



미드(리그 오브 레전드)

최근 수정 시각: 2025-05-10 13:55:10

분류:[미드\(리그 오브 레전드\)](#)

<div>[펼치기 · 접기]</div>

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

목차

- 1. 개요
- 2. 미드 라인의 특성
 - 2.1. 게임 내 영향력
 - 2.2. 빠른 라인 클리어와 안정적인 성장
- 3. 미드 챔피언의 주요 유형
 - 3.1. 마법사 / AP 브루저
 - 3.2. 암살자/ 브루저
 - 3.3. 탱커
 - 3.4. 원거리 딜러
- 4. 미드 챔피언의 부차적인 유형
 - 4.1. 서포터
 - 4.2. 로머
 - 4.3. 안티 캐리
 - 4.4. 왕귀형
- 5. 미드 라인 운용 전술
- 6. 미드 유저들에 대한 인식

1. 개요



MID^[1] / 中路(中端)^[2]

미드는 [소환사의 협곡](#)에서 [EU 스타일](#) 포지션 중 중단 공격로에 서는 포지션이다.

지금은 미드에 워낙 다양한 챔피언들이 기용되기에 잘 쓰이지 않는 표현으로 바뀌었지만, 과거 고전적인 [EU 스타일](#)에서는 마법사(AP 메이지) 챔피언이 주로 쓰였었고, 바텀 원딜을 AD Carry, ADC라고 불렀던 것처럼 미드를 AP Mid 및 AP Carry로 지칭하면서 부르는 경우도 많았다.

2. 미드 라인의 특성

2.1. 게임 내 영향력

미드가 왕입니다. 미드가 강하면 다 돼요. 프로 씬에서 강한 미드는 코칭 스태프 이상의 힘이 있습니다.

전 LoL 해설가 [강승현](#)^[3]

미드가 강하면 진 뱅픽도 할 만한 뱅픽이 되고, 무난한 뱅픽도 이긴 뱅픽이 되고, 이긴 뱅픽은 뱅픽 단계에서 끝난 게임이 된다.

LoL 프로게임단 감독 [김대호](#)

미드는 게임 초/중/후반부를 가리지 않고 타 라인과 정글에 지속적으로 많은 영향력을 펼칠 수 있다.^[4] 애초에 위치 자체가 전장의 **중심**에 있어 맵 구조가 바뀌지 않는 한 영향력이 없을 수가 없다. 라인전 단계에서 주도권을 얻은 미드 라이너는 초반부터 맵 전역에 영향력을 행사할 수 있고, 메타와 상황에 맞춰서 탑의 캐리력이 높으면 탑에, 바텀의 캐리력이 높으면 바텀에, 정글의 캐리력이 높으면 정글에 영향력을 행사하는 것으로 게임을 흔들 수 있고, 미드 자체의 캐리력이 높은 메타는 본인 스스로가 캐리하면 되기 때문이다.

롤의 역사 전체에서 미드의 영향력이 감소한 기간은 극단적인 일부 상황^[5]뿐이며, 대부분의 메타에서는 적극적인 로밍, 교전 합류를 통한 한타 등등 사실상 게임 내 전반적인 주도권과 지배권을 가져올 수 있는 핵심 역할이다.

또한 라인 길이가 짧다는 것도 큰 장점이다. 라인 복귀가 탑·바텀보다 빠르다. 대략 5~6초 정도 차이가 나는데, 별것 아닌 것처럼 보이지만 쌓이면 최소 수십 초, 장기전에서는 수 분까지 시간이 빈다. 그 시간을 라이너의 성장이나 전투 참여에 쓸 수 있다.

그리고 라인부터 포탑까지 도달하는 거리도 짧아 갱킹 회피가 더 쉽다. 탑·바텀의 경우 상대 라이너가 하프라인에 걸쳐져만 있어도 포탑까지의 거리가 멀어 갱킹 성공 확률이 높지만, 미드는 하프라인만 넘어가지 않는다면 유효 갱킹을 만들어내기 까다롭다. 조금만 움직여도 포탑으로 갈 수 있기 때문. 또한 1차-2차 포탑 사이의 거리가 먼 탑·바텀은 다이브가 쉽지만, 바로 뒤에 2차 포탑이 있는 미드 라인에서는 웬만한 다이브 특화 **정글러**들도 킬 각을 내기 어렵다. 다른 라인의 개입에 영향을 덜 받게 되는 것이다.

미드는 중후중반부 운영 및 한타에서도 영향력이 높다. 일단 **탑**처럼 경험치와 골드 수급이 다른 라인보다 빠르다.^[6] 이를 기반으로 중중반부에 다른 라인을 찍어누를 수 있고 예외적인 경우^[7]를 제외하면, 사이드 운영이 가능한 경우가 많아 탑에서 모자란 사이드 수행 능력을 대신해서 운영적 이득을 취하기도 쉽다. 고로 미드가 사이드 선풍시 주도권을 갖고 있다면, 라인을 먼저 밀고 합류하여 운영적 이득을 만들어낼 수도 있고, 이렇듯 초반 라인전 및 로밍뿐만 아니라, 후반 사이드 및 한타에서도 더욱 영향력이 커지면서, 게임 캐리의 핵심적인 포지션이라는 기초가 유지되고 있다.

그리고 미드의 영향력과 강력함은 여전하지만 대회와 솔랭에 따라 판이하게 나뉘고 그 대비와 극명할 정도의 차이점도 존재한다.

- 솔랭에서는 극천상계가 아닌 이상 하체가 아닌 상체 메타가 주를 이룬다는 점과 이를 막론하고 미드의 중요성이 끊임없이 강조되고 있다.
- 대회에서는 영향력 자체를 부정할 수 없음에도 속칭 '라인 지우개'로 불리기도 한다는 점에서 솔랭과의 양상과 분명한 괴리감이 존재한다. 그러나 역사적으로 월즈 우승을 차지한 팀들은 슈퍼캐리가 가능할 정도로 막강한 미드 라이너를 보유하고 있었으며,^[8] 그게 아니더라도 여러 방식으로 캐리가 가능하며 라인전에서 상대에게 밀리지 않는 무력은 갖추고 있었다. 미드가 약한 팀은 다른 4라인의 차력쇼로 리그 상위권 어찌저찌 해도 우승이나 그 이상은 노리기 어렵다는 평이 지배적이며, 반대로 다른 라인이 빌빌거려도 미드가 강하면 그 미드의 힘만으로도 플레이오프, 월즈 진출이 가능한단 것이 정설이다.

2.2. 빠른 라인 클리어와 안정적인 성장

게임에 미치는 영향이 큰 만큼 미드는 다른 라이너들보다 빨리 라인을 클리어해서 빠르게 성장해야 한다. 라인을 빠르게 정리해야 미니언과 관련한 큰 손해 없이 합류할 수 있고, 역으로 상대 포탑에 미니언을 밀어 넣음으로써 상대가 합류해야 하는지 아니면 계속 라인에 남아 미니언을 수급해야 하는지와 같은 선택 중 하나를 무조건적으로 강요할 수 있기 때문. 그리고 초반 소규모 교전에 자주 참여해야 하는 라인이므로 초반부터 어느 정도 딜이 나와 줘야 한다. 즉 유저의 실력을 비롯하여 챔피언의 지속딜을 비롯한 폭딜 유무에 따라 게임의 지배력이 달라진다.

또한 미드는 라인이 짧아 복귀도 빠르고 갱킹도 어려워 빠르면서도 안정적인 성장이 가능하다. 특히 사거리가 긴 마법사나, 각종 이동기나 은신 기술을 지닌 암살사들이 주로 오는 라인이기때 더더욱 그렇다. 이 때문에 위의 라인 클리어, 합류, 소규모 교전 능력이 전무함에도 안정적인 성장으로 후반을 도모하기 위해 미드가 주력 라인인 챔피언도 존재한다.

