



# 리그 오브 레전드/시스템

최근 수정 시각: 2025-05-01 10:54:26

분류: [리그 오브 레전드](#) | [게임별 시스템](#)

<div>[ 펼치기 · 접기 ]</div>

## 목차

- 1. 소환사 레벨
  - 1.1. 계정 경험치 획득량
- 2. 명예 레벨
- 3. 상점과 제작소
  - 3.1. 상점
  - 3.2. 제작소
    - 3.2.1. 마법공학 상자·열쇠
    - 3.2.2. 캡슐
    - 3.2.3. 재료 파편
  - 3.3. 재화
    - 3.3.1. 파랑 정수(BE, Blue Essence)
    - 3.3.2. 주황 정수(OE, Orange Essence)
    - 3.3.3. 신화 정수
    - 3.3.4. RP(Riot Point)
- 4. 숙련도
  - 4.1. 숙련도(14.10 패치 이전)
- 5. 영원석
  - 5.1. 출시 전 비판
  - 5.2. 출시 이후
  - 5.3. 영원석의 종류
- 6. 도전과제
- 7. 인게임 시스템
- 8. 사라진 시스템
- 9. 패치 내역
- 10. 서버

# 1. 소환사 레벨

소환사는 게임을 플레이할 때마다 경험치를 획득할 수 있고, 일정량 이상의 경험치가 쌓이면 레벨이 오른다. 레벨이 오를수록 사용할 수 있는 **스펠**과 플레이할 수 있는 게임이 많아지며, 랭크게임은 30레벨 이상부터 할 수 있다. 레벨이 오를 때마다 보상으로 챔피언 캡슐을 받을 수 있었지만 15.1 패치로 삭제되었다.

## 1.1. 계정 경험치 획득량

**튜토리얼**이 세 단계로 구성되어 있고, 각각 최초 완료 시 150의 경험치를 받을 수 있다.

이 외에 **전략적 팀 전투**를 제외한 PvP게임에서 게임이 끝날 때마다 경험치를 획득할 수 있다. 기본적으로 **게임 시간**과 **승패**에 영향을 받는다. 게임시간이 길어질수록 높은 경험치를 받고, 승리할 때가 패배했을 때보다 경험치가 더 높다.

**AI 대전**으로도 경험치를 획득할 수 있지만, 레벨이 올라갈수록 페널티가 붙는다.

1~9레벨	기존 경험치 보상의 100%
10~19레벨	기존 경험치 보상의 90%
20~29레벨	기존 경험치 보상의 80% <sup>[1]</sup>
30~레벨	기존 경험치 보상의 75% <sup>[2]</sup>

한편, 연습 모드와 사설 게임방에서는 경험치를 획득할 수 없다.

맵	모드	승리 여부	초당 경험치	기본 경험치
소환사의 협곡	AI상대 대전 <sup>[3]</sup>	승리	0.0825	4.95
		패배	0.0675	4.05
	PvP	승리	0.11	6.6
		패배	0.09	5.4
칼바람 나락	PvP	승리	0.11	6.6
		패배	0.09	5.4

계산법은 **(게임 시간)\*(초당 경험치) + 기본 경험치**에서 가장 가까운 정수로 반올림한다. 또한 반드시 "6분 55초이상"을 플레이해야 경험치 획득이 가능하다.

# 2. 명예 레벨

게임이 끝난 후 가장 모범적으로 잘했던 유저에게 투표를 해서 명예나 그 이전 레벨과 마찬가지로 보상을 준다.

이전에는 그냥 조그만 리본이 붙어있는 정도였지만, 전리품 시스템을 도입하면서 전리품 재료를 얻을 수 있게 해주는 기준점이 되었다. 즉, 명예롭게 게임을 할수록 더 많은 공짜 스킨 등의 혜택을 누릴 수 있게 되는 것이다. 또한 자연스럽게 트롤링을 막는 시스템이기도 하다.

0레벨	1레벨	2레벨	3레벨	4레벨	5레벨
					

명예는 게임 플레이 후에 팀원에게서 받는 칭찬이 누적되어 점차 레벨이 오르게 된다. 당연히 사전 구성원이나 자주 만나게 되는 팀원이 주는 칭찬은 적게 오른다. 하지만 명예 투표를 전혀 받지 못해도 명예 투표 때 자주 선택받는 플레이어보다는 조금 느리겠지만 투표를 전혀 받지 못해도 레벨업이 된다. 그러니 의도적으로 적에게 죽여주는 고의 트롤이나 욕설같은 비매너 행위만 안하고 꾸준히 게임을 해주면 투표를 전혀 받지 못해도 자연스럽게 5레벨을 찍을수 있다.

제재를 받으면 명예 레벨이 떨어진다. 2레벨 이상에서 채팅 제한을 받으면 1레벨로 강등되며, 1레벨에서 채팅 제한을 받으면 레벨이 0으로 초기화 된다. 예를 들어, 명예 4레벨인 플레이어가 채팅 제한을 받으면 즉시 명예 1레벨이 된다. 명예 1레벨인 상태에서 다시 한 번 채팅 제한을 받으면 명예 0레벨이 된다. 또한, 게임 이용제한을 받을 경우 기존 레벨이 관계없이 레벨이 0으로 초기화 된다.

명예 0레벨에서 명예 1레벨이 되려면 300판 가량을 제재를 받지 않고 꾸준히 플레이해야 한다. 즉, 애초부터 제재를 받지 않고 명예 레벨을 유지하는 게 답.

명예 레벨이 2레벨 미만일경우 시즌 종료시 골드 티어 이상을 달성한 유저에게 지급되는 승리의 스킨을 받지 못한다.

2018 시즌부터 명예 5레벨로 시즌을 끝마치면, 예전에 판매 중지되었던 회색 위윅과 중세 트위치를 얻을수 있었다.<sup>[4]</sup>

리그 오브 레전드 10주년 기념으로 2017,2018,2019 시즌 세 시즌에 걸쳐 명예 5레벨을 달성한 유저에게는 명품 상자와 열쇠 3세트와 10주년 기념 아이콘 및 무작위 와드 스킨을 공짜로 제공했다.

