DEUCE AGENCY 2027



듀스 에이전시 2027

공식 가이드북

1.0 · DEUCE ROSTER 2027 1.0

차례

01	시작하기	5
02	화면 안내	7
03	선수와 능력치	13
04	특성	15
05	경기 엔진 이해하기	19
06	전술 — 지시와 게임 플랜	23
07	관전과 세트 사이	25
08	스태프	31
09	훈련과 성장	37
10	스카우트	43
11	계약 · FA · 이적 · 스폰서	49
12	재정 · 후원 · 시설	51
13	대회 · 달력 · 랭킹	57
14	리그 · 승강 · 소유 대회	59
15	기자회견	65
16	인게임 에디터	69
17	부록 — 자주 묻는 질문 · 도전과제 · 용어집	73

01

시작하기

에이전시를 맡은 첫 시즌 — 무엇을 먼저 하고, 달력의 어디에서 무엇이 일어나는가

이 게임에서 당신은

당신은 테니스 선수들을 관리하는 **에이전시 대표**다. 경기는 선수가 치르지만, 누구와 계약할지·어떤 대회에 나갈지·무엇을 훈련할지·경기에서 어떤 지시를 줄지는 당신과 스태프가 정한다. 에이전시는 리그(1~4부)에 속해 있고, 소속 선수들이 1~46주에 딴 랭킹 포인트로 순위를 겨룬다.

첫 주에 할 일

1. **소식함**을 연다 — 시작 상황(자금·선수·스태프)과 해야 할 일이 먼저 온다.
2. **선수단**에서 선수마다 유형·능력치·코트 적성을 본다. 선수 이름을 누르면 개인 화면으로 간다.
3. **일정**에서 대회를 고른다. 대회마다 신청 마감이 있다(메이저·1000 은 6주 전, 500·250 은 4주 전, 하위 투어는 2주 전).
4. **스태프**가 비어 있으면 **고용 시장**에서 코치부터 뽑는다. 코치는 훈련 효과와 경기 지시 판단을 함께 맡는다.
5. **진행**(스페이스)으로 한 주씩 넘긴다. 우리 선수 경기가 있는 날에는 경기 준비 화면이 먼저 뜬다.

> **처음이라면**
> 처음 몇 주는 모든 경기를 관전해 보자. 관전하면 감독이 코치석에서 지시를 직접 전하므로, 같은 지시라도 효과가 온전히 난다(7장).

한 시즌의 달력

시즌 끝에는 여러 일이 몰린다. 46주 투어 파이널까지가 순위이고, 그 뒤 몇 주 동안 심사·정산·이적이 차례로 일어난다.

1~46주	47주	48주	49주	49~52주	52주 끝	다음 1주
투어 시즌 · 46주 파이널까지가 순위	심사 · 승강 플레이오프	정산 · 분배금 · 시즌 요약	상환 · 분할금 · 배당 · 예비 FA 합류	이적 기간	오프시즌 · 신인 합류	새 시즌

> **새 게임의 FA 잠금**
> 새 게임은 **첫 이적 시장이 열릴 때까지** FA 계약이 잠겨 있다. 이적 기간마다 FA 는 3명까지 새로 계약할 수 있다(한도는 정산 주가 끝날 때 새로 채워진다).

화면을 여는 단축키

키	하는 일
스페이스	진행(창이 떠 있으면 그 창이 먼저)
1 ~ 0	왼쪽 메뉴 이동
F1	도움말
Backspace	이전 화면

02

화면 안내

왼쪽 메뉴 열네 칸 · 위쪽 띠 · 소식함 · 선수 화면 · 단축키와 설정

화면의 세 부분

게임 화면은 **왼쪽 메뉴**, **위쪽 띠**, 그리고 가운데 **본문**으로 나뉜다. 왼쪽 메뉴 맨 위에는 우리 에이전시의 색과 로고가 들어간 머리 띠가 있고, 그 아래에 에이전시 이름과 '몇 부 · 우리 대회'가 적힌다. 에이전시 이름을 누르면 에이전시 개요로 간다.

설정에서 튜토리얼 안내를 켜 두면 위쪽 띠 바로 아래에 **지금 할 일**이 한 줄로 뜬다. 처음 몇 주는 이 줄만 따라가도 된다.

왼쪽 메뉴

메뉴는 열네 칸이다. 앞의 열 칸은 숫자 키로 바로 연다(메뉴 이름 옆에 숫자가 적혀 있다).

키	메뉴	여기서 하는 일
1	소식함	결정할 일과 기사 · 팔로우할 선수·대회 고르기
2	선수단	우리 선수 개요 · 계약 · 피로·부상 · 선수단 출전 계획 · 관전 대상
3	훈련	선수별 주간 훈련 계획 · 피로·부상 · 능력치 추이
4	일정	한 해 대회 달력(주간·월간·주차별·날짜별) · 선수별 개별 스케줄
5	대회	우리가 소유한 대회 운영 · 전체 대회 목록

키	메뉴	여기서 하는 일
6	리그	부별 에이전시 순위
7	스카우팅	보고서 · 관심 목록 · 선수 검색 · 스카우터 파견
8	이적·계약	이적 협상 · 협상 테이블 · FA · 주니어 · 와일드카드 · 초청료
9	스태프	우리 스탭진 · 고용 시장 · 코치 배정
0	에이전시	재무 · 시설 · 관계 · 운영권 · 시즌 요약 · 트로피 · 도전과제
—	월드	다른 에이전시 · 포인트 랭킹 · 선수 랭킹 · 레이스
—	명예의 전당	전당 입성 · 시즌 연대기 · 통산 기록 · 에이전시 연혁
F1	도움말	기본 흐름 · 돈 · 대회와 랭킹 · 단축키 요약
—	설정	게임 옵션 · 저장·불러오기

소식함 메뉴 옆에는 숫자 배지가 붙는다. **금색 숫자**는 결정해야 할 것, **회색 숫자**는 아직 안 읽은 소식이다.

위쪽 띠

왼쪽부터 순서대로 본다.

- **뒤로**(◀) — 이전 화면. 백스페이스와 같다.
- **화면 이름** — 누르면 검색 칸으로 바뀐다. 선수 · 에이전시 · 대회 · 스태프를 이름으로 찾는다.
- **메뉴** — 메뉴 이름을 세로로 펼친다. 항목에 올리면 그 화면의 탭 목록이 옆에 떠서, 탭으로 바로 들어갈 수 있다.
- **날짜와 주차** — 오늘 날짜 옆에 'N주차' 가 함께 적힌다. 이적 기간에는 하루씩 가므로 그날 날짜를 보여 준다.
- **현금** — 지금 에이전시 현금.
- **진행**(금색) — 다음으로 넘긴다. 단추 아래 작은 글씨가 무엇이 기다리는지 알려 준다: '경기 준비', '관전 N경기 남음', '소식함 N'. 그 글씨가 있으면 진행은 그 화면을 먼저 연다.

> **진행이 멈추는 때**
> 결정이 필요한 소식에 답하지 않으면 진행이 멈춘다. 답하지 않고 기한이 지나면 기본 선택으로 처리된다. 설정의 '새 소식에서 멈추기' 를 켜 두면 기사·결과 같은 새 소식에서도 멈추고 소식함을 연다.

소식함

소식함은 왼쪽 목록과 오른쪽 본문으로 되어 있다. 목록 위의 거르기로 **전체 · 결정 · 소식 · 결과 · 월드** 를 고른다. 거르기는 화면을 나갔다 와도 그대로 남는다.

- **결정** — 와일드카드 요청, 초청료 제안, 이적 오퍼, 계약, 기자회견처럼 답해야 하는 것. 목록 왼쪽에 금색 띠가 붙는다. 초청료·스폰서 제의는 '협상 테이블' 단추로 가서 조건을 맞춘다.
- **소식** — 부상, 훈련·시장 알림, 스카우터 보고 같은 기사. 스카우터가 추천한 선수는 기사 안에서 바로 관심 명단에 넣을 수 있다.
- **결과** — 우리 선수들의 경기 결과. 한 줄을 누르면 그 경기 보고서가 열린다. 우승·준우승이면 트로피 그림과 함께 축하가 뜬다.
- **월드** — 우리와 상관없는 세계 소식과 팔로우한 선수·대회 소식.

↑ ↓ 키로 소식 사이를 넘길 수 있고, 넘긴 소식은 읽음이 된다.

선수 화면

선수 이름을 누르면 선수 화면이 열린다. 탭은 다음과 같다.

탭	우리 선수	다른 선수
개요	○	○
계약 · 훈련 · 출전 계획	○	—
최근 경기 · 주요 성적 · 시즌 · 통산	○	○
트로피 · 수입·지출	○	○

다른 에이전시 선수의 능력치는 스카우팅으로 파악한 만큼만 보인다(설정의 '정보 가림').

> **이름 오른쪽 클릭**
> 어느 화면에서든 선수 이름을 **오른쪽 클릭**하면 바로가기 메뉴가 뜬다 — 선수 보기, 비교할 선수로 고르기, 관심 명단에 저장, 재계약 협상·이적 제의·계약 제의. 한 명을 '비교할 선수로 고르기' 한 뒤 다른 선수를 오른쪽 클릭하면 둘을 나란히 볼 수 있다.

단축키

키	하는 일
스페이스	진행. 중계 중에는 다음 세트 시작 · 마치기
백스페이스	이전 화면
1 ~ 0	왼쪽 메뉴 앞 열 칸
F1	도움말
↑ ↓	소식함에서 소식 넘기기
Esc	펼친 메뉴 닫기

입력 칸에 글을 쓰는 중에는 단축키가 듣지 않는다. 확인 창이 떠 있을 때도 마찬가지다 — 창 뒤의 단추가 눌리지 않게 막아 둔 것이다.

알아 둘 설정

설정 → 게임 탭에서 바꾸고 **적용**을 누른다(화면 배율은 바로 바뀐다).

설정	고를 수 있는 것
화면 배율	90% · 100% · 115% · 130% · 150% — 창을 채우고 글자·상자를 키운다
화면 배색	기본 · 전술판
제목 글꼴	Exo 2 · Saira · Barlow Condensed · 쓰지 않음
경기에서 멈춤	관전 대상만 · 모든 경기
세트마다 멈추고 지시	켬 · 끔 (7장)
큰 경기 관전	결승만 · 4강부터 · 8강부터 · 16강부터
자동 저장	주가 끝날 때마다 슬롯 3개를 돌아가며 저장

중계 방식(2D · 문자 중계 · 결과만), 보기 거르기(전체 · 하이라이트 · 핵심만), 속도는 설정이 아니라 **경기 화면**에서 바꾼다. 한 번 고른 값은 다음 경기에도 쓰인다.

왜 중계 방식은 경기 화면에 있나

중계를 어떻게 볼지는 경기마다 마음이 바뀐다. 결승은 2D 로 한 포인트씩, 1회전은 결과만 — 설정 화면까지 오가지 않고 보는 자리에서 바로 바꾸게 했다.

한 줄 요약

막히면 위쪽 띠의 **진행** 단추 아래 작은 글씨를 읽어라 — 게임이 지금 무엇을 기다리는지 늘 거기에 적혀 있다.

03

선수와 능력치

17개 능력치가 경기에서 하는 일 · 유형 여섯 · 기량과 잠재력

능력치는 1~20

능력치는 기술(서브·포핸드·백핸드·리턴·발리) · 신체(스피드·민첩성·파워·스태미나·균형) · 정신(집중력·침착성·판단력·예측·창의성·과감성)으로 나뉜다. 경기 엔진은 한 포인트를 여러 번의 타구로 풀어 가며, 타구마다 이 능력치들이 성공과 범실·위력을 정한다.

능력치	경기에서 하는 일
서브 파워	서브 속도와 위력 — 에이스와 서브 우위를 만든다
서브 정확도	서브 코스 정확도 — 더블폴트를 줄이고 강서브를 살린다
포핸드	포핸드 위력과 안정성
백핸드	백핸드 위력과 안정성
리턴	리턴 — 상대 서브를 받아 랠리로 끌고 가는 힘
발리	발리와 네트 마무리
스피드	코트를 덮는 발
민첩성	방향 전환과 낮은 공 처리
파워	타구 전반의 힘

능력치	경기에서 하는 일
스태미나	체력 — 긴 경기와 연전을 버티는 힘
균형	무너진 자세에서도 공을 살리는 능력
집중력	집중력 — 무엇을 하든 덜 흔들린다. 공격·수비 판단 양쪽에 들어간다
침착성	침착성 — 몰려도 버틴다. 수비 판단과 범실 억제에 들어간다
판단력	판단력 — 네트로 나갈 때, 강한 쪽으로 돌아 칠 때, 드롭샷을 낼 자리를 안다
예측	예측 — 공이 올 곳을 미리 읽는다
창의성	변화 — 예상 밖의 선택으로 흐름을 바꾼다
과감성	과감성 — 얼마나 위험하게 갈지 정하는 성향. 강하게 칠수록 위너도 범실도 는다 (좋고 나쁨이 없어 CA 에 들어가지 않는다)

> **기량(CA)과 잠재력(PA)**
> **기량**은 지금 능력치를 한 숫자로 모은 값이고, **잠재력**은 오를 수 있는 한계다. 실제로 얼마나 다다르는지는 잠재력과 함께 숨은 '실현율' 과 나이가 정한다. 잠재력은 스카우트로만 짐작할 수 있다.

선수 유형

유형은 경기 운영의 기본 성향이다. 같은 기량이면 어느 유형도 다른 유형을 일방적으로 이기지 않도록 맞췄다.

04

특성

특성은 능력을 올리지 않는다 — 무엇을 얼마나 자주 하느냐를 바꾼다

특성의 원칙

특성은 선수의 **습관**이다. '네트 플레이를 선호합니다' 는 발리를 잘하게 만드는 것이 아니라 네트에 더 자주 나가게 한다. 그래서 특성의 가치는 **궁합**에서 나온다 — 발리가 좋은 선수에게 네트 러셔는 무기지만, 발리가 약한 선수에게는 손해다.

왜 이렇게 만들었나

능력치를 올려 주는 특성은 결국 '많을수록 좋은' 수집품이 된다. 빈도만 바꾸면 선수마다 맞는 특성과 맞지 않는 특성이 생기고, 훈련으로 무엇을 익힐지가 선택이 된다.