3. 미드 챔피언의 주요 유형

- 마법사
 - 라이즈, 렉스, 럼블, 르블랑, 리산드라, 말자하, 베이가, 벅스, 벨코즈, 브랜드, 블라디미르, 빅토르, 스웨인, 신드라, 아리, 아우렐리온 솔, 애니, 애니비아, 오리야나, 제라스, 직스, 카서스, 카시오페아, 탈리아 등
- 암살자
 - 르블랑, 아칼리, 야스오, 에코, 요네, 제드, 카사딘, 카타리나, 키아나, 탈론, 트린다미어, 피즈 등

- 전사
 - 가렌, 다이애나, 리 신, 세트, 아트록스, 이렐리아, 판테온 등
- 탱커
 - 갈리오, 그라가스, 말파이트, 사이온, 오른, 자크 등
- 원거리 딜러
 - 루시안, 아크샨, 코르키, 트리스타나 등
- 서포터
 - 룰루, 모르가나, 자이라, 카르마, 세라핀 등
- 분류 불가
 - 신지드, 아지르, 질리언, 초가스, 케일, 하이머딩거 등

롤의 모든 라인 중에서 가장 챔피언이 다양하게 나오는 라인이며 정석적인 미드 라이너는 **라인 클리어가 빠르고, 초반부터 딜이 나오며, 타 라인 개입 능력이 출중하다**. 단, 다른 라이너와 정글러의 지원을 받아 초반에 약하고 라인 클리어, 로밍도 잘 안되는 챔피언들이 종종 기용되거나 엄청난 활약을 펼치는 경우도 생기게 된다.

3.1. 마법사 / AP 브루저

Mage / AP Caster

정석 EU 스타일부터 사용된 기본적인 유형. 정석 EU 스타일에서 바텀 라이너에 주로 기용되는 원딜이 AD 피해를 주는 경우가 많고 역사적으로 딜 교환을 하더라도 강하게 할 수 있는 장점이 있다는 점에서 미드 라이너는 AP 캐스터가 주 챔피언 역할군으로 기용되고 있다.

- 로밍형 마법사
 - 글로벌 이동기가 있어 로밍에 최적화된 부류다.
 - [갈리오](#), [라이즈](#), [탈리아](#), [트위스티드 페이트](#)
- AP 브루저
 - 사정거리가 짧아서 근거리에서 적의 공격을 맞거나 피하면서 스킬을 날린다.
 - HP, 방어력, 이동기, CC기 등 생존능력이 뛰어나다.
 - [다이애나](#), [럼블](#), [말파이트](#), [블라디미르](#), [사일러스](#), [스웨인](#), [케일^{\[9\]}](#), [카시오페아](#), [애니비아](#), [신지드](#), [그라가스](#), [초가스](#), [아우렐리온 솔](#), [모르가나](#)
- 견제형 마법사
 - 긴 사정거리를 가졌다.
 - HP, 방어력, 이동기가 부실하다.
 - [럭스](#), [벨코즈](#), [제라스](#), [빅토르](#), [하이머딩거](#), [카르마](#), [오리아나](#), [직스](#), [코르키](#)
- 극딜형 마법사
 - 순간 화력을 가졌다.
 - 스킬을 명중시키기 어렵거나, 사정거리가 짧거나, 생존력이 떨어진다.

- [니코](#), [르블랑](#), [리산드라](#), [말자하](#), [베이가](#), [벡스](#), [벨코즈](#), [브랜드](#), [신드라](#), [아리](#), [아칼리](#), [애니](#), [에코](#), [조이](#), [질리언](#), [카사딘](#), [카타리나](#), [피즈](#)
- 분류 불가
 - [아지르](#): 아지르는 기본적으로 AP 마법사 챔피언이 맞지만, 스킬 메커니즘상 극딜이 나오거나 스킬을 맞아가면서 부대끼는 브루저 유형도 아닌, 스킬로 모래병사를 배치하여 중장거리에서 AP 평타 위주의 공격을 시전하는 이색적인 형태의 챔피언에 가깝다. 또한 유형으로 따지자면 부 역할군이 원거리 딜러로서 소속되어 있으나 통상적인 의미와는 전혀 무관한 형태이고, AP 지속 딜러라는 마법사 포지션 중에서도 유니크하다. 물론 라인전을 비롯한 견제력도 상당히 좋아서 위에 서술된 견제형 마법사라 볼 수도 있으나 좀 다르다. 모래병사의 위치에 따라 사거리가 수시로 바뀌는 데다가 신기루(E) 스킬을 통해 기동성도 보장되는 편이라 일반적인 마법사와는 비교된다.

이를 제외한 라이엇에서 설명한 전체적인 마법사 틀 및 관련된 내용은 다음 문서 확인.

3.2. 암살자/ 브루저

Assassin^[10] / Slayer^[11]/Bruiser

높은 기동력과 순간 폭딜로 미드에 오는 상대 마법사를 카운터 치기 위해 등장했다. 특히 정통 마법사 부류에 속하는 메이지 챔피언들이 대체로 두벽이가 많아 갱킹 및 돌진에 취약하고, 농타깃 스킬 위주인 경우도 존재함으로 인해 순간 회피기를 가진 암살자들에게 카운터를 당한다.

미드 라인의 성장력이 다른 포지션에 비해 우월할 때, 혹은 메이지의 영향력이 줄거나, 대 암살자의 시대가 도래할 경우 자주 선택되는 픽이다.

기동력도 우월하고 라인 클리어 능력도 대체로 우수한 데다 저렘에도 각만 잡히면 적 챔피언을 두~세번의 딜교로 삭제 가능한 우월한 순간폭딜로 라인전 내내 상대를 수시로 압박할 수 있으며, 기동력을 살려 로밍이나 스플릿을 자주 다닐 수 있는 등, 저렘에는 CC기를 제외한 모든 면에서 마법사의 완벽한 상위 호환에 가깝고, 특유의 기동력으로 갱킹 회피 능력도 탁월해 한 번 흥한 미드 암살자는 저지하기가 매우 어렵다. 다만 몸이 약하기 때문에 한 번 CC기에 걸리면 순삭당하기 쉬우며 어디까지나 암살자라는 점에서 후반 정식 한타에서의 영향력은 마법사보다 떨어진다.^[12]

- AD 암살자^[13]: [야스오](#), [요네](#), [아크산](#), [이렐리아](#), [제드](#), [탈론](#), [트리스타나](#), [키아나](#), [나피리](#)
- AD 브루저: [레넥톤](#), [리븐](#), [아트록스](#), [판테온](#)
- AP 암살자^{[14][15]}: [르블랑](#), [벡스](#), [사일러스](#), [아리](#), [아칼리](#), [에코](#), [카사딘](#), [카타리나](#), [피즈](#)

3.3. 탱커

Tank

높은 체력으로 상대를 라인전에서 찍어 누르기 위해 선택하는 카운터 픽이다. 체력, 방어력 등 기본 스탯이 튼튼할 뿐만 아니라 광역기와 초반 전투력이 우수한 챔피언들이라 암살자들이 콤보를 넣어도 죽지 않고 오히려 역관광 시키는 경우가 많다. 하지만 마법사를 상대로는 잘 사용하지 않는다. 짧은 미드 라인의 특성상 마법사의 사정거리로도 멀리서 견제를 날려 역으로 탱커를 견제하거나 미니언만 죽이는 것도 가능하기 때문이다.

다만 탱커는 그 경계가 애매하기 때문에 챔피언의 특성에 따라 브루저, 암살자, 마법사 역할이 가능한 챔피언들이 있고, 때에 따라선 마법사를 카운터 치는 경우도 많은 편이다. 또한 미드에서 탱커가 자주 등장하는 메타라면 곧 브루저와 암살자를 덩달아 나오는 상황인 대신 마법사가 힘을 쓰기 힘들다는 뜻과도 같으며 이는 곧 미드와 다른 라인 및 역할군끼리의 밸런스 자체가 그냥 무너진 메타라고 여겨도 전혀 이상하지 않다.

- [갈리오](#), [누누와 윌럼프](#), [말파이트](#), [자크](#), [초가스](#), [크산테](#)

3.4. 원거리 딜러

Marksman

긴 평타 혹은 스킬 사정거리와 화력으로 상대를 견제할 수 있는 일부 AD 원거리 딜러 챔피언들이 해당 목록에 해당된다.

- [루시안](#), [바루스](#), [스몰더](#), [아크산](#), [제리](#), [제이스](#), [코르키](#), [트리스타나](#)

4. 미드 챔피언의 부차적인 유형

역할군에 상관없이 챔피언이 가진 특정 스킬과 성장방식, 플레이 스타일에 따른 부차적인 유형이다.