2022 시즌부터는 명예 5레벨로 마치면 승리의 스킨처럼 새로운 챔피언의 스킨을 지급하기로 했다.<sup>[5]</sup> 2022시즌 종료 후 처음 지급된 스킨은 '세 가지 명예 말자하' 스킨이다.

2025 시즌부터는 명예 5레벨 달성시 주는 토큰을 삭제하고, 기존의 명예 스킨들은 단발성으로 명예 5레벨 달성 시 잠금 해제할 수 있게 바뀔 예정이며, 시즌 중반부터는 체크포인트를 없애며 모든 유저들의 명예 레벨이 3레벨로 초기화되었으며 앞으로는 시즌이 시작될때마다 명예가 초기화되는게 아니라 현재 레벨에서 단기적으로 빠르게 오르나 신고 누적에 따라 명예 레벨이 오르락내리락 하도록 바뀌었다.

명예 레벨에 따라 채팅이나, 핑, 감정표현이 제한 될 예정이다.↻ #

명예 레벨 5 이상부터는 특별한 귀환 이펙트가 적용된다.

### 3. 상점과 제작소

게임에 필요한 챔피언이나 룬페이지 혹은 치장용 아이템인 소환사 아이콘이나 각종 스킨 등은 상점과 제작소에서 획득할 수 있다.

## 3.1. 상점

게임에 필요한 챔피언이나 룬페이지는 파랑정수 혹은 RP를 통해 구매할 수 있다.

게임과는 상관없는 요소인 치장용 아이템은 RP를 통해서만 구매할 수 있다.<sup>[6]</sup>

- 스킨: 리그 오브 레전드의 주된 수입원. [리그 오브 레전드/스킨](#) 문서 참조.
- 감정 표현: 7.20 패치 때 추가된 이름 그대로 감정 표현. 가격은 보통 350RP이며, 단축키 T로 사용이 가능하다.
- 소환사 아이콘: 소환사를 나타내는 일종의 엠블럼.

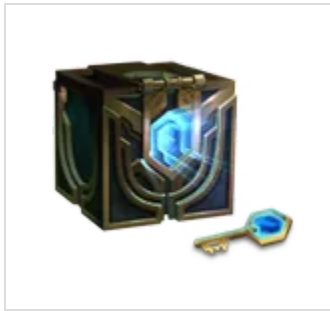
## 3.2. 제작소

유료 결제를 하지 않아도 치장용 아이템을 얻을 수 있게 해주는 시스템. 6.11 패치로 추가되었다.

최초 접속 시에 프리미엄 상자 1개와 열쇠 1개를 준다.

상자/열쇠, 캡슐, 재료 파편을 통해 아이템을 만들 수 있다. 이는 소환사 레벨 혹은 명예 레벨을 올리거나 주기적으로 열리는 미션을 클리어함으로써 획득할 수 있다.

### 3.2.1. 마법공학 상자·열쇠



마법공학 상자를 열기 위해서는 열쇠가 필요하며 열쇠는 열쇠조각 3개를 조합해 만들 수 있다.

마법공학 상자를 개봉하면 각종 재료 파편들을 얻을 수 있다. 2024년 5월 14일까지는 게임에서 본인 혹은 팀원이 상자가 활성화 되어있을 때 특정 챔피언으로 S- 등급 이상의 성적을 받으면 상자를 얻을 수 있었다.<sup>[7]</sup> 상자는 한 달에 최대 4개까지 획득할 수 있으며, 한 시즌당 한 챔피언으로 하나씩만 얻을 수 있었다.

2024년 5월 15일 14.10 패치부터 마법공학 상자를 얻는 조건이 바뀌었다. 한 시즌당 얻을 수 있는 마법공학 상자의 수가 챔피언당 2개씩으로 증가한 대신 단계별로 일정 수준 이상의 등급 및 등급 횟수를 달성해야 한다. 처음에 B- 이상 1번+C- 이상 4번이고 이후 단계가 올라갈수록 횟수가 1회인 쪽은 요구 등급이 올라가며 각 챔피언별로 5단계 중 1번 단계와 3번 단계를 클리어하면 마법공학 상자를 준다.<sup>[8]</sup> 게다가 첫 번째 상자는 스플릿당 6번, 두 번째 상자는 스플릿당 25번의 제한이 있어서 최대 31개까지 밖에 받을 수 없다. 기존 방식과 비교해보자면 일단 상자 제한이 있다는걸 감안해도 기존에는 한 주에 한 챔피언씩의 마법공학 상자만 받을 수 있었으나, 지금은 상자 활성화를 기다릴 필요 없이 기존보다 2배 가까운 양의 마법공학 상자를 획득할 수 있다는 장점이 있다. 단점은 초반에 S- 이상의 높은 등급이 나와도 3단계가 아닌 이상 B- 이상, A- 이상으로 조건이 채워

지기 때문에 오히려 손해보는 느낌이 날수밖에 없으며 그만큼 판수를 엄청나게 노가다를 해야 한다.<sup>[9]</sup> 따라서 랜덤 챔피언으로만 플레이해야 하는 **칼바람 나락** 유저의 경우 사실상 강제로 협곡을 돌려야만이 마법공학 상자를 얻을 수 있는 조건이라 불만이 많은 상태다. 라이엇 측에서도 이 문제를 인지하고 있으며 향후 바뀔 계획이 있다고 언급했다.

그리고 이러한 문제점에 대해 다가오는 2025시즌에 변경점을 내놓았는데, 더 이상 숙련도 여부에 따라 마법공학 상자를 주지 않으며<sup>[10]</sup> 협곡과 칼바람 플레이 경험치를 배틀 패스에 편입시키는 방식으로 바뀌게 되었고 더 이상 마법공학 상자 획득 보상을 위해 사실상 강제로 협곡을 돌리지 않아도 되게 바뀌었다. 다만 더 이상 시기별 이벤트를 통한 토큰으로 마법공학 상자나 열쇠 구매가 불가능해지게 되었으며, 공개된 무료 배틀 패스 보상 목록 역시 마법공학 상자와 열쇠 보상이 전혀 포함되어 있지 않기에<sup>[11]</sup> 무료로 얻을 수 있는 마법공학 상자 보상이 아예 없어져서 많은 우려가 점쳐지고 있다.<sup>[12]</sup> 물론 이건 아직 시즌이 나오지 않았기에 실제 패치가 어떻게 적용될지 지켜봐야 하는 부분이나, 시즌이 개막되고 변경점 없이 그대로 패치가 적용되었으며<sup>[13]</sup>, 랭크별 플레이 판수에 따른 무료 보상<sup>[14]</sup> 역시도 없어졌기에 **무료로 마법공학 상자를 얻을 수 있는 수단이 전무하다**.

