



정글(리그 오브 레전드)

최근 수정 시각: 2025-05-06 23:38:27

분류:정글(리그 오브 레전드)

[펼치기 · 접기]

리그 오브 레전드의 포지션				
TOP	JGL	MID	BOT	SPT
탑 라이너	<u>정글러</u>	미드 라이너	바텀 라이너	서포터

목차

1. 개요
2. 특징
 - 2.1. 챔피언별 유형
 - 2.2. 공통적인 특성
 - 2.3. 게임 내 영향력
 - 2.4. 판단력과 결단력
3. 전술
 - 3.1. 소환사 주문
 - 3.2. 아이템 세팅
 - 3.3. 정글링
 - 3.4. 라인 개입
4. 역사
 - 4.1. 초창기 ~ 2012 시즌
 - 4.2. 2013 시즌
 - 4.3. 2014 시즌
 - 4.4. 2015 시즌
 - 4.5. 2016 시즌
 - 4.6. 2017 시즌
 - 4.7. 2018 시즌
 - 4.8. 2019 시즌
 - 4.9. 2020 시즌
 - 4.10. 2021 시즌
 - 4.11. 2022 시즌
 - 4.12. 2023 시즌
 - 4.13. 2024 시즌
 - 4.14. 2025 시즌
5. 정글 유저들에 대한 인식
6. 타 AOS 게임
 - 6.1. 와일드 리프트
7. 관련 문서

1. 개요



정글러의 포지션 아이콘

몸은 하나인데, 부르는 곳은 셋. 때리는 건 다섯인데, 책임지는 것은 하나.

↻ 나의 포지션, 나의 자부심: 정글러

JUNGLE(JUNGLER, JGL, JG, JUG) / 打野^{[1][2]}

정글러의 인게임 공식 명칭은 '정글 사냥꾼'으로 중립 지역의 몬스터를 사냥해 성장하며 맵 전체에 개입하는 방식으로 운용하는 포지션이다. 모든 포지션 중 플레이가 가장 다양하고 가장 복잡하며, 가장 중요한 포지션이기 때문에 반드시 필요하지만 그런 점 때문에 유저들이 다소 꺼리는 포지션이다.^[3] 그러나 그만큼 중요하고, 초반부터 전 라인에 영향을 끼칠 수 있다는 점에서 부캐나 대리 기사 유저들이 미드와 마찬가지로 제일 선호하는 포지션이기도 하며, 정글러의 역량에 따라 사실상 게임 초반 주도권이 결정되는 상위 티어에서는 메타에 따라 간혹 탑, 미드보다도 높은 선호율을 보이는 경우도 있다.^[4]

길목에 서서 미니언을 끝없이 수급받는 '라이너'들과 달리 매우 이질적인 포지션이다. 일단 미니언은 무조건 적 아니면 아군이 기 때문에 내가 못 먹는다고 상대에게 넘어가거나 하지는 않지만, 정글은 모든 몬스터가 중립이기 때문에 **내가 못 먹은 것을 상대가 먹을 수 있다**. 포탑이라는 강력한 구조물이 있어 자기 구역에서는 보호를 받을 수 있고 구역 밖으로 벗어나려면 리스크를 감수해야만 하는 라이너들과는 정반대로, 포탑도 없고 언제 어디서 상대가 들이닥칠지 알 수 없기 때문에 자기 구역 안에 머무는 것 자체가 곧 리스크인 포지션이기도 하다. 다른 라인이 '라인전'을 풀어나가는 능력이 중요한 포지션이라면, 정글은 게임 전체의 판도와 동선으로 승부를 보는 **전략적 포지션**이다.

이러한 점 때문에 정글은 라인전을 하지 않는다고 생각할 수 있지만, **실질적으로는 게임 내 모두와 라인전을 진행하는 것과 다를 없다**. 아군과 적군의 모든 챔피언의 상성, 성장치, 초반과 후반을 통합한 파워 그래프, 라인 클리어, 파밍 능력을 파악하고 자신의 유리한 타이밍을 대략적으로라도 알고 있어야 하는 것은 기본, 유리할 땐 적극적으로 적과 교전을 펼치고, 불리할 땐 사고 없이 회피하는 방법을 알아야 하며, 마찬가지로 아군과 적의 상성과 유충, 전령, 용 등의 오브젝트의 전략적 가치를 파악해 불리한 라인을 도와줄 것인지, 반대로 유리한 라인을 집중적으로 파 격차를 벌려놓은 후 그쪽 오브젝트 싸움에 우세를 점할 것인지도 결정해야 한다.

보통 이런 뇌지컬적인 면모는 초반이 빈약하지만 중후반의 다대다 교전으로 밸류를 창출하는 초식형 정글러가 더 부각되는 편이다. 하지만 육식형 정글러가 아예 머리를 쓰지 않는다고 볼 수 없는 것이, 육식형 정글러는 초반에 적을 처치하고 팀 격차를 벌려놔야 상대 초식형 정글러가 본인의 영향력을 따라잡기 전에 게임을 굴러나갈 수 있기 때문에 초식형 정글러가 교전을 피하고 안정적인 성장 루트를 설계하는 것처럼, 육식형 정글러는 적 초식 정글러의 성장을 방해할 카정 동선과 아군 라이너의 성장을 돕기 위해 상대 라이너의 허점을 파고드는 동선 설계를 하게 된다. 결국 힘을 쏟는 시간대만 다를 뿐 어느 쪽이든 운영 능력을 요구하지 않는 쪽은 없는 셈. 두 유형의 장점과 단점을 합쳐 반으로 쪼갠 잡식형 정글러는 일률적인 설계가 통하지 않기 때문에 여기서 머리를 한 번 더 써야 하기도 한다.

정글러 포지션이 기피되는 건 캐리하기가 힘들고, 캐리 욕심을 낼 경우 결국 질 가능성이 높기 때문이다. 라이너가 킬을 먹고 우세를 가져가면 이기는 쪽은 계속 유리함을 굳혀가고 지는 쪽은 어디로 가도 무조건 손해인 이치선다에 끊임없이 걸리면서 라인에서 누적되는 스노우볼이 크게 굴러가지만, 정글러의 경우 망하거나 그 타이밍에 약해서 맞싸움을 지는 정글러도 운영으로 그 싸움을 피해갈 수 있기 때문이다. 1:1에 약해서 라인에 못서는 빈약한 챔피언들이 초식 정글러가 될 수 있는 이유와 마찬가지로, 정글러가 아무리 망했어도 상대 정글러 또한 몸뚱이 하나에 갈 곳은 차고 넘치므로, 적의 동선을 예측하는데 성공하면 반대편 캠프와 오브젝트를 챙길 수 있다. 물론 운영능력이 서로 다 높아지다보니 초식형 정글러가 살수 없어져가는 메타가 되어가고 있지만 여전히 라이너보다는 상대 정글러보다 약하다고 해서 보는 손해는 적어서 킬을 양보하기도 하는 것이다. 이런 제2의 서포터 같은 포지션인데 서포터와 다르게 진입장벽이 높고, 운영 요구치도 높다보니 유저층이 매우 얇다.

룰에 대한 지식이 전혀 없는 입문자가 시도하다가 피를 보기 쉬운 포지션이다.^[5] 이는 정글러로 가기 위해서는 강타 주문과 정글 시작 아이템이 필수적인데 이를 모르고 소환사 레벨 9를 찍기 전부터 정글을 돌다가 정글 몹에게 처형당하는 경우가 부지기수에 가깝고, **뉴비**가 정글러를 하겠다고 하면 미리 스펠과 시작 아이템을 확인해야 한다. 그리고 결정적으로 아직 자신의 실력이 미숙하다고 판단되면 듀오와 하는 것이 아닌 이상, 팀원들에게 양해를 구한 뒤 반드시 **올뮤트를 하는 것을 추천한다.**^{[6][7]}

정글러를 픽할 때 가장 중요한 건 **정글러는 라이너보다 반드시 가난하다는 것.**^{[8][9]} 정글 캠프를 잘 먹고 갱킹도 수도 없이 성공해 킬을 몰아먹은 경우라면 라이너를 앞서기도 하지만, 그런 경우가 아니면 십중팔구 라이너보다 골드와 성장이 덜 되는 경우가 대부분이다.^[10] **다리우스**, **레넥톤**, **아트록스** 등 유명한 근접 탑슬러들을 정글로 보내지 않는 이유이기도 한데, 이런 애들을 정글러로 플레이해 보면 정글링이야 그럭저럭 도는 거 같은데 갱킹은 둘째치고 교전이 일어날 때마다 망한 탑슬러마냥 딜은 딜대로 안 나오고 가장 먼저 터져나가는 것을 볼 수 있다. 때문에 성장형 정글러들은 보통 3코어 이후로 상대 성장치와 관계없이 공방 능력이 기하급수적으로^[11] 강력해지는 라인보다 성장 요구치가 더 적은 캐리 챔피언인 경우가 많다.

