



# 탑(리그 오브 레전드)

최근 수정 시각: 2025-05-13 22:15:26

분류: [탑\(리그 오브 레전드\)](#)

<div>[ 펼치기 · 접기 ]</div>

리그 오브 레전드의 포지션				
TOP	JGL	MID	BOT	SPT
<a href="#">탑 라이너</a>	<a href="#">정글러</a>	<a href="#">미드 라이너</a>	<a href="#">바텀 라이너</a>	<a href="#">서포터</a>

## 목차

- 1. 개요
- 2. 탑 라인의 특성
  - 2.1. 게임에서의 영향력
  - 2.2. 라인전에서의 스노우볼
  - 2.3. 매우 빠른 성장
- 3. 탑 라이너의 유형
- 4. 탑의 전술
  - 4.1. 소환사 주문 / 장신구
  - 4.2. 라인 관리법
  - 4.3. 필수 사항
  - 4.4. 스플릿 푸쉬
  - 4.5. 그 외 선택지
  - 4.6. 2AP 조합
- 5. 탑 유저들에 대한 인식

## 1. 개요



TOP<sup>[1]</sup> / 上路(上端)<sup>[2]</sup>

탑은 [소환사의 협곡](#)에서 EU 스타일 포지션 중 상단 라인에서 챔피언을 플레이하는 포지션을 지칭한다.

다만 게임 내 포지션 중에서도 '탑'<sup>[3]</sup>이라는 말 자체가 한국어로는 워낙 동음과 비슷한 단어가 많이 있어서 그런지 탑 라인의 특징의 의미를 살린 다른 단어로 불리는 경우가 많다. 대표적으로 **탑 라이너**, '탑 솔로', '솔로 탑', 혹은 줄여서 '탑솔'이나 '솔탑' 등으로 불리거나 '탑솔러'도 쓰인다.

## 2. 탑 라인의 특성

### 2.1. 게임에서의 영향력

탑 라이너의 덕목이 뭘니까, 우직함이거든요! 묵직하게 스플릿하고, 팀 받쳐주고. 대들보같은 존재입니다, 탑은. 그리고 동시에 '라인 하나를 버려야 한다면 누가 희생할거냐?' 하면... 그나마 그것도 탑이긴 해요.

이현우

**정글**, **미드**와 함께 상체를 구성한다. 14 시즌 공허 유충의 등장으로 탑의 초반 주도권이 게임에 미치는 영향력이 다소 올라가긴 했지만, 그래도 여전히 탑이 타 라인에 개입할만한 옵션이 많지 않고 15 시즌으로 넘어오면서 라인스왑 방지 패치로 인해 다이브 난이도가 더욱 올라감에 따라 탑이 스노우볼을 굴릴만한 여지가 줄어드는 기조는 계속 유지되고 있다.

또한 바텀은 유충 교전을 앞두고 **서포터**의 합류가 가능하지만<sup>[4]</sup> 탑이 용 대치 구도에 가세하려면 탑은 미니언과 채굴이라는 상당한 기회비용상의 손실을 감수하면서 합류해야하며, 이는 탑의 로밍에 있어서도 동일하다.<sup>[5]</sup> 미드는 라인이 짧아서 로밍 리스크가 적고 바텀은 원딜이 혼자 있어도 위험하지 않을 때 서포터가 시야 장악과 로밍을 다니면서 팀적으로 도움을 주고 원딜도 혼자 경험치를 수급하게 되어 윈윈 상황을 만들 수 있기에 부담을 감수하면서 턴 활용이 가능하나, 탑의 움직임은 고스란히 탑 개인의 손해로 돌아오는 경우가 많다.<sup>[6]</sup>

로밍과 오브젝트 이외에도 또 다른 전략 요소인 타워에 있어서도 크게 다르지 않다. 운영의 핵심인 미드 1차 포탑과 달리, 탑 타워는 타워의 밸류와 전략적 가치는 모든 타워 중 가장 낮아서 탑 타워는 그저 골드 주머니 그 이상도 이하도 아니다. 오히려 탑 1차 타워가 밀려야 **운영** 단계에서 안전하게 웨이브를 받아먹을 수 있기도 해서 막지 않는 게 나은 경우도 있다.<sup>[7]</sup>

요약하면, 미드와 더불어 같은 솔로 라인이지만 복귀 소요 시간이 길고 로밍과 텔레포트로 인한 미니언 손실, 유충을 제외한 주요 오브젝트에 대한 낮은 접근성과 중요도가 낮은 탑 1차 포탑 등 여러 요인에 의해 영향력 부족에 시달리는 경우가 많은 포지

션이다. 그러나 그것을 상회하는 재미가 탑 포지션에 있기 때문에 온전히 1:1 상황에 몰입<sup>[8]</sup>해서 라인전을 수행하는 재미가 상당히 직관적이고 뉴비 유저들이 입문하기에도 좋아서 영향력과 별개로 인기는 많은 포지션이다. <sup>[9]</sup>

특정 메타에서 탑 인권이 급격하게 하락하는 경우가 가끔 발생하는데, 이를테면 **라인 스왑 메타**가 오면 타워 방어를 위한 수동적인 챔피언이 기용되고, **향로 메타**가 오면 원딜을 보조하는데 적합한 챔피언이 강요되기도 한다. 그래도 탑의 영향력이 전반적으로 시즌을 지나오면서 점차 확장되는 기조에 있었으나, 2022 시즌의 순간이동 패치<sup>[10]</sup>를 기점으로 바텀에 대한 영향력이 소멸하면서 다시 탑 독자노선 위주로 게임을 수행하게 되었다.

**그럼에도 불구하고 탑은 막상 차이가 나기 시작하면 밀도 끝도 없이 영향력이 큰 라인으로도 유명하다.**

어느 한쪽 균형이 무너져서 일방적으로 두들겨맞기 시작하면 상대 탑을 막기 위해 아군의 자원을 가져다 쓰게 되기 때문이다. 실제로 대회에서 가끔 나오는 탑 캐리는 시종일관 탑이 이끌고 나간다가보다 계속 상대의 자원을 소모시키고 시간을 질질 끌거나, 운영상의 이점을 벌어들여 주며 팀에 이득을 제공하는 모습이 일반적이다. 때문에 탑 혼자 흥했다고 게임을 이길 수는 없지만, 다른 모든 라인의 균형이 고만고만한 와중에 탑에서 그 균형이 깨지면 치명적인 스노우볼이 구르게 된다. 영향력이 상대적으로 떨어지는 탑에게 힘을 쏟다가 미드나 바텀의 균형이 깨지게 되기 때문이다. 특히 정글의 경우 한 라인이 일방적으로 밀리면 그 주변 정글 캠프와 오브젝트를 그냥 내줘야 하는 경우도 있어서 우세를 점한 탑 라이너가 작정하고 판을 흔들기 시작하면 정글 성장까지 크게 꼬일 수 있다. 때문에 **알아서 잘 하는 탑**의 가치는 대회는 물론 솔랭에서도 결코 낮지 않다. <sup>[11]</sup>

탑 특유의 복구 능력 덕분에 탑에는 전통적으로 왕귀형 전사가 자주 기용된다. 말려도 어찌어찌 다이브를 쳐내고 꾸역꾸역 성장을 따라가다가 한타에서 깜짝 활약을 보이거나 후반 밸류로 극복하는 상황도 나오고 가끔 하체가 이기면 그대로 버스 타는 상황도 잦다. 물론 시대마다 그 기조는 달라진다. 초중반 이른 타이밍에 전성기가 빨리 찾아오거나 초반 상체 교전에 강점이 있는 챔피언이 각광받는 메타도 종종 있다.