국내외적으로 불만이 많아지자 라이엇 측에서는 조만간 무료 마법공학 상자에 대해 업데이트가 있을 예정이라고 했으나, 결국 무료 마법공학 상자 복귀는 없다고 못박았다.

또한 기존에는 명예 레벨을 올리거나 일정 시간동안 게임을 플레이 할때마다 열쇠 조각이 지급되었는데, 2025 시즌부터는 명예 레벨이 올라갈 때마다 열쇠 조각 대신 배틀 패스 경험치를 주는걸로 바뀌었고 몇일씩 꾸준히 점할때마다 주는 열쇠 조각마저도 비활성화 시켰다.<sup>[15]</sup>

이 발표 이후 한달새에 롤 솔큐 유저수가 무려 **500만명** 가까이 빠져나갔고 ☞ #, X, 인스타, 유튜브 게시물마다 마법공학 삭제 부활을 외치며 항의하는 유저들이 늘어났으며, 결국 라이엇 측에서 다음 녹서스 테마 액트2부터 마법공학 상자가 다시 돌아온다고 선언했다. 액트별로 마법공학 상자+열쇠 세트별로 10개씩 획득이 가능하다고 한다.

### 3.2.2. 캡슐

소환사의 레벨을 올릴 때마다 챔피언 파편과 BE를 제공하는 캡슐이 주어진다.

### 3.2.3. 재료 파편

챔피언 파편/스킨 파편/기타로 나누어진다. 각각 분해해서 파랑 정수나 주황 정수로 만들 수 있고, 정수를 써서 온전한 챔피언, 스킨으로 바꿀 수 있다. 스킨 파편의 경우 3개를 재조합해서 아래의 예외를 제외하고 자신이 가지고 있지 않은 무작위 온전한 스킨을 얻는 것도 가능하다. 단, 가격에 비례하지 않아서 **값비싼 스킨 파편을 써도 값싼 스킨이 나오는 경우도 있으니 주의**. 기타의 경우는 대부분 이벤트로 나오는 경우. 그외 스킨 파편을 재조합해도 안 나오는 스킨도 있다. 더 이상 팔지 않는 한정판 스킨<sup>[16]</sup>, 시즌 보상 스킨, 국내 미출시 스킨, 디지털 콜렉터 패키지, 초보자 패키지 등에 포함된 스킨은 재조합을 해도 안 나온다. 현재까지 마법공학 상자를 열거나 스킨 파편을 재조합해도 안 나오는 스킨은 다음과 같다.

신화급 - 네오 PAX 시비르, 애니 벌써 10주년!, 재의 기사 시리즈처럼 현재 신화정수로 구매 가능한 스킨.

기타 - 램머스 왕, 녹슨 불리츠크랭크, 승리의 라이즈, 승리의 자르반 4세, 승리의 잔나, 승리의 엘리스, 승리의 모르가나, 승리의 시비르, 승리의 마오카이, 승리의 그레이브즈, 승리의 오리아나, 승리의 아트록스, 인간 라이즈, 검은 알리스타, 은빛 케일, 고스족 애니, 사냥꾼 시비르<sup>[17]</sup>, 해방된 알리스타, 심판관 케일, 바다사자 우르프, 우르프 워윅, PAX 트위스티드 페이트, PAX 잭스, PAX 시비르, UFO 코르키, 라이엇 전경 신지드, 라이엇걸 트리스타나, 챔피언십 리븐, 중세 트위치, 회색 워윅.

390RP 가격의 스킨<sup>[18]</sup> - 백마법사 베이가, 암살자 마스터 이, 황금 알리스타.

그외 정복자 스킨이나 챔피언십 스킨처럼 수익금을 모으는 게 목적인 스킨은 재조합을 해도 안 나오지만, 수익금 모금이 끝나면 스킨 재조합으로 얻을 수 있다.

스킨 파편 재조합으로 얻을 수 있는 스킨을 모두 얻게 되면 스킨 파편 재조합시, 가지고 있는 스킨들 중 하나가 온전한 스킨 파편으로 나오지만, 재조합으로 얻을 수 있는 신스킨이 출시되면 해당 스킨을 재조합을 통해 바로 획득이 가능하다. 이 점을 이용하여 새로 나오는 매우 비싼 스킨들이나 얻기 힘든 스킨을 재조합으로 쉽게 획득할 수 있다는 장점도 있다. 대표적으로 프레스티지 에디션을 포함한 신화급 스킨들이 그 예.

### 3.3. 재화

#### 3.3.1. 파랑 정수(BE, Blue Essence)



6.11패치에서 마법공학 제작소가 도입되며 파랑 정수(BE, Blue Essence)와 주황 정수(OE, Orange Essence)가 도입되었고,

7.22패치에서 IP(Influence Points)가 파랑 정수에 통합되었다.<sup>[19]</sup>

매판 플레이할 때마다 지급되던 IP와 달리 파랑 정수는 하루에 한번씩 최초 승리시에만 50BE씩 지급된다.<sup>[20]</sup> 또한 소환사 레벨이 오를 때마다 챔피언 캡슐이 지급되는데, 여기서 얻은 챔피언 파편을 추출할 경우 챔피언 원가의 20%만큼의 파랑정수를 얻을 수 있다.

파랑 정수를 통해 구매할 수 있는 상품들은 아래와 같다.

