



# 리그 오브 레전드/용어

최근 수정 시각: 2025-05-14 14:09:41

AI 플랫폼 및 서비스 개발자 구인	웹서버 개발자 신입 채용	Spring 백엔드 개
Java Docker JavaScript HTML5 Python Kubernetes	Java C++ Spring React	Git Docker Que pring Spring Da

분류:[리그 오브 레전드](#) | [게임별 용어](#)

[ 펼치기 · 접기 ]

## 비디오 게임 용어

[ 펼치기 · 접기 ]

## 목차

1. 개요
2. AOS/용어
  - 2.1. 유저들이 사용하는 역할군
  - 2.2. 탱커
  - 2.3. 딜러
  - 2.4. 서포터
3. 맵 구성요소
4. 인게임 및 시스템 용어
  - 4.1. 소환사 주문
  - 4.2. 룬
5. 전략, 전술, 특정 행동 관련
  - 5.1. 라인 관련
  - 5.2. 정글 관련
  - 5.3. 전략 및 플레잉
    - 5.3.1. 인베이드(Invade)
    - 5.3.2. 스플릿 푸시(Split push)
    - 5.3.3. 백도어(Backdoor)
    - 5.3.4. 이니시에이팅(Initiating)
    - 5.3.5. 카이팅(Kiting)
    - 5.3.6. 닛지(Dodge)
    - 5.3.7. 조닝(Zoning)
    - 5.3.8. 페이스체크(Facecheck)
    - 5.3.9. 던지다(Throwing)
    - 5.3.10. 스펠체크
  - 5.4. 은어
6. 관련 문서

## 1. 개요

리그 오브 레전드에서 쓰이는 용어들을 정리한 문서.

전략적 팀 전투에서의 용어를 찾다면 [리그 오브 레전드/전략적 팀 전투](#) 항목의 용어 문단으로.

## 2. AOS/용어

리그 오브 레전드도 AOS 게임이다 보니 용어가 겹칠 수밖에 없으며, 굳이 AOS가 아니라 다른 멀티 유저간의 팀 게임에서도 비슷한 용어들이 많이 있을 수밖에 없다. 여기 있다고 무조건 롤 혹은 AOS 전용 용어는 아니다. 다른 게임의 공용어는 [AOS/용어](#) 문서 참조. 북미 서버에서 플레이하던 한국 유저들에 의해 도입된 영어 용어들이 많이 존재한다. ⇄ [라이엇 게임즈에서 자체 제작한 용어 설명 페이지](#)

## • 캐리(Carry)

본래 AOS 게임에서는 '명사. 게임을 승리로 이끄는 역할'을 일컬었으나, 롤에선 "동사. 게임을 승리로 이끌다"를 말한다. ex) "내가 캐리했다." 그리고 여기서 유래해 후반 성장 포텐셜이 좋아 후반 싸움에서 캐리하기 쉬운 챔피언을 캐리형 챔피언이라 부른다. 반대로 상대의 캐리를 막기 쉬운 챔피언을 안티 캐리라고 부르며, 비슷한 개념으로 후반으로 갈수록 상대 적으로 힘이 빠지는 캐릭터를 **유통기한** 챔피언이라고도 한다.

## • 피해 유형: AD와 AP

- **AD**: Attack Damage의 줄임말로, **공격력**을 뜻한다. 공격력은 기본 공격과 공격력 계수가 있는 스킬을 강화시킨다.
- **AP**: Ability Power의 줄임말로, **주문력**을 뜻한다. 주문력은 주문력 계수가 있는 스킬을 강화시킨다.
- **방어력/마법 저항력**: 흔히 방/마저, 물방/마방으로 줄여 말하며 방어력은 물리 피해를 경감시키고, 마법 저항력은 마법 피해를 경감시킨다. 주로 공격력 기반 스킬은 물리 피해를 입히고, 주문력 기반 스킬은 마법 피해를 입히지만 그렇지 않은 경우도 있다.
- **AD/AP 챔피언**
  - 공격력을 주 스킬 계수로 삼고 물리 피해를 주로 입히는 챔피언을 **AD 챔피언**, 주문력을 주 스킬 계수로 삼고 마법 피해를 주로 입히는 챔피언을 **AP 챔피언**이라고 한다. 스킬에 공격력과 주문력 계수가 골고루 있고, 물리/마법 피해를 둘 다 입히는 **하이브리드 챔피언**도 존재한다. 인게임 내에서는 AD/AP 챔피언 조합을 적절히 섞어 상대가 대처하기 어렵게 하는 것이 기본 전략이다.

## • 공격방식에 따른 분류

공격 사정거리에 따라, 원거리/근거리 챔피언으로 나뉜다. 스킬 위주로 공격하는 챔피언은, 캐스터/마법사/메이지 등으로 부른다. 딜 지속방식에 따라, 꾸준히 딜을 넣으면 지속 딜러, 한번에 쏟아붓는다면 누커/암살자, 탱킹도 가능하면서 딜도 강력한 챔피언은 딜탱/브루저 등으로 부른다. 이 방식은 앞에 피해 유형과 주 능력치에 따라 AP/AD가 붙는 게 일반적이다.

## • CS(Creep Score)

챔피언을 제외한 협곡의 모든 개체들을 처치한 횟수. 미니언은 1, 정글 몬스터들은 난이도에 따라 다르다. 분당 8 이상이 높은 CS라 평가받는다.<sup>[1]</sup> **도타**에서 파생된 용어로 중립 몬스터나 미니언을 크립이라고 부르지 않는 롤에서도 이 용어는 MS(Minion score)로 변형되지 않고 그대로 CS로 사용되는데, 오히려 도타2에서는 인게임에서 LH(Last Hit : 막타)로 용어가 바뀌었다.

## • 탈주/잠수(AFK/Away from keyboard)

키보드에서 손을 떼다, 즉 잠수나 더 심하면 탈주까지 포괄하는 의미. 북미에서 넘어온 용어로 주로 "XXX OR AFK"이란 용법으로 쓰인다. 한마디로 특정 포지션을 안 시켜줄 경우 잠수를 탈 것이라고 협박하는 말.

## • 리포트/신고(report)

게임에서 욕설, **트롤링** 등 부정 행위를 한 유저를 게임이 끝난 후 신고하는 것이다. 리포트먹인다고 한다.

## • 갱킹(Ganking) & 로밍(Roaming)

본래 AOS 게임에서는 라인전 기습은 갱킹, (갱킹을 위해) 맵을 방랑하는 것을 로밍이라 하지만, 롤에선 **정글러**의 라인 개입만을 갱킹, 라이너의 다른 라인 개입은 로밍으로 부르는 경우가 많다.

## • 라인(Lane)

미니언이 지나가는 공격로를 뜻한다. 라인을 관리하는 포지션은 라이너라고 부른다. 라인은 **소환사의 협곡** 기준 상/중/하단 총 세 개가 있으며 거기에 서는 라이너를 각각 **탑**, **미드**, **바텀**이라고 부른다. 미니언 자체를 라인이라고 부르기도 한다. 가령 라인을 먹는다/민다/당긴다 에서의 라인은 미니언 무리를 뜻한다. 정식 명칭은 레인(Lane)이지만 한국에서는 **라인**으로 정착되었다.

- **스노우볼링(Snowballing)**

AOS 게임은 한 번에 승부가 나지 않고 여러 요인을 거쳐 적 진영 점거가 최종목표이다. 당연히 이 과정이 있고 전 단계를 성공적으로 해내면 다음 단계가 쉽다. 이를 눈물치를 굴려서 점점 커지게 하는 것에 비유한 것. 초반에 얻은 이득으로 상대와의 격차를 더욱 크게 만들어내고 결국은 후반을 압도하는 것이다.

- **핵/헬퍼(Hack/Helper)**

게임핵을 의미한다. [리그 오브 레전드/핵](#) 문서 참조.

- **어뷰징(Abusing)**

- **피드/피딩(Feed/Feeding)**

먹인다는 의미 그대로다. 상대에게 킬을(...). 한국에선 똥싸다, 키우다 등으로 쓰이는 경우가 많다. 적에게 넘어가는 버프까지 있다면 **헌납**이라고도 부른다.

- **그 외**

크리처는 **미니언**, 미니언을 생성하는 건물은 **넥서스**, 모든 적을 처치한 것은 **에이스(마무리)**라고 부른다.

## 2.1. 유저들이 사용하는 역할군

**라이엇 공식 역할군**은 **암살자/전사/원거리/서포터/마법사/탱커** 6가지 종류가 있다. 라이엇 공식 역할군은 게임 내에서 챔피언들이 수행하는 역할과 완벽하게 일치하지 않는다. 특히 근접전 캐릭터인데 스킬 구성이 애매한 챔피언들은 모조리 전사 역할군에 묶여넣어버리니 사실상 역할군 분류가 의미가 없다.

이 때문에 유저들은 **탱커**, **딜러**, **서포터(힐러)**로만 분류한다. 세부사항은 크게 나누지 않는다.

## 2.2. 탱커

라이엇 공식 역할군에서 탱커와 전사가 이 역할군에 속한다. 스킬이 근접전 위주로 구성되어 있으며, 원거리 전투 능력은 제한적이다. 아이템 빌드에 따라 근딜이 될 수도 있고, 퓨어 탱커가 될 수도 있다. **퓨어 탱커**와 **딜탱**, **근접 딜러** 등으로 나누기도 한다.

- **탱커(Tank)**

- 스킬이 상대 체력에 비례하는 피해를 주거나, 체력/추가 방어력/추가 마법 저항력 계수가 있어서 딜템을 가지 않고 탱템만 가도 어느 정도 딜이 나온다.
- 적을 효과적으로 방해할 수 있는 광역 하드 CC기를 보유했다.
- 자체 회복기나 실드 등의 우수한 보호기를 가진다.
- 예시: **자크**, **말파이트**, **람머스**, **아무무**, **세주아니**, **셴**, **노틸러스**, **사이온** 등 (이러한 부류들은 방어력과 마법 저항력, 체력이 있는 아이템을 사용한다.)

