



소환사의 협곡

최근 수정 시각: 2025-05-05 00:45:11

분류: [리그 오브 레전드/게임 모드](#) | [리그 오브 레전드/지역](#) | [리그 오브 레전드/밈](#)

리그 오브 레전드 게임 모드			
			
소환사의 협곡 <small>AI 대전 · 랭크</small>	칼바람 나락	격전	기타

소환사의 협곡
Summoner's Rift



리그 오브 레전드의 대표적 전장인 소환사의 협곡은 가장 많은 플레이어들이 선호하는 전장입니다. 각 다섯 명의 챔피언으로 두 팀을 구성하여, 세 갈래 공격로와 넓은 정글을 오가며 교전을 펼치게 됩니다. 정글에는 강력한 효과를 부여해 주는 중립 몬스터들이 포진해 있습니다. 공격로 대치 단계가 길고, 대규모 팀간 전투가 벌어지는 것이 가장 큰 특징입니다.

[사운드트랙 ▼]

[2014년도 업데이트 소개 영상 ▼]

목차

- 1. 개요
- 2. 배경
- 3. 아나운서
 - 3.1. 대사집
- 4. 선택과 금지 (밴픽, Picks and Bans)
 - 4.1. 교차 선택
 - 4.1.1. 교차 선택 이전
 - 4.2. 신속 대전
 - 4.3. 랭크 게임
 - 4.4. 대회 (토너먼트 드래프트)
 - 4.4.1. 피어리스 드래프트 (fearless draft)
 - 5. 맵 구성요소
 - 5.1. 블루 팀과 레드(퍼플) 팀
 - 5.2. 구조물
 - 5.3. 벽과 관문
 - 5.4. 정글
 - 5.4.1. 몬스터
 - 5.4.2. 식물
 - 5.5. 원소의 협곡
 - 5.6. 무력행사
 - 6. 전략
 - 7. 역사
 - 8. 둘러보기

1. 개요



2024 시즌에 업데이트 된 소환사의 협곡

공격로에서 상대를 격파하고 5:5 팀 전투에 뛰어들어 적 넥서스를 파괴해 보세요.

리그 오브 레전드에 등장하는 맵.

룰을 입문한 유저가 플레이하는 시간 동안 **한 평생** 체험하게 될 가장 기본적인 맵으로, 특별한 이벤트를 제외하면 대부분의 공식 대회에서 유일하게 지원하는 맵이다. 그만큼 리그 오브 레전드에 등장하는 맵들 중에서도 독보적으로 인지도가 높다.

5 대 5이며, 시작 레벨은 1, 시작 시 골드는 500G이다. 리그 오브 레전드의 거의 모든 아이템을 사용할 수 있다.^[1]

한국에서 [룰](#)이 사실상 스타크래프트 브루드워, [월드 오브 웍크래프트](#)에 이어 게이머들에게 국민 게임 취급을 받게 되면서, 적어도 젊은 세대라면 게임을 전혀 안 하는 사람이라도 소환사의 협곡이란 말 자체는 들어봤을 수준으로 유명해졌다. 예컨대 웹 소설 같은 데에서 "걔? 지금 (소환사의) 협곡^[2]에 있겠지"란 표현이 나오면 "아, 를 하러 갔구나"하고 이해할 수 있을 정도다.

2. 배경

소환사의 협곡은 프렐요드와 강철가시 산맥 사이의 외딴 숲에 위치해 있습니다. 소환사의 협곡은 발로란에서 마법의 에너지가 가장 집중되어 있는 몇 안 되는 장소 중 하나이며, 마법의 노력을 추구하기 위한 매우 인기 있는 장소입니다.

구 설정에서는 룬 전쟁으로 인해 룬테라가 황폐해지자 이제 전쟁을 그만두는 대신 각자가 '소환사'(플레이어)를 이용해 자신들을 대신하여 싸워줄 '챔피언'을 소환하여 모의전을 치러 그 결과로 국가간의 승패를 가리는 것으로 합의를 보게 되었고, 이 소환사의 협곡이 그 모의전투장이라는 설정이었다. 챔피언이 죽어도 다시 부활하거나 장난감 같은 미니언이 계속 쏟아져나오는 것

도 이게 마법으로 이루어지는 모의전이기 때문. 이 싸움에서 이기기 위해 온갖 강력한 존재들을 소환하다보니 인간에게 위협적인 괴수나 신적인 존재까지 끌어오는 지경에 이르렀으나, 각 챔피언은 소환사(플레이어)의 명령을 받으며 싸우는 만큼 챔피언의 힘을 얼마만큼 끌어낼 수 있는지는 오로지 소환사의 실력에 달려있다^[3]는 설정이 있었다.

하지만 2014년에 [롤 유니버스](#)가 설립되고 [소환사](#), [정의의 저널](#) 등 관련 구설정은 모두 폐기되었다. 그렇다면 소환사의 협곡이라는 설정도 사라져야 하는데 존속하고 있으며 라이엇측에서도 아직까지 따로 언급이 없는 것으로 미루어보아 커뮤니티에서 소환사의 협곡은 룬테라 레거시(Runeterra Legacy)^[4]라는 평행/대체우주로 간주하고 있다. ↳ # 습격자 vs 심판자 스킨 시리즈는 이러한 세계관을 기반으로 나온 설정이다. 현재는 [스매시브라더스 시리즈](#)처럼 특별한 이유 없이 일종의 장치만을 해놓고 서로 싸운다는 설정, 즉 게임적 허용으로 가는 듯하다.