2. 특징

2.1. 챔피언별 유형

모든 포지션을 통틀어 가장 다양한 역할군의 챔피언들이 기용되지만, 보편적인 정글러로 사용할 수 있는 챔피언은 한정되어 있다. 정글 챔피언들은 크게 육식/잡식/초식으로 나뉘고 또 다르게는 갱킹에 중점을 두는지와 성장에 중점을 두는지로도 나뉜다. 이는 상대적인 개념이라 메타와 피아 조합을 비롯한 여러 상황에 따라 자주 바뀌기도 하지만 대강 아래와 같은 분류로 나타난다.

- 육식형:** 초반부터 강력한 힘을 행사할 수 있는 대신, 시간이 지날수록 한계가 생기는 유형. 지속적인 교전이나 카정을 통해서 유통기한이 오기 전에 게임을 압도하는 것이 최대 목표이다.
 - 예시: 렉사이, 령가, 리 신, 바이, 뽀빠, 샤코, 신 짜오, 앨리스, 우디르, 트런들 등
- 초식형:** 육식형과는 반대로 초반 영향력이 그리 강하지 않지만, 팀파이트나 중후반 구간에서 뛰어난 잠재력을 발휘할 수 있는 유형. 궁극기를 갖추고 기본적인 캠프 클리어만 하면 성장 자체에 큰 욕심을 부리지 않아도 제 역할을 충분히 할 수 있으므로, 팀 단위의 운용에서 저점이 높은 게 가장 큰 특징이다.
 - 예시: 그라가스, 마오카이, 모르가나, 세주아니, 아무무, 아이번, 자크, 피들스틱 등
- 갱킹형:** 정글링이 느리거나 불안정하지만, 갱킹 능력만큼은 다른 챔피언들보다 탁월한 유형. 이들은 정글링만으로는 유의미한 성장이 어렵기 때문에, 킬을 통한 골드나 경험치 수급으로 대신 성장하여 승부를 본다.
 - 예시: 녹턴^[12], 누누와 윌럼프, 램머스, 럼블, 볼리베어, 사일러스, 스카너, 워윅, 자르반 4세 등
- 성장형:** 정글링 속도가 다른 챔피언들보다 빠르지만, 갱킹 능력이 상대적으로 떨어지는 유형. 초중반 캠프 클리어와 킬 캐치에 거의 모든 것을 쏟아부어 중후반부터 막대한 영향력을 행사한다. 빠른 정글링에 기반한 효율적인 동선 설계를 통해 상대보다 더 많은 정글 몬스터와 체력이 낮은 챔피언들을 쓸어들려 성장하는 것이 대부분의 성장형 정글러들이 지향하는 운용 방향성이지만, 갱킹 능력이 떨어지거나 CC기가 부족한 퓨어 딜러형 챔피언들이 많고 이를 잘 수행하지 못했을 때의 저점이 매우 낮아 하이리스크 하이리턴 성향이 짙다.
 - 예시
 - 육식형:** 빠른 정글링 속도나 카정, 갱킹으로 상대와 격차를 벌려 누구보다 일찍 성장하면 강한 캐리력을 가지게 되지만, 반대로 말하자면 반반만 가도 불리해진다는 단점을 지닌다.
 - 그레이브즈, 니달리, 벨베스, 제드, 카직스, 킨드레드, 탈론, 탈리아 등

- **초식형**: 극초반이 약해 상대와의 교전을 피해다니면서 성장하는 유형. 다만 아무리 초반이 부실한 성장형 챔프라도 보통 6레벨을 이후엔 영향력을 행사하며 케일, 아우렐리온 솔 같은 극단적인 후반 지향 챔프는 정글로 기용되지 않는다.
- 니코, 다이애나, 릴리아, 마스터 이^[13], 비에고, 쉬바나, 오공^[14], 에코, 이블린, 카서스, 케인, 헤카림 등

2.2. 공통적인 특성

• 원활한 몬스터 처치 능력

정글러가 몬스터를 처치해 성장하는 것을 '정글링'이라 하며^[15] 이는 정글러의 기본 중의 기본이다. 기동성이나 대인전이 얼마나 뛰어나건 정글몹을 잡지 못하면 성장 자체가 힘드므로 아무런 의미가 없다. 반대로 군중제어나 기동력이 부족함에도 정글링 능력이 극도로 좋다면 어떻게든 활용할 수 있다. 정글링 속도가 빠른 챔피언은 성장과 합류 속도에서 우위를 점하고, 회복이나 보호막 스킬이 있는 챔피언은 체력 관리가 수월하기 때문에 정글링 안정성과 카운터 정글링 대처 능력이 뛰어나다. 때문에 안정성과 정글링이 모두 우수한 챔피언은 정글에서 높은 티어를 보여주나, 안정성이 좋지만, 정글링이 느린 **노틸러스**, 리메이크 초기 **스카너** 같은 챔피언들은 정글에서 자취를 감추거나 정글링 관련 버프 후에야 정글로 돌아갔다.

• 기동성 스킬 또는 글로벌 스킬 보유

정글러는 위치를 특정하지 않고 게임의 흐름에 따라 계속해서 이동하며 교전에 개입하는 포지션이다. 즉, 한 곳에 머무를 틈 없이 맵 전체를 바쁘게 돌아다녀야 한다. 만약 기동성이 좋거나 글로벌 스킬을 보유했다면, 위치를 특정할 수 없는 정글러 포지션의 장점과 합쳐져 탁월한 교전 개입 능력을 갖추 수 있게 된다. 특히 탁 트여 있는 라인과 달리 정글은 동선을 제약하는 벽이 많기 때문에, 이 벽을 쉽게 넘을 수 있는 스킬을 가진 챔피언들이 정글러로 기용되는 경우가 많다. 일반적으로 '기동성이 좋다'라는 범주 내에 들기 위해선 지형을 무시할 수 있을 정도의 긴 이동거리를 가진 돌진기 내지는 순간이동 판정의 스킬이 있을 것을 요구하며, 이동기가 없더라도 자체적으로 높은 이동 속도를 보유할 수 있다면 충분히 경쟁력을 가질 수 있지만, 그조차도 없다면 정글로 기용하기엔 모자람이 많다.

• 대인 능력과 생존력

게임 초중반까지 든든한 타워의 보호를 받는 라이너와 다르게 정글은 중립 지역이라 적의 위협에 고스란히 노출되고 자원도 빼앗길 수 있다. 그러니 유사시 적으로 부터 자신을 지킬 회복이나 보호막, 피해 감소같이 최소한의 대인 능력을 갖추어야 하고 그것도 없다면 CC기나 도주 능력이라도 있어야 한다. 특히 모든 라인에 개입이 가능한 정글러는 존재 자체만으로 변수가 되며, 중반 이후 강타를 활용한 오브젝트 싸움의 핵심 요원이기 때문에 잘렸을 때 손해가 막심하다. 어느 정도냐면 아군이 잘 컸어도 정글러가 잘린 순간 체급으로 몰아내는게 아니면 **오브젝트 버스트 자체가 불가능할 정도**다.

2.3. 게임 내 영향력

정글러는 '특권'이야. 라이너를 키워주는 것도, 스스로 캐리하는 것도. 내가 선택할 수 있어.

적군의 견제가 거세지고 아군의 기대가 커져 갈수록 어깨는 무거워지지만, 그 부담감마저 자신감으로 바꾸는 법을 아는 것. 그게 바로 정글러야.

강찬용, ⇄ 나의 포지션, 나의 자부심: 정글러 중

정글러는 특정 라인에 붙어 있지 않는 특징을 가지고 있기 때문에 전 포지션 중 이동 동선이 가장 넓고, 모든 라인에 가장 쉽게 개입할 수 있는 포지션이다. 또한 2013년부터 2021년까지 기간 한국 솔로 랭크에서 1위를 차지했던 유저들 중 정글러의 비율이 매우 높은 것을 보면, 정글러는 게임 내에서 **가장** 높은 영향력을 가졌고^[16], 정글러가 잘하면 전 라인에 개입할 수 있는 만큼

게임 전체에서 우위를 점하거나 위력을 행사할 수 있다.^[17]

이는 극초반부터 중립 자원을 팀원 전체가 상시 공유하는 여타 AOS 게임들과는 다른 룰만의 특징이다. 최소 20분 전까진 라인과 정글(중립 크립)의 간격이 명확하게 구분되는 룰의 경우, 라이너는 아무리 못해도 타워의 보호를 받으며 최소한의 경험치와 CS는 겨우겨우 챙길 수 있고 정글러나 다른 팀원들의 역량으로 메워질 여지가 있지만, 정글러의 경우 기량차이가 벌어지면 성장 자체가 차단되거나 동선이 봉쇄당해 팀원들의 실력이 상대보다 월등한 게 아닌 이상 다른 곳에서 정글러의 손해를 메워주는 게 불가능하기 때문. 괜히 불법 대리기사들의 대다수가 정글 유저인 게 아니다. 미드로 대리를 하는 유저들도 제드, 탈론 등의 ad 암살자 챔피언으로는 미드를 빠르게 박살내고 전 맵을 돌아다니는, 정글러에 가까운 운영을 한다.