- 챔피언
- 스킨<sup>[A]</sup>
- 일부 스킨 및 크로마, 와드 스킨<sup>[A]</sup>
- 일부 감정표현<sup>[A]</sup>
- 보석<sup>[A][25]</sup>
- 일부 아이콘<sup>[26]</sup>
- 룬 페이지 - 6300BE에 구매 가능하다.
- 소환사명 변경권 - 13900BE에 구매 가능하다.
- 숙련도 휘장
- 영원석 입문자 세트 - 2500BE에 구매 가능하다.
- 영원석 입문자 시리즈 패스 - 14750BE에 구매 가능하다.

챔피언과 룬 페이지 두 가지만 있어도 게임에 필수적인 요건은 다 채울 수 있으니 RP를 현실하지 않고, BE만으로도 게임을 할 수는 있다.

하지만 이전에 비해 재화를 모으는 것이 배 이상 어려워졌다. 오늘의 첫 승을 했을시 200 IP 는 기본적으로 넘기고 한 판당 평균 20~50씩 지급해서 상당히 모으는 것이 쉬운 편이었는데 지금은 하루에 50BE를 주며 룬 페이지 및 챔피언 가격은 그대로이다. 특히 오늘의 첫승 보상이 없고 챔피언 캡슐의 보상이 적은 신규유저<sup>[27]</sup>는 현실 없이는 원하는 챔피언을 사는데 굉장히 힘들어졌다.<sup>[28]</sup>

반대로 모든 챔피언을 보유한 플레이어는 파랑 정수 소모처가 없어 계속 쌓여만 간다. 라이엇도 이를 인지하여 가끔씩 파랑 정수 상점을 열며 수 천 BE에 해당하는 소소한 상품 부터, 수십만 BE에 달하는 명예, 희귀성 상품이 준비되어 있다.

### 3.3.2. 주황 정수(OE, Orange Essence)

스킨 파편을 온전한 스킨으로 만드는 데에 사용된다. 모으는 방법은 2025시즌을 기준으로 설명.

첫 번째로는 상점에서 상자를 구매해서 나온 스킨 파편들을 추출 혹은 구를 까서 나온 스킨 파편들을 추출하는 방법.

두 번째로는 이벤트로 주는 영원석을 추출하는 방법. 영원석이 딱히 필요없다 싶으면 역시 추출해서 주황정수로 만들 수 있다.<sup>[29]</sup>

그 외로는 감정표현을 다 모은 상태에서<sup>[30]</sup> 배틀 패스에서 주는 감정 표현을 추출하는 방법이 있다.

스킨 파편을 추출하면 해당 스킨 가격(RP)의 20%만큼<sup>[31]</sup> 주황 정수를 얻을 수 있고, 온전한 스킨 파편을 추출하면 해당 스킨 가격(RP)의 50%만큼의 주황정수를 얻을 수 있다. 스킨 파편을 온전한 스킨 파편으로 업그레이드하여 영구 획득하려면 (해당 스킨 가격 - 3000OE) 만큼의 주황 정수가 필요하다.

한 가지 팁 아닌 팁을 주자면, 주황 정수는 전설급 스킨은 은퇴한 스킨이더라도 다 똑같은 양이 추출된다. 많은 스킨을 모으는 사람이라면 주황 정수로 520RP 정도의 스킨들을 사고 재조합으로 비싼 스킨을 노리는게 경제적이다.

스킨 등급 별 추출량 및 업그레이드 비용

초월(3250 RP) - 추출시 1625개 획득, 온전한 스킨 파편으로 등장<sup>[32]</sup> 1650

신화 - 추출시 1225개 획득<sup>[33]</sup>, 온전한 스킨 파편으로 등장

전설(1820 RP) - 추출시 364개 획득, 업그레이드시 1520개 필요

서사(1350 RP) - 추출시 270개 획득, 업그레이드시 1050개 필요

일반(975 RP) - 추출시 195개 획득, 업그레이드시 675개 필요

일반(750 RP) - 추출시 150개 획득, 업그레이드시 450개 필요

일반(520 RP) - 추출시 104개 획득, 업그레이드시 220개 필요

### 3.3.3. 신화 정수

보석 및 프레스티지 포인트가 변경<sup>[34]</sup>된 것으로 신화 정수 포인트를 모아 일부 신화급 스킨 및 장식 콘텐츠, 일부 재화를 구매할 수 있다. 신화 정수는 보석과 마찬가지로 상자에서 일정 확률로 얻거나 명품 상자 및 캡슐 업적 및 일부 이벤트 등으로 얻을 수 있었으나, 14.24 패치로 신화 정수로 구매할 수 있었던 파랑 정수, 주황 정수, 스킨 파편 등의 상품 등이 신화급 상점에서 삭제되었으며 2025 시즌부터 명품 상자<sup>[35]</sup>와 전시 캡슐을 삭제하였다. 따라서 기존의 상자깡을 해서 신화 정수를 얻거나 새롭게 추가된 가차 형식의 고대 불꽃을 질러야만이 신화 정수를 얻을 수 있게 바뀌었다. 신화급 스킨들 및 일부 장식물은 매 패치마다 변경되며 스킨들의 가격이 150개로 통일되었다.

신화급 테마 시리즈 - 신화 정수 150개  
 마법 공학 시리즈 - 신화 정수 150개  
 프레스티지 시리즈 - 신화 정수 150개  
 신화급 크로마(아이콘) - 신화 정수 40개  
 와드 - 신화 정수 50개  
 아이콘 - 신화 정수 5개

### 3.3.4. RP(Riot Point)



현금 결제를 통해 획득할 수 있는 재화이다. 상점 내에 있는 모든 상품을 구매할 수 있다.

2022년 8월 20일부터 한국을 포함한 대다수 지역에서 RP 가격이 인상된다.

#### - 가격 조정 이전 RP 가격

결제금액	4,900원	9,900원	19,900원	35,000원	49,900원	99,000원
충전재화	565RP	1,200RP	2,450RP	4,350RP	6,275RP	13,000RP
가성비 RP/W100	11.53	12.12	12.31	12.43	12.58	13.13

#### - 가격 조정 이후 RP 가격

결제금액	4,900원	14,000원	27,000원	45,000원	65,000원	119,000원
충전재화	480 RP	1,425RP	2,800RP	4,800RP	7,200RP	13,500RP
가성비 RP/W100	9.80	10.18	10.37	10.67	11.08	11.34

구간별 가격상승률은 아래와 같다.