서브

특성	하는 일
1서브에 모든 것을 겁니다	첫 서브를 최대한 세게 넣는다
2서브도 강하게 넣습니다	2서브로도 공격하지만 더블폴트가 는다
킥 서브를 즐겨 씁니다	2서브를 높게 튀어 오르게 넣는다
와이드 서브로 코트를 엽니다	서브를 바깥으로 빼 다음 공에 빈 코트를 만든다

특성	하는 일
서브 다음 첫 공으로 끝냅니다	서브 뒤 첫 포핸드로 포인트를 끝내려 한다
2서브를 상대 포핸드 쪽으로 넣어 허를 찌릅니다	백핸드를 노리고 기다리는 상대를 당황하게 한다
서브 다음 드롭샷을 섞습니다	뒤에서 리턴한 상대에게 곧바로 짧게 떨군다

리턴

특성	하는 일
리턴 때 베이스라인 안으로 들어섭니다	서브를 일찍 받아 공격적으로 돌려보낸다
리턴 위치를 아주 깊게 잡습니다	강서브를 무력화하지만 짧은 공과 기습 전진에 노출된다
리턴을 깊고 안전하게 넣습니다	리턴 범실이 적지만 위력은 약하다
칩·블록 리턴을 잘 씁니다	백핸드 리턴을 깎거나 막아 안정적으로 넘긴다
2서브를 돌아서 포핸드로 공격합니다	상대 2서브에 포핸드로 돌아 들어가 친다

위치·네트

특성	하는 일
네트 플레이를 선호합니다	짧은 공이 오면 자주 네트로 나온다
베이스라인을 지킵니다	짧은 공에도 좀처럼 네트로 나오지 않는다
서브 후 네트로 돌진합니다	좋은 서브를 넣으면 곧바로 네트로 달려 나간다
2서브 리턴 후 네트로 나옵니다	상대 2서브를 깎아 넘기고 그대로 전진한다
베이스라인 안쪽에서 라이징 볼을 칩니다	앞에 서서 공을 일찍 쳐 상대의 시간을 빼앗는다
베이스라인 뒤 멀리서 수비합니다	뒤에서 거의 모든 공을 받아 내지만 각도를 내준다

구질·샷

특성	하는 일
헤비 톱스핀을 칩니다	회전을 많이 걸어 높게 튀는 공으로 밀어낸다 — 클레이에서 위협적
낮고 빠른 플랫을 칩니다	회전이 적은 빠른 공 — 잔디·실내에서 위협적이고 네트에 잘 걸린다

특성	하는 일
백핸드 슬라이스를 자주 씁니다	백핸드를 낮게 깎아 리듬을 끊는다
드롭샷을 즐겨 씁니다	상대가 뒤에 있으면 짧게 떨군다
로브를 적극적으로 씁니다	상대가 네트에 붙으면 머리 위로 넘긴다
패싱샷에 자신이 있습니다	상대가 네트에 붙으면 옆으로 뚫는다
백핸드 쪽 공을 돌아서 포핸드로 칩니다	포핸드를 더 자주 쓰지만 코트가 빈다
다운더라인 전환을 노립니다	크로스 랠리 중에 라인으로 방향을 바꾼다
각도 큰 크로스를 즐겨 칩니다	짧은 각도로 상대를 코트 밖으로 끌어낸다
깊게 치는 것을 최우선으로 합니다	상대를 뒤로 밀어내지만 길게 나가는 공이 는다
발리를 짧게 떨굽니다	네트에서 공을 죽여 짧게 떨어뜨린다
높은 루프로 시간을 법니다	몰리면 공을 높이 띄워 자리를 되찾는다

랠리 운영

특성	하는 일
긴 랠리를 마다하지 않습니다	서두르지 않고 기회를 기다린다
포인트를 빨리 끝내려 합니다	기회가 조금만 보여도 결정타를 노린다
상대의 약한 쪽을 집요하게 공략합니다	상대의 약한 윙으로 공을 몰아 보낸다
구질과 속도를 섞어 리듬을 흔듭니다	같은 공을 두 번 주지 않아 상대가 흔들린다
수비에서 한 번에 역습을 노립니다	몰린 자리에서 과감하게 되받아친다

승부처

특성	하는 일
중요한 포인트에서 과감해집니다	브레이크·세트 포인트에서 먼저 친다
중요한 포인트에서 신중해집니다	브레이크·세트 포인트에서 실수를 줄인다
중요한 포인트에서 1서브 성공률을 우선합니다	위기에서는 첫 서브를 확실히 넣는다

상황 반응 · 변칙

특성	하는 일
상대가 리턴에서 물러서면 서브앤발리로 기습합니다	뒤에서 리턴하는 상대에게 네트로 달려 나간다
상대가 뒤로 물러서면 드롭샷을 노립니다	멀리 선 상대에게 짧게 떨군다
상대가 네트에 붙으면 몸쪽으로 강하게 칩니다	네트 앞 상대의 몸을 겨눠 발리를 막히게 한다
코트에 따라 플레이를 바꿉니다	잔디에서는 앞으로, 클레이에서는 회전을 더 건다
지고 있으면 과감해집니다	세트를 내주면 더 공격적으로 나온다
앞서면 안전하게 굳힙니다	세트를 따면 실수를 줄이며 지킨다

특성	하는 일
언더암 서브를 섞습니다	아주 깊이 물러선 상대에게 짧게 떨어뜨린다
관중을 즐겁게 합니다	몰린 순간 기교 샷을 시도한다 — 가끔 통하고 대개 실패한다

타고난 기술

특성	하는 일
한 손 백핸드	각도와 슬라이스가 좋지만 높게 튀는 공과 리턴이 어렵다 (타고남 · 익힐 수 없음)
두 손 백핸드	리턴과 높은 공에 안정적이다 (타고남 · 익힐 수 없음)
높은 타점을 좋아합니다	어깨 높이 공을 잘 치고 낮게 깔린 공에 약하다 (타고남 · 익힐 수 없음)
낮은 타점을 좋아합니다	낮고 빠른 공을 잘 치고 높게 튀는 공에 약하다 (타고남 · 익힐 수 없음)

05

경기 엔진 이해하기

한 포인트는 어떻게 치러지나 — 서브에서 마지막 샷까지, 그리고 그 결과를 흔드는 것들

한 포인트의 흐름

경기 엔진은 결과를 주사위 한 번으로 정하지 않는다. 한 포인트를 **샷 하나하나**로 풀어, 공이 코트 어디에 떨어지고 상대가 거기까지 닿는지를 따진다.

1. **서브** — 서버는 세게 칠수록 빠르지만 빗나가기 쉽다. 서브 정확도가 서브 파워를 받쳐 주지 못하는 선수가 세게 넣으면 폴트가 는다. 공은 와이드·바디·T(가운데) 중 한 곳으로 간다. 리시버가 닿지 못하면 **에이스**, 두 번 모두 빠지면 **더블 폴트**다.
2. **리턴** — 리턴 능력이 상대 서브 세기보다 얼마나 좋은지가 핵심이다. 스피드·민첩성이 닿는 거리를, 집중력·균형이 리턴의 안정성을 보탠다.
3. **랠리** — 샷마다 '상대를 얼마나 몰아넣었나' 가 다음 샷으로 이어진다. 몰린 쪽은 다음 샷이 약해지고, 몰아넣은 쪽은 다음 샷을 유리하게 친다. 포핸드·백핸드·파워가 샷의 질을, 스피드·민첩성이 따라가는 발을 정한다.
4. **네트** — 좋은 서브로 리턴을 밀어냈을 때 서브앤발리가 나온다. 랠리 중에도 기회가 오면 앞으로 들어간다. 네트의 상대에게는 패싱샷과 로브로 맞서고, 로브에는 스매시로 맞선다. 서브앤발리는 발리가 자기 스트로크보다 강한 선수일수록 자주 나온다. 드롭샷은 빠르고 잘 읽는 상대에게 잡히면 역공을 당한다.
5. **끝** — 상대가 닿지 못하면 위너, 공이 네트에 걸리거나 나가면 실수다.

끝나는 방식	뜻
에이스	리시버가 서브에 닿지 못함
더블 폴트	1서브·2서브 모두 빠짐
위너	상대가 공에 닿지 못함
강요된 실수	크게 몰린 상태에서 친 샷이 빗나감
범실	몰리지 않았는데 빗나감(비강요 실수)

네트로 나가는 포인트와 드롭샷이 얼마나 자주 나오는지는 선수의 특성에 따라 크게 달라진다 (4장).

승부처의 압박

브레이크 포인트 · 세트 포인트 · 매치 포인트 · 타이브레이크에서는 압박이 커지고, 마지막 세트에서는 더 커진다. 압박이 클수록 **침착성**이 샷을 좌우한다 — 침착성이 낮은 선수는 중요한 2서브에서 흔들린다. 선수마다 보이지 않는 성향도 있다. 큰 경기의 가장 무거운 순간에 강해지는 선수가 있고, 뒤지고 있을 때 더 버티는 선수가 있다.

코트

코트마다 공이 튀는 모양과 선수가 쓸 수 있는 시간이 다르다.

코트	공	경기 양상
하드	기준	기준. 몸에 걸리는 부담이 조금 크다
클레이	바운드 뒤 느려진다	랠리가 가장 길고 에이스가 가장 적다. 서브 게임을 지키기 어렵고 범실이 는다
잔디	바운드 뒤 미끄러져 나간다	랠리가 가장 짧고 에이스가 가장 많다. 서브가 가장 잘 통한다
실내	하드와 비슷하다	하드와 비슷한 경기. 에이스는 조금 적다

선수마다 코트 **적성**이 따로 있다. 적성이 높은 코트에서는 모든 능력치가 조금씩 더 잘 나오고, 낮은 코트에서는 덜 나온다. 적성은 유리하게 만들 뿐, 실력 차이를 뒤집을 만큼 크지는 않다.

체력과 페이싱

선수는 경기마다 체력을 들고 시작한다. 샷을 칠 때마다, 특히 멀리 뛰어갈수록 체력이 준다. 스태미나가 높으면 덜 닳는다. 포인트 사이와 체인지오버에서 조금씩 돌아온다.

체력이 떨어지면 **발과 스트로크**(스피드·민첩성·파워·포핸드·백핸드·리턴·발리·균형)가 먼저 무뎌진다. 집중력이 높거나 승부욕이 강한 선수는 덜 무너진다.

지친 몸은 다음 경기로 이어진다. 같은 대회에서 긴 경기를 치를수록 다음 경기를 더 낮은 체력으로 시작하고, 피로가 쌓이면 부상 위험도 오른다. 5세트 경기는 그만큼 더 무겁다.

지시 중 **체력 배분**은 이 교환을 직접 고른다.

체력 배분	하는 일	어울리는 때
아껴서	모든 공을 끝까지 쫓지 않는다	5세트 경기 · 이미 지친 몸
보통	기본	대부분
전력	모든 공을 쫓는다 — 체력이 빨리 닳는다	쌩쌩한 3세트 경기 · 스태미나가 상대보다 좋을 때

그날의 컨디션

같은 선수도 날마다 다르다. 경기마다 몇몇 능력치가 평소보다 조금 좋거나 나쁘게 나오고, 이 값은 **보이지 않는다**. 기복이 큰 선수일수록 그 폭이 크다.

그날에는 또 하나 보이지 않는 것이 있다 — **오늘의 경기 양상**, 곧 오늘 어떤 지시가 잘 먹히는가다. 이것은 지시를 줬을 때만 결과에 영향을 준다. 지시 없이 균형으로 치르면 결과는 평소 실력대로 나온다. 경기를 직접 보면 세트가 지날수록 이 흔적을 읽을 수 있다(7장).

> **교환 관계 — 효과는 상대와의 차이에서 나온다**
>
> 엔진의 모든 거래는 **상대와의 차이**로 걸린다. 강서브는 내 서브 파워가 상대 리턴보다 셀 때 이득이고, 확률 서브는 리턴이 좋은 상대에게 이득이다. 리턴에서 물러서면 강서버에게는 시간을 벌지만 약한 서브에는 손해다. 공격적으로 몰아붙이는 것은 내 공격력이 상대 수비보다 셀 때만 통한다. 발리가 약한데 무리하게 네트에 붙으면 잘 읽는 상대의 패싱에 당한다. 그래서 '언제나 좋은 지시' 는 없다.

유형표를 없앤 이유

처음에는 '서브앤발리어는 카운터펀처를 이긴다' 같은 유형 우열표를 두었다. 그런데 엔진이 실제로 만드는 결과와 어긋났다. 지금은 유형끼리의 상성을 따로 정하지 않는다. 네트 접근 대 패싱, 공의 높이 대 타점, 리턴 위치 대 기습 같은 **샷 사이의 교환**에서 상성이 저절로 생긴다.

상세 엔진과 축약 엔진

세계에서는 한 주에 수백 경기가 열린다. 모두 샷 단위로 돌리면 진행이 너무 느리다. 그래서 엔진이 둘이다.

- **상세 엔진** — 위에서 본 대로 샷 하나하나를 친다. **우리 에이전시 선수의 경기는 관전하든 안 하든 늘 상세 엔진**이다. 포인트 기록(중계로 다시 볼 수 있는 것)은 관전한 경기에만 남는다. 메이저 8강 이후와 투어 파이널의 4강·결승도 누가 뛰든 상세 엔진으로 돌려 기록을 남긴다.
- **축약 엔진** — 나머지 경기. 샷을 그리지 않고 '서브 포인트를 딸 확률' 하나로 경기를 굴린다. 그 확률은 상세 엔진과 **같은 능력치 계산**(그날 컨디션 · 코트 적성 · 체력)에서 나오고, 게임마다 체력을 깎아 다시 계산한다.

두 엔진은 같은 선수 쌍을 붙였을 때 같은 결과가 나오도록 맞춰 두었다.

경기 방식

대회	세트	타이브레이크
메이저 본선	5세트(3세트 선승)	6-6 에서 7점 · 마지막 세트는 10점
메이저 예선 · 그 밖의 모든 대회	3세트(2세트 선승)	6-6 에서 7점 · 마지막 세트는 10점

게임은 듀스·어드밴티지로 치른다. 타이브레이크는 정한 점수에 먼저 닿고 2점 앞서야 끝난다.

한 줄 요약

경기는 샷의 연속이고, 모든 샷은 '상대와의 차이' 로 정해진다 — 능력치·코트·체력·그날 컨디션이 그 차이를 흔든다.

06

전술 — 지시와 게임 플랜

지시는 엔진의 손잡이를 돌린다 — 선언만으로 얻는 보너스는 없다

경기 전 지시 10가지

지시	선택지
공략 방향	상대 백핸드 · 고르게 · 상대 포핸드
공격 성향	수비적 · 균형 · 공격적
서브	확률 우선 · 균형 · 강서브
리턴 위치	뒤로 물러서 · 보통 · 앞으로 붙어
네트 플레이	드물게 · 가끔 · 자주
랠리 위치	베이스라인 뒤 · 보통 · 라인에 붙어
체력 배분	아껴서 · 보통 · 전력
구질	플랫 · 보통 · 톱스핀
슬라이스	안 씀 · 보통 · 자주
드롭샷	안 씀 · 보통 · 자주

> **지시는 교환이다**
> 모든 지시에는 대가가 있다. '공격적' 은 위너를 늘리지만 범실도 늘리고, '톱스핀' 은 안정적이지만 상대에게 시간을 준다. 어느 쪽이 이득인지는 **상대와의 차이**가 정한다 — 같은 지시가 어떤 상대에게는 통하고 어떤 상대에게는 손해다.

게임 플랜 다섯

게임 플랜은 지시 몇 개를 묶은 것이다. 선수가 플랜을 **익히면**(훈련 → 플랜 숙련) 그 플랜으로 치를 때 범실이 준다.

게임 플랜	묶인 지시
베이스라인 소모전	공격 성향 수비적 · 구질 톱스핀
빠른 포인트	공격 성향 공격적 · 구질 플랫 · 랠리 위치 라인에 붙어 · 서브 강서브
백핸드 집중	공략 방향 상대 백핸드 · 슬라이스 자주
드롭샷 섞기	드롭샷 자주 · 구질 톱스핀
리턴 압박	리턴 위치 앞으로 붙어 · 랠리 위치 라인에 붙어

여러 지시를 합치면 — 상한

지시를 모두 한 방향으로 몰아도 효과는 무한히 커지지 않는다.