비유하자면 정글러는 라이너가 만들어내는 '라인 주도권'이란 무기를 장착해 팀의 승리를 견인하는 '무기 사용자' 포지션으로, 라이너가 아무리 고급 무기를 제련해주어 보았자 정글러의 실력이 수준 미달이라 무기를 제대로 활용하지 못하면 모든 게 말장도루묵이 되어 **스노우볼이 굴러가질 않게 된다는 것이다**. 이에 도파가 언급했던 내용에 따르면 정글러는 라이너의 이득을 곱해주는 존재인데, 라이너가 양수의 이득을 만들면 정글러가 그 이득을 곱해서 더욱 크게 만들어주는 것이 가능하지만 라이너의 실력과 이득이 0이면 무엇을 곱해도 결과적으로 0이 되니 적절한 비유라고 할 수 있다. 고로 시대를 막론하고, 경중의 차이는 존재하지만 게임을 이기는 데 있어 가장 중요한 포지션으로, 맵 전체에 영향력을 행사하는 건 물론 드래곤, 협곡의 전령, 내셔널작 등 중요 오브젝트를 챙기는 데 있어서 다른 라이너들보다 훨씬 더 중요한 역할을 담당한다는 점은 변함이 없다.

잘했을 때의 리턴이 큰 만큼 못했을 때의 리스크도 큰 포지션임을 주의해야 한다. 미드나 탑의 경우는 라인전을 쳐도 본인이 비어있거나 먹을 수 있는 라인을 찾아가면서 어떻게든 성장할 수 있으며 상대의 개입과 영향력 행사도 어느 정도 제한되지만 반대로 정글러는 그렇지 않다. 상술했듯이 중립 지역인 정글에서 하루 종일 카정으로 고통받을 수도 있고, 그렇지 않다면 라이너들이 고통을 받는다. 또한 정글이 못한다는 사실 하나만으로 게임 전체가 위축되며 못하는 포지션이 있는 상황에서는 게임이 제한 시간과 타임 어택이 발동되지만 못하는 정글러를 데리고 하면 초중후반 언제든 게임이 불리해진다는 것이다. 심지어 초반엔 라이너들이 정글러 생각에 아무것도 보탬 수가 없으며 심하게는 하루종일 정글러의 카정 도움핑에 불려다녀야 하고, 심지어 정글링이 말려서 레벨이 2~3씩 차이가 나게 되면 라이너들이 **상상속의 적 정글**에 의해 위축되어 항상 갱 압박에 시달려야 한다. 중반엔 정글러의 부족한 실력 탓에 전령, 1~2용 싸움에서 밀려나며 후반엔 바론이나 장로 등의 중요 오브젝트를 챙길 수가 없게 된다.

프로, 특히 LCK의 역대 모든 시즌 MVP 기록들을 보면 정글의 수상 횟수는 4회로 13회의 미드와 6회의 탑에 이어 세 번째이며, 포스트시즌 및 파이널 MVP의 경우 6회로 미드와 더불어 가장 많다. 또한 월즈의 경우 결승 MVP를 2018년-2020년까지 3연속으로 정글 포지션 선수가 수상했는데, 3회 수상은 정글과 미드, 탑으로 공동 1위, 바텀과 서포터는 각각 1회뿐이라는 점에서 프로에서도 정글의 영향력은 막강하다고 할 수 있다.

2.4. 판단력과 결단력

리그 오브 레전드라는 게임, 그리고 인게임 내 수많은 역할군과 소위 5개의 지역으로 나뉘는 포지션 모두 피지컬과 뇌지컬적인 면이 차지하는 부분이 존재하지만, 그 중에서도 정글러는 최상위급 뇌지컬이 **기본적으로** 요구되고 그를 뒷받침할만한 피지컬도 있어야 한다. 정글러가 신경써야 할 상황은 타 포지션에 비해 **월등히** 많고 이러한 상황들 중 하나 하나가 불리해질 경우 가장 괴롭고 견디기 어려운 포지션 역할 중 하나이다.

일단 시작부터 상대 정글러, 각 라인의 상성을 파악해서 정글 동선을 짜야 한다. 정글링을 통한 내 성장은 기본적으로 요구되며, 그러면서도 실시간으로 상대 정글의 동선 예측 및 정글몹의 리젠타임에 맞춰 정글링을 견제하여 성장을 제한해야 하고, 3개 라인의 현 상황과 나/상대 정글의 위치를 종합적으로 계산하여 정확한 판단을 통해 라인전 개입과 정글링의 균형을 유지해야 한다. 이 과정에서 내가 이동하는 동선이 최대한 덜 꼬이도록 계산하여 움직여야 하고, 상대방이 오브젝트를 먹거나 라인의 갱을 가거나 하는 등 확인되는 행동이나 이득이 있을 경우 나 역시 그에 상응하는 역갱/다른 라인 갱/카정/오브젝트 스틸/상대 정글 킬 등 여러 선택지 중에서 최대한의 이득을 볼 수 있는 판단을 해서 실행해 옮겨야 한다. 그러면서 서포터 이상의 시야 관리가

필요하고^[18], 필요하다면 다른 라인에 정확한 오더를 하는 역할까지도 필요하다.

정글러가 어려운 점은 요구되는 위의 임무들의 비중이 상황에 따라 유동적으로 바뀌고 이러한 임무의 우선순위와 손실계산에 대해 실시간으로 판단이 필요하다는 점이다. 예를 들어 단순히 우리 라인이 라인을 당기고 있다 해서 무작정 갱을 들어갈 수는 없고 상황에 따라 여러 가지 선택지가 고려된다.^[19] 라인의 경우는 자기 라인 위주로만 일단 신경쓰면 되지만, 정글은 정글 포함한 **4개 라인 전부를** 신경쓰면서 계산 및 상황판단을 해야 한다.

게다가 라이너들은 불리하더라도 타워에 붙박혀 미니언을 주워먹어서라도 성장이 가능하지만 정글러는 타워의 보호를 받을 수 없다. 이 말은 정글은 본인 스스로의 판단과 능력으로 성장을 **알아서** 해야 한다는 것이다. 게다가 미니언은 각 팀에 소속되기 때문에 내가 못 먹은 것은 상대에게 뺏기지 않지만 몬스터는 어느 쪽에게도 중립이라 얼마든지 뺏길 수 있다는 점에서 한순간의 잘못된 판단이 계속하여 누적될 경우 성장차는 더욱 크게 벌어지게 된다. 게임이 불리하면 불리할수록 아군 정글은 상대의 매편과 와드로 가득한 지옥이 되며, 대회에서도 자주 나오지만 이런 식으로 불리한 상황에서 가장 많이 죽는 건 정글과 서포터가 되는 경우가 많아진다.^[20]

주도권이 완전히 상대팀에게 넘어가면 상대는 십중팔구 내서 남작이나 장로 드래곤 등의 주요 오브젝트를 치며 "막으러 안 오면 우리가 이거 먹고 게임 끝내버린다?"라며 위협하는데^[21] 이런 오브젝트의 획득에 가장 중요한 역할 역시 정글러이기 때문에^[22] 스틸을 시도하다 죽거나, 만에 하나 스틸에 성공해도 빠져나오지 못하고 죽는 경우가 많다.

이렇듯 뇌지컬적인 측면이 매우 강하게 강조된다는 점에서 **프로 경기에서 정글러가 팀의 메인 오더를 맡는 경우가 많고**, 이러한 점에서 신인을 키우기가 굉장히 힘든 포지션이면서, 경험 많은 베테랑 선수들은 반대로 프로게이머로서 상당한 고령임에도 현역으로 당당히 뛰는 경우가 많았다. 당장 초창기의 **클템**부터 군필에 고령 선수라 부족한 개인 기량에도 불구하고 뛰어난 뇌지컬과 운영 능력으로 프로스트의 전성기를 이끌었고, **앰비션** 역시 전성기가 지났다는 평가를 받자 미드에서 정글로 포지션을 변경해 롤드컵 우승을 이루어냈다. 앰비션의 우승은 롤드컵 역대 최고령 우승 기록이기도 했다.^[23] **스코어** 역시 KT 롤스터의 올타임 레전드로 활약했고, 해외를 봐도 유럽에서는 안코스가 있고, 혹은 이전까지는 **다이아몬드프록스**나 **엑스미시**처럼 30살이 다 되어가는 나이에도 불구하고 해당 리그에서 당당하게 주전으로 활약한 사례가 종종 있다.^[24]

요약하면 이러한 다양한 임무들과 이에 대한 정확한 판단과 결단이 요구되는 점은 포지션의 체감 난이도를 가장 어렵게 만드는 원인 중 하나라고 볼 수 있다. 기본적인 수준에서조차 상당히 많은 조건이 요구되는데다, 영향력이 모든 라인에 걸쳐 있다 보니 온갖 정치질의 표적에 노출되기도 쉽고, 예상했던 일과 한참을 벗어나는 변칙적인 일도 빈번해서 멘탈이 남아나질 않는다. 많은 유저들이 바텀 라인과 더불어서 기피 포지션으로 삼는 결정적인 이유도 사실상 이 문제 때문이며, 멘탈이 망가지면 그 유동적 판단에 요구되는 시야와 판단력이 박살이 나기 때문에, 멘탈관리에 실패함으로써 치러야 할 대가가 무지막지하게 크다. 그나마 멘탈 덜 나가자고 핑의 이점까지 무시하며 올차단을 하는 이유가 있는 셈.