4.1. 서포터

Support

미드 라인에 어느 정도 딜이 나오면서도 아군을 서포팅할 수 있는 챔피언을 세우는 전략. 단적인 예로 초반부터 만트라를 이용한 깡딜+후반의 악랄한 보호막과 힐량 및 딜을 내세워 시즌별 주요 리그를 비롯하여 월드 챔피언십에서도 자주 나온 사례가 있는 미드 [카르마](#), 과거 2015 MSI 결승 5경기에서 페이커의 르블랑을 봉쇄해버린 폰의 [모르가나](#), [페이커](#)가 주로 사용했던 미드 [롤루](#)와 [질리언](#), 체급이 높아질 때마다 출몰하는 미드 [세라핀](#), 해외 리그에서 몇 번 나온 전례가 있는 미드 [잔나](#), 과거 2014년 LCK 스프링에서 일부 강함을 선보였던 전설의 미드 [소라카](#)와 같은 서포터 챔피언이 미드 라이너로서 등장했던 전례가 있다.

보통 이러한 챔피언들은 대개 초반의 화력과 라인전을 포기하고 후반 팀 기여에 올인한다.^[16] 특히 서포터와 함께 아군을 보좌하여 한타에서 잘 생존시키거나 캐리를 할 수 있게 도와주는 역할을 주로 수행하지만 전반적인 게임 내 메타의 변화로 인해 전략의 골자가 일부 바뀌기 시작했다. 특히나 2018년을 기점으로 인게임에서는 초반의 이득으로 스노우볼을 굴려 빠르게 승부를 가리는 소위 “초시계 전법과 개싸움 메타”가 도래하였고, 이로 인해 폭딜 및 지속딜이 매우 강한 미드 라이너 챔피언들과 당시 서포터의 탈을 쓴 라이너 급의 미친 화력을 내던 시즌 9의 [파이크](#), 마타조합의 핵심 보조로 활약하던 [타릭](#)정도를 제외하면^[17] 사실상 미드에 서포터가 설 자리가 사라졌다. 또한 시대별 메타의 상황과 그에 따른 동향의 변화에 의해^[18] 자체 상향이 간접적 혹은 직접적으로 이뤄지는 것을 틈타 재등장하는 게 아닌 이상 뱅픽 창에서 모습 자체를 보이기가 힘든 경우가 더 많아지고 있다.

이들 중 확실한 단일 서포팅 능력과 미드로 기용될 경우 딜과 단일 서포팅이 강력한 롤루, 초반 딜이 은근히 세면서 후반에는 상대하는 사람의 혈압을 강제로 끌어올리는 수준의 광역 보호막으로 입지를 탄탄하게 굳힌 카르마, 광역 서포팅과 중장거리 CC기를 앞세운 사기적인 한타 능력, 빠른 라인 클리어 수단을 갖춘 세라핀 정도가 남은 상황이다. 왜냐하면 해당 범주에 속하는 챔피언들은 조금이라도 다른 라인으로 외도하거나 대회에서 조금이라도 등장할 경우 바로 미드는 물론 본래 라인인 서포터로도

다시는 사용할 수 없을 만큼의 사지 절단 너프를 받는 게 보통이라 오래 가지를 못한다. 이는 사실상 라이엇이 '서포터가 다른 라인에서 깡판을 부리거나, 게임 내에서 캐리라는 단어와 서포터가 서로 연관되는 걸 부정한다'와 같은 결론으로 도출되고 있다. 심지어 파이크와 같은 딜링이 가능한 서포터형 암살자의 경우에도 솔로 라이너로 쓰였던 사례가 챔피언 출시 이래로 자주 나왔던 2019년의 사례와 잠시 얼굴을 비쳤던 2020년의 사례가 있었지만 그간 라이엇의 저격 너프가 끊임없이 이뤄짐에 따라 이제는 완전히 종적을 감추는 절차를 밟게 되었다.

- 보호막/버프 등의 유틸리티로 아군을 보조: [카르마](#), [질리언](#), [롤루](#), [세라핀](#) 등

4.2. 로머

Roamer

본인의 라인전에 집중하기보단 타 라인을 공략하여 이득을 보는 타입이다.

라인 클리어가 워낙 좋아 상대보다 한발 먼저 움직일 수 있거나, 기동력이 뛰어나거나, 글로벌 이동기를 가졌다. 마법사, 브루저, 암살자, 탱커, 원거리 딜러, 안티 캐리와 같은 역할군을 막론하고 타 라인에 많은 영향을 끼칠 수 있는 챔피언들을 전부 통칭한다.

굳이 맞라이너와 씨름하지 않고 이리저리 돌아다니며 이득을 취하는, 좋게 말하면 현명하고 나쁘게 말하면 졸렬한 방식의 게임 운영을 선호한다. 또한 부캐 육성이나 대리 기사들이 가장 선호하는 픽 중 하나인데 압도적인 라인전 실력으로 미드를 순식간에 박살내버리고 다른 라인에 영향력을 널리 끼쳐 게임의 승부를 빠르게 결정지을 수 있기 때문이다.

- 글로벌 이동기를 가진 경우: [갈리오](#), [라이즈](#), [탈리아](#), [트위스티드 페이트](#)^[19], [판테온](#), [클레드](#) 등
- 벽을 넘을 수 있는 경우: [르블랑](#), [제드](#), [카사딘](#)^[20], [탈론](#)^[21], [트린다미어](#)
- 합류 속도가 빠른 경우: [누누와 윌럼프](#), [럼블](#), [아리](#), [아크산](#), [카타리나](#), [키아나](#)

4.3. 안티 캐리

Anti-Carry

CC기를 통해 라인전부터 게임이 끝날 때까지 상대 라이너의 활약을 최대한 방해하고 억제하는 타입으로, 상대를 망칠 수는 있지만 팀적인 캐리를 도맡을 수 있느냐와 관련한 평가에선 좋지 않은 단점이 있다. 즉 성장 면에서 강점이 많지 않아 팀 아군 의존도가 높다.

- [니코](#), [리산드라](#), [말자하](#)^[22], [모르가나](#), [세트](#), [아리](#), [초가스](#), [트위스티드 페이트](#), [판테온](#)

4.4. 왕귀형

초중반에는 라인 클리어도 안되고, 딜도 안되고, 몸도 약하고, 타 라인 개입도 전무하지만, 우수한 후반 캐리력으로 보답하는 유형이다. 어떻게 보면 역설적인 부류인데, 초중반에 영향력을 행사해야 하는 미드에서 초중반이 가장 약한 챔피언들이기 때문에 일반적인 미드들과 달리 초반을 내주고 뒷심을 챙기는, 원거리 딜러들과 더욱 흡사한 운용을 하게 된다.

이들이 미드에 가는 이유는 라인이 짧아 안정적으로 성장하기 좋고, 아군의 지원을 받기도 유용하기 때문이다. 이렇게 굳이 뭐

하려고 하지 않고 반반만 가도 웃는 쪽은 왕귀참이다. 하지만 6레벨, 빠르면 3~4레벨부터 정글러와 힘을 합쳐 영향력을 행사해야 하는 미드에서 6렐은 커녕 11렐은 가야 겨우 명함이라도 내밀어볼 수 있는 저열한 초반 능력치 때문에 타 라이너와 정글러가 매우 힘들어한다. 설상가상으로 적 미드한테 따이기라도 해서 그 격차가 더 벌어지면, 상대 미드가 2인분을 할 동안 0.5인분도 못하는 그림이 나오는 일도 수두룩하다. 그래서 왕귀참이라는 긍정적인 표현 보다는 아군의 희생을 강요한다는 점에서 **고혈참**이라는 멸칭으로 곧잘 불린다.