탑의 이런 특징들은 탑 라인을 초보자가 룰에 입문하기 좋게 만드는 요소이기도 하다. 탑은 다른 라인의 영향을 크게 타지 않는다는 장점이 있고, 적절한 라인 관리 방법, 갱 호응과 갱 회피, 텔포 활용 등 다양한 운영들을 배울 수 있어 초보에게 가장 많이 추천되는 포지션이다. <sup>[12]</sup> 사용되는 챔피언들도 대체로 난이도가 쉽고 체급이 높은 탱커와 브루저 군에 마나도 없는 노코스트 챔이 많아서 뉴비 친화적이다. 그에 더해 영향력이 낮다는 점 덕분에 적당히 이기적으로 자신만 재밌는 플레이를 하거나 라인전을 말아먹어도 악영향이 덜해서 내가 지면 남탓, 이기면 내 덕이라고 **정신승리**를 하는 것이 수월해서 게임에 재미를 붙이기 쉽다. 여담이지만 격투게임이 국내에서 몰락 수순을 밟은 것은 아케이드 게임이라는 점도 있지만, 1:1 게임에서는 패배의 원인이 온전히 자신에게 있기 때문에 이러한 정신승리를 할 수가 없고 그냥 자기가 못해서 지는거라 리플레이성이 떨어진다는 점도 한몫한다.

프로, 특히 LCK의 역대 모든 시즌 MVP 기록들을 보면 탑의 수상 횟수는 6회로, 13회의 미드에 이어 세 번째이며, 포스트시즌 및 파이널 MVP의 경우 5회로 6회의 미드와 정글에 이어 세 번째로 많다. 또한 월즈의 경우 결승 MVP를 3회 수상, 정글, 미드와 공동 1위라는 점에서 탑의 영향력은 전반적으로 높다고 할 수 있다. 다만 다른 포지션에 비해 유독 선수들의 전성기가 짧아 <sup>[13]</sup> 시즌 MVP를 두 차례 이상 수상한 선수는 **스몹** 한 명 뿐이며, 주전으로 롤드컵을 두 번 든 선수는 **제우스**가 유일하다. <sup>[14]</sup>

## 2.2. 라인전에서의 스노우볼

탑과 그 외 포지션의 차별점은 맵 구조상 게임의 주요 자원이 본대에 해당하는 바텀에 집중되는 경향이 크기 때문에 바텀과 대각선상에 위치한 탑은 상대적으로 다른 팀원의 개입이 자주 이뤄지지 않아 **탑은 1:1 라인전의 비중이 다른 어느 라인보다 크다**는 점에 있다.

라인이 길고 팔이 짧은 챔피언들이 많은 탑의 특성 상, 불리한 상황에서 라인 관리에 실패하면 **경험치를 받아먹는 것조차 힘들 정도로** <sup>[15]</sup> 말리거나 다이브 압박까지 받게 되어 라이너 간의 힘의 균형이 깨지면 진 쪽은 견잡을 수 없을 정도로 무너지기 일쑤다.

미드도 탑처럼 1:1 구도이긴하나, 미드는 맵의 정중앙에 위치해있어 타 라인과의 상호작용이 쉽고 용이하며, 라인이 직선으로 짧아서 귀환 후 복귀 시간도 줄어 탑처럼 진득한 라인전을 하기보다는 서로 미니언을 빠르게 지우고 맵 전반에 미드의 영향력을 뿌리는 구도를 만드는 형태로 라인전이 진행되기 때문에 라인전에서 우위를 얻더라도 탑처럼 찍어누르기가 쉽지 않다.

따라서 탑 자체의 중요성은 게임과 사람마다 판이하게 갈리지만 챔피언 상성과 라인 주도권의 중요성은 다른 그 어떤 포지션보다 높아서 라인 구도에 큰 영향을 줄 수 있는 챔피언 간 상성, 룬 및 아이템 세팅, 갱킹과 로밍 등에 민감한 또 다른 포지션이다.

이러한 탑 특유의 라인전 양상은 탑라인의 장점이자 단점으로 꼽히는데, 맵 변두리에 박혀서 파밍과 힘싸움에만 몰두하기 때문에 게임을 전체적으로 보기보다 개인의 라인전 성패를 기준으로 사고하기 때문에 다른 유저들의 인식과 괴리되는 경향이 있으며, 탑의 라인전 성패가 정작 게임 결과에는 그리 큰 기여가 되지 않는 상황이 자주 나와서 **현타**가 오기 쉽다.

## 2.3. 매우 빠른 성장

탑은 라인 경험치를 혼자 독식하고 사이드 운영을 우직하게 수행하는 룰을 주로 맡기 때문에 경험치 수급 능력은 단연 뛰어나다.

똑같이 솔라인을 먹는 미드는 온갖 교전 및 백업 상황에 투입되고 본대를 케어하는 경우가 잦아서 탑에 비해 다소 밀리는 편이다.<sup>[16]</sup>

탑 라이너들이 주력으로 쓰는 **소환사 주문**인 순간이동은 게임 초반에는 빠른 라인 복귀로 라인 손실을 최소화하고 죽었을 때의 리스크를 분산시키는 보험 용도<sup>[17]</sup>로 사용되며, 중후반부에는 오브젝트 반대 사이드를 밀다가 본대 교전 상황이 발생했을 때 합류하는 용도로 쓰인다.

탑은 템이 좀 밀리더라도 상성상 레벨만 어떻게 비슷하게 맞춰가다보면 겹상이 어느 정도 가능한 경우가 많은데 레벨마저 밀려 버리면 도저히 맞라인전을 설 수 없는 수준으로 구도가 망가지는 경험을 한번씩은 하게 되기 때문에 다른 라인에 비해 레벨에 대한 집착이 유독 더 강하여 다른 유저와의 상호작용을 꺼리는 경우가 많다. 예를 들어, 경험치 손해를 감수하고 교전 합류를 해야 하는 상황에서도 어떻게든 경험치 손해를 덜 보려고 요령을 피운다던가, 오브젝트에 붙어주는 것도 최소화하려 한다거나 정글러가 라인을 안전하고 빠르게 타워에 박을 수 있도록 도와주는 행위에도 거부감을 보이는 경우가 많다.<sup>[18]</sup>

## 3. 탑 라이너의 유형

과거 정석 **EU 스타일**에서는 탑에 **탱커** 또는 **브루저(딜탱) 역할군 계열**의 챔피언을 기용하고 미드에는 빠른 라인클리어 능력과 발 빠른 개입, 그리고 순간폭딜과 AP 데미지를 담당하는 마법사 챔피언을 배치하며, 하단에 **드래곤** 교전에서 인원수의 유리함을 얻기 위해 2명을 보냈다. 그러나 메타가 점차 변하면서 일반적인 탱커나 브루저 이외의 챔피언도 탑에 배치될 수 있게 되어 탑은 챔피언 풀의 다양성 면에서 다른 포지션들을 훨씬 앞지르게 되었고 현재는 탑 원딜을 비롯하여 암살자, 메이지 챔피언, 서포터 계열 챔피언 등도 얼마든지 등장할 수 있는 상황이다.