- **딜탱/브루저(Bruiser/Fighter)**

- 명칭 그대로 딜도 되고 탱도 되는 챔피언.
- 보호막이나 하드 CC기 대신 공격적인 스킬셋만을 보유하고, 대신 능력치만 탱커 못지않게 뛰어나거나 흡혈 같이 공격을 해야 탱킹이 따라오는 스킬셋이 많다. 그래서인지 보통 딜템을 반드시 한두 개 올리고 탱템을 따라올리게 된다. 탱템만 가면 딜이 안 나오며, 딜템만 가면 진입하자마자 순식간에 녹아버린다.

- 예시: [가렌](#), [잭스](#), [올라프](#), [일라오이](#), [다리우스](#), [세트](#), [워윅](#) 등

### • AP 딜탱

- 보통 오래 싸우며 딜을 넣을 수 있게끔 하는 요소는 기본 공격인지라 AD 딜탱보다 희소한 개념이다.
- 보통 주문 흡혈이 되거나 보호막을 만드는 스킬을 갖고 있다. 그 외에는 주로 주는 피해의 종류가 마법 피해일 뿐이지 딜탱과 같다.
- 예시: [갈리오](#), [사일러스](#), [스웨인](#), [블라디미르](#), [다이애나](#), [라이즈](#), [모데카이어](#)<sup>[2]</sup> 등

## 2.3. 딜러

라이엇 공식 역할군에서 원거리 딜러, 암살자, 마법사가 여기에 속한다. 그리고 일부 전사 챔피언들도 종종 이쪽에 속한다. 대체로 역할군이 잘 나뉘어 있는 편이다.

### • AD 캐스터(AD Caster)

- AD 챔피언 중 기본 공격이 아닌 스킬로 적에게 피해를 주는 챔피언을 지칭한다. 스킬 대미지 위주의 전사와 암살자, 스킬형 원거리 챔피언 모두를 아우르는 넓은 개념이지만, 보통 상술한 암살자나 딜탱이라고 부르기에는 애매한 챔피언을 설명할 때 쓰인다.
- 예시: [판테온](#)<sup>[3]</sup>, [제이스](#) 등(드락사르, 요우무 같은 방어력 관통 아이템, 선혈포식자, 죽음의 무도 등 공격력과 방어 능력치가 붙은 아이템)

### • 암살자(Assassin)

- 뛰어난 기동성과 스킬 연계를 이용해 한 대상을 순간적으로 기습해 높은 피해를 주어 제거하는 역할로 전사와의 차이는 맞으면서 버티느냐, 피하거나 맞기 전에 순식간에 암살해 버리느냐의 차이. 스킬이 은신이나 순간이동, 무적 등의 뛰어난 유틸기인지라 아예 적의 저항을 무력화시키는 것이 가능하다. 반대로 몸이 약하기 때문에 막아내고 버티기에는 굉장히 부적합하다.
- 예시(AD): [녹턴](#), [렙가](#), [샤코](#), [마스터 이](#), [탈론](#), [제드](#), [카직스](#), [키아나](#), [파이크](#) 등(드락사르, 요우무 같은 방어력 관통 아이템)
- 예시(AP): [니달리](#), [이블린](#), [아칼리](#), [르블랑](#), [피즈](#), [카사딘](#) 등(공허의 지팡이 같은 마법 저항력 관통 아이템)

### • 마법사(AP)

- 어느 게임에서처럼 스킬로 막대한 피해를 입히는 챔피언들은 모두 여기에 속한다. 단, 피해 유형이 **마법 피해**인 것과 주문력 아이템을 가는 것이 중요하지 외형과 스킬이 마법사같냐와는 무관하다. 물론 대부분 그렇게 생겼지만.
- 마법 피해를 주는 것을 기본으로 하고, 거기에 CC기 같은 부가적인 성능을 내는 경우가 많다. 이 때문에 단독으로 쓰기보다는 AP 딜탱, AP 암살자, AP 지속 딜러 식으로 '마법 피해를 주는 역할군'을 나타내는 접두어로 쓰이는 경우가 많다. 물론 스킬 유형에 따라 누커나 포킹챔으로 구분되기도 한다. 원거리에서 AP 스킬을 지속적으로 사용할 수 있는 정통파 AP 챔피언들을 주로 메이지(마법사)라고 지칭한다.
- 예시: [오리아나](#), [애니](#), [아리](#), [빅토르](#), [애니비아](#), [카서스](#) 등(마법 관통력 아이템, 주문력 아이템)

### • 누커(Nuker)

- 용어 그대로 핵폭탄 같이 강력한 피해를 뽑아내는 챔피언들을 지칭한다. 그리고 이들이 하는 플레이를 누킹(Nuking)이라고 한다. 기본 공격은 시스템 특성상 폭딜에 한계치가 있어야 하기 때문에 보통은 스킬을 쓰는 AP 캐스터로 제한된다.

- 특성상 암살자 역시 누커로 분류하기도 한다. 굳이 따지자면 암살자는 '폭딜을 넣기 위해 접근이 수월한' 개념이고, 누커는 통상의 암살자들은 불가능한 '광역 폭딜', '광역 CC기' 등도 전부 포함하는 더 넓은 개념이라고 볼 수 있다. 즉, 딜러들 중에서도 특히 단시간 폭딜에 특화된 챔피언에게 붙는 용어.
- 예시: [베이가](#), [브랜드](#), [애니](#), [신드라](#) 등

### • 포킹(Poking) 챔피언

- 어원은 AOS 게임 용어인 'poke'. 어감 때문인지 '포크'라고 부르기도 하는 포킹이라고 부른다.
- 누킹과 마찬가지로 AD의 경우 여러 제한이 많기 때문에<sup>[4]</sup> 보통 AP 캐스터 중에서 사거리가 긴 챔피언만을 지칭한다. 물론 먼 거리에서 공격하는 방식은 다른 챔피언들의 것도 모두 포킹이라고 부른다. 이 포킹만 전문적으로 담당하는(혹은 할 수밖에 없는) 챔피언만 포킹챔이라 한다.
- 예시: [렉스](#), [제라스](#), [직스](#), [벨코즈](#), [제이스](#), [바루스](#), [니달리](#) 등

### • 원거리 딜러(AD Carry)

- 줄여서 원딜이라고도 부르며, 사실상 하단(봇) 라이너와 원거리 역할군(Marksman)과 거의 일치하는 개념이다. 이는 이 역할군은 EU 메타의 핵심 역할군으로 연구되었기 때문.
- 기본 공격만을 통해 딜을 뽑아내는 챔피언들이다. 기본 공격은 물리 피해이고 소모 자원이 없으며 공격 속도와 치명타라는 독특한 시스템을 따른다. 그 때문에 게임 후반에는 그 어떤 역할군보다 파괴력과 캐리력이 높다. 물론 딜적인 면에서 그렇고 몸이 약하고 CC기 같은 부가적인 능력은 떨어지는 경우가 많기에 팀원의 보호가 필요하다. 이름도 그렇고 가장 [딜러](#)에 일치하는 역할군이다.
- 이 때문인지 역할군 챔피언의 수가 가장 적고 템트리가 거의 획일화되어있다. 평타를 통해 딜을 하는 것이 원딜의 공통 목표이기 때문으로 치명타, 공격력, 흡혈, 공격 속도, 방어구 관통력 옵션을 추리고 보면 애초에 남는 게 거의 없다. 물론 예전부터 [이즈리얼](#) 같이 여신의 눈물을 비롯해 마나에 더 치중하는 예외도 있었고, 정수 약탈자나 구인수의 격노검 같은 아이템의 다양화로 점점 빌드가 다양해지고 있다. 챔피언 역할도 넓혀가는 중.
- 원딜 중에서도 딜을 넣는 방식이 갈리는데 평타를 통해 체력 비례 피해를 주는 등 공속을 최대한 활용할 수 있는 평타 강화 스킬을 가진 DPS형, 스킬보다는 치명타 위주의 아이템으로 강화된 평타를 위주로 딜을 하는 치명타형, 공속에 의존하지 않고 강력한 공격력에 기반한 스킬을 활용하여 딜을 하는 스킬형으로 분류된다.
- 예시(DPS): [애쉬](#), [바루스](#), [베인](#), [코그모](#), [트위치](#), [카이사](#) 등
- 예시(치명타): [케이틀린](#), [드레이븐](#), [시비르](#), [트리스타나](#), [징크스](#), [진](#)<sup>[5]</sup> 등
- 예시(스킬): [이즈리얼](#), [미스 포춘](#)<sup>[6]</sup>, [사미라](#)<sup>[7]</sup> 등

### • 근접 캐리(Melee Carry)

- 근접 챔피언이지만 원딜처럼 기본 공격으로 데미지를 뽑아내는 챔피언들이며, 여기에 일정 이상의 기동성을 갖출 것이라는 조건이 추가로 달린다. 대체로 평타와 관련된 기술이 2개 이상 있고, 이속 증가 외의 이동기가 1~2개는 있다. 기동성이 낮을 경우에는 전사의 세부 역할군인 돌격형 전사로 분류된다.
- 대다수는 전사 역할군에 속해있고, 일부는 암살자 역할군에 있다. 원거리 딜러와는 달리 사거리가 짧아 리스크가 큰 만큼 그에 대한 보상으로 기본적으로 원거리 딜러보다는 스펙이 우월하고, 일부를 제외하면 리스크를 해소하기 위해 방어 아이템을 씌는 편이다.
- 원거리 딜러와 딜 메커니즘은 같기 때문에 대부분 성장성이 매우 뛰어나다. 원딜과 마찬가지로 치명타를 갖추는 챔피언도 있고, 적중시 효과와 공격속도, 방어 아이템을 골고루 올리는 경우도 있다. 덕분에 근접 캐리 역할군 다수는 후반 1대1에서 최강의 위력을 과시한다. 성장성이 낮은 일부 예외는 대신 초중반 1대1에서 극강의 위력을 자랑한다.
- 예시: [마스터 이](#), [이렐리아](#), [잭스](#), [야스오](#), [트린다미어](#), [요네](#) 등(공격 속도, 치명타 아이템)

## 2.4. 서포터

### Controller

**힐러**, **버퍼**, 디버퍼를 아우르는 개념이다. 서포터가 힐러와 같은 뜻으로 사용되는 게임도 많지만, 롤에서는 그렇지 않다.

물론 힐에 특화된 서포터들도 존재하지만, 보통은 탱커나 마법사 역할군도 겸해 **탱포터**나 **딜포터**가 되거나 상술한 유틸에 치중한 **유틸폿** 등으로 나뉜다.