3. 아나운서

소환사의 협곡에 오신 것을 환영합니다.

내레이션 및 다중 킬 음성, 포탑 파괴, 오브젝트 처치 등에 나오는 음성의 성우는 모두 [김상현](#) 성우다. ↳ [음성 목록](#)^{[5][6]}

본래 김상현 성우는 광고나 내레이션을 위주로 활동하는 성우였는데, 이 아나운서를 담당함으로서 게임계에서의 인지도가 상당히 올라갔다. 유저들의 음성에 대한 평가도 좋은 편으로 여성이라고 믿기 힘든 굉장히 유니크한 저음덕에 좋다는 평. 몇몇 방송인들이 [성대모사](#)를 시도하기도 하나 어조만 비슷할 뿐 완전히 같지는 않다.

해외에서는 "이 목소리가 여자 목소리라니 믿을수가 없다"는 반응으로, 한국에서만이 아닌 외국에서도 굉장히 듣기 힘든 처음 인듯 하다.

가끔씩 이벤트로 아나운서가 바뀌기도 한다. 리메이크된 [갱플랭크\(김영찬\)](#)를 시작으로, 암흑의 별 [쓰레쉬\(홍범기\)](#)^[7] ↳ #1(바공개), [아우렐리온 솔\(김기철\)](#), 별 수호자 [아리\(이용신\)](#) ↳ #2(재생불가), ^[8] 전용준-클템^[9], 케인(고구인-김명준)^[10]이 아나운서를 맡은 적이 있다. 색다르지만 역시 호불호가 갈리고, 대부분의 유저들이 이전의 것에 익숙해져 있는지 이벤트가 종료된 후 원상복귀.

북미 클라이언트에는 "미니언 생성까지 1분 남았습니다.(One minute until minions spawn.)"라는 음성이 [더미 데이터](#)로 존재하며, PBE에서 해당 음성이 랜덤하게 출력되는 버그가 발생해 그 존재가 알려졌다. 한국 클라이언트에도 두 개의 더미 데이터가 존재한다고 한다.

3.1. 대사집

입장

"소환사의 협곡에 오신 것을 환영합니다."

미니언 생성

"미니언 생성까지 30초 남았습니다."

"미니언이 생성되었습니다."

선취점

"퍼스트 블러드."

처형

"처형 되었습니다."

챔피언 처치

"적을 처치했습니다."

"적에게 당했습니다."

"아군이 당했습니다."

연속 처치

"학살 중입니다."

"미쳐 날뛰고 있습니다."

"도저히 막을 수 없습니다."

"전장의 지배자."

"전장의 화신."

"전설의 출현."

"적이 학살 중입니다."

"적이 미쳐 날뛰고 있습니다."

"적을 도저히 막을 수 없습니다."

"적이 전장을 지배하고 있습니다."

"적은 전장의 화신입니다."

"적은 전설적입니다."

동시 처치

"더블 킬!"

"트리플 킬!"

"쿼드라 킬!"

"펜타 킬!"

"적 더블 킬!"

"적 트리플 킬!"

"적 쿼드라 킬!"

"적 펜타 킬!"

마지막 챔피언 처치

"마무리."

제압

"제압 되었습니다."

포탑 파괴

"포탑을 파괴했습니다."

"포탑이 파괴되었습니다."

억제기 파괴

"적의 억제기를 파괴했습니다."

"억제기가 파괴되었습니다."

억제기 재생성 임박

"적의 억제기가 곧 재생성됩니다."

"억제기가 곧 재생성됩니다."

억제기 재생성

"억제기가 재생성되었습니다."

탈주/재접속

"소환사 한 명이 게임을 종료했습니다."

"소환사가 다시 연결되었습니다."

승리

"승리!"

패배

"패배."

4. 선택과 금지 (밴픽, Picks and Bans)

본 매치 진입 전, 본 매치에서 플레이할 수 없는 챔피언과, 본인이 플레이할 챔피언을 선택하는 시간이다.

4.1. 교차 선택

패치 이전부터 쓰이던 용어인 **일겜**이라 불리며 가장 일반적이고 기본적인 소환사의 협곡 모드이다.

랭크 게임과 다르게 전체 채팅이 가능하며 분위기가 대체로 가벼운 편이다. 단독 활약하기 용이한 전사 및 암살자 챔피언들을 자주 볼 수 있으며^[11], 아예 포지션에 맞지 않는 특이한 챔피언과 빌드도 종종 보인다.^[12]

랭크와는 다르게 3명만 찬성해도 항복이 된다. 어차피 져도 상관없기에 항복 빈도도 매우 높다.

4.1.1. 교차 선택 이전

4.2. 신속 대전

☞ 관련 라이엇 게임즈 도움말

2025 시즌부터 기존의 빠른 대전을 대체하여 생긴 모드. 북미에서는 시즌 시작부터 도입되었으나, 한국에서는 그보다 늦은 2.5.8 패치에서 만우절 이벤트와 함께 도입되었다.