이렇듯 탑에 등장할 수 있는 챔피언 유형이 워낙 다양하니 이들과 물고 물리는 상성의 유불리, 선후픽 관계를 따지는 것이 중요하며, 탑에서 자주 기용되는 챔피언과 그 역할군 유형을 정리해보면 다음과 같다.

### • 탱커

- **그라가스**, **마오카이**, **말파이트**, **문도 박사**, **세주아니**, **뽀빠**, **사이온**, **웬**, **신지드**, **오른**, **자크**, **초가스**, **크산테**, **탐 켄치**
- 우수한 기본 능력치와 방어 관련 능력치 증가 능력, 보호막 또는 여러 방해 효과를 가졌다.
- 지속 전투력 또는 유지력이 부족하여 화력과 방어 능력 또는 강한 유지력을 겸비한 브루저 챔피언에게 약하다.

- 생존력과 유지력이 떨어져 탱커의 CC기로부터 도망치기 힘들고 방어 관련 능력치가 낮은, 순간 폭딜 후에 DPS가 확 낮아지는 마법사에게 유리하다. 견제력이 좋아 원거리 딜러 계통의 챔피언에게 강한 경우도 많은 편이다.
- 즉각적인 전투 개시 또는 넓은 진형 붕괴 능력, 다양한 군중 제어 효과를 지녀 한타 기여도가 매우 높다.

#### • AD 브루저

- 가렌, 갱플랭크<sup>[19]</sup>, 나르, 나서스, 다리우스, 레넥톤, 리븐, 볼리베어, 세트, 아트록스, 암베사, 올라프, 요릭, 우르곳, 위윅, 이렐리아, 일라오이, 잭스, 카밀, 클레드, 트런들, 트린다미어, 피오라, 판테온
- 공방일체의 능력치 또는 기술과 기본 공격 피해량을 바탕으로 막강한 근접 전투력을 발휘한다. 그렇기에 라인전이 대체로 강하며, 탱커보다 튼튼하거나, 암살자보다 높은 기동성으로 불합리한 전투력을 보여주는 경우도 많다.
- 뚜벅이 브루저의 경우 탄탄한 스펙과 유지력에 기반한 공방일체를 보여주며 기동력을 보유한 브루저의 경우 확실하고 막강한 기동력을 활용해 스플릿 푸시 도중에 만난 상대 챔피언을 척살하는 등 암살자와 같은 모습이 두드러진다.
- 딜탱 양면으로 강한 대신 기동성이 부족하거나, 기동성은 좋지만 진영 파괴능력이 부족해, 한타를 여는 능력은 탱커에 비해 약한 편이다.

#### • AP 브루저 및 인파이터형 마법사

- 그웬, 라이즈, 럼블, 모데카이저, 블라디미르, 사일러스, 스웨인, 우디르, 카시오페아
- 지속적인 강한 딜을 넣으며, 탠을 갖추면 공방일체를 이루는 주문력 기반 챔피언들이다.
- 비교적 초반이 약하며 대신 중반이나 후반 즈음에 웬만한 챔피언보다 강력한 모습을 보여준다.

#### • 원거리 딜러 및 견제형 마법사

- 베인, 빅토르, 아크산, 제이스, 쿵, 티모, 케넌, 케일, 하이머딩거
- 사거리로 이기적인 딜교환 및 근접했을 시 펼쳐내고 빠르게 도망가거나 CC를 넣어 뿌리칠 수 있다.
- 상대 라이너를 짓밟아서 스노우볼링을 굴리거나 우수한 성장성으로 중후반을 가져간다.
- 유지력이 부실하고 라인을 일방적으로 밀다보니 상대의 개입에 취약하다.
- 빠르게 접근해서 폭딜을 넣을 수 있는 암살자, 역으로 기본 스텟과 방어 관련 아이템, 높은 스킬 피해량으로 견제할 수 있는 탱커에게 약하다.

#### • 암살자

- 령가, 아칼리, 요네, 야소오
- 기동력과 스킬 콤보를 바탕으로 한 방 킬각을 잡는 능력이 뛰어나며 비슷한 부류인 딜탱에 비해 비교적 안전한 도주기를 보유한 경우가 많다.
- 근접전에서 암살자의 폭딜을 받아내고 맞딜을 넣을 수 있는 탱커, 브루저에게 불리하다.
- 반면 근접전 능력과 도주 능력이 떨어지는 원거리 딜러와 마법사에게는 강하다.

단 실제로는 특정한 분류로 나누기 힘든 독특한 특성을 가진 챔피언들이 상당수 있으며,<sup>[20]</sup> 정글과 라인 상황에 따라 브루저 챔피언이 레벨 또는 체력, 스펙 차이로 순간적으로 암살자에게 킬각을 내주거나 원거리 챔피언이 시야 확보 혹은 정글 백업 과정에서 브루저 챔피언과 교전을 강요당하는 등 변수가 많아 대부분의 상성은 매우 유동적이다. 결정적으로 탑 라인전은 긴 라인에서의 1대1이라는 특성을 가지고 있어 약간의 스펙 차이가 곧 큰 변수가 되기 쉽다. 그래서 밸런스 조절 실패로 지나치게 강한 스펙을 가진 챔피언들의 경우 상성을 무시하고 대부분의 챔피언을 상대로 라인전 우위를 가져가는 경우가 드물지 않으며, 한 번의 실수 혹은 정글 개입에 의한 경험치와 돈 차이로 상성을 완전히 뒤집어놓기도 한다.

메타에 따라 특정 아이템 혹은 룬이 상성을 뒤집는 경우도 드물지 않다. 초기의 정복자는 높은 수치의 고정 피해 변환 덕분에 아

무 근접 챔피언이나 탱커의 방어 능력치를 뚫고 킬 압박을 가할 수 있게 해주었던 적도 있었으며 이 때문에 대부분의 탱커들이 탑에서 쓰이지 못했다. 그러나 정복자의 연이은 변경과 너프로 탱커들도 다시 탑에 나왔다. 도벽에 의해 유의미한 압박을 가하지 않아도 견제 자체만으로 성장 격차를 벌릴 수 있을 때는 원거리 챔피언들이 대부분의 근접 챔피언 상대로 유리했으며 근접 챔피언을 상대로 일방적인 견제를 할 때 서포터 아이템의 골드 획득 효율이 매우 뛰어나다고 밝혀졌을 때에는 원거리 챔피언으로 CS를 먹지 않고 라인을 당기며 견제만으로 골드를 공급하는 단식 탑솔러가 메타를 지배하기도 했었다. 현재는 도벽과 단식 모두 막혀서 사용할 수 없는 전략이 되었다.

