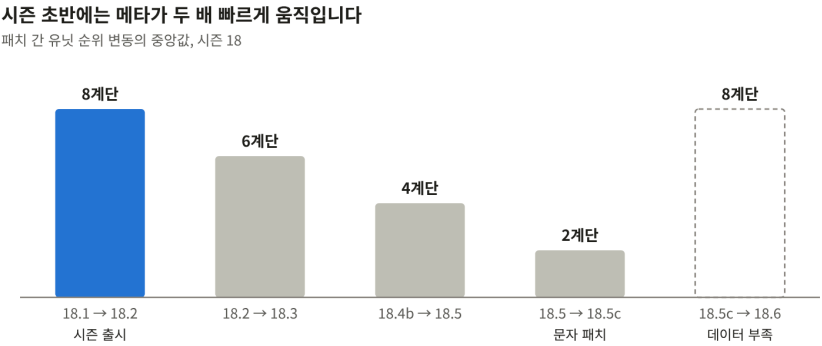
시즌 중반: 전문화하세요. 세 라인으로 옮기고, 패치 루틴을 만들고, 약점을 다듬으세요. 시즌이 익어 가면 모두가 골드를 전환하는 법을 배우므로 골드의 가치가 돌아옵니다. 1주 차에 손해였던 연패도 다시 진지한 선택지가 됩니다.

시즌 말: 수확하세요. 덱은 알려졌고 로비는 날카롭습니다. 레퍼토리를 줄이고 이미 잘하는 것을 고르세요. 마스터 이상이라면 점수 감소에 주의하세요. 최대 14게임을 저축할 수 있고, 저축이 없는 날마다 마스터 50, 그랜드마스터 150, 챌린저 250 LP가 줄어듭니다.

시즌 19를 위해. 일정표에 따르면 출시는 2026년 12월 1일 19.1 패치, 19.2는 12월 15일입니다. 라스베이거스 오픈은 12월 11일부터 출시 열흘 된 이 새 시즌으로 치러집니다. 그곳에서는 재능보다 준비가 더 큰 값을 할 겁니다.

18. 메타는 움직인다, 그것도 빠르게

메타를 예측하려 하지 말고 빨리 감지하는 법을 배우세요. 오라클의 측정에 따르면 효과가 있는 건 뒤쪽뿐입니다.



공개 데이터로 측정한 오라클 수치, 2026년 11월. 표본 규모 차이가 큰 두 구간은 제외

시즌 18에서는 아직 데이터가 적지만 세 가지 경향이 보입니다. 출시 때는 메타가 그 뒤보다 두 배 빨리 바뀝니다. 18.5c 같은 문자 패치는 숫자 패치의 절반만 움직입니다. 그리고 회전은 시즌이 지날수록 느려지는 듯합니다.

그래프의 마지막 점은 교훈이 됩니다. 18.6 패치는 8계단을 보여 주지만, 이전 패치 표본의 10분의 1로 측정했고 유닛 열여섯이 빠져 있었습니다. 갓 나온 패치는 거짓말을 합니다. 믿기 전에 익기를 기다리세요.

효과가 없었던 것. Aroiti와 함께 패치 노트로 덱의 움직임을 예측해 봤습니다. 결과는 아무것도 예측하지 않는 것보다 낫지 않았습니다. 그러니 다음 주 메타를 약속하는 사람은 의심하세요. 저도 포함해서요.

유효한 것. 특성 재작업은 24시간 안에 새 라인을 만들 수 있지만, 너프가 라인을 죽이는 일은 드뭅니다. 작은 버프는 힘보다 신호인 경우가

많습니다. 라이엇의 한 디자이너는 그것이 플레이어에게 저쪽을 보라고 말하는 것이라고 설명합니다. 그러니 팀이 가리키는 곳을 보세요.

통계 읽는 법. 함정 다섯 가지가 되풀이됩니다.

1. **생존.** 최종 보드는 살아남은 사람의 것입니다. 비싼 유닛이 강해 보이는 건 잘 풀린 게임만 거기 닿기 때문입니다.
2. **빈도.** 많이 만드는 아이템이 꼭 이기는 아이템은 아닙니다.
3. **집단.** 마스터에서 강한 덱이 골드에서도 강한 건 아닙니다. 랭크 필터를 항상 확인하세요.
4. **표본.** 크기가 크게 다른 두 표본은 비교할 수 없고, 어떤 계수도 그걸 말해 주지 않습니다.
5. **평균.** 라이엇은 분포로 균형을 맞춥니다. 평균 4.2인 두 덱이 하나는 꾸준하고 하나는 1등 아니면 8등일 수 있습니다. 순방률과 1등 비율을 함께 보세요.

숫자에 보이지 않는 여섯 번째 함정도 더하세요. 모두가 같은 목록을 읽으면 맨 위 덱은 겹칩니다. 힘이 같다면 덜 겹치는 라인이 이깁니다.

5분 패치 루틴.

1. 시스템 변경을 읽습니다.
2. 조정이 아니라 재작업된 것을 적습니다.
3. 내 세 라인에 닿는 것을 봅니다.
4. 특히 시즌 초에는 며칠 기다렸다가 순위표를 믿습니다.
5. 레퍼토리를 갱신하되 꼭 필요한 만큼만 바꿉니다.

6부. 나 자신

19. 머리, 세션, 틸트

주의력도 다른 자원과 같습니다. 게임마다 줄어들고, 게임을 한다고 돌아오지 않습니다.

틸트가 꼭 분노인 건 아닙니다. 무엇보다 결정의 질이 조용히 떨어지는 일이고, 알아볼 수 있는 징후가 있습니다.

- 방금 일어난 일을 보지 않고 바로 큐를 잡습니다.
- 멈출 지점을 말하지 않고 리롤합니다.
- 통한다는 걸 증명하려고 덱을 고정합니다.
- 정찰을 그만둡니다.
- 모든 패배를 운으로 설명합니다.

플레이하기 전에 규칙을 정하세요. 규칙은 냉정할 때 정해야 값이 있습니다.

- 시작 전에 게임 수를 정하세요. 상한이 있으면 "한 판만 더"의 고리가 끊깁니다.
- 게임 사이에 5~10분 쉬세요. 메모 한 줄, 물 한 잔, 몇 걸음.
- 멈춤 신호를 정하세요. 예를 들어 연속 꼴찌 두 번, 또는 화가 나서 한 게임 한 번.