포지션, 챔피언, 룬, 소환사 주문을 미리 설정해놓은 다음, 큐를 돌려서 게임을 수락하면 선택창으로 넘어가는 일 없이 곧장 게임이 시작된다. 챔피언은 포지션에 상관없이 중복 선택할 수 있으며, 룬과 소환사 주문의 경우 챔피언의 중복 여부에 관계없이 포지션에 따라서 다르게 설정할 수 있다.^[15]

포지션은 인터페이스 기준으로 왼쪽의 **주 포지션**, 오른쪽의 **부 포지션**으로 나뉘어져 있다. 포지션 간의 인원 불균형을 방지할 목적으로 일부 포지션은 우선순위가 설정되어 있는데^[16], 이 우선순위 포지션을 반드시 선택해야만 큐를 잡을 수 있다. 게임이 시작되면 주 포지션과 부 포지션 중 무작위로 하나가 결정되며, 랭크 게임과 달리 선택하지 않은 포지션이 절대로 배정되지 않는다. 대부분은 주 포지션이 당첨될 확률이 가장 높지만, 특수한 이유로 부 포지션의 인원 수가 부족한 상태라면 2연속 이상으로 부 포지션만 걸리는 일이 비일비재하게 생긴다.^[17]

진행 방식은 다른 모드와 동일하지만, **신속**이라는 명칭에 걸맞게 전체적인 게임 템포가 굉장히 빠르다. 골드와 경험치 수급량이 증가하며^[18], 에픽 몬스터의 소환 시간이 단축되고, 원소 드래곤의 사냥 목표량이 3마리로 감소한다. 또한 30분이 지나면 넥서스를 제외한 구조물이 자동적으로 체력이 감소하여 결국은 넥서스만 남는 강제 종료 단계에 돌입하게 된다.

소개 멘트에 "너무 뒤쳐질까 봐 걱정하지 말고 실력이 다른 친구들과 함께 플레이하세요."라는 문장이 있는 것으로 미루어 짐작하였을 때, 라이엇이 리그 오브 레전드의 유입이 메말라가는 사태를 나름대로 해결하려는 의지가 있음을 추측해볼 수 있다.

 이 문단의 내용 중 전체 또는 일부는 [리그 오브 레전드/특별한 게임 모드](#) 문서의 ↗ r1369 판에서 가져왔습니다. ↗ 이 전 역사 보러 가기

4.3. 랭크 게임

랭크 게임에서의 밴픽은, 희망 챔피언 선택 > 금지(밴) > 선택 확정(픽) > 담당 챔피언 교체 및 주문/룬 선택(스왑) 순서로 진행된다.

"희망 챔피언 선택"은 자신이 어떤 챔피언을 선택할지 미리 선택하는 것으로, 주로 금지 단계 이전에 이루어지며, 밴/픽 단계가 시작되더라도 자신의 밴을 확정한 이후부터 자신의 픽을 확정하는 시간이 오기 전까지 진행할 수 있다.^[19] 아군에게 해당 챔피언을 밴하지 말아 달라는 요청 및 다른 팀원에게 챔피언을 빼앗기는 상황을 방지하는 역할을 한다. 밴 페이즈 전에 진행되기 때문에 선택할 픽을 아군에게 미리 공개하는 특징이 있는데, 이를 보고 고의적으로 희망 챔피언을 밴 하는 상황이 발생하기도 하여 희망 챔피언을 일부러 선택하지 않거나 역으로 자기가 밴하고 싶은 챔피언을 올리존재한다.^[20]

"금지 단계(밴 페이즈)"는 해당 매치에서 제외할 챔피언을 정하는 시간으로, 모든 플레이어가 밴 챔피언을 1명씩 정한다. 밴 챔피언 선택은 모든 플레이어가 동시간에 진행하며, 모든 플레이어가 밴을 확정하면 아군과 상대팀의 밴 목록이 공개된다. 밴 페이즈를 진행할 때 같은 팀끼리는 동일한 챔피언을 밴할 수는 없으나, 상대팀에서 아군이 밴한 동일한 챔피언이 밴이 될 수 있다. 밴율이 100%가 넘는 경우가 발생할 수 있는 것은 이 때문이며, 이론상 최대로 200%까지 가능하다. 밴을 할 챔피언이 없는 경우에는 "없음"을 선택한 후 결정하면 된다.

"선택 확정 단계(픽 페이즈)"는 본인 또는 팀원이 매치에서 플레이할 챔피언을 확정하는 시간으로, 밴 페이즈가 모두 완료된 다음 진행되며, 픽 순서는 교차 선택(ABBA) 방식으로 진행된다.^[21] 밴 페이즈에서 밴 당한 챔피언은 픽할 수 없으며, 픽은 자신의 계정으로 선택할 수 있는 챔피언으로 제한된다. 픽을 확정하기 전까지는 어떤 챔피언을 선택했는지 상대팀에게 공개되지 않으나, 픽을 확정하면 그 즉시 선택한 챔피언 정보가 상대팀에게 공개된다.

아군과의 합의 하에 선택 순서를 바꿀 수 있다. 아군 초상화 옆에 화살표를 누르면 서로 순서를 바꾸자는 요청을 할 수 있고 수락하면 바뀌게 된다.

