만모친 LOL · AI 리포트

뺑소니당하셨네요#KR1

최근 경기 종합 · 전체 · 목표 다이아몬드 · 2026. 11. 15. 작성

초반 라인전 열세와 교전 선진입 데스

최근 20경기에서 11승 9패로 승률은 괜찮지만, 경기 점수 편차가 매우 큽니다. 오른 96점, 아무무 93점처럼 잘 풀린 경기가 있는 반면 진 26점, 나피리 20점, 에코 25점처럼 크게 무너진 경기도 있습니다. 15분 기준 CS가 다이아몬드 플레이어보다 28개, 골드가 1,129G, 레벨이 1.1 뒤처지는 점이 가장 큰 공통 원인입니다. 경기당 평균 데스는 7.1회이고, 그중 14분 전에 3.1회, 14~25분에 2.8회가 몰려 있습니다. 반면 싸울 때의 피해량과 시야 점수는 다이아몬드 플레이어 수준 이상이라, 초반만 안정되면 올라갈 여지가 충분합니다.

꾸준한 강점

높은 피해량과 효율

분당 피해량 771로 다이아몬드 플레이어 기준(719)보다 높고, 골드당 피해량도 1.99로 앞섭니다. 같은 골드로 더 많은 피해를 넣는 교전 능력이 있습니다.

시야·제어 와드 습관

분당 시야 점수 0.91, 제어 와드 경기당 1.6개로 기준보다 높습니다. 시야 투자가 몸에 배어 있어 운영 쪽 점수(67)가 가장 높습니다.

버티는 교전 기여

데스당 받은 피해량이 6,887로 기준(4,993)보다 훨씬 높아 쓰러지기 전까지 앞에서 많은 피해를 흡수하고 있습니다. 20경기 중 8경기에서 1대1 교전 우위도 나왔습니다.

반복되는 약점

15분 전 라인전 열세

15분 CS 차이 -28, 골드 차이 -1,129G, 레벨 차이 -1.1로 20경기 중 9경기에서 초반 데스가 많았습니다. 진 경기에서도 8:56 바텀에서 맞라이너 유나라에게 2명 협공으로 먼저 쓰러졌고, 12:04에도 바텀에서 상대 정글러 리 신에게 잡힌 뒤 37초 만에 드래곤을 내줬습니다.

→ 상대 정글러가 바텀 쪽에서 보인 직후에는 라인을 상대 포탑 쪽으로 밀지 말고 자기 포탑 근처에서 웨이브를 받아 보세요. 레벨 차이가 벌어진 구간에는 CS를 챙기며 한 번 귀환해 아이템을 맞춰 보세요.

아군 없는 미드 진입

데스 142회 중 미드 라인 33회, 강가 31회로 가장 많고, 84회는 근처 아군이 없는 상태였습니다. 진 경기에서 14:57, 16:16, 27:26, 29:04 모두 미드 라인에서 2~4명에게 협공당했습니다.

→ 팀이 뒤진 상황에서 미드 강가 쪽으로 혼자 이동해야 한다면, 아군 둘 이상이 같은 구역에 보일 때까지 자기 쪽 포탑 근처에서 기다려 보세요.

데스 직후 연쇄 손실

데스 후 오브젝트·포탑을 잃은 경우가 57회입니다. 진 경기 17:18 바텀 데스 후 9초 만에 포탑, 25:19 강가 데스 후 46초 만에 포탑, 29:04 미드 데스 후 14초 만에 억제기를 잃었습니다.

→ 팀 골드가 6천 이상 뒤진 상태에서는 미드·바텀 라인에 포탑이 걸려 있을 때 먼저 웨이브를 정리하고 포탑 아래에서 상대 합류를 기다려 보세요.

다음 10~20게임 우선순위

1. 초반 라인전

Riot Games의 승인을 받지 않은 비공식 팬 프로젝트 · League of Legends는 Riot Games, Inc.의 상표

현재: 15분 CS -28, 골드 -1,129G, 14분 전 경기당 평균 데스 3.1회 / 목표: 15분 CS 차이 -10 이내, 14분 전 경기당 평균 데스 2.0회 이하
· 상대 정글러(리 신 등)가 바텀이나 반대편에서 보인 직후 1~2분 사이 → 웨이브를 자기 포탑 쪽에 두고 CS를 먹으며 강가 와드 위치부터 확인해 보세요.
· 5:20 미드 라인에서 코르키와 1대1로 먼저 잡혔던 경기처럼 팀 골드가 비슷한 초반 → 맞라이너의 핵심 기술이 빠진 직후에만 교전을 걸고, 그 외에는 웨이브 CS를 우선해 보세요.

2. 진입 타이밍
현재: 교전 중 팀 첫 데스 경기당 평균 2.5회, 20경기 중 13경기에서 먼저 쓰러짐 / 목표: 교전 중 팀 첫 데스 경기당 평균 1.5회 이하
· 미드 강가에서 상대 3~5명이 모여 있는데 근처 아군이 1명 이하일 때 → 앞으로 걸어 들어가지 말고 아군이 도착해 상대 스킬이 먼저 나오는 순간까지 기다려 보세요.
· 팀이 앞서는 18:38 적 정글처럼 골드가 +11,398일 때 → 적 정글 깊숙이 들어가기보다 같이 움직이는 아군과 시야를 확보한 뒤 오브젝트 쪽으로만 이동해 보세요.

3. 역전 구간 운영
현재: 데스 후 오브젝트·포탑 손실 57회, 진 경기에서 14초~46초 안에 포탑·억제기 상실 / 목표: 데스 직후 포탑·오브젝트 손실을 경기당 1회 이하로 줄이기
· 12:04 바텀에서 리 신에게 잡힌 직후처럼 드래곤 스폰이 가까운 시간대 → 죽기 전에 드래곤 주변 시야를 확인하고, 팀이 모이지 않았다면 탑으로 돌아가 CS와 웨이브를 챙겨 보세요.
· 25분 이후 팀 골드가 -6,000 이상 뒤진 상태에서 미드·바텀 포탑이 걸려 있을 때 → 먼저 웨이브를 정리해 포탑 압박을 풀고 팀원이 모이는 위치로 합류해 보세요.

챔피언 폭

탑에서 볼리베어(평균 70점), 오른(2판 2승, 평균 67점)처럼 앞에서 버티며 교전을 여는 챔피언이 점수가 높습니다.
진·갈리오·나피리처럼 점수가 낮았던 챔피언은 당분간 줄이고, 볼리베어·오른·세트 위주로 10게임을 해 보세요.

“상대 정글러가 보인 직후 1~2분에는 라인을 밀지 말고 자기 포탑 근처에서 CS를 먹으며 와드를 확인해 보세요.”

Riot Games의 승인을 받지 않은 비공식 팬 프로젝트 · League of Legends는 Riot Games, Inc.의 상표