초반을 그럭저럭 넘겨 10레벨 즈음이 되면 타 챔피언의 0.7인분 정도의 역할을 할 수 있으며, 시간이 지날수록 그 격차는 기하급수적으로 벌어지게 된다. 이들이 로밍을 못 가도 사고 없이 3코어 시점까지만 와도 게임은 거진 반 정도 승리했다고 확신할 수 있을 정도. 리그 오브 레전드의 후반 캐리는 바텀의 원거리 딜러가 말지만, 이들은 그 원딜조차 뛰어넘는 DPS를 갖고 있거나, 서포터나 탱커가 막고 있어도 적 원딜을 손쉽게 제거할 수 있거나, 적 전체를 분쇄하는 광역 폭딜을 지속적으로 입힐 수 있어 일반적인 원거리 딜러보다 더욱 높은 캐리력을 가지게 된다. 하지만 상술했듯 미드의 역할을 할 수 없는 미드라는 큰 단점이 있어, 롤이 한국에서 서비스를 시작한 **시즌 3부터 현재까지** 이들에 대한 시선은 곱지 못하다. 만약 왕귀형 미드 챔피언들을 잡고 캐리하게 된다면 그것은 왕귀참의 캐리라기보다 초중반을 묵묵히 잘 버텨준 아군들의 캐리라는 말도 있을 정도.

- [말자하](#), [블라디미르](#), [빅토르](#), [카사딘](#), [베이가](#), [아우렐리온 솔](#), [아지르](#)

5. 미드 라인 운용 기술

- **주요 장신구 - 투명 와드:** 미드는 시야 확보를 위한 투명 와드도, 정글러와 합심해 시야 압박을 넣는 예언자의 렌즈도, 오브젝트를 확인하기 위한 망원 와드도 잘 맞지만, 그래도 안정성을 크게 높이는 투명 와드가 주력이다. 그렇다 해도 때에 따라 다른 장신구 또한 자주 쓰인다.
 - 주요 투명 와드 배치 - 칼날부리 : 미드는 본인이 선푸쉬를 하건 못하건 우선적으로 정글의 위치를 확보하고 그에 따라 행동을 결정해야 한다. 따라서 매우 중요한 와드는 상대 칼날부리와 레드 뒷부쉬 사이의 공간에 와드를 박아넣는 것으로, 이곳에 와드를 박으면 정글러가 갱킹을 오는것도 볼 수 있고 캠프를 돛에 있어 매우 중요한 칼날부리를 먹는 것을 관찰함으로써 상대 정글의 대략적인 동선이 어떻게 되는것인지 CS 수 등을 이용해 예측할 수 있다. 이외에도 오브젝트를 막으려 오는 상대방을 제어할수도 있고, 우리 정글이 상대의 시야에 노출되었을때 반대편에서 이득을 취하려고 미드 타워 근처 암시야를 횡단하는 상대 정글을 손쉽게 찾아낼수도 있다. 전략적으로 매우 중요한 세가지의 요충지중 한군데이기 때문에 반드시 게임이 시작한 순간부터 라인전이 끝나기 전까지는 와드 쿨타임이 돌때마다 꾸준히 박아주자.
 - 주요 투명/제어 와드 배치 - C자부쉬와 일자부쉬 : 오브젝트를 위한 와드 배치다. 오브젝트 강가 반대편에 존재하는 벽 끝에 둥글게 붙어있는 부쉬와 미드 한가운데 양옆으로 달려있는 긴 부쉬가 그 주인공으로, 일반적으로 인원들이 다수 결집하는 공허 오브젝트나 드래곤 사냥시에 상대의 위치를 가장 쉽게 가늠할 수 있고 아군이 설계하기 쉬워지는 위치. 특히 C자부쉬는 그 크기가 매우 크면서도 주요 교전지역과 아주 가까우며, 아군 세이프 존까지도 생성해주는 역할을 하기 때문에 제어와드를 박아 상대의 와드를 지우고, 아군 와드를 지우려는 상대의 움직임까지 차단해주는것이 좋다.
 - 주요 제어와드 배치 - 아군 진영의 C자부쉬와 레드 뒷부쉬 : 상대의 카정을 방지하는 와드다. 십중팔구 카정을 하러 들어오는 상대는 아군 방향의 칼날부리와 두꺼비/블루를 노리고 들어오게 되는데, 이를 차단하거나 최소한 정보 확인을 바탕으로 반대쪽에서 이득을 볼 수 있게 해주는 효율적인 와드 위치다. 아군 정글이 탑/바텀에 라인 개입을 시도할때 특히 좋은 와드위치. 다만 오브젝트나 칼날부리 와드보다는 덜 공격적이기 때문에, 가급적이면 박지 않는것이 좋다.
- **라인 관리**
일반적으로 민다. 미드는 라인이 짧기 때문에 라인을 당겨 이득을 보거나 갱킹을 부르기가 어렵고, 빅토르 같은 특수한 사례가 아니라면 푸쉬 후 로밍을 주는듯한 무빙을 통해 맵 전체에 압박을 가할 수 있다. 타워 다이브를 한다 해도 여러개의 뺑 뚫린 대로와 뒤에 대기하는 든든한 2차포탑 덕분에 어렵기 때문에 미드의 푸쉬를 돕는 경우가 아니라면 미드에 킬을

목적으로 개입하는 경우는 적다. 그렇기 때문에 라인을 항상 밀어 언제나 교전에 바로 합류할 수 있도록 준비하는 것이 미드 라이너의 기본 소양이다. 라인 클리어가 느리거나 주도권이 없는 미드는 합류가 늦거나 합류하더라도 미니언을 버리게 된다.

단, 빅토르나 아지르 등 성장성이 매우 높은 챔피언이라면 아예 밀지 않고 라인을 꾸준히 가운데 맞춰두는 전략도 존재한다. 이들은 매우 우수한 견제기를 가지고 있기 때문에 꾸준히 상대 미드의 체력을 압박하며 로밍을 가지 못하게 누를 수 있고, 갱킹/로밍 위협에도 노출시킬 수 있다. 그렇다고 라인클리어를 하며 라인에서 도망치기에도 경험치 손실이 발생하며, 매우 뛰어난 성장성을 가진 상대 챔프에게 사이드에서 밀릴 수 있어 부담이 심해진다. 특히나 상대 정글과 서폿이 라인에 개입하는 것이 불가능에 가까워지기 때문에 안정적인 성장에 있어 강점을 발휘하는 전략.

• 로밍

갱킹이 정글러의 핵심이듯, 로밍은 미드의 핵심이다. 기본적으로 라인을 밀어놓고 정글쪽으로 무빙을 치며 상대 라이너에게 갱킹/다이브 압박을 주고, 상대 정글러와의 1대1 상황에서 빠른 합류를 할 수 있게 만들어 아군 정글러가 더욱 자신감 있게 행동할 수 있도록 도와준다. 적 라이너가 아군 라이너보다 큰 우세를 점했어도 어지간해선 인원차이는 이기기 어렵기 때문에 성장 중인 적 라이너의 기세를 꺾어놓기 좋다. 대표적으로 윗 바위계에서 정글이 마주쳤을 때 상대 정글에게 킬 각 압박을 준다면, 바텀에 정글러와 함께 가는 4인 다이브 등을 통해 정글/바텀을 아예 폭파시킬 수 있으며, 아군 정글러의 탑 갱에서 상대 정글이 커버를 오는 것을 역으로 잡아먹는 3:2 상황도 자주 나온다. 혹은 정글이 커버해주지 못하는 밀리는 라인에 일부러 보여주는 무빙을 침으로써 상대가 타워 허깅 중인 아군을 추가로 압박하거나 타워를 치는 것을 자제하게 만들 수도 있다. 말 그대로 미드의 선푸쉬가 나머지 인원 9인에게 전부 영향을 주는 셈. 빠르게 라인을 밀 수 있어야 상대 미드를 포탑에 묶을 수 있으므로 라인 클리어가 좋은 챔피언이 가야 하는 이유기도 하다.

• 정글

미드가 푸쉬가 밀리는 성장형 챔피언이라면 정글을 부르는 것도 좋다. 주로 바텀을 푸쉬 중인 팀에서 돌거북을 먹고 바텀 삼거리를 통해 강가로 진출, 일자부쉬 벽에 착 붙어 최대한 뒤를 막은 후 재빠르게 달려들며 킬각을 보는 매우 공격적인 전술이다. 혹은 아군 메이지가 마나가 없을 때, 정글을 불러 상대가 마나가 없는 자신을 압박하지 못하게 하고 편하게 집타임을 잡을 수 있다. 반대로 미드가 선푸쉬를 할 수 있다면 정글을 케어해주는 편으로, 와딩을 통해 시야를 확보하거나 카정을 봐주고 상대 정글과의 1대1 조우 상황에서 빠른 합류를 할 수 있도록 도와준다. 또한 오브젝트 타이밍에 상대 정글이 오브젝트에 오지 못하게 하고 상대 라이너의 압박을 방해하며, 아군 정글이 정글링에 특화된 고 성장성 챔피언일 경우 카정을 봐주는 것도 좋은 선택지.