상대 포지션의 챔피언보다 먼저 선택하는 것을 **선픽**, 상대 포지션의 챔피언을 보고 선택하는 것은 **후픽**이라 불린다. 반드시 먼저 가져가야 하는 OP 챔피언이 아닌 이상 대다수의 플레이어는 후픽을 선호하며, 이 때문에 후픽을 주지 않았다는 이유로 꼴픽을 하거나 던지는 플레이어도 종종 있다.

플레이어의 퍽 순서 배치는 포지션과 무관하게 이루어지나, 본 매치로 진입한 후 Tab키를 눌러 볼 수 있는 상태창에는 탑 - 정글 - 미드 - 원딜 - 서포터 순서로 배치된다. 이를 통해 상태창의 유저 순서를 바탕으로 라인 스왑 여부도 어느 정도 추측해 볼 수 있다.

예전에는 챔피언 밴을 각 팀마다 3명만 할 수 있었고 선택권이 1팀에게 모조리 주어졌으며 [22], 포지션이 정해지지 않은 상태로 무조건 1픽부터 순서대로 고르는 식이었다. 이 때문에 1팀에게 포지션 선택 우선권이 주어지고, 5픽은 남는 자리에 올며 겨자 먹기 식으로 들어가는 경우가 많았다. 이와 관련된 협박, **세로드림**, 아부, 트롤링, 정치질이 발생하는 개판이 곧잘 발생했다. 이랬던 것이 시즌 6에 3, 4, 5픽이 각각 하나씩 챔피언을 밴하게 바뀌었으며, 시즌 7 후반기부터 현재와 같은 밴픽 방식이 정착되었다.

4.4. 대회 (토너먼트 드래프트)

대회에서의 밴픽은 일반적인 교차 선택 방식과 비슷하나, 밴 페이즈와 퍽 페이즈를 두 번 나누어 진행하며, 밴 페이즈가 다르게 진행된다.

기본 진행 틀은 3명 밴 > 3명 퍽 > 2명 밴 > 2명 퍽 순서며, 탑 - 정글 - 미드 - 원딜 - 서포터 순서로 선수가 배치된다.

먼저 블루 팀과 레드 팀이 각 팀마다 챔피언 1명씩 ABAB 방식으로 번갈아가면서 각 팀당 총 3명씩을 밴을 하는 첫 번째 밴 페이즈를 진행한다. 팀원 간 상의를 바탕으로 각 팀 첫 번째(탑) 선수가 모든 밴을 직접 선택 [23]하며, 블루 팀이 먼저 밴을 진행한다. 첫 번째 밴 페이즈가 완료되면, 블루 팀을 시작으로 랭크 게임과 동일하게 첫 번째 퍽 페이즈를 진행한다. 레드 팀 세 번째(미드) 선수까지 퍽을 완료하면 첫 번째 퍽 페이즈가 완료되고, 첫 번째 밴 페이즈와 같은 방식으로 레드 팀부터 각각 총 2명씩 밴을 하는 두 번째 밴 페이즈를 진행한다. 밴 페이즈가 모두 완료되면, 레드 팀 네 번째(원딜) 선수를 시작으로 나머지 퍽을 선택하는 두 번째 퍽 페이즈가 진행되고, 퍽 페이즈까지 모두 완료되면 랭크 게임과 마찬가지로 챔피언을 교환하거나 주문/룬을 점검하는 시간인 스왑 페이즈가 진행된다.

대회는 모든 챔피언과 모든 스킨이 지급되어 있는 슈퍼 계정으로 진행되므로, 특정 챔피언이 없어 전략 전술에 제약을 받는 일은 없다.

사용자 설정 게임에서 이 방식을 선택할 수 있다.

4.4.1. 피어리스 드래프트 (fearless draft)

대회에서, 이전 세트에 사용되었던 챔피언 10개를 매치가 끝날 때까지 쓸 수 없게 만드는 밴픽 룰이다. 쉽게 말해 매치 내내 모든 챔피언이 **일회용**이 되는 것이다. 본래 LPL 챌린저스 리그에서만 사용했고, 2025년에도 지역 컵 대회 및 퍼스트 스탠드에서의 적용만 예고된 바 있으나 2025 퍼스트 스탠드 진출팀 결정전과 퍼스트 스탠드에서 대호평을 받으며 라이엇이 주관하는 모든 대회에 적용되었다. 규칙 상 5세트가 되면 4세트 동안 나왔던 40개의 챔피언+양팀 10장의 밴 카드로 인해 **챔피언 50개**가 밴이 될 정도로 기용 가능한 챔피언 풀이 좁아지기에 세트가 진행될수록 밴픽의 난도가 올라간다. 본래 5세트에는 피어리스 룰이 적용되지 않아 자유롭게 퍽이 가능했고, 5세트에도 피어리스 드래프트를 적용하는 경우를 '하드 피어리스'라 따로 분류했으

나 2025년 모든 리그에 피어리스 드래프트가 적용되는 과정에서 하드 피어리스가 보편화되며 오히려 5세트에 제약이 사라지는 경우가 드물어졌다.

