




바텀(리그 오브 레전드)

최근 수정 시각: 2025-04-24 05:26:12



Trade 2,250+ Instruments

Forex, Commodities, Cryptocurrencies CFDs and More.

1900

XAUUSD

0.25%

1.0925

EURUSD

0.15%

\$64500

Bitcoin

9.25%

23.07

XAGUSD

0.25%

Reg

Trading de
high risk

분류:바텀(리그 오브 레전드)

→ 를 원딜은 여기로 연결됩니다. 원거리 딜러 역할군에 대한 내용은 리그 오브 레전드/챔피언/역할군 문서의 6번 문단을 참고하십시오.

이 문서는 토론을 통해 다음의 합의사항을 따른다로 합의되었습니다. 합의된 부분을 토론 없이 수정할 시 편집권 남용으로 간주되어 제재될 수 있습니다.

토론 합의사항
[펼치기 · 접기]

[펼치기 · 접기]

리그 오브 레전드의 포지션				
TOP	JGL	MID	BOT	SPT
탑 라이너	정글러	미드 라이너	바텀 라이너	서포터

목차

1. 개요
2. 바텀 챔피언의 유형
 - 2.1. 원거리 딜러
 - 2.1.1. 기본 능력
 - 2.1.2. 교전 형태에 따른 분류
 - 2.1.3. 아이템 빌드에 따른 분류
 - 2.1.4. 챔피언의 자체적 특징별 분류
 - 2.1.5. 바텀 라이너가 아닌 원딜 챔피언
 - 2.2. 비원거리 딜러
 - 2.2.1. 바텀(봇) 파괴
 - 2.2.2. 비원딜 메타
3. 바텀 라인의 특성
 - 3.1. 명칭 관련
 - 3.2. 운영의 열쇠
 - 3.3. 원거리 딜러의 주요 라인
 - 3.4. 게임 내 영향력
4. 준비 전략
 - 4.1. 룬
 - 4.1.1. 정밀
 - 4.1.2. 지배
 - 4.1.3. 결의
 - 4.1.4. 마법
 - 4.1.5. 영감
 - 4.2. 소환사 주문
 - 4.3. 조작 옵션
5. 아이템
 - 5.1. 초반 아이템
 - 5.2. 주요 빌드
 - 5.2.1. 초창기 ~ 2020 시즌
 - 5.2.2. 2021 ~ 2022 시즌
 - 5.2.3. 2023 시즌
 - 5.2.4. 2024 시즌
6. 게임 내 전술
 - 6.1. 선 레벨링 전략
 - 6.2. 와드 관련
 - 6.3. 라인 관리
 - 6.4. 서포터와의 협동
 - 6.5. 포커싱 요령
 - 6.6. 각각의 운영
 - 6.7. 생존
7. 시즌별 역사
8. 유저들의 여론
 - 8.1. 비인기 포지션
 - 8.2. 바텀 유저들에 대한 인식

 [과려 문서](#)

1. 개요



BOTTOM(BOT)^{[1][2]} / 下端(下路)^[3]




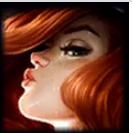
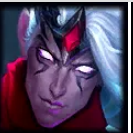
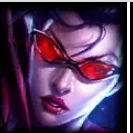
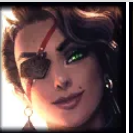
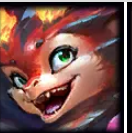
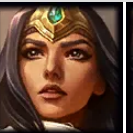
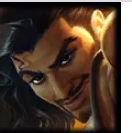
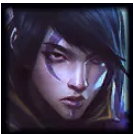
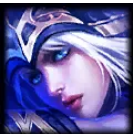
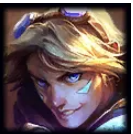
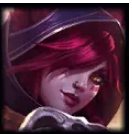
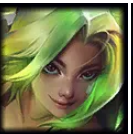
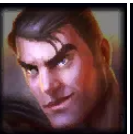
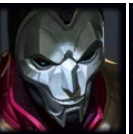
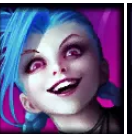
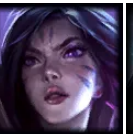
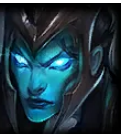
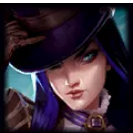
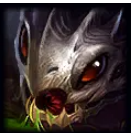
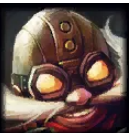
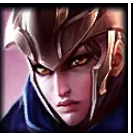
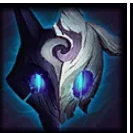
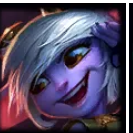
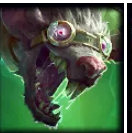

바텀은 EU 메타와 [소환사의 협곡](#)의 구역 중 하단 라인에서 [서포터](#)와 듀오를 이루는 공격로 라이너를 지칭한다.

해당 문서에서는 바텀에서 딜러 및 다양한 방면에서 기용되었던 챔피언들에 대한 내용과 특이 사례들이 기술되어 있다.

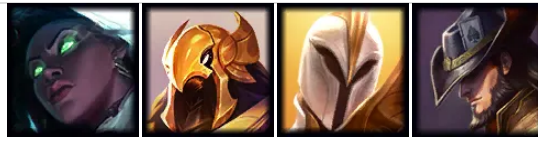
2. 바텀 챔피언의 유형

바텀에서 소위 딜러로 쓰이거나, 캐리할 수 있다가, 듀오 라이너로 쓸 수 있는 챔피언을 필두로 하여 역할군 유형이 원딜과 비 원딜로 구분된다는 것과 해당 역할군들 중 [소환사의 협곡](#)에서 하단 라인 특유의 정형화된 역할과 의미에 부합하는 챔피언을 곧 바텀 라인 챔피언으로 지칭할 수 있다.

2.1. 원거리 딜러

원거리									
주 역할군									
									
그레이브즈	드레이븐	루시안	미스 포춘	바루스	베인	사미라	스몰더	시비르	아크산
									
아펠리오스	애쉬	이즈리얼	자야	제리	제이스	진	징크스	카이사	칼리스타
									
케이틀린	코그모	코르키	퀸	킨드레드	트리스타나	트위치	티모		

부 역할군



세나

아지르

케일

트위스티드

페이트

Marksman^[4]

바텀에서 가장 많이 등장하는 역할군이면서 **원거리(Long-Ranged)**에서 **평타 위주로 적군을 공격하는 챔피언들**로 구성되어 있다. 보통 물리 피해(AD) 공격으로, 중후반에 전성기를 맞이하는 챔피언들(Carry)이 많아 지역을 막론하고 **AD Carry(ADC)**로 칭하는 편.

2.1.1. 기본 능력

원거리 딜러는 훨씬 먼 거리에서 스킬을 날려대는 포킹형 챔피언들을 상대로 상당한 회피 능력을 활용하여 진입하면서 때리거나, 위협적으로 물 수 있는 근거리류 챔피언들을 상대로 일방적으로 때릴 수 있는 교전 가능 거리를 벌리는 이 두 가지 능력이 모두 필요하다.

- **평타의 화력**

챔피언에 따른 공격력과 공격 속도, 레벨에 따른 성장 능력치, 치명타 확률에 따른 각 능력치의 계수 등 AD 영향을 주는 스탯이 좋아야 한다. 특히 평타가 곧 AD이자 기본 공격인 만큼 4타 매커니즘과 장전 쿨타임 시간이라는 특유의 조건을 가진 진, 스킬이 진정한 의미의 평타인 제리와 스몰더를 제외하면 대부분 마나 소모도 없고 재사용 대기시간도 거의 없다. 여기서 보통의 기본 공격은 **공격력 × 치명타/평타 추가 피해 × 관통력 × 공격 속도**까지 각종 계수가 연산으로 적용되고, 아이템과 레벨링에 따라 딜량이 더 기하급수적으로 늘어나게 된다는 점에서 공격력/주문력 계수 × 관통력 × 쿨타임 감소가 주되게 적용되는 스킬 공격을 위시한 챔피언과는 다른 부분에서 차이점과 강점을 지니고 있다.^[5]

- **정형화된 운용**

때에 따라 기존과는 차별화된 평타 매커니즘을 주거나 색다른 스킬셋을 활용하는 방식을 접목한 챔피언들의 연구와 출시가 게임을 통해 이뤄지고 있고, 전체적으로 봤을 때에 게임 내에 원거리 챔피언들은 많이 존재하지만, 원거리 기본 공격이 가장 주된 핵심으로 적용하는 원딜의 경우 대부분 AD-공속-치명타-방관과 물관을 올리는 방식이 가장 주된 방향으로 이뤄진다는 점에서 틀이 정형화되어 있다.^[6]

- **군중제어기**: 소위 **CC기**를 뜻하며 해당 스킬들을 보유하고 있으면 때에 따라 큰 이점으로도 활용할 수 있다. 특히 원딜에게 있어서 CC기는 대개 발동 조건을 타는 경우가 많지만 거리 유지가 덕목으로 여겨지는 역할이라는 고유한 특성으로 인해 CC의 존재 가치가 매우 높다.

- 대상 지정 스킬인 경우 **빨간색**으로 표기

- **일반 방해 효과**

→ 미스 포춘(E), 바루스(E), 스몰더(W, R) 아펠리오스(중력포 한정 P, R), 애쉬(P, W), 제리(W), 진(E, R), 징크스(W), 칼리스타(E), 케이틀린(E), 코그모(E), 트리스타나(W), 트위치(W) 등등

- **이동 불가 효과**

→ 드레이븐(E), 바루스(R), 베인(E)^[7], 사미라(P), 세나(W), 아펠리오스(중력포 한정 Q), 애쉬(R), 자야(E)^[8], 진

(W)^[9], 징크스(E), 칼리스타(R), 케이틀린(W), 트리스타나(R) 등등

- **생존기의 유무**: 원딜은 생존력이 떨어질수록 공격 주도권, 포지셔닝, 추노, 도주, 호응, 아군 서포터의 활동 범위 등 다양한 방면에서 손해를 보게 된다.

- **이속 증가 기술**: 정말 빠르게 추노용으로 쫓아가거나 생존용으로 도망가기에 유용하다.
→ 드레이븐(W), 미스 포춘(W), 베인(P, R), 사미라(P), 세나(E), 시비르(P, R), 아펠리오스(절단검 한정 Q), 애쉬(W), 자야(W)^[10], 제리(R), 진(P, W), 징크스(P), 카이사(E), 트위치(Q), 등등
- **은신 기술**: 투명 판정이 아닌 스킬들은 위치가 발각될 수 있어 비교적 생존 성능이 떨어진다.
 - **유령 형상**: 세나(E)
 - **위장**: 트위치(Q)
 - **투명**: 베인(R+Q), 카이사(E - 진화상태)^[11]
- **이동기**: 벽을 넘을 수 없거나 대상 지정 스킬인 경우 **빨간색**으로 표기
→ 칼리스타(P), 루시안(E), 베인(Q), 사미라(E), 스몰더(E), 이즈리얼(E), 제리(E), 트리스타나(W), 카이사(R)^[12], 케이틀린(E), 코르키(W) 등등
- **회피기**: 대상 지정 불가, 투사체 무력화, 주문 방어막 스킬 부류가 여기에 해당된다.
→ 사미라(W), 시비르(E), 자야(R)
- **체력 회복 기술**: 온히, 생명력 흡수, 피해량 비례 체력 회복 기술들은 목록에서 모두 제외된다.^[13]
→ 세나(Q), 스몰더(R)^[14], 아펠리오스(절단검 한정 모든 스킬)

● 사거리^[15]

일반적으로 평타와 스킬의 사거리가 길수록 상대 견제가 편하고 라인 주도권을 잡기 좋으나, 게임 내 밸런스 상의 이유와 챔피언적 고유의 특성과 조정으로 인해 다른 챔피언과 비교시 일부 스펙들이 저조하거나 맞딜에 취약한 경향을 가지고 있다.

- **아이템이나 평타와 관련이 없는 스킬들을 제외하였을 때, 기본 공격의 최대 사거리를 650 이상 확보할 수 있는 챔피언**

○ [목록 펼치기 · 접기]

- **평타 강화 기술**: 해당 부류에는 이속을 제외한 공속, 공격력 증가, 앞서 서술된 사거리 증가와 후술될 체력 비례 피해, 직접적인 모션 변화 등과 같이 평타에 직간접적인 영향을 끼치는 스킬들을 위주로 서술되어 있다.
드레이븐(Q), 루시안(P - 빛의 사수)^[16], 바루스(W)^[17], 베인(Q, R), 세나(P - 면죄)^[18], 스몰더(Q)^[19], 시비르(W), 아펠리오스(무기 교체 시스템)^[20], 애쉬(P - 서리 화살, Q)^[21], 이즈리얼(P - 끓어오르는 주문의 힘)^[22], 자야(P - 관통상, W)^[23], 제리(P - 과충전 상태, Q, E, R)^[24], 진(P - 속삭임)^[25], 징크스(P - 신난다!, Q - 휘릭휘릭)^[26], 카이사(P - 부식성 흉터)^[27], 케이틀린(P - 헤드샷), 코그모(W), 트리스타나(Q)^[28], 트위치(R)^[29]

● 광역 피해 기술

광역 스킬이 많을수록 라인 클리어가 빨라진다. 그리고 앞서 언급한 사거리와 평타 강화형 기술들과 비슷하게 라인 클리어가 빠를수록 원딜은 바텀 라인전에서 공격 주도권을 쥐고 딜교에서 이득을 볼 수 있고, 정글러의 갱킹에 능동적으로 호응하기도 훨씬 용이하다.

- 해당 챔피언의 스킬이 비관통인 경우 **빨간색**으로, 조건부인 경우 해당 조건을 별도 서술로 표기

○ [챔피언 목록 펼치기 · 접기]

● 탱커 처리 능력

암살자들과 마법사들이 아무리 잘 커도, 대미지 감소 능력을 가진 탱커들에게 무력한 경우가 존재한다. 게다가 이들 중 대다수는 스킬 콤보로 먹고사는 챔피언들이 대부분이기에 대개 평타보다는 스킬 대미지를 더 신경써야 하는 경향이 강하며, 거기에 일반적으로 탱커는 원거리 딜러들이 주로 전담하는 경우가 많다. 다시 말해, 원딜의 탱커 처리 속도는 아군

의 전투 난이도를 좌우한다고 봐도 무방하다. 또한 아이템으로 관련 능력치를 올리는 상황을 제외했을 때, 원딜의 탱커 처리 능력은 보통 아래와 같은 기술들의 존재 유무에 따라 결정된다.

- **체력 비례 피해 기술**^[48]을 가진 챔피언
 - **현재 체력 비례:** 세나(P)
 - **최대 체력 비례:** 바루스(W - 기본 효과), 스몰더(Q), 베인(W), 제리(Q - 과충전 상태)^[49], 칼리스타(W - 기본 효과)^[50], 코그모(W)
 - **잃은 체력 비례:** 바루스(W - 사용 효과), 진(P - 마지막 장탄, R), 징크스(R), 카이사(P - 4중첩 폭발), 코그모(R)
- **방어력과 마법 저항력을 깎는 기술**^[51]을 가진 챔피언: 코그모(Q), 코르키(E)
- **고정 피해 기술**^[52]을 가진 챔피언: 바루스(W), 베인(W), 스몰더(Q)^[53], 코그모(P)^[54], 코르키(P), 트위치(P)
- **기타:** 아펠리오스(P)^[55]

2.1.2. 교전 형태에 따른 분류

게임 내 싸움을 붙게 되는 상황에서 챔피언 고유의 특성에 의거하여 부류가 나뉘는 유형이다.

- **인파이터형:** 아군과 함께 적진으로 진입하여 폭발적인 **DPS**를 뽐내내는 챔피언들을 의미한다.
 - 보통 사거리가 짧지만 강력한 돌진기나 이속 버프기가 있어 추노가 쉽다는 점과 적진에 들어가서 교전 한방을 노리는 방식을 택해야 한다는 특성을 수반한다. 따라서 대부분 불멸의 철갑궁을 코어템으로 올리는 경우가 빈번하고, 공격/수비형, 진입형, 올라운드형 그랩류에 속하는 탱커 서포터와 궁합이 매우 잘 맞는 반면^[56] 유틸형이나 딜러형 서포터와는 통상적인 궁합이 안 맞는 편이다.^[57]
→ 루시안, 베인, 사미라, 카이사, 칼리스타 등
- **아웃복서형:** 사거리의 우위를 이용하여 상대의 어그로를 피하면서 일방적인 딜교를 선호하는 챔피언들이 속해 있다.
 - DPS 부분에서 대체로 인파이터형보다는 낮은 축에 속해서 탱커 처리 능력은 부족한 편이다. 또한 긴 사거리의 대가로 대부분 이동기가 없는 뚜벅이이거나 이동기가 있더라도 기본 스탯이 낮은 경우가 존재하지만 긴 사거리의 이점을 이용해 안전한 포지션을 잡기가 쉽고, 포지셔닝의 이점으로 한타에서 활약이 가능하며. 대개 초반 라인전부터 갇아먹는 형식으로 운용되는 경우가 빈번하다.
 - 주요 코어템으로는 카이팅을 위한 아이템을 가거나, 아예 멀찍이서 때리는 빌드를 맞추는 경우가 다수이고, 인파이터와는 반대로 딜러형 서포터와 상성이 잘 맞는다는 점을 가짐에도, 탱커형이나 그랩형, 유틸형 서포터를 가리는 일없이 전체적으로 궁합을 크게 타지 않는다.
→ 미스 포춘, 세나, 애쉬, 이즈리얼, 진, 케이틀린, 코르키 등
- **올라운더형:** 인파이터와 아웃복서형의 스타일 내지는 **밸런스**와 다재다능함이 적절히 혼합된 챔피언들. 예컨대 인파이터와 같은 강력한 진입기와 아웃복서만큼 긴 사거리를 갖고 있지 않은 대신, 어느 한쪽에만 치우치지 않은 챔피언 부류를 의미한다.
 - 강력한 DPS를 갖고 있지만, 분명하게 이동기를 갖고 있는 인파이터와는 달리 대부분 뚜벅이라는 점에서 순전히 플레이어의 카이팅을 활용하여 포지셔닝을 잡아야 하는 대신 공속 및 사거리 증가 스킬셋^[58]을 지니고 있고, 이에 의존하면서 싸우는 경향을 지니고 있다.
 - 아웃복서형과 다른 점은, 후반 DPS가 높아 성장 기대치가 크다는 점을 가지고 있으며, 또한 유틸형 서포터와 가장 잘 어울리는 유형이기도 하다. 거기에 라인전의 경우 특성의 유무와 상관없이 생존 문제가 본인 손에 달려 있다는 점이 수반되며 난이도가 매우 높고 인파이터형 상대로는 갇아먹는 플레이를, 아웃복서형을 상대로는 한방싸움을

보이는 등, 같은 유형들 중에서도 매우 복합적인 양상을 띤다. 바루스를 제외하곤 딜서포터의 궁합이 안좋은편.

→ 드레이븐, 바루스, 시비르, 아펠리오스^[59], 자야, 제리, 징크스, 코그모, 트리스타나, 트위치 등

그리고 전형적인 분류가 제각각으로 나뉘는데도 불구하고 유저의 성향과 특성에 따라 언제든지 돌변하는 경우도 존재한다.

2.1.3. 아이템 빌드에 따른 분류

주로 가는 아이템에 따른 구분과 대체로 챔피언과 상황별 형태에 따른 분류가 많다.

- 치명타:** 원딜이 치명타 아이템들 위주일 경우, 그 챔피언을 보통 치명타 원딜이라고 불리는 유형이다. 주요 코어템으로 는 돌풍, 무한의 대검, 나보리 신속검 중에 하나를 필두로, 신발은 예외가 아닌 이상 광전사의 군화를 선택한 이후 유령 무희, 고속 연사포, 루난의 허리케인 등의 공속템을 2코어로 간다. 또한 상황에 따라서 도미닉 경의 인사, 무한의 대검, 나보리 신속검을 상황에 맞게 올리고, 딜 기대치를 상당량 올려주는 치명타 덕분에 후반 기대 딜량이 가장 높다는 점에서 전통적이고 기초적인 형태의 원딜로서 챔피언 수 역시 가장 많다.
 → 몇몇을 제외한 대부분의 챔피언^[60]
- 공속&온hit:** 공속(AS) 또는 온hit(On-Hit) 는 공통적인 핵심 아이템으로는 평타에 추가 효과를 부여하는 아이템인 몰락 한 왕의 검, 경계, 구인수의 격노검 등을 주로 가는 원딜들을 포괄하는 수준으로 취급한다. 특히 "n번째 공격마다 추가 피해"처럼 스킬 등에 기본 공격 적중 시 효과가 붙어 있어 시너지가 낼 수 있고 온hit 빌드는 **평타를 많이 때리는 것이** 목표이다. 그리고 어울리는 신화템이 딱히 정해져 있지는 않다는 점에서 구인수 구매 이후에도 상황에 따라 아이템들을 입 맛에 맞게 올리는 형식으로서의 빌드업 진행 역시 가능하다.
 → 바루스, 베인, 카이사, 칼리스타, 코그모
- 주문 검:** 광휘의 검을 위시한 상위 아이템을 올리면서 얻는 주문 검 효과를 통해 기본 공격 판정의 스킬 피해를 강화시키는 것과 스킬 시전 직후 **평타 판정까지** 동시에 강화하는 것이 목표이다. 삼위일체를 필두로 때에 따라 다양한 아이템과 어우르는 경향이 존재한다.^[61]
 → 이즈리얼^[62], 코르키, 스몰더
- AD 관통력:** 물리 관통력 아이템을 올려 치명타 및 공격 속도 아이템 대비 우수한 가성비를 통해 초중반 주도권을 잡고 대치 구도에서 포킹 능력을 올리는 것을 목표로 한다. 대신 정통 원딜 빌드 대비 지속 화력과 파괴력이 가면 갈수록 떨어 진다는 단점이 있다.
 → 바루스, 진, 미스 포춘, 세나, 드레이븐
- 하이브리드:** 물리 및 마법 피해, 적절한 공격력 및 주문력 계수를 보유해 여러 특이한 템트리가 있는 경우.
 → 카이사
- AP:** 높은 주문력 계수를 보유해 AD 아이템도 배제하고 극단적으로 AP 아이템만 올리는 경우.^[63]
 → 코그모^[64]

그리고 이와 같이 아이템 빌드가 다양하게 나뉘더라도 시대와 메타가 바뀌면서 챔피언 별로 아이템 트리가 다양해지는 경우도 존재한다.^[65]

2.1.4. 챔피언의 자체적 특징별 분류

통상적인 원딜 챔피언들의 캐리력과 자체 특색에 따른 유형은 다음과 같이 나뉘게 된다.

- 캐리형:** 막강한 딜을 투사하여 하단 라이너가 팀의 캐리를 주도하는 유형이며, 유저들에게 '진짜 원딜'로 불리는 챔피언 유형이다.

- **하이퍼 캐리형**: 하드 캐리 + **왕귀형**을 포괄하는 용어이다.
 - 통상적으로 원거리 딜러들은 모든 역할군들 중에서도 중후반 승률이 높다는 특성을 가지고 있다. 성장할수록 타 원딜들 대비 기하급수적인 DPS 기대치를 가지는 챔피언들만 포함되어 있으며, 대체로 평타 기반의 교전을 선호하는 경향이 크다.
 - 그렇다고 하이퍼 캐리로 분류되고 구성된 챔피언들 전부가 초반 주도권을 가지지 못하는 그저 무능력한 챔피언들로만 이뤄지진 않았다는 점을 이해해야 하며, 각각의 특성과 상황에 따라 강점과 약점이 매우 뚜렷하게 드러나는 유형이라고 보는 편이 옳다. 그리고 실제로 마냥 약한 것만이 아닌 각종 상성과 유저 활약 여부에 따라 오히려 라인전을 찍어 누를 수도 있는 성능을 보유하고 있다.^[66]
 - 아펠리오스, 스몰더, 징크스, 코그모, 트위치, 제리, 시비르, 자야, 트리스타나 등
- **난전형**: 교전에서 호전적인 싸움 방식으로 딜교환을 시도하는 유형의 챔피언들을 의미한다.
 - 조건만 맞는다면 물물 챔피언들을 순식간에 녹여버릴 수 있는 폭딜 능력을 우수한 장점으로 보유하고 있다.
 - 이런 챔피언들은 상체 솔로 라인과 비슷하게 라인전을 터뜨려서 빠르게 스노우볼을 굴리는 방향으로 운영이 강요되는 경우가 많다. 따라서 오히려 자신이 망했을 경우에는 전체적으로 순간 화력과 지속 데미지가 모두 빈약할 수 있다.
 - 드레이븐, 루시안, 사미라, 베인, 카이사, 칼리스타 등
- **지원형**: 막강한 캐리력을 가진 상체 라인을 각기의 역할과 챔피언별로 단단하게 지원(시팅)하는 챔피언들을 위주로 구성되어 있으며, 부정적인 상황에서는 '가짜, 조무사, 유사, 날먹'과 같은 여러 멸칭으로도 불리는 전형적인 유형이기도 하다.
 - **유틸형**: 다양한 상황에서 유용한 스킬들을 대량으로 보유하고 있는 챔피언들을 지칭하며, 경우 따라서 변수를 창출할 수 있는 능력을 지니고 있는 부류라는 것과 아군과의 교전 연계가 수월하다는 특징이 있다. 혹은 상황만 맞다면 포지션 특성상 힘들다고 평가받는 교전 개시도 가능하나, 말릴 경우 정말 처참할 정도로 딜링 능력에 부족함이 크게 드러나는 유형이다.
 - 애쉬, 진, 세나 등
 - **포킹형**: 장거리 스킬을 활용하여 상대방을 일방적으로 견제할 수 있는 스킬을 가지고 있는 유형의 챔피언들을 뜻한다.
 - 미스 포춘, 바루스, 이즈리얼, 케이틀린^[67], 코르키 등

2.1.5. 바텀 라이너가 아닌 원딜 챔피언

현 시점에서 통계상 바텀 AD 원딜로 통용되지 않거나 거리가 많이 먼 챔피언들도 존재한다. 그리고 메타마다 변화하는 경우도 있다보니 혼동이 생기거나 내용 자체가 수정되는 경우도 얼마든지 있다.

- **바텀 라이너가 주력 포지션이었던 챔피언**
 - 과거에는 바텀 라이너로 자주 활용되었으나 챔피언 리메이크나 소규모 리워크와 같이 메타 변화와 패치로 인해 다른 포지션으로 이동한 경우.
 - **그레이브즈**^{[68][69]}, **우르곳**^[70], **티모**^[71], **퀸**^[72]
- **바텀 라이너가 주력 포지션이 아니었던 챔피언**
 - 위와 달리 바텀이 주력 포지션인 적도 없고, 스킬 구성이 바텀 라이너로 쓰이기에 부적합한 경우.
 - 원거리 딜러라는 역할군 범주에는 속하지만 바텀 원딜로 불리기에는 어려운 경우.
 - 바텀 라이너로 쓰이더라도 원딜이 아닌 비원딜로 분류되는 경우.
 - **아지르**^[73], **제이스**^[74], **트위스티드 페이트**^[75], **아크산**^[76], **킨드레드**^[77]

고로 내용을 종합하자면 원거리 딜러는 라이엇과 리그 오브 레전드를 한정으로 게임 내 단어적 의미를 더 깊게 파고들면 과거 [소환사의 협곡](#)에서의 관념상 바텀 하단 라인으로 내려가게 된 2개의 역할군 중 하나라는 점에서, "현재까지도 명맥을 유지하는 주요 공식 메타 관념인 [EU 스타일](#)의 틀 내에서 통용되는 포지션의 뜻만으로 지칭하거나, 긴 사거리에서 원거리 공격(평타)을 우선적으로 가할 수 있는 딜러 챔피언들만을 뜻하는 것만이 아닌, AD 빌드를 채택하여 원거리에서 공격력을 기반으로 한 평타와 스킬로 지속 데미지를 동시에 모두 가할 수 있다는 의미를 지니고 있다.^[78]

AP 혹은 하이브리드로 빌드를 올리는 카이사, 코그모를 비롯한 일부 원거리 딜러 챔피언들의 경우 별도의 칭호가 붙게 되는데, 문제는 라이엇에서 말하는 원거리 딜러의 본래 의미와는 전혀 부합되지 않는다는 점에서 진정으로 옳은 표현인가에 대한 여부가 갈리게 된다.^[79]

마법사 혹은 근거리에서 적을 때리는 브루저(전사)들을 비롯한 게임 내 여러 역할군별 챔피언들의 경우 AD와 AP와 같은 어느 계수를 올리냐와 같은 여부와 상관없이 일부의 매우 특수한 케이스를 제외하면^[80] 다 이후 설명될 비원딜로 분류하는 것이 형식상 맞는 표현이 된다.

롤에서 유저들이 보통 생각하는 원거리 딜러는 그냥 원딜 포지션, 혹은 어떠한 챔피언이 쓰이더라도 그냥 무작정 원딜로 일컫는 풍조가 매우 강하지만 **사실 게임의 가장 원초적인 개념으로 따졌을 경우에는 오히려 포지션만이 아니라 역할군에도 가까운 표현이다.**^{[81][82]}

또한 ADC(AD 캐리)의 뜻과 원딜이라는 의미가 서로 관념상 동일한 것으로 여겨질 뿐, 아주 같은 표현은 아니다. 예시로 해외(북미, 유럽)에서 자주 쓰이는 ADC라는 용어는 원딜-근딜-비원딜을 막론하고, 어원상 AD로 캐리할 수 있는 챔피언들을 모두 통용하고 있다.

2.2. 비원거리 딜러

원거리 딜러형 챔피언이 [아닌](#) 챔피언들을 지칭하며, 비원딜의 특성상 원딜에 비해 비교적 다양한 개성을 가진 경우가 많다. 바텀에서 비원딜 챔피언을 사용하는 경우에 유저들이 고려하는 기준은 일반적으로 다음과 같은 특성이 있다.

1. 원딜을 대체할 수 있는 수준의 지속딜이 가능한가? 혹은 지속딜이 무색해지는 수준의 폭딜을 넣을 수 있는가? 이 두 가지를 가장 먼저 고려하는 편.
2. 그 다음으로 "원딜이 가지지 못하는 장점이 있는가?"를 고려한다. 가장 보편적으로는 라인전이 일반 원딜보다 강한지를 확인하는 편.
3. 마지막으로 아군 조합의 밸런스를 맞추어 줄 수 있는 역할군에 속한 챔피언을 선택한다.

곱연산에 따라 성장 속도와 데미지를 기하급수적으로 올릴 수 있는 원딜에 비해 비원딜은 딜 기대치가 낮아 주류 바텀 라이너로서 기용되기엔 대체로 부적합하다.^[83] 메타에 따라서 간혹 비원딜이 OP로 떠오르는 경우가 종종 있으나 팀에 비원딜 챔피언이 존재하면 원딜을 기용할 때보다 더 세밀한 전략을 짜야 하며, 실수를 줄이고 빠르게 게임을 끝내는 것도 매우 중요하다.^[84]

또한 모든 [AOS](#) / [MOBA](#)류 게임이 그렇듯 롤도 [PVP](#) 팀 게임 특성상 메타, 타 라인 및 적과의 상성, 전체적인 조합과 상황이 복합적으로 작용하는 게임이다 보니, 비원딜을 원딜 대신 바텀 라이너로 기용하더라도 그 목적에 맞게 활용하기 어려운 경우가 많다.^[85]

역사적으로 비원딜로 쓰였던 챔피언들의 역할군을 각각 분류해보면 다음과 같다. 전적 사이트마다 지표로 도출되는 챔피언들은 볼드체로 따로 표기한다.