• 드리블

상술했듯 미드는 다른 지역들과 가장 많이 맞닿아 있고, 그만큼 영향을 받기도 쉽다. 탑/원딜은 대부분 장기 성장성을 위시로 하여 로밍을 오는 경우는 적지만, 정글/서폿의 경우 꾸준히 움직이며 영향력을 퍼뜨리려고 하는 포지션이다. 특히나 아군 탑 바텀이 개입이 걱정되는 상황에서는 오히려 커버를 가기 보다는 와드를 통해 미드라인의 안전을 확보하고 상대 미드를 과감하게 압박 또는 포탑을 꾸준히 쳐주며 상대 정글과 서폿의 개입을 유도하고 본인은 유유히 살아나가 아군이 행동할 시간을 벌어주자. 라인이 짧고 포탑이 가깝기 때문에 상대 바텀라인을 꾸준히 주시하고 상대 칼부 와드를 통해 동선을 예측하고 마이크로 무빙을 통해 위치를 조정하면 상대적으로 안전하며, 체력이나 마나 스킬 등을 잘 아낄 경우 재압박을 통해서 추가적인 턴 소모까지 유도할 수가 있다. 상대 정글러나 서포터의 위치 파악, 와딩, 적 미드 라이너가 블루를 먹으러 빠졌을 때를 파악하는 등 맵 리딩을 잘 해야 한다. 또한 이 과정에서 상대를 압박하고 미드 1차에 타격을 가함으로써 추후 미드 1차를 부수고 미드 중앙 와드를 통해 맵 전체를 컨트롤 할 수 있는 강력한 권한까지 얻을 수 있기 때문에 본인의 피지컬에 자신이 있는 유저라면 드리블은 필수.

• 라인전 이후

사이드 푸시가 아예 불가능한 챔피언이 아니라면 주로 바텀을 미드에 보내고 탑과 함께 사이드 1차 싸움을 한다. 대부분은 양측 미드가 전부 바텀으로 가서 2차전을 치르나 상대 탑과의 상성이 좋은 경우나 아군 탑이 강력해 본대에 개입을 원하는 경우 탑으로 가는 경우도 있다. 이때, 잘리지 않고 CS를 먹는 것을 최우선으로 해야 하므로 생존성이 좋은 로밍형 챔피언이라면 제어 와드, 그렇지 않은 메이지나 브루저라면 장신구까지 활용해주며 사이드 라인 바로 옆 부쉬들에 시야를 확보하고 라인을 먹여주자. 사이드를 돌던 도중에 잘리게 된다면 즉시 아군의 사이드 1차 포탑으로 압박이 들어가며, 1차 포탑이 없는 순간 한없이 개입이나 1대1등에서 취약해져 합류차이를 낼 수 있다. 반대로 사이드에서 잘리지 않는 것을 넘어

압박과 드리블을 자유자재로 할 수 있을 정도로 상성/성장성이 잘 잡혀있다면 1차를 밀고 2차까지 압박에 들어가며 상대의 인원분배를 크게 어그러뜨릴 수 있음으로 라인전 단계에서부터 성장성에 면밀히 주의하며 게임을 진행하자.

6. 미드 유저들에 대한 인식

강한 미드는 코칭 스태프 이상의 효과가 있다. **미드가 왕입니다! 미드 세면 다 돼요!**

강승현 해설, 2021 LCK 스프링 시즌 시작 전 롤분 토론에서

밴픽의 완성은 미드다. **미드가 잘하면 진 밴픽도 보통 밴픽이 되고, 보통 밴픽도 이긴 밴픽이 되고, 이긴 밴픽은 시작부터 끝나는 밴픽이 된다.**

김대호 감독 ⇄ #

리그 오브 레전드에서 승패 결정에 큰 영향을 끼치는 핵심 포지션으로, 미드보다 중요한 포지션이 존재했던 메타는 있어도 미드가 중요하지 않은 메타는 없었다.^[23] 이는 다른 라인들은 다 대표적인 멸칭격 은어 한 가지씩은 가지고 있는 것과는(망나니, 백정, 손가락, 도구) 일부 상반되었다는 점만 봐도 알 수 있으며 영향력이 큰 만큼 못하면 싸는 양도 푸짐해서 욕도 잘 먹지만, 미드는 가장 대표적인 별명이 '**황족**'인 것에서부터 대우 자체가 좋은 편이다.^[24]

이미 시즌 2 한국 초창기 런칭 시절부터 미드는 황족 ⇄ #으로 불렸었고, 앞서 설명한 것처럼 영향력이 높은 포지션이라 본인의 실력이 된다면 랭크 점수를 올리기도 가장 좋고 게임 내 중요도 면에서도 롤의 연도별 메타가 어떻게 변하든 게임 내 포지션의 위상이 1~2순위에서 내려와본 적이 없을 정도로 언제나 좋은 평판을 지녔기에 리그 오브 레전드는 극단적으로 말해서 **미드 외의 떨거지 라인 4개**라고 표현해도 과언이 아니다.

또한, 라인의 특성상 팀 단체 컷이나 인터뷰 등에서 탑 - 정글 - **미드** - 바텀 - 서포터 순으로 배치되기에 게임의 안팎으로도 주인공 혹은 리더로 보일 수 있다는 특징이 있다. 이는 솔로랭크가 아닌 프로 리그에서도 마찬가지인데, 당장 롤 역사상 최고의 프로게이머로 칭송받는 **페이커**가 **미드 라이너**이다. 비단 페이커 뿐만 아니라 **리그 오브 레전드 월드 챔피언십**에서 우승하며 세계를 제패한 팀들의 미드 라이너들도 빠짐없이 최고의 선수로 인정받아왔다.

- 시즌 2 **TPA**의 **토이즈**는 당시 GPL 리그를 통합하였고, 월즈에서 **아주부 프로스트**의 **빠른별**의 약점인 라인전 단계의 CS 수급 능력에서 월등히 앞서고 다른 장점들 또한 밀리지 않으면서 존재감을 지워버리는 등 대회 내내 압도하면서 당시 이견이 없는 미드 최강자로 등극했다.
- 시즌 3, 2015 시즌, 2016 시즌, 2023 시즌, 2024 시즌의 세체미 페이커는 굳이 긴 설명할 필요가 없이 월즈에서 치러진 다전제에서 상대로 만난 모든 미드 라이너에게 여러 방면에서 하나도 빠짐없이 한 수 위의 실력을 보여줬으며 현재에는 세체미가 아닌 역체미와 역체롤로 추앙받고 있다.
- 2014 시즌의 **폰**은 **삼성 갤럭시 화이트** 선수 전원의 압도적인 무력에 다소 묻혀진 감이 있으나, 당대 페이커의 천적이자 개인의 무력도 최정상급이었고 월즈 당시 미드 라이너 중 압도적인 라인전 지표 차이를 보여주며 **댄디**가 일방적인 정글 주도권을 잡는 데 도움을 주었다.
- 2017 월즈 우승자인 **크라운**은 결승전 1세트에서 **말자하**의 하드 카운터였던 **카시오페아**를 상대로 라인전에서 점멸까지 빼고, 꾸준히 상대방의 존재감을 지워버리는 등 안티 캐리형 미드 라이너의 정수를 보여줬다. 그리고 우승을 막 달성했을 당시엔 평가 절하를 당했던 선수였지만 **비디디**의 룬주와 페이커의 SKT를 3:0으로 누르고 우승했기 때문에 재평가를 받고 있다.