3. 전술

3.1. 소환사 주문

- 강타:** 애초에 시스템상으로 이걸 안 들면 정상적인 게임 진행이 불가능하도록 되어 있다. 강타를 채용해야 정글 전용 아이템을 구매할 수 있으며, 정글 아이템이 없으면 기본 포지션이 정글인 챔피언이라도 정글링 난이도가 하늘을 찌를 만큼 올라간다. 그리고 한 번에 커다란 피해를 입힐 수 있어서 오브젝트 사냥이나 정글링 시간도 크게 단축시킬 수 있기 때문에, 본인이 원하는 바와 상관없이 필수적으로 사용법을 익혀야 한다. 랭크 게임과 빠른 대전에서는 정글을 주 포지션으로 정하면 바로 강타로 소환사 주문을 바꿔주며, 스왑이나 **다른 목적**으로 소환사 주문을 바꾸고 싶을 때에는 직접 바꾸도록만 들어서 대참사를 방지해준다.

- **점멸:** 무조건은 아니더라도 선택 확률이 90%에 가까운 정도로 거의 필수적인 소환사 주문이며 추적, 도주, 스킬 연계 등 다양하게 활용 가능해 범용성 높으면서도 강력한 주문이다. 특히 벽에 둘러싸인 정글 내 교전에서는 벽을 넘게 해주는 점멸의 역할이 상당히 크다. 즉 점멸이 없으면 초중반 정글 내에서 일어나는 교전, 추격전과 중후반 드래곤, 바론 교전 및 스퉴에서 상당히 불리해지니 게임 시작 전에 자신의 스펠을 꼼꼼히 확인하자.
- **그 외 주문:** 점멸을 포기하는 만큼 극소수의 정글러만 채용하며 대체로 하이리스크 하이리턴 형태를 띈다.
 - **점화:** 적극적인 카정과 소규모 교전에서 우위를 점하기 위해 선택하는 주문이다. 주로 그레이브즈, **샤코**^[25] 등이 선택한다.
 - **유체화:** 기동력이 극도로 부족하거나 유체화와의 시너지가 뛰어난 챔피언이 선택한다. 우디르, 볼리베어, **헤카림**^[26], 모데카이저, 문도 박사 등이 이에 해당한다.
 - **탈진:** CC기 의존도가 높고 죽고 나서도 패시브를 활용할 수 있다보니 안정성이 비교적 비중요시되는 **카서스**가 선택한다.

3.2. 아이템 세팅

- **주요 장신구 - 예언자의 렌즈:** 정글 운영의 기본은 자신의 위치를 숨기는 것이다. 동선 경로에 상대 와드가 박혀 있을 경우 변수 창출에 지대한 영향을 받는다. 이 때문에 상대 와드를 지울 수 있는 렌즈가 훨씬 가치가 높다. 또한 갱킹 시에도 들켰는지 아닌지를 확실하게 파악할 필요가 있다. 그리고, 정글러는 시야를 주도적으로 잡는 역할을 담당하는데, 시야 제거에 필요한 예언자의 렌즈가 최고로 핵심적인 장신구. 다만 예외도 적지 않은데, 리 신과 잭스는 아군을 지정하여 이동하는 스킬인 방호(W) / 도약(Q)를 와드에도 탈 수 있어 와드 장신구를 유지하는 경우가 많고, 녹턴은 확실한 궁극기 타겟팅을 위해 망원 렌즈를 사용하기도 한다.
- **정글 시작 아이템 - 새끼 화염발톱/바람돌이/이끼쿵쿵이:** 정글링을 도와주는 일종의 펫 같은 정글 동료를 소환한다. 새끼 ~성장기까지는 세 동료 모두 동일한 효과를 가지고 있다. **대형 몬스터** 처치를 통해 먹이(스택)를 줄 수 있으며 20개부터 강타 피해량이 증가하고 적 챔피언에게 사용할 수 있게 업그레이드되고, 40개에서 정글 아이템이 흡수되면서 강타가 최종적으로 업그레이드되며, 성체가 된 정글 동료의 고유 효과를 누릴 수 있다.

3.3. 정글링

• 첫 정글몹이 스폰되기 전에

첫 정글 몬스터는 게임 시간 1분 30초에 스폰된다. 이 시간 까지 정글러는 가만히 멍때리고 있지 말고 인베이드와 카정을 방어하는 작업이 필요하다. 우리 정글에 누가 오진 않았는지, 상대 정글의 동선은 어떨지 생각하고, 와드를 박거나 주변 부위를 확인해야 한다. 이는 비단 정글러 뿐만 아니라 **모든 팀원**이 해당되는 이야기이며 이 시간에 자기 라인에 박혀 있거나 우물에서 잠수를 타는 등의 행동으로 안 봐도 될 손해를 보는 일이 잦다. 게임 시작 전 아군에게 적극적으로 인베 또는 방어 작업을 할 것을 요청하고, 그럼에도 아군이 잠수를 탄다면 빨리 와드만 박아두고 안전한 곳에서 대기하자.

• 정글링 동선 설계

일반적으로 챔피언마다 최적화된 정글링 루트가 있으며, 초반에는 동선을 유연하게 바꿀 여지가 적으므로 이러한 루트를 연구하고 숙지할 필요가 있다. 다만 후술하다시피 정해진 루트만 돌면 파훼되기 쉽다. 따라서 갱킹과 정글링 모두 종합적으로 고려하고 상대방의 시야에 노출되지 않도록 동선을 짤 필요가 있다. 위치가 노출되지 않은 정글러는 언제 어느 라인에 개입할지 불확실한 만큼, 존재 자체로도 전 라인에 영향을 끼칠 수 있다. 롤은 변수가 상당히 많은 게임이라서 적 정글러뿐만 아니라 아군과 적이 정글에 개입하는 경우도 많고 싸움이 일어나면 빠르게 합류할 필요가 있기에 상황에 맞게 정글링 동선을 설계해야 한다. 특히 첫 정글링 동선은 게임의 방향을 결정지을 정도로 굉장히 중요하다. 많이 쓰이는 첫 정글링 동선은 다음과 같다.

◦ 레드/블루 스타트

자신의 동선 방향에 위치하는 버프 몬스터인 레드/블루를 처음부터 잡고 시작하는 동선. 대부분의 정석적인 정글러가 이 스타트를 한다.

◦ 칼날부리 스타트

칼날부리를 먼저 잡고 시작하는 동선. 레드 스타트 하는 풀캠프 동선을 대체하며, 주로 **케인**, **릴리아** 등 광역기가 좋은 챔피언들이 사용한다. **리신** 등의 챔피언 또한 광역기를 대신 찍고 칼부에서 시작하기도 한다.

◦ 카정 스타트

인베로 상대 정글 진영을 장악하거나 몰래 반대편 정글에서 시작하는 동선. 시작부터 상대 정글러와의 격차를 벌릴 수 있지만, 그만큼 위험성도 높다. 카정으로 시작할 것이라면 인베를 위해 핑으로 지원을 요청해 아군과 동행해야 하며 그것이 아니라면 흩어져서 버프가 스폰되기 전까지 정글 길목을 봐주거나 부쉬에 와드를 박는 인베 방어 작업이 필요하다. 인베 카정 스타트를 할 경우 보통 3가지를 신경쓰게 되는데, 첫째로는 '상대 정글의 동선이 어떻게 되는가?' 둘째로는 '내 챔피언이 상대 정글보다 정글링 속도가 빠른가?', 셋째로는 '우리 라이너들이 라인전을 적절히 압박하며 합류할 수 있는가?' 정도가 있다. 카정 스타트를 한 만큼 갱킹을 성공하거나 상대 캠프를 쪽 털고 자신의 것을 챙길 수 있다면 아예 게임을 터트려 버릴 수도 있기에, 항상 맵을 주시하며 상대를 말릴 기회를 노리는 것이 요구된다. 때문에 **그레이브즈**나 **니달리**처럼 교전력도 좋고 정글링이 매우 좋은 정글러들은 카정 스타트 및 개입 기회를 적극적으로 노리곤 한다. 반대 정글 시작은 시야 체크가 활발한 고티어에서는 자멸과 다름 없는 전략이지만, 저티어는 대부분이 챔에 상관 없이 정버프 풀캠 무한반복이기에 초반부터 크게 격차를 늘리는 방법으로 사용할 수 있다. 특히나 초식 챔피언들도 사용이 가능하며, 오히려 들킬 가능성도 적어 고된 초반을 넘길 수 있다. 보통 안전하게 2개 정도만 먹고 돌아가는 것이 일반적이며, 그 이상은 위험한 편이라 잘 먹지 않는다.