참고로 포지션이 서포터인 것과 역할군이 서포터인 것은 엄연히 별개다.<sup>[8]</sup>

서포터 포지션은 어떤 역할군의 챔피언이든 말을 수 있으며, 주된 역할은 **시야 장악**. 따라서 잔나, 카르마<sup>[9]</sup>처럼 이동 속도가 매우 뛰어난 챔피언이 유리하며, 이동 속도 특화 능력이 없더라도, 시야 장악을 위해 "끈질긴 사냥꾼"이나 "기동력의 장화"는 서포터 포지션에게 핵심적으로 채용된다. 다만 시야 장악만을 위한 포지션은 아니며, 서포터 포지션에 채용된 챔피언의 역할군(탱커, 딜러, 서포터(역할군))에 따라 다양한 역할을 수행한다.

서포터 역할군은 성장 의존도가 낮고 아군 보조 능력이 뛰어난 챔피언들이다. 성장과 상관없이 동일하게 작동하는 강력한 CC기에 특화되었으며, 기초 능력치는 준수하나 아이템 의존도가 낮은 챔피언들이 주로 서포터 포지션으로 활용하기에 유리하다.

라이엇에서는 크게 **강화형 보조술사**와 **포획형 보조술사**로 나눈다.

#### • 탱커형 서포터(탱포터 / 탱서폿)

- 높은 방어 스탯이나 보조 스킬을 가지고 있으며, 아군의 원거리 딜러 옆에서 적의 공격을 대신 받아내고 저지하며, 때로는 이니시에이터의 역할도 수행할 수 있는 역할군. 일반적인 탱커와 마찬가지로 주로 근접 서포터 챔피언을 기용하는 포지션이다. 탱서폿의 진입에 따라올 수 있는 챔피언, CC기에 연계를 이어줄 수 있는 챔피언 등과 상성이 좋다.

강력한 CC기를 가진 탱커이지만 라인 관리에 유용한 스킬이 부족해 라이너에서 밀려난 경우에도 탱포터로 기용되는 편. 그만큼 탱포터 포지션의 챔피언들은 서포터의 부족한 성장력을 아이템과 상관 없이 스킬 레벨만 오르면 강력해지는 CC기로 부족한 탱킹력을 대신하는 경우가 많다.

대체로 CC기가 강력한 만큼, 대부분 강력한 이니시에이터로서 능력을 겸비하고 있다. 거기에 소규모 교전에서 쉽게 처치할 수 없는 기초 스탯을 가지고 있어, 라인전 단계에서 로밍을 통한 정글과 타 라인 개입에도 높은 메리트를 가졌다.

하지만 서포터인 만큼 아이템 구매가 힘든것은 다른 서포터와 다르지 않고, 다른 탱커/브루저만큼의 높은 기동성은 기대하기 힘들며 '진입은 좋지만 빠지기는 어려운' 스킬셋을 가진 경우가 많아, 한타 승리를 위한 제물로 사용되는 경우도 잦다. 즉, '이니시에이팅 후 죽어버리는' 역할이 될 수 있다는 점. 이로써 한타가 승리한다면 만사 해결이지만, 이니시에이팅 후에 한타에서 밀리거나 이니시에이팅 자체를 실패할 경우, 스킬을 전부 써버린 탱서폿은 고기방패로 전략하는 경우가 많다. 또한 이니시에이팅에 집중하면 딜러를 보호할 포지션이 비어버리게 되는 것이 문제가 되는 경우가 심심치 않다.

- 예시: **노틸러스**, **블리츠크랭크**, **쓰레쉬**, **레오나**, **알리스타**, **렐** 등.

#### • 딜러형 서포터(딜포터 / 딜서폿)

- 주로 AP 메이지들이 기용되는 역할군. 메이지 챔피언은 기본적으로 미드에서 주로 기용되는 게 보통이지만, 미드 라인전에서 갱킹의 위험 때문에 잘 기용되지 못하는 챔피언들 중 일부 챔피언들이 주로 딜포터로 기용된다. 이들의 주



된 공통점은 '최소 1개 이상의 CC기', '강력한 2대2 교전력'.

라인전에서의 주된 역할은 적 원딜의 파밍을 방해하는 견제. 태생이 메이저인 만큼 누킹 능력이 높아 적을 압살하기 시작하면 쉽게 스노우볼링을 굴리는 경우가 많다. 하지만 태생이 딜러인 만큼 방어 능력이 낮아, 반대로 CC기를 맞거나 갱킹을 당할 경우 순식간에 제압되어 쓸모가 없어지기도 쉬운 하이리스크 하이리턴 역할군. 서포터의 기본 소양인 아군 보호 능력 또한 가장 떨어져 원딜 유저들이 싫어하는 경우가 많다. 때문에 이즈리얼 같은 생존기가 있는 원딜이 강제된다.

이전에는 거의 메이지의 제 2지망 정도 되는 역할군이었으나, 대놓고 AD 보조 딜러로서의 역할을 들고 나온 세나나 파이크 등의 등장으로 챔피언 폭이 늘어난 상황.

- 예시: [럭스](#), [제라스](#), [세나](#), [벨코즈](#), [브랜드](#), [판테온](#), [마스 포춘](#)<sup>[10]</sup> 등.

- 유틸형 서포터(유틸폿)**

- 가장 정통적인 스타일의 서포터 역할군. 아군을 강화/지원하거나 진입하는 적을 저지하는 능력이 뛰어나 원거리 딜러의 생존을 책임지며 딜러의 포텐셜을 끌어올리는 역할군이다.

아군을 치유하거나 보호하는 스킬을 가진 챔피언이 주로 기용되는 역할군. 일부를 제외하고는 태생부터가 서포터인 경우가 가장 많다. 라인전에서는 딜폿만큼은 아니지만 적 딜러를 견제하고, 반대로 견제당하는 아군은 보호하며 격차를 벌리는 것이 주 목적. 한타 단계에서는 적 근접 챔피언들의 진입을 저지해 딜러들이 제압할 시간을 벌어주거나, 교전 중인 아군을 강화/보호해 전투를 유리하게 이끄는 역할군이다.

AD원거리 딜러와 함께 묶어서 평가할 경우, 다른 어떤 조합보다도 가장 포텐셜이 높은 역할군. 평타 기반 딜러의 딜량을 끌어올리는 "불타는 향로", 버프를 받은 아군의 이동 속도를 올려주는 "슈렐리아의 군가" 등의 아이템으로 인해 유틸형 서포터의 성장이 곧 아군 전체의 성장으로 이어지는 것은 물론, 쿨타임이 감소될 수록 효율이 극대화되는 소나나 일부 아이템의 구매시기부터 극도로 효율이 높아지는 소라카, 스택량에 따라 사거리가 늘어나는 세나 등 기본적으로 왕귀의 특징을 가진 챔피언도 다수 존재한다. 이렇다 할 왕귀 특성이 없더라도, 원거리 딜러의 성장과 함께 지속적으로 가치가 높아지는 포지션.

서포터 역할군에서 가장 난이도가 쉽다고 평가되기도 한다. 아군 지원에 특화되어있는 만큼 아군의 실력과 성장에 의존하는 경향이 가장 강하며, 아군의 실력이 출중하다면 그 아군에게 편승해서 지원만 해줘도 그 아군이 알아서 다 해줄 수 있기 때문. 물론 라인전 단계에선 다른 서포터 못지않은 라인전 실력과 농타겟 스킬샷이 필요하지만 라인전이 끝나면 적당히 뒤에서 힐과 버프만 해주면 아군이 알아서 다 해주기 때문에 실력이 부족한 서포터들이 쉽게 입문할 수 있는 역할군이기도 하다.

- 예시: [나미](#), [레나타 글라스크](#), [라칸](#), [소나](#), [소라카](#), [유미](#) 등.

 자세한 내용은 [서포터\(리그 오브 레전드\)](#) 문서를 참고하십시오.

### 3. 맵 구성요소

맵에 있는 건물이나 지역 등을 통틀어 **오브젝트(Object)**<sup>[11]</sup>라고 한다.

상술하였듯 AOS 게임의 것과 비슷한 개념이고 이름만 약간 다른 정도이다. 리그 오브 레전드만의 특수 요소 또는 차이점만 서술한다. 또한 기본맵으로 쓰이는 [소환사의 협곡](#)만을 기준으로 한다. 다른 맵들의 특수 요소는 각각의 맵 문서 참조.

- 포탑, 타워(Turret, Tower)**



- **크립, 크리처 → 미니언(Minion)**

끊임없이 아군 진영에서 나와서 적진을 향해 돌격하는 병사들이다. 이들을 처치해서 골드를 얻는 것이 리그 오브 레전드 플레이어의 기본이 되며 이 수치를 나타낸 것이 **CS(Creep Score)**인데 이걸로도 부른다.<sup>[12]</sup>

- **쓰론 → 넥서스(Nexus)**

기지 내부에 위치한 거대한 건물. 미니언을 생성한다. 이게 깨지면 게임 지는거고, 적군 넥서스를 깨면 이기는거다. 직접 넥서스 막타를 친 사람에겐 50골드를 준다. 어차피 별 의미는 없지만 왜인지 도움말에서 나오고 그렇고 그런 밈이 있다... 포탑보다 적게 준다

- **배럭, 병영 → 억제기(Inhibitor)**

각 진영 끝자락에 있는 둥근 건물. 공격도 하지 않고 미니언도 생성하지 않으니 뭔가 싶겠지만 사실 나오면 위협적인 **슈퍼 미니언**을 억제하고 있는 건물이다. 만약 이게 깨지면 억제가 풀려서 적 진영에서 슈퍼 미니언이 생성된다. 다행히 파괴되어도 5분 동안 버티면 재생성된다.

