



Duel Log 완전 가이드

DUEL LOG

Duel Log는 Yu-Gi-Oh!를 하는 사람을 위한 개인용 앱이에요. 듀얼 중 라이프 포인트를 계산하고, 모든 경기를 기록에 저장하고, 통계를 내고, 덱을 만들어 공유할 수 있어요. 나와 내가 아는 사람들 사이에서만 쓰이며, 순위표나 공개 목록은 없어요. 이 가이드는 앱의 기능이 어디에 있고 어떻게 작동하는지 설명해요.

휴대폰판 · 2026년 10월

목차

- 01 시작하기
- 02 기록
- 03 필터
- 04 해시태그
- 05 통계
- 06 포맷과 덱의 상세
- 07 카드, 포맷, 금제 리스트
- 08 덱 섹션
- 09 덱 편집기
- 10 덱 가져오기
- 11 내보내기과 공유
- 12 온라인 듀얼: 로비 준비
- 13 카운터
- 14 로컬 경기
- 15 친구
- 16 내 프로필
- 17 내 데이터
- 18 자주 묻는 질문

시작하기

닉네임

다른 플레이어가 나를 보고 찾을 때 쓰는 이름이에요. 3~20자이며, 영문자(악센트 포함), 한글, 일본어, 한자, 숫자, 밑줄을 쓸 수 있어요. 다른 사람과 겹칠 수 없어요. 프로필 메뉴의 **계정**에서 바꾸며, 이미 치른 경기에는 이전 이름이 남아요.

설치와 알림

로그인 화면의 **Duel Log 설치**는 앱을 휴대폰 홈 화면에 추가해요.

친구가 듀엘에 초대하거나 친구 요청을 보내면, 앱이 닫혀 있어도 알려 줄 수 있어요. 알림은 프로필 메뉴의 **프로필**, 이어서 **개인정보**에서 켜요.

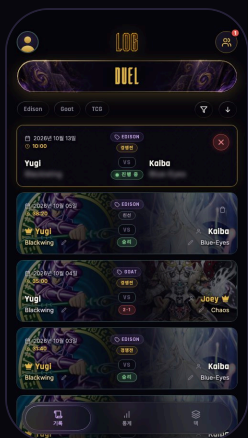
주의: iPhone에서는 Duel Log를 홈 화면에 설치해야만 알림이 와요.

업데이트

앱을 열어 둔 상태에서 새 버전이 나오면 **업데이트가 있습니다** 알림이 나타납니다. **업데이트**를 누르면 앱이 다시 로드되고, 대전 중이어도 보던 화면이 다시 열립니다. 앱이 닫혀 있거나 백그라운드에 있으면 자동으로 업데이트됩니다.

기록

기록은 저장된 경기를 최근 것부터 보여 줘요. 경기마다 항목이 하나씩 있어요.



경기 항목

- 위쪽에 날짜와 시간, 포맷, 그리고 **경쟁전** 또는 **친선** 표시.
- 왼쪽에 내 이름과 덱, 오른쪽에 상대의 이름과 덱. 왕관은 승자를 나타내요.
- 가운데에 결과: 싱글 경기는 **승리** 또는 **패배**, 매치는 스코어.
- 결과 옆에 주사위가 있어요. 색은 순서를 정한 사람을 나타내요: 금색은 나, 빨간색은 상대. 점은 내 차례를 나타내요: 선공이면 하나, 후공이면 둘.

경기의 덱 리스트

저장된 경기는 그대로 남아요. 덱 이름, 덱 리스트, 해시태그, 그룹, 커버는 저장한 시점의 것이에요. 나중에 덱을 수정하거나 삭제해도 기록은 바뀌지 않아요.

항목에서 덱 이름을 탭하면 그 경기의 리스트가 열려요. **내 덱에 추가**는 그 리스트를 내 덱으로 복사해요. 상대의 리스트도 마찬가지로요.

라벨과 해시태그

저장된 경기는 수정할 수 없어요. 결과, 스코어, 리스트는 그대로 남아요. 다만 덱이 기록에 표시되는 이름과 그 해시태그는 언제든지 바꿀 수 있어요. 경기를 나에게 가장 편하고 쓸모 있는 방식으로 정리하는 데 써요.

내 덱이든 상대의 덱이든, 덱 옆의 연필은 칸이 두 개 있는 창을 열어요.

- **라벨**: 내가 고른 이름이에요. 경기에 저장된 덱 이름 대신 표시돼요. 원래 이름은 지워지지 않아요. 덱 리스트를 열면 계속 볼 수 있고, 라벨을 지우면 다시 나타나요.
- **해시태그**: 그 경기에서의 덱 해시태그.

