

뱅크드 오류 코드 및 해결 방법(리그 오브 레전드)



Lasurface

오늘 03:52

-
-
-
-

리그 오브 레전드를 로드하려고 할 때 VAN 으로 시작하는 오류 코드가 표시되는 경우, 설정에 무언가가 뱅크드에서 제대로 작동하지 않는다는 뜻입니다. 하지만 이러한 오류 대부분은 간단히 해결되니 걱정하지 마세요.

뱅크드 오류 코드

코드 번호	발생 원인	해결 방법
VAN -1	삭제 실패	라이엇 뱅크드를 다시 설치해 주세요. 문제가 해결되지 않으면 페이지 하단의 /문의하기를 통해 문의를 접수하세요.
VAN 0	연결 오류 - 리그 오브 레전드 클라이언트를 7 일 이상 실행하여 뱅크드 재인증이 작동하면 발생할 수 있습니다.	리그 오브 레전드와 라이엇 클라이언트를 다시 시작하세요.
VAN 1	연결 오류	리그 오브 레전드와 라이엇 클라이언트를 다시 시작하세요.

코드 번호	발생 원인	해결 방법
VAN 6	연결 오류	리그 오브 레전드와 라이엇 클라이언트를 다시 시작하세요.
VAN 68	연결 오류	네트워크 연결을 확인한 후 리그 오브 레전드와 라이엇 클라이언트를 다시 시작하세요.
VAN -81	연결 오류	PC와 라이엇 클라이언트를 다시 시작하세요. 문제가 해결되지 않으면 라이엇 뱅가드 와 리그 오브 레전드를 삭제하고 다시 설치하세요. 문제가 해결되지 않으면 페이지 하단의 /문의하기를 통해 문의를 접수하세요.
VAN 84	연결 오류	네트워크 연결을 확인한 후 리그 오브 레전드와 라이엇 클라이언트를 다시 시작하세요.
VAN -102	연결 오류	PC와 라이엇 클라이언트를 다시 시작하세요. 문제가 해결되지 않으면 라이엇 뱅가드 와 리그 오브 레전드를 삭제하고 다시 설치하세요. 문제가 해결되지 않으면 페이지 하단의 /문의하기를 통해 문의를 접수하세요.
VAN -104	연결 오류	PC와 라이엇 클라이언트를 다시 시작하세요. 문제가 해결되지 않으면 라이엇 뱅가드 와 리그 오브 레전드를 삭제하고 다시 설치하세요. 문제가 해결되지 않으면 페이지 하단의 /문의하기를 통해 문의를 접수하세요.

코드 번호	발생 원인	해결 방법
VAN 128	연결 오류	<p>PC와 라이엇 클라이언트를 다시 시작하세요.</p> <p>그래도 안 되는 경우, VAN 128 문제 해결 가이드를 확인하세요.</p> <p>모든 방법을 시도한 경우, 라이엇 뱅가드와 리그 오브 레전드를 삭제하고 다시 설치하세요. 그래도 문제가 해결되지 않으면 페이지 하단의 /문의하기를 통해 문의를 접수하세요.</p>
VAN 138	연결 오류(가상 컴퓨터에서 리그 오브 레전드/라이엇 뱅가드 실행)	가상 컴퓨터 대신 정상적인 Windows 인스턴스에 리그 오브 레전드와 라이엇 뱅가드를 설치해 주세요.
VAN 152	HWID 밴	하드웨어 밴 문제입니다. 다른 문의사항이 있다면 페이지 하단의 /문의하기를 통해 문의를 접수하세요.
VAN 1067	연결 오류	<p>PC와 라이엇 클라이언트를 다시 시작하세요. 이 오류는 비정상적인 소프트웨어가 컴퓨터에 설치되어 있다는 뜻이니, 재부팅을 해도 해결되지 않으면 맬웨어를 찾아보거나 작업 관리자에서 의심스러운 활동이 있는지 찾아보세요.</p>
VAN9001	TPM(신뢰할 수 있는 플랫폼 모듈) 2.0 이 활성화되어 있지 않습니다.	Windows 11 시스템이 TPM 2.0 을 지원하는지 확인하는 방법과 오류를 해결하는 방법은 이 문서 를 참조하세요.
VAN9002	Exploit Protection 이 활성화되어 있지 않습니다.	Exploit Protection 활성화 방법은 이 문서 를 참조하세요.

코드 번호	발생 원인	해결 방법
VAN9005	이 버전의 뱅가드에는 VBS(가상화 기반 보안) 사용을 위한 TPM 버전 2.0 및 UEFI 호환 펌웨어가 필요합니다.	BIOS 모드를 UEFI 로 변경하고 TPM 2.0 을 활성화 하려면 이 문서 를 확인하세요.
VAN9006	뱅가드에서 더 이상 지원하지 않는 이전 버전의 Windows 를 실행 중입니다.	리그 오브 레전드를 계속 플레이하려면 Windows 10, 빌드 번호 10.0.17134 코드명 Redstone 4 (버전 1803) 이상으로 업데이트하세요.