이 외에도 단독 캐리 능력은 떨어지지만 리스크 없이 라인전을 무난하게 보낼 수 있고 보조 및 한타 기여도가 뛰어난 탑 챔피언을 든든한 국밥에 비유하여 **국밥챔**이라고 하고, 반대로 한타 기여도와 성장 리스크가 불안정하지만 잘 성장하면 높은 캐리력을 보일 수 있는 챔피언을 일명 **칼챔**이라고 부른다. 같은 플레이어라도 국밥챔을 잡느냐 칼챔을 잡느냐에 따라서 다른 팀원들에 대한 태도가 급변하니<sup>[21]</sup> 탑에 칼챔 vs 칼챔 구도가 나오면 아군 정글과 미드의 지원이 탑 라인에 집중되는 경우가 많다.<sup>[22]</sup> 정글을 제외한 하체 입장에서 보면 탑이 칼챔을 하면 보통 물몸 라인이 포진된 미드와 원딜, 서포터의 교전 및 운영 난이도가 급상승하기 때문에 싫어하는 경향이 많다.<sup>[23]</sup>

## 4. 탑의 전술

### 4.1. 소환사 주문 / 장신구

- **순간이동** - 기본적으로 거리가 멀기 때문에 다른 포지션보다 라인 관리가 어려운 측에 속한다. 그래서 라인이 엉망진창이 되어 손해를 보는 상황을 최소화하기 위해 웬만한 탑 라이너들을 순간이동을 필수지참하는 것이 기본 전략으로 통한다. 단순히 복귀용으로 쓸 뿐만이 아니라, 어딘가에서 교전이나 한타가 발생했을 때 급하게 증원하는 용도로도 쓰인다. 단, 모든 탑 챔피언들이 순간이동을 채용하는 것은 아닌데, 이미 걸출한 로밍 스킬이 있어서 순간이동의 중요성이 상대적으로 떨어지거나, 순간이동의 혜택을 포기해야 할 정도로 라인전에 올인해야 하는 챔피언들이 주로 그렇다.
- **점멸** - 거의 모든 챔피언들이 애용하는 소환사 주문인 만큼, 점멸의 중요성은 이루어 말할 필요가 없다.
- **점화** - 주로 상대와의 딜교환에서 쉽게 우위를 점할 수 있는 챔피언들이 채용한다. 보통 순간이동의 자리를 대체하는 식으로 사용하지만, **카밀**이나 **그웬**같이 이동기가 뛰어난 챔피언들은 점멸을 대체하기도 한다.
- **유체화** - 주로 기동성이 느린 뚜벅이 챔피언들이 자주 채용한다. 보통 점멸의 자리를 대체하는 식으로 사용하지만, **다리우스**처럼 점멸까지 있어야 문제가 해결되는 뚜벅이들은 아예 순간이동을 버리면서까지 들기도 한다.
- **주요 장신구 - 투명 와드**: 라인이 길고 시야를 잡아 주는 서포터가 없는 탑에서는 적절한 와딩을 통한 갱킹 회피가 필수적이다. 게임 수준이 올라갈수록 상대를 신나게 두들겨 패면서 라인을 밀든, 적당히 사리면서 CS를 받아먹으며 라인을 당기든 허점을 보인 순간 상대가 라인에 개입하기 마련이고, 특히나 갱킹 하나하나가 치명적이기 쉬운 탑 라인전의 핵심이 된다. 라인전이 끝나기 전까지는 최대한 활용하여 시야를 확보해 주도록 하자. 단 상대 탑라이너가 투명 덩을 활용하는 챔피언인 **티모나 샤코**(Ap빌드)일 경우, 앞선 설명과 다르게 **예언자의 렌즈**를 일찍이 구매하고 제어 와드 까지 하나씩 구매하여 이들의 플레이메이킹을 억제하는 것이 추천된다.

### 4.2. 라인 관리법

일반적으로 **당기되, 딜교를 하거나 아군이 근처에 있을 때는 민다**가 정석이다.<sup>[24]</sup> 탑은 다른 라인의 영향력이 미치기 어려워 단 한 번의 갱킹도 굉장히 크게 다가오기 때문에 다른 어떤 것보다 안정성이 최우선이며, 이를 위해서는 보통 라인을 당기는 것이 좋다. 물론 끝없이 웨이브를 쌓기만 하면 다이브에 당할 수 있으므로 시야를 확보함과 동시에 적절히 미니언을 지워 주는 센스



도 필요하다. 반대로 딜교 시에는 미니언의 엄호를 받아 딜교를 유리하게끔, 만약 딜교에서 밀린다 하더라도 상대가 자신을 추격하려면 미니언을 포기하게 만들도록 라인을 밀어줘야 한다. 이 때는 어중간하게 라인을 중간에서 굳히면 갱킹에 당하기 쉬우므로, 라인을 포탑까지 밀어넣어 상대를 압박하고 적 정글에 깊숙히 와드를 박아 적절히 갱킹을 회피해야 한다.

사실상 탑 라인전에서 가장 중요한 요소. 이것만 숙달해도 복구가 안 될 정도로 망하는 일은 거의 없어진다. 초보자들은 유리한 상황에서 무턱대고 라인을 밀기 쉬운데, 라인이 적 포탑까지 완전히 밀리지 않고 어중간하게 프리징되면 도리어 상대의 편안한 파밍을 허용하는 결과로 이어지며, 반대로 본인은 라인 깊숙한 곳에서 손가락만 빨다가 갱킹에 당하기 십상이다. 상성이 유리하거나 해서 상대가 함부로 CS를 먹으려 앞으로 나오지 못하는 상황이 조성되었다면, 갠시리 미니언을 쳐서 라인을 밀지 말고 앞무빙으로 상대를 압박하며 미니언 골드와 경험치를 놓치도록 만들고 자신은 막타만 열심히 챙겨먹는 것이 가장 좋다. 그러다가 파밍을 못 해서 말린 상대와 자신의 CS 격차가 벌어지고, 다수의 미니언을 포탑으로 밀어넣고 있는 상황이 되면, 그 타이밍에 **시아부터 잡고** 다이브 각을 보거나, 귀환 타이밍을 잡거나, 혹은 타 라인으로 지원을 가는 것이다.

반대로 상성상 불리하거나 해서 사리며 후반을 도모하는 경우에는 당연히 막타만 챙겨먹되, 너무 많은 미니언이 쌓여 다이브 각이 잡히지 않도록 적절히 미니언 숫자를 관리하면서 포탑 바로 앞에서 라인을 프리징하는 것이 베스트. 라인을 포탑 근처까지 당기면 자연히 상대의 견제나 압박으로부터 어느 정도 자유로워지고, 반대로 아군의 갱킹 성공률은 높일 수 있다. 물론 다이브 각을 잡히지 않도록 적절한 시야 확보와 체력 및 스킬 관리는 필수.

다른 라인과의 상호작용이 적은 대신 사소한 행동 하나하나가 큰 스노우볼링으로 이어지고, **라인전을 어떻게 풀어나가느냐가 이후 한타와 스플릿 구도에서의 유불리를 모두 결정**하는 만큼, 탑은 다른 어느 라인보다도 라인전을 안정적으로 수행하는 것이 중요하며 그 핵심이 바로 이러한 라인 관리이다. 사소해 보여도 단순히 라인을 적절히 밀어넣거나 프리징하는 요령과 게임의 기본 중의 기본인 상대의 위치 파악만 숙달해도 충분히 티어를 짹짹 올릴 수 있다.