- 전사 및 탱커: 초반 높은 전투력을 바탕으로 상대 바텀 듀오를 압살하는 유형. ^{[86][87]}
 - **야스오**^[88], **닐라**^[89], **이렐리아**, **다리우스**, **가렌**^[90], **모데카이저(1차 리워크 시절)**^[91], **탐 켄치**^[92], **초가스**
- 마법사: 스킬을 이용해 높은 DPS를 뽑는 유형. 이들을 기용할 경우, 탑/정글/미드에 AD 원딜 혹은 지속딜과 폭딜이 가능한 AD 딜러 챔피언을 최소한 넣거나 하다 못해 서포터로 **애쉬**나 **세나**를 기용해 아군 딜 밸런스가 깨지지 않도록 조절할 필요가 있다.
 - **베이가**, **스웨인**, **세라핀**, **직스**, **카서스**, **카시오페아**, **하이머딩거**

앞선 명칭 파트에서 일부 언급되었듯, 비원딜들이 바텀으로 가도 '원딜'이라고 부르는 유저들이 많은데, 게임 내 용어나 개념과 관련하여 혼동과 오해가 있더라도 의미 구분이 힘든 경우가 아닌 이상 큰 문제가 없는 것으로 여겨지고 있고, 전 세계 유저들 사이에서 바텀 혹은 원딜과 관련한 용어적 혼란이 존재하더라도, 유저에 따라 이를 크게 신경쓰지 않거나, 본인이 부르고 싶은 대로, 혹은 바텀에 쓰이는 챔피언들의 역할군과 그 쓰임새를 정확히 구분지을 줄만 안다면 **뭐라 부르든 큰 상관이 없다는 반응도 존재한다**.

다만 비원딜은 AD 원딜과는 반대의 의미를 지닌 근딜 챔피언과 원딜 역할군에 속하지 않는 챔피언들을 전부 의미한다는 점에서 아무리 롤이라는 게임에서 오랜 세월 동안 여러 개념과 틀이 관습으로서 정립되는 과정을 거쳤더라도 여전히 게임 용어적 표현과 관련하여 **맹점은 존재하기 마련이며**, 자고로 원딜과 비원딜에 대한 개념적 맥락과 정의를 비롯하여 확실한 구분법과 강구와 같은 인식의 전환 여부가 필요한 상황이다.

대표적으로, 진-포킹형 AD 방관 바루스-AP 코그모와 같이 고유의 특색이 각각 명확하게 갈리는 원딜 챔피언들 중 일부가 비원딜과 같은 맥락에서 기용되기도 하고, 앞선 명칭 파트에서의 내용을 통해서도 일부 언급되었듯 여전히 바텀에 기용되고 있는 챔피언들을 원딜로서 곧장 취급하는 사례가 지속됨에도 **⇒ 아예 원딜과 비원딜 챔피언을 구별하거나 인식의 변화를 거치면서 이에 대해 지적하는 유저들의 경우 역시 드문드문 있기도 하다**.

따라서 비원딜과 원딜을 확실하게 구분하는 방법을 역할군에 입각하여 설명하면 다음과 같이 나뉘게 된다.

EX 1) AD와 AP를 막론하고 전사(브루저)와 탱커 챔피언의 대부분은 짧은 사거리의 근거리 평타와 스킬 데미지를 넣는다. → 비원딜.

EX 2) 메이지는 대부분 근거리와 원거리 평타와 스킬 데미지를 넣는 유형이 나뉘지만 대부분 AP 챔피언들로 구성되어 있고, 원거리에서 공격을 할 뿐이지, 원거리 AD 챔피언들과는 달리 평타 사용빈도가 높지 않다는 차이점이 나는 경우도 존재하고. 세부적으로 따져 봤을 때 원딜로 분류되기엔 미약한 점을 보유하고 있다. → 비원딜. ^{[93][94]}

EX 3) 서포터는 간혹 바텀 라이너로 쓰이는 경우가 있지만 통상적인 원딜 및 바텀 라이너의 의미와는 결을 달리한다. → 비원딜. ^[95]

EX 4) 암살자는 EX 1~3까지의 내용과 일부 동치인 부분이 있고, 이 역시 통상적인 원거리 딜러 챔피언들과는 의미가 전혀 다르다. → 비원딜. ^{[96][97]}

2.2.1. 바텀(봇) 파고

AD 원거리 딜러가 역할군 특성상 성장하려면 많은 시간이 필요하다는 점과 또한 성장과 관계없이 물고 늘어지거나 누킹으로 삭제할 수 있는 마법사, 브루저, 암살자에게 매우 취약하다는 약점을 노리는 **사파 전략**이다. 구체적인 내용은 바텀 AD 원거리

딜러와 팀을 보조하는 서포터 챔피언 대신 **다른 부류의 챔피언 둘을 보내 상대 바텀을 완전히 파괴하여 재기불능으로 만드는 것**이고, 팀차원에서 보면 AD 원딜이 기용되지 않다 보니 후반 캐리 능력이 부족해지지만, 후반이 오기 전에 라인전에서의 이득을 바탕으로 한 압도적인 격차로 게임을 끝내버리는 것을 목표로, 데스를 누적시킬 정도로 잡아먹으면서 1인분조차 못 하게 만든 뒤 빠른 시간 안에 타워를 부수고 다른 라인에 막대한 영향을 끼치는 식으로 운영하는 전술이다.

처음에는 동시에 성장을 추구하면서도 킬을 많이 먹은 챔피언이 집중적으로 성장하는 방식이었지만, 이후 시즌 4를 기점으로 '고대 유물 방패', '고대 주화', '주문도둑의 검'과 같은 각종 서포팅 전용 아이템이 등장하면서부터는 미니언을 먹는 메인과 견제를 담당하는 서브로 나뉘게 되었다.

상대 바텀 듀오를 쉽게 죽일 수 있는 챔피언 둘을 보내면 되는 조합인지라 실제 게임상으로 사용되는 봇 파괴 듀오는 매우 다양하다. 이 중 대표적으로는 **헵가/아이번**, **탈리아/판테온**,^[98] 초창기부터 줄곧 등장했던 **판테온/자르반**,^[99] **브랜드/애니** 조합^[100] 등이 있으며 질리언 + 질리언의 폭탄을 전천후로 활용할 수 있는 챔피언을 조합하는 속칭 **탈레반 조합** 등등 많이 알려지지는 않았지만 일부 유저들에게서 꽤나 유명한 챔피언 조합이 존재한다. 또한 기존 바텀 파괴 조합의 리스크를 보완하고자 초반에 강력한 챔피언과 성장형 챔피언을 각각 하나씩 보내는 전술을 사용해^[101] 상대 바텀 라이너를 죽이면서도 만약 해당 전략이 실패했을 경우를 대비하여 게임 후반까지 도모가 가능한 방식을 선택하기도 하며, 암살자 챔피언 듀오나 AP 혹은 AD 포킹 챔피언 듀오와 같은 다양한 바텀 파괴 조합을 채택하여 상대 바텀 라이너를 말려 죽이는 등 전략이 예측 불가 수준에 가까운 경우가 많다.

허나 이런 봇파괴 조합은 주요 대회에서 간혹 사용되어 성공한 일부 사례가 존재하더라도^[102] 대회 메타와는 완전 별개로 솔로 랭크 메타에서는 대부분 달가워하지 않는 전략이면서 승리를 중요시하는 일반 랭크게임에서 크게 백안시되는 대상으로 여겨지게 된다.^[103] 일부 유저들은 정말 진지하게 바텀 파괴 조합으로 게임에 임하기도 하지만 **대개 바텀 라인 숙련도가 부족한 유저가 어쩌다가 바텀/서포터 포지션에 배치됐을 경우 시도하거나 혹은 승패를 신경쓰지 않는 즐겜러 혼자 혹은 듀오가 오로지 자신(들)만 즐기려고 사용하는 이기적인 전술** 정도로 취급받게 되는 것이 그 이유이다.

혹은 솔로랭크에서 바텀 파괴 조합이 크게 멸시받는 대표적인 이유를 더 파고 들면, 봇 파괴 조합이라며 허구한 날 **과학**과 **수학**을 들고 오는 놈들이 있기도 하고 바텀 파괴 조합이 추구하는 이상적인 상황인 적 바텀의 초반 성장을 방해해 1인분을 하지 못하게 만들어놓은 후 중반 힘싸움에서 스노우볼을 굴려서 게임을 승리하는 구도가 무조건 자주 나오는 전략이 아니기 때문이다. 실제로 어영부영 라인만 밀어놓고 상대를 죽이다 못해 성장을 완전히 꺾어놓지 못하는 경우에는 중반 팀 파이트에서 아군에게 보호를 받기 시작한 상대의 화력에 밀리는 상황이 만들어지기도 하고, 작전이 성공해 상대 바텀을 반신불구로 만들어도 아군에 원딜이 없다는 문제로 인해 타워 공성과 오브젝트 사냥이 늦어져^[104] 게임이 질질 끌리거나 치명적인 빌미를 제공해 꾸역꾸역 성장해버리게 된다면, 역으로 모조리 쓸려버릴 수도 있다. 더군다나 원딜들도 챔피언에 따라선 마냥 라인전 약체도 아니고 2대 2인 바텀에서는 대부분 원딜들이 봇파괴 조합으로 쓰이는 전사들보다 라인전이 강력한 경우가 많아 라인전부터 털리는 경우도 비일비재하다.

따라서 이러한 비정석을 좋아하지 않는 유저들을 기준으로 바텀 파괴 조합은 **날빌**로 여기거나, 그냥 바텀 걸렸는데 원딜 하기 싫으니까 꺼내는 트롤링 전략으로 취급하는 일이 더 많다. 그럼에도 봇 파괴 전략은 여담이지만 지금껏 라이엇이 끝없이 노리고 있는, 고질화된 EU 메타 혁파에 가장 가까운 맥락에 위치하는데, EU 스타일이 태동하게 된 시초가 NA 스타일의 미드 AD 원거리 딜러를 카운터치고자 누킹형과 암살자 챔피언을 배치하면서 시작됐던 것처럼 **바텀 AD 원거리 딜러를 카운터치기 위해 다양한 챔피언을 기용하는** 흐름이 EU 스타일이라는 기존의 관념을 뒤집기 위한 끊임없는 시도로도 여겨지기 때문이다.

2.2.2. 비원딜 메타

↻ **과거 인벤에 올라왔던 비원딜 가이드**

원딜이 아닌 비원딜 챔피언이 본격적으로 바텀 라이너로서 연구되었던 새로운 변화의 시작점은 바로 2018년 중반 시기에 이뤄

졌던 8.11 패치부터이다. 당시 오랫동안 바텀에서 줄곧 기용되던 원딜 챔피언들의 성능과 영향력이 해당 패치로 과도하게 하락하자 결국 "성장하기까지 분명 많은 투자와 시간이 필요한 데다가 단점인 저점과 장점인 고점까지 모조리 폭락한 원딜보다 비교적 전성기도 빠르고 캐리력 역시 좋은 AP 메이지와 근접류 브루저를 대안으로 사용하자"라는 생각에 기반한 연구를 프로젝트 이름을 비롯한 여러 유저들이 시작하게 된 것에서 기인한다.

그리고 바텀 비원딜 챔피언을 주 핵심이 되자, 이는 이윽고 '메타'로 불리게 되었다. 그것도 기존까지 EU 스타일을 위시한 게임이 지녀오던 전략의 틀과 방식을 뒤엎는 등, 오랜 기간 유지되오던 고정관념들에 일격을 날린 대표적인 바텀 변칙 전략으로 발전하게 되었다.

잠시 말머리를 바꿔, 그동안 바텀에 AD 원딜을 쓰지 않았던 사례들은 이전부터 존재해왔다.

- 가장 대표적으론 2012년 당시 바텀에서 성장하지 못한 상대를 잡아먹는 강력함을 뽐내거나 원거리 AD 딜탱이라는 독특한 하면서, 이질적인 역할 수행이 가능한 '안티 캐리형 챔피언'으로 기용되던 **리메이크 이전 우르곳**,^[105] 2015년 월드 챔피언십이 열리기 직전 5.16 패치를 기점으로 **오랫동안 고인 챔피언이었던 모데카이저를 라이엇이 바텀에서도 사용이 용이하도록 이례적인 리워크 패치를 진행시켜 등장한 사례가 있었다.**
- 'AD 제이스'^[106], AD & AS 케넨^{[107][108]} 2017년 초반 당시 등장했던 AP 메이저 **직스**^[109]처럼 시기에 따라 주 라인 포지션에서 '완전히' 쫓겨나지 않은 상태에서 바텀 라인에 출몰하여 비원딜 메타가 도래하기 전까지 바텀 라이너로 취급받았던 전례 역시 존재했다.

가장 먼저 설명된 모데카이저와 우르곳은 반 강제적으로 바텀 라인에 기용된 케이스에 가까웠다.^[110] 그리고 챔피언별 독특한 플레이 스타일과 당시 OP에 가까운 우월한 스펙을 기반으로 상대를 찍어누르는 것에 가까웠고, 유저들에 의해 잠깐동안 '봇 파괴 혹은 뉴메타 원딜'로 불리는 정도였다.

제이스, 케넨, 직스의 경우 역시 공통적으로 바텀 챔피언에 간주되는 것이 아니라 해당 챔피언별 고유한 특색을 살리고 이를 누리기 위한 임시적인 방안에 불과했다. 즉 기존 바텀에서 AD 원거리 딜러 챔피언들이 줄곧 대부분 선택되어오던 EU 메타의 핵심적인 스타일과 운영 부분의 맥락이 일부 유지되면서도 원딜이 아닌 챔피언까지도 선택과 기용할 수 있도록 바뀐 '메타' 시점은 8.11 패치부터라고 봐도 무방하다.

여기까지만 봤을 때는 바텀 파괴 전략과 비슷하게 원거리 딜러가 아닌 챔피언을 채택하여 바텀에 보낸다는 것까지는 의미와 맥락이 거의 일치한다고 생각할 수 있다. 하지만 '상대의 성장을 방해하지 못하면 자신이 아무리 성장했다 한들 소용없다'라는 생각이 가장 지배적인 바텀 파괴 전략과는 다르게 비원딜은 원딜과 비슷한 맥락에서 자신의 성장을 가장 중요한 덕목 중 하나로 여긴다는 점이 큰 차이점이다.

그 대신 일반적으로 2~3코어까지는 나와야 점점 강해진다고 평가받는 일반적인 원딜 챔피언들에 비해 1~2코어가 갖춰진 상황에서 교전 능력이나 운영 능력이 뛰어난 챔피언을 세워 더 빠른 타이밍에 이득을 보고 그 이득을 굴려나가는 것이 비원딜의 게임 내 핵심적인 목표이다.

다시 말해 바텀 파괴는 비원딜을 선택하는 대신 **초반 라인전에 모든 것을 걸고 단시간 내에 승부를 내는 전술**인 반면 비원딜 메타는 중후반까지의 교전을 바라보는 전략이며, 바텀 캐리의 필요성을 부정하면서 필요없는 불과의 존재로 여기는 것이 아닌 기존 원딜의 역할을 비원딜이 대신 수행하는 것이라고 보면 된다. 따라서 비원딜 챔피언 역시 중후반 구간까지의 성장과 그에 수반하는 캐리력 및 다른 장점을 보장할 수 있는 픽을 위주로 기용된다.

거기에 비원딜들은 빠른 전성기를 누릴 수 있다는 점과 함께 다음과 같이 또 다른 여러 장점들을 가지고 있다.^[111]

- 통상적인 원딜과는 다르게 변수 창출이 쉽다.

- 비원딜은 대체로 원딜에게 주어지지 않는 스킬을 가지고 있다. 생존기로 사용할 수 있는 이동기, 다단 돌진, 두꺼운 보호막이나 하드 CC기 등. 덕분에 서포터의 부담도 상대적으로 적고, 팀원들과 다채로운 시도를 할 수도 있다.
- 게임 초반 라인전 과정에서 서포터의 교전 개시나 정글러의 갱킹에 따른 라인 개입으로, 그게 아니라면 중후반 교전에서 의 협업으로 기존 탑과 미드를 비롯한 솔로 라인에서 극명하게 드러나던 각 챔피언별 고질적인 문제들을 보완하면서 상대 진영의 성장 및 승리 가능성을 박살내는 것이 궁극적인 목표라 볼 수 있다.^[112] 혹은 아예 뱅크 과정부터 비원딜을 초반에 선택하는 변칙 전략을 내세워 상대방의 챔피언 기용에 큰 혼란을 유도하거나 아예 인게임적인 플레이를 통해 예상외의 카운터 펀치를 날리는 등과 같이 시작부터 여러 이득을 만들어내는 것도 가능하다.

이러한 비원딜 메타의 갑작스러운 도래는 처음에는 이질적인 낯빌로 여겨졌다. 그러나 인식의 변화와 적응을 통해 하나의 전략으로 자리잡았다. 특히나 게임 자체의 혼란한 상황에 8.11 패치의 대격변이 끼여버지자 게임의 양상이 이전과 많이 달라졌을 정도. 고로 여기서 게임의 변화를 그저 자연스러운 현상으로 여기거나 당연한 과정으로 인식한 유저들도 있었지만, 이러한 현상을 결코 좋게 여기지 않는거나 변화되는 상황을 두려워하는 유저 개인의 성향이라던가, 사실상 엄청난 메타 변화로 인해 이런 대격변에 가깝게 바뀐 게임의 흐름을 이해하지 못하고 또한 쉽사리 이러한 현상을 받아들이기 어려워하는 유저들 역시 적지 않게 존재했다. 그게 어느 정도 수준이었나면, 대회와 솔로랭크 게임에서는 프로게이머를 비롯한 티어 불문 유저들이 대거 연구를 진행하거나 시도했을 정도로, 가지 각색의 챔피언들이 바텀에서 기용되는 경향이 확연했을 정도였다.

특히 지금껏 AP 챔피언이 바텀으로 내려온 사례들을 각종 랭크 게임 및 주요 대회를 기준으로 비원딜 메타 직후부터 등장한 모든 챔피언들을 설명해보자면 서포터 역할군에 속한 **룰루**, **카르마**, **모르가나**, **세라핀**뿐만 아니라 **니코**^[113], **벨코즈**, **빅토르**, **오리아나**, **조이**^[114], **제라스**^[115], **카서스**^{[116][117]}, **탈리아**^{[118][119]}, **티모**^{[120][121]}, **브랜드**와 **애니**^{[122][123]}, 2019 롤드컵에선 **하이머딩거&베이가**^[124]와 같은 AP 챔피언들이 변칙적인 바텀 비원딜로 선택받았으며 이러한 다양한 예시들을 통해 강력한 폭딜 및 지속딜을 동시에 선보이는 것이 가능한 메이지(마법사)류 챔피언들이 메타에 따라 등장했다.

그리고 비원딜 메타가 도래한 2018년 써머 대회 당시부터 주류로 쓰인 챔피언^[125]으로는 **라이즈**, **블라디미르**^[126], **스웨인**, 근접류 챔피언들 중에서도 AP 모데카이저와 AD **다리우스**가 안티 캐리 역할을 도맡으면서 비원딜 챔피언들을 역으로 잡아먹거나, 브루저 챔피언이면서 암살자 챔피언으로도 맹위를 떨친 **이렐리아**.^[127] 2019 시즌에는 초반 라인전이 강력하고 팀별 뱅크 싸움이 용이한 범위 내에서 AP 메이지인 **신드라**가 인기를 끌었다.^[128]

거기에 AD 치명타 데미지를 넣는 **야스오**와 AP **카시오페아**는 앞선 챔피언 설명 중에선 별도로 서술되진 않았지만 2018 시즌부터 2020 시즌까지 공통적으로 탑-미드-바텀 라인 스왑이 모두 용이하고 극후반 화력도 원딜 챔피언들에게 밀리지 않는 모습에서 비원딜 메타 시작부터 그 이후까지도 당시 가장 많은 수혜를 받았다. 이를 증명하듯 이 두 챔피언은 한때 솔랭 비원딜 챔피언들 중에서도 상당한 뱅크를 통계를 기록하였다.

이어 상황별로 AD 근거리와 원거리 포킹을 활용한 다재다능한 폼 변환으로 폭발적인 딜링을 넣을 수 있는 **제이스**^[129], 2019 MSI 및 솔로 랭크를 기준으로 탑 & 미드 솔로 라인 챔피언으로 등장해 막강한 영향력을 끼치면서 AD 데미지와 궁을 이용한 암살형 플레이로 게임을 뒤엎었던 **파이크**가 특정 패치 이후 솔랭과 대회에서 비원딜로 잠시동안 주목받았던 적이 있다.^[130] 심지어 2019년 월드 챔피언십 당시에는 가렌+유미 조합을 상대로 **당시 케일**이 리메이크가 진행된지 얼마 지나지 않아 전술적으로 바텀 챔피언으로 기용되었던 적도 있고^{[131][132]}, 2020년 LCK 스프링에서는 새롭게 출시되어 포지션마다 대회와 솔로 랭크에서 강력함을 뽐낸 AD 브루저 챔피언 **세트** 역시 바텀 비원딜로 기용되었던 전례가 있다.^[133]

거기에 앞서 설명된 챔피언들을 제외하면 **렉스**, **잭스**, **볼리베어**, **갱플랭크**, **클레드**, **소라카**, **아트록스**, **에코**^[134], **초가스**^[135]는 주류 비원딜 챔피언 만큼은 아니지만 천상계 솔랭 혹은 대회에서 마이너한 챔피언으로 쓰였었고, 정말 말도 안 되는 챔피언들까지 바텀으로 내려오는 경우 역시 빈번했었다.

범위를 넓혀 바텀 듀오 조합으로 등장했던 여러 사례들까지 고루고루 면밀히 살펴보았을 경우엔 2019 스프링부터 시작해 유

럽에서 괴랄한 유지력을 필두로 떡상한 '소나타' **소나**+타릭 조합과 소나+탐 켄치 조합, 직후 월챔에서 일명 '캣 타워'라 불리던 **가렌**+유미같은 특정 시너지가 나면서도 당시 게임의 판세를 뒤집는 조합도 있었고 또한 2020년을 기준으로 초반에는 일부 연구 끝에 단식이 가능하면서 유틸성이 용이한 원거리 딜러 서포터로도 빌드업이 가능한 세나와 **탐 켄치**를 비롯한 다양한 챔피언을 기용하여 CS 수급을 통해 비원딜 탱커 및 라이너 급으로 성장시키는 전략, 10.16패치와 써머 대회를 기점으로 '쌍단식' 소나+**럭스**라던가, 세라핀+세나 조합과 같이 종종 때에 따라 수많은 이색적인 조합들이 때를 막론하고 등장했다.

그리고 서포터 아이템의 재발견은 곧 비원딜들의 기용면에서 메타가 득세하게 되는 또 다른 이유로 크게 작용했다.

- 특히 비원딜 메타가 생긴 이후부터 바텀 챔피언으로 기용되기 시작한 다리우스, 이렐리아, 야스오, 모데카이저와 같은 근접류 및 브루저 챔피언들은 '전리품 계열 아이템'^[136]을 선택하여 고유 효과를 누리면서 라인 푸시 능력도 빨라지고 서포터 아이템의 부가적인 이점이었던 체젠 효과를 통해 마치 도란의 방패를 장착한 것마냥 견제를 받아도 피해를 그나마 덜 받게 되었다. 특히나 이후 라이엇의 너프 패치를 통한 서포터 아이템의 밸런스 조정이 이루어지기 이전까진 초반 라인전에서의 위험도가 감소하면서 바텀에 심한 견제가 나오지 않는 이상 무난한 성장 및 성능면에서 매우 높은 안정성을 자랑했다. 그렇게 되자 근접류 브루저 비원딜 챔피언들과 탱커형 서포터가 동시에 고대 유물 방패를 구입하여 이후 라인전에서 골드를 2명에서 동시에 수급하고 성장하거나 유지력을 끌어올리는 부류로 노골적인 형태의 전략이 성행하기도 했다.
- 원딜 메타가 재부상하고 비원딜 메타가 완전히 사장되지 않은 상황에서 바텀 챔피언으로 사용된 일부 AP 챔피언들은 분명 있었지만 그 중 특히 2019년 이후부터는 노골적으로 '헌납 계열 아이템'^[137]을 구매하여 성장하는 **단식 메타 빌드**가 탄생하게 된다.
- 혹은 아예 '호의 계열 아이템'^[138]을 구입해 솔로 라인과 바텀 비원딜 챔피언으로 이용되던 블라디미르 및 타 메이지 챔피언들의 사례도 존재했다.

그리고 비원딜 메타가 라이엇이 8.14 패치와 시즌 8 종료 직후부터 8.11 버전에서 이뤄졌던 원딜 너프가 지나쳤음을 인정하고 원딜 자체를 다시 기용할 수 있도록 자체 성능과 이들의 주력 아이템들에 대한 롤백과 부분적인 버프 패치를 통해 비원딜 메타는 반쯤 사장되는 수순을 밟게 되었음에도 이후부터 때와 상관없이 계속해서 명맥을 유지하게 되는 여러 가지의 주된 이유들이 생겨나게 되었다.

- 수많은 연구들을 통해 비원딜에 대한 여러 평가가 대개 호의적으로 바뀌게 되었다.
- 패치노트의 내용에 의거하여 챔피언들의 성능 역시 매번 변경되는 등 상황에 따라 원딜과 비원딜이 서로 공존하게 되었다.
- 원딜 일변도로 여겨지던 바텀 캐리 라인에 운용이 가능한 챔피언들의 범위가 이전보다 비약적으로 상승하게 되었다.

또한 2018년 중반부터 ~ 2019년 말까지 일명 '초시계 전법'이 유행하고 이어 '초반 바위게 싸움과 같은 난전을 거듭하는 상황'이 지속적으로 유지되다 보니 게임 초반 몇몇 강한 원딜을 제외하면 적은 아이템으로도 더 강한 폭딜과 지속 데미지를 뽑아내는 것이 가능한 비원딜 픽이 인기를 끄는 상황에서도. 챔피언에 대한 재평가, 서포터의 교전과 성장 능력이 매우 중요한 요소로 대두되면서 게임 내 변화가 크게 일어났다.

- 스웨인의 경우에는 리메이크와 더불어 비원딜로서 바텀 라인에 서게 된 이후부터 여러 패치와 재평가를 받아 단순 딜러 라이너만으로 쓰이는 것이 아닌 딜러형 서포터 등등과 같이 라인을 가리지 않고 다방면적 기용이 용이한 챔피언으로 바뀌었다.
- 야스오를 제외한 다리우스와 이렐리아 같은 AD 브루저 챔피언들의 경우엔 비원딜로 기용하기에 적합하지 않다는 결론이 도출되면서부터 일부 예외가 아닌 이상 다시 솔로 라인으로의 복귀 절차를 밟았다. 비원딜 챔피언의 사실상 원조격인 **모데카이저 역시 또 한번의 챔피언 관련 리워크 패치가 진행된 직후** AP 비원딜 챔피언 범주에서 완전히 배제되었고, 라이즈와 블라디미르 역시 같은 수순을 밟았다.

이처럼 비원딜 역시 여러 변화와 그에 준하는 평가를 기준으로 초반 라인전이 강하거나 좋은지, 혹은 데미지 포텐셜이 막강한 지에 대한 여부와 더불어 게임 시간대별 성장 기대치와 화력 혹은 유지력이 높은 챔피언을 위주로 비원딜의 범주가 새롭게 재개편되기 시작했다.

2020 프리시즌 초반을 기준으로 강력한 힘을 과시하는 일부 원딜 챔피언들을 제외하면 2019년에 이어 승률과 뱅크롤면에서 스웨인, 카시오페아, 하이머딩거를 필두로 AP 메이지 챔피언들이 상황에 따라 바텀 라이너로서 지속적으로 기용되었고 이어 본 시즌에 들어와서부터는 직스, 탈리아, 신드라와 같은 챔피언이 바텀을 대표하는 비원딜로 줄곧 사용되었으나 정규 시즌 개막 이래로 선호도가 순식간에 큰 폭으로 하락하게 되었다.

이러한 대표적인 원인으로서는 시즌이 바뀌는 움직임에 맞춰 용 패치와 같은 새로운 패치들이 이뤄지고 있는 데다가, 2019년 중 후반부터 2020 프리시즌까지 비원딜 챔피언들 중에서 가장 승률이 좋았던 하이머딩거의 너프와 더불어 이전에 비해 느려진 게임 메타의 영향을 크게 받으면서 초반부터 우위에 서는 단편적인 현상이 나오지 않는 이상 비원딜이 팀원 전체와 함께 난전 상황을 이용하여 스노우볼을 굴리기가 어려워졌고, 또한 거기에 중반 이후 4용 타이밍이 되면 아무리 캐리력이 폭발한 원거리 딜러일지라도 비원딜과 유의미한 화력 차이가 나기 시작했기 때문이다.

결정적으로 이전보다 게임 템포가 느려지고 전반적인 플레이 시간마저 길어지자 게임을 빨리 끝내지 못하는 이상 비원딜이 가지고 있던 치명적인 단점을 가릴 수가 없게 되었다. 즉 후반으로 가면 갈수록 원거리 딜러가 있는 진영이 사거리는 물론이고 지속 딜링 측면에서도 우위를 점하는 경우가 많다. 이 말은 즉슨 대치전에서 우위에 있다는 말과 동일하다는 점에서 비원딜이 포함된 진영은 대개 원딜 챔피언을 보유한 적팀의 성장 추이를 맞추기 전까지 최대한 빠른 시간 내에 게임을 끝내야 하며^[139] 이러한 스노우볼링 리스크는 진영별 챔피언 조합이 아주 최악이 아닌 이상 대부분의 프로게이머를 포함한 롤 전문가들이 인정하고 있는 부분이며 또한 어느 정도 롤을 많이 즐긴 유저들이라면 충분히 알 수 있는 내용이기도 하다.

그리고 2020년 본 시즌이 들어서면서부터는 듀오 라인 경험치 감소로 인해 여러 비원딜 챔피언들 역시 원딜처럼 바텀에서 힘을 못쓰는 상황이 만들어지자, 비원딜 챔피언들 또한 게임의 판도가 불리해질시 원딜 이상의 고통을 받을 가능성이 높아지게 되었다. 즉 게임 내에서 솔로 라인 1:1 대결 구도가 아닌 듀오 간 2:2 대결을 펼치는 전형적인 바텀 라인의 포지션적 특성상 타 라인보다 빠른 레벨링이 더욱 어려워졌고, 혼자 경험치와 CS를 몰아먹는 솔로 라이너가 아닌 이상 과거에 비해 성장 리스크에 따른 크나큰 차질이 생겨버렸다.^{[140][141]}

시즌 11에선 비원딜 AP에게 치명적인 적응형 투구의 삭제로 예전처럼 바텀에 AP를 보냈을 때의 리스크는 비교적 줄어들었고, 메이지 관련 아이템 가격의 인하로 인해 현재 바텀에서 비원딜로 운용하기 용이한 픽으로 간주되었다. 특히 단식 세나와 같이 운용되던 탐 켄치와 브루저를 비롯하여 하이머딩거, 리신과 같은 의외성 챔피언들, 현재 11.13 패치를 기준으로 사실상 메이저 간주되는 비원딜 챔피언 픽으로는 [스웨인](#)과 [직스](#)가 대표적이다. 특히 스웨인은 미드-서포터-비원딜 간 스왑도 가능한 데다 지속 딜링과 E에서 나오는 견제 능력을 가지고 있고, 직스는 일방적인 견제 능력 및 용이한 지속력 싸움, 포탑 철거력과 같이 여러 복합적인 장점과 이유로 솔랭과 대회 모두에서 자주 애용되는 픽으로 사랑받았다.

따라서 솔로랭크 및 대회별 비원딜이 부분적으로 기용되기도 하지만 원딜 메타가 강세인 상황에서는 기용조차 안 되는 경우도 많다. 또 비원딜은 역사적으로 다수로 기용되어오던 바텀 원딜 챔피언들과는 다르게 대개 단편적인 사례들과 일부의 챔피언 각주별 설명들로 존재한다.