- **우물(Spawning Pool)<sup>[13]</sup> → 소환사의 제단<sup>[14]</sup>**

게임을 막 시작했을 때 챔피언들이 위치하는 곳. 이곳에 있으면 지속적으로 체력과 마나를 채워주고 귀환/부활하였을 때도 이곳으로 오게 된다. 그리고 이곳에는 공격 및 대상 지정 불가인 무적 포탑(넥서스 오벨리스크)이 있어서 이곳에 가까이 오는 적들 모조리 **초당 2000의 순수 피해<sup>[15]</sup>**를 입힌다. 이는 적 챔피언이 대기하고 부활하자마자 학살하는 것을 막기 위한 장치이다.<sup>[16]</sup>

승기를 굳혔을 때 이곳에 뛰어드는 세레모니가 있다. 물론 **블리츠크랭크**나 **스카너** 같은 챔피언으로 강제로 시켜줄 수도 있다. 다른 포탑과는 다르게 어떤 상황에서도 미니언을 먼저 공격하기 때문에<sup>[17]</sup> 라이즈 궁극기나 말자하의 공허충으로 안전한 다이브가 가능하다.

- **정글(Jungle)**

각 진영의 본진과 라인을 제외한 지역. 소환사의 협곡에서는 미드 라인과 탑/바텀 라인, 강으로 둘러싸인 4개의 직각삼각형 모양의 정글 구역이 있다. **중립 몬스터**가 서식하고 있으며 이곳을 중점으로 운영하는 포지션이 **정글러**다.

- **내셔 남작(Baron Nashor)/바론**

강력한 버프를 주는 **에픽 몬스터**, 보통 줄여서 **바론**이라고 부른다.

- **드래곤(Drake)**

내셔 남작과 함께 에픽 몬스터 중 하나로, 바다/불/바람/대지/화학공학/마법공학 6가지 종류의 드래곤이 있고 처치시 각종 이로운 효과를 게임이 끝날 때까지 얻을 수 있다. 4번째 용을 처치하면 이후 장로 드래곤이 등장하며 일정 체력 이하의 적을 처형시키는 강력한 버프를 부여한다.

- **버프(Buff), 버프몹**

패치 등으로 챔피언 자체의 능력을 올리는 것을 의미하기도 하지만, 여기서는 일정 시간 동안 챔피언을 강화시키는 **특수한 중립 몬스터**를 지칭한다. 맵 상하에 위치한 붉은 덩굴 정령(Red Brambleback)과 좌우에 위치한 푸른 파수꾼(Blue Sentinel)이 각각 둘씩 있다. 이 둘을 지칭하거나, 각각 처치했을 때 얻는 버프를 줄여서 **레드**, **블루**라고 부른다. 레드는 원거리 딜러에게 유용한 효과이며, 블루는 마법사에게 유용한 효과이다.

참고로 이 버프는 일정 시간 뒤에 사라지며 **죽으면 죽인 사람에게 넘어가며, 지속 시간도 초기화되니 주의하자**. 다만 몬스터나 포탑에 죽는 것으로는 잃지 않는다. 둘 다 가진 상태를 쌍버프나 **레드블**이라고도 하며 버프를 가지고 고의로 죽거나 실수할 경우 **헌납**, 배달이라고 비꼬는 경우가 있다.

## 4. 인게임 및 시스템 용어

➔ 리그 오브 레전드라는 게임 자체의 시스템에 대한 내용은 [리그 오브 레전드/시스템](#) 문서를, 각각의 챔피언 스킬의 공통적인 특징과 예시에 대한 내용은 [리그 오브 레전드/챔피언/특수 능력](#) 문서를, 게임 내의 점수에 대한 용어에 대한 내용은 [리그 오브 레전드/스코어](#) 문서를 참고하십시오.

## 4.1. 소환사 주문

흔히 **스펠**(Spell)이라고 부르는 것이다.

☞ 자세한 내용은 [소환사 주문](#) 문서를 참고하십시오.

## 4.2. 룬

게임 시작 전에 각 챔피언들에게 버프 효과를 주는 시스템이다.

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

# 5. 전략, 전술, 특정 행동 관련

## 5.1. 라인 관련

- **유지력**

라인에서 체력이나 마나 등의 자원을 안정적으로 유지할 수 있는 능력. 유리할 때는 압박을 지속할 수 있게 해주고, 불리할 때는 버티면서 파밍을 지속할 수 있게 해주기 때문에 라인전 능력과도 직결된다. 흔히 체력 회복 수단이 있거나 마나를 사용하지 않는 챔피언은 라인 유지력이 좋다고 평가받는다.

- **파밍**

의미 그대로다. 롤에서는 돈을 벌어 아이템 얻기를 의미한다. 주로 미니언을 잡거나 정글몹을 잡는 행위로 본다.

- **더티 파밍(Dirty Farming)**

라이너가 정글 몬스터까지 먹으며 추가로 CS를 챙기는 전략이다. 당연히 먹은 만큼 라이너는 강해지지만, 본래 그걸 먹어야 하는 정글러는 성장이 느려진다. 주로 미드의 칼날부리와 양 사이드의 심술 두꺼비, 돌거북이 그 대상이 된다. 하지만 정글 몬스터가 강해지고, 라이너가 할 일이 많아짐에 따라 더티 파밍을 해 봐야 그리 이득도 없고 시간 낭비가 심해져 초반부터 라이너가 더티 파밍 하는 짓은 보기 드물어졌다. 기껏해야 주도권을 잡은 뒤 상대 정글몹을 빼 먹는 것 정도나 된다. 라인전이 끝난 이후에는 보통 라이너가 정글몹을 조금 먹어도 비매너로 간주하지 않는다. 누구든지 빠르게 정글몹을 먹어 리스폰을 계속 돌려야 팀 전체 골드상 이득이 되기 때문. 하지만 정글러가 먹고 있던 몹을 뺏아먹거나 라인 관리도 안하면서 정글몹만 계속 빼먹는 것은 상당한 비매너이므로 지양해야 한다. 또한 정글러가 정글몹을 먹는 것이 골드나 경험치상 이득<sup>[18]</sup>이기 때문에 라이너가 정글몹에 눈독 들이기 전에 정글러가 다 먹어 치워버리는 것이 가장 좋다.

- **오버 파밍(Proxy Farming)**

상대 팀 포탑 뒤로 넘어가 미니언을 몸으로 막아세우면서 파밍하는 전략이다. 상대가 파밍을 위해 강제로 포탑을 끼고 있는 동안 자신은 다른 전략적인 행동을 할 수 있다는 장점이 있다. 단점은 역시나 높은 위험성. 적 진영에 대놓고 혼자 진입하는 전략이니만큼 적의 합류는 빠르고 아군의 지원은 기대할 수 없다. 고로 적 라이너보다 훨씬 우위에 있을 경우에 한다. 즉, 적 챔피언을 상대로 여러번 킬을 올리고 잘 성장하여 웨이브 클리어와 피흡이 원활할 경우 오버 파밍을 하게 된다.

예외적으로 **신지드**의 경우에는 1레벨부터 오버 파밍을 할 수 있다. 미드는 타워 사이 간격이 너무 좁고, 바텀은 몸이 약하고 두 명이 있어 변수가 심하기 때문에 보통은 탑만 한다.

#### • 딜교환(Trade)

라인전에서 딜을 주고 받는 행위를 의미한다. 이동 속도가 높을 경우 상대의 농타겟 스킬을 피하기도 수월하고, 사거리가 길 수록 상대 스킬의 범위 밖에서 일방적인 피해를 강요하기 수월하다.

#### • 라인 푸시/클리어/프리징 등

의미 그대로 라인을 밀고, 없애고, 굳히는 걸 의미한다. 이를 통틀어 '라인 관리'라고 부른다. 라인을 잘 관리하기 위해서는 숙련도가 필요하다.

 자세한 내용은 [리그 오브 레전드/전략](#) 문서의 3.4번 문단을 참고하십시오.

#### • 디나이(Deny, Denying)

미니언들이 싸우는 곳, 즉 형성된 라인보다 앞에 서서 상대를 위협하며 파밍을 차단하는 행동을 의미한다.<sup>[19]</sup>

#### • 타워 허그(Tower Hug) / 타워 다이브(Tower Dive)

타워를 끼고 싸우는 것. 애초에 타워의 용도가 방어 용도이니만큼 이 전략은 불리한 상황에서 최대한 방어적으로 행동해 후반을 도모하는 것이다. 물론 그러기 위해서는 타워 아래에서도 CS를 수급하는 능력을 키워야한다. 전사 미니언은 타워 두 방 + 평타, 마법사 미니언은 평타 + 타워 한 방 + 평타 식으로 하면 쉽다.

타워 다이브는 상술했듯 타워 허그를 하는 적을 억지로 잡아내는 방식. 딜러에게 포탑의 공격은 두세 방만으로 죽을 만큼 강한지라 혼자서는 쉽지 않다. 때문에 물물 챔피언으로는 상대가 스킬 한두 방에 죽을 딸피거나, 타워 어그로를 풀 대상 지정 불가 스킬, 타워 딜을 받아낼 실드나 피해량 감소, 또는 무적기를 가지고 있어야 혼자서 해낼 수 있다. 그 외에는 타워에 맞아줄 동안 딜을 해 줄 **정글러**, 타 라인 라이너와 같이 해야 한다. 물론 딜도 되고 탱도 되는 탑 브루저 챔피언들은 혼자서도 비교적 쉽게 다이브를 할 수 있다.