되찾으려고 플레이하지 마세요. 잃은 LP는 잃은 것입니다. 다음 게임의 값은 다른 어느 게임과도 같은데, 나쁜 마음 상태로 할 뿐입니다. 4장도 기억하세요. 100게임 중 하위 4등 5연속은 대부분의 플레이어에게 일어납니다.

복기는 차단기입니다. 바로 게임을 복기하면 주의력이 결과에서 배울 점으로 옮겨 갑니다. 많은 플레이어가 실력만큼이나 마음을 가라앉히려고 복기합니다.

사기 전에 가격을 보세요. 11월 초 EUW 챌린저의 게임 수 중앙값은 시즌 출시 약 10주 만에 429였습니다. 게임당 40분이면 약 285시간, 하루 거의 4시간입니다. 비난도 모범도 아닙니다. 그게 가격이고, 아무도 그 값을 치르라고 강요하지 않습니다.

좋은 이유를 간직하세요. BunnyMuffins는 시즌 초 조언을 이렇게 끝맺습니다. 즐기고, 즐겁지 않으면 쉬라고요. 이것도 전략입니다. 사람은 배우고 싶은 것을 가장 잘 배우니까요. 망친 저녁을 값할 랭크는 없습니다.

20. 내 게임에서 배우기, 통계 경계하기

게임을 해서 느는 게 아니라, 내가 내린 결정을 들여다봐서 늡니다. 꼼꼼히 복기한 한 게임은 연달아 한 여러 게임의 값을 합니다.

마지막이 아니라 첫 번째 결정을 찾으세요. 패배는 한 방에서 오는 일이 드물고, 쌓여서 옵니다. 졌다는 걸 아는 순간은 모든 것이 기운 순간보다 한참 뒤인 경우가 많습니다. 처음으로 의심스러웠던 턴으로 돌아가세요.

노트. 게임당 다섯 줄이면 충분하고, 세션당 한 게임으로도 충분합니다.

1. 2-1의 패와 계획.
2. 다시 보고 싶은 결정.
3. 그때 알고 있던 것: 골드, 체력, 누가 내 라인에 있었는지.
4. 달리 할 수 있었던 것.
5. 배운 것.

주제 하나를 다섯 게임 동안 유지한 뒤 바꾸세요. 그래야 고친 것이 유지되었는지 알 수 있습니다.

무엇을 볼까요. 게임을 녹화한다면 대충 넘기지 마세요. 정찰했나요? 가능한 보드를 다 생각했나요? 다음 전투에 맞춰 배치했나요? 큰 리롤 때의 상점도 보세요. 바로 눈앞에 어떤 다른 라인이 있었나요?

승리도 패배만큼 보세요. 좋은 연습이 있습니다. 처음부터 졌다고 믿는 게임과 운으로 이겼다고 믿는 게임을 골라 복기하세요. 판정이 뒤집히는 경우가 많습니다.

한 게임을 재는 법. 로비가 대조군입니다. 내 최종 레벨을 다른 사람들과 비교하고, 그다음 내 순위와 비교하세요. 레벨이 로비 2위인데 6등으로 끝났다면 골드 전환이 나빴던 겁니다. 보드, 아이템, 배치를 보세요.

시간을 두고 세 숫자를 추적하세요. 평균 순위, 순방률, 7~8등 비율입니다. 살린 게임은 이긴 게임만큼 값지므로, 세 번째 숫자가 앞의 둘이 숨기는 것을 드러내는 경우가 많습니다. 그리고 100게임 미만으로 결론 내리기 전에 4장을 다시 읽으세요.

아무것도 안 나온다면 그것이 답입니다. Aroiti의 게임을 파헤쳐 보니, 오라클은 잡음을 걷어 낸 뒤 그의 캐리 열두 명 중 뚜렷하게 낫거나 못한 캐리를 찾지 못했습니다. 계속 찾고 싶은 유혹이 듭니다. 그러나 모든 진단이 "고칠 것 없음"이라고 말하는데 계속하는 건 우연에서 조언을 뽑아내는 일입니다.

좋은 질문을 던지며 최고의 플레이어를 보세요. 결정 직전에 영상을 멈추고 나라면 어떻게 했을지 물어보세요. 보드를 베끼면 패치를 배웁니다. 그 플레이어가 왜 그 순간에 리롤했는지 이해하면 게임을 배웁니다.

내가 아는 것이 데이터를 이깁니다. 오라클은 20골드 이상을 남기고 끝나면 순위가 하나 넘게 떨어진다는 걸 찾아냈습니다. 그런데 Aroiti가 가끔 게임을 나가야 했다고 말하자 그 숫자는 무너졌습니다. 바로 그 게임들이었으니까요. 숫자는 무슨 일이 있었는지 말합니다. 왜 클릭했는지는 나만 압니다.

21. 다른 형식

위험을 고르기 전에 점수의 모양을 보세요. 그것이 모든 것을 정합니다. 같은 수가 랭크에서는 좋고 대회에서는 나쁠 수 있습니다.

형식	값을 받는 것	점수 모양	내 태도
랭크	순위마다 약 15 LP	직선	위험을 좋아하지도 두려워하지도 말고 최고의 평균 순위를 노립니다
포인트 대회	순위마다 8~1점	직선 뒤 컷	랭크처럼 하고, 컷 전에 필요한 값을 계산합니다
상위 4명 진출	4위 안에 들기	계단	1등도 4등과 같습니다. 자리를 지키세요
체크메이트	20점, 그다음 1등	봉우리	승리만 끝을 냅니다. 체크 상태에서는 위험을 감수하세요
더블 업	팀 순위	네 단계	하나의 경제로 생각하세요
4대4	팀 점수 합계	넷을 위한 직선	팀원의 순위는 내 순위만큼 값집니다

포인트 대회. 라스베이거스 오픈에서는 게임마다 1등 8점부터 8등 1점까지 받고, 로비의 상위권이 진출합니다. 컷이 멀다면 랭크처럼 하세요. 라운드 마지막 게임 전에는 필요한 값을 계산하세요. 5등이면 된다면 안전하게, 1등이 필요하다면 1등을 노리세요.

체크메이트. 먼저 20점에 닿은 사람이 로비를 체크 상태로 만들고, 그다음 한 게임을 이겨야 끝납니다. 여러 명이 동시에 체크일 수 있습니다. 많은 형식에 안전장치가 있습니다. 라스베이거스 오픈 4라운드는 6게임, 결승은 8게임이고, 그 뒤에는 총점으로 정합니다.