5. 맵 구성요소



5.1. 블루 팀과 레드(퍼플) 팀

좌하단에서 올라가는 팀이 블루 팀, 우상단에서 내려가는 팀이 레드 팀[24]이다. 참고로 솔랭 통계 상 **블루 팀의 승률이 유의미하게 높다.** 보통 52~53% : 47~48%를 유지하는 편이다. 이는 블루 팀에 조금 유리하게 짜여진 정글링 동선[25]과 카메라 고정 시점을 이용하는 유저 입장에서는 하단의 인터페이스 때문에 시야가 가려 실질적 시야가 줄어드는 문제가 발생하기 때문이다.

또한 히트박스가 보이는 캐릭터의 중앙이 아닌 발에 있기 때문에 스킬 적중확률이 좌하단인 블루팀이 우상단인 레드팀보다 유리한 건 조금만 생각해봐도 알 수 있다.

인게임적인 요소도 꽤나 크게 작용하는데 바론 등지는 블루팀쪽에 유리하게 열려있고 용 등지는 레드팀쪽에 유리하게 열려있다. 단일 개체로 보면 용보다 바론이 훨씬 중요한 오브젝트인 데다가 용은 잡다가 빠지게 되는 경우가 많이 없지만 바론은 높은 체력과 강한 데미지로 인해 조금 치다가 빠져야 하는 경우가 많이 발생하는데 레드팀은 후퇴하는 과정에서 진영이 갈리게 되므로 짤라먹힐 확률이 높다.

그리고 소환사의 협곡 부쉬를 보면 블루팀 탑 입장에서는 일자 부쉬 한 곳에만 와드를 하면 되지만 레드팀 탑 입장에서는 삼거

리 부쉬와 일자 부쉬 두 군데에 와드를 해야하기 때문에 실제로 레드팀 탑이 더 갱을 자주 당하고 플레이 자체도 라인을 밀기가 부담스러워 지기 때문에 탑 주도권은 비슷한 상성일 때 거의 블루팀이 가져갈 확률이 높다. 바텀은 반대로 블루팀이 더 시야작업이 불리하지만 바텀라인은 2명이서 시야를 잡는데다가 cc기를 보유한 서포터의 존재로 인해 갱 회피가 탑보다는 훨씬 쉽다. 때문에 포지션별 진영에 따른 승률도 전체적으로 레드팀보다 블루팀이 높지만 그 중에서도 탑이 레드팀일 때 승률이 가장 낮다.

프로게임에서는 밴픽때문에 승률이 더 벌어진다. 밴픽시에 블루1픽-레드2,3픽-블루2,3픽.... 순으로 픽하기에 블루 사이드는 가장 먼저 선픽을 가져갈 수 있고, 레드는 상대 픽을 다 보고 마지막 픽을 가져갈 수 있다. 따라서 블루팀이 원하는 그림은 OP 챔 하나를 풀고 1픽으로 가져오는 그림이고, 레드는 OP챔 3개를 풀고 하나만 넘겨준 뒤 2개를 한번에 가져오는 것이다. 보통은 밴 카드 강요를 할 수 있는 블루 팀이 살짝 더 유리하고, 레드팀은 이를 극복하기 위해 상대 조합 다 보고 뽑을 수 있는 마지막 픽을 화끈한 카운터 픽으로 준비하여 극복해야 하지만, 그런 전략적 깜짝 카드는 한 두번밖에 못쓰니 정말 중요한 경기가 아니면 쉽게 꺼낼 수 없게 되고 이것이 블루사이드의 이점으로 나타난다. 실제로 월드 챔피언쉽에서 블루와 레드가 승률 5:5라도 갔던 월즈는 19 월즈가 전부고, 나머지 시즌은 거의 55:45에서 극단적으로는 60:40까지 벌어졌다.

그러던 중 2020년 7월 28일에 어마어마한 사실이 밝혀졌다. 롤 출시 후 11년 동안 블루 진영 대포 미니언이 사거리가 280인 레드 진영의 대포 미니언보다 사거리가 20 길었고, 그 사실을 아무도 몰랐다는 사실이 밝혀진 것이다. 그동안 플레이어들은 ↪ [기울어진 협곡](#)에서 게임을 한 셈이다. 라이엇에서는 지금이라도 이를 수정하겠다고 밝혔다. 수정된 이후에는 블루팀과 레드팀 간의 승률 격차가 어느 정도 좁혀질 것으로 예상되었으나, 유의미한 변화는 없었다고 한다.

체스처럼 양쪽 플레이어의 시점이 완전히 동일한 미러 보드 시스템이 되고 정글을 원점 대칭이 아닌 좌우 대칭으로 하면 해결될 문제긴 하겠지만, 즉 모든 롤 플레이어가 우상향을 보고 플레이 하는 시점, 정글을 완벽히 대칭으로 게임을 바꾸면 해결될 문제긴 하지만, 이는 게임 시스템을 가장 밑바닥부터 바꿔야 하는 초대형 공사이고, 말 그대로 '지각변동'이다. [26] 이렇게 플레이어가 바뀌면 그건 그거 나름대로 플레이어들도 새로운 적응을 해야 하기 때문에 개발진 입장에서 그 정도의 리스크까지 짊어지고 바꿀지는 의문이다. 게임의 시점 디자인 단계에서 첫 단추가 미세하게 잘못 끼워져 있었다는 결론이 나온다. 놀랄 것도 아닌 게, 2008년 당시 릴리즈한 리그 오브 레전드의 초기는 초보 개발자들이 도타를 벤치마킹해 만든 인디 게임 수준이었다. 판이 너무 커진 것일 뿐.