07

관전과 세트 사이

보는 경기와 맡기는 경기 — 세트 사이에 무엇을 읽고 무엇을 바꾸나

관전하면 무엇이 달라지나

우리 선수의 경기는 보든 안 보든 같은 상세 엔진으로 치러진다(5장). 달라지는 것은 **지시가 선수에게 닿는 정도**다. 관전하면 당신이 코치석에서 지시를 직접 전하므로 지시가 온전히 먹힌다. 보지 않는 경기는 스태프가 대신 치르고, 같은 지시라도 훨씬 약하게 전해진다. 상대 에이전시의 지시도 늘 이 '보지 않는' 쪽으로 전해진다.

어느 경기에서 멈출지는 두 곳에서 정한다.

- **관전 대상** — 선수단(또는 일정) → 관전 대상 탭. 처음에는 랭킹이 높은 우리 선수 둘이 들어 있다.
- **경기에서 멈춤** — 설정. '관전 대상만' 이면 대상 선수의 경기에서만, '모든 경기' 면 우리 선수 경기마다 멈춘다.

멈추지 않은 경기는 코치가 지시를 골라 치르고, 결과는 소식함으로 온다.

경기 시작 때 중계 방식	지시 전달	세트 사이
2D · 문자 중계 + 세트마다 멈추고 지시	온전히	당신이 직접
2D · 문자 중계 (세트 멈춤 끔)	온전히	스태프 자동 대응
결과만 · 멈추지 않은 경기	약하게	스태프 자동 대응

'세트마다 멈추고 지시' 는 설정에서 기본값을 정하고, 경기 준비 화면 위쪽 상자로 경기마다 바꾼다. 이 상자는 중계 방식이 2D 나 문자 중계일 때만 보인다.

보지 않는 경기에서는 지시를 모두 한 방향으로 몰아도 효과가 작게 묶인다.

> **관전이 이득이어야 한다**
>
> 세 가지를 원칙으로 맞췄다. 보는 경기가 안 보는 경기보다 낫다. 그러나 약한 선수가 관전만으로 강한 선수를 쉽게 이기지는 않는다. 안 보는 경기는 평소 실력대로 꾸준히 나온다. 그래서 관전의 이득은 '세트를 보며 오늘을 읽는 것' 에서 나오게 했다.

중계 화면

위쪽에 대회·라운드와 점수판이 있고, 그 아래 **중계 방식 · 빈도 · 속도** 막대가 있다. 여기서 바꾼 값은 다음 세트 중계부터 적용된다.

- **중계 방식** — 2D(45° 실사 그림 또는 위에서 본 코트) · 문자 중계 · 결과만
- **빈도** — 전체 · 하이라이트 · 핵심만. 하이라이트는 브레이크·세트·매치 포인트, 타이브레이크, 긴 랠리 같은 볼 만한 포인트만, 핵심만은 그중 가장 무거운 것만 보여 준다.
- **속도** — 0.5× · 1× · 2× · 4× · 8×

오른쪽 정보 칸에는 **랠리 길이**(짧은·중간·긴 랠리별 득점률), **우리 서브 방향**(와이드·바디·T), **세트별** 기록, **경기 통계**(에이스·더블폴트·1서브 성공·위너·범실·브레이크·체력 등), **흐름**(누적 득실 그래프)이 있다. 이 기록은 모두 **중계가 보여 준 포인트까지만** 쌓인다.

세트 사이 화면

세트가 끝나면 중계가 보이던 자리가 세트 결과와 다음 세트 준비 칸으로 바뀐다. 오른쪽 정보 칸은 그대로 남는다.

1. **세트 결과**와 **이 세트의 결정적 순간** — 방금 세트에서 가장 무거웠던 포인트를 네 개까지 해설 한 줄과 함께 보여 준다. '다시 보기' 를 누르면 그 포인트들만 같은 중계 화면으로 다시 돈다. 결과와 기록은 바뀌지 않는다.
2. **분석 소견 (코치·전력분석원)** — 스태프가 읽은 오늘의 흐름.
3. **근거 — 무엇이 통했나** — 이번 세트와 경기 전체의 실제 기록.
4. **N세트 지시** — 대응 지시 다섯 칸과 코멘트.

대응 지시	고를 수 있는 것	근거 표에서 볼 줄
공략	백핸드 쪽 · 포핸드 쪽	상대 실수 (포핸드 / 백핸드)
템포	버티며 기다려 · 먼저 몰아붙여	우리 위너 / 범실
서브	넣는 데 집중 · 세게 때려	1서브 성공 · 득점 / 2서브 득점
리턴	물러서서 · 당겨서	득점 (상대 1서브 / 2서브)
네트	뒤에서 버텨 · 앞으로 나가	네트 포인트 득점

칸마다 '지시 없음' 을 고를 수 있다. 대응 지시는 보이지 않는 **오늘의 경기 양상**(5장)을 노린다. 맞으면 이득, 틀리면 손해다. 근거 표는 권장을 하지 않는다. 숫자는 기록된 샷을 센 것이고, 해석은 당신 몫이다.

분석 소견

소견은 전력분석원의 **실시간 분석**만큼 정확하다. 분석원이 없으면 코치가 약하게 대신한다. 본 세트가 많을수록 정확해진다. 확신이 없으면 말하지 않고 "뚜렷한 흐름이 보이지 않습니다 — 지시 없이 가도 됩니다." 라고 적는다. 판독이 낮은 스태프의 소견은 틀릴 수 있다. 그래서 소견과 근거 표를 함께 보여 준다.

읽힌다 — 패턴 읽기

같은 지시를 계속 쓰면 상대가 그 패턴을 읽는다. 읽힌 만큼 그 지시의 이득이 **0 쪽으로 줄어든다**(손해로 뒤집히지는 않는다). 판단력·예측이 좋은 상대일수록 빨리 읽고, 구질과 속도를 섞는 선수는 더디게 읽힌다. **준 지시만 읽힌다** — 균형으로 치르면 읽힐 것이 없다. 네트 플레이는 다른 지시보다 빨리 읽힌다.

상대가 읽기 시작하면 분석 소견 맨 위에 붉은 글씨로 경고가 뜬다 — "상대가 우리 '...' 을(를) 읽기 시작했습니다". 이 경고도 실시간 분석이 낮으면 늦거나 틀린다.

플랜 B

읽힌 지시를 버리고 **다른 방향의 지시**로 바꾸면, 새 패턴은 처음부터 다시 읽힌다. 약점이 둘인 상대라면 한 가지로 시작해 다른 한 가지로 넘어가는 것이 끝까지 한 가지를 고집하는 것보다 낫다.

스태프의 자동 대응

당신이 세트마다 지시하지 않는 경기에서는 세트가 끝날 때마다 스태프가 대신 움직인다. 상대 에이전시도 같은 방식으로 움직인다.

- **읽힌 지시 되돌리기** — 스태프가 읽혔다고 판단한 지시를 균형으로 돌린다. 세트마다 늘 한다.
- **다시 읽고 바꾸기(플랜 B)** — **세트 스코어에서 뒤질 때만** 본 세트까지를 바탕으로 오늘을 다시 읽어 대응 지시를 바꾼다.

> **이기고 있으면 건드리지 않는다**
>
> 스태프는 세트를 앞서거나 비겼을 때 대응 지시를 바꾸지 않는다. 이긴 세트 뒤에도 바꾸게 해 봤더니 관전 경기의 이득이 오히려 줄었다. 흐름이 좋을 때 판을 흔들지 않는 것이다.

코치에게 맡기기

- **코치에게 일임** — 다음 세트 지시와 코멘트를 코치가 고른 것으로 채운다. 시작하기 전에 칸을 더 고칠 수 있다.
- **남은 세트 코치에게** — 남은 세트의 지시를 코치가 세트마다 정하고, 중계는 멈추지 않고 이어진다. 이번 세트는 당신이 고른 지시가 있으면 그것을, 없으면 코치 지시를 쓴다. '직접 지시로 돌아가기' 를 누르면 다시 세트마다 멈춘다.

경기 전 지시는 경기 준비 화면의 **코치에게 맡기기**로 맡긴다.

코멘트와 사기

세트 사이에 선수에게 한마디를 건넬 수 있다. 선수 상태에 맞는 말이면 다음 세트의 사기가 오르고, 엉뚱한 말이면 내려간다.

코멘트	맞는 때
차분히	방금 세트가 박빙이었을 때(한 게임 차 · 타이브레이크)
칭찬	세트에서 앞서 있고 방금 세트를 이겼을 때
질책	방금 세트를 내줬는데 체력이 아직 넉넉할 때
격려	그 밖 — 밀리고 있을 때

코치에게 맡기면 코치의 **동기부여**가 높을수록 맞는 말을 자주 고른다.

세트 사이 점검 순서

① 붉은 경고가 있나 — 있으면 그 지시를 바꾼다. ② 근거 표에서 '이번 세트' 가 '경기 전체' 와 크게 다른 줄을 찾는다. ③ 세트 스코어와 체력을 보고 코멘트를 고른다. 모르겠으면 '지시 없음' 도 좋은 답이다.

한 줄 요약

중요한 경기는 직접 보고, 세트마다 근거 표와 경고를 읽어 지시를 바꿔라 — 같은 지시를 고집하면 읽힌다.

08

스태프

여덟 직군이 하는 일 · 담당 인원과 효율 · 배정과 위임 · 고용 · 재계약 · 빼 오기

여덟 직군

스태프는 **스태프** 화면에서 관리한다. 탭은 셋이다 — **스탭진**(우리 사람들 · 담당 인원 · 위임 · 재계약), **고용 시장**, **코치 배정**. 스태프도 선수처럼 능력치가 1~20이고, 이름을 누르면 개인 화면이 열린다. 능력치마다 한 줄 설명이 붙어 있다.

직군	능력치	주로 걸리는 곳
코치	기술 지도 · 전술 · 멘탈 지도 · 유망주 육성 · 동기부여 · 현재능력 판단 · 잠재능력 판단	훈련·성장 · 경기 전 지시 · 상대 분석
트레이너	체력 훈련 · 부상 예방 · 회복 관리 · 동기부여	체력 세션 · 기량 하락 · 부상 · 부하 회복
물리치료사	치료 · 부상 예방 · 재활	부상 확률 · 결장 기간
스카우터	현재능력 판단 · 잠재능력 판단	선수 관측(10장)
에이전트	협상력 · 가치 평가 · 인맥	이적 협상 · 재계약 위임 · 스태프 급료 흥정
투어 매니저	일정 설계 · 이동 관리 · 출전료 흥정	출전 일정 위임 · 와일드카드 요청
대회 운영실장	수요 예측 · 흥행 기획 · 원가 관리	소유 대회 순익

직군	능력치	주로 걸리는 곳
전력분석원	데이터 판독 · 패턴 인식 · 실시간 분석	지시 고르기 · 세트 사이 판독 · 상대 특성

코치

- **기술 지도** — 서브·리턴·스트로크·네트 세션의 효과와 특성 훈련 속도(9장).
- **전술** — 전술 세션, 플랜 숙련 속도, 경기 전 상대 분석. 전력분석원이 없으면 지시 고르기도 코치 전술이 약하게 대신한다.
- **멘탈 지도** — 멘탈 세션. 기술 지도·전술과 함께 22세 이상 선수의 성장 속도를 정한다.
- **유망주 육성** — 21세 이하 선수의 성장 속도와 실현율.
- **동기부여** — 세트 사이를 코치에게 맡겼을 때 선수 상태에 맞는 코멘트를 고르는 눈.
- **현재능력 판단 · 잠재능력 판단** — 경기 전 상대 분석과, 목록에 뜨는 현재·잠재 등급의 정확도(10장).

트레이너에게도 **동기부여**가 있다 — 다친 선수를 끝까지 재활하게 만드는 힘이다. 물리치료사의 치료·재활과 함께 결장 기간을 줄이고, 몇 달짜리 **장기 부상일수록 더 크게** 줄인다.

코치가 한 명도 없으면 선수들의 주간 폼이 조금 깎이고, 훈련 상승폭도 크게 준다. 첫 고용은 코치부터다.

트레이너 · 물리치료사

트레이너의 **체력 훈련**은 체력 세션의 효과와 하락기에 기량이 떨어지는 속도를, **부상 예방**은 부상 확률을, **회복 관리**는 쌓인 부하가 빠지는 속도를 정한다. 물리치료사의 **부상 예방**은 트레이너와 따로 부상 확률을 낮추고, **치료·재활**은 결장 기간을 줄인다.

전력분석원

경기 전 지시는 두 단계로 고른다. **데이터 판독**은 상대 능력치를 얼마나 정확히 보나, **패턴 인식**은 그 값으로 지시를 얼마나 정확히 고르나다. **실시간 분석**은 세트 사이 지시의 정확도, 곧 스탭진 탭의 **판독력**이다. 데이터 판독은 남의 선수 플레이 특성을 알아보는 데도 쓰인다.

에이전트 · 투어 매니저 · 대회 운영실장

에이전트의 **협상력**은 이적료를 끌어올리고 스태프가 부르는 급료를 낮춘다. **가치 평가**는 적정가를 아는 눈, **인맥**은 상대를 협상 자리에 붙잡아 두는 힘이다. 투어 매니저의 **일정 설계**는

쉬게 할 때를 얼마나 정확히 맞추나, **이동 관리**는 같은 급이면 가까운 대회를 고르고 지친 선수를 알아채는 힘, **출전료 흥정**은 출전료를 더 받아 내는 힘이다. 매니저가 있으면 와일드카드 약속이 남은 선수를 위해, 본선 직행이 어려운 250·500급 대회에 와일드카드를 알아서 요청한다. 대회 운영실장은 소유 대회의 수입(흥행 기획)과 운영비(원가 관리)를 움직이고, 초청할 선수의 흥행 추정(수요 예측)을 정확하게 한다.

종합 능력 · 명성 · 급료

종합 능력은 그 역할의 능력치를 모은 값이고, 잠재력까지 해마다 자란다. 스태프는 선수와 달리 **떨어지지 않는다**. 대신 코치·스카우터는 60세, 나머지는 55세 무렵부터 은퇴를 생각한다.

명성은 실력을 따라가되 잡음이 섞이고, 젊을수록 실력보다 낮게 잡힌다. 요구 급료는 실력보다 명성을 더 따른다. 그래서 명성은 낮은데 능력치가 좋은 젊은 사람이 **숨은 보석**이다. 겉으로 보이지 않는 성향도 있다 — 야망·충성도·적응력. 숫자로는 나오지 않고, 오래 데리고 있으면서 행동으로 짐작한다.

담당 인원과 효율

코치·트레이너·물리치료사는 에이전시 소속이라 선수단 전체(유망주 포함)가 나눠 쓴다. 한 사람이 맡는 선수가 늘면 손이 덜 간다. 스탭진 탭의 **담당 인원** 칸에 직군별 인원 · 1명당 담당 · 효율이 색으로 나온다.