실력이 같은 플레이어들의 로비 20만 개를 시뮬레이션해 봤습니다. 체크메이트는 평균 5~6번째 게임에 나옵니다. 6게임 상한이면 로비의 15%

가 점수로 끝나고, 8게임이면 거의 없습니다. 그러니 마무리할 게임이 한두 번 있는 경우가 많고, 이 형식은 네 단계로 흘러갑니다.

1. **20점 전.** 평균 순위를 지키세요. 네 게임 뒤 체크에 닿으려면 게임당 약 5점이 필요합니다.
2. **체크 상태.** 1등만 끝을 내므로 "1등 아니면 8등" 스타일이 다시 이득입니다. 더 높은 레벨에서 리롤할 골드를 지키고 최고의 아이템을 노리세요.
3. **다른 사람이 체크일 때.** 스테이지마다 정찰하세요. 상대의 승리가 모든 것을 끝내므로, 유닛을 겹치게 하거나 막는 일이 진짜 값을 하는 유일한 형식입니다.
4. **상한이 있는 마지막 게임.** 선두는 더 이상 이길 필요가 없고 점수로 앞서기만 하면 됩니다. 나머지는 잃을 게 없습니다.

더블 업. 절대 맞붙지 않는 파트너와 체력을 나눠 쓰고, 첫 번째 사망 때 체력 1로 돌아옵니다. 한 명이 다른 사람보다 최소 3초 먼저 전투를 끝내면 그 유닛들이 진행 중인 전투에 합류합니다.

1-3부터 쓸 수 있는 대기석 대포는 유닛을 보내고 같은 유형의 아이템을 맞바꾸게 해 줍니다. 스테이지 3부터 각자 지원 무기고도 열립니다. 2등 안이면 LP를 잃지 않습니다.

여기서 세 가지 생각이 나옵니다. 같은 풀에서 뽑으니 같은 라인을 하지 마세요. 스테이지 2부터 재료 이야기를 나누세요. 한 명은 전투를 빨리 끝내고 다른 한 명은 지원군이 올 때까지 버티는 조합을 찾으세요.

4대4. 택티션의 슈퍼브롤에서는 4인 두 팀이 한 로비를 나눠 쓰고, 게임마다 8~1점을 합산합니다. 동점이면 1등을 한 팀이 이깁니다. 더블 업의 논리가 넷으로 늘어납니다. 라인을 나누고, 팀원의 5등을 지키는 건 내 순위를 하나 올리는 것만큼 값집니다.

대회에 나가려면. 라이엇 지역에서는 competetft.com에서 경쟁자 카드를 만드는 것으로 시작합니다. 택티션 트라이얼 참가는 랭크를 거칩니다. 시즌

18에서는 첫날 EUW 플레이어 200명 이상이 이렇게 들어갔습니다. 조직 플레이와 지역 예선은 내 지역의 TFT 계정을 팔로우해 확인하세요.

첫 대회는 이기는 게 아니라 알아 가는 것입니다. 시간, 압박, 점수가 플레이 방식을 바꿉니다. 형식과 소통 규칙은 대회마다 다르니 그날의 규칙을 꼭 읽으세요.

한시적 모드. 초고속 모드는 2025년에 사라졌고, 라이엇은 지금 이벤트와 재해석한 시즌에 집중합니다. 랭크에 반영되지 않는다는 게 바로 매력입니다. 진지한 세션 사이에 머리를 쉬게 해 줍니다.

7부. 실전

앞의 부분은 어떻게 생각할지를 말합니다. 여기서는 동작을 보여 줍니다. 어떤 계획을 하고, 30초로 무엇을 하고, 게임에서 어떤 모습이고, 다음에 무엇을 연습할지.

22. 세 가지 오프닝, 네 가지 착지

게임 계획은 두 가지 선택입니다. 스테이지 2와 3을 어떻게 지날지, 어디에 착지할지. 덱은 시즌마다 바뀌어도 이 두 선택은 남습니다.

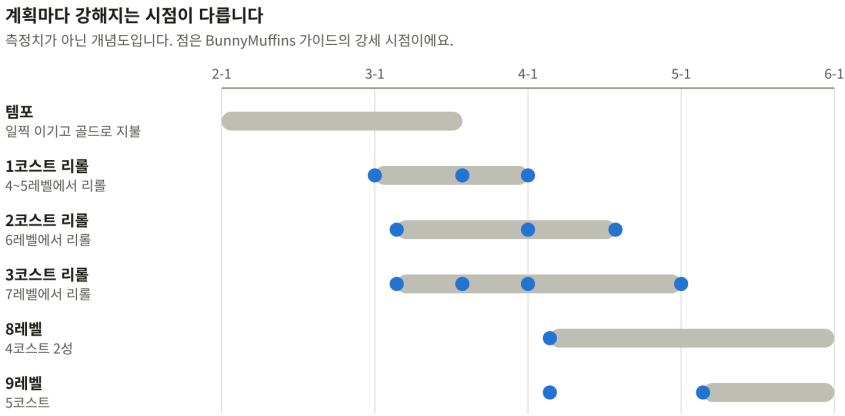
"템포 후 8레벨"은 계획입니다. "계획된 연패 후 3코스트 리롤"도 계획입니다. 짝으로 생각하면 시작 방식과 끝맺는 방식을 혼동하지 않습니다.

세 가지 오프닝. 15장의 세 가지 패를 교환으로 본 것입니다. 각각 한 자원을 내고 다른 자원을 받습니다.

오프닝	내는 것	받는 것	실패할 때
템포	초반 골드	체력과 연승 골드	뱅크가 빈 상태로 연승이 끊길 때
이자	약간의 힘	꾸준한 월급과 나중에 고를 권리	끝내 고르지 않을 때
계획된 연패	체력	골드, 재료, 공동 선택 우선권	정산 라운드를 정하지 않았을 때

네 가지 착지. 착지는 어느 레벨에서 골드가 힘으로 바뀌는지 말합니다. 7장의 표를 계획으로 옮긴 것입니다.

착지	리롤 레벨	목표	무엇이 죽이나요
저코스트 리롤	4~6레벨	스테이지 3에 1~2코스트 3성	내 유닛의 경쟁자, 또는 후반 상한이 너무 낮음
3코스트 리롤	7레벨	스테이지 4에 3코스트 3성	풀: 18장에서 9장이 필요
8레벨	8레벨	4-2부터 4코스트 2성	골드나 체력 없이 4-2 도착
9레벨 또는 Peeba	9레벨	5-2부터 5코스트	너무 약한 스테이지 4: 부자로 죽음



BunnyMuffins의 시즌 18 가이드 강세 시점, 막대는 개념도입니다

언제나 강한 계획은 없습니다. 모든 계획은 힘이 없는 시기를 지나고, 체력은 바로 그 라운드를 위해 있습니다.