◦ 풀캠프

처음 스폰되는 모든 정글 몬스터를 처치하고 귀환하는 전략. 정글링이 매우 빠르거나 초반이 약한 성장형 정글러가 애용하는 동선이다. 모두 무사히 챙기면 4레벨이 찍히고, 약 800골드 남짓의 골드를 벌 수 있다. 추가로 바위계를 어떻게든 하나 챙기고 라인개입동안 쌓이는 자연골드까지 계산하면 1000~1050원 정도를 벌 수 있으며 이것으로 주요 하위 서사템을 살 수 있다는 장점이 있다. 특히나 정글의 성장성 개편이 많이 되었기 때문에 대부분의 정글러가 디폴트 옵션으로 채택하는 전략.

◦ 3캠프

3개의 캠프를 챙기고 빠르게 3레벨을 찍는 동선이다. 레드와 블루 버프를 전부 챙기는 동선과 한 진영에 존재하는 세개의 캠프 (늑대, 블루, 두꺼비 혹은 칼날부리, 레드, 돌거북)를 먹고 근처의 라인으로 뛰는 동선으로 나뉜다. 초반이 강하고 갱킹에 특화된 육식형 정글러가 자주 사용하는 동선이며 이후 바로 카정이나 갱킹을 간다. 하지만 카정과 갱킹에 실패할 경우 상대 정글러와 성장 격차가 벌어질 위험이 높다.

• 맵 리딩과 동선설계

정글링을 하는 동안 몬스터와 눈싸움을 하지 말고 맵을 보고 시야전환을 통해 끊임없이 정보를 수집해야 한다. 아군 라이너가 박아주는 와드를 통해 상대의 동선을 파악하고 아군 시야 단축기를 통해 라인의 흐름을 예측하고 피 상황을 예측하며, 자연적으로 발생하는 스펠소모를 눈치채야 하고 템차이나 경험치차이를 보며 파워를 예측해야 한다. 특히 미드나 탑이 주도권을 기반으로 상대 정글 깊숙히 박은 와드에 정글이 발각될 경우 보이지 않은 시각과 CS 수 등을 기반으로 상대 정글의 동선을 추론하여 어느 라인에 개입할지를 예측해야 한다. 이 모든 정보를 기반으로 자신의 정글링이 유지되는 방향으로 최종적인 동선을 결정하고 영향력을 행사하는 것이 정글의 기본이다. 상대가 오브젝트를 취하거나, 교전이 일어나거나 하면 사건이 일어난 쪽 정글을 모두 먹고 왔을 가능성이 높아, 집을 가거나 죽은 뒤 반대 방향으로 움직일 가능성이 높다. 특정 챔피언의 경우 동선 예측이 쉬워지기도 한다. 가령 마나가 심하게 후달리는 **카서스**는 블루 스타트를 할 것이며, 정글 유지력과 속도가 정말 안 좋은 **사일러스**는 리쉬를 받고 초반 3캠프 후 바텀(역버프라면 탑)이나 미드 갱을 찌를 것이고, 변칙적이고 빠른 정글링이 가능한 **누누와 윌럼프**, **아이번**은 반대 캠프 카정을, **니달리**, **킨드레드**, **샤코** 등 일부 육식형 정글러는 진영에 따라 공격적인 2~3렙 카정이나 강타를 이용한 스틸, **마스터 이**, **이블린** 등 6레벨 의존도가 큰 성장형 정글러들은 풀캠을 짐작할 수 있다. **케인**, **피들스틱** 등 초반 대인전과 교전에 약한 정글러들은 빠른 정글링 능력을 바탕으로 칼날부리, 늑대 스타트 등 동선을 꼬아버릴 수 있기에 예측이 힘들다. 또한 반대로 자신의 챔피언들이 이에 포함된다면, 자신의 성장에 큰 지장이 가지 않는 선에서 이를 역으로 이용해 기습 갱킹을 노리는 것도 좋다. 마이 갱킹 약하다고 쪽

쪽 라인을 미는 미드 라이너의 아래 부쉬에서 갑자기 레드를 챙긴 2~3레벨 마스터 이가 급습한다거나, 그렇잖아도 정글 링 예측이 힘든 아이번이 첫 캠프에서 강타를 바로 쓰고 근접 미니언 3마리가 죽기도 전에 2레벨 갱킹을 가는 식으로 동선을 꼬면 의외의 수에 직격타를 맞고 상대가 무너질 수도 있으니 유동적으로 구도에 따라 동선을 꼬는 것도 상대 정글러와의 두뇌 싸움에 큰 몫이 된다.

• 갱킹(라인 개입)

정글러의 꽃. 롤에서 아무리 강한 초반 파워를 지닌 챔피언이 있다 한들 인원차이가 나는 상황에서 반드시 이기는 챔피언이란 존재하지 않으며, 이 인원차이에 있어 가장 적극적으로 개입할 수 있는 포지션이 정글러인 만큼 라인개입을 통해 변수를 만들고 스노우볼을 가속해야 한다. 아군의 와드를 통해 상대 와드의 위치를 미리 알아두고 렌즈나 우회로 사용 등 여러가지 방법을 통해 예측하기 못한 갱킹은 상대가 미처 커버를 오기도 전에 터트릴 수 있는 원동력이 되고, 이런식으로 적절한 라인 개입을 통해 아군의 우세를 강화시켜놓으면 이후 자연스럽게 오브젝트를 독점할 수 있게 되기 때문에 게임을 이기는데 있어 굉장히 쉬워진다. 반대로 상대 정글러의 라인 개입 역시 커버함으로써 아군이 우세인 진형에서 상대의 라인개입에 흔들리지 않고 우세를 유지하는데 도움을 줄 수도 있다.

• 카정

카운터 정글링의 줄임말로, 적 진영의 정글에 들어가 몬스터를 사냥하거나 적 정글러를 직접 처치하는 극도로 공격적인 전략이다. 기본적으로 자신은 캠프를 먹어서 이득을 챙기고, 상대는 캠프를 잃으므로 2배의 이익을 보장한다. 적 정글러와의 격차를 벌릴 수 있는 확실한 방법이지만 그만큼 위험도가 높다. 성공적인 카정을 위해서는 상대 정글러의 위치, 시야와 강타 유무, 상대 챔피언의 특성, 라이너간의 상성 그리고 아군의 라인 주도권 등 많은 것을 미리 파악해 두어야 한다. 상대 정글러가 맵에 보였을 때 반대쪽 진영 몬스터를 털거나 아군이 라인을 밀었고 주도권이 있을 때 동행하는 것이 가장 일반적인 카정 방법이다. 다만 저티어에서는 라인 관리 개념이 희박하고 맵리가 늦어 주도권이 있어도 오지 않거나, 주도권이 없어도 합류를 먼저 하는 경우가 있기에 주도권에 상관 없이 공격적인 카정을 자제하는 것이 좋다.

• 오브젝트 관리

라인개입이 어려운 상황에서 용이나 공허 오브젝트 등을 사냥함으로써 단/장기적 이득을 쌓고 게임의 방향성과 중반부 골드 획득량을 판가름짓는 행위. 대부분의 정글러가 지속성과 유지력을 보유하고 있기 때문에 정글러에게 주어진 역할이나, 오브젝트를 타격하는 것 자체가 0.5~1명정도의 인원과 교전을 하는 것과 비슷한 효과를 내기 때문에 상대가 오기 힘든 상황을 조성하고 오브젝트를 섭취해야 한다. 주요 상황은 상대 정글러가 반대편에서 오브젝트나 라인개입 등을 시도하고 있을 때, 혹은 미드가 움직여줄 수 있을 때.

유충/전령을 먹냐, 초반 용 스택을 쌓아놓냐는 아군 전체의 파워커브를 보고 결정하며, 초반에 강한 챔피언들이 다수 포진해 있을 경우에는 유충/전령을, 후반에 강한 챔피언들이 다수 포진해 있을 경우에는 용을 사냥한다. 예외적으로 신 짜오 등의 합류전에는 극도로 불리하지만 오브젝트 섭취를 통해서 상대를 불러들일수만 있다면 강력한 조합에 한정하여 빠르게 용스택을 쌓는다. 만약 우리팀이 불리해 오브젝트 타격을 도와줄 수 없는 상황이라면, 유충/용이 동시에 등장한 타이밍에 1용 or 3유충 정도만 먹고 잘 버틴다.