첫 웨이브가 오기 전. 탑은 인베이드 상황이 아니라면 게임 시작 직후 아래쪽 정글에 가 있을 이유가 없다. 반대로 시작하자마자 탑으로 달려가 멍청히 포탑 앞에 서서 시간만 때우는 것도 좋은 생각이 아니다. 아군 위쪽 정글 카정 방지를 위해 상단 시야를 잡아주고, 아군 역버프 시의 버프 리쉬를 준비해주는 등, 미우나 고우나 게임에 지대한 영향을 끼치는 정글러가 시작하자마자 말리는 것을 방지하는 플레이를 해 줄 필요가 있다. 아니면 상대 정글이 역버프를 할 것이 예상된다면(카서스가 블루 스타트를 하는 것이 대표적이다.) 역버프용 와드를 미리 박아 주는 것도 좋은 운영.<sup>[25]</sup> 아예 시작하자마자 탑 라인 부쉬로 달려가 대기하다가 딜교환으로 이득을 볼 수 있는 **세트**, **다리우스**, **트런들** 등의 챔피언들도 있다.

## 4.3. 필수 사항

- **상대 라이너에게 절대로 솔킬을 주지 않는다.**

모든 라인의 공통점이지만, 상술했듯이 탑은 다른 라인의 영향을 가장 적게 받는 라인이다. 상대방과의 격차가 한 번 나기 시작하면 변변한 도움도 받지 못한 채 스노우볼이 계속해서 굴러가게 된다. 실수든 실력이든 상성이든, 자신이 불리하다면 무조건 모든 행동을 조심스럽게 하자. 불리한 상황에서 수틀린다고 싸움을 걸거나 눈앞의 미니언 하나를 욕심내다가 밀도 끝도 없을 정도로 격차가 벌어질 수 있다. 특히 대포를 포기하지 못하고 먹으려 가다가 딜교환을 심하게 당하는 것은 정말 흔하게 볼 수 있는 장면이다. 어차피 미니언은 라인전이 끝난 이후에도 얼마든지 먹을 수 있으니, 당장의 성장을 어느 정도 포기하는 한이 있더라도 상대에게 죽어선 안 된다.

- **정글러와 소통**

불리한 상황에서 적 탑의 실수를 제외하고 1:1 상성을 깨는 방법은 정글러뿐이다. 하지만 아군 정글러가 탑에 집중하는 사이 적 정글러가 반대편에서 이득을 챙길 수 있게 되므로 너무 무리한 요구를 하지 않는 것이 좋다. 정글러 입장에선 갱킹에 성공하면 엄청난 이득을 얻는 바텀이나 갱을 성공하고 추가적인 탑,바텀 갱킹과 오브젝트 컨트롤을 볼 수 있는 미드에 비해 얻을게 별로 없기 때문이다. 특히 자신이 유리한 상황에선 정글러가 꼭 필요하지 않는 한 부르지 않는 편이 팀 모두에게 좋다. 또한 역갱으로 인한 2:2 싸움도 심심찮게 벌어지므로, 갱킹 요청 시에도 자신과 아군 정글러, 그리고 적 탑과

적 정글 간의 2:2 상성까지 모두 고려하도록 하고, 위의 요소를 종합하였을 때 상황이 좋지 않다면 갱킹을 물리는 것이 좋다. 괜히 다른 라인이 더 불리해지거나 둘이서 한꺼번에 망할 수도 있다.

- **라인전 종료 후에도 라인을 주시할 것**

미드는 말할 것도 없고, 봇은 원딜이 지속적으로 파밍을 위해 돌아가야 하는 만큼 백도어가 쉬운 라인은 아니지만, 탑은 다르다. 똥 썬 탑솔이라도 먼저 밀리고 난 다음에 상대가 탑에서 관심을 끊는다면, 그 말린 상대에게 충분히 백도어를 할 여지를 준다. 탑 1차 밀었다고 용 먹으러 내려가서 돌아다니다 보면 탑 1차 따위는 순식간에 밀린다. 주기적으로 탑의 라인 상황을 보고, 갈 수 있는 여유가 된다면 다시 밀어주거나 미드나 정글에게 CS도 챙길 겸 라인 정리를 해 달라고 부탁하자.

## 4.4. 스플릿 푸시

고립된 포지션, 높은 텔레포트 사용률, 타 라인 대비 높은 1:1 전투력 등의 이유로 탑은 스플릿 푸시에 특화된 라인이다. 모든 탑 챔피언이 스플릿을 둘 수 있는 것은 아니고, 탑이 아니라고 스플릿이 불가능한 것은 아니나, 일반적으로 1:1 대인전이 강한 칼 챔 라이너라면 스플릿 푸시라는 전략을 염두에 두어야 한다. 스플릿 푸시를 통해 얻는 잇점은 빠른 2차, 3차 타워 철거를 통한 골드 격차를 늘리고 맵 장악력을 넓히는 것, 또한 상대팀에게 이를 막도록 유도하여 상대팀의 동선을 수동적으로 만들 수 있다는 점이다.

가령 오브젝트 싸움 타이밍에 맞추어 반대편 방향에서 진행되는 스플릿 푸시는 배제를 하고 오브젝트를 챙길지, 인원을 나누어야 할 지 선택해야 하며, 스플릿 푸시를 하는 입장에서는 텔레포트를 통해 합류를 하는가, 아니면 확실하게 밀어서 오브젝트에 상응할 만한 이득을 사이드 푸시로 챙겨올지 판단을 선택해야 한다. 가령 3용 타이밍의 교전에서 4:5 싸움 구도가 되어 5인의 팀이 상대를 밀어내고 용을 취하더라도, 이 때문에 사이드의 억제기가 파괴되어 버린다면 이후의 내셔 오브젝트를 챙기기 매우 어려워지기에 용을 챙긴 메리트가 크게 떨어지게 된다. 반대의 경우로는 사이드 푸시에 지나치게 신경 쓰느라 둘 이상의 인원이 사이드를 막는 사이에 용이나 내셔 남작 등의 오브젝트를 빼앗기게 되는 경우도 생길 수 있는 등, 스플릿 푸시는 상대팀의 동선 판단을 어렵게 하는 기능을 가지고 있다. 물론 홀로 고립되어 라인을 미는 만큼 잘리기도 쉽고, 그 때문에 상대의 동선 파악 없이 강행되는 사이드 푸시는 트롤링으로 욕먹기에도 좋다. 허나 스플릿 푸시 전략을 잘만 활용하면 높은 1:1 교전 능력을 운영 능력으로 치환할 수 있기 때문에, 1:1 교전에서는 강하나 한타에서는 애매한 전형적인 칼 챔이라면 승리플렌으로서 익혀두어야 하는 전략중 하나임은 틀림없다.

## 4.5. 그 외 선택지

- **망했을 때는 1차 타워를 포기하고 빠르게 내려가 다른 이득을 취하는 것도 좋은 선택이 될 수 있다.**

어차피 탑에 있어 봐야 계속해서 손해만 보는 상황이라면, 타워를 일찌감치 내주고 신속하게 다른 오브젝트를 취하거나 타 라인에 조금 더 힘을 실어주는 것이 훨씬 낫다. 만약 이 과정에서 운 좋게 킬과 어시를 확보한다면 재기의 발판이 될 수도 있다. 교전 할때 무리하지않는 것도 중요하다.