조정 이전	결제금액	4,900원	9,900원	19,900원	35,000원	49,900원	99,000원
	충전재화	565 RP	1,200RP	2,450RP	4,350RP	6,275RP	13,000RP
	1RP당 가격	8.6726	8.2500	8.1224	8.0460	7.9522	7.6154
조정 이후	결제금액	4,900원	14000원	27,000원	45,000원	65,000원	119,000원
	충전재화	480RP	1,425RP	2,800RP	4,800RP	7,200RP	13,500 RP



	1RP당 가격	10.2083	9.8246	9.6429	9.3750	9.0278	8.8148
가격상승률		17.71%	19.09%	18.87%	16.52%	13.53%	15.57%

9.22버전부터 리그 오브 레전드 및 전략적 팀 전투(PC)에서 쓰이던 라이엇 포인트(RP, Riot Point)의 명칭이 RP로 변경되고 아이콘도 라이엇 게임즈 로고에서 전용 아이콘으로 변경되었다. 플랫폼 정책 상 PC와 동일한 재화를 사용할 수 없는 [레전드 오브 룬테라](#), [전략적 팀 전투](#)(모바일), [리그 오브 레전드: 와일드 리프트](#) 등 모바일 게임들의 소액결제 재화를 관리하기 위해서이다.

라이엇에서 인정하는 RP 결제 수단은 아래와 같다.

간편결제	카카오페이	토스	PAYCO		
신용카드	신한카드	NH채움	KB Pay(국민)	BC카드	우리카드
	현대카드	하나SK	삼성카드	외환카드	롯데카드
	씨티카드	기업	전북카드	수협카드	제주
	산업	광주	신협체크	우체국체크	MG새마을체크
	저축은행체크	카카오뱅크			
휴대폰	SKT	KT	LGU+	헬로 모바일	SK 7mobile
	KCT	KT 알뜰폰	LG U+알뜰폰		
온라인이체	계좌이체	가상계좌			
상품권류	문화상품권	틴캐시	해피머니상품권	도서문화상품권	스마트문상
	편의점 RP <sup>[36]</sup>	LoL 선불카드			

위 결제 수단 외 비정상적 RP 충전이 이루어질 경우 제제 대상이니 주의해야 한다. 특히 대리 충전 업체를 통해 결제를 진행한 경우 미납된 요금이 납부되고 7일 후까지 계정이 잠긴다.

라이엇에서는 계정당 1회에 한하여 1RP~30RP까지 부족한 RP를 지원해준다. ⇄ # 다만 계정당 1회이며 부족한 RP수만큼 정확히 채워서 보내주기 때문에 부족한 RP량과 사고싶은 제품을 정확히 기재해서 요청해야 한다.

## 4. 숙련도

⇄ [챔피언 숙련도 업데이트](#)

### 4.1. 숙련도(14.10 패치 이전)

## 5. 영원석

10.5 패치에 추가되었다. 원래는 9.17 패치에 추가되었어야 하나, 플레이어들의 피드백을 받아 여러 문제점을 개선한 후 나중에 출시한다고 밝혔다.<sup>[42]</sup> 이후 플레이어들의 피드백을 받아 10.5 패치 도중 정식 추가되었다.

영원석은 쉽게 말해 **챔피언들의 개인 업적**으로, 특정한 미션을 완료하면 영원석의 카운트가 오르며 일정 횟수 이상 특정 미션을 완료할 경우 영원석이 '점화'된다.<sup>[43]</sup> 점화된 영원석은 챔피언의 개인 최고 기록을 기록하기 시작한다. 예를 들어 '처치 관여' 영원석을 점화한 후 현재까지 개인 최고 기록이 10킬이었는데, 방금 11킬을 올렸다면 개인 최고 기록이 경신되며 미니맵 위에 해당 기록이 표시된다. 이 개인 최고 기록 표시는 설정에서 끌 수 있다.

영원석은 고유 영원석과 입문자 세트로 나뉘어 있는데, 고유 영원석은 챔피언 하나당 600RP를 주고 구매할 수 있으며 챔피언의 플레이 스타일에 맞는 3가지의 고유한 업적을 해금할 수 있다.<sup>[44]</sup> 입문자 세트는 챔피언 하나당 225RP 또는 2500 파랑 정수를 주고 구매할 수 있으며 모든 챔피언 공통으로 '처치 관여', '처치한 에픽 몬스터', '파괴한 구조물'로 구성되어 있다.<sup>[45]</sup>

모든 챔피언의 영원석을 구매하고 싶을 경우 시리즈 1 패스나 입문자 시리즈 패스를 구매하면 되는데, 해당 패스를 구매할 경우 모든 챔피언의 해당 시리즈 영원석, 그리고 앞으로 출시될 챔피언들의 해당 시리즈 영원석을 모두 구매할 수 있다.<sup>[46]</sup> 시리즈 1 패스의 가격은 5,850RP, 입문자 패스의 가격은 1,350RP 또는 14,750 파랑 정수이다. 입문자 패스는 파랑 정수가 남아도는 유저거나 1만 원 정도 현실할 수 있는 유저라면 무리 없이 구매할 수 있는 가격이지만 시리즈 1 패스의 가격은 돈으로 환산하면 무려 5만 원이라, 챔피언 폭이 넓은 유저가 아니라면 5천 원 주고 고유 영원석을 사는 걸 추천한다.

고유 영원석과 입문자 세트 모두 3개의 영원석으로 구성되어 있으며, 해당 세트의 영원석 업적을 총 15번 달성할 경우 **챔피언 숙련도에 따른 감정표현이 업그레이드된다**. 인장질도 갈수록 진화한다 현재는 시리즈 1과 입문자 세트, 시리즈 2, 3개의 세트가 추가되었으므로 감정표현은 최대 3단계까지 업그레이드할 수 있다. 이후 시리즈 3, 4, 5가 추가된다면 감정표현을 추가 업그레이드할 수 있다.