라벨과 해시태그는 서로 다르게 작동해요.

- 라벨은 같은 리스트(메인과 엑스트라가 같은 리스트)로 치른 모든 경기에 적용되며, 앞으로의 경기도 포함돼요. 상대 덱의 라벨은 그 플레이어와 치른 경기들에 적용돼요.
- 여기서 바꾼 해시태그는 그 경기에만 적용돼요.
- 덱 섹션의 덱은 여기서 절대 바뀌지 않아요.
- 통계에서 경기는 표시되는 이름으로 묶여요: 라벨이 있으면 라벨, 없으면 원래 이름. 다르게 적은 두 이름은 서로 다른 덱으로 계산돼요.

경기 삭제하기

휴지통은 경기를 삭제해요. **친선**에만 있으며, **경쟁전**은 삭제할 수 없어요.

상대를 계정에 연결하기

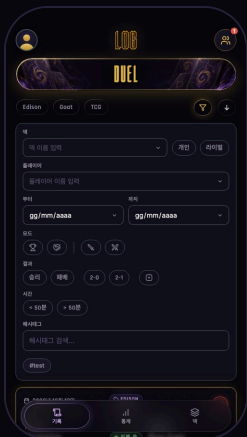
로컬 경기의 상대는 내가 적은 이름이에요. 이름 옆의 사람 모양 아이콘은 **연결**을 열어요: 친구를 고르거나 사용자를 검색하세요. 그 뒤로는 그 이름이 있는 모든 경기에서 이름을 탭하면 상대의 프로필이 열리고, 통계에 상대의 사진이 나타나요. 연결은 나만 볼 수 있어요.

진행 중인 경기

온라인 듀얼이 열려 있으면 기록 맨 위에 **진행 중** 표시가 있는 항목이 나타나요. 탭하면 다시 들어가요. X는 확인을 거쳐 경기를 포기해요.

필터

필터는 기록과 통계에 함께 적용돼요. 한쪽에서 켜면 다른 쪽에서도 켜져 있어요.



포맷

기록 위에는 경기가 하나 이상 있는 포맷마다 버튼이 있어요. 한 번 탭하면 그 포맷의 경기만 보이고, 다시 한 번이면 모두 보여요.

포맷을 길게 눌러 드래그하면 순서가 바뀌어요.덱 섹션과 통계에도 적용돼요.

포맷 오른쪽의 화살표는 순서를 뒤집어요: 최근 것부터, 또는 오래된 것부터.

필터 패널

깎때기 아이콘은 패널을 열어요.

- **덱:** 기록에 표시되는 그대로의 내 덱 또는 상대 덱의 이름. **개인**과 **라이벌**은 검색을 한쪽으로 좁혀요.
- **플레이어:** 상대의 이름.
- **부터와 까지:** 기간. 날짜를 하나만 입력해도 돼요.
- **모드:** 트로피는 경쟁전, 악수는 친선. 검 하나는 싱글, 검 두 개는 매치. 두 쌍은 함께 쓸 수 있어요: 예를 들어 경쟁전과 싱글을 함께.
- **결과:** 승리 또는 패배. 2-0과 2-1은 두 게임이나 세 게임으로 끝난 매치.
- **주사위:** 순서를 정한 사람과 선공인 사람. 탭할 때마다 다음 조합으로 넘어가요.
- **시간:** < 50분 또는 > 50분.
- **해시태그:** 첫 번째 탭은 노란색으로, 그 해시태그가 있는 경기만 보여 줘요. 두 번째는 빨간색 취소선으로, 그 경기를 빼요. 세 번째는 꺼져요. 내 해시태그와 상대의 해시태그를 모두 봐요.

필터는 함께 적용돼요. 경기는 모든 필터에 맞아야 나타나요. 필터가 하나라도 켜져 있으면 깎때기에 노란 점이 생기고 바 아래에 모두 초기화가 나타나요.

해시태그

해시태그는 데크에 자유롭게 붙이는 태그예요. 경기를 구분하고 걸러 내는 데 써요: 예를 들어 같은 리스트의 여러 버전이나 경기를 치른 자리. 나만 볼 수 있어요.

입력하는 곳

- 내 데크: 데크 편집기에서, 포맷 옆의 화살표로.
- 저장된 경기: 기록에서, 내 데이든 상대의 데이든 데크 이름 옆의 연필로.