MMR, 랭크 및 LP



Laserface

금요일 15:52

-
-
-
-

리그 오브 레전드를 플레이하는 모든 플레이어의 순위를 정확하게 구분하는 것은 상당히 어렵습니다. 거듭된 노력 끝에 플레이어의 랭크를 간단한 티어와 단계로 구분할 수 있게 되었지만 자신의 티어가 어떻게 정해지는지 궁금하실 수도 있습니다.

랭크에 대해 정확하게 파악하려면 랭크를 구성하는 수치인 **MMR** 을 이해해야 합니다.

MMR

라이엇 게임즈는 대전 검색 점수(**MMR**)를 사용해 플레이어의 순위를 지정하고 비슷한 실력의 플레이어와 대전할 수 있도록 합니다. 게임에서 승리하면 **MMR** 이 증가하고 패배하면 감소하죠! 이제 머릿속에 이런 질문이 떠오를 것입니다.

내 **MMR** 은 몇 점인가요?

플레이어님의 **MMR** 은... 비밀입니다!

모두가 공정하게 게임을 플레이할 수 있도록 돕는 **MMR** 은 시스템 속에서 간접적으로 작동하도록 설계되어 있습니다. 시스템과 **MMR** 을 분리하면 의도한 대로 작동하지 않기 때문에 실력 지표로서의 역할을 제대로 수행하지 못하게 됩니다. 이 문제를 해결하기 위해 플레이어의 숨겨진 **MMR** 을 표시해주는 랭크 시스템을 제작했습니다.

MMR 과 랭크

MMR 이 전체적인 실력을 나타내는 지표라면 랭크는 그 실력에 도달하는 과정을 보여주는 유동적인 지표입니다. 랭크는 다른 플레이어와 비교했을 때의 상대적인 위치를 보여주고 티어와 단계를 통해 성장하는 진척도 시스템으로 사용됩니다.

비록 MMR 과 랭크 사이의 정확한 상호작용은 숨겨져 있지만 그 결과는 랭크 게임을 즐기는 플레이어라면 누구나 알고 있는 LP 를 통해 볼 수 있습니다.

LP

랭크 변화는 LP(리그 포인트)를 통해 이뤄집니다. 게임에서 승리하면 증가하고 패배하면 감소하죠. 일반적으로 더 높은 단계로 올라가기 위해서는 현재 단계에서 **100 LP** 를 획득해야 합니다. 그 외의 방법에 관한 내용은 [배치 및 승급 등](#)에 대한 문서에서 확인하실 수 있습니다.

또한, LP 는 플레이어의 MMR 과 랭크 사이의 차이를 줄이는 데 사용되며 이에 따라 각 게임에서 얻거나 잃는 LP 의 차이가 벌어지기도 하죠.

아래의 영상에서 MMR 과 랭크가 매 시즌 여러분의 성적에 어떻게 영향을 끼치는지 더 자세하게 확인하세요.

아직 작동 방식을 완벽하게 이해하지 못하셨나요? 아래에서 더 자세한 정보를 확인해 주세요!

얻는 LP 와 잃는 LP 가 거의 비슷한 경우: MMR = 랭크

승리했을 때 얻는 LP 와 패배했을 때 잃는 LP 가 거의 비슷하다면 실제 MMR 과 현재 랭크가 거의 일치한다는 것을 의미합니다. 즉, 게임 시스템이 플레이어님의 현재 랭크가 실제 실력을 정확하게 나타낸다고 판단한 것이죠.

시스템이 잘못 판단했다고 생각하시나요? 그렇다면 패배하는 것보다 더 많이 승리하세요! 조금 느리더라도, 승리할 때마다 MMR 과 랭크가 모두 꾸준히 상승합니다. 하지만 전체적인 승률만으로 자신의 최종 랭크를 예측하는 것은 주의해 주세요!

게임을 수백 판 플레이한 뒤의 승률이 55%지만 획득하는 LP가 점차 줄어들고 있다면 랭크를 처음 시작했을 때 높았던 승률이 점점 50%를 향해 감소하고 있기 때문일 확률이 매우 높습니다.

랭크를 보다 빨리 올리고 싶다면 더 적극적으로 노력해야 할 것입니다.

얻는 LP가 잃는 LP보다 많은 경우: $MMR > \text{랭크}$

플레이어님의 MMR이 현재 랭크보다 훨씬 높은 경우 알맞은 랭크에 빠르게 도달할 수 있도록 시스템이 자동으로 승리 시 더 많은 LP를 획득하고 패배 시 더 적은 LP를 잃도록 조절합니다. 이 현상은 모든 플레이어가 지난 시즌보다 낮은 위치에서 랭크를 시작하는 시즌 초에 자주 발생합니다. 랭크와 달리 MMR은 지난 시즌 그대로 유지되기 때문에 게임에서 승리하면 빠르게 랭크를 올릴 수 있습니다!