1명당 맡는 선수	효율 색	뜻
2.5명 안팎까지	초록	능력이 대부분 전해진다
3~4명대	노랑	눈에 띄게 줄어든다
5명 이상	빨강	크게 새어 나간다

사람이 맡은 에이전시에는 리그별 정원이 없다. 역할마다 **8명**까지 쓸 수 있고, 몇 명을 둘지는 예산이 정한다. 코치를 늘려 담당 인원을 줄이는 것도 전략이다. AI 에이전시는 리그 정원대로 쓴다.

코치 배정

코치 배정 탭에서 선수마다 코치·트레이너·물리치료사를 고른다. 비워 두면 '자동(가장 나은 사람)'이다. 배정한 사람의 능력치로 그 선수의 **훈련 세션**이 돌아간다 — 코치는 기술·멘탈·전술

세션과 특성 훈련·플랜 숙련 속도, 트레이너는 체력 세션이다.

> **배정이 바꾸는 것 · 바꾸지 않는 것**
> 한 코치에게 3명 넘게 배정하면 효과가 조금씩 준다(적응력이 높은 사람은 덜 흔들린다). 성장 속도 자체와 부상 예방·치료는 배정과 관계없이 **에이전시 스태프 전체**의 능력과 담당 인원 효율로 정해진다. 물리치료사를 배정해도 그 선수만 더 보살피지는 않는다.

위임 — 출전 일정 · 이적 협상

스탭진 탭의 **위임** 칸에서 두 가지를 '직접' 또는 '맡김'으로 둔다. **출전 일정**은 투어 매니저가, **이적 협상**은 에이전트가 있어야 맡길 수 있다. 칸 옆에 담당자의 세 능력치가 보인다.

- 맡기면 **스태프 능력이 곧 결과**다. 잘하는 사람은 더 받아 내고, 못하는 사람은 제값도 못 받거나 판을 깬다.
- 직접 할 때는 조언만 받는다. 조언은 방향만 알려 주므로 편차가 작다.
- **출전 일정**을 맡기면 매니저는 신청 마감 때(큰 대회일수록 일찍) 선수의 피로를 보고 쉴 주를 정한다. 능력이 낮으면 쉴 때를 빗나가고, 부상 경고도 자주 놓친다. 지금 랭킹에 보탬이 안 되는 대회는 거른다 — 랭킹은 18개 대회만 세기 때문이다.
- AI 에이전시 선수도 **같은 기준**으로 움직인다. 매니저가 약한 팀의 선수는 더 지치고 더 다친다.
- 계약 만료 알림에서 '에이전트에게'를 고르면 45주에 에이전트가 시세대로 재계약을 맺는다. 스태프는 시장가로 바로, 선수는 협상을 거쳐서다. 협상 테이블에도 **에이전트에게 맡기기** 단추가 있다.

> **왜 위임을 '도박'으로 만들었나**
> 맡기는 쪽이 늘 직접보다 낫거나 늘 못하면 선택이 아니다. 그래서 위임은 능력에 따라 위아래로 크게 흔들리고, 직접은 좁게 흔들린다. 좋은 매니저·에이전트를 구했다면 손을 떼도 되고, 그렇지 않다면 조언을 들으며 직접 하는 편이 안전하다.

고용 시장

역할을 고르면 목록이 나온다. **남은 자리**, **가용 예산**(현금 − 이미 계약한 사람들의 이번 시즌 급여), 필터 셋(지금 예산으로 뽑을 수 있는 사람만 · 우리 격으로 데려올 수 있는 사람만 · 전체/

무소속만/다른 팀 소속만)과 상세 검색이 있다. 급여는 시즌 정산 때 한꺼번에 나가지 않고, 시즌 중에 4주마다(한 달에 한 번) 나눠 나간다.

무소속 스태프에게 **제안**을 누르면 협상 테이블이 열린다. 스태프는 요구 급료보다 높게 부르고 라운드마다 내려온다. 야망이 크면 높게 부르고, 우리 에이전트의 협상력이 좋으면 낮게 시작한다. 다섯 라운드를 넘기면 결렬되고 한동안 자리에 나오지 않는다. 기간은 1~3년이다.

- **거절 사유** — 자리가 없다 · 우리 에이전시 격이 낮다 · 급료가 모자란다.
- 격은 리그와 **에이전시 명성**으로 본다. 성적을 내면 좋은 사람이 온다.
- 스태프 명성이 우리 무대보다 높을수록 웃돈을 요구한다.
- **해고**하면 남은 계약 급료의 절반을 보상금으로 낸다.

재계약

계약 기간 중에는 급료 인상 요구가 없다. 계약 **마지막 해**가 되면 스탭진 탭 **재계약** 칸에 오른다. 수락하면 시장가로 2~4시즌 다시 맺는다. 시장가가 지금보다 높으면 오르고, 아니면 **동결**이다. 새 기간은 지금 계약이 끝난 다음 시즌부터 센다. 거절하면 떠날 수 있다(충성도가 높으면 남기도 한다). 아무것도 하지 않으면 52주 오프시즌에 계약이 끝나 떠난다.

빼 오기와 빼앗기기

AI 에이전시(1·2부)는 시즌마다 48주 정산 무렵 **아래 리그**의 코치·트레이너·물리치료사·스카우터 가운데 자기 팀 최약자보다 나은 사람을 데려간다. 에이전시마다 시즌당 한 명이다. 데려가면 원 소속에 보상금을 준다. 사이가 아주 좋은 에이전시에서는 빼 가지 않고, 사이가 나쁘면 보상금이 붙는다. 야망이 큰 사람은 잘 넘어가고, 충성도가 높은 사람은 버틴다.

우리 스태프에게 제의가 오면 바로 떠나지 않고 소식함에 결정할 일로 온다.

- **보내기** — 상대가 남은 연봉만큼 보상금을 낸다.
- **재계약 협상** — 연봉을 올려 계약을 늘리자고 붙잡는다. 남을지는 그 사람의 충성도와 야망이 정한다.
- **거절** — 계약이 넉넉히 남았을 때만 고를 수 있다. 붙잡아 두지만 그 사람의 충성도가 조금 떨어지고, 상대 에이전시와 사이가 나빠진다.
- 한 사람에게 제의는 시즌에 한 번이다.

당신도 데려올 수 있다. 고용 시장에서 '다른 팀 소속만'을 고르고 **영입 제안**을 누른다. 규칙은 화면에 적힌 그대로다.

- 보상금(원 소속에 지급)과 최소 연봉(지금 연봉보다 높게)이 먼저 나온다.
- 시즌당 한 명이고, 성사되면 그 에이전시와 사이가 나빠진다.
- 수락 가능성은 보여 주지 않는다. 최소보다 더 주면 조금 오른다.
- 같은 주에 같은 조건으로 다시 내면 답이 같다. 다음 주에 조건을 바꿔 다시 내자.

하부 리그의 채용법

명성 높은 코치는 하부 리그를 거들떠보지 않는다. 대신 '우리 격으로 데려올 수 있는 사람만'을 켠 채 능력치 열을 눌러 정렬하고, **젊고 명성이 낮은데 능력치가 좋은 사람**을 찾자. 요구 급료가 싸고, 해마다 자란다.

한 줄 요약

코치부터 뽑고, 담당 인원 효율을 초록으로 지키고, 능력 좋은 매니저·에이전트가 있을 때만 맡겨라.

09

훈련과 성장

나이가 그리는 곡선 위에서 — 주간 훈련 · 목표 스타일 · 특성과 플랜 익히기 · 부상과 피로

성장의 뼈대

선수마다 '이 나이에 닿을 기량'이 있다. 기량은 그 목표 쪽으로 다가가고, 목표보다 높으면 내려온다. 훈련은 얼마나 빨리 다가가는지와 **어느 능력치로** 오르는지를 바꾼다.

목표를 정하는 것은 **잠재력 · 나이 · 그 선수가 잠재력을 얼마나 채워 가는가**다. 잠재력을 다 채우는 선수는 드물다 — 여러 요인이 함께 맞아떨어져야 한다.

유망주의 성장에 영향을 주는 것

요인	
성향	프로의식 · 야망 · 부상빈도(숨은 값)
출전	꾸준히 대회에 나가는가 — 벤치에 두면 크지 않는다
큰 무대	어린 선수가 큰 대회에서 이변을 일으키면 한 번에 성장한다(정신·기술 쪽으로)
코치	유망주 육성 · 기술 지도 · 담당 인원
시설	훈련장
훈련	강도 · 세션 구성 · 목표 스타일
나이	어릴수록 같은 환경이 크게 먹힌다

요인	
부상	심한 부상은 성장을 깎는다

나이별 곡선 — 신체 · 기술 · 정신

오르는 양이 같아도 **어디로** 가는지는 나이가 정한다.

영역	오를 때	내릴 때
신체	10대 후반~20대 초반, 이 시기에 가장 크게	하락기에 가장 먼저
기술	20대 내내 — 전성기 무렵까지	30대에 완만히
정신	꾸준히, 나이 들수록 몫이 커진다	거의 떨어지지 않는다

베테랑이 되면 기량이 제자리인 해에도 몸은 조금씩 느려지고 머리는 여문다. **과감성**은 성장으로 바뀌지 않는다.

주간 훈련 — 다섯 칸

훈련 화면의 **훈련 계획** 탭은 우리 선수 전원을 한 표에 놓고 강도와 월~금 다섯 칸을 정한다. 선수 화면의 **훈련** 탭에서도 같은 일을 한다(세션 이름이 조금 다르다 — 스트로크=베이스라인, 네트=네트 플레이, 체력=피지컬).

세션	올리는 능력치	맡는 스태프	부하
서브	서브 파워 · 서브 정확도	코치 기술 지도	높음
리턴	리턴 · 예측	코치 기술 지도	높음
스트로크	포핸드 · 백핸드	코치 기술 지도	높음
네트	발리 · 민첩성	코치 기술 지도	높음
체력	스태미나 · 스피드 · 파워 · 균형	트레이너 체력 훈련	높음(가장 무겁다)
멘탈	집중력 · 침착성	코치 멘탈 지도	보통
전술	판단력 · 창의성 · 예측	코치 전술	보통
회복	없음	—	부하를 덜어 낸다

세션은 **성장 총량을 늘리지 않는다**. 오르는 몫이 고른 능력치 쪽으로 쏠리고, 하락기에는 고른 능력치가 덜 떨어진다. 맡은 스태프의 능력이 높을수록 쏠림이 세다. 회복은 성장을 조금 늦추는

대신 훈련 부상과 피로를 줄인다.

코치에게 맡김(기본)이면 코치가 약한 묶음 둘을 두 번씩 넣고 나머지 한 칸에 체력을, 지쳐 있으면 회복을 넣는다. 편성은 코치 능력과 관계없이 같다 — 코치 능력은 오르는 폭에만 걸린다. 코치가 없으면 어떤 세션을 골라도 효과가 작다.

강도

가볍게 · 보통 · 강하게. 강하게 하면 성장이 빨라지지만 훈련 부상 위험과 훈련 부하가 함께 커진다. 가볍게는 그 반대다. 정하지 않으면 선수 사정에 맞춘 기본값이 붙는다(부상이 잦은 선수는 가볍게).

목표 스타일

선수 화면 훈련 탭에서 **목표 스타일**을 고르면 그 스타일의 **중점 능력치**와 **특성 순서**가 나온다.

목표 스타일	중점 능력치
빅서버	서브 파워 · 서브 정확도 · 파워
서브앤발리어	발리 · 서브 파워 · 서브 정확도 · 민첩성
올코트 플레이어	발리 · 판단력 · 창의성 · 예측
공격형 베이스라이너	포핸드 · 파워 · 백핸드 · 리턴
솔리드 베이스라이너	포핸드 · 백핸드 · 집중력 · 스태미나
카운터펀처	스피드 · 예측 · 스태미나 · 리턴

목표가 있으면 오르는 몫이 중점 능력치 쪽으로 더 쏠린다(총량은 그대로). 주간 훈련을 코치에게 맡겨 두면 편성도 중점 능력치를 가장 많이 겨냥하는 세션 둘을 두 번씩 넣고, 특성 훈련이 쉬는 동안에는 특성 순서대로 다음 특성을 이어서 배운다.

출전 경험

대회에 나가는 것 자체가 성장이다. 꾸준히 뛰게 할수록 크고, 어릴수록 크게 걸린다. 벤치에 두면 크지 않는다.

성장이 멈추거나 뒷걸음질한 선수가 있으면 소식함에 **성장 보고**가 온다. 이유를 한 줄로 짚는다 — 나이 · 지금 닿을 수 있는 기량에 거의 닿음 · 출전 부족 · 회복 훈련 위주 · 코치 수준 · 일시적 기복.

특성 익히기와 튜터

훈련 → 특성·플랜 탭(또는 선수 화면 훈련 탭)의 **특성 훈련**에서 **배우기** 또는 **버리기**를 고른다. 선수마다 한 번에 하나이고, 막대와 '약 N주 남음'으로 진행이 보인다.

- 빠르기는 코치의 **기술 지도**(배정 코치가 있으면 그 사람), **나이**(어릴수록 빠르고 30대는 한참 걸린다), 선수의 결단력·프로의식이 정한다.
- 배워서 가질 수 있는 플레이 특성은 **6개**까지다. 자리가 차면 버리기만 된다. 함께 가질 수 없는 특성은 목록에 뜨지 않는다.
- 기술 특성(한 손 백핸드 같은 몸의 특징)은 훈련으로 바뀌지 않는다.

튜터 — 24세 이상 우리 선수가 21세 이하 유망주를 맡는다. 결단력·프로의식이 튜터 쪽으로 조금씩 닮아 가고, 가끔 튜터의 특성 하나가 옮는다. **나쁜 특성도 옮는다.** 야망 차이가 크거나 튜터의 프로의식이 낮으면 관계가 틀어져 끝날 수 있다.

플랜 숙련

같은 탭의 **플랜 숙련**에서 게임 플랜 다섯 가운데 하나를 골라 **연습 시작**을 누른다. 빠르기는 코치의 **전술**과 선수의 결단력·프로의식이 정하고, 특성보다 짧게 끝난다. 다 차면 '완성'이다.

익힌 플랜으로 경기하면 **랠리 범실이 준다**. 판정은 지시 **내용**으로 한다 — 플랜 단추를 눌렀든 칸마다 같은 지시를 골랐든 같다. AI 선수는 연습하지 않으므로 우리 선수만 얻는 이득이다(6장).

특성·플랜 탭에서 선수마다 **코치에게 맡김**을 켜 두면, 하던 훈련이 끝날 때마다 코치가 목표 스타일(없으면 지금 스타일)에 맞는 특성과 플랜을 골라 이어 간다.

부상과 회복

부상은 대회 경기 중에도, 훈련 중에도 난다. 진 선수가 다치면 경기 도중 기권으로 기록되고, 이긴 선수가 다치면 결과는 그대로이되 다음 경기를 기권한다.

요인	방향
부상빈도(숨은 성향)	높을수록 잦고, 심한 부상의 비율도 높다
누적 부하	곡선으로 가파르게 오르고, 부상 정도도 키운다
나이	22세 이하는 낮고, 31세부터 해마다 오른다

요인	방향
5세트 경기 · 코트	5세트는 더 위험 · 하드가 가장, 클레이가 가장 덜
스태프 · 시설	트레이너·물리치료사의 부상 예방, 의료동이 낮춘다
훈련	강하게는 훈련 부상을 늘리고, 회복 세션은 줄인다

부상은 **가벼움(1~2주) · 중간(3~8주) · 심각(12~30주)** 셋이고, 물리치료사의 치료·재활과 의료동, 그리고 트레이너의 동기부여가 결장 기간을 줄인다(트레이너 동기부여는 장기 부상에서 더 크게). **심각한 부상은 잠재력을 영구히 깎고** 실현율도 낮춘다. 중간 부상도 실현율을 조금 깎는다.