- **상대 라이너에게 대처할 다양한 룬 활용**

보통 채택하는 핵심 룬이 한두 가지로 고정된 다른 라인들과는 다르게, 탑은 챔피언에 따라 다르지만 상대하는 챔피언의 특성에 맞춰 다양한 핵심과 보조 룬을 선택할 수 있다. 예를 들어 아트록스는 딜교환에서의 강력함을 받쳐 주는 정복자 룬이 정석이지만, 상대가 근접 챔피언인 아트록스와는 딜교에 응해 주지 않는 티모, 케넌, 카르마 등 회피력이 뛰어난 원거리 챔피언이라면 정복자 대신 감전 또는 유성, 빙결 등을 채용하여 치고 빠지는 딜교환으로 라인전에서의 손해를 최소화할 수 있다. 보조 룬을 선택할 때도 라인전에서 최대한 이득을 챙길 생각이라면 비스킷, 시간 왜곡 물약 등 라인 유지력을 높여 주는 영감 룬을 채용하고, 상대의 지속적인 견제에 대응하거나 후반 잠재력을 높이기 위해 결의나 마법 룬을 채용하는 등 뱅크 이후 나와 상대의 상성, 아군과 적군의 조합을 확인하고 전체적인 게임 구도를 예측하여 그에 맞게 최적화된



룬을 선택할 수 있다. 탑은 상술했듯 1:1 교전의 비중이 굉장히 높은 만큼, 다양한 룬을 채용하여 상황에 대처하는 것 또한 탑 라이너의 필수 덕목이자 다른 라인에서는 경험할 수 없는 재미 중 하나라고 할 수 있다.

## 4.6. 2AP 조합

때에 따라 명맥이 그대로 남아있는 조합이다.<sup>[26]</sup>

모든 것을 EU 스타일과 동일하게 하되, 탑에 전형적인 탱커 챔피언들과 물리계(AD) 딜탱만을 보내는 것이 아니라 AP 딜탱 내지는 AP 딜러들을 보내는 전략. 이 때, 탑에 가는 AP 딜러는 튼튼하거나 혹은 탈출기와 광역딜이 매우 뛰어난 챔피언을 골라서 보내게 된다. 대표적인 챔피언 사례로는<sup>[27]</sup> **그웬**, **라이즈**, **럼블**, **리산드라**, **모데카이지**, **블라디미르**, **사일러스**, **신지드**, **아칼리**, **카서스**, **카시오페아**, **하이머딩거** 등이 있고, 상황에 따라서 다양한 빌드를 채택한 전례가 있는 **니코**, **피즈**, **에코**, **그라가스**, **빅토르**, **초가스**, **카르마**, **케넨**, **케일**, **티모** 등이 있기도 하다.<sup>[28]</sup>

대회를 비롯하여 게임에서 때에 따라 2AP 조합을 세우는 이유는, 중반에 잘 큰 AP 딜러 두 명이 가지는 한타에서의 파괴력이 훌륭하기 때문이다. 일반적으로 리그 오브 레전드에서 초중반은 체력, 방어력 위주의 팀이 훨씬 강하고, 후반에는 딜탱이 서로의 시너지로 인해 훨씬 강하다. 그렇기 때문에 보통은 AD계 딜탱을 탑에 보내는 것이 중반 한타에 강하다. 하지만 이 경우에 있어서도 AD 원딜이나 상대 미드는 방어템을 가는 경우가 없기 때문에, 먼저 이들을 우월한 딜로 녹일 수만 있다면 한타에서 우위를 점할 수 있다. 즉 기본 공격 데미지인 AD보다는 AP 특유의 특성을 활용한 것이다.

2AP의 전제 조건은 다음과 같다.

- 미드와 탑의 AP 간의 시너지를 통해 그 시점에서 기대하는 딜량을 더 넘어서는 딜링을 할 것. 이 때문에 과거의 2AP 조합의 경우에는 마법 저항력을 낮추는 심연의 홀이 필수였고, 주문력과 주문 흡혈을 부여하는 '고대인의 의지'를 대개 탑 라이너<sup>[29]</sup>가 구비하는 것이 보통이었다.
- 상대 탱커를 넘어서 상대 딜러에게 스킬 딜을 넣을 수 있어야 한다.

## 5. 탑 유저들에 대한 인식

타 라인에 거의 개입하지 않는 플레이 스타일과 탱커, 브루저 류의 챔피언들이 주로 오는 라인 특성상 좋게 말하면 **"상남자"**, **장군님**, 나쁘게는 **"탑신병자"**, **"망나니"**, **-탑-** 등의 멸칭으로 불리고 있다.<sup>[30]</sup>

같은 솔로 라이너인 미드와 달리 텔포를 쓰지 않는 한 라인 개입 능력이 부족해서 정글러를 제외한 다른 라인과 큰 마찰은 없는 편이라 정글러와의 견해 차이가 갈등의 대부분을 차지하며, 갱에 당해서 죽으면 **아군 정글러에게 화풀이를 하는 경우**를 심심찮게 볼 수 있다. 한국은 물론 세계적으로 이름난 탑 라이너 **칸도** ⇔ **게임이 지고 있다면 그건 탑이 아닌 정글의 문제**라는 명언(?)을 남겼을 정도.

모든 라인이 그렇듯 탑 역시도 정글러에게 많이 휘둘리는데, 라인이 길고 홀로 고립된 위치이기 때문에 갱킹과 다이브가 상대적으로 쉬워서 한 번 말리기 시작하면 답이 없다. 미드는 라인이 짧고 각종 이동기와 cc기, 생존기로 무장하여 갱을 수월하게 흘리는 챔피언들이 많아서 갱 면역 능력이 탑보다 높은 편인데, 탑은 기동성이 느린 브루저, 탱커 챔피언이 주로 와서 갱킹에 은근히 취약하다. 그러나 대각선의 법칙을 의식하면서 맵 리딩과 시야 작업을 적절하게 해준다면 갱킹을 충분히 대비할 수 있다. 앞뒤 생각없이 무리한 딜교와 라인 푸시를 시도하면 상대 상체를 키워주는 행위이며 이는 탑 본인의 실책이다.<sup>[31]</sup>

정글러 다음으로는 미드와 다소 마찰이 있는 편이다. 미드 특성상 로밍을 자주 다니는데 우리 팀 미드가 말리거나 미아핑을 안

찍어 상대에게 로밍을 당하고 상대 정글과 같이 2인갱을 온다면 더더욱 그렇다.