블루/레드의 유의미한 승률 차이와 정글러의 라인 개입을 줄이기 위해 2024 시즌에 맵이 더욱 대칭에 가깝게 개편되었다. 다만 평가는 좋지 못한데, 게임 특성 상 완벽한 대칭은 불가하기에 이상한 지형과 애매하게 배치된 부쉬가 많고 이것이 오히려 레드 팀에게 불리한 결과를 초래한다는 평이 많다.

완벽한 대칭이 가능한 미드 라인은 괜찮으나 역시 탑과 바텀이 문제가 많다. 레드 진영 바텀을 보면, 변경된 삼거리 부쉬가 블루 진영 삼거리 부쉬와 달리 강가에 딱 붙어있어 블루 팀 서포터가 시야를 장악하기 용이하고, 라인으로 향하는 길목이 타워 바깥 방향으로 나있어 블루 진영에 비해 갱킹 동선에서 매우 유리하다.

탑은 레드 타워에서 삼거리 부쉬로 가는 길목이 막혔는데, 이것은 블루 팀이 시야를 장악하기 용이하고 레드 팀이 시야를 장악하기 불편한 상황을 초래하게 된다. 심지어 블루 팀 진영은 바뀐 것이 거의 없어서, 강가에서 블루 팀 진영으로 진입하는 길목에는 시야를 완전히 차단하는 부쉬가 없고 레드 팀 진영에 비해 라인과는 거리가 멀다.

5.2. 구조물

[넥서스\(Nexus\)](#)

**억제기(Inhibitor)****포탑(Turret)**

☞ 자세한 내용은 [리그 오브 레전드/구조물](#) 문서를 참고하십시오.

5.3. 벽과 관문

벽은 기본적으로 걸어서는 지나갈 수 없는 지형이며, 협곡의 테두리 또한 벽으로 취급된다. 순간이동 또는 돌진류 스킬로 벽을 넘을 수 있으며, 벽 근처에서 추가 효과를 받거나 벽을 통과하는 스킬도 있다.

관문은 부채꼴 모양의 본진에서 포탑이 없는 두 개의 입구를 막고 있으며, 아군만 드나들 수 있다.

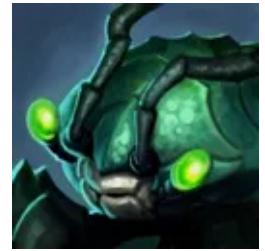
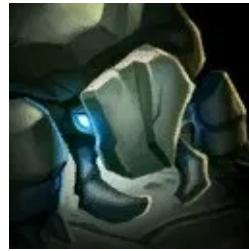
5.4. 정글

포탑이나 미니언에게서 보호받거나 간섭받지 않는 중립 영역이다. 정글 몬스터를 비롯한 오브젝트를 취해 게임을 보다 유리하게 풀어 나갈 수 있다.

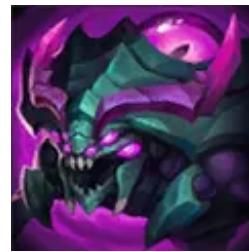
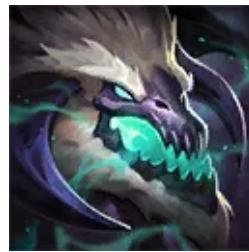
5.4.1. 몬스터

 자세한 내용은 [리그 오브 레전드/몬스터](#) 문서를 참고하십시오.

일반 몬스터



버프 몬스터



에픽 몬스터

5.4.2. 식물

 자세한 내용은 [리그 오브 레전드/식물](#) 문서를 참고하십시오.

2017 시즌부터 추가된 요소로, 정글 내부에 생성되는 특수한 개체이다.

5.5. 원소의 협곡

 자세한 내용은 [리그 오브 레전드/드래곤](#) 문서를 참고하십시오.

2020 시즌부터 추가된 요소로, 3번째 용의 종류에 따라 협곡의 지형이 다양하게 변화한다. 바론과 용 둉지를 포함한 정글 전체적으로 적지 않은 부분이 변하기에 전략적인 활용의 여지가 있다. 이 변화는 일시적이지 않으며, 한번 변화한 후 해당 경기가 끝날 때까지 계속해서 그 변화가 적용된다.

와일드리프트에선 3.1패치 때 바람의 드래곤이 삭제된 테스트버전 원소의 협곡모드가 출시되었다. 정식출시땐 칼바람을 제외한 모든 모드에 적용될 예정.

와일드리프트에서는 아무래도 룰보다 게임시간이 짧은 것을 감안하여 드래곤의 영혼이 4스택에서 3스택으로 줄어들었다.

5.6. 무력행사

2025 시즌 1 업데이트로 추가된 오브젝트 요소. 다음의 세 가지중 2개를 먼저 달성하면 달성된다.