로비의 일정을 상대로 플레이하세요. 계획의 값은 언제나 남들의 약속에 비해 정해집니다. 내 계획이 먼저 도착한다면 체력 우위를 쌓으세요. 나중에 도착한다면 그들의 시기를 살아남는 것이 유일한 의무입니다.

예를 두 개 들게요. 로비 전체가 4-2를 노린다면 3-2에 성공한 리롤은 스테이지 3을 싸게 이깁니다. 세 명이 3-2에 리롤한다면 그 스테이지는 거칠어지고, 계획된 연패의 비용도 예상보다 커집니다.

두 번째 경우, 그 플레이어들은 뱅크도 비웠습니다. 골드를 들고 4-2까지 버티면 추월하는 쪽은 나입니다.

착지의 가격. 시즌 18의 풀과 확률로 계산할 수 있습니다. 원하는 장수를 모두 보기 위해 리롤에 쓸 골드를 처음부터 계산한 값입니다.

목표	리롤 레벨	빈 풀	경쟁자가 3분의 1 보유
1코스트 3성	5	약 125골드	약 195골드
2코스트 3성	6	약 140골드	약 235골드
3코스트 3성	7	약 170골드	약 320골드

목표	리롤 레벨	빈 풀	경쟁자가 3분의 1 보유
4코스트 2성	8	약 65골드	약 95골드

이 계산은 구매할 때마다 풀이 줄어드는 것을 반영하지만, 게임 도중 주어지는 유닛은 반영하지 않습니다. 그러니 금액보다 차이를 기억하세요. 경쟁자는 청구서를 50~90% 늘립니다. 3코스트라면 거의 두 배입니다.

착지 고르기. 이 순서로 세 질문이면 충분합니다.

1. 내 재료와 2장은 어떤 코스트의 캐리를 가리키나요?
2. 또 누가 이 코스트, 이 시기를 노리나요?
3. 기다리는 값으로 목숨을 몇 개 낼 수 있나요?

착지가 늦을수록 목숨이 많이 듭니다. 그래서 9레벨 착지에는 늘 있지는 않은 체력이 필요합니다.

착지는 끝이 아닙니다. 3성이 보드에 오르면 골드를 다시 모으고 레벨을 올리세요. 가이드들은 덱마다 9레벨 확장을 알아 두라고 조언합니다. 완전한 계획은 그다음에 무엇이 오는지도 말합니다.

착지 고정하기. 덱을 고정하지 않고 착지를 고정할 수 있습니다. 5장의 3층입니다. 게임 전에 리롤 레벨을 정하고 유닛은 상점에 맡기세요. 계획은 분명하고, 게임은 나를 놀라게 할 권리를 지킵니다.

Peeba, 끝까지 밀어붙인 9레벨

Peeba는 덱이 아니라 유닛 코스트에 거는 내기입니다. 9레벨과 4~5코스트 보드를 노리고, 특성은 거의 잊습니다. 이름은 시즌 2 때 이 계획을 널리 알린 플레이어에게서 왔고, Fast 9이라고도 합니다.

수학이 모든 것을 설명합니다. 8레벨에서는 5코스트가 나오는 상점이 일곱에 하나도 안 됩니다. 9레벨에서는 둘에 하나가 넘습니다. 그래서 더는 특정 유닛을 찾지 않고, 지나가는 최고의 유닛을 집습니다.

가장 흔한 경로는 다음과 같습니다. 라운드는 시즌마다 바뀌어도 논리는 바뀌지 않습니다.

시점	할 일
스테이지 2	골드를 벌기 위해 승이든 패든 5연속. 끊기면 이자 운영
스테이지 3	구매 후 40~50골드가 남을 때만 7레벨
4-1 또는 4-2	8레벨, 로비를 따라갈 만큼 몇 번 리롤하고 나머지는 저축
5-1 또는 5-2	9레벨, 이후 최종 보드까지 매 라운드 리롤

언제 할까요. 이 계획은 고정한다기보다 패에서 읽습니다. 첫 경제 증강, 좋은 시작, 다른 경쟁자 없음. 첫 증강이 전투 증강이라면 평범한 레벨 운영을 유지하세요. 경제 증강을 세 개 집는 건 이 9레벨 하나에 모두 거는 일입니다.

언제 피할까요. 첫 증강이 프리즘이거나, 시작 체력이 줄었거나, 게임을 줄이는 규칙이 있는 빠른 로비에서는 피하세요. 다른 플레이어가 이미 같은 유닛을 노린다면 역시 피하세요. 5코스트는 유닛당 아홉 장뿐입니다.

어떻게 죽나요. 골드를 지키느라 체력을 너무 잃거나, 7~8레벨에서 보드가 버티지 못합니다. 더 높이 노리기 전에 안정시키세요. 9레벨이 제때 오지 않으면 8레벨에서 리롤하고, 부자로 죽기보다 5등을 노리세요.

값은 얼마일까요. 이 장에서 가장 위험한 계획입니다. 실수 하나가 1등을 8등으로 바꿀 수 있습니다. 랭크에서는 13장처럼 평균 순위만큼의 값이 있습니다. 체크메이트에서 체크 상태라면 21장처럼 진지한 후보입니다.

23. 30초

라운드마다 약 30초가 있습니다. 생각하기에 너무 짧으니, 다른 곳에서 생각하세요. 전투 중에요.

전투 중에 결정하고, 준비 단계에 실행하세요. 전투는 나에게 아무것도 요구하지 않는 15~25초를 줍니다. 다음 라운드 골드, 레벨, 걱정되는 보드까지 거의 다 알고 있습니다. 상점이 열리면 결정한 것을 확인만 하면 됩니다.

라운드 루틴은 다음과 같습니다. 초는 참고용이고 순서가 중요합니다.

시점	할 일
전투 중	정찰하고 구매, 레벨, 멈출 지점을 결정
0~5초	상점: 분명한 구매, 그다음 잠자는 유닛 판매
5~15초	골드: 결정한 대로 경험치, 리롤, 또는 아무것도 안 함
15~25초	보드: 유닛과 아이템
마지막 몇 초	가장 유력한 상대에 맞춘 배치

리롤이 보드를 바꿀 수 있으므로 골드가 보드보다 먼저입니다. 앞의 모든 것이 배치를 바꿀 수 있으므로 배치가 마지막입니다. 11장에서 봤듯 주의 깊은 상대는 보이는 것에 대응합니다.