또한 비원딜 메타가 다시 주류 메타로 성행하게 될 가능성 역시 낮은데, 사실 롤에서는 8.14 패치로 빠르게 비원딜 메타에 대응한 것과 달리, [모바일 버전인 와일드 리프트](#)에서는 대회에 비원딜 메타가 유행하기 시작한 시점부터 아무런 대책없이 수년 넘게 방치하자, 패치를 해도 메타가 순환하지 않아 게임 생태계가 박살나는 최악의 결과를 낳았던 것에서 기인한다. 이 당시 LCK의 와일드 리프트 버전이라고 할 수 있는 [WCK](#)의 경우 비원딜 메타와 더불어 메타 챔피언 자체가 고정된 순간부터 시청률이 급감하고, 2022년 연말을 시작으로 2023 스프링 직후에 대회가 폐지되고 많은 팀들이 해체했으며, 국제 대회에서도 시청자 수가 마찬가지로 처참한 수준으로 떨어지는 등 이후 게임의 로드맵 자체가 전면 수정되기에 이르렀다.

이 부분에 대한 과정과 진실은 [와일드 리프트 e스포츠](#) 문서에 더욱 자세히 서술되어 있다. 이에 여담으로 게임 공식 출시 이후 시간이 지나면서 소위 오픈빨 거품이 꺼졌다고 볼 수 있는 여지가 존재하지만 그것을 고려해도 지나치게 빨리 망해버렸고, **그 과정에서 비원딜 메타는 와일드 리프트가 나락으로 떨어지는 주요 단초이면서 흑역사 중 하나로 남게 되었다.**^[142] 고로 이러한 극단적인 사례가 있는 만큼 일부 패치에 따라 명암이 왔다갔다 할 수 있는 비원딜 챔피언이 있을 수 있지만, 라이엇이 즉각적으로 이에 대응할 확률이 높다는 것을 짐작할 수 있다.

3. 바텀 라인의 특성

3.1. 명칭 관련

상체의 세 포지션(탑, 정글, 미드)과는 다르게 과거부터^[A] 바텀은 이름 그대로 불리는 경우가 드물었던 라인으로, 이는 [EU 스타일](#)이 게임 내 주요 메타로 정착된 이후부터^[144] 드래곤이라는 중요 오브젝트를 신경써야 하는 바텀 라인에 원거리 딜링과 중 후반 캐리 능력이 뛰어난 'AD 원거리 딜러'와 이들의 성장을 도와줄 베이비시터 그러니까 훗날 서포터라 불리게 되는 역할군을 모두 한 포지션에 배치했던 것으로부터 기인한다.

외국에서는 AD 캐리와 Marksman, 우리나라에서는 원거리 딜러와 원딜이라는 표현이 오랜 기간동안 불리게 되는 이유가 있는데, 이는 바텀 라인에 기용될 두 역할군 각자의 호칭을 확실하게 구분하고, [AI 봇전](#)이라는 모드와의 용어상 혼동을 방지하고자였다.^[145] 이에 자세히 설명하자면, 우리나라에서는 2011년 12월에 한국 서버가 새롭게 개설된 이후부터 Marksman이라는 기존 단어를 그대로 직역한 [원거리 딜러](#)라는 표현이 보편화되기 시작했고, 줄임말인 [원딜](#)이라는 용어로도 자주 쓰게 된다. 거기다가 이미 한국 서버가 개설되기 이전부터 활동하던 북미와 유럽 서버 출신 유저들이 익히 써오던 여러 은어들까지 대거 유입됨으로써 **AD 캐리**와 같은 서양권 원류급 속어들까지 새로운 문물로 받아들여지게 되었다. 이러한 일련의 과정을 통해 포지션 선택 기능이 아예 없던 과거에는 게임 챔피언 뱅크창에서 누군가가 'ㅇㄷ' 혹은 'ADC(AD Carry)'라고 말하면 이는 곧 'AD 원딜 챔피언으로 바텀에 갈꺼다'로 받아들이는 암묵적 규칙이 생기게 되었고, 이후에 역할군의 의미를 넘어 포지션의 개념으로도 정착되는 주요 [계기](#)가 되었다.

또한 역사적으로 포지션과 챔피언 역할군에 따라 때를 막론하고 여러 대격변급 패치 및 인식의 변화와 관련한 흐름이 이어지고 있지만^[146], 바텀 라인은 매우 오랜 기간동안 AD 원거리 딜러라는 역할에 매우 부합하는 챔피언들이 주류와 비주류로 명암이 크게 나뉘는 상황에서도 대다수로 채택이 되고 있는 반면, 이를 제외한 나머지 역할군의 챔피언들의 경우에는 기용되는 일이 많지 않은 상황이고^{[147][148]}, 원딜이 아닌 챔피언이 간혹 바텀에서 쓰이는 경우가 있더라도 그냥 싸그리 '원딜' 포지션 챔피언으로 취급하는 경우가 대다수 [불문율](#)과도 같이 굳어졌다는 점에서^{[149][150]}, 바텀은 모든 포지션을 통틀어 과거부터^[A] 지금까지 게임 내 주요 개념들이 매우 강력하게 뿌리박힌 것을 넘어 심하게 고착화된 라인이라는 점을 [방증](#)하고 있다.

그러다가 2015년 초반부터 라이엇이 포지션 주/부 선택 기능을 추가함으로써 그간 원딜로 불리던 포지션의 명칭을 '하단(봇)'으로 변경하게 되었다. 그리고 이에 대한 유의미한 결과와 변화가 크게 없었음에도 용어와 관련한 개념으로 일부 정리되다가, 2018 시즌 8.11 버전에서 이뤄진 대격변 패치에 이후에 위상이 바닥까지 떨어지게 된 원딜들을 대체하는 여러 다양한 챔피언들이 출몰하기 시작한 이래로 이와 관련한 [과도기](#)를 거치게 되었다.

- 과거 방송 대회와 솔랭에서는 ADC라는 주류 용어가 대세였지만 2018년 8.11 패치 직후부터는 BOT이란 표현 역시 많이 쓰기 시작했다.
- 유저들의 인식이 바뀌면서 [OP.GG](#)와 같은 롤 관련 전적 사이트들과 전 세계 각 대회(2018 서머)들을 통해 이전까지 원딜로 일컬어지던 ADC가 아닌 BOT으로의 포지션 명칭 변경과 확립이 동시에 이뤄지게 되었다. (특히 이러한 변화는 한국 보다 북미와 유럽에서 조금 더 활발하게 일어났다.)

- 바텀 원딜 혹은 바텀 AD 캐리와 같이 기존의 명칭들과 바텀이라는 단어를 섞어 사용하거나 그냥 바텀 캐리 혹은 바텀 라이너로 통합해서 부르는 빈도 역시 증가하게 되었고, 국내와 해외를 막론한 대다수의 유저들이 원딜을 바텀 라이너로 이해하고 있지만 그 중 원딜 자체가 바텀만이 아닌 타 라인에서도 기용되고 있다는 점에서 탑 원딜, 미드 원딜과 같이 그 맥락을 나눠서 부르는 유저들도 생겨나게 되었다.

심지어 이전까지 바텀 라인만은 단순 소환사의 협곡을 기준으로 넓은 의미에서 아래 라인 지역만을 뜻하기도 하고, 또 다른 누군가에게는 서포터와 ADC 및 원딜 챔피언들을 큰 범위와 맥락에서 아울러 통용되는 등, 그냥 단순하게 하나로 묶는 **지엽적인 용어**로 쓰이는 정도에 불과했지만, 비원딜이라는 아예 없던 개념이 한국에서 신조어로 새로 파생되고^[152], 기용할 수 있는 광범위한 역할별 챔피언 부류와 내용을 포괄하는 등, 탑-미드-정글과 같이 공식 주류 용어로나 단일 포지션과 관련한 네이밍 측면에서도 별도의 구별 역시 가능하게 될 정도로, 여러 많은 변화들을 거친 끝에 복합적인 의미를 지닌 **다의어**로서 변모하게 되었다. 그러니까 하단(BOT)이라는 단어 역시 기존의 원딜/ADC와 더불어 하나의 표현처럼 쓸 수 있게 되었다.

3.2. 운영의 열쇠

김동준: 흔히들 얘기하는 게 결국 롤이란 게임은 정글이 탑, 미드를 키워서 탑, 미드가 바텀을 키운 뒤 원딜^[153]이 캐리하는 게임이라고 하는데, **맞습니다**. 그 어떤 메타건 바텀이 중요하지 않았던 적이 없어요.^[154] 역대 우승팀 중에 바텀 약한 팀 보신 적 있으십니까?^[155]

메타에 따라 원딜의 캐리력은 널뛰기하지만, 메타와 무관하게 그 중요도가 남다른 라인이다. 정글러가 가장 많은 이익을 거둘 수 있는 방식은 바텀 갱이며, 상체의 교전력에 날개를 달아주는 서포터의 로밍 역시 바텀 주도권에서 출발한다. 게임을 마무리 짓는 한타 역시 원딜의 손에 달려 있다.

사실 게임을 승리하기 위해서 높은 KDA 점수를 갖추고 폭발적인 DPS를 내는 것도 중요하지만, 다른 AOS / MOBA 장르의 게임이 그렇듯이 롤에서도 단순히 이것들만 취한다고 게임이 바로 승리로 이어지지는 않는다. 오히려 '전투에서의 승리를 통해 조금이나마 자신의 우위를 확보하고, 그걸로 **다른 이득을 챙길 수 있어야** 상대와의 성장 격차를 벌릴 수가 있고, 그 격차를 기반으로 다시 전투를 승리해야 최종 목표인 적군 넥서스 파괴를 성공시킬 가능성을 높일 수 있다'라는 핵심이 과거부터 현재까지 게임 내 주요 전술적인 요소로 끊임없이 강조되고 있다.

이때 취할 수 있는 다른 요소들 중 하나가 바로 **적군의 포탑이나 에픽 몬스터(유충, 전령, 원소용, 아타칸, 바론, 장로용)와 같은 오브젝트 획득으로**, 이 부분에서 큰 이득을 차지한 쪽이 향후 자신들에게 유리하거나 게임을 끝낼 가능성을 비약적으로 높일 수 있다.

즉 **EU 스타일**에서 오브젝트 공략은 게임 승리를 위한 또 하나의 중요한 전략으로, 보통 이것은 정글 캠프 운영의 주축인 **정글러**가 주로 담당하게 된다. 그리고 정글러가 아군 조합의 밸런스, 라인 개입과 같은 다른 전략적 요소들을 감안하여 운영을 펼치다 보면, 혼자서 다 해결하기에는 리스크가 커지는 순간이 발생하는 일이 많아진다. 이런 상황이 발생한 경우 빠른 평타로 높은 화력을 내는 **지속 딜링**이 가능하고 오브젝트에서 가까운 라인에 있는 포지션이 조력자가 되어주는 것이 가장 중요한데, 미드와 탑은 아래와 같은 이유로 오브젝트 운영에 불리하다는 평가를 받는 경우가 많다.^[156]

- 미드 라이너들의 대부분은 평타보다는 스킬을 활용한 **순간 버스트 딜링**^[157]을 뽐내면서 초중반의 메인 딜러 역할을 담당하게 되는 경우가 많다.^[158] 그러나 포탑 공성 능력과^[159] **기본 능력이 높고 CC에도 면역인** 에픽 몬스터 공략에는 매우 불리한 방식이기도 하다.
- 전령보다 더 빨리 출현하는 드래곤 동지와 먼 위치에 있는 탑 라이너는 관념상 오브젝트 운영을 담당하는 것보다는 아군의 전방 라인을 구축하거나, 순간이동 스펠의 이점을 활용한 스플릿 운영을 펼치면서 중요한 교전에만 합류하는 것이 더

적합한 경우가 많다

고로 태생부터 바텀 라이너들은 원딜을 위시하여 **중후반 핵심 딜러**의 역할을 담당할 수 있다는 점에서^[160] 본인들이 성장만 잘 한 뒤 충분한 아이템을 갖추게 된다면 오브젝트를 짧은 시간 동안 매우 쉽게 공략할 수 있다. 즉 상황만 유리하다면 정글러의 오브젝트 운영을 도와줄 수 있다.

심지어 게임이 중후반 구간으로 접어들었을 때 통상적으로 **아군의 바텀 라이너가 교전에서 살아남으면서 승리하였다면** 오브젝트 획득을 통하여 유리한 전세를 유지하거나 아예 승기를 굳힐 수 있다. 반대로 **교전이나 오브젝트 획득에서 원하는 결과를 얻지 못하더라도 상대 바텀 라이너를 죽이는 데 성공하면** 적 진영의 운영 및 스노우볼링을 늦추는 것이 가능하고 아군 전체에게는 나중을 도모할 수도 있는 계기를 마련해주게 된다.

고로 위와 같은 운영을 하기 위해 바텀은 다른 포지션들보다 더욱 **피지컬**^[161]을 중시하는 포지션 중 하나이며 팀적으로도 **아군 바텀 라이너를 운영적으로 더 안전하게 보호해줄 것인지, 아니면 어떻게 효과적으로 상대 바텀 라이너를 노려 죽일 것인가**와 같은 수많은 고찰과 이론 연구를 현재까지도 내놓고 있을 정도로, 바텀은 과거 EU 메타 도래 직후부터 중후반 게임의 운영과 승패를 결정지을만한 최중요의 역할과 기초를 유지하고 있다.

3.3. 원거리 딜러의 주요 라인

앞에서 언급된 특징과 롤이라는 게임의 오랜 역사를 통틀어 **EU 스타일**에서의 바텀 라이너는 곧 원거리 딜러가 가장 적합하다는 결론이 유지되고 있다. 원거리 딜러가 **높은 화력을 안정적인 사거리와 수단을 확보하면서 지속적으로** 투사할 수 있는 역할군이라서 그렇다. 그것도 한때 치명적인 너프를 받고, 비원딜들에게 그 자리를 빼앗기는 등의 여러 다변화가 있었음에도 이후 다시 재등장할 수 있게 된 계기도 바로 여기에서 비롯되었다.^[162]

리그 오브 레전드의 역사를 통틀어 AD 캐리와 AD **원거리 딜러(Marksman)**들이 얼마나 많은 시간을 바텀에서 보냈는지 확인할 수 있는데, 여전히 신규 유저들이 많아 체감이 잘 안 될 수도 있으나, 출시된 지 10여년이 넘는 세월동안^[163] 시기별로 많은 패치들을 통해 유저들이 게임에 너무 익숙해져 지루함을 느끼거나, 메타가 고착되는 불상사를 방지하려는 시도와 개성있는 챔피언들을 지속적으로 출시하려는 의욕을 지속적으로 내비치고 있음에도 바텀에 원딜 챔피언을 주로 기용한다는 기초 자체가 큰 개념적인 틀에서 봤을 때 변함없는 사실과 덕목으로서 유지되고 있다.

심지어 EU 스타일이 메타로 공인된 이래로 여러 변칙적인 전략들이 탄생하거나 많은 부분에서의 다양한 인식의 전환과 같은 변천사가 있어왔고, 이러한 과정과 함께 기용할 수 있는 챔피언의 폭이 이전보다 비약적으로 늘어나거나 역사적으로 셀 수 없는 전략들이 존재해왔음에도, 지금까지 바텀 라이너의 대부분은 AD 원거리 딜러들과 일부 극소수의 비원딜들만이 기용되는 현황으로 쭉 유지되면서^[164], 중후반 캐리 능력이 뛰어난 챔피언들로서 그러한 관념적 역할에 가장 적합하다는 평가를 오랫동안 입증받고 있다.^[165] 아울러 롤 유저들이 소위 뛰어난 바텀 프로게이머들에게 역체원 혹은 **세체원**이라는^[166] 맥락으로 나누는 것 역시 당연스레 여겨진다는 점에서, 본 문단의 제목과 같은 결과가 지속적으로 도출되고 있다. 그리고 이는 라이엇이 밀고 있는 바텀을 필두로 하는 명칭과 원딜을 필두로 유저들이 오랫동안 쓰고 있는 다양한 명칭이 공존하고 있는 가장 큰 이유이다.

3.4. 게임 내 영향력

바텀 라이너는 **서포터**와 함께 게임의 하체 역할을 담당하고 있다. 그리고 일부 특수 사례가 아닌 이상 기본적으로 듀오인 서포터를 비롯하여 타 포지션에 비해 초반 라인전에서의 영향력이 낮지만, 어느 정도 성장을 이룬 중후반부 시점부터 팀에 강한 영향력을 펼칠 수 있는 구조를 갖고 있다.

특히 바텀 라이너로 주로 기용되는 AD 원딜 및 역할군이라는 측면에서 대척점에 있는 비원딜 챔피언들의 경우 역시 일부 예외가 아닌 이상 강력한 CC기를 갖고 있는 [서포터](#)에 비해 CC기가 부족하거나 초반 전투 능력도 밀리는 경우가 대다수인 상황이다. 따라서 바텀 라이너는 초반 라인전에서 서포터의 실력이 뛰어나냐에 따라 라인전 주도권이 좌우되고, 이와는 반대로 서포터의 실력이 형편없으면 자신의 존재감도 크게 지워지게 된다.

또한 바텀 라인전에서 라인전 주도권을 잡더라도, 바텀 라이너 단독의 힘으로 상체에 지배력을 끼치기가 어렵다. 예를 들어, [탑](#)과 같이 상체에 바텀 라이너 단독으로 로밍을 갈 경우 놓치는 CS와 포탑 방패 손해가 발생하기에 직접 로밍을 가서 상체에 개입하기 어렵다. 그리고 서포터 유저가 로밍 다니는 성향이 강할 경우, 바텀 라이너는 포탑에서 안전하게 CS를 수급하거나 잠그는 역할만 할뿐 서포터와 타 라이너들이 게임을 터뜨리는 것을 기대해야 한다. 그리고 이는 반대로 말하면 서포터가 상체에서 이득을 못 볼 경우 2:1 라인전의 손해를 그대로 감수할 수밖에 없게 된다.

이러한 바텀 라이너의 허약한 초반 라인전의 경향성은 [프로게이머](#)라고 해도 범주 내에서 작동한다. 대표적으로 [T1](#) 소속의 [구마유시](#)의 경우 전승 우승을 달성한 [2022 롤챔스 스프링](#) 정규 시즌 이후 실버에서 부계정으로 솔랭을 돌린 적이 있는데, 같은 팀 서포터 [유미](#)의 실력 부족으로 라인전을 밀리게 되고, 유미가 구마유시를 유기하고 상체로 로밍을 떠나자 구마유시의 제리는 라인전 동안 0/5/0의 킬스코어를 기록하면서, 게임 자체도 2/9/10으로 패배를 기록하였다. [⇒ 해당 게임 정리 영상](#) 즉 프로게이머 역시도 초반 팀원에게 의존해야 하며, 이는 일반 현지인들과 같이 큰 예외가 없다는 것.

중반 이후의 한타 싸움에서도 다른 팀원에 의존해야 하는 일이 잦다. 특히 상대방의 메이지-암살자-브루저들에게 취약하고, 다른 아군의 지원 없이는 쉽게 죽을 수 있다. 거기에 딜템 위주의 아이템을 올리기에 한타 싸움에서 적군들의 목표 1순위가 되며, 적군 입장에서 가장 처단해야 하는 암살 대상이기도 하고, 중후반 게임에서도 아군의 지원 유무에 따라 존재감이 지워지기 쉬우며, 성장을 하지 못할 경우 딜도 보장할 수 없다.

그러나 반대로 말하면, 성장이 제대로 이루어지고 팀원들의 지원을 적절히 받게 되면 중후반 한타에서 크게 활약할 수 있게 된다. 또한 마스터와 그랜드마스터 수준의 천상계와 챌린저 극천상계 티어에서는 광물 티어 솔랭과는 다르게 확실하게 캐리력이 보장되거나 잘 큰 바텀 라이너에게 킬이나 정글 캠프 같은 자원을 몰아주는 전략을 취하는 경우도 있고, 실제로도 이러한 전략으로 성장한 바텀이 게임을 캐리하는 경우도 존재한다.

종합적으로 말하자면, 바텀은 초반 성장은 다른 아군에게 의존해야 하지만, 아군의 지원을 받아 한번 성장 궤도에 오른 바텀은 다른 라이너를 모두 압도하는 영향력을 퍼뜨릴 수 있다. 그리고 바텀 라이너의 실수 한 번이 게임을 뒤집을 정도로 큰 만큼 자신의 위치를 정확히 파악해야 한다.

고로 게임 초반에 약하고 망했을 때 지워지는 존재감, 듀오 라인의 특성상 흔히 일어나는 [서포터](#)와의 마찰 등 기피 요소가 많고 ^[167], 자신을 지원해줄 팀원이 필요하다는 점에서 팀운도 꽤 많이 탄다. 또한 2:2의 복잡한 라인전^[168], CS 막타에 대한 결정^[169], 암살자 및 브루저 진입에 대한 반응 등의 요소로 인해 난이도가 높은 포지션이며, 신규 유저들의 경우엔 본인이 큰 관심을 가지지 않는 이상 바텀 라인을 잘 선택하지 않는 경향이 있다.

물론 메타의 흐름이나 다른 라인의 성장 격차로 인해 게임의 승패가 결정되는 경우도 분명 존재하지만, 이는 일부의 단편적인 예시에 불과하다. 즉 두 진영 간 유저들의 실력이 크게 차이가 없다면 결국 바텀 원딜과 비원딜 및 포지션을 막론하고 사용되는 챔피언의 시간에 따른 아이템 구성과 성장 척도^[170]뿐만 아니라 게임 내에서 발생하는 여러 가지 변수 요인들과 여부^[171]에 따라서 팀의 승패가 갈리는 경우가 더 많다.^[172]

- 바텀 라인은 원딜과 비원딜 챔피언의 여부를 떠나 인게임 내에서 성장하면서 확실한 중후반 딜링 능력을 가졌다. 그리고 이는 각종 상황을 막론하고, 확실한 성장과 강한 딜을 넣을 수 있냐에 따라 "본인의 역할을 다했는지"라는 결과 여부로 갈리는 대표적인 포지션 중 하나이다.

- 바텀은 시대별 메타에 따라 몇몇의 챔피언이 지배하는^[173] 지극히 폐쇄적인 라인이라는 특성을 가지고 있다.^[174] 따라서 연구를 통해 메타에 많이 적합한 주류 챔피언이거나, 메타에 일부 적응할 수 있는 조커 챔피언만이 솔랭과 대회에서 뛰어난 캐리력을 선보일 수 있다.^[175]
- 바텀 챔피언들과 관련하여 사람마다 인식의 판도 역시 모두 제각각으로 나뉘거나, 각 유저별 실력과 역량에 따라 또 판이 하게 달라지만 높은 성장을 통해 다른 라이너 챔피언들보다 **"막강한 딜링을 투사해야 한다는 조건이 반드시 붙는다."**, 또한 적에 의해 딜로스를 만들어지거나 자주 동귀어진 당하는 대표 포지션 중 하나라는 점과 바텀 원딜 및 비원딜의 생존과 딜링 여부는 한타와 게임에서 무릇 승리를 가지고 올 수 있는 기회로 작용할 수도 있고, 그렇지 못한 경우에는 상대방에게 빌미를 내주면서 게임 패배의 지대한 원흉으로도 전락할 수 있다.^[176]
- 바텀 라인은 '주요 아이템이 나오거나 성장하기 이전까지 제약이 있는 수동적인 역할의 포지션'이며, 못하는 유저들을 만나게 되는 경우에는 게임 시작 전부터 질 가능성을 염두에 두거나 분명한 약점을 가지고서 게임을 시작하게 되는 셈이다. 물론 피지컬과 내공이 받쳐주고 티어가 높은 유저라면 아군들의 케어가 없더라도 초중후반을 비롯한 게임 내 여러 상황에서 적절한 활약을 펼칠 수 있다.^[177]
- 여기서 바텀이 팀원 의존도가 높다는 사실을 바꿔 말하면 팀원들 역시 아군 바텀 라이너에게 거는 기대가 크다는 소리가 된다. 즉 초반 라인전부터 후반 게임까지 지속적으로 케어해주고, 액티브 아이템을 구매하여 케어를 도와주고, 레드와 블루를 비롯한 오브젝트를 먹이거나 여러 힘을 보태면서 CC기를 이용한 이니시를 통해 중후반 한타 및 초중반 라인전에서 아무리 좋은 구도를 만들어줘도 다음과 같은 사례들과 같이 결국 원딜, 비원딜을 비롯한 바텀 라이너 본인이 못하는 상황에서 당연히 팀원들에게서도 욕이 나오거나 한숨만 나오는 경우가 다분해진다.
 - 라인전에서 라인 관리도 못하고 무작정 생각없이 라인만 밀거나 당기는 경우,
 - 소규모 싸움(난전)과 라인전에서 딜 교환 및 호응을 전혀 안하는 경우,
 - 오브젝트를 챙겨야 할 시기에 합류하지 않고 사리사욕만을 챙기다가 손해를 보는 경우,
 - 큰 싸움이 벌어지는 등 팀의 대규모 한타 상황에서 전장 합류 없이 혼자서 방관하거나 유효한 성과없이 헛짓거리나 하는 경우,
 - CS 및 킬 막타를 처리해야 하는 여러 상황들에서 쓸데없는 무빙만 선보이는 경우,
 - 느닷없이 평캔을 시전해 미니언도 못먹고 킬도 동시에 놓치는 경우,
 - 포지셔닝도 제대로 못 잡아 딜 지원조차 못하고 상대방에게 약점을 허용해 피가 깎이거나, 무기력하게 물려 모든 스펠이 소모된 채 간신히 빈사 상태로 살아 돌아가는 것도 모자라 아예 찢리면서 팀 패배에 지대한 영향을 끼치는 경우,
 - 궁극기를 비롯한 스킬도 못 맞추고 평타도 안 섞으면서 백사리만 내면서 마나만 낭비한 채 포킹 및 한타와 같은 중요 상황에서 팀에 큰 지장을 주기도 하는 **이즈리얼**, **진**, **바루스**, **애쉬**, 무기 변환도 제대로 활용 못하고, 딜도 못넣은채 자주 폭사하는 **징크스**, **아펠리오스**, 들어가지 말아야 할 상황에서 느닷없이 앞대쉬기를 쓰는 **베인**, **루시안** 등 자기가 찍한 챔피언조차^[178] 제대로 못 다루는 모습을 보이는 경우.


이처럼 기본적으로 바텀은 주로 사용되는 원딜, 비원딜을 비롯한 각 챔피언 하나하나 매우 높은 수준의 조작 숙련도와 플레이 난이도를 요구하는 경우가 많다. 고로 롤의 다른 포지션보다도 더욱 챔피언에 대한 이해도와 딜링을 위한 포지셔닝, 전체적인 게임의 판을 볼 줄 아는 판단력 등등 눈에 보이지 않는 능력들 역시 필요하다는 점이다. 쉽게 말해 바텀이 팀원에게 거는 의존도가 매우 높은 만큼 바텀 라이너 역시 요구만이 아닌 그에 맞는 수준의 피지컬과 게임 캐리력 거기에 챔피언 숙련도까지 다방면적인 부분에서 고루고루 필요한 덕목이 매우 많다는 점은 부정할 수가 없다.

고로 총평하자면 바텀은 **케바케**에 따라서 갈리지만 "해야 할 것이 무조건적으로 정해져 있는 자유도가 떨어지는 플레이 스타일과 팀원 의존도가 심한 역할군과 포지션의 특성상 유저들끼리도 호불호가 극명하게 갈릴 수밖에 없는 라인"이라는 점이다. 그리고 이러한 이유로 인해 바텀 라이너로 포지션이 배정되었을 경우 그냥 본래 주 포지션 라인에서 하던 모스트 챔피언을 골픽하고 민폐를 끼치는데에 일관하거나 아예 뒤도 안 돌아보고 닳지하는 유저들이 있는가 하면, 피지컬과 캐리에 자신 있고 특유

의 컨트롤과 성장하여 미드 못지않은 팀 내 최고 수준의 존재감과 타격감 같은 여러 매력을 느끼고 대부분의 원딜 챔피언과 심지어 일부 비원딜로 기용이 가능한 챔피언에도 크나큰 관심과 흥미를 가지는 바텀 유저들도 존재한다는 것이다.

4. 준비 전략

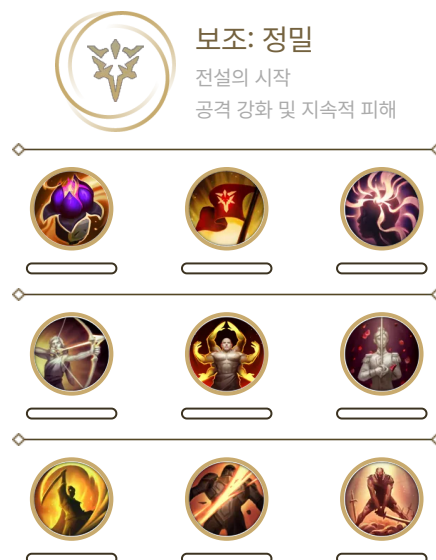
4.1. 룬

 자세한 내용은 [리그 오브 레전드/룬](#) 문서를 참고하십시오.

상술했듯 바텀이 해야될 역할이 거의 차이가 없다는 점에서 챔피언이 다르다고 해도 선택하는 룬들이 비슷한 경우가 많다. [179] 고로 해당 문단에서는 바텀 유저들이 자주 채택하는 룬들과 그 이유를 서술하고자 한다. 다만 각 룬에 대한 자세한 설명은 타 문서들에서 이미 서술된 경우도 존재하는 데다가 중복을 방지하고 별도의 차이를 두기 위해 핵심 룬은 언급하지 않고 하위 룬들과 보조 룬으로 사용되는 룬들만 서술되어 있는 형식이다.

더불어 각 룬들의 상세 설명과 타 라이너들이 드는 이유에 대해서는 내용은 해당 목록에서 제외하며 오로지 '전반적으로 바텀 라이너들이 왜 이 룬을 드는지에 대한 설명'만 서술되어 있다는 점에서 이보다 더 자세한 사항을 알고 싶으면 각 챔피언들의 개별 문서를 참조하는 것이 좋다.

4.1.1. 정밀



원딜과 비원딜을 막론하고 바텀 라이너들에게 필요로 하는 지속딜 혹은 챔피언에 따라 폭딜에도 유용한 룬들이 매우 많고, 비단 주요 룬뿐만 아니라 보조 룬으로도 자주 들어가는 빌드이다. 그리고 이를 구체적으로 파고들면 다음과 같이 나뉘게 된다.

• 2티어

이 부분에 해당하는 룬들은 사실 바텀 라이너들에게 있어서 도움이 안 되는 룬이 없다는 점에서 챔피언, 상황, 유저들의 취향에 따라 갈리는 경우가 많다. 따라서 아래의 서술은 맥락적인 부분에서 참고 정도로만 활용하는 것이 좋다.

◦ 생명 흡수

미니언 처치 시 약간의 체력 회복 효과를 준다. 라인전 유지력을 높여 주어 어느 정도 자주 쓰인다.

- **승전보**

처치 관여 시 제공하는 체력 회복 효과와 소소한 추가 골드로 여러 방면에서 무난한 룬이면서 대부분의 원딜과 야스 오와 같은 근접류 비원딜들이 가장 많이 선호하는 룬이기도 하다. 다만 효과를 보면 알 수 있겠지만 이 룬이 빗을 발할 때는 **처치 관여일 때**만이라 킬이 자주 나지 않는 판에서는 별로 큰 이득을 못 볼 때가 많다. 또한 체력 회복 효과로 극적으로 생존하고 딜링을 지속해서 게임을 이기는데 도움이 될 수 있는 것도 사실이지만, 기본적으로 바텀 챔피언들의 피통이 워낙 적기도 한 데다 점화에 걸린 경우에는 큰 효과를 보지 못할 수도 있다.