고유 영원석과 시리즈 패스를 구매한 후 개별 영원석을 청약 철회할 경우 그동안 쌓아 둔 업적이 사라진다.

### 5.1. 출시 전 비판

초기에 영원석이 추가된다고 했을 때는 챔피언의 개인 업적이 추가된다는 소식에 많은 기대를 한 사람도 있었지만, 거의 대부분의 사람들이 부정적인 반응을 보였다. **다른 게임에서는 무료로 주는 걸 왜 돈 받고 파냐**는 것이 주된 비판점. 실제로 옆동네 다른 게임들과 비교하면 챔피언의 개인 업적은 게임 시작부터 기본적으로 추가되어 있지 돈을 받고 파는 게임은 별로 없다.<sup>[47]</sup>

영원석을 왜 돈을 주고 사야 되느냐는 유저들의 질문에 대해서 라이엇은 ⇨ **개발 인사이드**에서 입장을 밝혔다. 영원석 시스템은 여태까지 그래왔고 앞으로도 그렇듯이 **도타 2**의 ⇨ **도타 플러스**와 **카운터 스트라이크: 글로벌 오펜시브**의 스탯트랙 무기를 얻기 위한 루트박스에서 영감을 얻어 개발하게 되었으며, 이러한 시스템의 핵심 요소는 희귀성에 달려있으므로 유료 구매를 해야 하도록 만들었다고 한다.

문제는 이게 또 싸면 모르겠는데, 영원석 최초 공개 당시 챔피언 한 명당 영원석의 가격은 무려 850RP, 돈으로 환산하면 8천 원 정도였다. 8천 원으로 고작 업적 3개 열 바에는 돈 조금 더 모아서 스킨을 사는 게 이득이라는 평. 또한 당시에는 현재의 고유 영원석과 기본 영원석이 섞여 있어서, 해당 챔피언만이 달성할 수 있는 고유한 업적이라는 의의가 잘 드러나지 않았다.

또한 **영원석 미션을 위해 아군을 신경쓰지 않는 트롤을 만들 뿐이다**라는 비판 역시 제기되었다. 아나 **발차기** 미션인데 양해좀

[오버워치](#)의 영웅별 개인 업적이 일부 유저들의 이기적인 플레이로 인해 문제가 제기되었던 것처럼, 영원석 시스템 역시 오직 업적 달성만을 위한 플레이를 하는 유저들 때문에 가뜰이나 빈도가 상승하고 있는 트롤링 행위가 더욱 성행할 것이라는 주장.

## 5.2. 출시 이후

정식 출시 당시에는 영원석을 3개에서 6개로 나눴으며 가격도 낮추고 영원석 패스를 추가했으며, 파랑 정수와 스플릿 포인트 진척도로 영원석을 획득할 수 있는 방법을 마련했다. 특히 파랑 정수로 기본 영원석을 구매할 수 있다는 점 때문에 정수가 남아 돌거나 해당 챔피언을 파 볼 생각인 경우 비교적 부담 없이 기본 영원석을 구매할 수 있게 되었다.

또한 오히려 좋지 않은 가성비와 굳이 공들여 찍지 않아도 자연스럽게 오르는 영원석 진척도 시스템 덕분에 굳이 트롤링까지 해 가면서 영원석을 찍을 이유가 없어져, 영원석 미션으로 트롤링을 하는 사람들은 보이지 않게 되었다. 때문에 현재는 파랑 정수 남아돌면 기본 영원석을 사고 고유 영원석은 원챔 유저일 경우 모스트 하나만 사는 걸 고려해 보는 정도.

그러나 여전히 문제점은 남아 있다. 앞서 언급한 좋지 않은 가성비 때문에 영원석이라는 시스템을 활용하는 유저들은 많지 않다. 그마저도 대부분이 기본 영원석이나 입문자 패스만을 구매하며 굳이 RP를 소모하려 하지 않는다는 점 때문에, 기존 목표였던 '챔피언 고유의 업적'을 만들겠다는 의도는 퇴색되었다. 고유 영원석과 일반 영원석의 업적 15개 달성 보상은 감정표현 업그레이드로 동일하기에, 고유한 업적과 일반적인 업적의 보상이 같아 굳이 돈을 주고 고유한 업적을 구매할 필요가 없어진 것. 때문에 라이엇도 완전히 손을 놓은 것인지, 영원석 시리즈 1이 출시된 후 오랫동안 영원석에 대한 어떠한 추가적인 소식도 전해지고 있지 않았지만, 2023 프리시즌 패치 이후 시리즈 2가 출시되었다.

## 5.3. 영원석의 종류

설정상 영원석은 다양한 플레이 방식을 상징하는 룬테라의 고대 신들을 기리기 위한 의식이라고 하며, 영원석이 석상처럼 생긴 이유도 이 때문이다. 영원석은 그 플레이 스타일에 따라 총 6가지가 있다.

영원석의 종류가 다르다고 해도 영원석 점화나 감정표현 업그레이드에 특별한 특이점이 있는 것은 아니다. 영원석의 종류를 나누는 이유는 단지 영원석이 지향하는 플레이 스타일을 나타내기 위한 것이다.

### [ 영원석의 종류 ]

## 6. 도전과제

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

## 7. 인게임 시스템

 자세한 내용은 [리그 오브 레전드/인게임](#) 문서의 3번 문단을 참고하십시오.

## 8. 사라진 시스템

- **룬/시즌 8 이전과 특성:** 시즌 8 룬 대격변 패치 당시 통합되었다. 현재의 룬 시스템에 관한 정보는 [리그 오브 레전드/룬](#) 문서에서 확인할 수 있다.
- **IP(Influence Points):** 파랑 정수(BE, Blue Essence)와 통합되었다. 기존 IP는 1:1 비율로 파랑정수로 변환되고, 기존 파랑정수는 6.5배하여 합산되었다.
- **마법공학 보석:** 본래는 마법 공학 상자에서 낮은 확률로 얻거나 특정 이벤트 보상으로 주어지며 10개로 신화급 마법 공학 시리즈 스킨과 교환할 수 있었다. 현재는 신화 정수로 변경되었으며 아직 보석을 가지고 있던 유저들은 보석 1개당 신화 정수 10개로 치환되어 지급되었다.