• 버프 공유

정글 몬스터를 처치해 모든 강타 업그레이드를 마치면, 버프 몬스터 처치시 구슬이 남으면서 다른 아군 한명에게 버프 공유가 가능하다. 보통 블루는 마법사나 기력 챔피언, 레드와 원거리 딜러나 평타 기반 전사 및 암살자가 먹는 것이 효율적이다. 이전에는 아이번 전용 능력기여서 버프 공유가 불가능해 중반 이후로는 라이너들이 버프 몬스터를 자기 것인 것 마냥 독식해왔는데 이러한 문제를 해소한 것. 20분이 지나면 외형이 공허 에너지에 침식되어 변형되고, 이 때부터 **처치 시점에 생존한 모든 아군**에게 버프가 공유된다. 23시즌까지와 달리 5인 쌍버프를 볼 수 있는 것. 따라서 버프 몬스터 역시 경험치나 골드 획득이 목표가 아니라면 누가 먹든 크게 상관 없어졌다. 대체로는 정글러가 처치하나, 정글러가 바쁘면 해당 버프 몬스터가 있는 라이너(탑/원딜)가 처리하면 된다.

버프 공유는 아군의 전력을 크게 강화시켜 주므로 강타 업그레이드가 늦지 않도록 꾸준히 정글링하는 것이 중요하다. 그리고 버프를 획득한 상태로 죽으면 상대에게 버프가 넘어가니 이 점 또한 주의해야 한다.

• 정글몹의 리젠, 강타 타이밍 확인

정글몹이 언제 리젠되는지 알아야 효율적인 동선이 나온다. 맵을 갈팡질팡하면서 먹어봐야 시간 낭비다. 버프가 나왔는데

바로바로 먹지 않고 묵히거나, 에픽 몬스터가 곧 나타나는데 반대편에서 다른 캠프를 돌며 강타를 낭비한다? 그야말로 팀에게 민폐다. 예전에는 정글 타이머가 없어서 **전부 암기**^[27]해야 했으나 이제는 미니맵에도 나타나므로 이를 잘 활용하자.

• 강타 싸움

정글 몬스터의 막타를 건 강타 심리전을 뜻한다. 작게는 바위 계부터 크게는 장로 드래곤까지 게임의 판도가 바뀔 수 있는 정글러의 중요한 실력 척도 중 하나이다. 적이 사냥하던 몬스터의 막타를 뺏아 오는 것을 '스틸'이라고 한다. 스틸을 시도하는 적을 제거할 때까지 몬스터의 체력을 깎지 않고 대기하는 것을 '딜 중지', 상대가 스틸을 시도하기 전에 빠르게 처치하는 것을 '버스트'라고 한다. 강력한 누킹 기술^[28]과 강타를 동시에 사용하는 것이 일반적인 강타 싸움 방법이다. 하지만 양팀의 스킬 사용 등 고려할 것이 많아 누누와 윌럼프처럼 스킬 누킹이 굉장한 게 아닌 이상, 운에 의존해야 한다.

3.4. 라인 개입

• 갱킹

게임 초반부터 맵 곳곳을 돌아다니는 정글러는 적극적으로 다른 라인에 개입할 수 있으며 상대 라이너를 죽이기 위해 라인에 개입하는 행위를 갱킹이라 한다. 보통 죽이는 것을 최우선으로 하나 점멸 등의 소환사 주문을 빼거나 궁극기와 같은 주요 스킬을 소비하게 만드는 것만으로도 성공한 갱킹으로 치기도 한다. 다른 포지션이 타 라인에 개입하는 것은 보통 로밍이라고만 한다. 하지만 마냥 수적 우위에 서 있다고 착각하지 말자. **상대도 정글러가 있다.** 그리고 라이너의 레벨, 체력, 마나 상태나 스킬의 유무, 라인 상태, 시야도 반드시 고려하자. 이를 간과하고 무작정 들어가면 생각지도 못한 참사를 낳을 수 있다.

- 아군 챔피언의 상황을 보고 현재 게임의 상황을 주기적으로 환기시켜야 한다. 예를 들어 자신이 탑갱을 가야 하는데 상대 정글러의 위치는 파악되지 않았고 아군 바텀이 라인을 밀고 있다면 이른바 **대각선의 법칙**이 발생하기 쉬운 상황이다. 이런 경우 미리 바텀 라이너들에게 몸을 사리라고 경고해줘야 한다.^[29] 또한 미아콜은 라이너가 쳐주는 것이 보편적이지만 정글러가 쳐줘도 된다. 상대 라이너가 먼저 사라진다는 건 아군 라이너는 라인에 남은 CS를 챙기는 게 우선이기 때문에 생각보다 미아콜에 집중하지 못하는 경우가 많다. 반대로 각 라이너들이 딜교에 집중하거나 CS에 집중하고 있으면 미아콜을 못 듣는 경우가 발생하기도 한다. 정글러는 모든 포지션을 통틀어 갱을 가기 위해서든, 상대방이 어디 있는지 파악하든, 기타 그 무엇을 하든 미니맵을 가장 많이 보는 포지션이기 때문에 끊임 없이 미니맵을 파악하고 정보를 빠르게 라이너들에게 전달해줄 필요가 있다. 정치질이나 소음공해 목적만 아니면 핑은 아무리 찍어도 아깝지 않다.

• 갱킹 루트

◦ 강가 갱킹

매우 대중적인 갱킹 루트. 협곡 중앙을 가로지르는 강을 통해 난입하여 상대의 퇴로를 차단하는 루트이다. 하지만 너무나도 흔한 갱킹 루트라 와드에 쉽게 들킨다는 단점이 있다.

◦ 땅굴 갱킹

탑과 바텀만 가능한 루트로, 아군 진영 부터 걸어와 수풀 속에 몰래 잠입하는 루트이다. 특히 상대 정글러를 받아치는 역갱 구도에서 매우 강력하다. 하지만 와드에 들키거나 상대가 이를 눈치채고 들어오지 않으면 상당한 동선 낭비로 이어진다.

◦ 직선 갱킹

앞에서 압박 중인 상대를 아군 포탑 부터 대놓고 걸어와서 덮치는 루트. 시야 확보 했다고 방심하고 있던 적의 허를 찌를 수 있다. 하지만 퇴로가 열려있어 헤카림, 램머스 같이 매우 빠르거나 녹턴이나 탈리아 같이 글로벌 스킬이 있는 챔피언만 활용할 수 있는 루트이다.

◦ 벽을 넘는 갱킹

렉사이, 케인 등 소수의 선택받은 정글러만 할 수 있는 루트로, 말 그대로 벽을 넘어 상대의 와드를 우회하거나 퇴로를 차단하는 갱킹 루트이다. 벽을 넘을 수 없는 챔피언도 마법 공학 점멸을 채용하면 제한적으로 할 수 있다.

• 역갱

상대 정글러가 갱킹을 올 타이밍을 예측해 미리 근처에서 대기하는 것. 먼저 갱킹을 시도한 적은 싸움을 열기 위해 스킬을 소모하거나 위험한 위치까지 진격하기 때문에 일반적으로 역갱을 시도한 쪽이 유리하다. 성공한다면 라이너와 정글러를 동시에 말려버릴 수 있기 때문에 게임 판도를 뒤엎거나 굳힐 수 있다. 하지만 상대도 이를 예측해 갱킹을 오지 않는다면 따로 성장할 시간을 놓치게 된다. 게다가 역갱을 친다고 해서 반드시 이긴다는 보장도 없다. 따라서 역갱을 치기 위해서는 확실한 근거가 있어야 한다.