- **침착**

이즈리얼, **루시안**, **징크스** 등과 같은 원거리 딜러, 혹은 마나 부족이 심한 스킬형 AP 비원딜 챔피언들이 주로 사용한다. 특히 적에게 평타만 맞춰도 마나를 쓸쓸하게 채워주는 데다가, 처치시 최대 마나의 15%나 회복시켜 주기에 스킬 사용 시 부담이 훨씬 나아진다.

- **3티어**

- **전설: 민첩함**

AD 원딜과 AD 근접 비원딜 챔피언들 중 일부에게 공격 속도 증가가 매우 중요한 선택지이며 혹은 서포터에게 체력 회복 수단이 있을 경우 피흡템을 빠르게 올리지 않아도 될 경우 이게 나올 수 있다.

- **전설: 가속**

AD 원딜 중에서는 **이즈리얼**과 **스몰더**가 주로 이 룬을 채용한다. 스킬 쿨타임 감소를 제공하기 때문에 AP 비원딜 또한 이를 채용한다.

- **전설: 핏빛 길**

첫 기본 제공치도 없고 최대 스택을도 다른 룬들에 비해 미약하여 도움이 되지 않으나 스택을 조금씩 쌓을수록 생명력 흡수치를 제공해 준다는 점에서 또 주요 템트리가 꼬이지 않도록 하기 위해 선택되는 룬이다.

- **4티어**

- **최후의 일격**

체력이 낮은 적들에게 추가 피해를 주는 룬이다. 보편적인 상황에서 챔피언들에게 잘 어울리는 수준으로 선택된다.

- **체력차 극복**

체력이 높은 적들에게 추가 피해를 주는 룬이다. 집중 공격과의 시너지를 노리고 자주 선택되기도 한다.

- **최후의 저항**

외줄타기를 하는 원딜 및 비원딜이 마이너하게 채용하지만 그 외에는 선택할 일이 없다.

4.1.2. 지배



초반 라인전에서 도움을 얻고자 보조 룬을 채택하는 경우가 많은 빌드로, 그 중 체력 회복과 관련된 룬들이 가장 인기있다. 메인 빌드로 채택했을 경우, 빠른 공속이나 강력한 한방을 기대하고 선택하는 경우가 많다.

• 피의 맛

상대 챔피언 공격 시 체력 회복을 해주는 룬으로, 바텀 라이너들이 보조 룬으로 지배 빌드를 들었을 경우 이 룬이 들어가는 경우가 많다. 다만 생명력 흡수가 아닌 단순 체력 회복 효과이고, 대기 시간도 존재하기 때문에 중후반보다는 초반 라인전에 더 도움이 되는 룬이다. 비원딜 중에서 야소오가 자주 채용하는 룬이며, 원딜 중에서는 베인과 칼리스타가 자주 채택했다.

• 사냥의 증표

바텀 라이너가 보조 룬으로 들기에는 다른 좋은 룬들이 많아 잘 선택되지는 않는 룬이다. 그보다는 주요 룬을 지배 빌드로 선택했을 때 처치 관여시 적응형 능력치를 얻고자 드는 룬이다.

• 보물 사냥꾼

삭제된 굶주린 사냥꾼을 대체한 룬으로 적 처치시 골드를 얻을 수 있다는 점에서 하이 리스크 하이 리턴 내지는 스노우볼 링형 챔피언들^[180]을 필두로 쓰이고 있다.

• 궁극의 사냥꾼

생존보다는 중후반 한타를 생각하고 선택하는 룬으로, 사냥의 증표와 마찬가지로 바텀 라이너들이 이를 보조 룬으로 선택하는 경우는 거의 없다. 특히 의외로 한타 때 궁극기 쿨타임을 빠르게 줄이기 위해 도모하는 카이사를 비롯한 몇몇 챔피언들, 궁극기로 서포터를 보호하거나 상대 진영으로 진입하도록 도와줄 수 있는 칼리스타를 기용할 경우에 가끔 드는 정도를 제외하면 없다고 생각해도 좋을 수준이다.

4.1.3. 결의

과거에는 상성이 불리하거나 라인전이 약한 챔피언을 필두로 **빠 방패**와 **과잉성장**을 이용하여 최대한 버티는 식으로 운영할 때 채택했으나, 현재는 거의 사용하지 않는 방식이다. 고로 현재 결의 빌드는 원딜들이 일반적으로 사용하지 않는 룬이며, 비원딜들도 지배 빌드나 마법 빌드를 선호하는 경우가 많기 때문에 오히려 바텀에선 서포터들에게 더 자주 선택되고 있는 빌드이다. 또한 굳이 기용하는 경우는 밴픽에서 말려 본의 아니게 불리한 상성을 마주한 경우에 이용한다. 특히 상대가 견제력이 좋은 경우 **재생의 바람**과 **소생**을 들고, 한방 각을 보는 경우 **빠 방패**에 **소생**을 드는 편.

그 외 베인, 제리, 코그모 같이 부실한 방어 능력치를 보완하기 위해, **사전 준비**와 **과잉성장**을 드는 편.

4.1.4. 마법



라인 유지력과 견제에 도움이 되는 룬들과 초반보다는 중후반 교전에 유용한 룬들이 공존하는 빌드로 사용 목적도 매우 다양하다. 다만 바텀 라이너는 초반 라인 주도권을 꼭 잡아야 할 때만 이 빌드를 주요 룬으로 채택하며, 그 외에는 보통 중후반을 바라볼 때 보조 빌드로서 많이 채택한다.

• 마나순환 팔찌

초반에는 마나통만 늘어나고 별다른 효과가 없는 룬이지만 완성 시 잃은 마나에 비례하여 소량의 마나를 회복하는 효과를 지니고 있다. 그로 인해 마나무네와의 시너지가 매우 좋아^[181] 이즈리얼이 자주 채택하는 룬이다. 다만 포킹 빌드를 가지 않는 다른 챔피언들의 경우에는 초반에 이득을 보지 못하는 경우가 적지 않기에 해당 룬보다는 침착을 더 선호하는 경우가 많다.

• 빛의 망토

2020 시즌에 개편되면서 바텀에서 가장 많이 각광받는 룬들 중 하나이다. 소환사 주문 사용 시 쿨타임에 비례하여 유체 화에 가까운 이동 속도를 준다는 점에서 포지션이 중요한 두백이들이 제일 많이 선호하며, 이동기가 있더라도 이속 증가 효과로 인한 이득을 볼 수 있는 상황이 많이 있기에 최근에는 이동기가 있는 챔피언들도 많이 들고 있다.

• 깨달음

스킬 재사용 대기시간이 중요한 챔피언들이 쓰는 룬으로, 대부분의 스킬형 챔피언이 아닌 이상 직접적인 효과를 보기 힘들어 잘 사용하지 않는 대신 예외적으로 이즈리얼의 경우 신비한 화살(Q)을 평타처럼 밥먹듯이 써야 하고, 쿨감 또한 매우 중요해서 자주 채용한다.

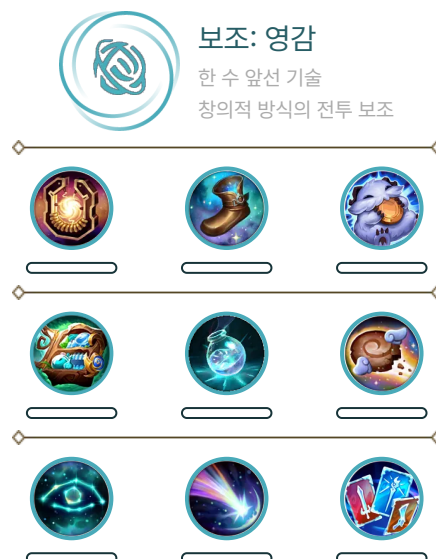
• 절대 집중

사거리가 길어 일방적으로 딜교를 걸 수 있거나, 강력한 맞딜 능력을 지니고 있어 이를 극대화시키고자 할 때 중용되는 룬이지만 체력 유지가 힘든 상황에서는 쓸모가 없고, 상황을 보고 성장 격차로 스노우볼링을 굴리고자 할 때가 아니면 애매한 경우도 있다.

• 폭풍의 결집

중후반 교전 시 바텀 라이너들 특히 원딜의 화력을 보태주는 룬으로 초반에는 존재감이 없다가 시간이 지날수록 기하급수적으로 높아지는 화력을 제공하는 룬이다. 2019 시즌에는 게임의 플레이 시간이 짧아짐에 따라 보다 라인전에 직접적으로 도움을 주는 영감 빌드에 밀려 사용 빈도가 떨어졌으나, 2020 시즌에서 게임의 플레이 시간이 다시 늘어나면서 빛의 망토와 함께 선택되는 빈도가 증가했다.

4.1.5. 영감



지배 빌드와 유사하게 초반 라인전에서 도움을 받고자 보조 룬으로 채택하는 경우가 많은 빌드이며, 일부 챔피언들에게 특히 잘 들어맞는 유틸 룬들이 섞여 있다.

• 마법의 신발

바텀 라이너들이 영감 룬을 채택할 경우 보편적으로 선택하는 룬 1.

비록 초반 상점에서 신발을 직접 구매할 수 없다는 확연한 단점이 있지만, 일부 시간 완료 이후 공짜 신발로 코어템이 중요한 챔피언들에게 골드를 아껴 코어템을 빨리 뽑을 수 있다는 장점으로 인해 2018~19 시즌에는 주로 자주 채용되었고 지금도 종종 쓰이는 룬이다.

• 비스킷 배달

바텀 라이너들이 영감 룬을 채택할 경우 보편적으로 선택하는 룬 2.

잃은 체력과 마나를 회복해주는 비스킷을 일정 주기로 초반에 제공하는 룬이다. 상술했듯 체력 회복 효과도 있긴 하나 체력 물약에 비하면 미미한 편이라 그보다는 마나 회복 효과로 라인 유지력을 채우는 데 더 유용하다. 또한 비스킷을 먹지 않고 팔아도 마나통이 늘어나는 효과가 있어 이를 이용해 골드 이득을 볼 수도 있어 2019 시즌 인기 보조 룬 중 하나였고 지금도 유지력 부분에서 좋은 룬이다.

• 우주적 통찰력

바텀 라이너들이 영감 룬을 채택할 경우 보편적으로 선택하는 룬 3.

액티브 아이템과 스펠이 있냐 없냐의 차이와 관련한 체감이 굉장히 큰 상황에서 이와 관련한 재사용 시간을 단축시키기 위해 선택한다.

• 쾌속 접근

통상적인 바텀 라이너들이 둔화 효과를 지니고 있는 경우가 별로 없고, 큰 이득을 보지 못하는 경우도 있기에 비교적 잘 채택되지는 못하는 룬이다. 다만 자체 스킬셋에서 둔화 효과를 가진 스킬들이 주력인 애쉬와 사거리(600)가 길고 패시브 스택을 쌓기 위해 빙결 강화를 사용하는 세나의 경우 이속 증가를 이용하여 딜교환의 이득을 극대화하기 위해 마법 룬의 빛의 망토 대응으로 자주 쓰이는 룬이다.

4.2. 소환사 주문

- **점멸(Flash):** 말이 필요 없는 필수 주문. 거의 모든 챔피언^[182]이 선택하는 소환사 주문이다. 특히나 내구도가 떨어져 생존과 위치 선정에 각별한 주의를 기울여야 하는 바텀 라이너에게 있어서 점멸은 진짜 목숨과도 같은 주문이다. 점멸 하나에 교전 구도가 달라지므로 상대의 점멸이 빠졌다면 반드시 아군에게 알려야 한다.
- **회복(Heal):** 이속 증가와 체력 회복을 즉시 가능하게 해주는 스펠 특성상 예나 지금이나 그 누구도 부정하기 힘들 정도로 생존이 매우 중요한 포지션인 바텀 라이너에게 매우 잘 맞는다. 그리고 특수한 상황이 아닌 한 바텀에서 가장 많이 선호되는 소환사 주문 중 하나이다. 탈진이나 정화가 생존에 더 큰 도움이 될 수도 있지만, 무난한 효과인 회복이라는 점에서 유용하며, 2인용 스펠이라는 점이 바텀 라인에 어울린다.
- **유체화(Ghost):** 대표 사례인 제리와 같은 이속이 필요한 챔피언과 한타와 라인전에서 파고드는 일명 평타와 스킬 카이팅 압박에 능한 챔피언들을 필두로 일부 선택되는 소환사 주문이다.
- **정화(Cleanse):** 고정, 에어본, 제압을 제외한 각종 하드 CC기만 풀어도 생존이 가능할 것 같을 때 드는 스펠로 중간에 수은 장식띠를 사지 않고도 그 효과를 누릴 수 있어서 시기별 타 스펠의 너프와 유동성에 따라 각광받는 소환사 주문 중 하나이다. 상대가 스펠을 분배하지 않고 쓴 상황에선 카운터치는 것도 가능하다.^[183] 따라서 점화와 탈진을 둘 다 카운터치는 소환사 주문이지만 완전히 제거되는 탈진과는 달리 점화는 치감을 제거하지 못해서 점화를 상대할 때는 오히려 회복보다 효율이 낮다. 서포터는 주로 점화를 선택하기에 보통은 회복에 밀리나 상대 서포터가 궁을 쓴 유미거나 자신이 드레인, 사미라, 트리스타나 등 한방이 강력한 챔피언일 경우 상대가 탈진을 들 확률이 높으므로 이때는 정화가 훨씬 좋다.

- **탈진(Exhaust):** 둔화와 피해량 감소가 상당히 강력하지만, 이전에는 탈진을 들어야 할 정도로 바텀 라이너의 생존이 필요하다면 회복, 서포트가 탈진을 들어서 생존력을 극대화시키는 것이 흔했다. 그러나 탈진이 후반 생존이나 버티는 라인전에만 유용한 것이 아니라 라인전 2:2교전에서도 상당히 강력한 것이 발굴되면서, 탈진-점화 바텀 스펠 조합이 주류로 떠올랐다. 거기에 점화로 킬캐치를 하면 좋은 경우도 있지만, 후반에 바텀 라이너가 자신을 포커싱하는 적에게 탈진을 걸어 생존에 활용하기 좋은 경우도 존재한다.
- **순간이동(Teleport):** 이즈리얼 같은 챔피언을 필두로 생존 수단은 이미 있거나, 직스 등 팔이 매우 긴 비원딜 혹은 대회에서와 같이 협력이 가능한 게임에서 라인전 운영과 한타 합류를 비롯한 각종 운영 이득을 보고자 할 경우에 자주 쓰이는 스펠이다. 다만 아군과의 조합 조율과 소통이 어려운 솔로 랭크에서는 적합한 주문이 아니다. 라인전이 힘들어지는 건 덤. 주로 긴 사거리로 라인전에서의 안정적인 파밍과 성장이 가능한 세라핀이나 직스같은 비원딜 메이지 챔피언들이 주로 든다.
- **방어막(Barrier):** 잠시 동안 입는 대미지를 상쇄시켜 주는 스펠이라 상대 진영에 누커가 있고 본인의 생존이 중요한 경우에 종종 선택받는 스펠. 점화에 걸리면 치유량이 깎이는 회복과는 달리 항상 일정량의 피해를 막아줄 수 있긴 하나 지속 시간이 2초밖에 되지 않아 타이밍을 놓치면 손해가 크다. 유독 유미 서포터와 조합되는 경우가 많은데, 챔피언 특성상 점멸 자리에 다른 스펠을 들 수 있는 유미가 탈진 - 힐 등으로 바텀 라이너를 살리는데 집중한 스펠을 고르고, 이때 힐 페널티 없이 보호막을 드는 경우도 있다. 적진 속으로 파고들어 아슬아슬한 줄타기를 하는 사미라, 카이사, nil라 등에게 어울리는 주문이다.
- **점화(Ignite):** 치감 아이템 스킵 및 높은 고정 피해로 딜 보충 및 킬 결정력을 높이는 공격적인 주문. 하지만 팀의 메인 캐리를 맡아야 할 바텀 챔피언이 생존과 무관한 점화를 드는 것은 리스크가 높은 편이다. 초반 라인전에서의 우위를 위해 서포터가 회복 내지는 탈진을 들고 바텀 라이너가 안정감 대신 확실한 킬 포인트를 얻고자 과거(2011~2013)에 쓰였던 하이라스크 하이리턴의 선례가 따로 있어 왔고, 최근에는 루시안-나미와 같이 나미가 점화를 쓰기 어려운 상황에서 힐을 들고 루시안이 점화를 드는 경우도 있다.

대개 소환사 주문들의 주된 선택과 그에 따른 채택률의 변화 및 동향은 패치의 방향성에 따라 매번 명암이 엇갈리고 있다. 예를 들어, 과거의 회복 스펠은 회복량이 지금보다 적은 데다 이동속도 상승 효과가 없는 상태에서 힐량만 올리는 스펠이었다. 그리고 점화의 회복량 감소에 카운터까지 맞거나 성능 자체가 하락하는 경우도 존재함에 따라, 정 생존이 필요하면 방어막을 드는 경우도 있다.

4.3. 조작 옵션

바텀 라이너들 중 기본 공격을 많이 하는 경우가 많은 챔피언을 쓸 경우 혹은 그게 아닌 상황에서도 쓰이는 게임 내 가장 기본적인 팁으로, 마우스 우클릭 말고 A키 + 좌클릭으로 기본 공격을 하는 게 있다. 우클릭은 실수로 땅을 찍기라도 하면 자기 발로 적에게 걸어가는 상황이 나오지만 좌클릭은 자신 또는 커서에^[184] 가장 가까운 적부터 공격한다는 점에서 최악의 사태는 막을 수 있다. 또한 미니언은 무시하고 챔피언만 공격하게 만드는 단축키도 있으니 참고하자.

플레이어 이동: 기본값 마우스 우클릭

이동과 공격을 모두 명령할 수 있다. 원거리 챔피언의 경우 대상 옆의 땅을 실수로 지정하면, 잔무빙과 잘못된 타겟팅이 나올 가능성도 존재하기에 이동키로 공격을 명령하는 것은 추천하지 않는다.

플레이어 이동 공격: 기본값 A와Z

설정된 키를 누른 후 마우스 좌클릭 시 대상을 공격한다.^[185] 대상을 지정하지 않은 경우 가장 가까운 적을 공격한다.

플레이어 이동 공격 클릭: 기본값 없음

플레이어 이동 공격처럼 작동하지만, 좌클릭 없이 즉시 공격이 명령된다.

커서 위치로 이동 공격:

활성화 시 이동 공격 명령의 대상을 지정하지 않았을 때 커서에 가까운 적을 공격하며, 비활성화 시 챔피언에 가장 가까운 적을 공격한다.

왼쪽 클릭으로 이동 공격:

플레이어 이동 공격 클릭 키를 좌클릭으로 설정해주는 옵션이다. 기존 좌클릭 상호작용은 쉬프트+좌클릭으로 사용해야 한다.

챔피언만 조준: 기본값 `

챔피언만 공격 대상으로 지정한다. 단, 이동 공격으로 챔피언이 아닌 대상을 직접 지정 시 챔피언이 아니어도 공격한다. 대상이 겹쳐 있다면 우클릭(이동 명령) 사용 추천.

챔피언만 조준을 활성화/비활성화 옵션으로 간주:

챔피언만 조준 키를 토글로 설정해주는 옵션이다. 미사용 시 챔피언만 조준하고 싶을 때 계속 누르고 있어야 해서 불편하기에 사용하는 경우가 대부분이다.

5. 아이템

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

5.1. 초반 아이템

• 도란의 검

체력과 약간의 공격력, 그리고 모든 피해 흡혈까지 제공한다는 점에서 AD 챔피언들에게 그야말로 안성맞춤인 아이템이다. 그리고 통계상으로도 원딜들의 초반 아이템으로 가장 많은 선택률을 보인다. 가성비도 꽤 좋아서 상황이 여의치 않다면 이 아이템을 추가로 구매하여 라인전을 진행하는 것도 골드 손해가 좀 있긴 하나 효율적인 면에서는 종종 나쁘지 않은 선택이 되기도 할 정도.^[186] 다만 챔피언의 운용법과 유저별 아이템 선호도, 그리고 자체적인 아이템 가치와 능력치의 약세로 인해 선택되지 않는 경우도 시대에 따라 종종 나타나고 있다.

• 도란의 방패

추가 피해가 있으나 미니언에게만 들어가고 깡스펙은 체력 하나뿐이라 선택률은 저조한 아이템이다. 하지만 상대가 원거리 서포터이고 아군 서포터가 근접 챔피언인 경우, 대치 중일 때 적군의 견제로 인한 피해를 많이 상쇄해주는 효과 덕분에 시작 아이템으로서 도란의 검보다 훨씬 유용한 경우가 많다.

• 도란의 반지

AP 비원딜이 아닌 이상 AD 원거리 딜러들 한정으로는 대개 부적합한 아이템. 간혹 아예 전례가 없는 건 아니지만^[187] 때에 따라 비원딜로 등장하기도 하는 [카시오페아](#), [직스](#), [신드라](#)와 같은 대개 AP 마법사 챔피언인 경우에 가장 높은 선택률을 보이는 아이템이다.

• 수확의 낫

시작 아이템의 범주에 속하지만 바텀 라이너에게 생명과 같은 도란 시리즈로 인해 아주 극초반에 선택되는 경우가 없는 아이템 중 하나이다.^[188] 간혹 초반 라인전이 말려서 상대와 골드 격차를 줄이거나 코어 아이템을 사기에는 돈이 애매할 때 선택하는 아이템이며,^[189] 또한 참고로 전리품 계열 골드템으로 먹는 미니언은 스택에 해당되지 않으니 빠르게 퀘스트를 완료하고 싶으면 미리 서포터와의 협의가 필요하다.

- **롱소드**

체력을 제공하지 않고 흡혈 능력도 없으나, 도란검 대비 값이 싸고 거의 모든 코어 아이템의 기본이 되는 아이템이라는 특성상 1코어 아이템을 빠르게 올리려는 목적을 위한 경우에 채택되며, 보통 롱소드+체력 물약 3개 혹은 롱소드+충전형 물약을 첫 아이템으로 선택한다.

- **장화**

이동 속도 증가로 카이팅과 적의 스킬 회피에 큰 도움을 준다. 다만 이는 극소수에 불과하며 거의 현재는 맞딜과 생존 면에서도 큰 도움이 되지 않아서 [진](#) 말고는 대부분 외면받는 추세이다.

- **체력 물약**

게임 시작 직후에 도란 시리즈와 함께 같이 구매하는 경우가 가장 많으며, 그외에는 교전 초반 귀환 시 약간의 돈이 남아 구매하는 경우가 많다.

- **충전형 물약**

라인전 진행 중 초반 귀환 시에 고정 선택 아이템들과 함께 사는 경우가 많다. 특히 원딜의 경우 코어템들은 비싼 경우가 대부분이라 체력 물약을 귀환 때마다 사면 골드 손해를 보는 경우도 존재하기에 아예 해당 아이템을 구매하고 코어템을 빨리 올리는 것이 좋은 경우도 있다.

- **여신의 눈물**

사실상 비원딜 중 스킬을 많이 쓰는 AP 챔피언 전용 시작템이다. 그들에게는 좋은 효율을 낼 수 있을 지 모르겠지만 일반적인 AD 챔피언이라면 정말 웬만해선 안 가는 게 낫다.^[190]

5.2. 주요 빌드

대개 AP 비원딜과 AD 원딜 및 AD 비원딜 분류로 각각 나뉘지만 해당 맥락은 대부분 AD 원딜 챔피언과 관련한 빌드 설명이 주를 이룬다.

5.2.1. 초창기 ~ 2020 시즌

5.2.2. 2021 ~ 2022 시즌

5.2.3. 2023 시즌

아이템 개편 이후 기존에 있던 돌풍을 제외하면 신화급 아이템들이 단독성능이 애매하고 전설급 아이템과의 시너지를 요구하는 아이템이 되어 신화템을 2코어로 올리는 경우가 많아졌다.

- **치명타 빌드**

보통 가성비가 좋아진 **폭풍갈퀴**를 1코어로 올린다. 신화급 아이템으로 평타 DPS를 극대화하려면 **무한의 대검**, 이동기를 통한 변수 창출을 원하면 **돌풍**, 스킬 피해와 쿨타임 감소를 원하면 **나보리 신속검**을 선택한다. 돌풍의 경우 단독으로도 성능이 좋아 1코어로 선택한다.

- **온hit 빌드**

신화급 아이템으로 **구인수의 격노검**을 올려 적중 시 효과를 여러 번 발동시킨다. 보통 챔피언 자체 효과로 적중시 효과가 있는 원딜들이 온hit 빌드를 선택하기 때문에 단독으로도 괜찮은 성능이라 1코어로 선택한다. 이후 치명타 아이템을 올려서 구인수의 치명타 전환 효과로 적중시 피해량을 높이거나 **몰락한 왕의 검** 등 적중시 효과가 있는 아이템을 올린다.

• 주문 검 빌드

높은 데미지 기대치를 가진 **삼위일체**나 체력 비례 피해와 흡혈로 밸런스가 좋은 **신성한 파괴자**를 선택한다. 삼위일체가 버프를 받고 신성한 파괴자가 조정이 되었지만 큰 변화는 없다.

• 방관 빌드^[237]

드rak사르의 황혼검, **월식**, **요우무의 유령검**을 필수 1코어 아이템으로 선택한 이후 주력 스킬을 이용한 강력한 한방 딜을 원할 때 올리는 빌드이다.

5.2.4. 2024 시즌

14.1 패치 물리 관통력의 레벨 페널티가 사라지자 방어력 관통력이 이른 시간에 파괴적인 성능을 보여주고, 방관 빌드를 잘 활용하는 미스 포춘, 진, 루시안과 같은 챔피언이 1티어를 차지하게 되었다. 즉 물관 패치와 돌풍이 삭제된 것 외에는 원딜 쪽에서는 아이템 변화는 크게 없는 편이다.

그러다가 14.10 대격변 패치로 몇몇 AP 아이템의 추가 및 변경, 그 중 AD 원딜류 아이템들의 대규모 개편이 이뤄졌다.

6. 게임 내 전술

6.1. 선 레벨링 전략

상대보다 레벨을 앞서는 것으로 주도권을 강하게 잡는 전략을 뜻한다. 중후반에 경험치를 끌어담고 능력치 차이를 만드는 경우도 있지만, 바텀 선 레벨링이라 하면 일반적으로 극초반의 선 2레벨, 선 3레벨을 의미한다.

- 첫 웨이브의 미니언 6마리의 경험치를 모두 먹은 이후, 2번째 웨이브의 미니언 3마리가 죽으면 2레벨이 된다.
- 3번째 웨이브까지 미니언 19마리의 경험치를 모두 먹은 이후, 4번째 웨이브의 미니언 3마리가 죽으면 3레벨이 된다.

솔로 라인에서도 레벨업 타이밍이 중요하지만 바텀은 2명이 서는 라인이기에 이 레벨 업 타이밍이 더욱 중요하다. 한 쪽의 스킬이 2개에서 4개로, 혹은 4개에서 6개로 증가하는 시점이기 때문. 특히 선 2레벨은 의미가 남다른 기회다. 라인전 약체 조합도 선 2레벨을 잡으면 일시적으로 구도를 뒤집을 수 있고, 챔피언에 따라 킬각도 잡을 수 있다. 이러한 배경에서 레벨 업을 먼저 하기 위한 온갖 전략이 존재한다.

- 게임이 시작하자마자 재빠르게 바텀 부쉬로 뛰어 자신 진영 기준 2번 부쉬나 3번 부쉬에 와드를 한다. 와드를 함으로써 상대가 견제하는걸 최소화 할 수 있고, 상대의 와드를 파악하여 와드가 박히지 않은곳에서 견제를 넣을수도 있다. 가끔씩 고정된 와드를 지우러 시작하자마자 정글과 함께 아랫부쉬로 들어오는 경우도 있으니 상황에 맞춰 박아주자.
- 1레벨에 원딜은 라클기를 찍고 미니언 앞에 서서 견제와 동시에 라클기를 사용한다. 원딜은 꾸준히 미니언에 평타를 박으며 서포터 역시 아이템을 활용해 근접미니언을 지우며 첫 웨이브를 빠르게 민다. 만약 웨이브를 먼저 민다면 우리팀의 원거리 미니언이 상대팀의 두번째 웨이브를 쳐주기 때문에 선2렙 싸움에서 굉장히 유리하다.
- 두번째 웨이브가 오면 원딜은 다시 라클기를 사용함과 동시에 견제를 하고, 서포터 역시 노 아이템 상태로 견제를 하거나 꾸준히 미니언을 쳐주며 라인을 깎는다.
- 혹은 견제가 불가능한 일부 근접 위주의 서포터들은 서포터 아이템의 스택을 아끼고, 첫번째 라인을 원딜이 라클기를 연달아 사용하며 지우길 기다리고 두번째 라인이 오자마자 스택 두개를 전부 터트려 2렙을 찍을 수 있다. 이 과정에서 과한 견제를 당하지 않도록 게임 시작할때 박아둔 와드를 통해 상대 와드가 없는 부쉬를 오가며 견제를 최소화하고 킬각 압박을 줘야 한다.

이런식으로 주도권을 잡게 된다면, 아예 2레벨이 되기 직전부터 원딜과 서폿이 함께 앞으로 나가며 상대 원딜이 미니언을 치지 못하도록 만들고 꾸준한 스노우볼을 굴릴 수 있는 원동력이 생긴다. 선 2레벨 타이밍의 전투력은 굉장히 강하기 때문에 만약 아군 듀오가 선 2렙을 잡기 어려운 상태라고 판단되면 견제를 맞아가며 라클하기보다는 견제를 최대한 피하며 막타 위주로 사려주는 것이 좋다. 바텀은 미드나 탑과는 달리 초반 정글 와드를 박기 굉장히 애매하기 때문.

일반적으로 선 2레벨이 굉장히 중요하지만, 만약 여기서 어느 한쪽에 주도권이 쏠리지 않았다면 3레벨 타이밍 역시 중요한 시점이다. 비슷하게 견제와 라클을 반복해나가며 선 3렙 킬각을 노려보자.

이외에는 궁극기가 찍히는 6레벨 설계도 가치가 높은 편. 다만 그때까지 경험치를 계산할 정도의 고지능(...) 파일럿은 드문 편. 원딜보다는 서포터의 궁극기가 가치가 높은 경우가 많으니 5레벨 이후로는 서폿에게 경험치 통 핑을 찍어달라고 요청하면서 6레벨 타이밍을 가늠해보자. 궁을 먼저 찍으면 웬만큼 힘차이가 나도 뒤집을 가능성이 생긴다.

레벨의 가치를 스킬에서만 찾기 쉽지만 레벨 업으로 올라가는 성장 능력치 차이는 생각보다 크다. 상대와 1레벨 차이만 나도 거진 500원 정도의 아이템을 더 들고 있다고 생각하면 쉬운 편. 때문에 아군이 더티 파밍을 더럽게 해서 도저히 미니언을 못 먹겠다면 경험치라도 서리해서(...) 레벨을 맞추는 것이 좋다. 원딜은 혼자 경험치를 먹는 일이 드물기 때문에 솔로 라이너보다 2레벨 낮은 경우가 일반적이며, 잘 풀렸을 경우 1레벨 차이까지 좁아진다. 원딜이 라이너와 레벨에서 맞먹거나, 혹은 레벨을 앞선다는 것은 대체로 괴물 같이 과성장했다는 의미다. 만약 상대 원딜이 라이너와 레벨을 맞먹는다면 혼자 잡을 생각은 접고 팀원을 불러서 린치하는 쪽이 신상에 이롭다. 물론 반대로 본인이 잘 성장했을 경우에도 똑같이 성립한다.

6.2. 와드 관련

모든 포지션들 중 와드 구매 압박에서는 보다 자유로운 편이다.