- 2018 시즌의 **루키**는 만나는 모든 미드 라이너들에게 한 수 위의 무력을 앞세워 한 게임도 라인전을 지지 않았다. 심지어 당시 루키의 라인전은 자연재해에 가깝다고 평가받았던 수준이었고 무력뿐만 아니라 팀플레이 역시 당시를 기준으로 타의 추종을 불허하던 선수였다.
- 2019 시즌의 **도인비**는 여지껏 미드 라이너들이 로지컬보다는 피지컬에서 두각을 보여줬던 반면 도인비는 로지컬 측면에서 당시 만났던 모든 미드 라이너보다 다른 차원에 있다고 평가받았고, 예측할 수 없는 챔피언(**노틸러스**) 폭과 운영 면서의 강점만이 아닌 기본적인 피지컬에서도 루키와 **캡스** 같은 S급 미드 라이너들을 상대로 오히려 역으로 눌러버리는 모습으로 그해 이권이 없는 세체미로 인정받았다.
- 2020 시즌의 **쇼메이커**는 성장형 정글러가 캐리의 열쇠를 쥐고 있는 메타에서 당시 라이너들에게 필수적인 요소인 강한 라인전과 로밍 모두 상수로 소화해냈고, 팀의 게임 컨셉에 따라 받쳐줘야 할 때는 받쳐주고 본인이 변수를 만들어야 할 때는 직접 변수를 만들거나 게임을 뒤집어 버리는 등 분명한 완급 조절 능력으로 팀의 공격성과 안정감을 배로 끌어올리면서 2020 시즌 세체미로 등극하게 되었다.
- 2021 월즈에서 **스카웃**은 안정적인 운영 능력 및 변수 창출과 결승전에서 미드 차이를 내면서 활약한 끝에 우승을 차지하였고, 5년 만에 등장한 월즈 결승 MVP 미드 라이너라는 타이틀과 더불어 그해 세계 최고의 미드 자리까지 동시에 얻는데 성공하게 되었다.
- 2022 월즈에서 우승을 거둔 **제카**는 라인전에서의 안정감과 발군의 피지컬로 이득을 가져오는 딜 교환, 그리고 한타에서도 캐리와 서포터의 역할을 자유자재로 해내주었고, **DRX**가 위기일 때마다 받치면서도 필요한 슈퍼 플레이까지 보여주는 인상적인 모습을 남겼다. 특히 **샤오후**, **나이트**, 스카웃, **초비**, 그리고 페이커까지 찍어누르고 2019 시즌 도인비에 이어 3년 만에 새로운 미드 **로얄로더**로 등극하였다.

그렇기에 LCK에서는 **신인들의 무덤**이라는 평을 듣고 있는데, 흔히 '서부 리그'라 불리는 상위 1-5위의 팀들은 팀 차원에서 프랜차이즈 스타로 밀어주는 확고한 미드 라이너들이 이미 하나씩 자리하고 있고,^[25] '동부 리그'라 불리는 하위 6-10위의 팀마저도 등뼈라고 할 수 있는 미드 라이너들을 이미 확보한 상황^[26]이기 때문에 신인들의 경우에는 하위 팀이 아니면 해외 팀으로 데뷔할 수 밖에 없다. 그로 인해 생긴 아직까지 깨지지 않는 징크스가 '2013년 이후 우승 팀의 미드 라이너는 한국인이다.'라는 것.^[27]

거기에 아무리 미드 포지션 및 선수와 관련한 부정적인 부분이 있더라도^[28] **쇼메이커-비디디-페이커-초비**로 이어지는 **2021 시즌 당시 초호화 미드 4인방**을 위시한 LCK 팀들이 월즈에 진출하면서 **롤은 결국 미드 X망겜**이라는 인식을 유저들에게 다시 한 번 각인시키는 계기로 이어지게 되었다. 2023 ~ 2024 시즌에도 LCK는 또 다시 저 5인방 중에 4명^[29]과, LPL은 전년도 월즈 진출 미드 라이너들인 **스카웃-나이트-야가오-샤오후**의 소속 팀들이 월즈에 진출하여 결국 강한 미드가 좋은 성적을 낸다는 사실은 명확해졌다.

단순히 프로 리그에서의 인식 뿐만 아니라, 딜러 위주의 플레이를 선호하는 일부 유저들에게 있어서 **가장 궁극적인 재미를 선사한다**는 점이 인기의 비결이다. 교전을 가장 자주 참여해야 하는 포지션이라서 지루할 틈이 없고, 결정적으로 암살자, 누킹형 마법사, 서포터형 마법사, 원거리 딜러, 안티 캐리, 탱커, 브루저 등 게임 내에 존재하는 모든 챔피언들을 소화시킬 수 있어서 스펙트럼이나 가짓수가 매우 넓다.

물론 이는 여러 요소에서 미드가 술한 비판을 받는 주요 요인이기도 한데, 소환사의 협곡에 존재하는 4개나 되는 포지션 지역과 수많은 역할군 중 하나의 라인이 재미 - 존재감 - 강함 - 좋은 인식 - 영향력 등, 게임에 존재하는 **모든 지표**의 정점을 혼자서 독식하고 차지하는 점에서, 존재감이 지나치게 뚜렷했던 포지션이라는 기초가 이어지고 있다.^[30]

특히 미드는 로밍으로 타 라인을 터트리기도 쉽고, 여러모로 영향력이 가장 막대한 라인이기 때문에 4명이 잘해도 미드 하나가 못해서 게임이 터지는 경우가 많으며, 역으로 4명이 못해도 미드 하나만 잘하면 게임을 역전할 수 있다. 고로 미드 역시 정글러만큼은 아니어도 정치질의 희생양이 되는 경우가 잦은 편. 다만 좀 억울(?)한 경우가 많은 정글러와 달리 미드가 정치질에 몰리는 경우는 무조건 미드 본인 잘못된 경우가 잦다. 쉽게 말해, 권리가 큰 만큼 대가 역시 큰 셈. 프로 대회에서도 가장 많은 찬사

를 받지만 반대로 가장 많은 비판을 듣게 되는 선수 역시 웬만해선 미드다.

인게임에서도 큐를 잡는 데 비교적 적은 시간이 드는 정글, 서포터와 달리 2~4분은 걸린다는 것이 미드의 인기를 증명한다. 고로 현재로서는 미드 라인을 뛰어넘을 정도로 다른 라인의 존재감이 좋아지거나 아예 포지션 자체가 저격 너프를 당하지 않는 이상 앞으로도 전성기는 계속될 것으로 보인다.

다만 미드 역시 악질 유저는 당연히 존재한다. 미드에 서는 챔피언만 봐도 악성 챔피언이 한둘이 아니고^[31], 미드가 게임의 영향력상 굉장히 중요한 라인인 만큼 트롤이 걸렸을 때 안 좋은 영향을 퍼뜨리는 능력이 가장 크기 때문에 다른 미드 라이너에 비해 실력이 떨어져 게임 패배에 영향을 끼쳤을 경우에 생기는 리스크가 크다. 고로 승리를 위해선 미드의 실력 뽑기가 매우 중요하다고 할 수 있다.

그동안 힘이 약해진 적이 거의 없는 라인이지만, 시즌 2 이후를 기준으로 일부 챔피언들을 필두로 한 패턴화에 가까운 반반 파밍 매치업^[32], 포킹 메타^[33], 탱커 메타, 암살자 자체가 강제 봉인되고 서포터를 비롯한 일부 챔피언만이 쓰이던 2017 시즌 향로 메타와 2018~2020 시즌까지 등장했던 마타 조합 등등과 같이 일부 특수한 환경에서는 미드의 영향력이 조금씩 줄어드는 전례가 있어왔다. 허나 그런 때에도 미드의 전략적인 중요성은 여전했고^[34], 여기에 더해 라이엇은 2018 시즌 초중반까지 이어져 오던 원딜 캐리 메타를 종식시키기 위해 8.11 패치를 기준으로 메이지를 비롯한 암살자 및 브루저들 모두를 미쳐 날뛰게 만들어 탑과 미드, 정글을 포함한 상체 라인의 영향력을 대폭 상승시켰다. 그리고 이는 경향이 바뀌지 않은 다음 해(2019 시즌)에 들어서도 미드+정글이 게임의 초반부터 후반까지를 모두 책임지던 메타였고, 그 다음 시즌인 2020 시즌 초중반에는 이미 여러 요인으로 인해 사망 직전이던 바텀(원딜)과 서포터의 숨통을 제대로 끊고 정글의 영향력을 급감시키면서 탑을 상향시키려 했지만^[35] 오히려 미드 미만 잡인 메타가 도래했을 정도.