입력 규칙

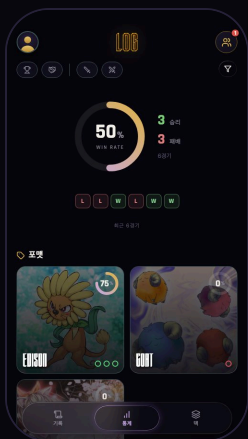
- 공백이나 심표로 구분해요. # 기호는 생략할 수 있어요.
- 모두 소문자가 돼요.
- 글자, 숫자, 하이픈, 밑줄을 쓸 수 있어요. 다른 기호는 지워져요.
- 해시태그에는 공백이 들어가지 않아요: #anti meta는 해시태그 두 개가 돼요. 하나로 쓰려면 #anti-meta 또는 #anti_meta로 적어요.

저장된 경기에서

경기할 때 내 데크에 있던 해시태그는 나중에 데크에서 바뀌도 경기에 그대로 남아요. 기록에서는 내 해시태그와 상대의 해시태그를 경기마다 고칠 수 있어요.

통계

통계는 저장된 경기를 바탕으로 해요. 덱을 수정하거나 삭제해도 수치는 바뀌지 않아요.



개요

- 전체 Win Rate 링과 승리, 패배, 전체 경기 수.
- 최근 열 경기의 띠: 승리는 W, 패배는 L.
- 포맷: 포맷마다 타일 하나, Win Rate와 최근 세 결과.
- 플레이어: 상대와 각 상대에 대한 Win Rate. 상대에게 계정이 있으면 이름이 프로필을 열어요.

위쪽에는 모드 아이콘과 깔때기가 있고, 필터는 기록과 같아요. 통계는 걸러진 경기만으로 다시 계산돼요.

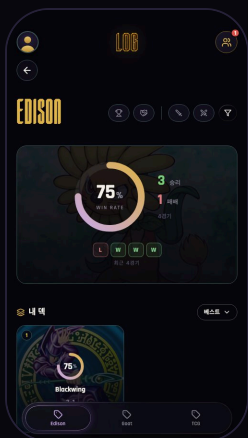
순위가 정렬되는 방식

순위는 승률과 경기 수를 함께 반영해요. 두 경기에서 100%인 덱은 스무 경기에서 75%인 덱보다 뒤에 와요.

- **베스트와 워스트:** Win Rate가 가장 높은, 또는 가장 낮은 내 덱.
- **유리한 덱과 까다로운 덱:** 내 Win Rate가 가장 높은, 또는 가장 낮은 상대 덱.
- **많이 쓴 덱:** 경기 수만 반영해요.

포맷과 덱의 상세

포맷의 타일을 탭하면 그 포맷의 통계만 보여요.



포맷 페이지

- 그 포맷의 Win Rate와 최근 경기.
- 내 덱: 그 포맷의 내 덱. **베스트**, **워스트**, **많이 쓴 덱**으로 정렬할 수 있어요.
- 라이벌 덱: 상대한 덱. **까다로운 덱**, **유리한 덱**, **많이 쓴 덱**으로 정렬할 수 있어요.
- 플레이어: 그 포맷에서 만난 상대.

아래쪽에는 내 포맷이 있어요. 하나를 탭하면 그 통계가 열려요.

통계에서의 그룹

같은 그룹의 덱은 내 덱에 타일 하나로 나타나며, 그룹 이름과 리스트 수가 표시돼요. 수치는 모든 리스트의 합계예요. 타일을 탭하면 목록이 열리고, 리스트마다 해시태그, 경기 수, Win Rate가 보여요.

덱 페이지

내 덱을 탭하면 Win Rate, 최근 경기, **매치업**(상대한 덱과 각각의 Win Rate, 승패), **플레이어**가 보여요.

매치업의 한 줄은 그 상대 덱의 상세를 열어요.

플레이어별, 해시태그별로 나뉘어 있어요. 줄을 탭하면 그 경기들로 걸러진 기록으로 넘어가요. 위쪽 바의 X는 매치업으로 돌아가요.

카드, 포맷, 금제 리스트

포맷

사용할 수 있는 포맷은 **Goat, Edison, HAT, Genesys, TCG, OCG**예요. **사용자 지정**은 덱 편집기에서 직접 적은 포맷을 쓸 수 있게 해요.

포맷마다 덱, 금제 리스트, 통계가 따로 있어요.

주의: 다르게 적은 두 사용자 지정 포맷, 예를 들어 "Trinity"와 "Trinity 2026"은 서로 다른 포맷이며 통계도 따로예요.