하체 라이너들과도 싸움이 일어난다.<sup>[32][33]</sup> 그리고 서로 -바텀-, -탑-이라 말하면서 멸시한다.<sup>[34]</sup>

포지션 선호도 자체는 미드 라이너 다음으로 좋은 편이다.(⇒ [op.gg 통계](#)) 하지만 탑은 라인 전체에 영향력을 끼치기 매우 어렵기에, 단순히 1인분을 해내는 것뿐만 아니라 본격적으로 게임을 캐리하려면 조건이 상당히 많이 붙는다. 실제로 젠지의 최우범 감독은 탑이 포지션 중 가장 쉽다고 언급한 반면 더샤이는 탑이 제대로 파고들면 가장 어렵다는 정반대의 입장을 밝힌 바 있다. 특히 더샤이는 자신이 직접 어그로를 끌면서 상대 전원이 자신을 견제하는 데에 투자하면 아군이 그걸 기반으로 이득을 챙기는 것을 탑의 캐리라고 생각하며, 모데카이저와 같이 상대 한 명만을 집중적으로 마크하는 탑의 역할을 그다지 좋아하지 않는 성향이 있다. 또한 탑 캐리를 게임에서 실현시키려면, 라인전과 한타를 단순 반반이 아닌 상대를 부숴버려야 조건에 부합된다는 점에서 곧 탑 캐리의 리스크는 상당히 크다는 뜻이 된다는 사실에 입각하여 탑이 어려운 라인이라고 생각하는 것이다. 다시 말해, 탑의 중요성은 팀과 사람마다 각자 다르게 생각하는 주제 중 하나이다. 때문에 탑의 영향력이 명백하게 줄어드는 메타거나 탑을 중요하게 여기지 않는 유저들은 "영향력은 제일 없으면서 요구하는 건 제일 많은 라인"이라며 탑솔러들을 까곤 한다.

시즌10 초에 탑 [소라카](#), 탑 [소나](#) 등의 서포터 챔피언들이 잠시 1티어를 차지한 동안에는 특유의 졸렬한 라인전 방식과 탑임에도 불구하고 다른 라인에 영향이 가는 플레이 스타일<sup>[35]</sup> 때문에 남자의 라인은 커녕 "(찐한 땀내가 나야 할 남자의 라인인) 탑에서 웬 [삼푸](#) 냄새냐"와 같은 발언이 나옴은 물론이고 서포터로 솔라리나 선다며 무시당했다. 이후 패치를 통해 서포터 챔피언들이 탑으로 올라오는 현상은 사장되었지만 아직까지도 안티 캐리를 목적으로 [퀸](#), [베인](#), [루시안](#), [칼리스타](#) 등과 같은 AD 원거리 딜러, [라이즈](#), [빅토르](#)와 같은 메이지 챔피언들이 출몰하는 경우가 있는데<sup>[36][37]</sup>, 이들은 탱커와 브루저를 주로 쓰는 탑 라이너들에게 매우 상대하기가 까다롭다.<sup>[38]</sup>

[1] 한국에서는 탑 라인, 북미 및 유럽권에서는 Top lane으로 불린다.

[2] 중국 및 대만 지역을 비롯한 한자권 아시아 지역에서는 상로(上路, shanglu) 혹은 상단(上端)으로 불린다.

[3] [외래어 표기법](#)을 따른 '톱' 또한 마찬가지다.

[4] 서포터를 위로 올리고 [바텀](#) 라이너가 재량껏 잘 사리면서 라인을 받아먹아먹고 다이브를 피해 라인 손해를 최소화할 수 있다.

[5] 대회와 같은 팀 게임에서는 탑의 손실이 없도록 애초에 오브젝트 타이밍에 맞춰서 라인스왑을 수행하나, 솔랭에서는 그런 셋업을 보기가 어렵다.

[6] 최근에는 라인 손해를 최소화하면서 툰 활용을 극대화하기 위하여 오버파밍 전략이 적극적으로 쓰이고 있다.

[7] 전략적인 판단 하에 탑 타워를 내주는 것과 라인전이 망해서 타워가 강제로 밀리는 것은 전혀 다르다. 특히 14분 이전에 타워가 밀려 버리면 운영 설계가 불가능할 정도로 골드와 경험치 격차가 크게 벌어지게 되므로 가능한 피해를 최소화 해야한다.

[8] 라인전에 대한 지나친 집착은 팀 게임에서 1:1 처할거면 철권이나 스타하러 가라는 비난을 듣기도 한다.

[9] 정글러와 서포터는 직관적인 재미가 떨어져서 비인기 포지션으로 분류되지만, 영향력은 게임 내에서 수위권이다. 그리고 미드는 모든 시간대와 상황에서 강력한 영향력을 끼칠 수 있다는 점에서 탑과 구별된다.

[10] 14분 이전까지 포탑을 제외한 미니언, 와드에 순간이동을 탈 수 없게 되었다

[11] 프로 선수이자 전설적인 탑솔러 중 한 명인 [더샤이](#)는 이런 탑의 위치를 [에어컨](#)에 비유하며, "팀에 잘 풀린 탑이 없어도 죽을 정도는 아니지만 있으면 게임이 매우 쾌적해진다."라고 설명했다.

- [12] 똑같이 초보들을 많이 시키는 **서포터**는 항목에서도 나와있듯 초보자에게 그다지 쉬운 포지션이 사실 아니다. 게다가 서포터로 롤을 시작하면 CS를 먹을 일이 없고, 서포터 특유의 딜교환만 담당하는 라인전 단계의 숙련도가 다른 포지션으로 옮겼을 때 통용될 만한 기술이 잘 없어서 결국 서포터밖에 못하게 된다는 점이 가장 큰 문제점이다.
- [13] 엄연히 따지면 탑의 영향력이 매번 메타마다 들쭉날쭉하며 구도가 매우 어지럽게 바뀌는 라인이기 때문에, 단순 피지컬이 빠르게 소진되는 것 뿐만 아니라 특정한 스타일을 가진, 소위 원툴 선수들은 룰런에 어려움을 느낀다. 반면 피지컬이 떨어지지 않으면서도 여러 가지 툴을 맡을 수 있는 **기인**, **더샤이** 등의 선수들은 충분히 룰런하며 팀의 주축을 맡아주기도 하는 등 전성기가 긴 탑 라이너들 역시 존재한다.
- [14] **듀크** 역시 롤드컵 2관왕이지만, 더샤이의 서브로 활약해 주전이라 보기에는 무리가 있다.
- [15] 15.1 패치에서 경험치 획득 사거리가 100 늘어나면서 이 부분은 다소 완화되었다.
- [16] 솔라인은 한 번도 귀환하지 않고 5분 3초에 정중앙에 도착한 미니언까지 경험치를 다 먹으면 6렙이 찍히고 도중에 경험치를 하나라도 놓치거나 다른 누군가와 미니언 경험치를 공유하면 6레벨이 찍히지 않는다. 25.1 패치로 초반 대포 미니언 젠타임이 바뀌고 텔포도 변경되면서 경험치 손실 없이 모든 라인을 다 받아먹기가 상당히 까다로워졌다
- [17] 유체화나 점화 같은 공격적인 스펠을 채용하는 탑이 나왔을 때 정글러들이 타겟으로 삼는 경우가 종종 있다. 텔포를 들었다면 죽여봤자 어차피 복귀텔로 다 받아먹어서 갱킹의 효용이 많이 떨어지기 때문
- [18] 물론 이런 행동들은 티어가 높아질수록 보기 드물다. 탑의 이기심이라기보다 그냥 순수하게 맵리딩 능력이 떨어져서 라인전에 집중하는 탑의 특성상 주변에서 교전이나 대치가 일어나더라도 모르는 경우도 종종 있다.
- [19] 다만 정통 브루저 챔피언의 플레이 스타일과는 약간의 차이점이 있다.
- [20] 갱플랭크, 요릭, 신지드, 우르곳 등.
- [21] 특히 정글러에게. 국밥챔을 잡으면 탑 갱을 아예 오지 말라고 하는 경우도 있는 반면, 칼챔은 정말 시시때때로 갱을 요구하는 경향이 있다.
- [22] 칼챔의 경우 말리면 말릴수록 뒤가 없는 경우가 대부분이지만 위 내용처럼 여차하면 단독 캐리도 가능한 지라 어느 한 쪽의 균형추가 무너지면 격차가 견잡을 수 없이 커지므로 관리가 필수적이기 때문이다.
- [23] 많이들 오해하는 사실인데 탱커형 서포터는 타릭 같은 예외를 제외하면 중후반의 내구도와 여러 성장성을 희생한대신 초반에 주어진 높은 내구도와 초반 한정 효율적인 스킬 밸류로 중후반을 가기 전에 끝내는 유통기한형 서포터이다. 한마디로 이쪽도 다른 의미로 칼챔인 셈이고, 아군 정글의 바텀 갱 영향을 많이 받는데 탑이 칼챔이라서 정글이 바텀을 희생하고 탑 갱을 자주 가야하는 구도가 나오게 되면 유통기한이 있는 탱커형 서포터 역시 빠르게 썩으면서 이쪽도 문제가 생긴다. 그렇기에 물물인 유틸 서포터 뿐만 아니라 다소 단단한 탱커형 서포터를 즐겨하는 유저들까지도 탑이 칼챔을 하는걸 별로 안좋아하는 것이다.
- [24] 단 이는 어디까지나 정석일 뿐, 3레벨 이후부터 라인을 지속적으로 밀며 견제를 하는 것이 기본인 **럼블**, 미니언을 놓치는 한이 있더라도 충분한 스택이 쌓이기 전까지 라인을 극도로 당기는 플레이가 요구되는 **나서스** 등 예외도 많다.
- [25] 와드로 상대의 역버프를 미리 확인하는 데에 성공한다면 아군이 갱킹을 당할 확률이 줄어드는 것은 물론, 아군 정글러가 카정 또는 반대 동선의 갱킹을 준비할 수도 있게 된다. 그러면 탑은 2분 내에 박을 와드가 없는데 갱을 어떻게 회피하냐는 질문이 나올 수도 있는데, 상대 정글이 역버프일 경우 동선 상 2렙 갱을 제외하면 4분 전까지는 탑에 절대로 오지 않으니 극초반에는 갱킹 걱정을 할 필요가 거의 없다. 만에 하나 2렙 갱이라도 마찬가지로 역버프용 와드를 통해 탑으로 향하는 동선을 그대로 볼 수 있으니 대처가 가능하다.