## 9. 패치 내역

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

## 10. 서버

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

[1] 3시간 이상 플레이 시 65%

[2] 3시간 이상 플레이 시 55%

[3] 난이도를 불문한다.

[4] 2017 시즌의 경우 명예 캡슐마다 낮은 확률로 중세 트위치나 회색 워워이 미리 제공되었다.

[5] 처음 제공했던 회색 워워와 중세 트위치의 경우 한정판이기도 하고 나쁘지 않은 보상이라는 평이었으나, 이후 매 시즌마다 계속 회색 워워와 중세 트위치의 새로운 크로마가 보상이기 때문에, 이렇거면 힘들게 얻은 명예 따윈 필요없다는 의견이 대다수였기 때문에 불만이 상당했다.

[6] 가끔 열리는 파랑정수 상점에서 파랑정수를 통해서도 구매할 수 있긴 하다.

[7] 다만 등급을 매기는 기준이 뭔지 정확히 알려준 적이 없다 보니 활약에 비해 납득이 가지 않는 낮은 등급이 나와서 유저들 화만 돌구는 경우도 적지 않다. 특히 칼바람 나락이나 특별한 게임 모드의 경우 이 현상이 더욱 심하다.

[8] 즉 두 번째의 상자를 받을 수 있는 세번째 단계는 기존처럼 S- 등급 이상 1번에 추가로 C- 등급 이상 4번까지 채워야한다는 소리.

[9] 한 챔피언당 제일 빠른 조건으로 채워도 15판을 해야한다.

[10] 숙련도 여부에 따른 보상은 마법공학 상자 대신 배틀 패스 경험치로 편입시켰다.

[11] 물론 배틀 패스에 따른 레벨별 스킨 보상이 있긴 하지만, 공통으로 얻을 수 있는 1년당 최대 스킨 수가 겨우 9개이며, 내후년에는 액티브로 1개씩 더 추가할 예정이라고 했으나 결국은 1달에 1개 꼴 수준으로, 유료 배틀 패스 기준으로 한 스플릿마다 겨우 구 7개라 예전 주마다 1개씩 받는 마법공학 상자에 비해서도 훨씬 적은 수준이다.

- [12] 그나마 좋은 점은 배틀 패스에 따른 스킨 보상이 아닌 파편이 아닌 랜덤으로 뱌을 수 있는 온전한 스킨이라 주황 정수를 아낄 수 있다는 점이나, 기존 롤이스포츠 대회나 이벤트 토큰으로 무료로 얻을 수 있었던 주황 정수 획득 방식도 꽤나 너프를 먹었기에 씬뽀이라고 봐야 한다.
- [13] 유일하게 변화된 점은 숙련도 작업에서 기존의 C- 4판이 없어졌고, 1~2단계에선 A- 이상, 3~5단계에선 S- 이상만 하면 된다는 점만 바뀌었다.
- [14] 승리의 스킨은 15승만 하면 된다.
- [15] 기존에 있었던 열쇠 조각 같은 경우 상점에서 따로 구매도 안되기 때문에 그냥 휴지조각에 불과했지만 이후 피드백을 통해 25.06 패치에 열쇠로 바뀌줄 예정이다.
- [16] 기준이 조금 애매한게, 상점에서 더 이상 팔지 않는 은퇴 스킨은 재조합으로 획득하는게 가능하다. 녹슨 블리츠크랭크 처럼 한국서버가 열리기도 전에 판매가 종료된 스킨인가가 기준인듯.
- [17] 고스족 애니와 함께 상점에 챔피언 세트에서 밖에 못 구한다.
- [18] 가격이 지나치게 싸기 때문에 나오지 않는다.
- [19] 기존 IP는 1:1 비율로 파랑 정수로 변환되고, 기존 파랑 정수는 6.5배하여 합산되었다.
- [20] 소환사가 15레벨 이상이 되어야 가능하다.
- [A] <sup>21.1 21.2 21.3 21.4</sup> 파랑 정수 상점이 열렸을 경우에만 구매가 가능하다.
- [25] 2022년 3월부로 보석이 신화 정수로 변경되어 파랑 정수로는 구매가 불가능하다.
- [26] 출시 직후 일부 아이콘은 BE로 구매 가능하다. 단 이것도 시간이 지나면 RP로만 구매 가능. 또한 파랑 정수 상점이 열렸을 경우 획득 가능한 아이콘들도 존재한다.
- [27] 계정 레벨 1~14인 유저.
- [28] 다만 ip 시절에 룬+추가 룬페이지를 사야하는 부담이 있었던 반면 개편 이후에는 그럴 필요가 없어졌기 때문에 큰 차이는 없다는 의견도 있다. 지금의 룬 시스템은 과거 특성처럼 뱅크창에서 바로 변경할 수 있어서 귀찮음을 감수할 수만 있다면 굳이 룬페이지를 사지 않아도 되기 때문.
- [29] 2022년에 진행되었던 별수호자 이벤트의 경우 일반 영혼석 파편이 아닌 더 많은 주황 정수를 추출할 수 있는 온전한 영원석 시리즈를 줬는데, 해당 이벤트가 제대로 진행되지 않자 보상 차원에서 온전한 영원석 시리즈들을 또 다시 지급해줬었다.
- [30] 더 이상 이벤트 토큰으로 따로 감정표현을 얻을 수 없다.
- [31] 원래 33%였지만 시즌8 프리시즌 때 이것도 라이엇이 깎아버렸다.
- [32] 신화급 이상 스킨들은 얻을시, 해당 챔피언이 없으면 온전한 스킨 파편으로 준다. 원래는 초월과 신화 등급 스킨 역시 아랫등급 스킨들처럼 업그레이드하려면 (원가-300)RP 만큼의 주황정수를 모아야 했으나, 8.5패치부터 모든 신화, 초월 스킨들은 제작소에서 등장시 별도의 업그레이드 없이 온전한 스킨으로 등장하게 되었다.8.5패치 이전에 초월 신화스킨 만든 유저들 오열
- [33] 요즘에 나오는 패스 가격이 1650RP인지라 전설급 스킨보다도 싸지만 명목상 가치는 2450RP라 판명되었다. 패스가 아닌 RP로는 상점에서 구매가 불가능하기 때문에 희귀성은 꽤 높은편인데다가 상자깡으로도 확률이 0.04%나 되는 극악의 확률이기 때문에 가치가 더 높은듯 싶다.
- [34] 보석 1개당 신화 정수 10개로 변경되었다.