그렇다고 제어 와드를 사지 말라는 뜻은 아니다. 아무리 시야 작업이 서포터의 기본 덕목이라지만 바텀 진입로가 한둘도 아닌데 서포터가 그 모든 시야를 다 관리할 수는 없다. 그렇다고 서포터처럼 아이템 창을 무조건 한 칸씩 비우고 제어 와드 2개씩 구입하라는 말도 아니지만, 75골드 아끼려다 적에게 300골드를 쥐어줄 수 있다는 점을 명심하자.

특히 라인전에서 제어 와드의 존재는 특별하다. 지속 시간이 영구적이고, 근처 와드를 밝힐 수 있기 때문에 시야 주도권을 강하게 쥐 수 있다. 제어 와드 하나만 꽂아두면 생각보다 많은 이득을 거둘 수 있다.

제어 와드가 아니더라도 와드는 계속 심어서 쿨타임을 돌려야 한다. 개입에 특이나 취약한 라인이 바텀이기 때문에 제어 와드는 사지 않더라도 시야 작업의 압박은 꾸준히 받는 편이며, 사실 시야 압박을 받다보면 자발적으로 와드 구입이 습관이 된다.

- 강가 중앙 부쉬

가장 일반적으로 와드를 심는 위치다. 특별할 것은 없지만 직선 갱킹이나 로밍에는 가히 면역 상태에 가깝다. 상대 역시 같은 부쉬에 와드를 심고 싶어 하기 때문에 제어 와드를 심어놓고 딜 교환이나 교전을 유도하기에도 좋은 편.

- 상대 / 아군 정글 방향 삼거리 부쉬

압박을 가할 때 / 당할 때 자주 와드를 심는 부쉬다. 전자의 경우 상대 정글러가 주변에서 서성이는 것까지 확인할 수 있고, 용시야를 잡기에도 용이하다. 압박당하는 상대 입장에서 해당 부쉬 시야는 어떻게든 걷어내고 정글 개입의 여지를 만들고 싶을테니, 와드를 심는다는 무빙만으로도 움직임을 강제할 수 있다. 물론 아예 제어 와드를 꽂아놓고 나와서 죽을지 말라 죽을지 가불기를 거는 것도 방법. 물론 부쉬 근처에서 너무 오래 알짱거리면 상대팀이 응징을 위해 달려올 수 있는 점은 인지하자.

후자의 경우 압박을 받는 경우, 혹은 상대 정글러가 카운터 정글을 자주 들어오는 경우에 와드를 심는다. 뒤를 잡히지 않기 위해

심는 와드이며, 제어 와드로 시야를 걷어두면 정글러가 갱 각을 보기 수월하다. 주도권을 내어줬다면 중앙 부쉬 시야도 내어줬을 것이므로 라인이 밀리는 턴에 땅굴을 파지 않는다면 정글러가 시야 바깥에서 걸어와 갱각을 볼 유일한 통로다.

- 포탑 뒤쪽 두꺼비 / 돌거북 옆 부쉬

다이브 대처용 / 설계용 와드. 빨간 초상화가 포탑 뒤를 서성이는 것은 절대 좋은 징조가 아니다. 단순 카정이건 다이브 설계건 불순한 의도를 품고 있다는 의미이므로 탈출 루트를 확보하기 위한 와드다. 반대로 상대 포탑 뒤편에 와드를 심으면 상대팀 바텀과 정글러의 위치를 잡을 수 있다.

소소한 팁으로, 누군가 제어 와드나 예언자의 렌즈로 상대의 투명 와드 위치를 밝혀줄 때 다른 사람이 막타를 쳐도 된다. 그러면 와드를 밝힌 사람과 막타를 친 사람이 같이 골드와 경험치를 받는다. 일반 와드는 10원, 서포터 와드는 30원씩 제공하는데 원거리 미니언 한 마리가 14골드임을 감안하면 적은 돈은 아닌 셈. 어차피 서포터 옆에 붙어 사는 것이 원딜 일이니 참고해 두자.

보통 9레벨이 되었다면 망원경 개조를 꼭 구입하는 것이 좋다. 망원경은 멀리서 안전하게 시야를 잡을 수 있고, 또한 지속 시간도 무제한이다. 원딜이 직접 렌즈를 돌리는 경우는 상대 팀에 티모나 샤코가 있어 온 사방이 뿔 천지가 되는 경우다.

6.3. 라인 관리

해당 부분은 초중반 라인전에서의 라인 관리 방법에 대한 내용이 작성되어 있다.

시야가 확보되면 밀고, 불안하면 당긴다. 시야가 확보됐다고 무작정 라인을 밀었다가 갱에 당하는 경우가 많고, 그렇다고 이러한 상황을 불안하면서 무작정 라인을 뒤로 당기면 다인 타워 다이브를 당하는 경우도 생기게 되니 상황에 따라서 적절하게 플레이하자.

봇이 터져버리면 솔로 라인전에서의 리스크와 리턴이 2배다. 그렇기에 다른 라인보다 훨씬 더 정석적으로, 유리할 때는 이득을 극대화하고, 불리할 때는 최소화시켜야 한다. 즉, 둘이 서는 라인인 만큼 합동하지 않은 쪽의 바텀 듀오는 당연히 합동한 쪽에 비해 라인 관리가 어려울 수밖에 없다. 애초에 라인 관리란 직접 먹는 원딜/비원딜의 몫이니 '서포터가 알아서 해주겠지'라고 생각하지 말고 적극적으로 요구하자. 특히 서포터가 'CS는 아예 손도 대지 않는다'거나 '무조건 먹기 좋게 때려줘야 한다'라는 잘못된 생각을 하고 있는 경우가 많으므로 본인이 요청해서 합을 맞춰야 한다.

6.4. 서포터와의 협동

- 적어도 서포터와는 조합을 맞추어라.

바텀 라이너는 반드시 픽밴에서 서포터와의 조합을 고려해야 한다. 물론 이것은 다른 포지션도 해당되는 사항이긴 하지만, 바텀은 초반 대부분의 싸움이 2대2 형식으로 진행되고, 중반부터는 아예 다대다 형식의 전투를 해야 한다는 점에서 더욱 중요하다. 이 과정에서 바텀 라이너와 서포터 각자의 약점을 서로 보완해줄 수도 있고, 컨셉을 맞추어 보다 라인전을 편하게 이어나가게 할 수도 있다. 다만 이는 무조건적인 정답이 있는 게 아니기에 이러한 바텀 라인에서의 고려사항은 자신이 몇 번째 픽이며 다른 포지션과의 순번에 따라서 달라지는 경우가 많다. 즉, 그때 그때의 상황에 따라 바텀 라이너는 요령껏 알맞은 챔피언을 골라야 하고, 이 포지션이 처음인 사람은 애를 먹을 수밖에 없다.^[238]

따라서 보통 바텀 유저들은 몇 가지 원칙들을 토대로 하여 서포터와의 궁합을 맞추거나 게임 내에서의 확실한 컨셉과 의의를 잡아내고, 그에 맞추어 초반 라인전부터 중후반 한타 전략을 세우는 등 게임 승리를 위한 가능성을 높이려고 하는 경향이 크다.^[239]

- 본인이 1픽이라서 상대방의 조합을 파악하기 힘들고 아군의 특별한 선택 요청이 없다면, 그 메타에서 가장 각광받는 주류 챔피언들을 먼저 뽑는다. 그게 아니라면 숙련이 가장 잘 되어 있고 상성을 크게 타지 않는 챔피언을 고른다.^[240]

- 아군의 서포터가 교전 개시를 잘 걸고 CC가 많다면, 맞교전이 강한 챔피언을 바텀 라이너로 먼저 고려한다. 다만 상대가 라인 주도권이 강한 조합일 경우, 라인전 능력도 밀리지 않고 다재다능한 올라운드형 챔피언도 고려할 수 있다.
- 상대가 돌진 조합인데 아군 서포터가 나를 지켜줄 수 있는 경우, 생존 기술이 있고 대치전에 강한 챔피언을 최우선적으로 뽑을 수 있다.
- 아군의 조합이 받아치기에 능한 경우, 생존 가능성을 파악한 뒤 난전형과 하이퍼 캐리형 챔피언들을 고려해본다.
- 캐리롤을 다른 포지션이 맡을 경우, 초반 라인 주도권을 강하게 잡을 수 있는 챔피언을 뽑고 아군의 운영에 힘을 실어준다.

이보다 더 자세한 사항들은 각 챔피언들의 개별 문서의 **서포터와의 궁합** 항목을 참고하는 것을 추천한다.

• 뭐든 함께 해야 전투가 쉬워진다

웬만하면 서로 따로 놀지 않는 것이 좋다. 아무리 붙어보기 직전까지 어떠한 챔피언 상성과 스펠 특성에서 유리하더라도, 이후 각 구간 및 상황별 변수에 따라서 그 구도는 얼마든지 달라질 수 있으며, 일단 바텀 라이너와 서포터가 서로 합동하지 않으면 뭐든 능률이 떨어지기 때문이다.

자기가 주도적으로 서포터를 이끌든, 서포터에게 발을 맞추든 하나만 해야 한다.^[241] 애매하게 했다가는 둘이 같이 망한다. 특히 2~3렙 싸움은 스킬이 1개에서 2~3개로 확 벌어지는 타이밍이고, 6렙 싸움은 궁극기의 유무에 따라서 교전 난이도가 달라지는 타이밍인 만큼 둘이 제대로 합심하거나, 경험치를 적절히 먹어 상대 바텀 듀오와의 레벨 차이가 생기지 않도록 해야 한다. 그리고 시야 싸움을 할 때도 무작정 서포터에게만 시야를 맡겨 놓는 것이 아니라, 바텀 라이너도 같이 움직여서 함께 작업을 해야 안정적이고 확실한 시야를 잡아둘 수가 있다. 만약 라인이 애매해서 그게 힘들다면 적어도 문제가 생겼을 때 서포터를 도와줄 수 있는 위치에라도 있어야 한다. 허나 그런 최소한의 행동도 안하고, 서포터 혼자 시야 작업하라고 보내놓고서는 만약 서포터가 물려죽었을 때 남 탓만 일삼는 바텀 유저는 게임 이해도에 심각한 문제가 있다고 봐도 무방하다.

• 바텀은 좋은 싫든 2명이 선다. 혼자 잘 커서 원맨쇼를 하겠다는 생각일랑 잠시 접어두자.

바텀에 선 이상 의사소통을 하고 호흡을 맞춰야 하며 단독 행동과 의사소통 불통은 게임 패배로 가는 최악의 짓이다. 특히 명심해야 할 사항은 서포터는 모든 마음을 읽고 그대로 따라주는 독심술사가 아니며 바텀 라이너 역시 라인전은 서포터가 이끌어야 한다고 무조건 서포터에게 맞춰 줄 필요 없다. 서로 어떻게 할지 의견을 공유하고 합을 맞추면 된다. 하다못해 핑만 찍어도 아군 서포터는 핑에 반응해 바텀 라이너에게 응답을 해줄 것이다. 채팅이 싫거나 안 된다면 제발 핑으로라도 의사소통을 하자. 매우 중요하다. 그리고 의사소통 과정에서 불화가 일어나도 서로 의견이 다르기에 불화가 있음을 인정하고 다시 호흡을 맞춰가면 된다. 또한 손해를 보고 화가 나서 팀원에게 욕설을 하거나 생존이나 미아핑을 연타하는 순간, 그 순간부터 모든 불화의 원인으로 전락할 수 있다. 고로 누차 강조하지만 마음 씀씀이를 좋게 쓰고 의사소통을 하는 것이 좋다. 그쪽이 서로에게도 좋고, 팀 분위기도 밝게 만든다. 착한 서폿을 바라듯, 바텀 라이너 역시 서폿에게 착해져야 하고 잘하는 서포터를 바라듯 바텀 라이너 본인 역시 잘해야 하며, 그렇지 않고 2인 라인이 분쟁의 씨앗이 된다면 잘 풀리던 게임도 분란이 조장되고, 칼서렌 직행으로 이어질 수밖에 없게 된다.

6.5. 포커싱 요령

아무리 CC기를 잘 맞추거나 이니시가 성공하더라도 포커싱에 실패하면 역관광 당해 손해를 보는 경우가 많다. 물론 다른 포지션의 라이너들도 이 부분이 필요없다는 것은 아니지만, 시작부터 아군과 함께 라인전을 하는 것이 아니기에 포커싱은 정글러와 더불어 바텀 라이너에게 매우 중요한 부분이라고 할 수 있다. 다만 이 게임이 10년이 넘어가는 전통(?)을 자랑한다는 점에서 그에 따른 변칙 전술도 많아져 매우 다양한 전술을 기용할 수 있는 상황이다. 따라서, 아래의 사항은 무조건적인 정답이라기보다는 참고에 가깝다는 것을 알아둘 필요가 있다.

• 현재 교전 상황에 대한 분석

아무리 당신이 바텀 교전에서 이득을 보아 유리한 상황이라 판단하고 킬을 따고자 진입할 때에 반드시 염두에 뒀야 할 기

본적인 부분 중 하나이다. 만약 무리하게 킬을 따겠다고 들어갔다가 적이 죽지 않고 본인은 소환사 주문이 다 빠지고 최악의 경우 스펠 교환도 안 된 채 죽어버리는 순간 바텀 라인전은 물론이고 게임 자체가 그냥 터져버릴 수도 있다. 고로 아무리 판세가 본인에게 유리하다 생각되어도 상대방의 소환사 주문이 다 빠졌는지, 회피 스킬이 남아 있는지, 또 다른 체력 회복 수단이 있는지, 다이브를 할 거면 타워를 어느 정도까지 맞을 수 있는지 그야말로 모든 요소에 대한 체크 유무와 판단을 기반으로 하여 세심하게 운영을 펼칠 수 있는 바텀 라이너가 진정으로 잘하고 캐리한다는 사실을 잊지 말자.

좋은 방법 중 하나로, 게임 시작 전 로딩창과 라인 합류 상황에서 머릿속으로 간단히 예비 시뮬레이션을 돌리는 것이다. 그러니까 상대 정글과 미드가 어떤 챔피언이니 라인 관리에 대한 방향성을 잡고, 한타 상황에서는 어떤 위치에 포지셔닝을 하는 것이 좋을지 생각하는 것이다. 예를 들어 가령 상대 팀에 탈론이 있는 경우엔 정글 지형에서는 가급적 교전을 피하면서 개활지 한타를 유도해야 되겠다는 식이거나 혹은 상대 정글러가 아무무니 라인전에서는 아무무의 궁극기 유무에 따라 밀고 당기고, 이른 타이밍에 최대한 이득을 얻음으로서 빠르게 수은 장식띠를 갖춰야 한다는 식으로 생각하는 것이다. 그리고 이러한 요소가 바텀 라이너만이 아닌 다른 포지션 유저들에게도 마찬가지로 중요하고, 이런 것보다 플레이가 중요하다는 식으로 매도할 수 있지만 이에 매우 익숙해진 경우엔 게임 진행 전반에 대한 가이드 라인을 즉각적으로 잡을 수 있게 된다. 달리 말해, 무지성으로 게임에 일관하는 유저가 아닌 이상 플레이적인 디테일과 같은 여러 차이를 만들어 낼 수 있다는 의미이다.

• 바텀 라이너와 서포터만 있는 2 대 2 상황일 때 교전이 벌어졌을 경우

이때는 가능하다면 상황에 따라 몸이 약한 챔피언, 체력이 많이 까진 챔피언이 아닌 이상 보통은 상대 바텀 라이너 쪽에 대미지를 집중적으로 가하는 것이 좋다. 이는 상대가 교전을 개시했어도, 아군이 개시해도 마찬가지인 사안이다. 그리고 이러한 방법이 통하는 이유는 정말 일부를 제외하면 초반 딜러 챔피언들의 대부분은 체력이 높지 않고 화력도 생각보다 약한 경우가 많기 때문이다.

특히 해당 사항은 아군들이 서로 정보를 알고 있으면 매우 유리해지는 경우가 대부분이라는 점을 인지해둘 필요가 있다. 그리고 만약 팀원이 이러한 사실을 모르는 거 같으면 의사소통을 이용해^[242] 미리 알려주고 그에 기반한 협조를 최대한 요청하는 것이 좋다.

• 초반에 상대 정글러가 갱을 왔을 때

상대 정글러의 탈출기가 없다면 라이너보다는 정글러를 가장 먼저 타겟으로 노려라. 이는 보통 정글러들이 초반 다른 곳에서 어지간한 이득을 보지 않는 한, 솔로 라이너들에 비해 오히려 체력이 낮아 몸도 약한 경우가 더 많기 때문. 물론 어디까지나 챔피언적 차이와 게임별 상황에 따라서 여부가 분명하게 갈리지만 기본적으로 정글러들은 라이너 챔피언들에 비해 레벨링이나 데미지적인 측면에서 빈약한 경우가 거의 대부분이다.

• 게임 내 주요 챔피언 포커싱 여부와 사항

보통 한타와 같은 대규모 위주의 팀 교전이 자주 벌어지기에 초반 라인전과는 별도의 포커싱을 요구할 때가 많다. 그리고 이러한 상황에서 기본적으로 포커싱을 해야 하는 역할군과 대상의 중요도는 대부분 다음과 같은 목록별 우선 순위에 따라 제각각으로 분류된다.

순위	챔피언의 유형
1	유틸형 서포터, 생존 수단이 없는 원거리 딜러
2	생존 수단이 없는 마법사, 딜러형 서포터
3	생존 수단이 있는 원거리 딜러(인파이터형 원딜)
4	생존 수단이 있는 마법사, 암살자
5	브루저
6	순수 탱커, 탱커형 서포터

간단히 말하자면, **빠르게 처리할 수 있는 적과 처치시 리턴이 큰 적**을 두고 저울질을 하는 것이 포커싱의 요령이다.^[243]

거기에 포커싱 대상 챔피언에 대한 관념은 해당 표와 같이 국한되어 있지 않고 초중반 라인전 상황과 이후 중후반 한타에서도 마찬가지로 유효하게 적용된다는 것이다. 또한 상대 진영이 전술 운영에 이상이 있다거나 상대 진영의 탱커나 브루저가 독단적으로 플레이하는 경우를 제외하면, 상대 진영도 자신의 팀에서 한타 기여 비중이 높고 물리기가 쉬운 딜러들과 이런 딜러들을 지켜주는 역할을 맡으면서 몸이 약한 유틸푼들을 어지간하면 지켜주려 하는 경우가 더 많다는 점에서, 대개 앞쪽 라인부터 뚫고 가야 하는 상황이 빈번할 수밖에 없다는 것이다.

그리고 이때 본인이 원딜과 비원딜을 선택한 바텀 라이너라고 한다면 자신의 피지컬과 뇌지컬을 최대한 활용해 본인이 물리지 않고 생존할 수 있는 범위 내에서 대개 전방 탱커 라인부터 가능한 빨리 처리하면서 다른 아군들과 같이 교전을 펼쳐야 전투 판도가 유리해지는 경우가 많다.

심지어 베인, 트위치, 트리스타나, 카이사와 같이 은신, 돌진, 사거리 확보 스킬을 가지고 있어 암살자와 비슷하게 먼저 딜러들을 녹이는 것이 가능한 챔피언들의 경우, 상황을 보고 후방이나 옆으로 침투해서 딜러들을 물 수도 있다는 일부 예외 사례가 존재하지만 문제는 이러한 방식으로 게임을 플레이하다가 눈 깜빡할 사이에 타겟으로 지명되어 포커싱을 당해 죽어버리는 경우가 빈번하다 보니, CC기를 맞은 챔피언이거나 아군이 물고 늘어진 챔피언, 혹은 위치에 따라 무리하게 앞포지션을 잡은 딜러나 팀과 거리가 있어 상대방이 케어해줄 수 없는 물몸 챔피언을 포착해 이를 먼저 포커싱해 녹이는 것이 아니라면 **대개 앞에서 대치하는 전방 라인부터 먼저 녹이고 그 다음 수를 도모하는 것이 좋다**. 다시 말해, 바텀 라이너는 팀 내 화력 담당이기에 욕심내지 말고 앞에 있는 것부터 때리는 게 낫다. 그리고 바텀 라이너의 캐리는 적 딜러를 단순 끊어내는 것이 아니라, 자신을 노리는 챔피언의 위협적인 스킬을 회피해 생존하고, 무방비 상태가 된 적을 가차없이 처리하는 것이다.

특히 본인이 잡고 있는 챔피언이 베인, 코그모 등의 탱커를 녹일 수 있다거나 평타 사거리가 매우 긴 원딜 챔피언인 경우엔 그냥 보이는 순서대로 적을 하나씩 정리만 하더라도 웬만한 챔피언들보다 처리가 빠르고, 거기에 화력 유형에 따라 순서를 조절하는 것도 좋다.

6.6. 각각의 운영

해당 부분은 라인전 이후와 중후반에서의 운영을 위주로 서술되어 있다.

- **1차 포탑 파괴 이후에는 본인이 이득을 도모할 수 있는 곳으로 가자. 바텀의 다른 라인 합류는 운영의 주도권과 시작을 만든다.**^[244]

1차 포탑을 터뜨렸다면 다른 라인으로 올라가자. 탑이나 미드로 올라가서 후속 포탑들을 공략하여 글로벌 골드적으로 팀적 이득을 볼 수 있고, 혹은 반대로 상대 팀의 위치가 모두 파악이 될 경우에는 바텀 웨이브를 더 욕심낼 수 있고, 팀원들을 불러아에 바텀 2차 타워까지 공략하거나 상대방의 움직임을 제한시키면서 판단력까지 흐리도록 유도할 수 있다,

반대로 1차 포탑이 터졌다면 미련을 버리고 다른 라인의 아군들과 합류하는 것이 최선이다. 상대 위치를 모두 파악하거나, 이후부터 누적될 손실을 조금이라도 줄일 수 있는 선택지가 있는 게 아니라면 더더욱 그렇다.

일반적으로 바텀 라이너가 라인전 종료 후 서식지를 탑이나 미드로 이동하게 된다. 그리고 그 중 미드로 옮기게 되는 이유는 단순한데, 모든 라인과 인접해 있고, 동시에 미니언 웨이브가 도착하는데 걸리는 시간이 짧으며, 가까운 위치에 양쪽 정글 캠프가 존재한다는 점에서 합류와 성장이 모두 용이한 덕분이다.

중후반의 운영은 4가지로 귀결된다. 아군 포탑을 지키는 **수성**, 상대 팀 포탑을 파괴하는 **공성**, 생성된 에픽 몬스터를 잡아먹는 **버스트**, 마지막으로 그러한 게임의 오브젝트 주변에서 주로 벌어지는, 게임의 승패를 가르는 **교전**으로, 바텀 라이너는 원

딜과 비원딜의 여부에 따라 높은 지속딜(DPS) 능력이나, 혹은 그를 대체할 수 있는 고강도의 누킹 능력을 가지고 있다. 당연히 아군 포탑을 공성하는 상대를 몰아내는 역할, 반대로 적 포탑을 수성하는 상대를 쫓아내는 역할, 대량의 체력과 높은 방어력-마법 저항력을 가진 에픽 몬스터를 처치하는 역할, 마지막으로 일련의 과정에서 상대 팀을 처치하고 이탈시키는 역할까지 바텀 라이너의 존재가 핵심적으로 작용한다. 때문에 이런 운영적 요소를 반영해 라인전 종료 이후에는 바텀 라이너가 미드 라인으로 이동한다. 다만 성장을 위해 라인이 당겨진 사이드로 이동해 라인 관리를 할 겸 웨이브를 정리하거나, 혹은 오브젝트 스폰 직전 근방 사이드 라인을 밀며 한타 준비를 해 둘 수도 있다.

하위 티어로 내려갈수록 라인전 이후 운영에 매우 취약한데, 라인전을 이겼는데도 게임을 진다고 느낀다면 라인전 종료 후 합류에 미숙할 가능성이 높다. 특히 아군 미드 라이너가 특출난 라인 클리어 능력 등 상대 바텀의 합류를 이겨낼 능력을 가진 상황이 아니라면 빠르게 미드로 올라가 스노우볼을 완성하는 것이 승리를 노리기 유리하다. 이런 이유로 바텀 라이너의 라인전 단계 이후 빠른 미드 라인 합류는 게임에 존재하는 모든 이득을 틀어쥐고 변수를 봉쇄하며 게임의 승리를 조립하는 스노우볼로 이어질 가능성이 가장 높은 시나리오다.

- **예시 1:** 상대 바텀을 상대로 끝없이 킬을 따고, 디나이를 걸어가며 솔로 라이너와 같은 레벨에 도달할 정도로 압도적인 차이를 벌리는데 성공했다고 가정해보자. 그렇게 되면 획득한 CS와 킬-어시스트, 포탑 방패 채굴 포탑 파괴로 어마무시한 골드 - 경험치 격차를 벌렸을 것이다. 단순히 눈에 보이는 아이템과 레벨 뿐만 아니라, 상대 팀에서 바텀을 희생시키기 위해 로밍과 갱킹으로 톤을 소비했을 것을 감안하면 눈에 보이지 않는 운영적 이점 역시 취했을 것이다.

게임의 기본인 라인전을 일방적으로 압도했으면 이제 이 자신이 라인에서 본 이득을 게임의 승리로 연결해야 한다. 그렇다면 어떤 행동을 취해야 이 이득이 팀 전체의 이득으로 변할까? 정답은 변수의 봉쇄다. 바텀에서 라인전을 이겼고, 상대 바텀 라이너와 서포터를 작살냈다면 5명 중 2명을 불구로 만든 셈이다. **이제 관건은 나머지 3명까지 불구로 만들기 와 유리함을 활용한 오브젝트 가져가기다.** 마침 바텀 근처에는 드래곤 동지가 있고, 동지를 지나쳐 올라가면 미드 라인이 있다. 근처에 정글이 있거나 상황이 용이하다면 여기서 해야 할 일은 핑을 찍어 정글을 불려내고 드래곤 스택을 챙기는 것이다. 일반적으로 바텀 라인전이 종료되는 시각은 10분 내외로, 드래곤 스폰 간격이 5분임을 감안하면 2~3번째 용일 것이다. 드래곤 스택을 챙기고 잠시 정비하는 시간을 가진 후 미드로 합류하자. 상황이 여의치 않다면 용 동지에도 드를 하나 꽃아두고 미드로 달려가면 된다.

상대 바텀보다 한 발짝 앞서 합류를 하는 것만으로도, 상대 바텀이 미드로 달려오는 그 짧은 시간 동안 적 미드는 미니언 디나이와 프리징부터 시작해서 공성과 견제, 나아가 다이브 압박까지 온갖 고통을 다 겪게 만들 수 있다. 이미 미드 주도권을 쥐고 있는 상태라면 미드 포탑을 파괴하고 미드 라인전을 종료시킬 수 있다. 미드 라인전을 종료시키면 상대 미드 라이너에게 더 이상 성장할 시간을 주지 않고 중반 페이지에 강제로 끌어들이 수 있다. **이는 운영 주도권을 손에 넣는다는 말과 같은 뜻이다.**

같은 방식으로 전령을 취하고, 탑 라인전을 끝내고, 1차 포탑을 모조리 돌려 깎는 것으로 중반 운영을 완성하자. 상대 팀은 순식간에 시야 주도권을 내어준다. 시야가 없으니 교전 선택권도 없고, 와드 발이 되어버린 정글에서 캠프를 먹는 상대 팀 정글러는 매 순간 목숨을 걸어야 한다. 상대 정글러가 잡아먹히기 시작하면 정글 지역이 어두워지고, 상대 팀 솔로 라이너들은 어두컴컴한 정글에서 누가 튀어나올지도 모른채 미니언 웨이브를 위해 목숨을 거는 불합리한 상황에 처한다. 시야가 없으니 당연히 오브젝트 주도권도 교전 선택권도 없다. 남은 것은 손가락을 빨며 건물을 돌려 깎이다 무력하게 패배하는 미래뿐.

그래서 가장 명심할 부분은 **뇌절 금지**. 챔피언 현상금, 오브젝트 현상금 등 골드 차이를 뒤집기 위한 수단은 얼마든지 있듯이 뒤집힐 수 있는 수단도 얼마든지 있다. 스노우볼을 굴려야 하는 상황에서는 굴리면 굴릴수록 이러한 현상금의 액수는 점점 불풀어 오른다. 게임을 굴려나가며 손에 없는 것을 취하는 것은 중요하지만, 당장 눈에 보이는 이득에 눈이 멀어 가지고 있는 것을 놓치는 소탐대실은 반드시 경계하도록 하자.

- **예시 2:** 바텀 라인전이 무난하게 반반을 간 경우를 예로 들어보자. 반반을 갔다면 조합과 챔피언의 성격에 따라 해야 할 일이 극명하게 갈린다. 특히 이를 AD 원딜에만 국한하지 않고 비원딜을 골랐을 때를 기준으로 바텀에 기용할 수 있는

범위를 넓게 설명하자면, **스노우볼링형 챔피언을 잡았다면 잘라먹기와 사이드 푸시로 이득을 보고, 지원형 챔피언을 잡았다면 상체의 운영에 맞춰주며, 캐리형 챔피언을 잡았다면 본인을 중심으로 운영하는 것이 좋다.** 특히 스노우볼링형 챔피언을 잡고 라인전에서 반반을 갔다면, 상대 바텀 라이너에 따라서는 이후 운영이 대단히 힘들어질 수 있다. 고로 상대가 싫어하는 구도를 만들고, 내가 유리한 구도를 유도하는 것이 반반을 갔을 경우에 운영의 핵심 골자다. 이런 구도는 바텀 라이너 혼자서만 만들 수 있는 것이 **결코** 아니기에, 반드시 서포터를 비롯한 팀원과 협동하는 것이 좋다.

- **예시 3:** 만약 라인전을 손도 쓰지 못하고 박살나 도저히 상대 바텀 라이너를 따라잡을 수 없을 경우, 복구에 목숨을 거는 수밖에 없다. 상대 바텀은 타 라인에 합류해 온갖 수단으로 스노우볼을 굴리겠지만, 격차가 너무나 벌어져 그 과정에 자신이 제동을 거는 것이 불가능할 경우 사이드 라인에서 시야를 잡고 라인을 천천히 슬로우 푸시하면서 CS를 쌓아나가거나 아예 상대가 운영보다 싸움만 잘한다는 조건 하에는 라인 프리징을 해서 때에 따라 본인이 성장하고 상대를 함정의 구렁텅이로 끌어들이도록 만드는 방법을 알아야 한다.

특히 상대도 사람인 이상 실수가 필연적으로 나올 수밖에 없고, 경우에 따라서는 스로잉을 남발할 수도 있다. 그러니까 기회는 아무나 운으로 잡을 수 있는 것이 아니라는 점에서 **단순 무작정 후반을 기다리는 것만이 아닌 준비하면서 이후를 도모하는 유저일수록 그 가치를 알아보고 붙잡을 수 있고, 역전의 발판을 만들 수 있다.** 특히 바텀 라이너의 가치는 무엇보다 게임 중후반에 나타난다는 사실을 명확하게 인지하고 최대한 죽지 않으면서 상대와의 격차를 따라잡기 위해 아등바등해야 한다. 물론 이는 중후반에서의 운영만이 아닌 챔피언에 대한 고유 특성과 초중반 라인전까지의 여러 원초적인 골자들도 필히 알고 있어야 한다는 전제가 깔리지만, 조합에 따라서 해당 과정에서 서포터를 상대로 올려보내 상대의 스노우볼을 지연시킬 수도, 서포터와 함께 라인을 받으며 안정적인 성장에 힘을 쏟을지를 결정해야 한다는 것이다.

- **성장이 끊겨서는 안 된다.**

초반 라인전 이후로도 CS를 쌓는 것을 게을리해서는 안 된다.