#### • 죽밀라

라인이 포탑에 박혀 상대 미니언이 빨리 죽고, 이때문에 아군 미니언이 전진하는, 즉 죽어도 밀어야 하는 라인을 뜻한다, 보통은 프리징과 함께 전략적으로 이용된다

## 5.2. 정글 관련

**정글러**와 맵 구성 요소도 참조.

#### • 정글링(Jungling)

미니언을 잡으면서 성장하는게 아니라, 정글에 있는 중립 몬스터들을 잡으면서 경험치와 자금을 모으는 방식이다. 정글링으로 성장하는 정글러는 중립 몬스터에게 큰 피해를 줄 수 있고 각종 버프를 획득할 수 있는 **강타(smite)** **소환사 주문**을 선택한다.

#### • 리시(Leash)

첫 정글링을 할 때, 정글러가 빠르게 버프 몬스터를 잡을 수 있도록 라이너가 그 몬스터를 같이 공격해 주는 것. 표기법에 따르면 '리시'가 맞지만, 대부분 **리쉬**라고 적는다. 보통 바텀 라이너 둘<sup>[20]</sup>이 첫 버프 몬스터를 37초까지 같이 공격해 주고 라인에 복귀한다. 그보다 늦어지면 라인 CS를 놓치게 되어 역으로 바텀 라인전이 불리해지므로 37초 정도가 적절하다.

정글 몬스터의 인내심(어그로) 패치 전에는 마지막으로 공격한 챔피언을 따라다니는 근접 몬스터의 특성을 이용해 서로 번갈아 때리며 최대한 안 맞게 하는 방법이였지만 패치 이후에는 이 방법을 너무 많이 쓰면 정글 몬스터가 공격을 그만두

고 체력을 회복하니 주의하자. 다시 말하지만 엄살 떨지 말고 적당히 맞아 주자. 또한, **트위치**처럼 도트 피해를 주거나, **자이라**처럼 식물을 남기는 챔피언은 정글 몬스터의 막타를 먹어버릴 수 있으니 주의해야 한다.

정글 메타에 따라 리시 방법도 꽤나 여러 가지로 바뀌었다. 첫 시작 몬스터에 따라 레드/블루/유령/작골 등으로 나뉘었고, 리시 정도에 따라 그냥 리시, 미드라이너 까지 리시를 해주는 트베하쉬, 정말 먹기 쉽게끔 피를 다 까주는 하드 리시, 아예 다음 두번째 정글 몬스터까지 쳐주는 황제 리시 등. 여러 바리에이션이 있다.

다만 점차 정글러의 피 관리가 용이해졌고, 극초반 라인 주도권이 중요해지면서 리시를 하지 않는 경우도 많다. 특히 상위권 티어나 프로 경기에서는 리시를 아예 하지 않는 경우도 많은데, 이는 리시를 해서 얻는 장점은 미약한 반면, 리시를 하기 위해 정글에 대기하는 것 자체가 바텀/탑 라인전에 굉장한 손해로 작용하기 때문.

2024년도 중후반을 거쳐서 2025년도 현재는 리시를 받은 정글러가 라인에 영향을 뿌리는 것 보다 리시를 해준 바텀의 라인전 손해가 더욱 크다는 견해가 잘 알려지면서 대회는 물론 저티어 솔랭에서도 리시를 안해주는게 정석이 되었다

### • 카운터 정글링(Counter Jungling)

약칭 '카정'. 상대편 정글 몬스터를 몰래 빼먹거나 정글 몬스터를 잡고 있는 적 정글러를 위협하는 것. 상대편 정글러의 성장을 방해하기 위한 전술이다. 보통 세 가지로 나뉘는데, 하나는 **누누와 윌럼프**, **아이번**같은 챔피언들이 상대 정글 몹을 몰래 빼먹고 도망가는 수비적인 카정, 다른 하나는 **우디르**, **신 짜오** 등의 1대 1과 초반 교전이 강력한 챔피언들이 적 정글러를 잡으러 들어가는 공격적인 카정, 그리고 **마스터 이**, **그레이브즈** 등의 정글링이 빠르나 갱킹이 부실한 챔피언들이 상대 정글러의 위치를 파악하고 거기에 발을 맞춰 반대 편 정글의 중립 몬스터를 쓸어가는 반격형 카정이 있다.

당연하지만 버프 몬스터를 챙기는게 좋고 정글 몬스터 사냥 중에는 취약해지기 때문에 상황을 잘 보고 해야한다. 적 정글도 엄연히 적 진영이다. 일반적인 상황이라면 적의 지원이 더 빠르다. 따라서 카정에 임할 때는 상대 정글러뿐만 아니라 라이너의 위치, 근처 라인 상황 등도 모두 염두에 뒤편해야한다. 그러므로 카정을 가는 캠프 근처 상대 라이너의 체력이 낮거나, 아군의 미니언이 적의 포탑에 가는 등 주도권이 있어야 한다. 이러면 아군 라이너들은 적 진영 근처니 빨리 합류하고, 적은 체력 때문에 가기 힘들거나 라인 손해로 성장차이가 나게 된다.

### • 커버(Cover Play)

라인전 단계에서 라이너가 체력이 부족하거나 템을 뽑아 와야 하거나 하는 등의 이유로 잠시 라인을 비워야 하는데 적 챔피언의 푸시력이 좋아서 타워가 걱정될 경우, 정글러를 불러서 타워를 지키게 하는 행위. 이 경우 라이너는 맘 편하게 라인을 비울 수 있고, 정글러는 CS와 경험치를 챙길 좋은 기회다. 이때 라인 커버를 맡은 정글러는 라인을 밀지 말고, 막타만 짹짹 먹어가며 라인을 당기는 것을 추천. 괜스리 밀다가 갱킹당하면 킬을 줄 위험도 있고, 라인 밀다가 적 챔피언이 맞다이를 걸어오면 라이너보다 템과 레벨이 모두 딸리는 정글러로서는 따일 확률이 매우 높다. 그러므로 타워허그를 하면서 타워가 깨지지 않도록 하면 된다. 다만 양 쪽 라이너 모두 부재중일 경우 자신의 푸시력이 좋다면 얼른 적 타워까지 라인을 밀어버려서 라인 리셋을 할 수 있다. 이렇게 하면 적 라이너도 그만큼의 cs를 타워에 뺏기게 되므로 이득. 절대 어중간하게 밀지 말자. 라이너에게 욕을 있는대로 먹을 수 있다.

물론 정글러 말고도 미리 라인을 밀어놓고 집에 복귀한 탑 라이너가 로밍을 간 미드 라인을 봐준다거나, 죽거나 템 사러간 원딜을 위해 서포터가 라인에 맞아주는 식의 바리에이션이 있다.

### • 강타 싸움(Smite Battle)

정글 몬스터의 막타를 건 양 정글러간의 강타 심리전을 일컫는다. 몬스터의 체력이 강타의 고정피해량에 도달했을 때 빨리 강타를 사용해 막타를 취해야 한다. 바위계부터 드래곤, 내서 남작까지 게임의 판도를 바꿀 수 있는 강타 싸움은 정글러의 중요한 실력 지표로 평가받는다. 추가로 정글 몬스터의 체력을 약간 남겨놓고 대기하는 것은 '스탑', 상대가 강타를 쓸 틈도 없이 순식간에 딜을 쏟아붓는 것을 '버스트'라고 한다.

## 5.3. 전략 및 플레이

### 5.3.1. 인베이드(Invade)

인베이드(Invade)의 줄임말로 인베라고도 불린다. '침공하다', '쳐들어가다'라는 뜻으로 **주로 게임 시작 이후 미니언과, 몬스터들이 생성되기 전 2분 동안 상대 정글 혹은 진영으로 난입하면서 벌어지는 한타**<sup>[21]</sup>를 의미한다.

소환사의 협곡의 경우 1분 5초에 미니언이 생성되고, 1분 30초 이후에 정글 크립(몬스터)이 생성된다. 그리고 1분 30초 정도에 미드 라인에서, 1분 40초 정도에 탑 라인과 바텀 라인에서 넥서스에서 생성된 미니언들이 서로 만나 교전을 시작한다.

주로 인베이드는 상대방의 중요 버프 몬스터들이 리젠되는 부분을 기점으로 진행되며<sup>[22]</sup> 낮은 실력대의 랭크에서는 주로 **오직 킬만이 주된 목적**<sup>[23]</sup>이지만 높은 실력대의 랭크에서는 킬이 나오지 않는다고 해도 필연적으로 상대 정글러의 손해를 불러일으킬 수 있는 행위이기에, 상대 정글러의 첫 스타트 버프몹을 빼앗거나 상대의 중요 스펠 등을 빼거나 첫 미니언 웨이브의 손실 및 와드 등을 사용하게 만들거나 카운터 정글링을 쉽게 만드는 등의 여러 가지 요인들에도 큰 목적이 있다.

리그 경기가 보편화되면서 초반 라인전에서 압도적인 우위를 만들어낼 수 있는 인베이드의 중요성이 날이 갈수록 높아져 가고 있는데, 이는 인베이드를 막기 위한 아군 배치 구조의 발견과 인베이드 루트의 재발견 등으로 이어지면서 초반 라인전의 다양한 양상을 만들어내고 있다. 물론 어설프게 인베를 한답시고 몰려갔다가 역으로 킬을 따이거나 라인 복귀가 늦어져 적과 레벨 차이가 나게 되면 극도로 상황이 암울해지는 양날의 검이니 주의.

아군의 인베이드를 돕거나 적의 인베이드를 예상해 처음 스킬을 상황을 보다가 찍는 경우도 있다. Q를 먼저 찍은 셰이나 아리, 베이가는 인베에서 그렇게 위력을 발휘하지 못하지만 E를 찍으면 각각 광역 도발/1명 매혹/광역 기절로 인베 상황시 매우 유리한 고지를 점할 수 있다. 예시를 제외한 대부분도 광역 스킬이나 하드 cc기를 찍는다. 물론 이렇게 스킬을 찍어놓고 이득을 보지 못하면 초반 라인전에서 매우 불리해지므로 상황에 따라 유동적으로 대처하는 게 좋다.

일반적으로 인베 강캐라고 부르는 챔피언들은 그랩 등의 위협적인 cc기를 가진 **블리츠크랭크**, 노틸러스, 쓰레쉬, 파이크 등이 있다.