금제 리스트

- **TCG, OCG, Genesys:** 자동으로 갱신돼요.
- **Goat, Edison, HAT:** 그 포맷의 리스트가 앱에 들어 있어요.
- **사용자 지정 포맷:** 금제 리스트가 없어요.

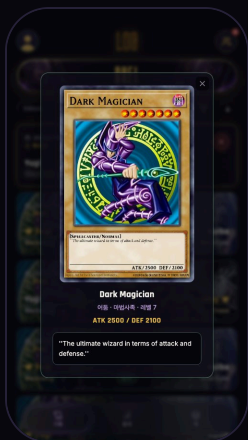
제한이 있는 카드에는 숫자가 표시돼요: 금지는 0, 제한은 1, 준제한은 2.

Genesys 포인트

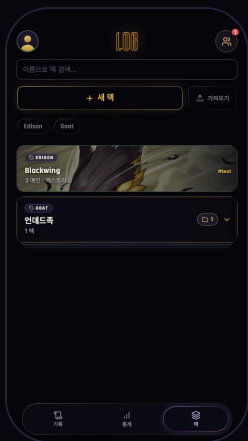
Genesys 포맷에서는 리스트 위에 **Genesys 포인트** 칸이 나타나요: 100점 중 합계와 비용이 있는 카드 목록. 100점을 넘으면 그 덱은 경기에 쓸 수 없어요.

카드 정보

앱 어디서나 카드를 두 번 탭하면 카드 정보가 열려요:
이미지, 이름, 유형, ATK와 DEF, 효과 텍스트.



덱 섹션



목록

- 새 덱은 빈 덱 편집기를 열어요.
- 한 포맷 안에서는 이름과 해시태그가 모두 같은 덱을 두 개 저장할 수 없어요.
- 가져오기는 .ydk 파일, QR 코드, 이미지, 직접 적은 리스트에서 덱을 추가해요: 10장을 참고하세요.
- 위쪽의 포맷 버튼은 목록을 걸러요.

그룹

그룹은 리스트 여러 개를 모아요. 모두 같은 포맷이어야 해요. 덱 편집기에서 만들어요: 포맷 옆의 화살표가 그룹 칸을 열어요.

목록에서 그룹은 한 번 탭해서 여닫는 항목이에요. 통계에서는 그룹의 덱이 합산돼요.

제스처

- **길게 눌러 드래그:** 덱이 같은 포맷의 덱 사이에서 움직여요. 목록 순서를 바꾸거나, 열린 그룹 안팎으로 덱을 옮길 때 써요. 그룹 전체도 드래그할 수 있어요.
- **두 손가락으로 세로로:** 커버 구도를 조절해요.
- **왼쪽으로 밀기:** 내보내기, 고정, 삭제를 보여 줘요. **고정**은 덱에 금색 테두리를 주고 같은 포맷의 덱 맨 위로 올려요.

주의: 덱을 삭제해도 기록은 바뀌지 않아요. 그 덱으로 치른 경기에는 덱 리스트가 남아요.

덱 편집기



상단

위쪽에 나가기 화살표, 내보내기, 저장하는 체크 표시가 있어요. 그 아래에 이름과 포맷이 있고, 옆의 화살표는 그룹과 해시태그를 열어요.

카드 검색

카드 검색... 칸은 입력하는 동안 결과를 보여 줘요. 이름은 앱의 언어나 영어로 입력할 수 있어요.

몬스터, 마법, 함정은 검색을 좁혀요. 몬스터를 고르면 유형, 속성, Lv/랭크 메뉴가 나타나요. 필터는 글자 없이도 작동하며 검색을 바꿔도 유지돼요.

추가, 이동, 제거

- 결과를 한 번 탭하면 카드가 추가돼요. 융합, 싱크로, 엑시즈, 링크 몬스터는 엑스트라로, 나머지는 메인으로 가요.
- 검색 옆의 **M** 버튼은 들어갈 곳을 나타내요. 탭하면 **S**가 되고, 엑스트라의 카드를 포함한 모든 카드가 사이드로 가요.
- 덱의 카드를 길게 눌러 드래그하면 위치를 바꾸거나 메인, 엑스트라, 사이드 사이에서 옮길 수 있어요.
- 빼려면 아래쪽 휴지통으로 드래그하세요.

제한과 경고

- 같은 카드 세 장: 넘을 수 없는 유일한 제한이에요.
- 메인 60장 초과, 엑스트라나 사이드 15장 초과, 포맷의 금제 리스트를 넘는 매수: 경고와 함께 허용돼요.
- 최소 40장은 확인하지 않아요.