시간에 쫓기면. 그때 중요한 건 하나뿐입니다. 보드가 꽉 찼나요? 빈 칸은 어떤 놓친 구매보다 비쌉니다. 무엇보다 유닛 수 카운터를 확인하세요.

키 네 개를 익히세요. 기본값으로 D는 상점 새로고침, F는 경험치 구매입니다. W는 커서 밑 유닛을 대기석과 보드 사이로 옮기고, E는 판매합니다. 키보드와 설정에 따라 다르니 옵션에서 확인하세요.

그다음 1과 3으로 적 보드를 넘나들고, 2나 스페이스로 내 보드로 돌아오는 법을 더하세요. 미니맵을 왼쪽 클릭하면 보드를 보고, 챔피언을 오른쪽

클릭하면 정보가 열립니다. 이 키들이면 전투 한 번에 로비를 한 바퀴 돌 수 있습니다.

전투 중에 무엇을 볼까요. 내 전투와 로비를 동시에 볼 수는 없습니다. 그러니 6장처럼 스테이지마다, 큰 리롤 전마다 로비를 돌고, 나머지 시간에는 내 전투를 보세요. 누가 먼저 쓰러지나요? 캐리가 스킬을 쓰나요?

2부 막간이 본 것으로부터 무엇을 끌어낼지 알려 줍니다. 보드가 이겨도 보세요. 아슬아슬한 승리와 깔끔한 승리는 말해 주는 것이 다릅니다.

빈 시간을 지키세요. 전투는 생각할 수 있는 유일한 순간이니 다른 것에 내주지 마세요. 시즌 말의 한 가이드는 단호하게 말합니다. 랭크 게임 중에는 방송도 드라마도 틀어 놓지 말라고요. 휴대폰은 그 순간 체력을 깎지 않습니다. 세우지 못한 계획을 대가로 받아 갈 뿐입니다.

좋은 라운드는 눈에 띄지 않습니다. 허둥댐도 마지막 순간의 클릭도 없습니다. 이미 결정했으니까요.

24. 해설이 있는 네 게임

이 네 게임은 방법을 보여 주려고 구성한 이론적 예시입니다. 각각 이 책에서 설명한 상황을 다룹니다.

연습 문제로 읽으세요. 질문이 나올 때마다 멈추고, 결정한 뒤 계속 읽으세요.

사례 1. 6등으로 끝난 강한 패

2-1에 2장 두 쌍과 아이템 두 개를 슬램할 재료가 있습니다. 템포를 잡고 한 번도 지지 않습니다. 3-5에 7레벨, 체력 88, 34골드입니다. 그런데 이웃이 막 리롤했고 연승이 끊기기 직전입니다.

내 차례: 연승을 지키려고 리롤할까요, 끊기는 걸 받아들일까요?

여기서는 28골드를 리롤했고 연승은 유지됩니다. 4-1에 25골드를 더 넣지만 끊깁니다. 4-2에 로비는 8레벨로 가는데, 나는 7레벨에 골드 10 남짓입니다.

체력 16씩 세 번 지고 6등, −21 LP로 끝납니다.

해설. 4-2에서 진 게 아니라 3-5에서 졌습니다. 연승 한 라운드의 값은 4골드와 체력 10쯤인데 28골드를 냈습니다. 체력 88이면 두세 번 져도 위험하지 않았습니다.

골드를 지켰다면 8레벨로 4-2에 도착해 리롤할 여유가 있었을 겁니다. 기억하세요. 연승은 수입이지 목표가 아닙니다. 템포는 체력을 사 주고, 그 체력은 쓸 줄 알아야 합니다.

사례 2. 겹친 고정

패치가 안정됐고, 4코스트 마법 라인을 잘 압니다. 큐를 잡기 전에 계약서를 씁니다. “이 라인을 간다. 3-2에 두 명이 내 캐리를 들고 있으면

3코스트 공격 라인으로 간다.”

패는 중립입니다. 눈물, 허리띠 두 개, 앞라인용 2장. 계획을 유지하고 두 라인 모두에 쓸 탱커 아이템을 슬램합니다. 3-2 로비 정찰에서 두 명이 내 캐리 2성을 들고 있습니다.

내 차례: 남을까요, 떠날까요?

여기서는 계획대로 떠납니다. 앞라인과 탱커 아이템은 그대로입니다. 3-5에 7레벨에서 리롤하고 3등, +24 LP로 끝납니다.

해설. 이 게임은 1-1 전에 결정되었습니다. 2성 두 명이면 열 장 중 여섯 장을 쥐고 있습니다. 내게 남은 건 네 장뿐입니다. 22장의 계산으로는 2성 값이 리롤 약 65골드에서 약 205골드로 뜁니다.

적어 둔 출구가 없었다면 “이미 시작했잖아”라고 생각했을 겁니다. 기억하세요. 계약서는 고정하려고 있는 게 아니라 멈추려고 있습니다.

사례 3. 2등으로 끝난 약한 패

2-1에 2장도 쓸 아이템도 없고, 증강은 나중에 값을 합니다. 계획된 연패를 고르고 문장을 말합니다. “내 패는 약하고, 골드를 지키고, 3-2에 정산한다.” 근소하게 지고, 공동 선택에서 먼저 고르고, 대기석에 2장 몇 개가 모입니다.

3-2에 52골드, 체력 66이지만 아직 강한 건 없습니다.

내 차례: 계획대로 정산할까요, 골드를 더 모으려고 3-5까지 기다릴까요?

여기서는 정산합니다. 6레벨에서 24골드까지 리롤해 보드를 안정시킵니다. 골드를 다시 모아 4-5에 8레벨에 닿고, 2등, +42 LP로 끝납니다.

해설. 신의 한 수는 없습니다. 2-1에 말한 문장을 3-2에 지켰을 뿐입니다. 50골드를 넘으면 동전 하나하나가 잠듭니다. 3-5까지 기다렸다면 거의 얻는 것 없이 스테이지 3 전투를 내줬을 겁니다.

3-2 리롤이 빗나갔다면 6등이었을 수도 있습니다. 그래도 결정은 좋았을 겁니다. 기억하세요. 계획된 연패는 무엇보다 날짜입니다.

사례 4. 구조

4-6에 계획이 실패했습니다. 꼴찌, 체력 14, 7레벨, 31골드입니다. 두 플레이어가 체력 18과 22이고, 보드는 나보다 조금 나을 뿐입니다.