[35] 25.S1.5패치에 삭제

[36] CU/GS25에서 판매하고 있다.직원한테 롤 편의점 rp 달라고 말하면 영수증 형식으로 뽑아준다.다만 인지도가 낮아 직원들이 모르는 경우가 많아서 약간의 운이 필요한 방법이다. CU, GS25 점포마다 프리페이드 책자가 있는데 그 책자를 직접적으로 언급하면서 책자에서 찾아달라고 하면 성공할 가능성이 높다.그냥 문화상품권을 사자

[37] 다만 첫판이라도 끝내면 숙련도 레벨이 생기므로 아예 안하거나 처음 할때만 0레벨을 볼 수 있다.

[38] 6레벨의 경우 토큰 2개+2450 파랑 정수(or온전한 해당 챔피언or해당 챔피언 조각 1개)를 요구하며 7레벨의 경우 토큰 3개+2950 파랑 정수(or온전한 해당 챔피언or해당 챔피언 조각 1개)를 요구한다.

[39] 원래 유미는 S 이상을 받으려고 할 때 kda보다는 시야점수에 더 발목을 잡히기 쉬운 챔피언이다. 유미 아군이 유리한 상황이면 kda 10 이상은 거뜬히 기록하기에 S를 따는데 아무 문제가 되지 않지만, 다른 서포터 챔피언들보다 시야 확보가 매우 힘든 챔피언이라서 여기서 포인트를 많이 깎이기 때문. 사실 유미는 S 이상을 따는데 플레이어의 실력보다는 다른 아군 플레이어들의 실력에 훨씬 영향을 받는 챔피언이다.

[40] 토큰을 얻기 힘들다면 일반 게임에서 해보자. 랭크 게임은 경쟁이 너무 심해서 동실력이라면 S를 받기 굉장히 힘들다. 그래도 힘들다면 30레벨 이하의 유저와 일반 게임 듀오를 하자. 운이 안 좋다면 부계를 만날 수 있지만 대부분 롤을 시작한 지 얼마 안 된 뉴비이다.

[41] 랭크는 여러 복합적인 요건을 따지는데, CS, KA와 D의 비율, 시야점수, **해당 챔피언의 평균치**등 복합적인 요소를 고려한다. '시야점수'와 'KA와 D의 비율'도 따지기 때문에 CS를 먹기힘든 서포터라도 S+는 몰라도 S 따는게 무리는 아니다. 또한 KA와 D의 비율은 말그대로 킬+어시/데스로 나눈 수치로 킬이 많다고 해도 그만큼 사망 횟수도 많으면 고평가받기 힘들다. 반대로 킬을 못 먹고 어시만 쌓아도 사망 횟수가 적으면 고평가받을 수 있다.

[42] 당시에 PBE 서버에는 출시가 되었으며 영원석을 확인할 수 있는 창도 본섭에 만들어졌었다. 당연하지만 영원석을 확인할 수 있는 창은 영원석 출시 전까지 본섭에서는 작동하지 않았다.

[43] 단, 일부 게임에서는 영원석 카운트가 쌓이지 않는다.

[44] 가령 **사일러스**의 경우에는 강탈한 궁극기로 궁극기 주인을 6초 안에 처치하는 '맞아보니 어때?', **블라디미르**의 경우에는 W-피의 웅덩이로 투사체 스킬을 회피해야 하는 '붉은 향연' 등의 영원석이 있다.




[45] 입문자 세트 달성하겠다고 굳이 막타를 먹지 않아도 된다. 에픽 몬스터나 챔피언 처치, 구조물 파괴 관여만 해도 카운트가 오른다. ??? :아 나 영원석 찍어야 하는데 용 막타좀

[46] 입문자 시리즈 패스를 구매할 경우 모든 챔피언의 입문자 세트 영원석, 그리고 앞으로 출시될 모든 챔피언들의 입문자 세트 영원석을 구매할 수 있다.

[47] 옆동네 **오버워치**와 비교하면 오버워치는 영웅(리그 오브 레전드의 챔피언)들의 개인 업적을 해금하기 위해 어떤 화폐나 조건이 붙어 있지 않고, 그냥 계정 생성 직후부터 각 영웅의 개인 업적을 진행하고 달성할 수 있다.

CC 이 문서의 내용 중 전체 또는 일부는 [리그 오브 레전드](#) 문서의 [r3757](#) 판에서 가져왔습니다. [이전 역사 보러 가기](#)

CC 이 문서의 내용 중 전체 또는 일부는 [리그 오브 레전드/용어](#) 문서의 [r1928](#) 판에서 가져왔습니다. [이전 역사 보러 가기](#)

 이 문서의 내용 중 전체 또는 일부는 [리그 오브 레전드/계정](#) 문서의  r3 판에서 가져왔습니다.  [이전 역사 보러 가기](#)

- [문서 삭제식 이동](#)(리그 오브 레전드/계정 → 리그 오브 레전드/시스템)

파워링크 광고

광고등록



#### 각종귀금속 매입센터 골드제련

[blog.naver.com/rladlf...](http://blog.naver.com/rladlf...)

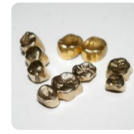
NO.1 금 은 다이아 예물 잡금 금  
이빨 은수저 명품시계 고가매입



#### 금니판매

[incheongold.com](http://incheongold.com)

금이빨 매입,출장매입,우편매입,메세지 상담가능.우편비지원,24시간친절상담



#### 금니판매 금니세상

[365gold.co.kr](http://365gold.co.kr)

바로현금지급, 무료분석, 우편비지급, 소량매입가능, 치과 및 기공소 전문매입상담



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.

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

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