규칙에 맞지 않는 덱은 저장할 수 있지만 경기에는 쓸 수 없어요. 앱이 고칠 부분을 알려 줘요.

커버

커버는 카드 한 장의 일러스트예요. 고르지 않으면 메인의 첫 번째 카드가 돼요. 바꾸려면 카드 정보를 열고 **덱 아이콘으로 사용**을 선택하세요.

덱 가져오기

덱 섹션의 **가져오기**에는 네 가지 방법이 있어요. 어느 방법에서나 덱의 **이름**과 **포맷**을 반드시 입력해요. 그러면 아직 저장되지 않은 덱이 덱 편집기에서 열려요. 거기서 확인하고, 고치고, 저장해요. 저장하지 않고 나가면 덱은 추가되지 않아요.

네 가지 방법

- **.ydk 파일**: 시뮬레이터의 형식이에요. 다른 일러스트는 원래 일러스트가 돼요.
- **QR 스캔**: 앱에서 만든 QR 코드를 카메라로 비추거나 스크린샷으로 올려서 읽어요.
- **이미지에서**: 덱의 이미지에서 카드를 읽어요. 카드는 일러스트로 알아봐요. Duel Log에서 내보낸 이미지와, 다른 앱이나 시뮬레이터의 스크린샷에 쓸 수 있어요. 마지막으로 알아본 카드 수를 알려 줘요.
- **목록 입력 또는 붙여넣기**: 메인, 엑스트라, 사이드의 칸 세 개에 한 줄에 카드 한 장씩 적어요: 이름이나 코드, 그 앞에 매수(예를 들어 "3 Cyber Dragon". 매수가 없으면 한 장이에요). 이름은 앱의 모든 언어로 적을 수 있어요. 아래쪽에는 .ydk 파일의 내용(파일에 들어 있는 코드 목록)이나 YDKE 코드를 붙여 넣는 칸이 있어요. 알아보지 못한 카드가 있는 줄은 빨간색이 돼요. 고칠 수도 있고, 그 카드 없이 덱을 가져올 수도 있어요.

이미지에서

- 처음 선택하면 사용 방법을 보여 주는 짧은 시연이 나타납니다. **다시 보지 않기**를 선택하면 다음부터 나타나지 않습니다.
- 메인, 엑스트라, 사이드는 이미지의 배치로 구분합니다. 다른 곳에 들어간 카드는 덱 편집기에서 옮깁니다.
- 선명한 스크린샷은 전부 읽어요. 화면을 찍은 사진에서는 일부 카드를 알아보지 못할 수 있어요. 그 카드는 덱 편집기에서 추가해요.
- 실물 카드를 찍은 사진은 읽지 않아요.
- 이미지는 기기에 남아요. 전송되지도 저장되지도 않아요.

링크에서

덱의 링크를 열면 그 리스트가 보여요. **내 덱에 추가**는 그 리스트를 내 덱으로 저장해요.

11

내보내기과 공유

내보내기는 덱 편집기에서 열거나, 덱을 왼쪽으로 밀어서 열어요.

내보내기

- **YDK**: 시뮬레이터용 파일.
- **PDF**: 리스트, 이어서 실제 크기의 카드가 A4 한 장에 아홉 장씩.
- **이미지**: 덱 전체를 이미지 한 장으로.
- **링크**: 보내는 용도예요. 연 사람은 Duel Log에서 리스트를 보고 저장할 수 있어요.
- **QR 코드**: 다른 기기에서 읽는 용도예요.

수정한 뒤의 링크

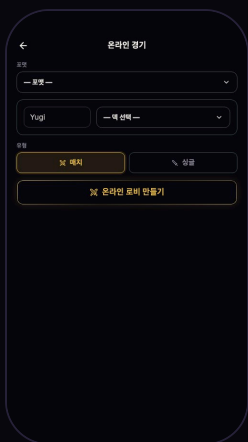
링크는 만든 시점의 리스트를 보여 줘요. 덱을 수정한 뒤에는 다시 공유해야 하며, 앱이 새 링크를 만들어요.

온라인 듀얼: 로비 준비

온라인 듀얼은 두 사람이 각자의 앱으로 해요. 각자 자신의 라이프 포인트를 관리해요.