내 차례: 31골드로 무엇을 할까요?

여기서는 12장의 프로토콜을 적용합니다. 골드가 0이 될 때까지 리롤하고, 특성이 없어도 이 전투에서 가장 강한 보드를 놓습니다. 이길 수 있는 상대에 맞춰 배치합니다.

한 번 이기고 근소한 패배를 버팁니다. 체력 18이 떨어지고, 22도 떨어집니다. −52 대신 6등, −21 LP로 끝납니다.

해설. 이 31 LP는 2등과 4등의 차이와 정확히 같습니다. 이런 게임을 자랑하려고 찍는 사람은 없지만, 올라가게 해 주는 건 바로 이런 게임입니다. 기억하세요. 게임은 게임이 끝났다고 말할 때 끝납니다.

되풀이되는 것

네 게임 모두 덱으로 갈리지 않습니다. 일찍 말한 문장 하나로 갈립니다. 계약서, 정산 날짜, 지출 한도. 그래서 14장의 2분이 덱 목록보다 값집니다.

25. 내 실력대에서 연습할 것

이 책 전체가 한 번에 필요하지는 않습니다. 랭크마다 다른 모든 것보다 큰 손해를 내는 것이 한두 가지 있습니다.

랭크	가장 비싼 것	프로젝트
아이언, 브론즈	기초: 별, 이자, 아이템	라인 하나로 연속 열 게임
실버, 골드	이유를 모른 채 공략을 따름	구매마다 이유 하나
플래티넘, 에메랄드	로비를 거의 안 보고 배치를 거의 안 바꿈	거의 매 라운드 정찰, 레퍼토리 만들기
다이아몬드	세부 사항과 따라다니는 근소한 패배	여러 보드에 맞춘 배치, 휴식, 패치 추적
마스터	더는 뻔한 것이 없음	한 번에 기술 하나, 나만의 우위 찾기
그랜드마스터 이상	시간	이 값을 치를지 결정

이 기준은 대체로 Mobalytics의 랭크별 조언을 따릅니다. 방향으로만 받아들이세요. 중요한 건 배지가 아니라 가장 큰 누수입니다.

가장 큰 누수를 찾으세요. 지난 스무 게임을 보고 되풀이되는 것을 적으세요. 하기 즐거운 것이 아니라 LP를 가장 많이 잃는 것부터 고치세요.

보이는 것	예상되는 누수	볼 곳
뱅크에 골드를 두고 7~8등	부자로 죽음	12장
좋은 시작이 5~6등으로 끝남	전환	10장, 22장
내 캐리를 남들이 자주 들고 있음	정찰	6장
이유를 모른 채 짐	보드	2부 막간
새 패치마다 떨어짐	패치 루틴	18장

다음 스무 게임. 모든 것을 적용하려 하지 마세요. 다섯 게임마다 연습 하나만 고르고, 했는지만 적으세요.

게임	연습	성공 기준
1~5	2-1의 문장	다섯 게임 모두 말함
6~10	큰 리롤 전마다 정찰	클릭할 때 누가 내 캐리를 들었는지 앎
11~15	멈출 지점 말하기	말한 곳에서 멈춤
16~20	구조 프로토콜	뱅크에 20골드를 두고 죽지 않음

이 스무 게임 동안에는 LP로 진전을 판단하지 마세요. 20게임의 평균 순위 오차는 약 1등이라 어떤 진전도 묻힙니다. 셀 수 있는 건 연습을 해낸 횟수입니다.

둘이서 복기하세요. 비슷한 실력의 파트너를 찾아 게임을 하나씩 바꿔 보세요. 한 명은 무슨 생각이었는지 설명하고, 다른 한 명은 질문 하나만 합니다. 왜? 남의 실수는 내 실수보다 잘 보이고, 그건 서로 마찬가지입니다.

코칭 받기. 코치는 주로 내가 더는 보지 못하는 것을 보려고 있습니다. 랭크 약속이 아니라 게임 복기에 돈을 내세요. 내 게임에서 출발하는지, 결정을 설명하는지, 다음을 위한 연습을 남기는지 확인하세요.

코치의 랭크가 가르치는 능력을 증명하지는 않습니다. 돈을 내기 전에 20장의 노트를 파트너와 해 보세요. 그것만으로도 많은 부분을 해결합니다.

아무것도 안 움직일 때. 100게임 동안 평균 순위가 안 움직인다면 덱이 아니라 프로젝트를 바꾸세요. 이 정도면 오차가 약 0.4등으로 줄어 눈에 보이는 것을 믿기 시작해도 됩니다. 정체해 있어도 즐겁다면 실패가 아닙니다. 19장의 끝을 다시 읽으세요.

26. 메커니즘은 지나가도 질문은 남는다

거의 모든 시즌에 고유한 메커니즘이 있었고, 거의 모두 같은 네 가지 교환 중 하나를 제안합니다. 알아보는 법을 익히면 새 시즌마다 시간을 벌 수 있습니다.

분류	메커니즘(시즌)	질문
로비 전체에 적용되는 규칙	은하(3), 포털(9), 인카운터(11, 13 이후), 해킹(14)	모두에게 무엇의 가격이 바뀌나요?
힘을 대가로 한 약속	선택받은 자(4), 그림자 아이템(5), 드래곤(7), 영웅 증강(8), 헤드라이너(10), 아노말리(13), 파워업(15), 해금 유닛(16)	무엇을 닫고, 나는 이미 이 라인에 있나요?
사는 효과	부적(12), 위습(18)	이 효과가 이 전투를 바꾸나요?
잘 쓰는 보너스	원소 칸(2), 증강(6), 신들의 영역(17)	무엇을, 언제 강화하나요?

이 분류는 제가 만든 것이고, 몇몇 메커니즘은 다른 칸에 들어갈 수도 있습니다. 과거를 정리하려는 게 아니라, 라이엇이 다음 메커니즘을 발표하는 날 던질 첫 질문을 주려는 것입니다.

세 가지 예. 시즌 13의 아노말리는 4-6에 유닛 하나에 영구적으로 붙었고, 다시 뽑을 때마다 1골드가 들었습니다. 그래서 골드와 그것을 받을 유닛을 들고 4-6에 도착해야 했습니다.

시즌 16에서는 챔피언 100명 중 40명을 해금해야 했고, 조건을 채우면 다음 상점에 그 유닛이 보장되었습니다. 무작위의 일부가 목표로 바뀐 겁니다.