피로 구역

훈련 → 피로·부상 탭에 누적 부하 · 상태 · 부상 위험(낮음~매우 높음) · 최근 4주 출전 · 강도 · 다음 주 계획이 나온다. 경기와 훈련이 부하를 쌓고, 회복 세션과 트레이너의 회복 관리가 덜어낸다. 대회를 뛴 주에는 훈련 부하가 절반만 쌓인다.

누적 부하	상태
45 미만	양호
45 이상	주의 — '휴식 권장'이 뜨기 시작한다
70 이상	위험 — 부상 위험이 눈에 띄게 오른다
110 이상	과부하

부상이 잦은 선수는 더 낮은 부하에서도 휴식 권장이 뜬다. 아래 **부상 이력**에 주차 · 정도 · 병명 · 결장 주가 남는다.

능력치 추이 → 경기 기록 비교

훈련 → 능력치 추이 탭은 우리 선수의 능력치를 4주마다 기록한다. 기간(한 달 · 한 분기 · 한 시즌)을 고르면 선수마다 기술·신체·정신 합의 변화와 가장 오른 것·가장 내린 것이 나온다. 선수를 누르면 능력치별 추이선이 펼쳐지고, 그 아래 **경기 기록 비교 — 훈련 효과**가 붙는다.

- 고른 기간의 경기를 **그 앞 같은 길이 기간**의 경기와 견준다.
- 1서브 성공 · 1서브 득점 · 2서브 득점 · 경기당 에이스 · 경기당 위너 · 경기당 범실 · 브레이크 포인트 막기 — 좋아졌으면 ▲, 나빠졌으면 ▼, 비슷하면 =.

- 두 기간 모두 치른 경기가 있어야 나온다. 상대와 코트에 따라 달라지니 **경기 수가 많을수록 믿을 만하다**.

선수 화면에서 능력치 이름을 눌러도 그 능력치의 추이(기록 전체 포함)와 경기에서 하는 일이 열린다.

왜 '총량'은 건드리지 않나

세션이 성장 총량을 늘리면 모든 선수를 늘 강하게·체력 위주로 돌리는 것이 정답이 된다. 총량은 나이·잠재력·코치·출전이 정하고, 훈련은 **방향**을 정하게 했다. 그래서 '무엇을 올릴까'와 '얼마나 버틸까(부하)'가 따로 걸린다.

유망주 키우기

한 가지만 좋아서는 다 크지 않는다. 성향 좋은 유망주를 뽑고, 하위 투어라도 꾸준히 뛰게 하고, 좋은 코치와 훈련장을 붙이고, 기회가 오면 큰 무대에 세우자. 튜터는 성격을 보고 붙인다.

한 줄 요약

나이가 목표를, 훈련이 방향을, 출전과 코치가 속도를 정한다 — 부하 45를 넘기면 쉬게 하라.

10

스카우트

화면에 보이는 남의 선수는 추정이다 — 누가, 몇 번, 얼마나 가까이서 보았나

정보 가림

설정 → 정보 가림이 켜져 있으면(기본) 남의 선수 능력치는 세 가지로 보인다 — **?**(모름) · **범위**(예: 11~14) · **정확한 값**. 우리 선수는 늘 정확하다. 끄면 모든 선수가 정확하게 보인다.

얼마나 보이는지는 두 가지 정보를 합쳐 정한다.

- **공개 정보** — 선수의 명성. 랭킹이 높은 선수는 누구나 잘 알아서, 스카우트 없이도 범위가 좁다.
- **스카우트 관측** — 우리 스카우터가 그 선수를 본 기록. 볼수록 범위가 좁아진다.

명성이 낮고 아무도 본 적 없는 선수는 모든 능력치가 **?** 다. 하부 투어의 어린 선수를 찾으려면 스카우터를 보내야 한다.

> **범위 가운데가 참값이 아닐 수 있다**
> 에이전시마다 선수 한 명 한 명에 대한 **선입견**이 있다. 처음 볼 때 정해지고, 여러 번 봐도 사라지지 않는다. 그래서 범위는 좁아지는데 가운데가 한쪽으로 치우쳐 있을 수 있다. 판단력이 좋은 스카우터일수록 선입견도 작다.

두 가지 등급

현재·잠재 실력은 **별 다섯 단계**로 보인다. 단계는 기량 100 미만 · 100~125 · 126~150 · 151~175 · 175 초과다. 다만 어디서 보느냐에 따라 매기는 방법이 다르다.

어디서	무엇으로 매기나	함께 보이는 것
스카우팅 화면 · 주니어 목록	우리 스카우트 관측 기록	확신(별 1~5) · 모르면 ?
FA · 영입 대상 목록	코치와 스카우터의 판단력을 합친 '우리 눈'	지금 정확도(%) · 시즌마다 새로 매김

확신은 잠재력을 얼마나 좁게 알고 있느냐다. 서툰 눈으로 한두 번 본 선수는 별이 적고, 좋은 눈으로 여러 번 본 선수는 많다. '우리 눈'은 가장 나은 사람 둘을 온전히, 나머지는 조금만 더한다 — 사람을 늘린다고 끝없이 정확해지지 않는다.

스카우터의 눈

스카우터의 능력치는 둘뿐이다.

- **현재능력 판단** — 지금 실력을 보는 정확도.
- **잠재능력 판단** — 잠재력을 보는 정확도.

두 값은 사람마다 따로 논다. 시장에는 현재능력 판단은 낮은데 잠재능력 판단만 유난히 높은 **원석 발굴형**이 가끔 나온다. 시장은 스카우터를 주로 '현재능력 판단'으로 평가하므로, 이런 사람은 명성이 낮고 **싸다**.

> **3부의 대박은 원석 발굴형에서**
>
> 돈이 없는 하부 리그라면 명성이 낮고 잠재능력 판단만 높은 스카우터를 찾자. 고용 시장에서 잠재능력 판단 열을 눌러 정렬하면 된다. 어린 선수의 잠재력을 싸게, 정확하게 본다 — 큰 팀이 놓친 유망주를 먼저 알아볼 수 있다.

파견 — 범위와 지시

스카우팅 → 파견 탭에서 에이전시 기본 **파견 범위**(자국 · 권역 · 전 세계)를 정하고, 스카우터마다 따로 지시할 수 있다.

- **범위** — 자국 · 권역(같은 대륙) · 전 세계.
- **지시** — 알아서 · 유망주 위주 · 즉시 전력 · 특정 선수.
- **지목** — '특정 선수'를 고르면 관심 목록에서 쫓을 선수를 고른다. 그 선수가 뛰는 대회를 먼저 가고, 예산이나 범위를 벗어나면 가까운 대회로 대신 간다.

스카우터 한 명은 **한 주에 대회 한 곳**을 가서 그 대회 출전 선수 전원을 한 번씩 본다. 같은 주에 두 스카우터가 같은 대회에 가지는 않는다. 출장비는 대회 등급이 높을수록, 멀수록 비싸고 **시즌 예산**에서 나간다.

리그	기본 범위	시즌 예산
1부	전 세계	$45만
2부	권역	$13만
3부	자국	$4만
4부	자국	$1.5만

예산에는 시장 비용지수가 곱해지고, 시즌이 바뀌면 새로 채워진다. 한 해 예산을 상반기에 다 쓰지 않도록 **지금까지 쓸 수 있는 몫이 주차에 따라 늘어난다.** 대회는 46주까지 있으니 그 안에 다 쓰도록 짜여 있다.

보고서와 관심 목록

스카우팅 화면의 탭은 다섯이다.

- **개요** — 파악한 선수 수 · 톱100 가운데 파악한 수 · 스카우터별 판단력과 최근 파견 · 권역별 정보력.
- **보고서** — 우리가 본 선수 전원(랭킹 순 상위 300명). 현재 등급 · 잠재 등급 · 확신이 나온다.
- **관심 목록** — **관심 등록**으로 모은 선수. 선수 이름을 오른쪽 클릭해 '관심 명단에 저장'해도 된다.
- **선수 검색** — 나이 · 랭킹 · 국적 · '영입 가능 선수만' · 상세 검색. 능력치 조건은 우리가 파악한 값으로만 거른다.
- **파견** — 위의 범위와 지시.

월간 보고 — 스카우터가 있으면 시즌 주차가 4의 배수인 주마다 소식함에 스카우트 월간 보고가 온다. 스카우터마다 다녀온 대회 수 · 나라 수 · 본 선수 수 · 출장비 · 지시대로 못 간

횟수를 적고, 본 선수 가운데 **추천**을 최대 두 명씩 붙인다. 추천은 확신이 2단계 이상이고 잠재 등급이 '톱100 가능성' 이상인 선수이며, 무소속 · 계약 만료 예정 · 계약 중인지도 알려 준다. 추천의 등급은 그 스카우터의 눈이다 — **서툰 스카우터는 틀리게 추천한다.**

분석 의뢰

정기 파견 말고 한 번에 사서 보는 길도 있다.

단추	어디	누구를
상대 분석 의뢰	경기 준비	다음 상대 한 명
참가자 전체 분석 의뢰	경기 준비	이번 대회 참가자 전원
스카우트 의뢰	남의 선수 화면	그 선수
주니어 세대 분석 의뢰	이적·계약 → 주니어	계약 전 주니어 전원

우리 스카우터가 있으면 영상·자료 비용만 들어 싸고, **스카우트 예산**에서 나간다. 가장 나은 스카우터의 판단력에 보너스가 붙고, 그 선수에 대한 선입견도 절반으로 준다. 스카우터가 없으면 **외부 분석가**가 맡는다 — 보는 눈이 흐리고 의뢰비가 비싸며 현금에서 나간다.

경기 준비 화면의 **상대 분석** 자체는 코치가 한다. 코치의 현재능력 판단과 전술이 좋을수록 범위가 좁고, 의뢰로 쌓은 관측이 거기에 더해진다. 코치가 있으면 ?는 없다 — 경기 영상은 누구나 볼 수 있다. 상대의 플레이 특성은 전력분석원의 데이터 판독으로 하나씩 드러나고, 상대가 경기를 많이 치를수록 잘 보인다(8장).

주니어와 신인

- **46주 주니어 파이널** — 다음 시즌 신인 세대가 공개된다. 스카우터가 있는 에이전시는 비용 없이 한 번씩 본다(가장 나은 스카우터의 눈으로). 스카우터가 없으면 이 공짜 관측도 없다.
- **47~50주** — 이적·계약 → 주니어 탭에서 접촉한다. **51주**에 주니어가 가장 좋은 제안을 고른다. 한 세대에서 에이전시마다 한 명까지 계약한다.
- **새 게임 드래프트** — 직접 드래프트에서는 공개 기록만 보인다. 능력치도 스카우트 추정도 나오지 않는다.

신인 재능은 새 게임에서 고른다. 해마다 들어오는 신인들의 잠재력 분포를 정한다.

신인 재능	뜻
현실적	세대급 재능이 드물고 최상위 잠재력이 눌려 나온다
보통	기본 분포
풍부	세대급·고잠재 신인이 더 자주 나온다

현실적·풍부는 '처음 6시즌'만 적용하거나 '계속' 적용할 수 있다. 6시즌이 지나면 보통으로 돌아간다. DEUCE ROSTER 2027 1.0 로스터로 시작하면 기본값이 현실적이다.

무엇이 정확도를 올리나

무엇	좋아지는 것
스카우터 현재능력 판단	지금 실력 관측 · 선입견 크기
스카우터 잠재능력 판단	잠재력 관측 · 확신
여러 번 보기	범위가 좁아진다(선입견은 남는다)
분석 의뢰	판단력 보너스 · 선입견 절반
분석실(시설)	파견·의뢰 관측의 오차
코치 현재능력 판단 · 전술	경기 전 상대 분석
코치·스카우터 판단력 합	FA·영입 목록의 등급 정확도
선수 명성(랭킹)	스카우트 없이도 보이는 공개 정보

왜 '선입견'을 넣었나

여러 번 보면 오차가 계속 줄어드는 구조만 있으면, 예산이 넉넉한 1부는 결국 모든 선수를 거의 완벽히 알게 된다. 선입견은 돈으로 다 지워지지 않는 몫을 남긴다. 그래서 스카우터의 **판단력 자체**가 끝까지 값을 한다.

한 줄 요약

보이는 등급은 우리 눈의 추정이다 — 좋은 눈을 사고, 관심 선수는 지목해 여러 번 보고, 큰 결정 전에는 분석을 의뢰하라.

11

계약 · FA · 이적 · 스폰서

계약 연도를 읽는 법부터 협상 요령까지

계약 연도 읽기

계약 만료 연도가 **2029** 로 적혀 있으면, 그 선수는 **2029 시즌까지** 뛰고 2030 시즌이 시작할 때 계약이 끝난다.

언제 맺나	몇 년	만료 표시
시즌 중 FA 계약	2년	이번 시즌 + 1
이적 기간(시즌 끝) FA 계약	2년	다음 시즌 + 1
재계약(언제든)	3년	지금 계약이 끝난 다음 시즌부터 3년

> **재계약은 이어 붙인다**
>
> 재계약은 **지금 계약이 끝난 다음 시즌부터** 센다. 2028 만료 선수와 3년 재계약하면 2031 까지다.

스폰서 계약

- 스폰서 돈은 **그 시즌 정산 때** 들어온다.

- **인상 요구**(시세대로·세게·크게)가 받아들여지면 기간은 그대로이고, 이번 정산부터 금액만 바뀐다.
- **재계약**하면 **다음 시즌**이 새 계약의 첫 시즌이다 — 2027 시즌 중 2년 재계약이면 2029 시즌까지.
- 다른 브랜드가 **위약금을 내고** 데려가도 새 계약은 다음 시즌부터다.

선수가 보는 에이전시의 격

다른 에이전시로 옮길 때(FA 계약 · 이적) 선수는 **에이전시의 격**(리그와 평판)을 본다. 선수의 순위가 높을수록 높은 격을 바라고, 우리 격이 모자랄수록 요구 조건이 올라간다. 평판은 최근 두 시즌의 성적으로도 오르내린다.

- **의무 출전 대상(30위 안)** 선수는 1부 에이전시로만 옮기려 한다. 이적 기간이 거의 끝나 갈 때만 조건을 크게 올려 받아 준다. 협상 테이블에서 '지금은 1부 에이전시에서만 뛰고 싶습니다' 로 거절된다.
- **이미 우리 선수인 재계약**에는 격을 보지 않는다. 남을지는 그 선수의 성향과 관계로 정한다.

FA 한도

이적 기간마다 FA 는 **3명까지** 새로 계약할 수 있다. 제안 결선·역제안 수락·협상 테이블·오프시즌 시장·예비 FA 가 모두 같은 한도를 쓴다.