### 5.3.2. 스플릿 푸시(Split push)

용어 그대로, **인원을 분배해 동시에 복수 라인을 압박하는 플레이**를 일컫는다. 줄여서 스플릿이라고도 한다.

팀원 넷이 한 라인을 밀고, 아래의 조건에 부합하는 챔피언 한 명만 따로 떨어져나와 다른 라인을 미는 것이 가장 기초적인 스플릿 푸시이며, 탑 라인에 순간이동이 보편화되면서부터는 **1-3-1**이라고 하여 탑 1명, 미드 3명, 봇 1명 식으로 전 라인을 압박하는 스플릿도 대중화되었다. 대회에서도 빠지지 않는 전략 중 하나이기도 하다. 보통 그럴 땐 '날개를 펼친다'라고 말한다.

아래의 백도어와 자주 혼동하는 용어인데, 스플릿은 상술했듯 **인원 분배**를 통한 여러 이점이 주이고, 백도어는 **적 진영 파괴**가 주이다. 게임 특성 상 사용법이 비슷할 뿐 엄연히 다른 전술이란 것. 굳이 따지자면 스플릿을 통해서도 적 진영 파괴를 노릴 수도 있으니 백도어도 일종의 스플릿 푸시라고 볼 수 있다.

스플릿 푸시에 적합한 챔피언은 필수적으로 **빠른 라인 푸시 능력**<sup>[24]</sup>과 **우수한 기동성**을 갖고 있어야 한다. 그래야 상대가 스플릿 푸시를 막으려 올 때 빠질 수도 있고, 혹은 맞스플릿을 하지 않고 본대에 이니시를 걸어도 빠르게 본대와 합류할 수 있다. 워다보면 알겠지만, 텔레포트를 애용하고 능력치가 강한 탑이 주로 스플릿을 맡게 되는 라인이다.

추가로 **뛰어난 1:1 능력과 우직함**<sup>[25]</sup>을 요하기도 한다. 특히 양쪽 모두 스플릿을 할 때 중요한 점으로, 만약 어느 한 쪽의 스플릿 푸셔가 일방적으로 밀린다면 본대는 사이드로 추가인원을 보내야만 하니 한타가 굉장히 취약해진다.

의외로 불리한 팀에게도 스플릿 전술은 유용하다. **cvMax**에 의하면 롤에서 5대 4면 역설적으로 무조건 4가 유리하다고 한다. 5에게 할 수 있는 것은 한타 뿐이지만, 4는 보다 선택지가 많기 때문. 5대 5를 확정적으로 지는 패색이 짙은 상황에서 적절한 스플릿 푸시는 상대팀을 우왕좌왕하게 만들 수 있다.

팀 전술이만큼 조합과 소통이 중요하다. 조합이 암살자뿐이면 사실상 한타가 약해 어쩔 수 없이 하는 모양새가 되고, 소통이 없으면 그냥 상대가 각개격파하기 좋게 만들어줄 뿐이다. 즉 스플릿 푸셔가 없는 사이 상대가 싸움을 걸었을 때 이를 적절히 받아치거나 흘려낼 수 있어야한다.

스플릿 푸시에 특화된 챔피언으로는 **트런들**, **나서스**, **잭스**, **피오라**, **일라오이**, **요릭**, **퀸**, **티모**, **제드**, **트린다미어**, **웬**, **트위스티드 페이트**, **탈론**, **이렐리아**, **그웬**, **마스터 이**<sup>[26]</sup> 등이 있다.

### 5.3.3. 백도어(Backdoor)

'적 챔피언을 상대하지 않고 **넥서스**를 비롯한 적의 본진 건물을 파괴하는 것'을 목적으로 하는 전술을 일컫는다. 애초에 리그 오브 레전드는 본진 파괴가 최종 목표인 AOS 게임이니 가장 본 게임의 목적에 가까운 원초적인(?) 전술이다. 백도어를 주 전략으로 시도해볼 만한 챔피언으로는 **마스터 이**, **요릭**, **잭스** 같이 대인전에 강하고 평타 위주이며 DPS가 높고 도주가 용이한 챔피언이 있다.

대회처럼 매우 신중한 판단 하에 나오는, 순간적으로 상대의 허를 찌르는 도박수라면 모를까, 일반적인 전략으로는 좋은 평을 듣지 못하는 전술이다. 백도어를 하는 챔피언을 제외한 나머지에게 4:5로 머릿수 안 맞는 한타를 강요하는 것과 다름없어 한타 대패나 오브젝트를 빼앗기면서 백도어로 얻는 이점은 무위로 돌아가는 경우가 많다. 물론 나쁘지 않게 운영하는 경우도 있지만, 티어가 내려갈수록 운용 원리는 모르고 **그냥 되는대로** 하는 경우가 많고, 암살자 챔피언의 선택 비율이 높아져 **어쩔 수 없이** 하는 경우가 많아서 어중간한 스플릿 푸시 하위 호환 꼴로 패배의 단초가 되는 경우가 더 많다. 반면 천상계 구간이나 프로 경기에서는 극적인 경기나 역전승을 만드는 데에 큰 일조를 하는 편이다.

하지만 현재는 넥서스 포탑이 재생성되게 되면서 백도어가 매우 힘들어졌다.

워낙 극적인 상황을 연출하는 전술이라 경기에서 백도어가 나오면 해당 경기는 명경기, 성공하지 못해도 화제가 되는 일이 많다.

#### 성공 사례

- **엑스페케의 카사딘 백도어**<sup>[27]</sup>
- **나그네의 다이애나 백도어**
- **재키러브의 백도어**
- **2022 LCK CL 서머 결승 5세트에서 농심이 백도어로 우승하는 장면**
- **그 외**

#### 실패 사례

- **백도어가 실패할시 벌어지는 대참사** **하이라이트 영상**



- [데프트의 롤드컵 8강 백도어 대참사](#)

다만 와일드 리프트에서는 백도어 전술이 자주 나오는 편인데, 한명이 백도어를 시도하면 바로 집을 가서 막을 시간은 되는 PC 롤과 다르기 와일드 리프트에서는 후반을 가게되면 딱 한명이 백도어를 시도해도 포탑과 넥서스를 부수는 시간이 엄청나게 빨라지기에<sup>[28]</sup> 게임을 끝낼만한 한타 승리에서 상대의 백도어가 프로 경기에서 꽤나 자주 나온다.

### 5.3.4. 이니시에이팅(Initiating)

팀 파이트를 개시하는 행위를 말한다. 줄여서 이니시 또는 이니쉬라고 한다. 영어로는 Primary Engage라는 표현도 쓴다. 주로 강력한 원거리 스킬이나 돌진기로 적에게 순간적으로 접근해 강력한 CC기를 거는 경우가 많다. 혹은 그래플류 기술로 상대방을 우리 진영으로 강제로 끌어오며 시작하기도 한다.<sup>[29]</sup> 한타 때 제대로 이니시에이팅을 한다면 아군이 그만큼 유리한 위치에서 싸움을 시작할 수 있으므로 상당히 중요하다. 대규모 강제 이니시는 물론이고 어그로 핑퐁을 포함한 변수 창출 행위를 통틀어 플레이메이킹, 줄여서 메이킹이라고도 한다.<sup>[30]</sup>

이니시에이팅이 중요해진 것에는 EU 스타일로 대표되는 플레이 스타일의 정형화가 크게 작용했다. 과거 포지셔닝이 정형화되지 않았을 때는 팀에 둘 이상의 딜탱이나 누커, 원딜이 있는 등 아군과 적의 조합이 굉장히 다양했고, 때문에 우선 순위를 정하거나 아군의 역할을 딱딱 분화하기가 힘들었다. 그러나 EU 스타일이 발전되어 가면서 어떤 라인에 어떤 성질을 가진 챔피언이 서야 하는지가 어느 정도 정해지자, 그 때부터 아군과 상대 팀의 조합이 정해지고 각각의 포지션에 따른 역할과 상대방에 대한 위험도가 자연스럽게 결정되었으며, 때문에 '먼저 진입해서 어떤 역할을 담당함으로써 아군에게 유리하도록 한타를 풀어가는' 이니시에이터가 주목받게 된 것이다. LOL이 리그 오브 CC라는 소리를 듣는 것도 이와 무관하지 않다.

이니시에이팅에 좋은 스킬들을 가지고 있는 챔피언들을 이니시에이터로 부른다. 팀 파이트의 선봉장을 지칭할 뿐이므로 이니시에이터는 정글러이면서 딜탱일 수도 있고, 서포터일 수도 있다. 일반적으로 팀파이트의 시작을 알리는 선봉장이기 때문에 탱커가 이니시에이터가 되는 경우가 많고 긴 사거리의 상태이상 스킬을 보유한 누커들이나 광역 CC기가 있는 서포터들도 이니시에이팅을 할 수 있다. 강력한 이니시에이터 위주로 조합된 팀은 상대방이 일방적으로 포킹할 여유를 주지 않고 바로 싸움을 거는데 특화되어 있으므로 포킹 조합에 강한 편이라고 할 수 있다.

적 진영에서 챔프를 자기 진영으로 빼오거나, 광범위로 메즈를 걸어 적진을 마비시키는 등의 챔피언이 이니시에이터가 될 수 있다.

또는 '존야시에이팅'이라고해서 주로 AP암살자 / 브루저가 적팀의 주요 챔피언 하나를 암살 또는 전투 불능으로 만들거나, 대규모 CC기를 사용한 후 적 중심에서 존야를 써서 상대의 허를 찌르는 기술도 있다. 존야가 켜져있는 동안 아군이 백업을 오는 것이 정상이지만 도와주지 않는다면 그대로 실패한다. 한 플레이어에게 적의 마킹이 심할 경우, 때로는 적진 한가운데에 진입해 존야를 쓰는 것만으로도 상대의 주요 스킬을 소비시켜 이니시에이팅을 성공시킬 수도 있다.