시즌 17에서는 2-4, 3-4, 4-4에 가장 많이 고른 신이 4-7의 보상을 정했습니다. 작은 선택 세 번이 하나의 내기를 이루었습니다.

이 역사가 가르쳐 주는 것. 라이엇은 통하는 것을 남깁니다. 증강은 시즌 6부터 있습니다. 해금 유닛은 시즌 19에 돌아오고, 6월에 라이엇의 한

디자이너는 오래 유지할 계획이라고 말했습니다.

그래도 확정된 것은 없습니다. 인카운터는 시즌 12에 사라졌다가 시즌 13에 돌아왔습니다. 공동 선택은 시즌 17에 대체되었다가 시즌 18에 돌아왔습니다.

규칙이 이 책의 법칙을 뒤집기도 합니다. 시즌 11의 한 인카운터는 5-4에 케인을 불러 체력이 낮은 사람부터 높은 사람 순으로 플레이어를 탈락시켰습니다. 그날은 체력이 정말 점수였습니다.

가장 큰 분류는 약속입니다. 라이엇은 같은 질문으로 계속 돌아옵니다. 강해지기 위해 몇 개의 문을 닫을 건가요? 1장의 다섯 번째 법칙입니다.

시즌 19는 이미 이 표에 들어갑니다. True Damage 특성은 약속입니다. 승리나 패배에 걸고, 틀리면 값을 치릅니다. 나머지는 어떻게 할지 아실 겁니다. 분류를 찾고, 9장의 네 질문을 던지세요.

27. 도구, 규칙, 페어플레이

도구는 가르칠 권리는 있어도 대신 플레이할 권리는 없습니다. 라이엇은 로딩 화면을 포함해 게임 시작 지점에 선을 긋습니다.

라이엇이 TFT 서드파티 도구에 요구하는 내용은 다음과 같습니다. 이 선을 넘는 도구는 쓰지 마세요.

시점	라이엇의 요구
게임 전	모범 사례와 정적인 추천은 환영
로딩 화면을 포함한 게임 중	상대 추적 금지, 상대 행동 예측 금지, 실시간 데이터 금지, 현재 게임에 기반한 제안 금지
게임 후	분석은 환영, 다만 공식 랭킹을 흉내 낼 수 없음: MMR 계산기 금지

왜 이 선인가요. 라이엇은 도구가 결정을 플레이어에게 남기고 배움의 과정을 지키기를 바랍니다. 이 책 전체와 맞닿는 이야기입니다. 대신 고르는 도구는 게임의 단 하나뿐인 질문에 대신 답하는 셈입니다.

2023년 6월, 13.12 패치에서 라이엇은 서드파티 사이트의 스테이지별 증강 승률과 전설 승률을 없앴습니다. 팀은 이 숫자가 메타를 왜곡하고 선택지를 줄인다고 판단했습니다. 지금 상황은 9장에서 봤듯이 증강 숫자가 아예 없습니다.

위험은 실제입니다. 스크립트, 봇, 숨겨진 정보, 게임 중 내린 결론은 금지됩니다. 정지는 영구가 될 수 있고, 랭크 보상을 잃을 수도 있습니다. 의심스럽다면 라이엇의 답은 쓰지 않는 편이 낫다는 것입니다.

준비는 내 것입니다. 직접 쓴 시트는 게임에서 아무것도 읽지 않습니다. 레퍼토리, 노트, 게임 시트는 외부 도움이 아니라 내 작업입니다. 대회에서는 그날의 규칙을 꼭 확인하세요.

도구는 결정을 위해 있어야 합니다. 사이트를 열기 전에 어떤 결정을 바꿀지 물어보세요. 아무것도 바꾸지 않는 숫자는 돕는 게 아니라 안심시킬

뿐입니다.

Aroiti의 오라클은 측정한 것과 옮겨 적었거나 추론한 것을 구분합니다. 어떤 숫자든 같은 구분을 하세요. 어디서 왔고, 몇 게임에서 나왔나요?

페어플레이. 일곱 사람이 게임을 함께합니다. 졌어도 끝까지 하세요. 그들에게 공정하고, 12장이 보여 주듯 이득도 됩니다. 친구와 짜고 얻거나 남이 대신 올린 랭크는 나에 대해 아무것도 말해 주지 않습니다.

마지막 한마디

저는 상점이 열리는 것을 본 적도, 체력 30의 4-2가 주는 압박을 느껴 본 적도 없습니다. 여러분은 제가 영영 모를 것들을 알고 있습니다.

이 책의 목표는 하나입니다. 왜 클릭하는지 아는 것. 숫자는 시즌과 함께 낡을 겁니다. 질문이 남는다면 이 책은 할 일을 다 한 겁니다.

좋은 게임 하세요.

부록

A. 가장 흔한 함정

덱을 하나도 배우지 않고 고칠 수 있는 비싼 실수 열다섯 가지입니다.

함정	비싼 이유	반사 신경
부자로 죽기	남은 골드는 무가치, 순위 하나는 약 15 LP	이 전투에서 죽을 수 있다면 모두 힘으로
50골드를 무조건 지키기	동전 몇 개 때문에 목숨을 잃음	비용보다 많이 살릴 때 쓰기
잘못된 레벨에서 리롤	7레벨의 4코스트는 세 배 비쌈	캐리의 레벨에서 리롤
계획 없는 승패 반복	연승도, 골드도, 힘도 없음	한쪽을 고르거나 이자 챙기기
정산 라운드 없는 연패	체력을 내고 아무것도 못 삼	지기 전에 라운드 정하기
완벽한 아이템 기다리기	없는 아이템은 일하지 않음	내 라인에 쓰이면 슬램
올릴 유닛 없이 레벨 구매	숫자만 오르고 얻는 게 없음	실제 유닛이나 그 상점을 위해 렙업
모르고 라인 나누기	빠진 한 장마다 다음 장이 비싸짐	리롤 전마다 정찰
화나서 피벗	다른 계획 없이 계획을 팜	5장의 세 질문
미래의 덱을 위해 증강 집기	가상의 계획에 오늘 값을 냄	이미 하는 것을 강화
같은 배치 유지	이미 사라진 게임에 맞춘 배치	후반 라운드마다 상대를 다시 읽기
결과로 결정 판단	운을 배움	알고 있던 것을 적기
패치 날 순위표 믿기	표본이 너무 적음	익기를 기다리기
끝낼 수 없는 게임 시작	약 52 LP 손실, 시작 안 하면 0	미루거나 일반 게임
나쁜 게임 직후 바로 큐	되찾으려는 플레이	5분과 메모 한 줄