즉 미드는 EU 메타 도래 이후부터 사실상 지나긴 인기를 구가해왔다. 그리고 메타가 하단을 중심으로 한 게임이든 상체 메타가 도래하든 결국 미드의 인기는 자체적인 페널티가 없는 이상 줄어든 적이 거의 없는 편이다. 오히려 **과하게** 늘어나 미드를 못 잡으면 게임을 안하려는 유저들, 미드만 잡으려는 유저들도 늘어나 오랜 시간 기다리거나 다른 포지션에 걸리는 확률과 상황이 많아지는 등 사실상 **양극화**에 가까운 경우가 빈번해졌다. 또 이러한 사태가 심해지면 큰 문제점으로 드러날 수도 있는 것이 아무리 **PVP**를 기반으로 한 팀 게임이라 하더라도 나머지 4명의 실력과는 상관없이 아군 미드와 적군 미드의 실력차만으로도 게임의 승패가 결정될 가능성도 분명 내포하고 있기 때문이고, 롤이 엄연한 팀전 게임이더라도 특정 포지션 하나가 승패에 끼치는 영향력이 너무 크다면 다른 포지션에서 불합리하게 느끼지 않을 수가 없다.

결국 라이엇은 10.9 패치 소감에서 "미드의 중요성은 충분히 인정하는 바이나, 현재는 그 정도가 지나치게 강하다. 탑과 바텀의 영향력을 올리는 한편 미드의 영향력을 조금 줄이겠다"고 발표하면서 미드의 게임 내 막대한 영향력을 줄이고자 **CS 경험치 감소 및 로밍 시의 웨이브 리스크가 늘어나는** 너프안을 공개했다. 그리고 사실상 원성이 자자했던 과거 탑-정글-바텀 패치 때와는 달리 롤겔, 인벤 등의 커뮤니티를 포함해 마드를 제외하면 이렇다 할 불만과 의견들 대신 기존 미드 라인의 가치와 그동안 보여온 독식 수준에 가까웠던 상황을 매우 적절하게 파악한 너프 패치라는 평가를 받았다.

또한 알 수 없는 모종의 사정으로 패치가 보류되는 줄 알았으나 이후 2021 시즌부터 14분까지 미드 라인 CS 경험치 감소 및 대포 미니언 골드 감소 페널티를 동시에 적용받게 되면서 로밍 위주의 미드 라이너 챔피언들의 기세를 꺾기 위한 패치가 진행되었고, 이것만으로도 부족한지 2022 시즌부터는 탑 라이너와 더불어 아예 14분 이전까지 미니언 및 와드에 텔을 쓰지 못하도록 페널티 등등 라이엇에 의해 많은 패치들이 이뤄지고 있음에도 이에 큰 변함 없이 여전히 미드는 게임의 중책을 맡는 포지션이라는 인식과 위상을 계속해서 유지하고 있다.

그리고 이러한 미드 너프, 도란의 방패(=미드 근접 암살자 챔피언) 너프와 한편 바텀의 버프가 누적되어, 2023년 스프링은 미드의 단독 캐리력이 역대급으로 떨어졌다는 평가를 받게 되었다. 솔랭에서 항상 성적이 좋았던 제드를 제외한 암살자들의 티어가 내려가고, 대회에서는 애니/아리/리산드라 등 하드 CC 이니시가 가능한 일부 메이저들만 사용되었으며 미드 그라가스도 조커 픽으로 등장하거나, 23 MSI의 경우 아예 캐리력을 포기한 노틸러스가 주류 픽으로 유행하는 등 지나치다는 평이 나올 정도.

결국 13.12 패치로 14분이 지나기 전까지 중단 공격로 미니언이 1골드를 덜 제공하던 디메리트가 삭제되었다.

[1] 북미 및 유럽권에서는 Mid lane으로 불린다.

[2] 중국 및 대만을 비롯한 한자권 아시아 지역에서는 중로(中路, zhonglu) 혹은 중단(中端)으로 불린다.

[3] 팀 게임인 프로 리그의 말이지만, 팀워크로 개인 기량 의존도를 부분적으로 해결할 수 있는 팀 게임에서도 미드의 존재감은 매우 거대한 만큼 솔랭에서도 미드가 이긴다는 점 하나만으로 맵을 휘어잡고 상당히 다양한 이익을 챙길 수 있다.

[4] 탑은 솔라인을 먹어 깡스팩은 높지만 10분 이전까지 하체 싸움에 개입하기 어려워 초반 영향력은 크지 않은 편이고, 바텀의 경우 원딜과 비원딜이 중후반 핵심 캐리를 담당하고 있지만 라인전의 70%~80%를 서포터에게 의존할 만큼 초중반 영향력이 부족하고, 이와 반대로 서포터는 초반 영향력은 강하지만, 골드와 경험치 차이로 인해 후반부 영향력이 가장 적다.

[5] 대표적으로 시즌 1에 EU 스타일이 메타로서 정립되기 이전의 야생 그 자체였던 시기의 롤(사실 이때도 미드의 영향력은 타 라인에 비해 분명했었다), 시즌 4 정글러 야생의 섬광 메타, 시즌 6 당시 니그킨 혹은 니엘킨그로 대표되는 캐리형 정글 몰아주기 메타가 성행하거나 시즌 7 불타는 향로의 상향으로 인해 중후반 시기부터 속칭 '향로 메타'가 도래하면서 바텀 원딜이 최고 점을 찍었던 시기, 23 시즌 스프링의 바텀 메타+미드 CC기 메타를 가장 대표적인 사례로 뽑을 수 있다.

[6] 바텀은 2인이 한 곳에서 경험치를 나눠 먹기에 아무리 잘 커도 솔로 라이너보다는 레벨이 밀리는 경우가 많다.

[7] 제라스, 애니비아, 렉스 등 기동력이 부족한 챔피언들

[8] 예외라면 17 크라운과 19 도인비 정도. 그러나 17 크라운은 경기를 치를수록 폼이 올라와 최소한 상대 미드 라이너의 슈퍼 캐리를 단독으로 억제할 수 있는 수준의 라인전 무력과 팀플레이에 적절하게 맞춰주는 게임 지능을 보유하고 있었으며, 오히려 하드 카운터 픽도 역으로 이겨먹는 라인전 능력을 보여준 적도 있다. 19 도인비는 애초에 무력보다는 전체적인 판세를 보며 팀원들을 지휘하고 게임을 이끄는 사령관 유형이었다.

[9] 첫 번째 챔피언 리메이크 이전 시기 당시의 선례가 존재하며 현재에도 때에 따라 AP 빌드로 기용이 가능하다.

[10] 롤에서는 대개 이와 같은 명칭으로 사용되며 Skirmisher로도 사용이 가능하다.

[11] 암살자를 크게 나누었을 때는 이와 같은 단어를 사용한다.

[12] 물론 트리스타나나 카사딘처럼 챔피언 자체가 후반으로 갈수록 더욱 강해지게 설계된 예외도 존재하긴 하나, 이들또한 기습적인 암살각이 나오지 않는 이상. 통상적인 AP 메이지들에 비해 다소 한타 영향력이 떨어지는 경향이 있다.

[13] AD 캐스터라고도 불리는 경향이 있지만 이는 엄밀히 다르다. 그리고 오히려 여러 의미가 포괄된 용어에 속한다.

[14] 암살자 겸 누킹 마법사(메이지)라고 봐도 된다.

[15] 해당 목록에서 제외되었지만 과거 리메이크 이전 **이블린**이 해당 목록에 들어갔었고. 리메이크 이전 사이온의 경우 게임 내 AD 탱커뿐만 아니라 AP 아이템을 극단적으로 올려 메이지와 유통기한형 AP 암살자의 역할을 수행했던 전례도 있다.

[16] 그중 페이커는 롤루를 사용하여 암살자처럼 플레이하는 등 이례적일 정도로 엄청난 퍼포먼스를 선보였다. 물론 이 당시의 롤루는 암살 올인 챔프보다 약할 뿐이지 작정하고 암살에 나서면 어지간한 챔프도 찢을 정도로 강력했고, 뛰어난 유틸리티로 맞라인에 서는 챔피언들을 상대로도 캐리가 가능한 희대의 사기챔프였다. 쉽게 말해 사기 챔피언에 사기급 프로게이머의 역량 이 합쳐졌기에 가능했던 사례에 가까웠다.