로비 만들기

1. **DUEL**, 이어서 **만들기**를 탭하세요.
2. **경쟁** 또는 **친선**을 선택하세요.
3. **포맷**, **덱**, **유형**을 선택하세요. 포맷은 필수예요. 금제 리스트 없이 하려면 사용자 지정 포맷을 써요.
온라인에서는 경쟁전이든 친선이든 두 플레이어 모두 덱이 필수이며, 덱은 규칙에 맞아야 해요: 메인 40~60장, 엑스트라와 사이드 15장 이하, 그리고 포맷의 금제 리스트 준수(사용자 지정 포맷에는 지켜야 할 금제 리스트가 없어요). 목록에는 선택한 포맷의 덱이 나타나요. 포맷이 없는 덱은 먼저 덱 편집기에서 열어 포맷을 정해야 해요.
4. **온라인 로비 만들기**를 탭하세요.



매치는 3판 2선승, **싱글**은 한 게임이에요.

경쟁 또는 친선

경기가 시작된 뒤에는 바꿀 수 없어요.

- **경쟁전**은 온라인으로만 하고, 두 플레이어 모두에게 자동으로 저장되며, 공개 프로필의 Win Rate에 반영되고, 삭제할 수 없어요.
- **친선**은 온라인이나 로컬(14장)로 하고, 개인 통계에 남으며, 삭제할 수 있어요. 경기가 끝나면 각 플레이어가 저장 여부를 정해요.

상대 들이기

로비를 만들면 로비의 QR이 있는 **상대 초대** 창이 나타나요.

- **QR**: 상대가 **DUEL**, 이어서 **입장**을 탭하고 QR을 비춰요.
- **친구 초대**: 초대를 보낼 사람을 골라요.
- **링크 공유**: 로비 링크를 보내요. 받은 사람은 링크를 열거나 **링크 붙여넣기**를 사용해요.
- **이미지 저장**: 로비의 QR을 이미지로 저장해 멀리 있는 상대에게 보내요. 받은 사람은 **QR 스크린샷 업로드**를 써요.

카운터의 **QR** 버튼은 창을 다시 열어요.

로비에 들어가기

1. **DUEL**, 이어서 **입장**을 탭하세요.
2. 로비의 QR을 비추거나, **QR 스크린샷 업로드** 또는 **링크 붙여넣기**를 사용해요.
3. 덱을 고르고 **듀얼 입장**을 탭하세요. 로비를 만드는 사람과 같은 규칙이 적용돼요: 덱은 필수이며 규칙에 맞아야 해요.

친구가 **초대**로 보낸 초대는 위쪽에 **수락**과 함께 나타나요.

덱은 보이지 않아요

경기 중에는 서로 상대의 덱을 볼 수 없어요. 경기가 저장되면 두 덱 리스트가 양쪽의 기록에 들어가요.

선공 정하기

두 플레이어가 로비에 들어오면 앱이 **누가 이겼나요?**를 물어요. **주사위 굴리기**와 **코인 던지기**는 둘 다 볼 수 있는 결과를 내요.

이긴 사람이 **내가 결정할게요**를 탭하고 **선공** 또는 **후공**을 골라요. 매치에서는 두 번째 게임부터 직전 게임에서 진 사람이 골라요.

13

카운터



화면

- 위쪽에 상대의 사진, 배경, 라이프 포인트.
- 가운데에 내 라이프 포인트. 2000 이하가 되면 빨간색이 돼요.
- 매치에서는 이름 옆의 점이 이긴 게임 수를 나타내요.
- 경기 타이머는 듀얼이 시작되면 자동으로 켜지며 두 사람에게 같아요.
- 타이머를 탭하면 두 플레이어 중 누구든 타이머를 멈출 수 있어요. 타이머는 회색이 되고, 둘 중 한 사람이 다시 탭할 때까지 두 사람 모두에게 멈춰 있어요. 타이머가 멈춰 있던 시간은 저장되는 시간에 들어가지 않아요.

각 플레이어는 자신의 라이프 포인트만 바뀌요. 상대의 라이프 포인트는 실시간으로 갱신돼요.

라이프 포인트 바꾸기

- 빠른 변동: 100, 500, 1000, 2000 버튼. 부호 버튼은 빼기와 더하기를 전환해요.
- 키패드: 내 라이프 포인트를 탭하고 - 또는 +를 고른 뒤, 숫자를 입력하고 **확인**을 누르세요.
- ½ 절반: 내 라이프 포인트를 절반으로 만들어요.
- 왼쪽 위의 되돌리기 화살표는 변동을 하나씩 취소해요. 취소한 내용은 **기록**에 나타나며 둘 다 볼 수 있어요.