이니시에이터가 사실 역할이 따로 정해져있다고 보단 진입하기 좋은 스펬을 가진 챔프가 1순위가 되고 그런 챔프가 없거나 스펬이 쿨일 경우에 스펬 좋은 탱커가 좋은 타이밍에 뛰어가지만 해도 이니시에이팅이 된다. 이 경우 상대는 무작정 뒤로 빼면 오브젝트를 내주게 되므로, 선진입한 탱커에 포커싱이 쏠릴 수밖에 없는데, 자연스레 광역 도발을 거는 듯한 효과를 볼 수있다. 이런 이니시에이터로는 대표적으로 [신지드](#)가 있다.

훌륭한 이니시에이팅을 수행 가능한 스킬들로

[그라가스](#)의 E(몸통박치기)+R(술통 폭발), [노틸러스](#)의 Q(땃줄 견인)+R(폭뢰), [다이애나](#)의 R(달빛 낙하), [신드라](#)의 E(적군 와해), [소나](#)의 R(크레센도), [레오나](#)의 E(천공의 검)과 R(흑점 폭발), [리산드라](#)의 W(서릿발)과 R(얼음 무덤), [리 신](#)의 R(용의 분노)<sup>[31]</sup>, [말파이트](#)의 R(멈출 수 없는 힘), [바루스](#)의 R(부패의 사슬), [바이](#)의 R(정지 명령), [블리츠크랭크](#)의 Q(로켓 손), [세주아](#)



니의 R(빙하 감옥), **쓰레쉬**의 Q(사형 선고), **아무무**의 Q(붕대 던지기)+ R(슬픈 미라의 저주), **알리스타**의 W(박치기)+ Q(분쇄), **애쉬**의 R(마법의 수정 화살), **오리아나**의 R(명령: 충격파), **자르반 4세**의 E(데마시아의 깃발)+ Q(용의 일격) 및 R(대격변), **자이라**의 R(올가미 덩굴), **자크**의 E(새총 발사)와 R(바운스!), **케넨**의 R(날카로운 소용돌이), **클레드**의 R(돌겨어어억!!!!), **피즈**의 R(미끼 뿌리기), **이렐리아**의 R(선봉진격검)과 E(쌍검 협무), **칼리스타**의 R(운명의 부름), **파이크**의 Q(빠 작살), **세트**의 R(대미 장식) - E(안면 강타), **라칸**의 R(매혹의 질주) - W(화려한 등장), **사이온**의 R(멈출 수 없는 맹공), **렐**의 R(철마술: 붕괴 - 자기 폭풍) 등이 있다.

### 5.3.5. 카이팅(Kiting)

간격 벌리기 참조

### 5.3.6. 닷지(Dodge)

원래는 두 가지 의미가 있었다. 하나는 북미 용어로 상대 공격을 회피함을 의미하는 단어였다. 과거엔 챔피언들마다 닷지(회피)율이 있었고 특성에 닷지 마스터리도 있었으며, 관련 룬도 있었다. 하지만 지금은 사라진 상태. 현재는 **잭스**의 반격(E), **웬**의 의지의 결계(W)에서만 회피를 볼 수 있다.

현재의 의미는 아군의 픽<sup>[32]</sup>이 맘에 들지 않거나 본인이 원하는 포지션을 못잡았거나 하는 등의 이유로 챔피언 선택화면에서 나가버리면서 방을 폭파하는 행위를 뜻한다. 닷지 페널티 때문에 팀원이 맘에 안 들어도 그냥 쿨하게 닷지하는 경우가 별로 없기 때문에 가끔씩 서로 트롤픽을 하고 누가 먼저 닷지하나 기다리는 치킨 레이스가 벌어진다. 타이밍을 맞추지 못하면 게임이 시작되어 버려 모두가 패배하게 된다.<sup>[33]</sup> 그야말로 죽음의 레이스(...).

닷지를 하면 5분 동안 솔로 큐<sup>[34]</sup>를 돌릴 수 없게 되며, 연속적으로 하면 대기시간이 30분까지 늘어난다. 일종의 **월드 오브 워크래프트**에 존재했던 탈영병 디버프 같은 존재. 원래 랭کم에서는 **레이팅이 떨어지는** 치명적 디메리트가 존재했다. 하지만 정말 악질적인 아군이 걸려서 어쩔 수 없이 닷지하는 선량한 유저도 많았고 닷지가 탈주만큼 악질적 비매너 행위는 아니기 때문에 닷지 페널티를 줄여달라는 건의가 빗발쳤고, 여러 번의 패치를 거쳐서 리그 포인트(lp)만 떨어지는 방식으로 바뀌게 되었다. 처음에는 3 lp만 떨어지게 되지만 연속으로 닷지를 하게되면 10 lp씩 떨어진다.<sup>[35]</sup>

보통 이상한 픽이나 스펬을 든 팀원이 로딩창에서 남들 다 로딩중인데 혼자 챔피언 얼굴도 안보이고 연결되지 않음으로 뜨면 100% 닷지 실패다. 기다려봐야 안들어온다. 이 경우는 탈주로 간주. 아군이라면 다시하기를 이용할 것을 추천.

### 5.3.7. 조닝(Zoning)

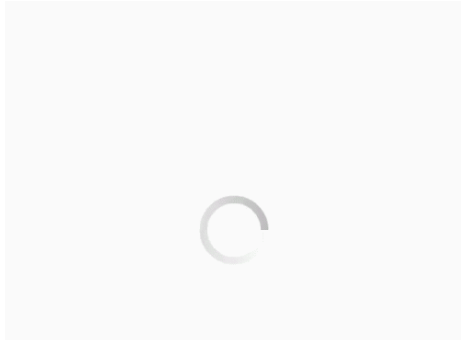
특정 구역을 잡고 상대팀이 오지 못하도록 위협하는 플레이. 주로 거리 조절, 유지로 불리운다. 보통 맞다이가 세거나, 설치형 스킬이 강력한 챔피언과 시야 바깥의 포킹형 챔피언이 있는 팀이 조닝을 통해 유리한 플레이를 할 수 있다. **하이머딩거**의 포탑(혹은 궁포탑)을 자신의 위치에 깔아 두면 하이머딩거가 있는 곳으로 접근하기 매우 껄끄럽고, 케이틀린이 적이 올 것 같은 길목에 닷을 여러 개 깔아두면 상대 팀은 그 길로 오기 싫어질 것이다. 이렇게 나의 스킬을 통해(쓰거나 혹은 갖고만 있더라도) 상대방이 나의 위치로 오기 어렵게 만드는 플레이가 조닝이다.

조닝을 잘 하면 개인 단위로는 상대 CS를 1~2마리 못 먹게 하거나, 아니면 경험치조차 못 먹게 만들 수 있고(디나이), 팀 단위 조닝이라면 오브젝트 싸움에서 동지 근처를 오지 못하게 만들어 쉽게 용이나 전령, 바론을 먹을 수도 있다.

대부분의 원거리인 AP메이지들에게 있어서 실력을 판가름하는 요소가 된다. **도파**가 이것을 잘 하는 것으로 유명하다.

### 5.3.8. 페이스체크(Facecheck)

와드나, 시야 관련 스킬 같은 확인 수단을 사용하지 않고 수풀(Brush. 보통 부쉬(Bush)라고 한다)에 직접 들어가서 확인하는 행위를 의미한다. 언덕위로 올라가는 경우도 마찬가지. 재수 없을 경우 한 두명이 풀숲에 웅기종기 모여있는 5명에게 다굴을 맞고 순식간에 저 세상으로 갈수도 있다!<sup>[36]</sup>



위 그림은 눈이 마주친 순간 **북두의 권** 패러디를 이용한 것.<sup>[37]</sup>

상대가 이곳에 있을지 없을지 불안한 상황 혹은 상대의 위치가 둘 이상 파악이 안된 상황이면 절대 하지 않도록 하자. 저들이 어디에 숨어있을지 모른다. 와드가 없을시 체력 상태가 안좋은 챔피언들은 무조건 시야 확인을 할 수 있는 스킬을 쓰면서 수풀 체크를 하자. 코르키의 인광탄 등 사용지점의 시야를 밝혀주는 논타겟 스킬도 있고, 피격시 특수한 효과음을 내거나 이즈리얼처럼 스킬 적중시 발동하는 효과 등으로 알아차릴 수도 있다. 카타리나나 트린다미어, 모르가나 등은 주변에 대상이 있어야만 사용가능한 스킬을 갖고있기 때문에 해당 스킬의 사용가능여부로 적 챔피언을 감지할 수도 있다.

페이스체크는 매우 위험한 행위지만 수풀을 확인할 스킬이 없는 챔피언도 많고, 장신구 하나로는 모든 수풀을 확인하는 것은 불가능하니 결국 어느 정도는 페이스체크를 할 수밖에 없다. 가장 의심쩍은 부분만 스킬이나 장신구로 확인하고 나머지는 아군과 동행해 확인하자.

프로게이머 중 더블리프트가 페이스체크를 자주 했던 것 때문에 페이스체크의 대명사로 꼽혀서 '페이스리프트' 등으로 부르기도 한다.

### 5.3.9. 던지다(Throwing)

두 가지 뜻이 있는데, 판단 착오나 멘탈 붕괴로 인한 괴상한 플레이로 팀에게 손해를 끼치는 것, 그리고 게임을 고의적으로 지게끔 교묘하게 플레이하는 것 두 가지 상황을 말한다. 후자의 던지기와 트롤링과의 차이라면, 던지기는 아군을 괴롭히는 것보단 서둘러 게임을 끝내는 것 자체를 주 목적으로 빠른 패배를 은근히 유도한다는 것. 고의성을 입증하기도 트롤링보다 어렵기 때문에 리포트로 제재당하는 경우도 적다. 던지는 것 그 이상의 표현은 피딩이라고 한다. 이쪽은 아예 노골적으로 상대에게 킬을 주기 위해 지속적으로 포탑에 들이박아 무지성으로 죽여주는 것이다. 그러나 누가봐도 명백한 고의성이 입증되어 제재를 뺏새게 먹기 때문에 대놓고 피딩을 하는 행위는 많이 사라졌다.