MMR과 랭크가 비슷해지면 얻는 LP는 감소하고 잃는 LP는 증가하면서 두 값이 거의 비슷해집니다. 이때부터는 자신이 더 높은 랭크에 걸맞은 플레이어라는 걸 증명하기 위해 훨씬 더 많은 게임에서 연속으로 승리해야만 하겠죠. 충분히 승리한다면 얻는 LP가 다시 증가하며 자신의 실력에 맞는 랭크에 더 빨리 도달할 수 있을 것입니다. 이 과정은 플레이어님의 승패가 동등해질 때까지 계속되며 균형이 잡히는 시점의 랭크가 자신의 실력에 알맞은 랭크로 판단되어 얻거나 잃는 LP가 같아집니다.

얻는 LP가 잃는 LP보다 적을 경우: $MMR < \text{랭크}$

리그 오브 레전드는 항상 모든 게임에서 양 팀의 승리 확률을 50%에 맞추기 위해 노력하지만 플레이어의 승률도 50%가 된다는 것은 아닙니다. 그리고 전혀 문제가 되지 않죠! 연패는 다양한 이유로 발생할 수 있습니다. 새로운 챔피언이나 공격로를 연습 중일 수도 있고, 긴 휴식 후에 손이 굳었을 수도 있겠죠. 때로는 단순히 운이 나빴을 수도 있습니다.

하지만 어떤 이유로든 패배를 거듭하게 된다면 시스템에서 플레이어님의 랭크와 MMR에 차이가 있다고 판단하게 됩니다. 그리고 이 차이를 좁히기 위해 승률이 균형을 되찾을 때까지 패배 시 더 많은 LP를 잃습니다.

만약 이러한 상황이 발생한다면 잠시 휴식을 취하거나 더 익숙한 챔피언으로 플레이해 보세요.

LP 감소 완화 (자리 비움/탈주/팀원 고의 피딩)

자리를 비운다든지, 게임에서 탈주한다든지, 적을 피딩하기 위해 중단 공격으로 돌진하는 팀원 때문에 게임에서 패배하는 것은 정말 별로입니다. 기분이 나쁠 뿐 아니라 공정하지 않은 방식으로 플레이어의 랭크에 영향을 주기 때문이죠. 이를 완화하기 위해 다음 조건을 충족하는 플레이어에게 LP 감소 완화를 적용했습니다.

- 패배한 팀에 속해 있어야 합니다.
- LP를 잃어야 합니다. (속한 티어의 IV 단계 0 LP 일 때에는 LP 감소 완화가 적용되지 않음)
- 다른 팀원을 신고했으며 자리 비움/탈주/팀원 고의 피딩으로 확인되었습니다.
- 갈등을 일으키는 플레이어가 사전 구성 팀에 포함되어 있으면 안 됩니다.

위의 모든 조건을 충족하는 경우 게임이 종료되었을 때 LP 애니메이션 옆에 LP 감소 완화 표식이 표시됩니다! 매주 적용될 수 있는 LP 감소 완화에는 제한이 있다는 것만 기억해 주세요. 만약 팀원이 계속 자리를 비운다면 잠시 휴식을 취하는 것도 좋은 방법입니다.

랭크 게임 밖에서 갈등을 일으키는 행동도 처벌을 받으며 이에 영향을 받은 팀원들은 보상을 받지만, 획득/손실 LP가 없어 게임에 따라 달라집니다. [방해 행위 보상](#)에 대해 자세히 알아보세요.

기타 LP 획득량이 변동되는 상황

다음과 같은 상황에서 LP 획득 및 손실이 일반적인 수치를 벗어날 수 있습니다.

- 시스템상의 문제로 [LP 하락 방지](#)가 적용되고, 이에 따라 LP 획득량도 제한되는 경우
- 자리 비움/탈주 페널티가 적용되어 해당 게임뿐 아니라 다음 게임에서의 LP까지 감소하는 경우
- 한쪽 혹은 양쪽 팀 구성원의 랭크 불균형 등의 격차 때문에 특정 게임의 승리 확률이 표준보다 낮거나 높은 경우

리그 오브 레전드는 어떤 상황에서도 얻거나 잃는 **LP**가 정당하게 느껴질 수 있도록 노력하고 있습니다.

대기열 및 모드

각 모드의 개성을 보존하기 위해 일반 게임, 개인/2인 랭크 게임 및 자유 랭크 게임에는 각기 다른 **MMR**이 적용됩니다. 자유 랭크 게임에서 연패했다고 해서 개인/2인 랭크 게임의 **MMR**이 감소할 걱정은 하지 않아도 된다는 뜻이죠! 다만, 최초 랭크 배치 게임에서는 일반 게임의 **MMR**이 필수로 고려됩니다.

친구와 함께 대기열에 참가하기

사전 구성된 파티를 통해 친구와 함께 랭크 게임에 참가하는 것은 우정과 실력을 모두 시험할 수 있는 좋은 방법이지만 대전 검색 방식에 영향을 주는 방법이기도 합니다. 이미 알고 있는 플레이어와 대기열에 참가하는 것은 분명한 이점이 있기 때문에 대전 검색 과정에서 조금 더 실력이 뛰어난 플레이어를 상대하거나 게임이 끝난 후 획득하는 **LP**가 감소할 수 있습니다.

기타 랭크 자료

랭크의 다른 부분에 대해 궁금한 점이 있으신가요? 그렇다면 [랭크 FAQ](#)를 통해 알아보세요!