• 타워 다이브

타워 안에서 버티는 적 라이너를 강제로 잡아버리는 것. 다이브에 성공하면 곧바로 포탑 골드를 뜯고 아군 미니언을 지워 버릴 수 있어 보상이 크지만 타워의 살벌한 공격력 때문에 동귀어진할 확률도 커서 그만큼 위험도도 높다.^[30] 보통 아군 미니언, 특히 대포 미니언이 포함된 웨이브가 적 타워에 박힐 때 다이브를 시도하며, 이때 포지션은 아군 라이너가 타워 앞을 막고 정글이 타워 뒤로 돌아서 퇴로를 차단한 후 타워 안으로 몰아 잡는 것이 기본적인 다이브 방법이다. 일반적으로 순간적인 누킹이 가능하거나, 하드 CC기가 있거나, 포탑의 공격을 흘릴 수 있는 무적이나 대상 지정 불가 스킬이 있는 챔피언이 타워 다이브에 유리하다.^[31]

• 상성 파악

상성이 유리한 라인이라면 다이브와 갱킹을 설계해 킬을 노리고, 상성이 불리한 라인이라면 몇 번 커버해주며 성장을 도와준다. 따라서 '몇 레벨쯤 찍으면 갱을 갈 테니 그 전까진 사리고 있어라' 나 '지금 상대가 약한 타이밍이니 다이브로 상대를 잡아보자' 같이 오더도 해 줄 필요가 있다. 예를 들어 탑에서 아군 모데카이저가 상대 세트와 매치업한 경우 라인전은 당연히 초반이 약한 모데카이저가 털리는 게 정상이다. 대략 1렐 차이여, CS는 10~20개 정도 차이이며, 어쩌면 1~2킬 정도 헌납까지 했을 수도 있다. 하지만 성장성은 모데카이저가 세트에 비해 엄청나게 우위에 있기 때문에 정글이 초반 손해만 메워주면 중반 이후에는 정글러가 굳이 봐주지 않아도 알아서 세트를 털어먹고 왕귀하고 있을 것이다. 또 다른 예시로 나서스vs베인 매치업은 나서스가 원거리 미니언은 물론이요, 근접 미니언 3마리도 허락받고 먹어야 할 정도로 극심한 디나이를 당하게 된다. 라인을 밀면 무조건 추격당해 죽기 때문에 반드시 라인을 당겨야 하며, 때문에 나서스는 베인에 비해 2렐, 심하게 디나이당하면 3렐까지도 벌어질 수 있다. 그러나 나서스는 평타 딜러에게 취약인 쇠약(W) 스킬이 있어 갱킹 호응력이 매우 뛰어난 편이고, 사고 나지 않았다는 가정 하에 Q가 80스택 정도만 되어도 맞다리로 베인에게 꿰리지 않으며, 120스택 정도 쌓이면 역으로 베인을 솔킬낼 수도 있으니 적절한 개입을 통해 나서스가 스택 쌓기 편하게 숨통만 트워줘도 이후 전개가 확 달라진다.

• 커버

아군 라이너가 죽거나 체력 등의 문제로 집에 간 경우 그 라인의 CS를 관리해준다. 중요한 점은 라인이 어떻게 형성되어 있고 정글러가 CS를 먹으면 어떻게 될 지 아는 것이다. CS는 엄연히 라이너의 자산이다. 이를 정글러가 함부로 취하면 당연히 라이너는 맞라이너를 상대하기 어렵게 된다. 또한 CS를 먹고 있으면 자신의 위치가 노출되기 때문에 상대 정글러에게 동선을 예측당해 카정, 역갱 등에 당할 수도 있다. 아군 포탑에 적 미니언이 지워진다면 막타만 먹으며 라인을 아군 쪽으로 당기고, 애매하게 적 쪽으로 라인이 형성되어 있다면 전부 적 포탑에 밀어넣는 것이 일반적.

• 가까우면 합류하고, 멀면 버린다.

상황에 따라 다르지만, 손해를 감수하고 합류했는데 이득을 못보면 당연히 이를 바탕으로 상대가 카운터 정글(카정)을 올 것이고, 그러면 상대 정글과의 성장 격차가 벌어진다. 라이너 입장에서도 정글이 가까이 있어도 파밍 중이라면 갱을 오기 힘들니 사릴 필요가 있다. 교전 발생 시 합류각과 손절각을 보는 게 중요한데, CC기가 강력해 적을 오래 무력화할 수 있다면 대부분 합류를 하는 쪽이 이득이지만, 정글이나 라이너가 초반에 약한 초식일 경우 되려 킬을 줄 확률이 높으므로 상황에 따라 판단하는 게 중요하다. 그리고 교전 지역이 꽤 멀다면 교전 지역의 반대편으로 카정을 가는 것이 이득인 경우도 있다.

• 망한 라인은 와 달라고 해도 가급적 가지 않는 것이 좋다.

라이너는 미니언을 통해 CS를 안정적으로 수집하기 때문에 강력한 정글 몬스터를 잡아야 하는 정글러보다 훨씬 빨리 성장한다. 특히 탑과 미드 라이너는 성장 속도가 매우 빨라서 무난히 흘러갈 시 정글과 2레벨 이상, 흥했을 경우 3레벨 이상 차이 나기도 한다. 그래서 아군 라이너까지 상대 라이너에게 밀린 상황에선 갱킹을 가서 2대1 싸움을 걸더라도 전혀 유리

하지 않다. 또한, 상대 팀에도 정글러가 있다. 망한 라인을 돕겠다고 무작정 갱을 갔다가는 역갱이나 갱승을 맞고 둘 다 망해버릴 수 있으니 조심해야 한다.

다만 약간의 성장 차이가 난다고 선불리 망한 라인이라 판단내리는 건 큰 착각이다. 어쩔 수 없는 상성 차이에 초반 주도권을 내줄 수도 있고, 초반이 약한 왕귀형 챔피언은 주도권을 쥐는 것이 불가능에 가깝기 때문에 정말 실력 차이로 망한 라인인지, 잠깐 주도권을 잃은 것인지, 그럭저럭 잘 버티고 있는 것인지 구분하는 것이 중요하다. 보통 망한 라인전 상태라고 부르는 정도는 2렙차 이상에, 대충 화면만 돌려서 봐도 상대 털끝 하나 못 건드리고 얻어맞으면서 디나이 당하는 정도의 수준을 말한다. 이지경 까지 왔으면 아무리 라인이 당겨져있어도 갱킹과 주변 교전 시도는 자제하는 것이 좋다. 망한 라이너랑 어쭙잡게 뭘 하려 했다가는 손해만 보기 쉽다.

챔피언의 상성 차이나 상대의 집중 견제로 억울하게 망해버린 경우도 있겠지만, 라이너가 못버티고 망한 사유에는 대다수 **실력 차이**에 있다. 잘하는 라이너는 아무리 말렸어도 알아서 잘 버티거나, 오히려 상성 및 성장 차이를 극복하기도 한다. 하지만 유리한 상성이여도 제대로 압박도 못하거나 계속 솔킬과 갱킹을 당해주는 등 망한 라이너이기 전에 **못하는** 라이너는 이득을 보기도 힘들고, 설령 이득을 봐줘도 그것을 굴리지 못하거나 도로 뺏아버릴 확률이 높다. 하루종일 솔킬 당하는 라이너에게 갱을 가서 킬을 먹여줘도 구도가 역전되기는 커녕 킬초기화 된 상태로 다시 솔킬을 따며 상대 라이너 성장만 가속화되는 일이 매우 흔하다. 그러니 다소 냉정할 수 있지만 빠르게 팀원의 역량을 파악하고, 그것을 토대로 게임을 굴리는 것이 현명한 선택이다.

● **흥한 라인을 집중적으로 파는 것이 좋다.**

흥한 라인의 경우 아군 라이너가 이미 주도권을 쥔 상태이기 때문에 상대 라이너의 체력, 주문, 스킬 등을 미리 빼 놓기 쉽고, 갱킹을 통해 킬을 따거나 역갱을 통해 상대를 낚아올리기 더욱 쉬워진다. 상대 라이너의 체력이 위태로울 경우 과감한 타워 다이브도 가능하다. 그리고 그렇게 성장한 아군 라이너와 정글러가 다른 라인에도 개입해 이득을 보면서 게임을 더 뜨리면 된다. 즉 망한 라인을 어떻게든 복구하려는 생각 보다는 흥한 라인을 더 크게 불려서 다른 라인에게도 영향을 끼치는 것이 이상적인 운영이다. 이 과정에서 망한 라인도 자연스럽게 복구되기 마련이다.

● **라이너가 오지 말라고 하면 가지 않는다.**

평소 숨 쉬듯이 "우리 정글 뭐함?" 을 외치는 라이너가 대놓고 오지 말라고 하는 데는 보통은 이유가 있다. 적 정글 역갱각이라거나, 딜 교환이 밀려서 와도 자신만 따인다가거나, 골드가 쌓여 있거나, 스킬이 쿨타임이거나 마나 등의 자원이 없어서 갱 호응에 필요한 스킬을 쓸 수 없다거나, 상대팀 미니언이 많거나 등. 물론 객관적인 이유 외에도 분명 이득을 봐야 하는 상황인데도 단순히 자신이 없어서, 혹은 그냥 반반 가고 싶어서 오지 말라는 황당한 이유도 있긴 하다. 우리 라이너가 진짜 합리적인 이유가 있어서 오지 말라고 하는 것이라면 당연히 가지 않는 것이 좋고, 가주는 게 맞는 상황인데도 오지 말라고 버팅기는 것이라면 실력이든 성질머리든 하다못해 정글러와의 호흡이든 뭔가 문제가 있는 것이므로 괜히 가지 않는 것이 좋다. 어차피 갈 곳은 차고 넘치니만큼 그 라인만 고집할 필요는 없으니.