12

재정 · 후원 · 시설

돈은 어디서 들어와 어디로 나가는가 — 장부 읽기부터 스폰서 흥정, 시설 공사까지

에이전시는 무엇으로 버나

이 게임의 에이전시는 선수에게 월급을 주지 않는다. **상금은 모두 선수 몫**이다. 에이전시는 선수의 스폰서·광고 수입에서 계약서의 **커미션**만큼을 떼어 가고, 대신 선수의 **투어 경비**와 계약할 때 주는 **계약금**을 댄다. 하위 랭커일수록 경비가 수입보다 큰 것이 정상이다. 그 적자는 미래에 대한 투자다.

들어오는 돈은 다섯 갈래다.

- **스폰서 커미션** — 선수 스폰서 계약의 기본금과 성과 옵션에서 커미션만큼. 48주 정산 때 들어온다.
- **단발 광고** — 선수가 한 대회에서 평소보다 훨씬 큰 결과를 내면 광고가 붙는다. 그 자리에서 커미션만큼 들어온다.
- **협회 분배금** — 48주 정산 때. 아래에서 따로 설명한다.
- **소유 대회 수지** — 우리 대회가 열리는 주에 순이익(또는 손실)이 잡힌다.
- **초청료** — 대회가 우리 선수를 불러 낸 초청료는 전액 에이전시로 들어와 투어 경비를 메운다.

이적료와 이적 분할금도 수입이 될 수 있다. 소유 대회는 필드에 인기 선수가 많을수록 흥행이 좋고, 대회 운영실장의 흥행 기획은 수입에, 원가 관리는 운영비에 작용한다(운영은 14장).

> **상금에는 커미션이 없다**
> 선수가 메이저에서 우승해도 상금은 에이전시 현금에 들어오지 않는다. 에이전시가 버는 것은 그 우승으로 오르는 **스폰서 가치**와 성과 옵션, 분배금의 선수 몫이다. 선수 화면의 수입·지출 표에서 우리가 뗀 '커미션' 과 '선수 순익' 을 따로 볼 수 있다.

나가는 돈과 그 시점

항목	언제 나가나	알아 둘 것
스태프 급여	4주마다	시즌 중에 고용하면 그다음 4주 차부터
선수 투어 경비	4주마다	랭킹과 실제로 뛴 무대에 따라 다르다. 장비 후원이 장비비를 덜어 준다
계약금	계약할 때 한 번	첫 계약·재계약 때만 선금으로
부상 치료비	부상이 났을 때	중간 이상 부상만. 가벼운 부상은 소속 스태프 선에서 끝난다
스카우팅	파견·의뢰할 때	스카우터 파견비, 상대·참가자 분석 의뢰비
시설 분납금	착공 때 + 48주 정산	완공 뒤에도 남은 회차는 낸다(아래)
차입금 상환·투자자 배당	49주	이적 기간이 열리는 주

장부 읽기

에이전시 → 재무 탭의 장부는 항목마다 최근 4주 · 이번 시즌 · 월별(1~12) 금액을 보여 준다. 돈이 오간 항목만 표에 나온다. 항목 이름을 누르면 최근 1년의 세부 줄(몇 주에 누구 때문에 얼마)이 펼쳐진다.

장부 항목	주로 들어가는 것
대회 운영	소유 대회의 주간 수지
시즌 정산(수수료·계약금·급여)	스폰서 커미션 · 스폰서 기본금 · 계약금 · 급여
선수 투어 경비	4주마다 나가는 경비, 받은 초청료
이적	이적료 · 이적 분할금
시설 투자·유지	착공 회차 · 분납금

장부 항목	주로 들어가는 것
대회 매매·차입	운영권 매입 · 투자 수락 · 차입금 상환
투자자 배당	지분 투자자에게 나가는 몫
스태프 보상금	다른 에이전시와 스태프를 데려오거나 빼앗길 때 오간 보상금
계약 해지 위약금	선수 계약을 중도에 끊을 때

그 아래에는 네 개의 판이 있다. **앞으로 들어올 돈·나갈 돈**(1개월·분기·1년 예상), **시즌 정산 예정**(48주에 오갈 돈과 정산 뒤 현금), **분할금·성과 옵션**, **다음 3시즌 추정**이다. 시즌 후반에는 '시즌 정산 예정' 을 가장 자주 보게 된다.

협회 분배금

협회는 주인 없는 대회(메이저 · 파이널 · 소유자가 없는 대회)에서 나온 수익을 48주에 나눠 준다. 재원의 절반은 **선수 몫**으로, 선수가 이번 시즌 딴 랭킹 포인트에 비례해 나가고 에이전시는 그중 커미션만큼만 받는다. 나머지 절반은 **리그 몫**이다. 윗 리그일수록 크고, 리그 안에서는 순위가 높을수록 더 받는다. 4부에는 리그 몫이 없다 — 선수가 벌어 온 몫의 커미션만 받는다.

분배금은 **이번 시즌에 속했던 리그**로 계산한다. 47주 심사로 승격이 정해졌어도 올해 분배금은 올해 리그 기준이다. 정산 때 소식함으로 선수별 기여 내역이 온다. 의무 1000급 대회에 빠진 선수는 선수 몫이 깎인다.

적자와 파산

49주, 모든 돈이 들어오고 나간 뒤 현금이 **0 아래**면 규정에 따라 **최상위 랭킹 선수 한 명이 몸값의 70%에 시장으로 나온다.** 모든 에이전시에 같은 규칙이다. 재무 탭 '시즌 정산 예정' 이 이대로면 적자라고 미리 경고한다. 그 전에 지출을 줄이거나 선수를 팔아 메워야 한다.

현금이 리그마다 정해진 **파산선** 아래로 떨어진 채 **3시즌 연속** 49주를 맞으면 파산이다. 파산선 아래 세 번째 시즌에는 47주 심사에서 성적과 관계없이 리그 최하위로 확정된다. 우리 에이전시는 파산해도 **한 번에 한해 재건**을 고를 수 있다. 대회·선수단·빚을 모두 정리하고, 그해 주니어 한 명(5년 계약)과 코치·트레이너 한 명씩을 데리고 4부에서 다시 시작한다. 거절하거나 두 번째 파산이면 게임이 끝난다.

빚 — 차입과 투자

따로 신청하는 대출은 없다. 빚은 세 경로로만 생긴다. **신규 창설 자금**(4부로 시작할 때), 4부에서 **3부 운영권을 살 때 모자란 돈을 채운 투자**, 그리고 성적을 낸 4부 에이전시에 오는 **투자 제안**이다. 차입은 매년 49주에 같은 금액씩 갚는다. 신규 창설 자금은 첫 2시즌 동안 이자만 낸다.

투자 제안이 **지분**이면 갚을 필요가 없다. 대신 흑자 시즌마다 순이익의 일부가 49주에 투자자 배당으로 빠져나간다. 적자 시즌에는 나가지 않는다.

시설

시설은 셋이다. 수준은 1~20이고, 시작 수준은 리그가 높을수록 높다(1부가 가장 높고 4부가 가장 낮다).

시설	좋아지는 것
훈련장	훈련으로 느는 폭이 커진다
의료동	다칠 위험이 줄고 회복이 빨라진다
분석실	상대·선수를 보는 눈이 정확해진다

에이전시 → 시설 탭에서 공사를 고른다.

- **단기 공사(+1)** — 한 칸. 낙후한 시설일수록 빨리 끝난다.
- **장기 공사(+2 · +3)** — 한 번에 여러 칸. 한 칸씩 따로 짓는 것보다 **기간은 짧지만 비용에 장기 할증**이 붙는다. 돈으로 시간을 사는 선택이다.
- **리그 평균** — 우리 리그 평균 수준까지 한 번에. 칸값 합보다 조금 비싸다.

공사 기간은 **주 단위**다. 공사비는 여러 회차로 나눠 내는데, **첫 회차는 착공할 때 바로** 나가고 나머지는 **48주 정산 때마다** 한 회차씩 나간다. 한 칸짜리는 착공할 때 전액을 낸다. 확인 창에 총 공사비 · 회차 납입 · 공사 기간이 나온다.

> **완공해도 남은 회차는 낸다**
>
> 공사는 완공 주가 되면 바로 수준이 오른다. 그런데 여러 칸 공사는 완공이 회차보다 빠를 수 있다. 이때 **남은 회차는 빚으로 남아 다음 정산부터 계속 나간다.** 정산 때 현금이 모자라면 그해 회차는 넘기고 다음 정산에서 낸다. 재무 탭 '시즌 정산 예정' 의 **시설 분납금** 줄에서 확인한다.

공사 중에는 그 시설을 제대로 쓸 수 없다. 올리는 칸 수만큼 수준이 내려간 것으로 친다. 같은 시설은 한 번에 한 공사만 할 수 있다. **공사 해지**를 누르면 남은 회차는 면제되지만 이미 낸 돈은 돌아오지 않는다.

> **왜 시설인가**
> 코치는 떠날 수 있지만 시설은 한 번 올려 두면 남는다. 대신 돈이 여러 시즌 묶인다. 지금 선수를 살 것인가, 5년 뒤의 선수단을 살 것인가 — 그 선택을 만들려고 시설을 넣었다.

스폰서

분야 일곱

스폰서 계약은 선수마다 분야별로 하나씩 맺는다. 의류가 가장 크고, 라켓·시계가 뒤따른다. 나머지는 자동차 · 금융 · 식음료 · 기술이다. 150위 밖 선수와 무소속 선수는 **의류·라켓 장비 계약**만 받고, 금액도 작다.

값을 정하는 것

랭킹이 가장 크게 정하고, 국적 시장의 크기 · 스타성 · 나이(젊으면 더, 서른 중반이면 덜)가 붙는다. 에이전시 쪽에서는 리그의 격, **담당 에이전트의 흥정 능력**, 에이전시 명성이 금액을 움직인다. 브랜드마다 취향(젊은 선수 · 스타 · 자국 선수 · 안정된 상위권)이 있어 같은 선수에게도 다른 값을 부른다.

돈이 들어오는 방식

- **기본금**은 해마다 48주 정산에 들어온다. 에이전시는 커미션만큼 갖는다.
- **성과 옵션**은 우승 · 메이저 8강 · 연말 톱10 에 붙는 보너스다. 옵션을 키우면 기본금이 줄고, 줄이면 반대다.
- 성적이 떨어져도 계약은 깨지지 않는다. **감액 조항**으로 금액이 줄 뿐이고, 기본금의 절반 아래로는 줄지 않는다.

계약 도중의 흥정

선수가 계약 때보다 크게 성장하면 할 수 있는 일이 셋이다(11장 표와 같은 규칙).

- **인상 요구** — 시세대로 · 세게 · 크게 중에 고른다. 세게 부를수록 거절당하기 쉽다. 받아들여지면 **기간은 그대로이고 이번 정산부터 금액만** 바뀐다. 시세보다 한참 위로는

올라가지 않는다. 거절당하면 12주 뒤에 다시 요구할 수 있고, 성사된 뒤에는 26주 동안 다시 말을 꺼내지 않는다.

- **재계약 협상** — 기간(1~5년)과 성과 옵션 크기까지 정한다. 브랜드는 라운드마다 조금씩 올려 온다. 너무 길게 끌면 결렬되고 한동안 쉰다. 새 계약은 **다음 시즌**이 첫 시즌이다.
- **소식함 제안** — 기존 브랜드의 조기 연장, 또는 경쟁 브랜드가 위약금을 대신 내고 데려가려는 제안이 온다.

비어 있는 분야는 **빈 분야에 직접 제안**으로 뚫을 수 있다. 먼저 찾아가는 쪽이라 시즌 창구보다 조건이 박하고, 성사 가능성은 에이전트 협상력과 선수 랭킹이 정한다.

시즌 창구

48주 정산에서 끝난 계약이 정리되고, 빈 분야에 브랜드가 새로 붙는다(1~4시즌). 우리 선수의 후원이 끝났는데 새 제안이 없으면, 소식함이 원인(랭킹 · 나이 · 브랜드 예산 등)을 한 줄로 알린다.

> **한 줄 요약**
> 상금은 선수 것, 스폰서 커미션과 분배금이 에이전시 것이다. 48주 정산과 49주 상환을 넘길 현금을 늘 남겨 두고, 시설은 완공 뒤에도 회차가 남는다는 것을 잊지 말자.

13

대회 · 달력 · 랭킹

어느 대회에 나가야 포인트가 쌓이나

대회 등급과 포인트

본선 라운드별로 받는 랭킹 포인트다(메이저는 128강 · 나머지는 32강 기준).

등급	우승	결승	4강	8강	16강	32강
메이저	2000	1300	800	400	200	100
듀스1000	1000	650	400	200	100	50
듀스500	500	330	200	100	50	0
듀스250	250	165	100	50	25	0
챌린저 175	175	90	50	25	13	0
챌린저 125	125	64	35	16	8	0
챌린저 100	100	50	25	14	7	0
챌린저 75	75	44	22	12	6	0
챌린저 50	50	25	14	8	4	0
F25	25	14	7	3	1	0
F15	15	8	4	2	1	0

랭킹은 18개 대회만 센다

선수 랭킹은 최근 52주 가운데 **18개 대회**만 센다 — 메이저 · 의무 1000급 전부 · 그 밖의 가장 좋은 결과 몇 개(파이널은 따로 더한다). 세는 결과가 이미 좋으면 작은 대회에 나가도 랭킹이 오르지 않는다. 그래서 상위 선수일수록 대회 수가 적다.

리그

리그	선수 정원	유망주 자리	소유 대회 수	드래프트 선발
1부	10	3	9	1위~
2부	8	2	16	31위~
3부	6	1	25	61위~
4부	4	1	—	91위~

순위 점수는 46주까지

에이전시 순위 점수는 **이번 시즌 1~46주** 포인트만 센다. 파이널 뒤의 대회는 다음 시즌 순위에 들어가지 않는다.

14

리그 · 승강 · 소유 대회

에이전시 순위는 무엇으로 정해지고, 한 부씩 어떻게 올라가는가

대회를 가진 에이전시, 대회가 곧 리그

1~3부 에이전시는 모두 **정식 투어 대회를 하나씩** 가지고 있다. 그 대회의 등급이 곧 리그다 — 듀스1000을 가지면 1부, 듀스500이면 2부, 듀스250이면 3부. 4부는 정식 대회가 없는 에이전시의 자리다. 새로 창설했거나, 파산했거나, 운영권을 잃은 에이전시가 챌린저 대회 하나로 여기서 버틴다.

리그	선수 정원	유망주 자리	소유 대회 수	드래프트 선발
1부	10	3	9	1위~
2부	8	2	16	31위~
3부	6	1	25	61위~
4부	4	1	—	91위~

리그가 높을수록 선수 정원과 유망주 자리가 많다. 위 표의 소유 대회 수는 게임을 시작할 때의 수다. 두 번째 시즌이 끝날 때 한 번 **확장**이 있고, 그 뒤로 1부 10팀 · 2부 16팀 · 3부는 최소 24팀을 유지한다.

순위는 1~46주 포인트로

에이전시 순위 점수는 **소속 선수들이 이번 시즌 1~46주에 딴 랭킹 포인트의 합**이다. 선수 랭킹은 최근 52주를 보지만, 에이전시 순위는 이번 시즌만 센다. 46주 투어 파이널이 끝나면 순위가 굳는다. 리그 1위에게는 우승 소식과 트로피가 따로 있다.