[26] 솔로 랭크는 물론 대회에서도 상황에 따라 2AP 조합이 나오기 때문. 단 짚고 넘어갈 부분은 과거식 2AP 조합이 없어졌다는 뜻이다.

[27] 시즌 3에는 엘리스가 탑 라이너로 기용되었던 전례가 있었다.

[28] 여담으로 메이지는 아니지만 과거 AP를 채택하여 W 스킬로 상대를 녹이던 **렙가** 또한 있었다.

[29] 탑 라이너가 아닌 미드 라이너의 경우에도 선택하는 경우가 간혹 있었으며 이러한 범주에서 블라디미르가 대표적인 예시이기도 하다.

[30] 대각선 라인이 심하게 터지면 탑이 바텀에게, 바텀이 탑에게 "또 그 라인이야?" 라는 식으로 한탄을 하거나, "그만 박으셈" 같은 식으로 꼬을 주곤 한다.

[31] 이는 티어가 낮을수록 더 부각된다. 하위 티어에서 라인전이 유리하다고 무리를 하다가 탑 개입으로 손해를 보는 경우가 많으며, 심지어 한 번 대주기 시작하면 맛집으로 인식되어 더 자주 방문하게 된다.

[32] 탑이 심각하게 똥을 싸서 똥이 바텀으로 내려오거나, 반대로 탑은 라인전을 이겼으나 바텀이 답도 없이 터져버린 경우

[33] 보통 바텀의 경우는 죽어서 타워가 밀리지만 앓는다면 타워에 붙어서 버틸수 있는데다가 대부분의 원거리 딜러 챔피언들은 레벨보다는 골드 수급이 중요하고 서포터와의 조합에 따라 라인을 리셋시키기 용이한 편이지만 탑은 한번 경험치 차이가 크게 벌어지면 복구가 어렵고 혼자 라인 프리징을 풀 수 없는 경우가 나오는 등 죽더라도 밀어야 하는, 소위 죽밀라 라인이 종종 나오는데 이에 대한 관점 차이에서 일어나는 편이다



[34] 원래 탑이 싸우면 보통 정글과 싸우는게 일반적이었으나, 기도메타라 불릴 정도로 탑 영향력이 바닥을 치면서 바텀 라인전의 승패가 탑의 승패가 될 지경까지 가다보니 정글러보다 원딜을 더 싫어하는 탑도 간간히 보이는 편.

[35] 소라카의 글로벌 궁, 소나의 무한 로밍 등.

[36] 제이스는 원거리 폼에서는 AD 원거리 평타를 위시한 스킬형 딜러이고, 근접에선 AD 근접류 전사로 바뀐다.

[37] **빅토르**는 미드에서도 일방적인 견제가 가능한 레이저 때문에 라인전이 강하다고 소문난 픽이고, 중력장의 존재로 붙어도 위험한데 Q 증강 시 카이팅까지 강해진다. **티모**는 AD 원거리 딜러는 아니지만 E 기본 지속 효과를 달고 있는 평타를 기반으로 Q 실명과 함께 강한 라인전을 가져올 수 있다.

[38] 브루저나 탱커는 기동성이 나쁘기에 **치고 빠지기**나 **간격 벌리기**에 능한 챔피언이 상대라면 제대로 딜교 한번 못하고 계속 맞기만 하기에 **밸런스 좇망**을 외칠 정도로 스트레스를 받는다. 게다가 이런 부류의 챔피언이 상대 탑 라이너로 나오는 경우 게임의 승패와 상관없이 의도적으로 아군 라이너를 탑에 불러서 상대 탑을 망가뜨리는 전술도 존재하기에 탑 라이너는 이에 더욱 스트레스를 호소하며 **PTSD**에 버금가는 증세를 보이기도 한다.

 이 문서의 내용 중 전체 또는 일부는 **리그 오브 레전드/전략 및 팁** 문서의 **uuid not found** 판에서 가져왔습니다.   
[이전 역사 보러 가기](#)

**파워링크** 광고

광고등록



## 올인원 로봇청소기 드림미

[smartstore.nav...](#)

드림미 L40s Pro Ultra 출시!  
포토리뷰 작성시 N포인트 1만  
원 적립!



## 드림미 X50s 프로 울트라

[dreametechkorea.com](#)

[관심 등록](#) · [Npay증정](#) · [얼리버드오픈](#) · [드림미 팝업](#)

국내 최대 흡입력 25,000pa과  
압력챔버가 만나 그 어떠한 환경  
도 깔끔하게



## 가성비GOD 차이슨무선청소기

[smartstore.naver...](#)

모터 평생 무상AS, 셀프스텐딩, 3  
0,000pa의 강한흡입력, 필터 사은  
품증정중



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.