- 전투의 위업(3킬)
- 첫 포탑 파괴(포블)
- 에픽 몬스터 세 마리 처치(드래곤, 공허 유충^[27], 협곡의 전령, 아타칸, 내셔 남작)

달성 팀은 2단계 신발에 보너스 능력치가 붙으며 전설급 아이템을 2개 구매한 뒤 750골드를 사용해 신발을 3단계로 업그레이드할 수 있다.

6. 전략

상술했듯 대표맵이자 기본맵이라, 리그 오브 레전드의 전략은 대체로 소환사의 협곡을 기준으로 한다.

 자세한 내용은 [리그 오브 레전드/전략](#) 문서를 참고하십시오.

7. 역사

예전에는 맵 그래픽이 상당히 투박한 편이었으며, 2012년 5월 1차 비주얼 업데이트가 이뤄진 뒤 2014년 11월 13일 전면 리메이크를 거치면서 현재에 이르게 됐다. 적응을 위해서 일반 게임은 18일, 랭크 게임은 19일이 되어서야 적용했다.



2012년 5월 비주얼 업데이트 이전. 이때는 지금보다 전체적인 맵의 톤이 밝은 편이었다.



2012년 5월 비주얼 업데이트 이후 ~ 2014년 11월 전면 리메이크 이전까지 비주얼

'소환사의 협곡은 가장 오래되고 존경받는 심판의 전장입니다!'

'소환사의 협곡은 정의의 전장 중 가장 유서 깊고 두려운 곳으로 알려져 있습니다.'

'소환사의 협곡은 밸로란에 드문, 고밀도의 마력이 응축된 지역으로 마법을 추구하는 이들이 끊임없이 모여드는 곳이기도 합니다. 실제로 룬 전쟁 중 이 협곡이 있는 숲에서 수 차례 전투가 벌어졌습니다. 이제 이 역사적인 전장은 야심찬 소환사가 자신의 실력을 증명하는 장소로 활용됩니다. 소환사의 협곡은 리그 오브 레전드가 생긴 이래 밸로란의 중요한 정치적 결단이 여러 번 내려진 곳이기도 합니다.'

처럼 소환사 비중이 컸던 옛 설정에서의 설명이 보인다.



개요의 동영상과 비교해보자.

업그레이드 이전 구조물

넥서스	억제기	타워	우



할로윈 데이를 맞아 이렇게 바뀐 적도 있었다. 이때 맵 우측 외곽에 출시되지 못한 챔피언이 관에 들어간 채로 전시되기도 했다.



또한 초창기에는 소환사의 협곡이 눈과 얼음에 덮힌 적도 있었는데, ↪ # 요즘은 개발 리소스 부담으로 잘 시도하지 않는 편이다. 2016년 겨울시즌에 눈덮힌 협곡이 부활하기도 했다. ↪ #



15시즌부터 23시즌까지 사용한 우리에게 가장 익숙한 협곡. 탑과 바텀 주위의 지형과 부쉬의 위치가 현재와 약간 달랐었다.

8. 둘러보기

[펼치기 · 접기]

-
- [1] 상술했듯 이 맵이 **기본** 맵이라서, 이 맵에서 사용할 수 없는 아이템이 오히려 특수 아이템 취급을 받는다.
- [2] 보통 우리나라에선 협곡이란 말보단 계곡에 익숙해져 있으므로 보통 협곡이라 하면 소환사의 협곡을 지칭하는 경우가 대부분이다.
- [3] 신이나 괴수, 우주적 존재처럼 범접할 수 없는 힘을 가진 챔피언이 고작 평범한 인간이나 약해보이는 요들족 챔피언에게 죽을 수 있는 이유가 이 설정 때문이다. 고작 인간인 소환사로서는 그 초월적 존재의 힘을 충분히 끌어낼 수 없는 것. 점멸이나 점화 등의 기술들에 '소환사 주문'이라는 명칭이 붙어있는 것 또한 이것들이 챔피언의 능력이 아니라 소환사의 능력이라는 설정이었기 때문이다.
- [4] 2014년 롤 유니버스 설립 이전의 (구)세계관을 칭하는 비공식 용어.
- [5] 오래된 만큼 최근에 추가된 포블이나 전령 관련 멘트는 없다.
- [6] 또한 김상현 성우는 [애니비아](#)를 중복으로 맡기도 했지만. ↪ # 리산드라 패치 이후 [김보영](#)으로 변경되었다.
- [7] 암흑의 별 쓰레쉬, 바루스 출시 기념
- [8] 별 수호자 2세대 스킨 출시 기념
- [9] 2018년 MSI를 기념해서 나옴
- [10] 오디세이 스킨 출시 기념
- [11] 이것 때문에 암살자에게 약한 챔피언들은 연습하기 힘들다.
- [12] 선제공격 방관 **탑** 케틀이라거나, 선제공격 **서폿** 사일 등 보통보다 즐겜에 치중된 빌드를 탄다.
- [13] 초창기엔 안전장치가 존재했으나 어느 순간 사라졌는데 아마 원인은 매칭 시간 문제 때문이다. 그러나 한국 서버를 제외한 다른 서버에는 이 기능이 있다. 라이엇도 이 문제를 딱히 해결할 마음이 없는 듯. 일반게임 포지션 문제에 대한 의견은 과거부터 꾸준히 문제시되었지만 지금까지 라이엇은 신고 목록에 지정된 포지션 거부를 넣은 것을 빼면 딱히 이 문제를 해결하려 들지 않고 있다. 그나마 과거 부검도 불가능해 정상적인 게임 자체가 불가능한 과거 선픽 방식보다는 지금이 양반이다.
- [14] 이럴 경우 한쪽 라인은 쭉 프리 파밍하게 되고 투탑, 투미드는 경험치와 골드를 나눠 먹기 때문에 결과적으로 게임이 매우 불리해진다.
- [15] 빠른 대전 시절에는 챔피언 중복이 불가능했다.
- [16] 상대적으로 인기가 가장 적은 정글과 바텀이 지정석 수준으로 뽑힌다. 바텀은 원딜과 서포터 중 하나가 랜덤하게 바뀌고, 아주 드물게 미드가 걸리는 경우도 있다.
- [17] 그나마 친구를 불러서 다인큐를 돌린다면 부 포지션으로 틱길 확률이 현저하게 줄어든다.
- [18] 이에 맞게 서포터 아이템의 경우에는 가격이 증가하게 되나 정글/서포터 퀘스트 아이템의 완료에 필요한 목표가 감소된다.
- [19] 챔피언 목록을 펼쳐서 희망 챔피언을 선택하거나 변경할 수 있다.