도구

- **기록**: 게임별 라이프 포인트의 모든 변동. 두 플레이어 모두 볼 수 있어요.
- **덱 리스트**: 사용 중인 내 리스트. 나만 볼 수 있어요.
- **주사위와 코인**: 던지는 모습과 결과를 둘 다 볼 수 있어요.
- **메모**: 경기에 대한 자유로운 메모. 나만 볼 수 있어요.

게임 끝내기

- **게임 패배**(싱글에서는 **패배**): 확인하면 게임이 상대방에게 넘어가요.
- 라이프 포인트 0: 앱이 확인을 요청해요. **취소**는 이전 값으로 되돌려요.
- **무승부**: 상대방에게 무승부를 제안해요. 수락하면 게임을 다시 해요.

매치에서는 게임이 끝나면 승자와 스코어가 나타나요. **다음 게임**은 라이프 포인트를 8000으로 되돌려요. 두 게임을 먼저 이긴 사람이 이겨요.

저장

- 경쟁: 양쪽의 기록에 자동으로 저장돼요.
- 친선: 각 플레이어가 기록에 저장과 저장 안 함 중에서 골라요. 두 선택은 서로 영향을 주지 않아요.

저장된 경기에는 포맷, 결과, 시간, 두 덱 리스트, 순서를 정한 사람, 게임마다 선공이었던 사람이 들어가요.

나가기와 연결

오른쪽 위의 X에는 경기를 기록 맨 위에 열어 두는 나가기(나중에 이어서)와, 상대방에게 알림이 가는 경기 포기가 있어요.

연결이 끊기거나 앱이 닫혀도, 다시 열면 라이프 포인트가 그대로인 채 듀얼로 돌아가요.

로컬 경기

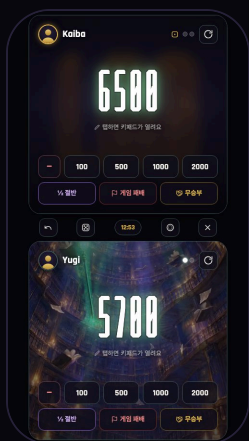
친선은 로컬로도 할 수 있어요. 휴대폰 한 대에서 두 플레이어의 라이프 포인트를 관리해요.

경기 준비

1. **DUEL**, 이어서 **만들기**와 **친선**을 탭하세요.
2. 위쪽에서 **로컬 경기**를 고르세요. 내 칸 아래에 상대의 칸이 열려요.
3. **포맷**, 내 **덱**, **유형**을 선택하세요. 포맷은 필수이고, 내 덱은 필수가 아니에요.
4. 상대의 이름을 입력하세요. 입력하는 동안 앱이 내 기록에 있는 상대를 제안해요. 이름이 어떤 사용자의 닉네임이면 경기가 그 계정에 연결돼요. 카운터에 상대의 사진, 프레임, 배경이 나타나요.
5. **로컬 로비 만들기**를 탭하세요.

상대의 덱은 경기를 저장한 뒤 기록에서 입력해요: 상대 덱 옆의 연필이 이름, 이미지, 해시태그를 열어요. 이미지는 카드 일러스트 중에서 골라요.

로컬 카운터



첫 번째 게임이 시작될 때 앱이 **누가 결정하나요?**를 물어요.
주사위 굴리기와 **코인 던지기**는 이를 정하는 데 써요.
결정하는 사람의 이름을 탭한 뒤 **선공** 또는 **후공**을 골라요.
그다음 게임부터는 직전 게임에서 진 사람이 골라요.

각 플레이어에게는 이름, 라이프 포인트, 빠른 변동, 키패드,
1/2 절반, **게임 패배**, **무승부**가 있는 정사각형 칸이 있어요.
무승부를 확인하면 게임을 다시 해요.

- 칸 오른쪽 위의 버튼은 칸을 시계 방향으로 90° 돌려요.
- 칸을 길게 누르면 들어 올려져요. 다른 칸 위로 드래그하면 두 칸의 자리가 바뀌어요.
- 두 플레이어의 공용 도구는 되돌리기, 주사위, 타이머, 코인, 나가기예요. 타이머는 한 번 탭할 때마다 멈추고 다시 가요. 두 칸 사이에 있으며, 휴대폰을 가로로 두면 가장자리에 있어요.