특히 하위 티어에서 자주 그러는데, 라인전 이후 CS 수치가 정말 더디게 올라가는 경우가 있다. 밀려들어오는 웨이브가 있다면 주저 없이 먹어주자. 괜히 다른 사람에게 양보하려다 포탑 체력이 깎여나가면 아무도 공성하지 않았는데 포탑이 파괴되었다는 알림이 울릴 수도 있다. 가까운 캠프도 후다닥 먹어치우고 리젠을 돌리자.

캠프에 관해 잠시 다른 이야기로 넘어가면, 정글 캠프와 미니언은 엄연히 다른 몬스터 계체이다. 특히 정글은 미니언처럼 단순 방치한다고 알아서 없어지는 것이 아니고 소위 쿨타임 시간에 의한 [리젠](#)^[245] 시간이 존재하기에 가능하면 빨리 먹고 다음 캠프를 순환시키는 것이 골드와 경험치를 낭비하지 않는 것이다. 물론 정글과 동선이 겹치는데 캠프를 먹는 경우, 자기 몫의 자원을 빼앗긴 정글러가 대단히 기분 나빠할 수 있다. 아군 정글러가 아랑 좋게 캠프를 양보할 사람인지 유심히 지켜보고, 불안하다면 채팅으로 한번 묻는 것도 좋다. 팀원은 사람이라 기분이 나빠지면 게임을 포기할 수 있다는 점은 늘 상기하자. 레드 버프 역시 2코어 이후로는 바텀 라이너가 먹는 것이 좋지만, 챔피언에 따라 다른 팀원이 버프를 취득하는 것이 더 효과적일 수도 있다. 상황을 분석하고 판단하는 일련의 과정은 늘 도움이 된다.

- **몬스터와 포탑 오브젝트 운영의 절반은 바텀 라이너의 손에 달려 있다.**

이미 해당 어구의 큰 골자는 바텀 라인의 특성 때문만 파트인 "[중후반 운영의 핵심](#)"이라는 내용에 적혀 있다.

특히 [마스터 이](#)와 같은 일부 이례적인 케이스를 제외하면, 체력이 수 천을 넘어가고 수 백의 방마저를 갑주로 두르는 대형 오브젝트의 버스트는 바텀 라이너의 딜링 능력을 시험하는 중요한 무대이다. 또한 초반 라인전 때와 마찬가지로, 본인이 핑을 찍어대며 정글러를 비롯한 팀원을 주도적으로 호출하든 버스트를 노리거나 운영을 위해 움직이는 팀원을 따라가는 모습을 보여야 한다.

베인, 코그모, 칼리스타 등 월등한 DPS로 오브젝트 버스트에 특별한 강점을 보이는 바텀 라이너의 경우 신속하고 기습적인 내셔 남작 사냥도 가능하다. 그리고 계속해서 해당 운영 소문단 파트만이 아닌 큰 범위 내에서 게임 내 전술 파트들의 타 내용에서도 언급되었듯 팀원이 각자 따로 놀다가 차례차례로 격파당하고 중요 오브젝트를 날려먹는 판단은 그냥 플레어의 단순 오만과 자만, 그리고 실수에서 끝나는 것이 아닌 잘 굴러가던 게임도 뒤집게 되는 명백한 행동으로 작용할 수

있고, 이는 결과론적으로 봤을 때 변함 없는 사실이다.

또한 오브젝트는 단순히 공성과 교전을 돕는 수단일 뿐만 아니라, **교전을 피하고 싶은 상대도 오브젝트 앞으로 강제로 불러들이는 소환장이기도 하다**. 심지어 본인들이 유리한 상황에선 그 좋은 구도가 전복되는 것을 막아야 하고, 불리한 상황이라면 상대의 유리함을 억제하는 것을 넘어 최종적으로 게임에서 지지 않기 위해 막아낸다는 점에서 이러한 상황은 좋은 실든 필연적으로 발생할 수밖에 없다.

특히 말 없이도 운영과 싸움 혹은 챔피언 상성과 낚시 플레이와 같은 피지컬과 뇌지컬에서 비롯되어 경험적인 토대를 발판 삼아 이러한 구도의 대략적인 뼈대가 머릿속에 남아 있고 이를 인지하는 소위 상위 티어라면 이를 쉽게 이해 할 수 있겠지만, 하위 티어에게도 이에 대해 내용을 간략하게 설명하자면 게임 내에서 지속적으로 개전되는 한타는 곧 작게나마 바텀 라이너가 높은 DPS와 기타 여러 역량을 뽐내는 무대이고 큰 범위에서는 게임 승리를 차지하기 위해 지속적으로 마주칠 수밖에 없는 전초전이라는 사실을 간과해서는 안 된다.

• 운영은 유동적으로.

다만 이상의 경우들은 대략적인 가이드 라인일 뿐, 실전의 경우 온갖 변수가 다양하다는 점을 스스로 납득해야 한다. 그 중 미드에 나타나 미니언을 먹는 바텀 라이너를 아니꼽게 보고 백핑을 난타하는 미드가 있을 수도, 캠프에 손도 대지 못하게 하는 정글러가 있을 수도 있다. 즉 숙련치가 쌓이면 자신만의 운영관과 상황별로 진행할 루틴이 만들어지게 되는데, 그런 플랜을 최대한 유동적으로 사용하는 능력이 필요하다.

6.7. 생존

• 바텀 라이너는 역할군을 막론하고, 중후반 게임의 핵심이며 상대 진영의 제거 대상 1순위이다.

바텀 라인만 따져도 다른 라인의 2배의 리스크와 리턴이 적용된다는 뜻이다. 무엇보다 후반을 위한 바텀 딜러 라이너와 초반부터 중후반까지 팀의 시야와 여러 허드렛일을 담당하는 서포터가 있는 라인인데, 특히 초반 바텀 라이너는 챔피언과 역할군별 밸런스에 따라 방어력과 마법 저항력이 다른 라이너들 대비 턱없이 낮다. 또한 바텀의 상황에 따라서는 **드래곤**까지 챙기는 것이 가능하고, 바텀 포탑에만 초반 피해 내성이 없기 때문에 포블을 가져가기도 쉽다. 그리고 그냥 완전히 말려버린 바텀 라이너는 중후반에 가서도 상대 진영과의 성장 / 골드 격차가 벌어지면서 그 손해를 복구하기가 매우 어려운 데다가 오브젝트 싸움에서도 충분한 성장을 하지 못해 도움 자체가 안 되는 경우가 많다.

다시 말해, 바텀은 라인전뿐 아니라 다른 라인에서의 라이너들이 큰 이득을 본다면 게임에서 정말 크게 터질 가능성이 높은 지역이다. 즉 솔랭에서 팀원의 스로잉 영향을 가장 많이 받는 포지션이며, 유저간 소통이 이루어지는 높은 수준의 팀게임에서마저도 마찬가지로 맥락이 적용된다.

따라서 혼자서 랭크 큐를 돌리더라도, 듀오를 구해서 하더라도, 심지어 자유 랭크 팀 게임을 하는 경우에도 정글러의 갱 타이밍, 미드의 로밍 타이밍, 탑의 순간이동 스펠이나 여하 막론한 상대 챔피언의 글로벌 스킬에 대해서도 모두 숙지해 놓고 어느 타이밍에 자신이 물릴 가능성이 높은지 항상 생각해야 하며, 대규모 한타 및 적과의 소규모 난전이 일어나는 전투상황에서는 포지셔닝과 딜링에 관한 깊은 고찰이 더욱 필요하다. 한타에서는 **뺄딜이고 뭐고 일단 어떻게든 살아있는 채로 딜을 하고 있다면** 상대를 다 끌어들이고 이기는 경우도 있으니, 항상 거리를 재며 우선 죽지 않을 위치를 잡고 딜을 하자. 상대 원딜이 자신보다 딜을 많이 했어도 상대 원딜은 터지고 자신은 살아남아 딜을 더 꾸준히 오래 해서 한타를 이겼다면, 상대가 딜을 순간 몰아쳤을지언정 한타에서 더 잘했다고 보기는 어렵다.

• 자신의 역할을 망각하지 말자.

- 바텀은 주로 원딜과 비원딜을 비롯한 딜러들을 자주 기용하는 라인이며 이를 위한 피지컬과 뇌지컬 및 딜링 능력이 매우 중요하다.
- 딜도 살아야 넣을 수 있다는 걸 명심해야 하지만, 그렇다고 위험을 감수하고 딜을 넣어야 할 타이밍인데도 생존에만 집착하면 안된다.

- 바텀 라이너는 초반에 단순 킬 및 CS만이 아닌 복합적인 성장에 중점을 두어야 하고, 후반에는 상대 타겟팅을 통해 지속딜을 넣어서 승리에 중심 역할을 잡아줘야 한다. 초반부터 무리하게 딜교나 킬을 따졌다고 CS를 경시하거나 [앞구르기](#) 같은 짓을 하면 안 된다. 반대로 시야가 없는데도 후반에 CS를 먹겠다고 혼자 떨어지거나, 교전에서 이탈해 버리거나 하면 안 된다.^[246]
- 팀원이 지켜주고 보조할 수 있는 선을 확실하게 인지하는 등 상황 캐치 능력이 중요하다. 물론 케어받지 못하는 경우엔 할 수 있는 것이 없지만, 망나니처럼 날뛰는 상황에서는 잘 성장하거나 성장을 못하더라도 팀이 케어해줄 수도 없다. 또한 상황에 따라 아군이 자신을 '안' 챙겨주는 것이라 알아서 사려야 하는지^[247] 자기 잘난 맛에 심취하여 날뛰는 탓에 '못' 도와주는 건지 그 의미를 잘 파악하자.
- 최소 한 개 이상의 생존템을 구비한다.

바텀 라이너(원딜/비원딜)는 대부분 유리대포를 연상시키는 모습들이 다반사이다. 또한 하드 CC기를 맞은 상황 내지는 팀이 도와줄 수 없는 경우에 죽어버리는 일이 반드시 일어난다는 점에서, 바텀 유저 스스로가 항상 최악의 상황을 대비해야 한다.

- 원딜과 비원딜 챔피언을 막론하고 때에 따라 초시계를 구입하는 경우가 있다. 특히 경직 상태로 위협적인 스킬을 무시한다면 이루 말할 수 없는 체력적, 위치적 이점을 얻고, 혹여 실수를 저질러 목숨을 잃는 것을 방지해준다는 점에서 상당히 유용한 점을 가지고 있다.
- 원딜이 정말 생존력이 필요없고 딜에 몰빵하게 될 경우에는 정화 주문에 주요 신화템으로 크라켄을 올리는 게 좋지만 때에 따라 생존력과 두꺼운 보호막과 유지력을 보강해주는 불멸의 철갑궁 내지는 월식을, 추노/도망이 필요하면 돌풍을 가야 한다.
- 상대 조합에서 자신을 위협할 수 있는 군중제어기가 있거나 적의 타겟이 될 경우 에어본을 제외한 위협적인 하드 CC가 있을 경우 2~3코어 사이에는 수은 장식띠를 구비하고, 마법 피해로 견제가 쉽없이 날아온다면 헤르메스의 발걸음 정도로 충분하겠지만, AP 누커가 눈에 불을 켜고 자신을 노린다면 주문 포식자를 중간에 올려두고, 돈의 여유가 생길 때 멜모셔스의 아귀로 업그레이드 하는 것도 좋다.
- 대부분의 AD 원딜 및 야스오와 같은 브루저류 근접 AD 비원딜일 경우에는 초시계의 상위템인 수호천사를 때에 맞게 가면 좋다.
- 혹은 물리 관통력 아이템을 두르는 바텀 원딜이라면 한 번 적의 스킬을 무시할 수 있는 밤의 끝자락이 있고, AP로 선회가 가능한 원딜이나 비원딜로 내려온 메이지일 경우에는 또 다른 초시계 상위 아이템인 존야의 모래시계나 밴시의 장막을 올리면서 위험을 미연에 방지할 수 있다.

7. 시즌별 역사

비원딜과 관련한 내용이 따로 작성되어 있다는 점에서, 해당 파트에서는 대부분 AD 원딜 챔피언 위주의 내용으로 서술의 흐름이 이어집니다.

2018년 비원딜 메타 이전까지 원딜이라는 단어가 자주 쓰이고, 그 직후부터는 바텀, 원딜/비원딜이라는 단어가 전부 혼용된다는 점을 유의 바랍니다.

보통 바텀 역사의 가장 큰 분기점으로 불리거나 영향을 끼친 사례는 그간 수도 없이 존재해왔고, 패치와 시기마다 판이하게 나뉘는 상황입니다.^[248]

8. 유저들의 여론

8.1. 비인기 포지션

프로 대회에선 바텀 하이퍼 캐리를 선보이는 스타 플레이어가 드물지 않게 등장하지만 보통 솔랭에서는 전통의 비인기 포지션이며, 당장 최근 들어 가장 강했던 시즌 9 (🔄 #), 11 초중반, 12 시기에서도 바텀 포지션의 영향력과 채택률은 서포터보다도 조금 더 높은 정도에 그치고 있다. 빠른 대전에선 아예 우선순위 포지션에 거의 고정으로 박혀있다.^[249]

그리고 바텀이 최강 인기 포지션이었던 시절은 일부에 불과하며^[250] 그 이외의 시즌들 중 그나마 바텀의 영향력이 강했던 시절에도 1~2픽이 아닌 3~5픽 유저가 가져가는 경우 역시 적지 않은 수준이었다는 점과 시즌 8 이래로 바텀이 그냥 망해버린 메타에서는 더 이상의 설명을 불허할 정도였다.

거기에 바텀이 비인기 포지션이라는 점이 부각되는 가장 대표적인 이유로는 바로 **수동성**. 이러한 내용들이 타 포지션에서도 상황에 따라 적용되고 그 반대의 상황도 성립될 수 있지만, 바텀은 정말 단편적인 부분에서 중후반을 가는 경우가 아닌 이상 초중반에 약한 데다가 자기가 아무리 잘해도 다른 포지션에 의해 게임이 망하는 일이 적지 않다. 특히 자기가 잘하고 지는 경우는 말이 필요 없을 정도의 고통이 수반되며, 자기가 못했는데 이기는 경우엔 이겨도 이긴 것 같지 않고, 본인과 상관없이 팀 내에서 정치질과 조롱의 대상이 되기가 쉬운 사례도 있다. 또한 바텀이 꾸역꾸역 성장하더라도 1대 1 상황에서 강한 것이 아니라는 것인데 오히려 중후반에도 다른 역할군들에게 빼앗길 경우 찢리는 것이 일상이고, 한타 페이즈에서 파괴적인 딜링을 낼 수 있음에도 팀원과 함께해야만 한다는 조건이 결국 게임이 끝날 때까지 지속된다는 점에서 매우 부정적인 요소로도 여겨지는 수준이다. 게다가 언제나 원딜은 암살/포커싱 0순위기에 아무리 압도적인 킬뎁을 기록했다 하더라도 었 하는 순간 회색창을 보고 있기에 사실상 파리목숨이라는 것.

저티어로 갈 수록 이러한 점은 심해지는데 본인이 잘해도 옆에 있는 서포터가 삽질을 한다면 당연히 그걸 상대 원딜이 받아먹고 저티어 특성상 다른 라인에 큰 관심이 없다 보니 라인전이 끝나 괴물이 된 상대 원딜을 보고 원딜 차이를 외치게 되어 정치질의 대상이 되기 십상이며, 반대로 저티어 원딜 본인들 역시 CS 받아먹기에만 급급하고 다른 행동이나 적극적으로 무언가를 할 생각을 할 여유도 실력도 없기 때문에 서포터가 삽질을 하지 않아도 무언가를 만들어내지 못하는 메이킹형 서포터가 아니면 아무것도 하지 않아 더더욱 수동적이게 되어 인기가 적어지게 된다.^{[251][252]} 게다가 저티어 원딜의 가장 큰 문제는 **아예 서폿이 없는 경우가 허다하다는 것**. 큐 시스템 때문에 서폿이 잡혔다고 그냥 CS를 뺏어먹으며 라이너로 플레이하거나 제 2의 정글로 전향하는 경우가 거의 매 판 나오기에 상당히 높은 확률로 1대2 싸움을 해야 한다. 같은 확률로 상대편을 2대1로 눌러 버릴 수도 있지만 인간의 심리상 자기 억울한 게 더 기억에 남는다는게 문제. 특히 저티어 캐주얼에서는 제대로 된 서폿을 만나면 기억에 남을 정도.

또한 체감은 안 되겠지만 저티어를 벗어나도 서포터 의존도는 그대로거나 더 심해지는데, 이 때문에 가끔씩 바텀을 서폿 뽑기라고 하기도 한다. 서포터 역시 실력이 좋아질수록 원딜이 보는 교전 각과 싸움을 이해하거나 웬만한 행동들을 최대한 원딜에게 맞춰주는 성향이 강해지고 원딜 역시 서포터에게 무언가를 요구하거나 적극적으로 자신의 할 일을 찾으며 서로 호흡을 맞추는 그림이 나온다. 따라서 티어가 높을수록 서포터 의존도가 더 심해진다는 것은 서포터의 실력과 성향에 따라 원딜 본인의 성향이 안 맞을 경우, 혹은 고티어로 갈수록 **라인이 꼬여서 서포터로 온 타 라이너**와 서포터 유저 간의 이해도와 실력 차이가 더더욱 심해져 라인전이 망할 확률이 저티어보다 올라가기에 의존도가 더 심해진다는 것이다.

8.2. 바텀 유저들에 대한 인식

바텀이 원딜 챔피언을 필두로 하여 초중반이 약한 대신 후반에 캐리력을 가진다는 공식이 그럭저럭 유지되던 시즌 7까지는 꽤나 대접받는 라인이었고 인식도 좋았지만^[253], 시즌 8부터 성능이 **급전직하**되면서 인기와 인식 면에서 무지성 혐오와 조롱의 대상으로 전락하게 되었다. 또한 시즌 8 중반에 들어서 AD 원딜 챔피언 자체가 쓸모가 없어지면서 비원딜 메타가 시작되고, 라이엇의 패치로 캐리력이 복구되었어도 마찬가지인 상황이다.

5개의 포지션들 중 부정적인 취급을 비일비재하게 받는 경우가 적지 않다. 기본적으로 초반에는 서포터의 시팅을, 후반에는 팀 전체에게 여러 지원을 받아야 하는 바텀 라이너와 원딜러의 수동적인 특성과 약점을 **순가락**으로 불리는 경우이거나^[254], 혹은 타 라인 유저들에게서 손, **순발롬**과 같은 바리에이션으로 부르거나 **원징징**과^[255] **평타 싸개**^[256], **계란**^[257] 같은 여러 메이저한 멸칭들이 존재하는 신세에 놓여 있다.

의외로 롤 최고의 정신병 라인이라 불리는 탑 유저들과의 반목이 덜하다는 평이 존재한다.^[258] 그러나 정정당한 **남자들의 라인**인 탑에 분내 나는 원거리 딜러와 마법사가 오는 것을 싫어하는 유저들 역시 많은 데다 탑이 잘하면 바텀이, 바텀이 잘하면 탑이 터지는 경우도 있어 서로 킹텀 혹은 킹탑이라고 비아냥대거나, 여느 포지션과 마찬가지로 '팀원과 싸운다'라는 맥락과 불신도 빈번하다는 점은 매한가지로 적용된다.

거기에 과거부터 초반에 타 라인에 휘둘리는 측면이 있기에 바텀 유저들이 다른 라인의 똥이 내려오거나 아군 서포터의 나쁜 플레이로 손해를 입었을 때 투덜대는 경향과 바텀이 성장을 몰아 먹고 케어를 받아야 1인분을 할 수 있는 라인이라는 점을 악용하여 오히려 서포터들이 CS를 뺏어 먹고 바텀을 유기하거나 트롤링으로 괴롭혀주기 좋은 구조가 있다는 점에서, 바텀 유저들은 솔랭에서 항상 고통받고 있다. 태생부터가 둘이 가는 라인이기에도 듀오라도 돌리지 않는 이상 필연적으로 서포터와의 마찰이 생길 수밖에 없고, 초반 라인전이나 후반 한타에서 서포터와의 호흡이 조금이라도 뻘나는 순간 그대로 게임이 터지는 경우가 잦기 때문에 여러모로 혼자 플레이하기 까다로운 포지션이기도 하다. 때문에 다른 라인은 몰라도 원딜만큼은 듀오를 구하는 걸 추천하는 사람들이 많다.

바텀이 꾸준히 비 인기 포지션으로 유지되고 있다는 점에서 다른 라인으로 이주하려는 경향이 심하다. 예를 들어 뇌지컬에 능하다면 밑바닥부터 팀을 조립하는 서포터, 손가락과 캐리력이 최상급인 사람이거나 피지컬(메카닉)과 뇌지컬(로지컬)까지 모두 겸비한 상황에서는 전 라인에 영향력을 끼치는 정글러를 추천하거나 레벨이 낮을 일이 없고, 지속적인 강함과 재미까지 다 잡을 수 있는 탑-미드를 권고하는 경우도 존재한다. 단순히 일반인 레벨에서뿐 아니라 프로 레벨에서도 원딜러들이 포지션을 변경하는 경우가 잦은데, 대표적으로 서포터로 전향한 **코어장전**이나 정글러로 활약했던 **스코어**가 있으며 **베릴**같은 경우는 프로 생활 중 포지션을 변경한건 아니지만 원딜로 챌린저까지 찍었다

여담으로 모든 포지션들 중에서 가장 손을 많이 탄다는 사실이 매우 주요하게 작용한다는 점에서 프로 선수들의 전성기가 상대적으로 짧은 편이며, 역대 월드 챔피언십(롤드컵) 우승 선수 라인업을 나열하면 바텀 포지션 선수들의 평균 연령대는 여타 포지션에 비해 기록상 낮다.

보통 MOBA 혹은 **AOS** 장르 분류 게임의 특성상 다른 포지션에도 숙련자의 비율이 매우 높다는 점을 감안해야 하지만, 그 중 바텀은 프로게이머 뱅이 울프와의 2019년 당시 합동 방송에서 원딜을 대개 '고인(물) 라인'으로 언급했던 일례를 방증하는 라인이다. 실제로 타 포지션에 비해 상대적으로 경력이 오래된 선수들에게 기회가 많이 주어지는 것을 두고 선수 수명 자체가 의외로 길다고 단정짓는 주된 이유로 판단될 정도이고, 이로 인해 매우 협소 및 단편적인 부분에서 유망주 수급을 더디게 만든다는 말도 존재한다.

무엇보다 피지컬이 가장 중요하다는 라인이라는 점과 부족한 성장에서 피지컬, 뇌지컬, 생존력까지 모두 중요한 라인이라는 해석도 존재한다. '서폿론', '신경론' 등을 창시한 인터넷 방송인이자 미드 라이너인 **도파**도 '원딜'이 가장 어려운 라인이라고 주장했다.

거기에 바텀은 일단 주된 라인의 특성과 해야 할 역할군과 챔피언의 부류가 항상 정해져 있다는 점에서 **정말 급격한 메타의 변화가 없는 이상**, 타 포지션에 비해 게임 내 적응과 부적응에 대한 문제점이 대두되는 경우가 지극히 낮은 편에 속한다. 예를 들어 다른 라인은 암살자, 마법사, 브루저, 탱커라는 부류를 다 신경써야 하지만, 바텀은 원딜과 몇몇 비원딜만 신경쓰면 된다. 오히려 솔랭이 아닌 대회에서 바텀 프로게이머들의 평가와 명암이 갈리는 경우는 존재한다.

9. 관련 문서

- [소환사의 협곡](#)
- [EU 스타일](#)

[1] 본 포지션을 지칭하는 **영어** 용어 중 하나로 '소환사의 협곡의 하단 라인'이라는 의미를 비롯한 여러 다른 내용도 내포하고 있다.

[2] 여담으로 본래 **외래어 표기법**에서는 '↔ **보텀**'으로 옮길 것을 권장하지만 이 용어가 **미국식 영어**에서 유래했다는 점에서 이를 따라 바텀으로 굳어졌다. 참고로 외래어 표기법은 대부분이 **용인발음** 기준이므로 상당수가 미국식 영어 전사와는 궤를 달리 하는 편이다.

[3] 한국 서버 공식 패치 노트나 공식 방송 같이 외국어를 지양하고 우리말을 장려하는 자리에서는 하단(下端)을 주로 사용하며, 가끔 '하단 공격로' 라고 풀어쓰는 경우도 있다. 그리고 중화권에서는 ADC 표현이 쓰이지 않는 경우에 하단보다 하로(下路, Xià lù)라는 명칭을 더 많이 사용한다.

[4] 롤에서 주로 언급되는 **원거리 딜러**를 뜻하면서, 저격수(Sniper)를 비롯한 원거리 사수들을 포괄하는 영어 단어이다.

[5] 사실상 다른 역할군 챔피언들(브루저, 서포터, 탱커, AP 메이지)과 가장 큰 차이를 보이는 부분이다.

[6] 신규 챔피언을 다른 챔피언과 가급적 중복되는 면모가 없도록 설계하려는 라이엇 개발자들에 있어서 이러한 특징은 챔피언 개발 부문에 있어서 굉장한 난제로 작용하게 된다. 특히나 원거리 딜러 챔피언들의 경우엔 다른 역할군들과는 달리 공격하는 방식부터가 이미 AD 평타로 공격한다는 개념이 뿌리 박혀 있다는 점에서, 스킬을 어떠한 식으로 설계하더라도 극적인 수준으로 색다른 느낌을 주기가 매우 어렵다.

[7] 스킬이 발동된 직후 상대에게 적중하면 잠시동안 이동이 불가능하고, 벽에 맞게 쓰이는 상황에선 강력한 스팀기가 된다.

[8] 셋 이상 깃털에 적중 시.

[9] 표식이 있는 대상.

[10] 2번째 칼날(평타) 적중시

[11] 은신-투명이 있는 베인의 결전의 시간과 카이사의 진화된 고속 충전의 경우, 앞서 설명된 이속 증가 기술 내용이 같이 포함되어 있다.

[12] 챔피언 표식이 묻어 있는 상황에선 클릭에 따라 벽과 상관없이 사거리에 의거하여 이동이 가능하다.

[13] 드레이븐의 회전 도끼(Q), 사미라의 지옥불 난사(R) 등과 같은 대표 예시가 있다고 생각할 수도 있는데, 해당 스킬들은 생명력 흡수가 적용된다는 조건으로 인해 체력 회복이 가능한 것일 뿐이다. 즉 체력 회복은 별도로 아이템과 룬을 통해 부가적인 능력치로 챙겨야 하는 옵션이기도 하고, 스킬 자체에 체력 회복 능력이 없는 경우도 존재하므로 순수하게 체력 회복이 가능한 스킬들과 혼동하지 않도록 각별히 유의해야 한다.

[14] 궁극기를 스몰더가 맞을 경우.

[15] 다른 챔피언 부류보다는 사거리가 긴 편이지만 원거리 딜러라는 명칭과는 다르게 실제 교전거리는 중거리 정도이다.

[16] 스킬을 활용할 때마다 패시브로 활용한 평타를 집어넣을 수 있다.

- [17] 직관적인 모션 변화가 아닌 기본 효과 평타시에 마법 데미지가 추가된다.
- [18] 패시브 자체가 평타 강화와 온갓 능력치를 강화시켜주는 부류이다.
- [19] Q스킬 자체가 또 다른 평타로 간주되는 기술.
- [20] 예시를 들자면, 만월총+@ 혹은 반월검+@와 같이 스킬 적중(Q, R)으로 무기 스택을 쌓아서 강화형 평타를 사용하는 유형이다.
- [21] 패시브가 기본 평타와 스킬 모두 둔화 효과를 부여해주고, Q는 평타 4스택 조건을 충족하면 액티브 스킬로 발동되어 일정 시간동안 강화형 평타를 쓸 수 있게 된다.
- [22] 스킬을 맞출때마다 6초동안 평타 공속을 강화시켜주고 5중첩까지 쌓는 것이 가능하다.
- [23] 패시브 자체가 스킬 활용에 따라 관통형 평타가 나가게 되는 유형, W는 챔피언의 이속과 평타 공속을 동시에 증가시켜준다.
- [24] 패시브가 스택을 쌓으면서 평타로 쓸 수 있도록 도와주는 유형이고, 풀충전 상태일 때 효과적으로 쓸 수 있다. Q는 인식상 '진짜' 평타로 간주되는 기술, E스킬은 시전 직후 Q를 바로 시전할 경우, 몇초동안 꿰뚫는 궤적으로 나가게 도와주고, R스킬은 스킬 시전 직후에 수초동안 Q를 더욱 강력하도록 만들어준다.
- [25] 4번째 탄환에서 발동된다.
- [26] 패시브는 상대방을 처지할 경우 공속과 이속 증가로 평타를 빠르게 때릴 수 있도록 도와주는 스킬이고 Q스킬은 빵야빵야/생선대가리 로켓 런처 강화로 나뉘게 되는데, 전자는 공격시 공속 증가에 따른 평타 강화를, 후자는 앞서 서술된 사거리와 후술될 평타 강화를 활용한 광역 피해를 주는 기술이다.
- [27] 피격 스택을 마지막 평타(4타)에 떠뜨렸을 때 발동되는 패시브이다.
- [28] 공속증가로 평타를 더 빠르게 때릴 수 있도록 도와주는 기술.
- [29] 발동시 공격력과 사거리 증가, 관통형 평타를 쓸 수 있도록 도와주는 스킬이다.
- [30] 적 챔피언 한정, 최초로 적중한 챔피언 주위에 서 있으면 사슬이 다른 챔피언에게로 옮겨간다.
- [31] 궁극기에 치명타 효과가 적용되어 라인 클리어가 가능한 케이스이기도 하다.
- [32] 25스택 중첩부터
- [33] 적이 중력포에 적중당한 경우
- [34] 챔피언을 맞출 때 주변 광역 데미지가 있다.
- [35] 스킬 사용 이후 관통형으로 기본 공격에 적용
- [36] 패시브가 적용되었을 때
- [37] 일반 상태에서는 관통을 안하지만 E 스킬을 쓴 이후 Q를 쓰는 경우에 관통하는 투사체로 나가게 된다.
- [38] 벽에다가 쏠 경우 거리 이상으로 1자 범위의 데미지 피격을 가할 수 있다.
- [39] 액티브와 궁극기 시전 이후 평타형 스킬(Q)을 통해 적에게 범위 내에 전격 데미지를 입힐 수 있다.
- [40] W, R은 미니언과 몬스터에게만 해당하는 광역 스킬이며, 챔피언한테는 단일 대상 스킬이다.
- [41] 닷이 터질 때, 주변의 적들에게 마법 피해가 들어간다.
- [42] 이전 대상을 처치했을 시에만 관통

[43] 여러 대상에게 창을 꽂았을 때

[44] 농타겟 스킬이지만 근처에 타겟팅한 대상 바로 가까이에 또 다른 적이 있는 경우 낙백이 들어가면서 일부 광역 데미지를 가하게 된다.

[45] 여러 대상을 공격하였을 경우

[46] 자야와 비슷한 경우. 독약 병(W) 스킬 자체에는 추가 피해량이 없지만 맹독(P)과 오염(E) 스킬로 광역 피해를 입힐 수 있다.

[47] 다수에게 맹독(P) 표식이 전부 있는 경우

[48] 퍼센트 데미지(Percent Damage), 퍼뎜.

[49] 추가 마법 피해 그러니까 AP로 들어간다.

[50] 다만 쿨타임이 긴데다 아군의 협조를 요구하는 조건부 기술이다 보니 주력 스킬이라고 보기는 어렵다.

[51] 소위 방깍.

[52] 영어 명칭은 True Damage

[53] 225스택을 중첩시킨 이후부터 적용된다.

[54] 패시브가 고정 데미지로 적용되는 기술 부류에 속하는 건 맞지만 죽어야만 발동이 가능하기에 직접적인 처리에는 별로 도움이 안 된다. 대신 코그모 자체가 퍼뎜과 방마저 감소, 하이브리드 딜링을 활용한 전문적인 안티 탱킹 능력 만큼은 둘째가라면 서러울 수준의 챔피언이다.