B. 짧은 용어집

용어	뜻
2장	세 번째를 기다리는 같은 유닛 두 장
LP	랭크 점수
MMR	로비를 짜는 데 쓰는 숨겨진 점수
PBE	공개 테스트 서버
Peeba	9레벨과 4~5코스트 보드를 노리고 특성을 거의 버리는 계획, Fast 9이라고도 함
겹침	여러 플레이어가 같은 유닛을 찾는 상태
계획된 연패	정산 라운드를 정하고 일부러 지는 오프닝
고정	무엇을 할지 미리 정하기
덱	플레이하는 챔피언, 특성, 아이템의 조합
라인	캐리나 피해 유형을 중심으로 한 보드의 계열
랭크	랭킹과 그것을 움직이는 게임
로비	한 게임의 플레이어 여덟 명
리롤	2골드로 상점 새로고침, 또는 저코스트 3성을 찾는 계획
메타	특정 시기에 사람들이 하고 통하는 것
버프, 너프	패치에서 유닛을 강화하거나 약화하기
순방	4등 안에 들기
슬램	재료 둘을 일찍 조합해 완성 아이템 만들기
슬로우 롤	50을 넘는 골드만 리롤하기
스테이지	라운드 묶음: 3-2는 스테이지 3의 2라운드
오프닝	스테이지 2와 3을 지나는 방식: 템포, 이자, 계획된 연패
위습	시즌 18 메커니즘: 상점에서 사는 효과
유연한 플레이	게임이 주는 것에 맞춰 플레이하기

용어	뜻
이자 구간	50까지 10골드마다 있는 이자 기준
임시 유닛	캐리를 기다리며 아이템을 들고 있는 유닛
재료 아이템	조합하면 완성 아이템이 되는 부품
정산	계획된 연패의 골드를 보드로 바꾸는, 미리 정한 라운드
정찰	다른 플레이어의 보드를 보기
증강	게임당 세 번 고르는 보너스
착지	골드가 힘이 되는 레벨: 리롤, 8레벨, 9레벨
체력	전략가의 생명력
최고 아이템	유닛에 가장 많이 쓰이는 아이템
캐리	피해 대부분을 넣는 유닛
템포	지금 로비 안에서 내 보드의 상대적 강함
풀	공유되는 챔피언 재고
피벗	게임 중에 라인 바꾸기
하위 4등	5~8등으로 끝나기

출처

2026년 11월에 확인한 페이지입니다. 설명은 영어 원문 그대로 둡니다.

Riot Games

- Teamfight Tactics Ranked FAQ: LP, placement games, decay
- TFT Double Up: rules of the mode
- /Dev TFT: K.O. Coliseum Learnings: flexibility, artifacts, tanks and targeting
- /dev: TFT Set 1 Learnings: playing around randomness
- Enchanted Wilds Overview: rules of Wisps
- Teamfight Tactics patch 18.1: carousel, encounters, systems
- Compete in Enchanted Wilds!: competitive circuit
- TFT Vegas Open 2026 Competitor Info: format, Checkmate, Gauntlet
- Tactician's Superbrawl: Teams, Dates and Format: 4v4 format
- Dev: Hyper Roll and Game Modes Update: end of Hyper Roll
- Mechanics: Into the Arcane: Set 13 Anomalies
- Teamfight Tactics, developer policy: tools before, during and after the game
- Third-Party Applications: bans and penalties
- Legal Jibber Jabber: rules for fan content

인터뷰와 언론

- PCGamesN, TFT Paris Open interview: depth and complexity, fight length, level 8 by default, small buffs
- Dot Esports, Mortdog's shop test: read through a search excerpt
- esports.gg, Set 18 release: Wisps and traits
- Esports News UK, Set 16 changes: XP and damage
- Tacter, new damage system: base damage by stage
- Gamewave, Set 18 opening encounters
- Gamewave, first details of Set 19
- Season Timer, set history: durations
- SeeMeta, patch calendar: Set 19 dates
- Gamewave, return of unlockables: BlueVelvet's announcement, June 2026
- Dot Esports, patch 13.12: win rates removed
- Sports Illustrated, set ranking: mechanics of the first sets
- The Game Haus, list of sets: mechanics of the first sets
- Sports Illustrated, Set 11 encounters: how they work, Kayn
- ONE Esports, Set 12 Charms
- Dot Esports, Set 13 encounters: removal and return

가이드와 참고 자료

- MetaBot, roll calculator: odds and pool size
- MetaBot, scouting: routine, contesting, pivoting
- MetaBot, positioning: shapes and threats
- LoL Wiki, gold: income, interest, streaks
- LoL Wiki, experience: price of XP

- Tapin, economy guide: spending, streaks, plan by stage
- Tacter, tempo and loss streaks: Set 13
- BunnyMuffins, start-of-set tips
- BunnyMuffins, leveling guide: markers copied by the Oracle on November 4, 2026
- Dignitas, tempo: value of an item over time, formats
- Dignitas, reviewing your games
- Mobalytics, standard leveling: key rounds, pre-leveling
- Mobalytics, committing to a comp
- Mobalytics, tips by rank
- Mobalytics, climbing to Platinum: comps, transitions, level 9
- Mobalytics, climbing to Diamond: plan, patches, breaks
- Tacter, end-of-set tips: attention, items on the bench
- Mobalytics, Set 14 Hacks
- Mobalytics, Set 15 Power-Ups
- Mobalytics, Set 16 unlockables
- Mobalytics, Set 17 Realm of the Gods
- Pro Game Guides, hotkeys
- The Global Gaming, hotkeys
- The Global Gaming, game length: planning phase
- Mobalytics, playing Fast 9: Peeba, conditions, traps
- Gamewave, Peeba comp in Set 9.5: definition
- Gamewave, Peeba comp in Set 16
- Gamewave, Peeba comp in Set 18
- Tacter, the Peeba comp: stabilizing at levels 7 and 8
- esports.gg, interface tools: Team Planner

- Riot, Dev: Quality of Life Improvements: several teams in the planner

측정과 계산

- 오라클, Aroiti의 통계 도구: LP 표, 순위 표준편차, 메타 회전, tactics.tools 기준 EUW 랭킹, 증강 데이터 부재
- 제 계산: 한 장과 착지의 가격(확률과 풀 크기), 하위 4등 연속, 실력이 같은 플레이어의 체크메이트 로비 20만 개 시뮬레이션