던진다는 용어 때문인지 가끔 던진다고 하면서 트롤링을 암시하고는 드레이븐이나 케넌, 직스처럼 무언가를 던지는 챔피언을 고르고 열심히 플레이하는 경우도 있다.

### 5.3.10. 스펠체크

주로 다이아 이상 천상계에서 치는 채팅이다. 상대의 궁극기나 소환사 주문 등 특정 강력한 기술이나 소환사 스펠, 레드 블루 드래곤 바론 등 오브젝트의 재생성이 몇 분에 되는지 미리 적어두는 것. 궁극기나 소환사 주문, 정글 타이머 등에 핑을 찍을 수 없

던 과거에는 매크로를 사용하기도 했다.

보통 가장 변수가 큰 점멸을 체크하며, 텔레포트도 체크하는 경우도 있다.

예시) 적 탑 라이너의 점멸에 핑을 찍고 top<sup>[38]</sup> 1250 = 적 탑 라이너는 게임 시간 12분 50초에 점멸이 돌아온다.

## 5.4. 은어

대중화되지 못하고 특정인들만 쓰거나 잠깐 유행어로 쓰이는 말. 사실 진지하게 게임 운용에 도움이 되었다면 전략적인 용어로 살아남았을텐데, 이런 말들은 대체로 쓸모가 없거나 욕설, 비꼬기 용도인지라 이렇게 되는 경우가 많다. 자세한 내용은 문서 참조.

## 6. 관련 문서

- AOS/용어

파워링크 광고

광고등록



**자격증의모든것DC**

[www.dc601.com](http://www.dc601.com)

유튜브 구독자 10만, 기계설계, 건축CG,오토캐드,인벤터,3ds Max 전문인강

**SBS아카데미게임학원 박무경**

[sbsgametop.kr](http://sbsgametop.kr)

차세대 게임 개발은 언리얼 엔진! 지금 바로 압도적인 퀄리티를 경험하세요.



**캐드배우기 컴스쿨닷컴**

[www.컴스쿨.com](http://www.컴스쿨.com)

캐드배우기 1년 동영상 전과목 89,000원,365일 피씨와 모바일 수강 가능.

[1] 분당 CS를 7.5 이상 찍으면 **챌린저 평균**이라고 뜬다. 라인전이 끝난 후에는 CS 먹는 속도가 확연히 느려지기 때문. 대체로 라인전에서 8개 이상 먹을 때 잘 먹었다고 하는거고 게임 전체 CS는 별 의미가 없다. 다만 평범하게 라인전 이후 한타 때도 빠지지 않고 싸웠는데 게임이 종료된 이후에도 분당 CS가 높은 경우엔 그만큼 라인전에 CS 평균이 매우 높게 먹었다는 의미가 된다.

[2] 이쪽은 주요 딜이 마법 피해지만 평타에 AP 계수가 붙어있어서 전투 방식이 AD 딜탱과 똑같다.

[3] 세부 역할군은 기동형 전사(Diver)지만, 챔프 자체 체급이 낮고 암살자의 성격도 띄고 있어 보통 AD 캐스터로 통쳐서 부른다.

[4] 기본 공격을 비롯한 타겟팅 공격은 무빙으로 회피가 불가능하기 때문에, 밸런스상 논타겟 스킬 쪽이 사거리나 대미지가 훨씬 강력하다.

[5] 이 쪽은 스킬형 원딜에 가까운 운용법을 가졌으나, 핵심 템트리는 치명타 트리이고 딜 자체는 평타 비중이 좀 더 높다.

[6] 이쪽은 메타에 따라 치명타 원딜로도 쓰인다.

[7] 치명타 아이템을 올리지만 평타는 패시브 스택을 쌓고 콤보 중간에 한번씩 섞어 추가 딜링을 넣는용도고 진짜 딜링은 Q스킬과 궁극기에서 나오는 스킬기반의 원거리 딜러이다. Q와 궁극기 모두 기본피해량이 낮은대신 치명타가 적용될때 계수가 증폭되는 특성때문에 반드시 치명타 아이템을 간다.

[8] 예를 들어 아이번의 역할군은 서포터지만 실제 게임에서의 포지션은 정글러다.

[9] 기본 이동 속도는 평범하지만 마나 회복/스킬 가속 아이템을 다수 채용해 자신에게 이동 속도 버프를 계속 돌리면서 이동해서 매우 빠르다.

[10] 취소선을 그어 놓았으나 딜포터로 쓸 수는 있다. 다만, 딜링 능력도 다른 딜포터에 비해 떨어지는 데다 아군 보호 능력도 없으므로 통칭 **미포터** 라고 불리며 **원딜들이 제일 싫어하는 서폿** 중 하나로 꼽힌다. 정 미스 포춘을 쓰고 싶다면 원딜러 포지션으로 쓰자.

[11] 영어에서는 원래 Objective(목표물)이지만 오브젝트로 넘어왔다. 과거에 Objective를 옵젝으로 줄여 부르다 오브젝트로 와전된 것으로 추정.

[12] 크립도 그렇고 사실 도타 용어라서 미니언으로 바꿨는데 이 용어는 그대로다.

[13] 도타에서 따온 것이라 롤 인게임에선 우물은커녕 비슷한 것도 없다.

[14] 공식명이긴 한데 아무도 이렇게 안 부른다. 심지어 연습모드에 있는 부활기능에도 우물에서 부활합니다 라고 있다.

[15] 방어력과 마법 저항력을 무시하는 것은 고정 피해와 동일하나 무적이나 부활 등도 무시한다.

[16] 물론 완벽하게 막아주는 것은 아니라서 우물 밖에서 긴 사거리로 두들겨 패거나 그랩 스킬로 끌어내서 죽일 수도 있고, 무식하게 높은 체력이나 DPS를 가진 챔피언으로 우물 레이저에 맞아가면서 죽일 수도 있다.

[17] 챔피언을 공격해도 어그로가 변경되지 않는다.

[18] 정글 아이템에 정글몹에 대한 추가 경험치와 골드 획득이 있다.

[19] 어원은 같은 AOS **도타**다. 근데 거기선 직접 아군 크립을 **팀킬**을 해서 적이 챙기지 못하게 하는 것이었고, 리그 오브 레전드에선 상대와 우리팀 미니언 사이의 거리를 벌리게끔 유도하여 경험치와 골드를 먹지 못하게 하는 간접적인 방식으로만 가능하기 때문에 단어 자체와 맥락은 같아도 방법은 전혀 다르다고 할 수 있다.

[20] 역버프로 시작할 때는 탑 라이너가 리시를 해 주기도 한다.

[21] 가끔 무지성으로 싸우는 사이도 있다.

[22] 애초에 그 지역에 챔피언들(정글러 및 정글러를 도와주는 정글러의 아군 등)이 주로 있기 때문.

[23] 이러한 목적에 눈이 멀어, 적 조합과의 상성도 무시한 채 무작정 인베가다가 역으로 터져서 게임이 망하거나 심할 경우 오픈하는 상황까지 나온다.

[24] 사실 이쪽은 좀 애매하다. **센**처럼 라인 푸시는 느리지만, 뛰어난 탱킹+합류 능력 덕분에 스플릿 푸셔로 쓰이는 경우도 있기 때문. 적당한 광역기를 갖고 있거나, 혹은 태불방만 나와도 대부분의 챔피언은 이 조건에 부합한다. 그래서 여기에 온히트 스킬이나 주문 검을 잘 활용할 수 있어 **빠르게 포탑을 철거할 수 있는 능력**을 넣기도 한다.(예시로는 나서스, 잭스, 트런들 등이 있다.)

[25] 2013~2014 롤챔스 윈터 예선 해설중에 **이현우 해설**이 **샤이** 선수 성대모사를 하며 스플릿 푸시에 대해 설명하면서부터 생긴 밈이다. 어느 정도 필요하기도 하고.

[26] 1대1 대인전이 매우 우수하고 평타 DPS챔프인 만큼 스플릿에 특화되어있지만, 주 라인이 정글이다.

[27] 백도어하면 절대 빼놓을 수 없는 성공사례.

[28] 특히 와일드 리프트는 게임 시간을 줄이기 위해 쌍둥이 타워가 없고, 특정 시간이 지나면 억제기 (포탑)도 더 이상 생성되지 않고 거기서 시간이 더 지나면 포탑이 스스로 데미지를 입는 효과까지 더해지기에 파괴시간이 더욱 빠를수밖에 없다.

[29] 주로 AD딜러나 암살자, 마법사와 같이 체력이 약한 챔피언을 끌어온다.

[30] 예를 들어 **르블랑**은 대규모 이니시에이팅에는 그리 적합하지 않지만, 기습적인 포킹과 속박을 통해 변수를 만들어내고 살아나가는 일방적인 이득을 벌었을 경우 해설은 '메이킹을 했다'라고 설명한다.

[31] 일명 **인섹킵**으로도 유명한

[32] 정글 유미, 야스오 등등

[33] 사실 서로 눈치만 보다 시작되는 경우가 대부분이다.

[34] 노말, 랭킹, AI전 등 매치 메이킹을 이용한 시스템 전체에 대해서 제한이 걸린다. 사용자 설정 게임으로 친구들끼리 즐기거나 할 때는 상관없다.

[35] ELO 포인트는 변하지 않는다. 때문에 닷지를 하게 되면 티어 올리는데 시간은 더 걸리겠지만, 올라갈 ELO라면 결국 올라갈 티어로 빠르게 올라가게 된다.

[36] 주로 초반에 인베이드를 갈 때, 혹은 인베이드를 방어할 때 자주 발생한다. 이외에도 바론 낚시나 장로 드래곤 낚시를 할 때 등.여기다가 말파이트 공같은 걸 끼얹어 주면 한타를 무조건 이긴다

[37] 수풀을 체크하는 사람은 **이즈리얼**, 수풀에서 기습한 사람은 **가렌**이다. 10년도 넘은 짤인 만큼 구 일러스트로 만들어져 있다.

[38] 천상계 이상은 외국인들이 많기 때문에 보통 영어를 사용한다.



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.