[17] 당시 마타조합과 비슷한 맥락에서 등장했었던 카서스+누누(카누) 카밀+브라운(카브) 등의 조합도 맥락상 포함된다.

[18] Ex) 이전까지 영향력과 캐리력이 강력한 면모를 보여주던 미드 라이너 챔피언들이 큰 너프를 당했을 경우.

[19] 리그 오브 레전드 초창기부터 존재했던 이 분야의 대표 챔피언

[20] 다만 초반 스펙이 챔피언은 커녕 정글 몬스터와 붙어도 질 만큼 허약해서 초반에는 암전히 미니언만 주워 먹고 라인전이 끝나는 중반부부터 최약체 딱지를 떼고 오브젝트나 시야 싸움에 개입한다. 분류상 로머이긴 하나 실상은 왕귀철클같은 운영을 하기 때문에 로밍을 위해 카사딘을 픽하는 건 좋은 생각이 아니다.

[21] 아예 스킬 하나가 벽을 넘는 조건부 이동기로, 초중반 전투력이 강해 이른 시기부터 강한 영향력을 행사할 수 있다.

[22] 예외적으로, 아래의 왕귀형에도 해당되는 케이스이다. 초중반에는 빠른 라인 클리어와 궁극기를 통한 강력한 억제력으로 안티 캐리 역할을 수행하고, 후반에는 말자하 본인의 살벌한 광역 폭딜로 적진을 갈아버리는 왕귀형 딜러의 역할을 수행한다.

[23] 롤 역사상 게임 밸런스가 가장 망가진 메타라고 평가받았고, 소위 향로 오브 레전드, 대향로시대, 불타는 향로 메타 당시에서도 바텀 원딜의 캐리력을 제대로 발휘할 수 있게 판을 깔아주는 역할을 서포터를 포함한 다른 포지션이 수행했었고 그 중심엔 미드가 끼어있었다. 거기에 여담으로 그간 **LoL e스포츠**의 역사를 통틀어 미드의 영향력을 빼놓고 얘기할 수 있는 대회는 그냥 없었다고 봐도 무방한 수준이다.

[24] 황족이라는 표현이 **반어**적으로 쓰이는 경우도 있고, 민폐를 끼치는 경우도 있다는 점과 각각 상황에 따라 나뉘지만 소위 메이저한 멸칭이 존재하는 타 포지션과 달리 그나마 긍정적인 별명만이 쓰이는 라이너는 미드가 유일하다. 그리고 한때 롤겔에서 모든 포지션의 멸칭을 열거하는 상황에서, '마법싸개'라는 단어를 억지로 밀거나 동조하는 경우도 있었으나 워낙 미드에 AD 암살자 등 다양한 챔피언이 쓰이다 보니 맥락의 부조화로 인해 금세 사장되었고, 현재 시점에서 그나마 쓰이고 있는 멸칭으로는 스킬 싸개, 라인 **지우개**, 로밍 싸개와 셔틀이 전부이다.

[25] T1 -페이커, 젠지 - 쇼비, 한화 - 제카, DK - 쇼메이커, kt - 비디디

[26] 대표적으로 피어엑스 - 클로저, 광동 - 불독.

[27] 중국 우승팀인 EDG의 미드 라이너는 **스카웃**, FPX의 미드 라이너는 **도인비**, IG의 미드 라이너는 **루키**였다.

[28] 스카웃이 결승 MVP를 수상하고 2021 시즌의 세체미가 된 것은 맞지만, 대회 과정 중 T1전, RNG전과 젠지전에서의 약세로 '**바이퍼**라는 S급 바텀 라이너의 영향력과 정글러 **지예지에**의 약진이 더 부각되었다'라는 여론도 있었다.

[29] 시드 번호 순으로 2023 시즌 - 쇼비 / 페이커 / BDD / 쇼메이커, 제카 탈락. 2024 시즌 - 제카 / 쇼비 / 쇼메이커 / 페이커, BDD 탈락.

[30] 다른 포지션과 비교를 해보자면 선수들과 극찬상계를 기준으로 중요성이 대두되지만 게임 내 영향력이 초반에는 미드와 정글에게 후반에는 바텀에 비해 적은 라인으로 평가받는 탑, 초반에 엄청난 영향력을 지니고 후반에도 챔피언에 따라서 존재감을 뽐낼 수 있지만 협곡 포지션 중 메타 변동률이 가장 큰 데다가 여러 방면에서 이리저리 치이는 걸로 소문난 정글, 후반에는 존재감이 엄청나지만 초반에는 존재감이 가장 없는 포지션이며 시즌 2 원딜 오브 레전드 - 2014 시즌 하이퍼 캐리 메타 - 향로 오브 레전드와 대향로시대로 점철되던 2017 시즌 향로 메타를 제외하면 인기의 변동 폭이 크고 라인에 기용 가능한 챔피언의 수와 역할군이 지극히 한정적인 데다 부족한 것으로 여겨지는 바텀(원딜/비원딜), 변수 창출 능력은 어떤 라인에게도 밀리지 않고 때에 따라 강력한 영향력을 지닐 수 있지만 그 대가로 성장과 딜과 같은 재미를 포기해야 하며 거기에 캐리력, 난이도, 지표, 인식, 커리어, 티어 등 대내외적 인식, 대우와 같은 많은 부분에서 인정을 받지 못하는 역할군이자 포지션인 서포터가 있다.

[31] **야스오**, **요네**, **제드**, **탈론**, **카타리나**, **이렐리아**, **카사딘** 등등 하나같이 대인전에 유리하고 킬을 먹는 데에 최적화되어 있지만 반대로 몸이 약하고 아군을 돕는 면은 거의 없는 챔피언이 많은지라 사실상 악질 유저가 가장 많은 라인이라 해도 무방하다. 그리고 사실 미드는 유저들의 포지션 채택률이 가장 높다는 점에서 악성 사례 또한 많이 분포되어 있다.

[32] 롤 역사를 통틀어 시대별로 챔피언의 등장 빈도와 대결 구도가 상당히 많이 변해왔지만 그중 유독 재미없는 게임을 선보이는 챔피언끼리의 매치업들이 상당수 분포해 있다. 시즌 3(오리아나-그라가스), 2015 시즌(아지르-빅토르), 2016 시즌(빅토르-오리아나, 신드라-아지르), 2017 시즌(탈리아-오리아나-갈리오), 2019 시즌(리산드라-우르곳-갈리오, 아지르-코르키), 2020~2021 시즌(신드라-트페-오리아나) 등등

[33] 2015 시즌(직스-제라스-바루스)

[34] 암살자나 브루저가 미드에 등장하면 미드의 위력은 타 라인에 비해 훨씬 강해진 선례들이 있고, 2017 시즌 향로 메타 당시 대회와 솔로랭크에서도 꼭 카르마와 같은 향로를 채택하는 유틸 챔피언만이 아닌 갈리오, 라이즈, 말자하, 탈리아와 같은 챔피언들이 미쳐 날뛰었던 사례가 있다.

[35] 허나 탑은 엄청난 버프를 세 시즌에 걸쳐 몰아주기는 했는데 원래부터 영향력이 크게 없던 라인이라는 점을 방증하듯 몰아준 버프에 비해 큰 효과를 보지 못하였고, 오히려 탑 라이너로 기용됐던 챔피언들이 미드에서까지 사용되기 시작하면서 미드의 중요성만 더욱 올라갔다.

CC 이 문서의 내용 중 전체 또는 일부는 리그 오브 레전드/전략 문서의 r1263 판에서 가져왔습니다. 이전 역사 보러 가기

파워링크 광고

광고등록



신발은 역시 칸투칸!

www.kantukan...

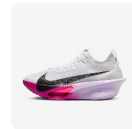
수백만족을 판매한 압도적 품질의 칸투칸 신발! 퀄리티 + 가성비 비까지 모두 챙겼다!



쏟아지는 혜택 롯데ON

www.lotteon.com

내 취향에 딱 맞는 브랜드별 혜택+중복 쿠폰! 지금 롯데온에서 만나보세요!



나이키 공식 온라인스토어

www.nike.com/kr

베스트셀러 · 신제품 · Sale

새로운 모험으로 이끌어줄 워킹화, 나이키 닷컴에서 만나보세요.



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.