[55] 아펠리오스는 레벨업을 할 때마다 스킬 레벨이 아닌, 공격력-공격 속도-물리 관통력과 같은 공격 관련 기본 스탯들을 대신 올릴 수 있다.

[56] 특히 사미라나 카이사는 아예 패시브가 서포터 CC기와 연계하도록 자체 설계되어 있다.

[57] 다만 루시안은 패시브가 아군의 버프를 받아야 평타가 강화되는 시스템이라, 예외적으로 나미 같은 유틸푼이랑 궁합이 좋은 편이다. 베인 칼리스타도 유미를 제외한 유틸푼이랑 궁합이 좋은편.

[58] 코그모, 징크스, 트위치, 아펠리오스 등

[59] 반월검을 들고 있을 땐 인파이터형, 만월총을 들고 있을 땐 아웃복서형이 되기도 한다. 반월검+만월총 조합일 경우 **두 가지 모두 가능하다**.

[60] 통상적으로 베인, 칼리스타, 이즈리얼 등등이 "몇몇에" 위치한 대표적인 챔피언 유형이다.

[61] 한때 시즌 3의 루시안, 미스 포춘, 코그모가 삼위일체를 올리다가 이후 메타와 여러 동향의 변화를 통해 모조리 사장되었다. 또한 출시 직후 삼위일체를 코어 아이템으로 두고 이후에 루난의 허리케인과 거대한 히드라와 같은 아이템을 챙겨가는 사례가 존재하다가 리워크 이후 치명타 빌드를 강제받게 된 제리, 신성한 파괴자를 올리다가 가치와 채택률이 낮아지면서 적지 않은 변화의 풍파를 맞은 세나도 있다.

[62] 과거부터 최근까지 삼위일체를 한때 올렸던 챔피언들은 굉장히 한정적이었고, 후에 유일하게 살아남은 이즈리얼이 주문검의 대표주자로 등극하게 되었다. 그리고 이즈리얼은 마나무네, 죽음의 무도, 굶주린 히드라 등등 상황에 따라 온갖 아이템을 올렸던 전례를 가지고 있다.

[63] 코그모 외에도 AP 빌드를 탈 수 있는 원딜의 경우 역사적으로 **바루스**, **트위치**, **이즈리얼**이 있지만, AP 이즈리얼과 AP 트위치는 일반적인 협곡 통계에서 나오지 않으며 AP 바루스는 솔로 라인에서 기용한다.

[64] 대부분의 AP 빌드를 타는 원딜 챔피언들은 무라마나 등의 아이템으로 공격력도 적당히 섞거나, 평타 자체에 주문력 계수가 있어 주문력만 올려도 평타의 화력이 오르지만 AP 코그모는 평타를 거의 사용하지 않고 극단적으로 포킹에 치우친 사실상 마법사 챔피언이다. W에 주문력 계수가 있지만 AP 코그모는 포킹에 의의가 있어 내셔의 이빨 조차도 올리지 않는다.

[65] 바루스는 구인수를 필두로 한 공속-온hit 빌드, 톱날 단검을 위시한 방관 빌드로 나뉘며, 핵심 룬-라인전-한타-경향성까지 모두 다르다.

[66] 단순히 '라인전이 약하다'가 아니라, '불안정하다'고 보는 것이 타당하다. 트위치의 맞딜, 코그모의 조건부 전투력, 징크스의 유연함, 아펠리오스의 무기별 강점 등 하나씩은 라인전을 해쳐나갈 수단을 가지고 있다. 라인전이 약하다고 느껴지는 것은 생존기 부재, 성장 의존성 등 약점이 강점을 덮고 있어 불안정한 것뿐, 조합과 시팅, 피지컬 등으로 그 불안정함을 떨쳐낼 때 장점을 통한 라인전 극복도 얼마든지 가능하다.

[67] 단 케이틀린은 치명타기반의 템트리와 650이라는 긴 사거리가 더해져 거의 모든 상황에서 막강한 딜을 넣을 수 있는 원딜로 평가받는다.

[68] 리메이크 이전에는 AD 캐스터에 가까운 인파이터형 원거리 딜러로서 바텀에서 활약했다. 그러나 리메이크 이후부터는 평타와 스킬 매커니즘 자체가 바뀌면서 정글러로 포지션이 완전히 변경되는 수순을 밟게 되었다. 그리고 설령 게임 내에서 원딜로 활용된다 하더라도 탑과 미드에서 솔로 라이너 챔피언으로 기용되는 경우는 때에 따라 정말 일부이고, 바텀 라이너로 사용되는 비율은 거의 없는 수준이다.

[69] 그레이브즈는 특유의 탄창 시스템과 공격속도 디버프, 짧은 사거리, 평타가 유닛을 관통하지 않는다는 특수한 패시브 때문에 바텀 라이너로 기용하기엔 여러 가지 제약이 따른다

[70] 리메이크 이전까지는 원거리 딜러로 분류되던 전사형 역할군이었지만 리메이크 이후부터 바텀 라이너의 범주를 완전히 벗어날 정도로 훨씬 더 짧은 사거리의 원거리 공격을 활용하게 되었고 탱커형 전사 솔로 라이너 챔피언으로 컨셉 자체가 변경되었다.

[71] 초창기 북미와 유럽, 심지어 한국서버에서도 원딜로 쓰였던 적이 있기에 원딜이 아니라고 딱 잘라 말하기에는 어려운 점이 있으나 시간이 지나고 메타가 변하면서 바텀보다 탑에서 AP 빌드를 위시한 안티 캐리로 선택받는 경향이 정착된 이후에는 사실상 비원딜로 간주되는 챔피언이다.

[72] 기획부터 원거리 딜러로 설계되어 바텀 라이너로 쓰인 전례가 있으나 리메이크 이전과 그 이후에도 바텀 원딜로 쓰이기에 부적합한 스킬 구성을 가진 챔피언이라는 평가를 받았고, 지금까지도 안티 캐리가 가능한 솔로 라인 원거리 딜러로 더 많이 기용되고 있다.

[73] 부 역할군이 원딜에 속하지만 챔피언의 주 역할군은 마법사, 포지션은 미드이다.

[74] 주 포지션은 미드와 탑과 같은 솔로 라이너 챔피언. AD 원거리 공격이 가능한 챔피언이고 주 역할군이 원딜로 분류되지만 원거리 모드일 때의 평타 사거리가 원딜 중 최하위권(500)이며 평타딜보다 스킬 딜의 효율이 훨씬 좋다는 점에서 AD 캐스터에 가깝다.

[75] AD를 기반으로 하여 안티 캐리로 쓰이는 경우가 있으나 챔피언의 주 역할군은 마법사, 주 포지션은 미드이다.

[76] 라이엇 공식 바텀 라이너로 설계 되었고 스킬들 까지 봐도 바텀 라이너에 어울리도록 만들어졌으나 실상을 보니 바텀 라이너로 기용하기엔 어려운 점이 동반하는 챔피언 케이스이며 원거리형 솔로 라이너(탑, 미드)에 더 어울리도록 출시 및 설계되었다.

[77] 애초에 처음 설계될 때부터 정글러 컨셉으로 잡은 원거리 챔피언이다. 때에 따라 타릭과 함께 바텀 원딜로 등장했던 사례가 있었고 표식을 잘 모아 성장했을 때 사거리와 화력이 대단한 데다가 최상위 티어에서 소위 장인 유저들이 존재하기도 하기

에 아예 못 해먹을 정도는 아니지만 정글러로 기용할 때 훨씬 더 효율적인 부분이 많은 챔피언이다.

[78] 간혹 원이라는 단어를 활용하여 **원숭이** 딜러, 원하는 딜러 등등으로 불리는 경우도 존재하지만 이와는 정반대인 셈.

[79] ADC의 본래 뜻을 이해하면 쉽다. 심지어 개념상 AD와 일부 결을 달리하지만 하이브리드(AD+AP+AS)의 경우에는 AD를 일부 간다는 점에서 순수 AP와는 다르게 뜻을 일부 통용할 수 있고, AS(Attack Speed)의 경우엔 사실상 AD와 서로 동일한 표현으로 여겨도 크게 어색하지 않다.

[80] 특히 코르키의 경우엔 AD 아이템 빌드를 채택해도 패시브에 의해 AP 데미지로 치환된다.

[81] 라이엇의 역할군 분류표와 EU 스타일의 태동 및 그간 게임 역사를 알면 이를 굉장히 쉽게 이해할 수 있다.

[82] 원딜은 EU 메타 도래 이후 약 10여년 이상의 세월이 흐르면서 단순 역할군에서 포지션으로 의미가 격상되고 관습화되었다.

[83] 뒤에서 언급될 내용이지만 결국 비원딜이 원딜보다 사거리나 지속딜에서 열세인 경우가 많기 때문이다.

[84] 솔랭 통계를 찾아보면 비원딜은 의외로 일반적인 원딜보다 통상 승률이 더 높게 나오는 편이다.

[85] 물론 원딜보다 딸각력이 훨씬 우수했던 사례 역시 적지 않다. 대표적으로 AP 코그모나 직스 등이 그렇다.

[86] 해외에선 해당 부류를 근접 봇 챔피언(Melee Bot)으로 포괄하고 있다.

[87] 현재까지 비원딜로써 명맥을 유지하는 근접 챔피언은 **야스오**와 **닐라**밖에 없다. 나머지 챔피언들은 메타의 변화로 인해 사장되었다.

[88] 2018년 비원딜 메타의 시작과 동시에 부상하게 된 챔피언. 현재까지도 계속해서 명맥을 이어나가고 있다.

[89] 바텀 근접 딜러라는 라이엇의 의도에 입각하여 챔피언 출시가 이뤄지게 된 최초의 사례이다.

[90] 일명 캣타워 시절의 가렌 한정.

[91] AP와 AD를 통틀어 바텀 근접 딜러라는 라이엇의 의도에 입각하여 리메이크되었던 최초의 챔피언 사례로 남아 있다.

[92] 세나와 듀오를 맺을 때 한정.

[93] 당장 원딜 중에선 AD/AP 하이브리드가 가능한 챔피언이 있다는 점에서, 오로지 AP 딜러로 대변되는 메이지와 엄연한 차별점을 가지고 있다.

[94] 예를 들어, 원딜은 누가 뭐래도 엄연한 룰에 존재하는 포지션이고, 직스가 AD가 아닌 AP 챔피언임에도 바텀에 내려와서 소위 원딜처럼 쓰인다는 관념은 기본 통념상으로는 어느 정도 맞지만, 정확한 내용과 개념으로 따지면 틀린 표현이 된다는 것을 의미한다.

[95] 단, 원딜처럼 원거리에서 AD 평타를 넣어 딜을 하는 **세나**는 예외.

[96] 대부분의 암살자들은 AP이거나 AD 근거리 암살자로 이뤄져 있고, "AD 원거리 딜러"의 범주와는 거리가 멀다.

[97] 암살자 챔피언들 중에서도 베인, 트위치, 아크샐의 경우에는 라이엇이 공인한 원거리 딜러 + 암살자 유형 챔피언에 속한다. 단, 이들은 몰래 잠입하다 기회가 보이면 지속형 폭딜로 하이퍼 캐리를 하는 유형이지 일반적인 암살자들처럼 대놓고 돌진해서 폭딜을 넣는 챔피언이 아니다.

[98] 탈리아/판테온 조합의 경우는 2019년 스프링 챌린저스 코리아에서 바텀 파괴 조합으로 먼저 유행하였고 이후에는 챔피언스 코리아(LCK) 결승전 SKT VS 그리핀의 1, 3경기에 그리핀 바텀 듀오가 해당 조합을 사용하였지만 모두 패배를 기록하였다.

[99] 초반에 강력한 두 AD 캐스터 챔피언을 보내 2레벨까지 라인을 당기고 버틴 다음, 이후 기회를 봐서 스킬 연계를 통해 적을 터뜨린다.

[100] 브랜드/애니 조합은 2012 LCK 윈터 KT 롤스터 A VS CJ 프로스트의 조별 경기에서 CJ 프로스트가 픽하였으나 경기에서 KT 롤스터 A가 승리를 거두었고 2013년 리그 오브 레전드 클럽 마스터즈에서 KT 롤스터가 CJ를 상대로 해당 조합을 꺼내어 승리를 거두었다.

[101] 사실 대회에서도 때에 따라 등장하는 주류 비원딜인 카시오페아나 야소 등의 챔피언은 이런식의 변칙형 봇 파괴 듀오 조합이라고 볼 수 있다. 또는 **헤카림**을 비롯하여 후반에 적 딜러진을 덮치면서 단번에 죽일 수 있는 챔피언이거나 아니면 **리븐**, **잭스**와 같이 초반 전투력은 낮지만 CC기로 2대2 난전에 어느 정도 기여가 가능하면서 후반 캐리력이 높다고 평가받는 전사형 브루저 챔피언들을 기용하기도 한다.

[102] 실제 나진 실드 vs GSG의 2012 NLB 4강 A조 5경기 블라인드 픽에서 뱅과 울프는 리신-피즈를, 상대 GSG의 천주(에이콘)와 만두(푸만두)가 럼블-피들스틱 조합을 꺼내는 진풍경이 펼쳐졌고 해당 경기에서 GSG가 나진 실드의 바텀 라인을 초토화시키면서 승리를 거두었다.

[103] 만약 이를 전혀 모르는 사람과 하게 되더라도 바텀 쪽에서 지속딜을 담당하는 원거리 딜러와 팀파이트 기여도가 높은 서포터 계열별 역할군(탱커, 보조술사, 버퍼, 디버퍼, 힐러)들이 배제되는 것은 자칫 잘못하면 팀 내 조합 밸런스를 크게 망친다는 점을 염두에 뒀야 한다. 그리고 심지어 5명 전부가 변칙 전술에 익숙해야 하고, 해당 유저는 이러한 변칙 전술로 얻은 이득과 승리로 연결시키는 방법을 확실하게 인지하고 있어야 한다.

[104] 원딜과 관련한 서술에서도 나오는 이야기이지만, 패치와 메타의 역사에 따라서 원딜의 위상이 요동치는 와중에도 바텀에 꾸준히 원거리 딜러가 온 이유는, 원거리 딜러만큼 안정적이고 효과적으로 타워 공성과 오브젝트 사냥을 도와줄 수 있는 챔피언이 별로 없기 때문이다.

[105] 다만 당시의 우르곳은 당대 원딜 챔피언 목록과 범주에 분명하게 속했었기에 바텀에 원딜을 쓰지 않은 사례라고 말하기에는 다소 어폐가 있다.

[106] 2015년 월드 챔피언십에서 EDG 시절 당시의 데프트에 의해 선택되었던 전례가 있다.

[107] 2015 월즈 당시 프나틱 소속의 바텀 라이너인 레클레스가 기용했던 픽이다.

[108] 또한 이 당시 몰락한 왕의 검, 루난의 허리케인을 기반으로 한 AS 케넌이었다. 그리고 당시 구인수의 격노검이 평타 스택당 티아멧과 효과가 비슷했기에 광역 평타 데미지를 꽤나 넣을 수도 있었고 이러한 아이템 빌드 트리가 이후에도 그대로 이어져 사용되었다.

[109] 2017년 초반 당시에 LCK 스프링을 비롯한 전 세계 대회를 필두로 자주 쓰였던 픽이다.

[110] 리메이크 이전 우르곳은 솔로 라인에 서기엔 지나치게 불안정하고 애매하다는 평가를 받다가 서포터의 보조를 받으면서 라인전이 강력한 안티 캐리 역할을 할 수 있었고, 모데카이저는 아예 2명에서 라인전을 수행할 때 추가 효과를 받도록 패치된 이후 과거와 같은 솔로 라인 챔피언으로는 기용이 난해해진 대신, 팀원의 도움을 받을 경우 더욱 강해지는 스킬셋을 가진 챔피언으로 변모하면서 생긴 단편적인 현상에 가까웠다.

[111] 이는 물론 어디까지나 상대적인 개념이며, 객관적으로 봤을 때 아군의 도움 없이는 그런 상황을 만들기 힘든 경우도 꽤나 있다.

[112] 때에 따라 챔피언 상성을 비롯한 여러 단점과 약점들을 뒤엎을 수 있다.

[113] 집공 AD or 빙결 AP, 2019 스프링 LEC 대회에서 많이 사용되었다. 사실 AD 니코는 메이지보다는 원딜이나 다름없다고 봐야 한다.

[114] 아프리카 프리क्स 소속 **에이밍**과 펑즈 또한 대회 경기에서 기용했으나 패배했다.

[115] 2021 후반기부터 부상한 직스 비원딜의 카운터 픽이다.

[116] 수확 AP, 시즌 8 당시에는 탑, 미드 라인 혹은 정글러로도 기용이 가능한 전형적인 라인 스왑 픽으로 용이했다.

[117] 2018 시즌에는 카서스와 리메이크 이전 누누가 듀오를 이룬 '카누조합'은 각각 때에 따라 미드와 정글로 사용되거나, 간혹가나 바텀 듀오로도 채택되기도 하는 등 당시 '마타조합'과 필적하는 쌍두마차 조합으로 이름을 날리면서 대회와 솔로랭크 모두에서 한시적으로 성행했던 전례가 있다.

[118] 탈리아+판테온으로 사용되며 2019 챌린저스 스프링에서 유행, 이후 2019 LCK 스프링 결승에서 그리핀이 해당 조합을 채택했다.

[119] LEC 2020년 스프링에선 비원딜로 기용되어 승리를 거둔 사례가 있다.

[120] 롤이 막 뜨기 시작한 초창기 시절에 간간히 바텀에서 쓰였었고 사실상 비원딜의 시초격에 가깝다. 또한 여담으로 포지션 폭이 넓어지면서 서폿으로도 쓰이기도 하며 대회에서는 탑 미드로 기용된 전례가 있는 데다가 2020년부터는 라이엇이 정글 챔피언으로도 사용이 가능하도록 패치했다.

[121] 2018 LCK 써머에서 그리핀 소속의 **바이퍼**가 2번에 걸쳐서 사용하여 모두 승리를 거둔다.

[122] 애니는 2019 스프링에서 특이하게 아프리카 프리क्स 소속의 정글러 **스피릿**이 바텀으로 출전하여 사용하였고 승리를 거둔다.

[123] 또한 브랜드와 애니는 앞서 작성된 바텀 파괴 조합 및 사례 역시 포함.

[124] 2019년에는 빙결 룬, 2023년부터는 선제공격 룬을 올리는 베이가가 성행하고 있다.

[125] 여기서 거론될 챔피언의 대부분이 공통적으로 비원딜 중에서도 성장했을 경우 원딜 못지않게 게임 중후반 캐리력이 매우 좋거나, 더 빠른 타이밍에 전성기를 맞이했던 챔피언들을 기준으로 서술되어 있다.

[126] 라이즈와 블라디미르는 2019년까지 때에 따라 등장하다가 2020년 초중반부터 쓰이지 않고 있다.

[127] 리메이크 이전과 컨셉이 비슷한 전사형 챔피언으로, 스킬과 강력한 평타 데미지를 기반으로한 근접에서의 폭발적인 딜링 및 지속 딜링이 가능해 2018년 서머부터 한동안 야소와 더불어 근접 AD 비원딜의 대표격 챔피언으로 군림하였다. 그러다가 2019년에 들어서부터 중반까지 등장하지 않다가 2019년 월챔에서 그리핀의 바이퍼가 초비의 이즈리얼과 챔피언을 스왑하여 이렐리아를 바텀 챔피언으로 기용한 전례를 제외하면, 사실상 원딜 메타가 재도래한 순간부터 더 이상 나오지 않았다.

[128] 2019년 MSI 4강전 5경기에 SKT를 상대로 당시 G2의 前 미드 라이너이자 바텀 라이너로 활동하던 **펑즈**가 바텀 챔피언으로 기용하여 승리를 거두면서 직후부터 해당 시즌을 대표하는 가장 대표적인 비원딜 챔피언으로 자리매김하였고 이후 2019 월드 챔피언십에서도 챔피언 기용이 가능한 팀을 필두로 자주 등장했다.

[129] 그리핀의 바이퍼가 2018 LCK 써머와 2019년 케스파컵 결승전에서 제이스를 기용하여 승리를 거두었다.

[130] 깊은 바다의 처형(R) 스킬을 이용한 킬 획득시에 골드 수급에 관련된 9.14 패치 이후 LCK 써머 KT vs 샌드박스 1라운드 2세트에서 **플레이**가 파이크를 비원딜로 꺼내 궁킬을 활용해 게임을 굴리나 싶었지만 결국 비원딜의 극명한 한계점과 게임 자체를 후반에 역전당해 패배했다.

[131] SKT 소속의 **테디**가 프나틱과의 조별 스테이지 1차전에서 AP 빌드를 위시한 케일을 기용했다.

[132] 여기서 알아야 할 점은 당시 케일은 라이엇의 저격으로 너프를 당한 상태에서 2019 롤드컵 내내 바텀 챔피언으로 단 한번 등장해 승리를 거두었고, 상당히 독특한 사례 정도로만 참고되는 부분이다. 거기에 여담으로 **리메이크 이전 시절에 E스킬을 먼저 마스터한 이후 AD 빌드를 올리는 등 진지하게 원딜 챔피언으로 쓰기 위해 연구되었던 적도 있다.**

[133] 다른 비원딜로 쓰는 것이 가능한 일부 챔피언들과 비슷하게 세트 역시 당시 라인 스왑이 가능한 챔피언으로 각광받았다. 특히 2020 LCK 스프링 대회 1라운드 담원 VS 아프리카 2세트 경기에서 담원 게이밍의 **뉴클리어**가 팀적으로 세트를 비원딜 픽으로 유미와 같이 듀오를 이루면서 통칭 '세미' 조합으로 기용되었고, 별 다른 활약없이 해당 경기에서 무난하게 패배했다.

[134] LEC의 하부 리그 대회인 2019 EM 서머에서 최초로 등장해 뉴스로 대서특필되었던 적이 있었다. ⇄ #

[135] 바텀 원딜러가 세나를 고르면 초가스를 서포터로(고스트-베릴), 반대로 초가스가 비원딜이면 세나가 서포터로 간다.(구 마유시-케리아)

[136] 고대유물 방패, 강철 어깨 보호대

[137] 주문 도둑의 검, 영혼의 낫

[138] 고대 주화

[139] 루시안 VS 카시오페아 구도와 같이 원딜이 오히려 사거리가 짧은 경우도 있지만 이런 후반 성장력이 좋다고 평가받는 비원딜들 중 대부분은 AP 마법사인 경우가 많고 이런 AP 챔피언들을 대항하기 위해 원딜 진영에서 작성하고 **강철의 솔라리 펜던트**, **멜모셔스의 아귀**, **적응형 투구**, **헤르메스의 발걸음**과 같은 AP 대항 결전 병기들을 구입하는 순간 AP 딜러들의 특성상 **모렐로노미콘**과 **공허의 지팡이**를 구입해 마법 관통력을 올리거나 **라바돈의 죽음모자**와 **루덴의 메아리**를 구매해 주문력을 높은 수준까지 올리더라도 오히려 반토막 나는 경우가 허다하다.

[140] 특히 비원딜로 기용되는 다양한 챔피언 중에서도 역할군이 메이지로 통칭되는 AP 마법사들의 경우에는 기본적인 챔피언 특성에 따라서 챔피언 레벨링이 곧 스킬 레벨이고 또한 스킬 데미지와도 크게 직결되기에 제 역할을 다하기 힘든 경우가 있다.

[141] 이런 여러 복합적인 상황으로 말미암아 비교적 레벨링이 상대적으로 부족해도 주요 AD 공격력, AS 기반의 코어 아이템을 이용해 평타만으로도 어느 정도 강력한 딜을 넣는 것이 가능한 원딜이 오히려 비원딜보다도 더 사용하기 괜찮은 것 같다고 생각하는 사람들도 생겨나기 시작했다. 그러니까 비원딜 역시 성장해야 스킬을 비롯하여 능력치와 관련한 여러 이점들을 얻는 것이 가능하도보니 결국 레벨이 부족해도 아이템만 잘나오면 어떻게든 이를 긴 거리 평타로 매꿀 수 있는 원딜에 비해 픽의 리스크가 동반되었다.

[142] 이 말인 즉슨 무려 운영진의 잘못된 선택에서 비롯된 비원딜 메타를 종식시키기 위해 내놓고 원딜을 밀어주는 패치를 진행했음에도 불구하고, 빠른 시간 내에 게임을 정상궤도 내로 되돌리지 못했다는 것을 의미한다. 그것도 신화 아이템 시스템이 존재하던 시절 동안 원거리 딜러 챔피언 자체가 암흑기였을 정도로 심각한 밸브 상태였고, 초창기인 2021년부터 **골든아워**를 놓쳐 게임 자체가 망해버리기 직전 상태인 2023년까지 대략 3년간 지속되었다는 것을 뜻한다. 심지어 비원딜 메타가 성행하고 동시에 게임 내 전체적인 메타와 포지션별 챔피언 풀이 고착화된 시점부터 바닥을 쳤음에도 불구하고 롤이라는 기존의 초대형 IP가 버텨주었기에 겨우 기사회생한 것이다.

[A] ^{143.1} ^{143.2} 게임 극초창기가 아닌, NA 메타와 EU 메타가 도래한 이후에 게임의 구조적인 틀이 서서히 갖춰지기 시작했던 시절을 의미한다.

[144] 초기에는 그 시기 다른 게임들이 다 그렇듯 그냥 내가 원하는 챔피언을 선택하는 메타였다가 NA 스타일이 도래한 이후부터는 바텀 라인은 탱커/브루저 챔피언들이 주로 등장했었고, 오히려 원딜은 지금과는 다르게 미드 라이너로 더 많이 기용되었던 역할군 중 하나였다.

[145] 보통 바텀을 줄여 말하는 BOT의 경우 말 그대로 봇이라고 읽고, 인공지능 모드 역시 보통 봇 모드로 읽히기 때문.

[146] 솔로 라이너로 불리는 탑과 미드는 시즌 중에도 다양한 메타가 오갈 정도로 변화가 많았다. 특히 과거 탑에는 퓨어 탱커나 근거리 브루저(전사) 챔피언을, 미드에는 AP 메이지를 주로 기용했지만 수많은 변화로 인해 기존의 방식에서 벗어나 '더블

메이지' 메타, AD 암살자, 원거리 딜러, 안티 캐리 등 여러 챔피언별 특성에 따른 다양한 운영법으로 서로가 물리는 상성 관계를 이용하여 점점 다양한 챔피언들이 상황에 맞게 쓰기 시작하면서 이를 통해 유저들은 '탑과 미드는 각각 탱커와 AP 딜러의 전유물이다'라는 인식을 버리기 시작했다. 그에 따라 자연스럽게 탑과 미드의 관점에서 고착화된 역할 조합은 라인을 대표하는 상징성과 메타에 따라 '롤에서 쓸 수 있는 다양한 전술들과 기초 중 일부' 정도의 위상만을 가지게 되었다.

[147] 과거에는 현재의 '비원딜'과 같은 개념자체가 아예 존재하지도 않았었고, 만약 별개의 사례가 있다거나 별도로 호칭하더라도 EU 스타일을 저격한다는 의미를 지닌 '바텀(붓) 파괴조합'으로 부르거나, 아니면 지금도 바텀에서 쓰인다는 이유만으로 원딜이라 정의내려지고 있다.

[148] 이와 비슷하게 누군가가 'ㄹㄷ, AP Mid 혹은 AP 캐리'라고 말하면 이 역시 '미드 라인에 가고 싶다'라는 의미를 지니고 있었다는 점에서, 과거 미드 라이너도 '바텀 = AD 원딜'이라는 생각처럼 오로지 '미드 = AP 메이지 챔피언'이라는 한때 명확하고 고정적인 관습과 개념이 존재했었다.

[149] 예를 들어 한국의 대다수 롤 유저들은 역할군적 의미와 맥락이 전혀 맞지 않다거나 비원딜로 분류해야 할 챔피언들을(E X. 근접 AD 전사인 야스오와 이렐리아, 근접 AP 전사인 모데카이지, 원거리 AP 메이지인 스웨인과 직스) 그냥 '원딜'이라고 당연스럽게 부르는 경우가 대부분이다.

[150] 전 세계적으로 봤을 때 당장 은퇴 및 현역 롤 프로게이머들, 캐스터 및 해설진과 분석 데스크를 비롯한 공식 방송 중계진, 인터넷 방송인들은 물론이고, 올드 유저와 신규 유저를 막론하고 거의 대다수가 원딜과 AD 캐리라는 단어를 주류 용어로 쓰고 있다.

[152] 해외에서는 국내에서 자주 쓰이는 비원딜이라는 표현을 NON-ADC로 언급하는 게 아닌 이상 별개의 단어로 간주하지 않는 경향을 보이고 있다. 그리고 실제로 2019년 이후부터 원딜과 비원딜이라는 역할군별 명칭을 따로 표기하지 않는 이상 "바텀"을 게임 내 주축 용어로 쓰고 있다.

[153] 정확히는 바텀 측 메인 딜러를 의미하는 것으로 야스오 등의 비원딜 챔피언도 포함한다. 보통 원딜이 들어서서 그렇지 말뜻 자체는 **바텀에서 크는 챔피언**을 강조하는 표현이다.

[154] 해당 발언을 입증한 사례는 실제로도 많다. 특히 그 중에서도 **뱅**의 심각한 부진으로 롤드컵 우승에 실패하면서 준우승을 기록했던 2017 시즌의 **SKT T1**, **재키러브**의 초하드 스로잉으로 롤드컵 4강에서 탈락했던 2020 시즌의 **Top Esports**, **고스트**의 지원형 챔피언을 활용한 강세와는 달리 캐리형 챔피언을 쓰지 못한다는 사실과 당대 메타의 흐름을 따라가지 못하고 있다는 약점을 적나라하게 노출하면서 롤드컵 우승에 실패하고 준우승의 절차를 밟았던 2021 시즌의 **DWG KIA**와 같이 롤드컵에서 보였던 부진 사례들이 유저들에게 가장 대표적으로 꼽힌다.

[155] 여담으로 프로 바텀 선수들의 플레이 스타일은 크게 두 가지 유형으로 나뉜다. 이를 국제전에서 우승자를 차지했거나 및 명성을 드높인 선수들을 기준으로 봤을때, 뛰어난 피지컬과 과감한 포지션을 잡고 폭발적인 딜을 넣는 첫번째 유형의 대표 주자엔 **임프**, **롤러**, **재키러브**, **Lwx**, **바이퍼**, **데프트**, **우지**, **픽즈**, **갈라**, **페이즈**, **엘크**, **더블리프트** 등이 해당된다. 반대로 높은 스킬 적중률을 보이면서도 교전에서 최대한 오래 생존해 안정감 있게 딜량을 책임지는 특징을 지닌 두 번째 유형의 대표 주자로는 **라미아질럿**, **베베**, **피글렛**, **뱅**, **고스트**, **구마유시**, **프레이**, **레클레스**, **즈벤** 등이 있다. 참고로 위의 서술은 어디까지나 현역 시절을 기준으로 플레이 스타일에 따른 선수들의 특화된 능력을 구분한 것일 뿐이라는 점을 유의할 필요가 있다. 각기 선수들마다 시즌, 메타, 전성기가 다를 수는 있어도, 유형별 예시로 언급된 모든 역대 바텀 프로게이머들은 세계구급 명성에 부합하는 수준을 증명해 고평가를 받았던 전례들이 존재한다. 혹은 단순 스타일의 차이만으로 선수 개인의 실력을 평가하기 어려운데다가, 꼭 앞서 언급된 하나의 유형에만 국한되지 않거나, 선수 생활을 지속하면서 그 성향이 바뀐 선수들의 사례도 있다.