> **선수 수가 곧 무기다**
> 순위 점수는 합이다. 톱10 한 명보다 꾸준히 포인트를 모으는 선수 여럿이 나을 때가 많다. 정원을 비워 두지 말고, 하위 투어 대회라도 부지런히 내보내자.

47주 — 심사와 승강 플레이오프

47주에 시즌이 마감되고 리그 심사가 열린다. 첫 시즌에는 승강이 없다. 두 번째 시즌 끝의 확장에서는 2년 누적 포인트로 2부 1위가 1부로, 3부 1위가 2부로 올라간다(강등 없음). 그다음 시즌부터 매년 아래 규칙으로 자리를 바꾼다.

자리	방식
2부 최하위 ↔ 3부 1위	자동으로 맞바꾼다
1부 최하위 vs 2부 1위	승강 플레이오프
2부 뒤에서 둘째 vs 3부 2위	승강 플레이오프

플레이오프는 **선수 5명이 한 명씩 맞붙어 3승을 먼저 거두는 쪽**이 이긴다. 코트는 하드다. 출전 순서는 팀마다 정하고, 정하지 않으면 랭킹 순이다. 우리 팀이 걸린 플레이오프는 미리 계산하지 않고 실제로 치른다. 아래 리그 팀이 이기면 두 팀이 리그를 맞바꾼다.

> **대진은 자동 승강 전 순위로**
> 플레이오프 대진은 자동 맞교환을 하기 **전**의 순위로 정한다. 3부 1위가 자동으로 올라갔다고 해서 3부 3위가 플레이오프에 끼어드는 일은 없다.

운영권 박탈

현금이 파산선 아래인 채 세 번째 시즌을 맞은 에이전시는 **성적과 관계없이 리그 최하위**로 확정된다(12장). 여럿이면 적자가 큰 쪽이 더 아래다. 1부에서 박탈이 나오면 그 수만큼 아래 리그가 더 올라온다. 박탈이 두 건 이상인 시즌에는 플레이오프를 치르지 않는다.

강등되면

리그가 내려가면 선수 자리가 줄어든다. 줄어든 수만큼 **간판 선수 한 명과 남으려는 마음이 약한 선수들**이 몸값의 70%에 강제 매물로 나온다. 강등은 선수단 전체의 사기도 떨어뜨리고, 매물이 된 선수는 더 크게 떨어진다.

48주 — 정산, 그리고 새 리그

48주에 정산이 끝난 뒤에야 새 리그가 반영된다. 분배금은 **이번 시즌 리그**로 나눈다(12장). 플레이오프 결과도 이때 리그에 들어간다. 정산과 승강이 모두 끝나면 시즌 요약이 뜬다. 승격하면 **우리 대회도 한 등급 올라가고**, 강등하면 내려간다. 등급이 바뀐 대회는 다른 의무 대회와 겹치지 않도록 개최 주가 옮겨질 수 있다.

3부와 4부 사이

3부에서 4부로

주인 없는 듀스250 대회가 모두 팔린 뒤에, 3부가 24팀보다 많을 때만 강등이 있다. 대회 순이익 · 대회 명성 · 포인트를 함께 본 평가가 가장 낮은 팀부터 운영권을 잃는다. 대회는 협회로 돌아가고, 에이전시는 대회 값의 일부를 보상받아 4부로 내려간다. 4부에서 막 사 올라온 팀은 그 시즌 심사를 받지 않는다.

4부에서 3부로 — 운영권 매입

4부에는 자동 승격이 없다. **에이전시 → 운영권 → 3부 운영권 매입**에서 주인 없는 듀스250 자리를 직접 사야 한다.

- 우리 챌린저는 협회에 되팔리고, 그 값이 밑천이 된다.
- 모자란 돈은 투자(차입)로 채울 수 있다. 단 **2시즌 연속으로 3부 최하위보다 포인트를 많이** 쌓았어야 한다.
- 모자란 돈은 48주 정산에 나갈 돈을 남겨 두고 계산한다. 사고 나서 적자로 간판이 강제 매각되지 않게 하려는 것이다.

투자 제안

4부 전용이다. 최근 몇 시즌 리그 안에서 상위권을 지켰고 살 수 있는 250 자리가 남아 있으면, 48주에 투자 제안이 온다. **지분**(갚지 않는 대신 흑자 시즌마다 순이익 일부를 나눈다) 또는

차입(정해진 해 동안 갚는다)이다. 4주 안에 수락하거나 거절한다. 한 번 받으면 몇 시즌 동안 다시 오지 않는다.

신규 창설로 시작하기

새 게임에서 시작 리그를 **신규 창설**로 고르면 4부에서 시작한다. 가진 것은 챌린저 대회 하나와 적은 현금, 그리고 창설 자금 차입이다. 창설 자금은 10년에 걸쳐 갚고, 첫 2시즌은 이자만 낸다. 선수 눈에 4부는 가장 덜 매력적인 곳이고, 분배금의 리그 몫도 없다. 선수가 벌어 온 포인트 몫의 커미션만 받는다. 가장 어려운 시작이다.

왜 사람은 자동 승격이 없나

주인 없는 듀스250 자리가 남아 있으면 4부 AI 팀 가운데 적어도 한 팀이 해마다 그 자리를 채우며 올라온다. 사람만 직접 사게 한 것은, 3부로 올라가는 순간이 성적(투자 자격)과 돈(매입 대금)을 함께 갖춘 결정이어야 하기 때문이다.

소유 대회 운영

우리 대회는 열리는 주에 수지가 장부 '대회 운영' 에 잡힌다. 흥행은 필드의 스타가 만든다. 대회 화면에서 할 수 있는 일은 이렇다.

- **와일드카드** — 우리 대회의 와일드카드를 누구에게 줄지 정한다. 계약서에 약속한 와일드카드도 여기서 지킨다.
- **스타 초청** — 초청료를 내고 상위 선수를 부른다. 초청료는 듀스500·250에서만 낼 수 있다.
- **상금 증액** — 47주부터 시즌이 끝날 때까지 **다음 시즌** 상금 증액을 정한다. 상위 선수가 대회를 덜 거르고 흥행이 조금 오르지만, 그만큼 우리 몫에서 나간다. 한도가 있다.
- **대회 운영실장** — 이 스태프의 흥행 기획 능력은 수입을, 원가 관리 능력은 운영비를 좋게 한다.

세계의 대회 시장

우리 에이전시가 대회를 사는 길은 4부의 운영권 매입뿐이다. 그러나 세계에서는 대회가 꾸준히 주인을 바꾼다.

- **AI 파산** — 파산한 AI 에이전시는 문을 닫지 않는다. 대회를 협회에 넘기고 청산금을 받아 4부 챌린저에서 다시 시작한다. 넘긴 대회는 매물이 된다. 파산한 에이전시는 **대표가 바뀐다** — 대개 운영 방향이 정반대로 돌아선다(유망주를 키우던 팀이 이적 시장에 기대는 식).
- **매물 매입** — 아래 리그 AI 에이전시가 현금과 대출로 매물을 산다. 산 쪽은 그 대회 리그로 올라가고, 원래 대회가 다시 매물로 나온다.
- **신생 에이전시** — 한 시즌 넘게 안 팔린 매물은 투자자를 등에 업은 새 에이전시가 인수한다.
- **대회 이전** — 같은 듀스250 대회가 여덟 시즌 안에 두 번 파산하면 협회가 다른 도시로 옮긴다.
- **맞교환** — 이적 기간에 AI 에이전시끼리 대회를 맞바꾸고 차액을 주고받기도 한다.

한 줄 요약

1~46주 포인트의 합이 순위다. 47주 심사와 플레이오프, 48주 정산 뒤 새 리그. 4부는 자동 승격이 없으니 포인트로 투자 자격을 만들고 운영권을 직접 사자.

15

기자회견

말 한마디가 선수의 사기와 에이전시의 평판, 다른 에이전시와의 관계를 움직인다

언제 열리나

기자회견은 **관전 대상**으로 지정한 우리 선수에게만 열린다(선수단 → 관전 설정). 회견은 대표인 당신이 직접 답한다. 여는 때는 세 가지다.

때	열리는 조건
대회 전	메이저 · 파이널 · 1000 · 500 대회에 나가는 우리 선수 가운데 명성이 가장 높은 선수. 명성이 충분히 높아야 한다
우승 뒤	듀스250 이상 대회에서 우승했을 때
탈락 뒤	메이저 · 파이널 · 1000 · 500 에서 4강이나 결승에서 졌을 때(250은 결승 패배만). 명성이 충분히 높아야 한다

대회 전 회견과 대회 뒤 회견은 **한 주에 각각 한 번까지**다. 소식함에 '기자회견' 항목이 오고, 참가하거나 불참할 수 있다. 그 주 안에 정하지 않으면 불참으로 처리된다.

명성이 높은 선수일수록 기자가 많이 오고, 기사가 퍼지는 범위도 자국 → 권역 → 전 세계로 넓어진다. 질문은 3개, 명성이 높은 선수면 4개다.

질문은 선수 상황을 따라온다

기자는 선수에게 맞는 질문을 먼저 던진다. 부상에서 막 돌아왔는지, 스무 살 이하 신예인지, 톱10인지, 요즘 부진한지 아니면 상승세인지, 메이저 대회인지를 본다. 그 밖의 질문은 무작위로 섞인다. **한 시즌 안에 같은 질문은 되풀이하지 않는다.** 경쟁 선수를 묻는 질문은 상대 선수가 정해졌을 때만 나온다.

답의 세 가지 결

질문마다 답변 문장이 셋 나온다. 문장마다 결이 다르다 — **자신감**, **신중**, **도발**. 화면에는 결의 이름이 아니라 실제 문장만 나오고, 순서도 질문마다 바뀐다. 문장을 읽고 고르면 된다. 답하고 나면 회견장의 반응이 한 줄로 나온다.

결	선수 사기	언론 반응	경쟁 에이전시와의 관계
자신감	오른다(탈락 뒤에는 조금)	대체로 좋다. 탈락 뒤에는 선수가 침착해야 좋게 받아들여진다	경쟁 선수 질문이면 조금 나빠진다
신중	조금 오른다	언제나 무난하게 좋다	경쟁 선수 질문이면 좋아진다
도발	크게 오른다. 탈락 뒤에는 떨어진다	우승 뒤에는 좋고, 그 밖에는 나쁘다 (침착한 선수는 덜 나쁘다)	경쟁 선수 질문이면 크게 나빠진다

선수의 **침착성**이 자신감과 도발의 언론 반응을 좌우한다. 침착한 선수의 큰소리는 자신감으로 읽히고, 흔들리는 선수의 큰소리는 허세로 읽힌다.

> **무난한 기본값은 신중**
>
> 어느 때든 손해가 없는 답은 신중이다. 우승 직후라면 도발로 사기와 언론을 함께 챙길 수 있다. 탈락 뒤의 도발은 사기와 언론을 함께 잃는다.

세 가지가 움직인다

선수 사기

사기는 그 선수의 주간 컨디션에 더해져 대회 성적에 작은 차이를 만든다. 재계약과 이적 판단에도 들어간다 — 사기가 높은 선수는 지금 팀에 남으려 한다. 사기는 경기 결과로도 오르내리고, 매주 조금씩 옅어진다.

언론 대응과 에이전시 명성

답마다 **언론 대응**이 조금씩 쌓이고, 그 변화가 **에이전시 명성**의 보정으로 들어간다. 언론 대응은 최근 회견의 인상이 가장 크다. 회견을 열 때마다 예전 인상은 조금씩 희미해진다. 명성 보정은 한도가 있고, 해마다 중립 쪽으로 돌아간다.

에이전시 명성이 높으면 두 가지가 좋아진다. 스폰서 시세가 조금 오르고, FA 선수가 느끼는 우리 에이전시의 매력이 조금 오른다. 에이전시 → 재무의 '다음 3시즌 추정' 판에서 지금 명성을 볼 수 있다.

경쟁 에이전시와의 관계

경쟁 선수를 묻는 질문에서만 움직인다. 상대 선수가 다른 에이전시 소속이면 그 에이전시와의 관계가 바뀐다. 관계는 이적 협상과 스태프 영입에 영향을 준다(에이전시 → 관계).

> **불참의 대가**
> 불참하면 언론 대응과 명성이 조금 깎이고, 불참 기사가 나간다. 선수 사기는 변하지 않는다. 바쁜 주에 회견을 모두 건너뛰면 작은 손해가 쌓인다.

회견 뒤

회견이 끝나면 요약 기사가 소식함에 올라온다. 어떤 결로 답했는지, 언론 반응이 어땠는지가 적힌다. 처음 회견에 참가하면 도전과제 하나가 열린다.

> **왜 결을 숨겼나**
> '자신감 · 신중 · 도발' 단추를 그대로 보여 주면 회견이 표 고르기가 된다. 실제 문장을 읽고 고르게 해서, 같은 결이라도 질문과 상황에 따라 다르게 들리도록 했다.

> **한 줄 요약**
> 회견은 관전 대상 선수에게만 열린다. 신중은 늘 안전하고, 도발은 우승 뒤에만. 경쟁 선수를 건드리면 그 에이전시와의 관계가 바뀐다.

16

인게임 에디터

선수 · 에이전시 · 대회 · 스태프를 상세 화면에서 바로 고친다 — 경기 값을 바꾸면 그 세이브의 도전과제는 꺼진다

에디터 켜기

에디터는 따로 된 프로그램이 아니다. **설정 → 인게임 에디터**를 켜면 선수 · 에이전시 · 대회 · 스태프 상세 화면 머리에 **편집** 단추가 생긴다. 누르면 그 화면 안에 편집 칸이 열리고, 고친 값은 곧바로 게임에 들어간다. 다시 누르면(편집 닫기) 닫힌다. 에디터가 들어 있는 판에서만 이 설정이 보인다.

> **처음 고치는 순간**
>
> **겉모습**(이름 · 별명 · 사진 · 로고 · 에이전시 색 · 얼굴 · 피부색)은 마음대로 바꿔도 된다 — 경기 결과에 영향이 없어 도전과제가 그대로 켜져 있다. **경기 값**(능력치 · 계약 · 부상 · 현금 · 대회 규정 등)을 처음 바꾸려 하면 **로스터 이름**을 묻는다. 그 순간부터 이 판의 로스터는 원래 로스터에서 갈라져 나온 새 로스터가 되고, **이 세이브에서는 도전과제를 더 얻을 수 없다.** 이미 딴 도전과제는 그대로 남는다. 로스터 이름은 나중에도 바꿀 수 있다.

선수

묶음	고칠 수 있는 것
이름	성 · 이름 · 별명, 사진 바꾸기 · 사진 지우기

묶음	고칠 수 있는 것
기본	국적 · 나이 · 키 · 손 · 피부색 · 유형 · 잠재력
능력치	17개 능력치(1~20). 현재 기량은 능력치에서 저절로 다시 계산된다
특성	추가 · 삭제. 함께 가질 수 없는 특성은 목록에 나오지 않는다
얼굴	얼굴형 · 눈 · 코 · 입 · 눈썹 · 머리 · 수염 · 옷, 피부톤 · 눈동자 · 머리색, 다시 뽑기
계약	소속(무소속 포함) · 만료 연도 · 커미션 % · 계약금
상태	부상(남은 주) · 사기 · 피로
후원 계약	계약마다 연간 금액 · 만료 시즌 · 빼기
그 밖	코트 적성, 숨은 능력(기복 · 큰 경기 · 승부욕 · 부상 빈도 · 프로 의식 · 야망 · 충성심 등)

얼굴은 부위마다 번호를 고르고, 바꾸면 곁의 미리보기에 바로 나온다. 번호 1은 기본 모양이다. **다시 뽑기**는 국적 · 나이 · 피부색에 맞는 얼굴을 새로 만든다. 소속을 바꾸면 그 선수에게 걸려 있던 영입 제안과 사전 계약은 지워진다.