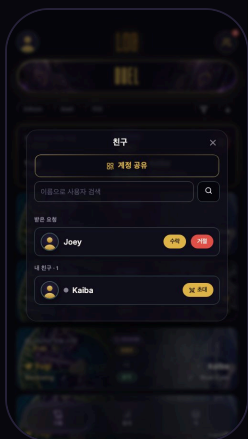
저장

- 경기가 끝나면 앱이 저장 여부를 물어요: **기록에 저장** 또는 **저장 안 함**. 취소는 방금 끝난 게임으로 돌아가요.
- 저장된 경기에는 포맷, 결과, 시간, 내 덱, 상대의 이름과 덱, 순서를 정한 사람, 게임마다 선공이었던 사람이 들어가요.
- 상대 덱의 이름을 적지 않으면 그 경기는 어떤 매치업에도 들어가지 않아요.
- 상대가 계정에 연결되어 있으면 카운터에 상대의 사진, 프레임, 배경이 나타나요. 그래도 경기는 내 기록에만 저장돼요.
- 앱이 닫혀도 다시 열면 경기가 멈춘 곳에서 이어져요.

15

친구

오른쪽 위의 사람들 아이콘은 **친구** 창을 열어요. 아이콘의 숫자는 받은 요청을 알려 줘요.



친구 추가

- 이름으로 사용자 검색, 이어서 플레이어 옆의 **추가**.
- **계정 공유**는 내 프로필의 QR과 **링크 공유** 버튼을 보여 줘요. QR을 비추거나 링크를 연 사람은 **친구 추가**로 나를 추가할 수 있어요.

받은 요청은 **받은 요청** 아래에 있어요.

온라인 상태

친구마다 옆에 점이 있어요: 온라인이면 초록색, 경기 중이면 하늘색, 오프라인이면 빨간색, 상태를 표시하지 않기로 했으면 회색.

듀얼에 초대하기

친구 옆의 **초대**는 로비 준비를 열고 그 친구에게 초대를 보내요. 이미 열어 둔 대기 중인 로비가 있으면 초대는 그 로비로 가요.

다른 플레이어의 프로필

플레이어의 이름이나 사진은 그 프로필을 열며, 경쟁전 수치가 표시돼요. 여기서 친구 요청을 보내고, **듀얼**로 듀얼을 시작하고, **사용자 차단**으로 플레이어를 차단해요.

차단한 뒤에는 친구 요청과 초대를 주고받을 수 없으며, 친구였다면 친구 관계가 해제돼요. 차단은 **프로필**, **개인정보**, **차단한 사용자**에서 풀어요.

16

내 프로필

왼쪽 위의 내 사진은 프로필을 열어요.



표시되는 내용

프레임이 있는 사진, 닉네임, 경쟁전 수치: 다른 플레이어가 보는 것과 같아요. 왼쪽 위의 세 줄은 메뉴를 열어요.

사진, 배경, 프레임

내 사진을 탭하면 사진을 바꾸고, 제공되는 배경과 프레임 중에서 고를 수 있어요.

고른 배경은 카운터의 배경이기도 해요. 듀얼 중에는 내 라이프 포인트 뒤에 놓고, 상대의 영역에는 상대의 배경이 나타나요.

내 데이터

계정과 기기

프로필, 덱, 경기, 친구, 덱과 포맷의 순서는 계정에 저장되며, 로그인하면 어느 기기에서나 쓸 수 있어요.

언어, **설정**에서 고른 내용, 진행 중인 로컬 경기는 기기에만 남아요.

다른 사람이 보는 것

프로필에서는 닉네임, 사진, 프레임, 배경, 경쟁전 수치가 보여요. 통계, 덱, 친선은 비공개예요. 덱은 그 링크나 QR을 받은 사람, 또는 나와 온라인 경기를 하고 그 경기가 저장된 상대만 볼 수 있어요.

자주 묻는 질문

알림이 오지 않아요

iPhone에서는 Duel Log를 홈 화면에 설치해야만 와요.
권한을 거부했다면 휴대폰 설정에서 다시 켤 수 있어요.

통계가 불완전해 보여요

필터가 켜져 있어요. 깔때기의 노란 점이 이를 알려 줘요.
모두 초기화로 해제해요.

로비 링크가 브라우저에서 열려요

iPhone에서는 설치한 앱 밖에서 열면 브라우저로 넘어가요.
링크를 복사한 뒤 앱에서 **DUEL**, **입장**, **링크 붙여넣기**를
차례로 탭하세요.

앱이 기록에서 다시 시작해요

5분 동안 사용하지 않으면 그렇게 돼요.

계정 삭제

계정에서 삭제해요. 7일 안에 다시 들어오면 요청을 취소할
수 있어요.

문제 신고

정보 및 지원의 피드백에서 신고해요.