[20] 그런데 아군의 희망 챔피언을 뱬 하는 사람들은 반대로 말하면 그판을 제대로 할 생각이 없다는 뜻이기도 하므로 이를 통해 닷지를 충분히 고려할 수 있다.

[21] (파랑팀 1) - (빨강팀 1 - 빨강팀 2) - (파랑팀 2 - 파랑팀 3) - (빨강팀 3 - 빨강팀 4) - (파랑팀 4 - 파랑팀 5) - (빨강팀 5)의 순서로 아군과 상대팀이 돌아가며 선택한다.

[22] 이 때문에 다른 팀원이 '~~좀 뱬 해주세요'라고 따로 요청을 해야 하는 불편함이 존재했고, 아군 요청을 무시한 채 자기중심의 뱬을하거나, [페이커](#)의 가갈갱 뱬처럼 대충대충 뱬하는 상황이 발생하곤 했다.

[23] 프로 대회(LCK (CL) 등)의 경우 포지션 순서에 따라 다섯 명 모두, 두 번의 페이즈에 걸쳐 한 번씩 뱬을 한다.

[24] 과거에는 퍼플 팀으로 불려졌으며, 퍼플이 레드로 바뀐 이후로도 퍼플로 부르는 경우가 간혹 있다. ↳ #

[25] 정버프 풀캠 기준으로, 블루팀은 첫 3캠이 무리 몹 위주(레드-돌거북-칼날부리), 레드팀은 단일 몹 위주(블루-심술두꺼비-어스름늑대)인데, 무리 몹을 잘 잡는 챔들은 정말 많지만 단일몹을 잡는 데만 특화된 경우는 드물다.

[26] [와일드리프트](#) 에서는 손가락이 화면을 가리기 때문에 "이곳은 반대편 맵입니다"라는 음성과 함께 우상향으로 화면이 돌아간다.

[27] 한 번에 나온 세 마리를 한꺼번에 모두 잡아야 1회 처치 기록으로 인정

 이 문서의 내용 중 전체 또는 일부는 ([구](#))[소환사의 협곡](#) 문서의 ↳ r50 판에서 가져왔습니다. ↳ 이전 역사 보러 가기

 이 문서의 내용 중 전체 또는 일부는 [리그 오브 레전드/시스템/인게임](#) 문서의 **uuid not found** 판에서 가져왔습니다.
↳ 이전 역사 보러 가기

파워링크 광고



[빅사이즈 신상맛집, 우기
브로](http://www.wookybr...)

[OUTER · TOP · PANTS · 우기
SET](http://www.wookybr...)

남자 빅사이즈 쇼핑몰 남성빅사이즈
이즈쇼핑몰 전문 코디세트, 일반
사이즈부터 4XL까지

광고등록



[120브로](http://www.120bro.c...)

[BEST · NEW5% · TOP · BOT
TOM](http://www.120bro.c...)

독보적인 남자빅사이즈의 정석,
120브로만의 센스있는 데일리
룩 코디 !



[하이퀄리티 믿고사는 스트
로브](http://www.strobu.co.kr)

[www.strobu.co.kr
당일 출고 빠른 배송, +10만원이상
구매시 무료배송 혜택 까지](http://www.strobu.co.kr)



이 저작물은 [CC BY-NC-SA 2.0 KR](#)에 따라 이용할 수 있습니다. (단, 라이선스가 명시된 일부 문서 및 삽화 제외)
기여하신 문서의 저작권은 각 기여자에게 있으며, 각 기여자는 기여하신 부분의 저작권을 갖습니다.

나무위기는 백과사전이 아니며 검증되지 않았거나, 편향적이거나, 잘못된 서술이 있을 수 있습니다.

나무위기는 위키위키입니다. 여러분이 직접 문서를 고칠 수 있으며, 다른 사람의 의견을 원할 경우 직접 토론을 발제할 수 있습니다.