특성을 더하거나 빼면 경기용 선수 정보에도 바로 반영된다. 저장했다 불러오지 않아도 다음 경기부터 달라진다.

에이전시

묶음	고칠 수 있는 것
기본	이름 · 국가 · 리그 · 주 코트 · 현금 · 로고 바꾸기
연고와 대회	연고 도시 · 소유 대회(주인 없는 대회 가운데서) · 색
평판과 빚	명성 보정 · 부채(대회별 남은 원금 · 남은 해 · 빼기)
운영	스카우트 · 유스 스카우트 · 훈련장 · 의료동 · 분석실 · 성향

화면에 보이는 **지금 명성**은 리그와 선수 성적으로 계산되는 값이라 직접 고칠 수 없다. 대신 기자회견이 쌓는 **명성 보정**을 고친다(15장). 소유 대회를 바꾸면 그 대회는 매물 목록에서 빠지고, 에이전시의 홈 코트가 대회 코트로 바뀐다.

대회

본 투어 대회(메이저 · 파이널 · 1000 · 500 · 250)는 규격까지 고칠 수 있다.

- **이름**
- **등급** — 1000 · 500 · 250 사이에서만. 메이저와 파이널은 등급이 고정이다.
- **국가 · 코트 · 개최 주 · 기간(주)**
- **본선 규모 · 시드 · 예선 통과 · 예선 규모 · 와일드카드 · 5세트**

챌린저 · 퓨처스 같은 하위 투어 대회는 주마다 새로 만들어지므로 **이름만** 고칠 수 있다. 고친 규격(본선 규모 · 시드 등)은 대회에 따로 적혀 있어서, 등급이 바뀌거나 세이브를 불러와도 되돌아가지 않는다.

스태프

이름 · 국적 · 나이 · 직종 · 잠재력 · 명성 · 급료 · 계약 만료, 그리고 직종별 능력치를 고친다. 현재 능력은 보기만 할 수 있다.

로스터 팩 — 내보내기와 불러오기

고친 로스터는 **로스터 내보내기**(선수 편집 칸 위쪽)로 파일 하나에 담는다. 이름 · 별명 · 능력치 · 숨은 능력 · 유형 등 선수 정보와 **에디터로 넣은 사진**까지 들어간다. 파일 이름은 로스터 이름과 날짜로 붙는다.

새 게임의 **로스터 고르기**에서 이 파일을 고르면 **불러온 로스터**로 시작한다. 파일이 로스터 팩이 아니거나 값이 범위를 벗어나면 불러오지 않는다.

로스터	설명
DEUCE ROSTER 2027 1.0	정해 둔 로스터와 스태프로 시작한다
무작위 로스터	모든 데이터를 무작위로 만든다
불러온 로스터	에디터로 편집해 내보낸 로스터를 쓴다

사진과 로고

선수 사진은 선수 편집의 **사진 바꾸기**, 에이전시 로고는 **로고 바꾸기**로 넣는다(png · jpg · webp). 넣은 그림은 크기를 줄여 저장하고, 설정에서 세이브 파일로 내려받을 때 **세이브에 함께 담긴다.** 그래서 다른 컴퓨터에서 불러와도 보인다.

독립 실행판에서는 실행 파일 옆 '이미지' 폴더에 그림을 넣어도 된다. 선수는 선수 id, 에이전시는 에이전시 id, 대회는 대회 이름으로 파일 이름을 짓는다. 이 방식은 세이브와 따로라 세이브 크기가 늘지 않는다.

도전과제가 꺼지는 경우

두 가지다. 이 세이브에서 **에디터로 경기 값을 하나라도 고쳤을 때**, 그리고 **경기 값을 고친 로스터 팩으로 새 게임을 시작했을 때**다. 이름·사진만 바꾼 팩은 괜찮다 — 팩에 담긴 서명으로 경기 값이 그대로인지 확인한다. 꺼진 세이브는 에이전시 → 도전과제 탭 맨 위에 그 사실이 적힌다. 에디터를 켜기만 하고 아무것도 고치지 않으면 꺼지지 않는다.

왜 도전과제를 끄나

에디터는 자기만의 세계를 만드는 도구다. 현금을 늘리거나 능력치를 올린 세이브에서 딴 도전과제는 다른 사람의 도전과제와 같은 뜻이 아니다. 그래서 고치는 순간 그 세이브의 도전과제를 끄고, 로스터를 새 이름으로 갈라 낸다.

한 줄 요약

설정에서 에디터를 켜고 상세 화면의 편집 단추로 고친다. 이름·사진·얼굴은 자유롭게, 경기 값을 처음 고치는 순간 로스터가 갈라지고 그 세이브의 도전과제는 꺼진다. 고친 로스터는 사진까지 팩으로 내보내 새 게임에서 쓸 수 있다.

17

부록 — 자주 묻는 질문 · 도전과제 · 용어집

처음 몇 시즌에 가장 많이 헷갈리는 것들을 한곳에 모았다

자주 묻는 질문

계약 만료가 2029 로 적혀 있다. 언제까지 뛰나?

2029 시즌까지 뛴다. 2030 시즌이 시작할 때 계약이 끝난다. 계약이 끝나는 시즌의 52주 끝에 선수는 FA 가 된다. 재계약은 지금 계약이 끝난 **다음 시즌부터** 센다(11장).

FA 를 네 번째로 데려오려는데 막힌다.

이적 기간마다 FA 는 **3명까지** 새로 계약할 수 있다. 제안 결선 · 역제안 수락 · 협상 테이블 · 오프시즌 시장 · 예비 FA 가 모두 같은 한도를 쓴다. 기다리는 제안도 한도를 차지한다. 한도는 정산 주가 끝날 때 새로 채워진다. 새 게임은 **첫 이적 시장이 열릴 때까지** FA 계약이 잠겨 있다.

선수가 우리 제안을 받지 않는다.

먼저 한도와 **정원**(선수 · 유망주 자리)을 본다. 둘 다 괜찮다면 선수의 판단이다. 선수는 커미션 · 계약금 · 와일드카드 약속으로 자기에게 남는 몫을 보고, 여기에 **리그의 격**(4부가 가장 낮다), 자국 에이전시인지, 에이전시 명성, 지금 소속에 대한 충성심을 더한다. 역제안이 오면 선수가 원하는 조건이 보인다.

우리 선수가 메이저에서 우승했는데 현금이 그대로다.

상금은 선수 몫이다. 에이전시는 스폰서 · 광고 수입에서만 커미션을 뗀다. 우승의 값은 스폰서 성과 옵션, 오르는 스폰서 시세, 분배금의 선수 몫으로 돌아온다(12장).

적자로 시즌을 마치면 어떻게 되나?

49주에 현금이 0 아래면 **최상위 랭킹 선수 한 명이 몸값의 70%에 시장으로** 나온다. 모든 에이전시에 같은 규칙이다. 재무 탭 '시즌 정산 예정' 에서 미리 경고한다.

> **적자와 파산은 다르다**
> 적자는 한 시즌의 일이고, 대가는 선수 한 명의 강제 매각이다. 파산은 현금이 리그마다 정해진 파산선 아래로 **3시즌 연속** 떨어졌을 때다. 우리 에이전시는 첫 파산에 한해 4부에서 다시 시작하는 재건을 고를 수 있다.

시설 공사가 끝났는데 분납금이 또 나간다.

정상이다. 여러 칸 공사는 완공이 납입보다 빠를 수 있고, **남은 회차는 완공 뒤에도 48주 정산마다** 나간다(12장).

승격했는데 분배금이 예상보다 적다.

분배금은 **그 시즌에 속했던 리그**로 계산한다. 승격 효과는 다음 시즌 분배금부터다. 4부에는 리그 몫이 아예 없다.

4부에서 리그 1위를 했는데 올라가지 않는다.

사람이 운영하는 4부 에이전시는 자동 승격이 없다. **에이전시 → 운영권 → 3부 운영권 매입**에서 주인 없는 듀스250 자리를 직접 산다(14장).

경기 중 "상대가 우리 ○○ 을(를) 읽기 시작했습니다" 가 뜬다.

한 방향 지시를 오래 쓰면 상대가 그 패턴을 **읽는다**. 읽힌 지시는 효과가 줄어든다. 상대의 전술 판단과 예측이 좋을수록 빨리 읽고, 우리 선수가 '구질과 속도를 섞어 리듬을 흔듭니다' 특성을 가졌으면 늦게 읽는다. 세트 사이 분석 소견에 경고가 뜨면 그 지시를 균형으로 돌리거나 다른 지시로 바꾼다. 관전하지 않는 경기에서는 스태프가 읽힌 지시를 알아서 되돌린다.

관전하지 않은 경기는 손해인가?

지시는 관전할 때 가장 잘 전달된다. 관전하지 않으면 코치의 계획대로 치르지만 지시가 덜 전달되고, 세트 사이에 당신이 직접 바꿀 수도 없다. 대신 평소 실력대로의 결과가 난다. 중요한 경기부터 관전 대상으로 지정하자(선수단 → 관전 설정).

스폰서 계약이 갑자기 끊겼다.

시즌 창구(48주)에서 만료된 계약이 다시 붙지 않은 것이다. 소식함에 원인 — 랭킹 · 나이 · 브랜드 예산 — 이 한 줄로 온다. 빈 분야는 **빈 분야에 직접 제안**으로 다시 뚫을 수 있다.

인상 요구를 했는데 기간이 늘지 않았다.

인상 요구는 **금액만** 바꾼다. 기간을 바꾸려면 재계약 협상을 한다. 새 계약은 다음 시즌부터 센다.

진행 단추가 눌리지 않는다.

대개 선수단이 **정원을 넘은** 상태다. 이적 · 유망주 졸업으로 넘쳤다면 한 명을 방출하거나 팔아야 진행된다. 결정을 기다리는 소식(부상 확인 등)이 있을 때도 진행이 멈춘다.

도전과제가 더 열리지 않는다.

이 세이브에서 에디터로 경기 값(능력치·계약·현금 등)을 고쳤거나, 경기 값을 고친 로스터 팩으로 시작했다. 이름·사진만 바꾼 것은 해당하지 않는다. 에이전시 → 도전과제 탭 맨 위에 그렇게 적혀 있다.

도전과제

도전과제는 모두 **52개**이고 네 단계로 나뉜다 — 흔함 13 · 보통 21 · 어려움 12 · 전설 6. 몇 개는 숨겨져 있어 달성해야 이름이 보인다. 달성은 **세이브 파일에 먼저 기록**되고, 그다음 스팀에 올라간다. 스팀 없이 딴 것은 다음에 스팀으로 실행할 때 올라간다. **에디터로 경기 값을 하나라도 고친 세이브**(그리고 경기 값을 고친 로스터 팩으로 시작한 세이브)에서는 도전과제가 꺼진다. 이름·사진·얼굴만 바꾼 것은 괜찮다. 이미 딴 것은 남는다.

용어집

용어	뜻
에이전시 순위 점수	소속 선수들이 이번 시즌 1~46주에 딴 랭킹 포인트의 합
리그(1~4부)	소유 대회 등급으로 정해진다. 1000=1부 · 500=2부 · 250=3부 · 챌린저이거나 대회가 없으면 4부
소유 대회	에이전시가 운영하는 대회. 승격하면 대회 등급도 함께 오른다
운영권	대회를 운영할 권리. 4부는 3부 운영권을 사서 올라간다
승강 플레이오프	47주, 선수 5명이 맞붙어 3승 먼저 거두는 쪽이 이기는 리그 결정전
확장	두 번째 시즌 끝, 2부 1위와 3부 1위가 한 부씩 올라가 1부가 10팀이 되는 한 번의 승격
운영권 박탈	파산선 아래 세 번째 시즌에 리그 최하위로 확정되는 것
신규 창설	4부 챌린저 하나로 시작하는 가장 어려운 출발
커미션	선수 스폰서 · 광고 수입에서 에이전시가 떼는 비율
계약금	계약 · 재계약 때 에이전시가 선수에게 한 번 주는 선금
투어 경비	선수의 이동 · 숙박 · 장비 · 잡비. 4주마다 에이전시가 낸다
협회 분배금	48주, 주인 없는 대회 수익을 선수 몫과 리그 몫으로 나눠 주는 돈
스폰서 기본금	스폰서 계약의 해마다 받는 금액. 48주 정산에 들어온다
성과 옵션	우승 · 메이저 8강 · 연말 톱10 에 붙는 스폰서 보너스
감액 조항	성적이 떨어지면 스폰서 기본금이 줄어드는 조항. 계약은 깨지지 않는다
지금 시세	지금 성적으로 매긴 스폰서 적정 금액. 인상 요구 · 재계약의 기준
단발 광고	한 대회에서 평소보다 훨씬 큰 결과를 냈을 때 붙는 광고
초청료	대회가 선수를 부르며 내는 돈. 듀스500 · 250만 낼 수 있다
상금 증액	47주 이후 정하는, 다음 시즌 우리 대회의 상금 투자
강제 매물	적자 · 강등 규정으로 몸값의 70%에 시장에 나온 선수
파산선	리그마다 정해진 현금 하한. 3시즌 연속 아래면 파산
재건	우리 에이전시가 처음 파산했을 때 한 번 고를 수 있는 4부 재출발
지분 투자 · 차입	4부 투자 제안의 두 형태. 순이익을 나누거나, 정해진 해 동안 갚는다
장기 공사	시설을 한 번에 여러 칸 올리는 공사. 짧지만 할증이 붙는다

용어	뜻
시설 분납금	공사비의 나머지 회차. 48주 정산마다 낸다
FA 한도	이적 기간마다 FA 새 계약 3명
예비 FA	이번 시즌에 계약이 끝나는 선수와 미리 맺는 계약. 45주에 정해지고 49주에 합류한다
이적 기간	49~52주
관전 대상	경기가 오면 진행이 멈추고 직접 지시하는 선수. 기자회견도 이 선수에게만
읽힘	상대가 우리의 반복된 지시를 알아채 효과가 줄어드는 것
언론 대응	기자회견 답으로 쌓이는 평판. 최근 회견의 인상이 크다
명성 보정	언론 대응이 에이전시 명성에 더하는 몫
사기	선수의 만족도. 주간 컨디션과 재계약 · 이적 판단에 들어간다
로스터 팩	에디터로 고친 선수 정보와 사진을 담은 파일
기량(CA) · 잠재력(PA)	지금 능력의 종합값 · 오를 수 있는 한계

한 줄 요약

막히면 먼저 재무 탭의 '시즌 정산 예정', 소식함의 결정 대기, 선수단 정원 세 곳을 본다. 대부분의 궁금증은 거기서 풀린다.