[156] 다만 이는 아군의 조합이 전통적인 EU 스타일일 때만 성립하며, 현재에는 오히려 지속 딜링이 좋은 챔피언들을 상체에 배치시켜 오브젝트 운영에 변칙을 주는 전략도 상당히 많이 개발됐으니 아래의 서술을 무조건적으로 맹신하지 않는 것이 좋다.

단도직입적으로 말하자면 미드나 탑 역시 때에 따라 정글러를 제외한 다른 포지션의 역할을 얼마든지 수행할 수 있다.

[157] 흔히 누킹/폭딜이라고 불리는 공격 방식이 바로 이것이다.

[158] 이들은 보통 아군 조합에 따라 딜 밸런스를 맞추지만 AP 챔피언이든 AD 챔피언이든 이 부분만큼은 공통 사항이라고 보면 된다.

[159] 과거엔 포탑에 입히는 대미지도 무조건 **공격력**만 따졌으므로 AP 메이지들이 특히나 철거력이 떨어졌으나, 라이엇에서 이를 고려해 시즌 4 이후 패치에서 포탑 공격시 **적응형 능력치**를 이용한 포탑 공격이 들어가게 바꾸면서부터 철거력이 상대적으로 올라갔다. 그래서 베이가와 같이 공속이 떨어지는 순수 메이지 챔피언들이 깡주문력으로 강력한 후반 철거력을 가질 수 있게 되었다.

[160] 역사적으로 바텀에 원딜이 배치된 또 다른 이유가 바로 용의 획득 여부에서 기인한다. 한때 전령이 없던 소싯적의 용은 바론이 나오기 전까지 가장 중요한 에픽 몬스터이자 오브젝트였다.

[161] 보통 '얼마나 성장을 더 잘하는가?'와 '어떻게 하면 죽지 않으면서 딜을 더 뽑아낼 수 있는가?'를 따진다.

[162] 단편적으로 살펴보면 비원딜의 경우 원딜보다도 전성기가 빨리 올 수 있지만, 보다 높은 난이도와 숙련도까지 요구하는 경우가 많다. 챔피언으로 예를 들면, 근접 AD 비원딜의 대표적인 닐라와 야스오는 강력한 평타 능력을 활용한 지속 딜링이 가능하지만 안전 거리를 유지하기가 매우 힘들다. 반대로 스킬 적중률에 따라 강력한 딜링을 넣을 수 있는 직스를 비롯한 여러 AP 비원딜 챔피언들의 대부분은 평타가 약한 데다가 중요성 부분에서 여타 AD 챔피언들보다 떨어지고, 스킬이 빗나간 이후 쿨타임 상황이거나 마나가 부족한 경우에는 중후반 지속 딜링 화력이 부족해지는 등의 매우 큰 리스크가 수반된다.

[163] 2009년 북미 런칭 일자를 기준으로, 또 한국 서비스 개시(2011년 12월)를 기준으로도 10여년차가 지났다.

[164] 이러한 경향은 2018년 비원딜 메타 도래 이후 라이엇이 흥미를 보임으로써 바텀 라인의 새로운 개념으로 흡수되는 과정을 거치게 되었다.

[165] 바텀과 원딜의 특징이 아예 완전히 동일하다고 보기는 어렵지만, 특성 중 상당히 많은 부분들을 공유하고 있다.

[166] 각각 역대 최고의 바텀 원딜, **세계 최고의 바텀 원딜**을 뜻하는 용어로, 여기서 사용된 '원'이라는 글자가 바로 AD '원'거리 딜러를 뜻한다.

[167] 현실적으로 모르는 사람과 한 팀이 되는 경우가 많고 나에게 완벽하게 맞는 서포터를 찾아서 듀오를 맞추는 것도 결코 쉬운 일이 아니다. 또한 이걸 프로 레벨에서도 마찬가지로 적용되는 사안이고, 실력을 비롯한 정말 많은 노력과 운까지도 필요하다.

[168] 탑, **미드**와는 다른 특징

[169] **서포터**와 **정글러**와는 다른 특징

[170] 이 두 요인은 중후반 게임 상황에서 아주 중요하게 고려되는 요소이다.

[171] 유저 개개인의 컨트롤 실력, 여러 교전 환경, 스펠을 비롯한 팀적인 상황과 같은 수많은 조건 등등.

[172] 이를 반대로 생각하면 프로게이머들 중 이름난 바텀 유저들은 비슷한 성장 및 부족한 성장 상황으로도 혼자서 판을 깔면서 그 이상의 딜링을 하는 미친 모습을 때에 따라서 보여주기 때문에 그에 걸맞은 네임 밸류가 붙는다고 생각해볼 수 있다. 그리고 클템 해설은 개인 방송에서 프로게이머 바텀 원딜을 기준으로 본인이 직접 판을 만들어 플레이메이킹을 할 줄 알고, 슈퍼 캐리를 할 줄 아는 원딜은 1류, 팀이 판을 만들어주고 딜을 잘하면 2류, 알아서 냅뒀도, 지켜줘도, 판을 만들어줘도, 딜도 못 넣는 원딜은 3류라고 언급했다. ⇨ **영상 내용 참조 26:27~27:14**

[173] 당장 2019년과 2020년을 각각 기준으로 자야, 카이사, 시비르, 미스 포춘, 바루스, 세나, 아펠리오스, 애쉬, 이즈리얼, 칼리스타, 케이틀린, 진, 사미라 등등 시기별 일부 몇몇 OP급 챔피언이 게임에 줄곧 등장하여 전성기를 누리는 일이 비일비재하고 내용 정리도 가능하다.

[174] 전적 사이트에 따라 차이가 존재하지만 한국 서버 지표를 기준으로 탑, 정글, 미드, 서포터에는 최소 30개에서 40 내지는 50, 혹은 최대 60개 이상의 다양한 챔피언들이 기용되지만 원딜과 비원딜을 위시한 바텀에는 **총 30개 미만의 챔피언들만 기용되고 있는 상황이다.**

[175] 이는 달리 말하면 소위 장인 챔피언은 존재할지언정 하나의 챔피언만 기용하는 사례가 극히 드물다는 점이다. 고로 메타별로 챔피언별 주기가 바뀌기 때문에 어느 하나만을 집요하게 몰입할 수 있는 구조는 게임 승리와 꿀픽을 원하는 유저 입장에서 나오기가 쉽지 않다.

[176] 쉽게 말해, 여러 생존 아이템을 구입하더라도 또한 본인이 성장을 잘하는 상황에서도 몸이 약한 포지션이라는 점에서는 변함이 없다. 또한 바텀 라이너는 아군이나 적의 입장에서든 가장 중요한 처단 대상으로 간주되는 경향은 변함이 없다.

[177] 그러나 이 역시 개개인의 잘잘못과 실력 여부를 떠나서 여러 변수에 따라 급변하는 경우 역시 많다.

[178] 바텀 챔피언 중에는 **드레이븐**, **칼리스타**처럼 극도로 어려운 조작 난이도를 지녔거나 라이엇에서 직접 공인했을 정도로 매우 복잡한 스킬 메커니즘을 지닌 **아펠리오스**, 비원딜에도 **야스오**, **카시오페아** 등 고난도 챔피언들이 꽤나 다수로 포진되어 있다.

[179] 그나마 **미스 포춘**, **이즈리얼**, **바루스**, **진**, **세나** 정도가 다양한 룬을 사용한다.

[180] 드레이븐, 트리스타나 등등

[181] 개별 문서에서 확인할 수 있지만, 마나무네라는 아이템 자체가 마나 = 대미지인 아이템이라서 그렇다.

[182] 물론 헤카림, 샤코, 유미 등 예외도 존재한다.

[183] ex. 점화+탈진을 동시에 상대가 쓴 상황에서 정화를 쓰면 효과가 전부 무효화 된다.

[184] 옵션으로 선택 가능

[185] 스킬의 논스마트키(일반 시전)를 떠올리면 이해하기 쉽다.

[186] 실제로 **미스 포춘**을 활용한 3도란검과 5도란검 템트리가 예능으로 유행했던 적이 있었다.

[187] AP 데미지를 넣을 수 있는 AD 원딜의 경우에는 예외이다. 실제로 과거 대회에서 그리핀 시절의 바이퍼가 초반 도란의 반지를 장착한 루시안을 선보였던 적이 있기도 하고, 2021년을 기점으로 트위치의 시작 아이템으로서 가치가 상승했던 전례 역시 따로 있었다.

[188] 타 라인에 비해 시작 아이템 비율로는 처참한 성적을 기록하고 있다.

[189] 2021 시즌 전 개편으로 인해 그러한 연계용 아이템으로서 가치마저 하락하였다. 이는 1코어 아이템이 재편되면서 필요한 기본 아이템들의 가격이 낮아진 것과 관련이 있고, 이전과는 다르게 퀘스트 완료시 보상적인 부분에서도 미약한 점과 리스크가 동시에 존재하기 때문이다.

[190] 그렇다고 무라마나가 나쁘다는 얘기는 절대 아니다. 시작 아이템으로 별로일 뿐이다.

[191] 여기서 AS란 Attack Speed의 약자로, 공격 속도를 의미한다.

[192] 이를 위해 보통 열정의 검 계열, 썰기검 계열, 곡궁 계열의 아이템들을 같이 선택하는 경우가 많았다.

[193] 다른 포지션까지 포함하면 니코(AS)와 케넨(AS)도 있다.

[194] 다만 예외적으로 베인의 경우, AS 빌드의 상술한 효과를 원한다고 보기는 어렵다. 오히려 그보다는 공격 속도와 해당 아이템의 고유 지속 효과, 기본 지속 효과를 누리기 위해서 AS 빌드를 선택하는 경우가 더 많다고 보면 된다. 비록 AP 능력치를 활용할 수는 없지만 공격 속도의 증가와 더불어 구인수의 환영 타격 패시브와 은화살(W)의 기본 효과를 통해 교전 시 딜링을 원활히 할 경우 어마어마한 딜을 뿜어내기에 크게 문제되는 단점까지는 아니고, 이러한 이유로 자주는 아니지만 칼리스타도 AS 빌드를 선택한다.

[195] 온-hit 효과에 대한 설명은 [이 문서](#)를 참조하길 바란다.

[196] 루시안, 바루스(공속 빌드), 미스 포춘(온-hit 빌드), 애쉬(온-hit 빌드), 칼리스타

[197] 베인, 트위치(온-hit 빌드), 코그모. 다만 코그모는 라인전이 약해서 든다기보다는 챔피언 시너지와 생존을 위해 드는 경우에 가깝다.

[198] 바텀의 범주를 벗어나면 이러한 부류에는 솔로 라인 트리스타나(온-hit), 쿨, 니코(AS), 케넌(AD, AS 빌드)까지 포함된다.

[199] 드레이븐, 아펠리오스, 진, 징크스, 트리스타나, 트위치(치명타 빌드), 케이틀린.

[200] 해당 아이템은 평타의 피해량을 좌우하기에 롤 역사상 아이템 패치로 인해 엄청난 변화를 가져왔던 일부 사례를 제외하면 지금껏 치명타 빌드에서 가장 핵심적인 아이템으로 봐도 과언이 아니다. 그래서 모든 치명타 원딜 챔피언들은 물론이며, 다른 빌드를 선택하는 원딜들도 치명타 능력치가 조금이라도 필요하면 꼭 1코어로 선택하지 않더라도 어지간하면 반드시 구매하는 아이템에 속한다.

[201] 충전형 아이템 중 하나로 인피나 정수 약탈자에 비해 낮은 공격력을 가지고 있으며 보유하고 있는 공격 속도도 미약하지만, 0.5초 동안 75%라는 높은 둔화율과 무시하지 못할 상당한 추가 마법피해를 가하는 유틸성이 있고, 원딜들이 자주 가는 다른 1코어 아이템들보다 상대적으로 낮은 가격을 보유하고 있다. 또한, 툴팁에는 없지만 충전 속도를 향상시키는 기능도 내포하고 있다. 그래서 원딜의 생존과 아이템 빌드의 빠른 아이템 빌드업 구축 속도 및 공격 속도 시너지를 위해 1코어로 고려하는 경우가 많다. 다만 아무리 아이템 빌드업 속도가 빨라진다고 해도 치명타 빌드라는 사실은 변함이 없는지라, AS 빌드나 온-hit 빌드에 비해 코어템 구축 속도가 상대적으로 느릴 수밖에 없다.

[202] 루시안, 미스 포춘(치명타 빌드), 시비르, 아펠리오스, 애쉬(쿨감 빌드), 자야, 카이사

[203] 무한의 대검, 폭풍갈퀴와 더불어 공격 능력치 및 치명타 능력치를 가지고 있는 아이템이며 20%의 고정 쿨감과 기본 공격 시 잃은 마나에 비례하여 마나 회복까지 해주는 고유 지속 효과 덕분에 스킬 사용이 잦은 원딜들에게 매우 잘 맞는 아이템이다.

[204] 조건부 흡혈이 가능한 아이템인 멜모셔스의 아귀 등등

[205] 칼리스타, 드레이븐을 비롯하여 흡혈 수치 효과를 자주 누릴 수 있는 대부분의 원딜 챔피언들이 전부 포함된다.

[206] 참고로 주문 검은 광휘의 검은 고유 지속 효과의 이름으로, 스킬 사용 후의 기본 공격에 추가 피해를 주는 부가 효과다.

[207] 삼위일체, 얼어붙은 건틀릿.

[208] 리치베인도 이 부류에 속하긴 하나 다른 아이템에 비해 주문 검 피해량이 낮다는 점에서 주류 아이템으로서 선호되진 않는다. 그나마 이즈리얼과 코그모가 AP 빌드를 갈 때 이를 채택한 전례가 있으나 스킬셋과 운용법의 술한 변화로 거의 선택되는 일이 없는 아이템이 되었다.

[209] 바텀 원딜 사례에서 볼 때 주로 이즈리얼이 자주 올리는 필수 빌드이며 다른 라인 포지션까지 그 범위를 넓혀보면 이제 는 미드 라이너로 더 많이 기용되는 코르키가 이에 가장 부합되는 대표적인 사례에 속한다.

[210] 주로 요우무의 유령검, 드라사르의 황혼검, 그림자 검, 밤의 끝자락이 쓰인다. 그 중 핏빛 칼날의 경우에는 쓰이더라도 아이템의 특성상 바텀 라이너에겐 여러모로 부적합한 부분이 많다. 허나 원딜들이 솔로 라인으로 기용될 경우 스플릿의 이점을 살리고자 가끔씩 구매하기도 한다.

[211] 이 아이템은 엄밀히 따지면 현재 물리 관통력 아이템에는 속하지 않는다. 하지만 대상 챔피언의 방어력을 깎는 효과를 활용하여 물리 관통력 아이템들과도 시너지를 내는 아이템이고, 챔피언에 따라 물관템들과 같이 활용하기도 한다.

[212] 다만 해당 챔피언들은 아이템 빌드가 다양하게 갈리는지라 자주 사용되지 않는 경우도 있다.

[213] 바텀의 범주를 벗어나면 이러한 부류에는 코르키가 대표적으로 포함된다.

[214] 게임별 상황, 시대적 상황, 혹은 유저의 취향

[215] 똑같은 챔피언을 들어도 극단적으로 한타를 바라보고 초반에 시팅만 받으면서 수동적으로 플레이하는 유저가 있는가 하면 아예 아군 서포터와 함께 초반 라인전부터 매섭게 몰아쳐서 게임을 박살내고자 하는 초공격형 스타일로 플레이하는 유저가 있는 것처럼 아이템도 상황이나 취향에 맞춰 여러 방면에서 고려하여 조정하는 것이 가능하다.

[216] 폭풍갈퀴 / 정수 약탈자 / 무한의 대검 + 구인수의 격노검, 마나무네 + 구인수의 격노검, 몰락한 왕의 검 + 구인수의 격노검

[217] 마나무네 / 폭풍갈퀴 + 구인수의 격노검 + 내셔의 이빨. 이후 아이템은 라바돈의 죽음모자와 같은 단순히 AP 능력치가 높거나 존야의 모래시계 같은 AP 생존템을 선호했다. 그러다가 10.5 패치부터 W 및 마나무네와의 시너지를 위해 루덴의 메아리를 올리는 사례도 생겨났다.

[218] 앞의 사례보다는 표본이 많지 않으나 또 다른 하이브리드 빌드로 톱날 단검 + 정수 약탈자 + 내셔의 이빨을 올리는 경우가 있다. 특히 해당 빌드의 경우 기본적으로 Q, E진화가 되며, W진화를 하고 싶다면 증폭의 고서를 하나 더 올려주면 된다.

[219] 몰락한 왕의 검 + 루난의 허리케인 / 유령 무희 + 무한의 대검

[220] 정수 약탈자 + 루난의 허리케인 / 삼위일체 + 무한의 대검.

[221] 참고로 이즈리얼은 스킬셋에 AD 계수와 AP 계수가 모두 붙어 있는 챔피언이다 보니 지금은 쓰이지 않지만 예전에는 자주 썼던 아이템 빌드가 정말 많다. 예를 들어 2019년에는 드라사르의 황혼검, 2020년 10.10 패치를 기준으로 죽음의 무도를 코어 아이템으로 올리는 경우도 있었다.

[222] 요우무의 유령검 + 드라사르의 황혼검 + 칠흑의 양날 도끼.

[223] 몰락한 왕의 검 + 상황에 맞는 물리 관통력 아이템들

[224] 정수 약탈자 + 무한의 대검 + 고속 연사포 / 피바라기

[225] 정수 약탈자와 고속 연사포를 제외하면 사실상 시즌 1과 시즌 2를 연상시키는 과거 빌드가 맞다.

[226] 몰락한 왕의 검 + 구인수의 격노검, 마나무네 + 구인수의 격노검. 다만 후자의 경우는 상황에 따라서 선택된다.

[227] 몰락한 왕의 검 + 루난의 허리케인 / 고속 연사포 + 무한의 대검. 다만 이 빌드는 경우에 따라서 후반에 1코어였던 몰락한 왕의 검마저 팔아버리고 다른 아이템을 구매하거나 초반부터 아예 1코어로 정수 약탈자를 몰락한 왕의 검 대신에 가는 경우도 소수 존재한다.

[228] 요우무의 유령검 + 드라사르의 황혼검 + 그림자 검. 경우에 따라 1코어로 마나무네를 올리고 이후에 물관템을 가기도 한다.

[229] 마법공학 총검 + 구인수의 격노검 + 내셔의 이빨.

[230] 이러한 특징은 세나의 룬 통계에서도 확인할 수 있는데, 출시 초창기에는 어둠의 수확이나 콩콩이 소환을 쓰다가 유저들의 연구가 활발하게 진행된 이후부터는 새로운 발견에 따라 빙결 강화와 착취의 손아귀를 주로 사용하기 시작했다.

[231] 딜러로 쓰이는 경우에는 크게 2가지 빌드로 나뉜다.

일반적인 원딜 빌드: 마나무네 + 물리 관통력 아이템 + 고속 연사포 / 루난의 허리케인.

단식 서포팅 빌드: 영혼의 낫 + 물리 관통력 아이템 + 고속 연사포 / 루난의 허리케인.

이후 유저들의 연구로 2코어에 물리 관통력 아이템 대신 얼어붙은 망치, 철흑의 양날 도끼와 같은 다른 공격 아이템을 자주 사용하기 시작했다.

[232] 딜포터만이 아닌 아테나의 부정한 성배, 구원, 슈렐리아의 몽상, 불타는 향로를 올리는 유틸형 서포터로도 채택이 용이하다.

[233] 11.7 패치(이 시기를 기점으로 버그 수정, 새로운 패시브 효과 추가, 신화 아이템 시너지 효과와 기본 능력치 변경)를 통해 채택률이 조금씩 올라갔었던 전례가 있거나, 2021 프리시즌 패치 이래로 채택률이 급감한 것을 시작으로 주류 아이템으로서의 가치가 하락했던 사례 역시 있다.

[234] 명칭이 조금 어색할 수도 있는데, 이는 원거리 챔피언들을 포함한 대부분의 AD 챔피언들이 불클을 안 가는 경우도 있는데다, 방어력 관통력이 2018 시즌 이후로 물리 관통력과 방어구 관통력으로 나뉘게 되었다는 점도 있다. 그리고 해당 빌드는 **물관 빌드**로 부르는 것이 더 적절할지도 모르겠지만, 이 물관이란 용어 자체가 생긴지 꽤 되었어도, **대개 유저들은 이를 막론하고 그냥 방관 빌드로 부른다.**

[235] **자객의 발톱**을 올리던 시절도 있었지만 미니언 돌진이 막힌 이후 바텀 라이너에게 매우 부적합한 아이템으로 바뀌게 되었다.

[236] 아이템 컨셉의 일부 변화가 매년 패치를 통해 이뤄지고 있었음에도 과거와 비슷하게 타 빌드와 자주 혼용되는 양상을 보이고 있다. 또한 가성비가 매우 좋다는 점으로 인해 신화 아이템을 대신한 주요 1코어 아이템으로도 자주 선택되는 경우가 시시각각으로 존재한다.

[237] 방어력 관통력이 2018 시즌 이후로 물리 관통력과 방어구 관통력으로 나뉘게 되어 **물관 빌드**로 부르는 것이 더 적절할지도 모르겠지만, 이 물관이란 용어 자체가 생긴지 꽤 되었어도, **대개 유저들은 이를 막론하고 그냥 방관 빌드로 부른다.**

[238] 실제로 바텀 라이너들 중 오로지 원챔으로 운용하는 유저들(챔피언 하나만 사용하는 유저들)은 그리 많지 않은 편이다. 보통 원챔 유저가 되는 대표적인 이유는 어떤 챔피언의 플레이 방식이 맘에 들거나 선호도에 따라 빠지게 되는 경우가 많아서이다. 그러나 역사적으로 아이템 패치에 가장 영향을 많이 받는 포지션이 아이템으로 때리는 원거리 딜러 역할군이었고, 하단 라인 자체가 원딜/비원딜+서포터간 2대2 싸움이 주를 이루는 만큼 상성 관계가 더욱 복잡적으로 작용할 수밖에 없기 때문이다. 그 결과, 챔피언 폭이 좁을수록 바텀 조합을 맞추는 데에 손해를 볼 수밖에 없다. 그리고 실제로 바텀은 챔피언별 상성과 메타별 각종 영향에 따라 평가가 역전되는 경우도 있다는 점에서 챔피언 풀이 매우 좁은 바텀 유저라 하더라도 상황에 맞게 여러 챔피언들을 다룰 줄 알아야 하는 경우가 부지기수에 가깝다.

[239] 참고로 아래의 원칙들은 본인의 포지션이 바텀 메인 캐리 라이너로 지정되었을 때를 기준으로 서술되어 있다.

[240] 주류픽도 상성을 심하게 타는 챔피언이라면 피하는 편이 좋다. 1픽은 카운터 당하기 가장 쉬운 입장이다. 혹은 고의적으로 주류픽을 풀어놓고 이에 대응하는 상성의 카운터 픽을 골라서 뱅카드 없이 상대의 선택지를 막아버리는 것도 하나의 방법이기도 하다.

[241] 그렇다고 무조건적인 강요와 욕설은 금물이다.

[242] 핑, 채팅, 음성대화 모두 좋다.

[243] 예를 들어 라인전에서 2:2 교전이 벌어졌고, 상대가 둘 다 체력 상태가 좋다고 가정한다면, 상대 바텀 라이너와 서포터 중 바텀 라이너(원딜/비원딜)를 가장 먼저 공격해 전장을 이탈시키거나 처치하는 것이 기댓값이 크다. 하지만 상대 서포터의 체력 상태가 좋지 않아 빠르게 처리가 가능하거나 별 다른 리스크가 없다고 판단 될 경우에는 서포터를 먼저 포커싱하는 것이 좋다.

[244] 이 시점부터 더이상 초반이 아닌 중반으로 시간대가 넘어가게 된다. 라인전을 벗어나 교전이 자주 발생할 수 있는 환경이 조성되는 것이다.

[245] 영어로 Re와 Generation를 합성한 단어인 Regeneration의 줄임말 단어이며 이를 우리말로 바꿔 말하면 **재생성**이 된다.

[246] 물론 이 딜레마는 전반적인 게임의 흐름을 읽기 어려운 하위 티어일 수록 크게 부각된다. 아군과 뭉쳐서 상대와 대치전만 벌이다가 상대 팀의 스플릿에 끌려다니는 경우도 있고, 반대로 스플릿만 하다가 합류 타이밍을 놓쳐서 아군이 한타에서 터져나가거나, 혼자 잘릴 경우도 있다. 팁을 주자면 **CS는 곧 자신의 체급이다**. 즉 상대와 대치한 상황에서 지리하게 포킹 싸움만 하면서 서로 간만 보는 상황이라면 일단 아군에게 먼저 교전 지역을 당기는 것을 권하는 쪽이 좋다. 혹은 머릿수가 유리하면 라인을 확 밀어서 상대를 포탑에 처박아놓자. 그 뒤에 빈 라인에 가서 CS를 챙기면서 체급을 불리거나, 혹은 간단한 시야 확보 정도를 하는 것이 좋다. 명심할 것은, 미니맵과 아군의 핑을 꼼꼼히 확인하자. 합류를 제때 한다면 라인은 라인대로 정리하고, 자신의 체급은 높고, 한타에서 고지를 선점할 수 있다. 틈만 나면 라인을 밀러 가는 시비르가 하위권에서 후반에 잘 먹히는 이유 중 하나는, 특유의 푸시력을 살려 꾸준히 라인을 잔뜩 밀어서 체급 차이를 내기 때문이다.

[247] 이럴 때는 '그냥' 아군을 따라다니자. 아군과 서로 뭉쳐 행동하면 적도 이를 막거나 저지하기 위해 뭉치기 마련이고, 그러면 바텀이 활약할 상황은 싫어도 벌어진다. 그리고 '죽는 상황이 생기더라도' 킬이나 어시스트 등 여러 콩고물이 떨어지기 마련이다.

[248] 예시로는 NA 메타와 EU 메타가 태동되던 그 시절, 시즌 2 원딜 오브 레전드 시절, 시즌 4 하이퍼 캐리 시절, 시즌 6 프리 시즌 원딜 대격변 패치 시절, 시즌 7 중반부터 시작되었던 대향로 메타 시절, 8.11 패치 이전과 이후, 10.11 패치 이전과 이후, 12.10 패치 이전과 이후 등등이 있다.

[249] 서폿은 오히려 닷지가 없어 딜포터를 눈치 안보고 무지성으로 꺼낼 수 있는 빠른 대전에서 상당히 인기가 있는 편이다. 심지어는 세계 지도집도 안 사고 이상한 챔을 들고는 라이너 행세를 하기도 한다.

[250] 시즌 2(원딜 오브 레전드), 시즌 7(향로 메타)와 같이 인식이 매우 좋은 상황에서는 전 포지션을 통틀어 최강의 영향력을 가지게 되지만, 탑-미드같은 전통적 인기 포지션에 비할 수준이 아닌 때에 따라 정글러보다 인기가 있거나 떨어지는 인기를 계속 유지하고 있고, 심지어 서포터보다도 인기와 영향력이 모두 낮은 최하위권의 비인기 포지션으로 전락하거나 포지션 큐가 빨리 잡히는 경우 역시 생기기도 한다.

[251] 저티어에서 유독 유틸 서포터에 대한 평가가 박하고 그랩 서포터나 이니시를 걸 수 있는 탱커 서포터에 대한 평가가 후한 이유가 이것이다. 아무리 버프를 걸어봤자 본인들의 역량이 부족해 최대 포텐셜이 나오지 않는다는 점. 유틸 서포터들은 저티어 특유의 부족한 라인전 수행 능력이 발목을 잡아 라인전이 힘들어지기 때문. 반면 그랩 서포터나 탱커 서포터는 이니시나 그랩 등으로 본인들의 부족한 역량과 수동성을 어느 정도 메꿔줄 수 있기에 인기가 많다.

[252] 따라서 원딜이 본격적으로 티어를 올리려면 CS 먹는 것 외에도 서포터를 이용해 교전 각을 만들어내거나 포지셔닝 등 여러 가지를 한꺼번에 생각할 줄 알아야 한다. 수동적이라는 단점 외에도 이러한 요소들이 합쳐지기에 바텀이라는 포지션이 결코 쉬운 포지션이 아니다.

[253] 바텀 유저들은 실력도 좋고 멘탈도 좋은 편이라는 인식이 많았다.

[254] 다른 많은 별명들 중에서도 특히나 가장 널리 퍼지면서 사용되고 있으며, 바텀 라이너가 게임 내 큰 영향력을 끼치는 행위도 없이 그저 욕심만을 위해 킬과 빅웨이브에 핑을 치거나 다 된 밥상에 수저만 얹고 먹으려 한다는 내용을 직설적으로 풀어내고 까기 위해 만들어진 멸칭 중 하나가 바로 숟가락이다. 거기에 **숟가락 살인마**를 떠올리는 어감도 존재하기에 각각 구별해서 부르는 경우도 잦은 편이다.

[255] 정글과 서포터는 맵 보는 게 일이라 핑이 정확해야 하고, 미드는 난전 및 한타 합류를 위해 늘 다른 라인을 주시하면서 판 보는 능력이 뛰어나야 하고, 탑 라이너는 라인전 끝나면 양 사이드를 밀거나 싸움 각이 나오면 텔레포트를 이용한 오더 및 전장 합류를 하는 데에 반해 맨날 자기 지켜달라, 봐달라 혹은 안 지켜줘서 딜을 못 넣겠다. 혹은 하염없이 빈 라인, 빅 웨이브, 정글 몹을 밀거나 먹게 해달라는 말만 주야장천 한다는 평가가 있다. 즉 팀원들이 지켜줘야 하는데 지켜주지 않은 경우에는 바텀 라이너가 정말 아무것도 못한다는 점에서 어느 정도의 투정과 목소리는 납득이 가기도 하지만, 그렇지 않거나 혹은 각 게임을 막론하고 바텀 라이너들의 투정의 빈도와 정도가 지나치다는 의미에서 생긴 멸칭이다.

[256] 앞에 있는 팀원들 뒤에서 평타만 쏘고 앉아 있다는 점에서. 다만 바텀 특유의 적은 챔프폭에 대한 멸칭이기도 하다.

[257] **구마유시**가 바텀 포지션을 라면에 얹는 계란 정도로 비중이 낮다고 자학하면서 사용한 표현. 이는 LoL e스포츠 인스타그램을 통해 공식으로 박제되었다. [↻](#) <#>

[258] 서로의 활동 영역이 완전히 동떨어져 있다는 점과 탑 라이너 본인이 갱 혹은 로밍을 와주지 않은 정글과 미드에게 화살을 돌리는 경향, 커뮤니케이션의 문제가 없는 이상 탑 라이너 특유의 "**상대 탑만 어떻게든 이기려 드는 유형**"이 과반수로 불린다는 이유가 붙는다.

CC 이 문서의 내용 중 전체 또는 일부는 [리그 오브 레전드/전략](#) 문서의 [↻](#) **r1261** 판에서 가져왔습니다. [↻](#) [이전 역사 보러가기](#)

파워링크 [광고](#)

광고등록

KT스카이라이프 알뜰폰

skylife.co.kr

최대혜택받기 · 세컨폰요금제 · 5분셀프개통 · 요금제 찾기

5월 통신사 바꿀 타이밍! 고품질 KT망 사용, 최대혜택 24만원받고 평생할인



알뜰폰 알뜰요금제 이지 모바일

www.egmobile.co.kr

데이터셰어링 · 해외여행준비 · 제휴카드할인 · 쓴 만큼

알뜰 요금제는 저렴하고 빠르게 쉽게 이지모바일에서 확인하세요



KT알뜰 선불폰 온라인 개통

ntelecom-online.co.kr

KT알뜰 선불폰! 충전해서 쓰는 알뜰폰, 온라인 비대면 개통센터, 공인인증서 가능



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.