● **갱킹과 정글링의 종합적인 이득 판단**

정글러는 한 라인에 묶이지 않아 시야에 잘 포착되지 않으므로 초반에 가장 유연한 플레이가 가능하며, 따라서 정글러의 정확한 판단이 이후의 상황을 가른다. 흔히 정글 초심자가 하는 실수가 어차피 못 잡을 테니 정글링(통칭 **RPG**)만 한다는 것인데, 정글러는 정글링뿐만 아니라 갱킹도 해야 하는 역할이다. 상황에 따라서는 모습만 비추거나 집에 보내기만 해도 이득을 볼 수 있다. 상대가 라인을 굳혀버려서 죽어도 밀어야 하는 라인(일명 죽밀라)이 형성되면 아군 라이너는 엄청난 압박을 받게 되는데 이때 정글러가 합류하여 같이 밀어서 라인 관리를 도와준다면 그것만으로 상당한 이득이 된다. 또한 아군 라이너가 밀리고 있는 상황일 때 근처에서 얼굴만 빼꼼 내밀고 있어도 오히려 밀리던 아군이 더 적극적으로 행동할 수 있게 된다. 즉 킬 외에도 다양한 방식으로 이득을 볼 수 있다. 하지만 그렇다고 정글링을 등한시하고 허구한 날 라인만 찾다다니면 본인의 성장이 말리게 된다. 심지어 라이너가 이 점을 노리고 갱킹을 유도한 뒤 살아나가서 아군 정글러에게 간접적인 이득을 가져다 줄 수도 있다. 따라서 갱킹 성공 가능성이나 갱킹으로 보는 이득을 빠르게 판단하고 실행해야 한다.

- **갱킹을 성공하면 특별히 손해가 없는 상황에선 라인을 푸시해준다.**

예외는 있겠지만 보통 갱킹에 성공하면 쪽 밀어서 아군 미니언을 타워에 태워버리고^[32], 우리 라이너를 안전하게 집에 보내는 것이 이상적이다. 갱킹 직후 정글러가 바로 가버리면 적 정글러가 라인을 밀고 있는 라이너를 노리거나 텔레포트로 복귀한 적 라이너에게 당할 위험이 높기 때문이다. 같은 맥락으로 아군이 솔킬을 땀는데 개피이거나 마나가 없다면 라인 푸시를 도와주는 것이 좋다. 하지만 당겨지는 라인이고 미니언을 빠르게 지우기 어려운 초반이면 그냥 당겨지게 두고 정글링을 하러 가는 게 낫다. 애매하게 타워 앞까지 밀고 미니언을 타워에 박으면 라인전이 불리해질 수 있다. 그러니 라인을 밀어주려는데 라이너가 미아핑이나 백핑을 찍어댄다면 자기가 알아서 라인 관리하겠다는 뜻이니 내버려두고 지원핑을 찍어대면 밀어주자. 혹은 라인 밀기가 오래 걸리더라도 미는 경우가 있는데, 적에게 텔레포트나 빠른 복귀를 하는 스킬이 없다는 것을 확실히 알고 적을 땀을 경우처럼 **적이 라인에 복귀하는 데 오래 걸려서 타워에 박은 미니언을 못 챙기리라는 확신이 설 때** 밀기도 한다.^[33] 이런 경우는 적 정글러나 다른 라이너 등 대신 미니언을 먹을 수 있는 챔피언이 미니맵에 보이는 경우에 주로 실행하는데, 만약 다른 적 챔피언(주로 적 정글러)이 올 경우 미니언은 미니언대로 먹고 자신의 성장을 앞당길 수 있기 때문이다.

- **갱킹에 성공하고 강가 부쉬를 들어가지 않는다**

보통 갱킹을 성공하고 나면 자신의 체력도 없고 아군의 체력도 없는 경우가 많다. 이때 바위게를 먹거나 자신의 정글을 먹으려다 보이게 이동하면 상대 정글이 대기하고 있을 가능성이 매우 높다. 이런 경우 그냥 집을 가는게 좋다. 물론 체력 상황이 좋고 상대 정글과 성장차이가 많이 나면 마음대로 해도 된다.

- **기타 기술적인 부분**

정글몹을 잡을 때 다음 캠프로 가는 방향으로 카이팅을 하면서 잡으면 캠프 간의 이동 시간을 줄일 수 있다. 별거 아닌 것 같지만 이게 쌓이면 첫 갱 타이밍이 많게는 수십 초나 빨라진다. 가령 **닝** 같은 경우 카이팅 없이 자동 공격을 눌러놓고 풀 캠프를 돌다가 **닝** 챌린지라며 굴욕의 대명사가 됐을 정도.^[34] 캠프간 이동 시에는 F2~F5 단축키로 라인을 직접 보면서 상태를 보고 전략을 구상하자. 와드는 지워도 약 4초간 시야가 지속되므로 지운 직후 원래 가고자 하던 방향과 반대 방향으로 가는 듯 페인트를 넣으면서 적을 기만할 수 있다. 또, 처음 정글러라는 포지션에 입문하거나 새로운 정글 챔피언을 시도하는 경우, 강의 영상을 보고 정글몹을 사냥하는 것부터 연습해 체화시켜 실전 게임에서는 안 보고 미니맵만 보면서도 정글을 돌 수 있어야 한다. 실제로 저티어 정글러와 고티어 정글러 간에는 정글 캠프를 도는 속도와 체력 관리 면에서 큰 차이가 나며, 정글러만큼 맵리딩의 중요성이 부각되는 포지션도 또 없기 때문. 와드에 스쳐지나가는 적 정글러, 아군 라이너의 라인 관리 상황과 같은 디테일한 정보는 정글몹에만 시선을 집중하면서 게임할 경우 절대 얻을 수 없다. 라이너는 상대 라이너와의 딜교환, 미니언의 위치와 같은 변수로 인해 CS를 먹으면서 맵리딩을 하기 어렵지만, 정글러는 상대적으로 이런 문제에 있어서 자유롭다.

4. 역사

AOS 게임에서 라인은 돌격하는 크리처와 함께 공방을 한다는 점에서 큰 차이가 없지만, 중립 지역은 게임에 따라 개성이 뚜렷하게 나타나는 부분이라 리그 오브 레전드의 정글은 다른 포지션보다 많은 변경 과정을 거쳐왔다. 정글 몬스터의 종류, 정글 캠프의 부분적인 변화 및 추가, 경험치/골드 보상, 정글 리젠 시간, 어그로 시스템, 정글 전용 아이템 등 다방면에서 변화가 있어왔고 앞으로도 계속 바뀌어 나갈 포지션이다. 패치에 따라 매번 전략과 대세가 뒤집힌다.

예나 지금이나 변하지 않는 사실이 있다면 정글러는 솔로 라인인 미드와 탑라이너보단 성장 속도가 느리다는 점이다. 아무것도 안 하고 정글링만 돌아도 솔로 라이너보다 성장이 비슷하거나 느리며 갱킹, 시야 장악, 오브젝트 관리 등 정글링 외에도 해야 할 일이 엄청나게 많은 정글러 특성상 실질적인 성장 속도는 훨씬 더 느리다. 정글러 혼자 미친듯이 흥하더라도 솔로 라이너와 동렐인 경우가 대다수에 가깝고 꼭 불리한 상황이 아니더라도 아군의 과도한 더티 파밍으로 인해 성장이 더뎠지기도 한다. 그리고 반대로 완전히 망해버리면 상대 정글러 혹은 솔로 라이너와 3~4레벨 이상의 차이까지 벌어지기도 한다. 게다가 정글러의 주요 파밍 수단은 중립 몬스터인지만 게임이 밀리면 라인이라도 받아먹을 수 있는 아군 라이너들과는 다르게 정글러는 자신의 정글 캠프를 적들에게 죄다 빼앗긴다는 점에서 성장 격차가 기하급수적으로 벌어진다.

거기에 시기가 지나면서 다소 퇴색된 감이 없지 않지만 천상계와 프로게이머들 사이에서 성행하던 버프 컨트롤 전략^[35]이 점점 솔랭 하위 티어에서도 필요와 중요성이 강구되기 시작했고, 버프 타이머가 시스템 상 존재하지도 않고 시간을 일일이 체크 하던 시절에는 3버프 컨트롤 혹은 4버프 컨트롤을 이용하여 상대방을 말려죽이고, 유리한 쪽에서는 게임 패배의 변수를 틀어 막고 굳히는 것이 가능한 핵심 전략으로 자리매김하기 시작했다. 물론 요즘에는 정글러에게 체젠/마나 유지력을 제공해 주는 전용 시작템도 있고 모든 정글몹 리젠 타이밍이 딱하니 맵에 표시되기 때문에 시작할때 블루 좀 뺏겼다고 예전처럼 게임이 그대로 끝나버리진 않고 이후에도 (라이너들이 망하지 않았다면) 대처가 쉬워진 편.^[36]

4.1. 초창기 ~ 2012 시즌

과거부터 사용된 신 짜오^[37], 마스터 이, 녹턴, 스카너, 자르반, 리 신, 샤코^[38]와 같은 육식 혹은 잡식 정글러도 있었다. 허나 그 몇몇을 제외하면 대부분 퓨어 탱커였다. 또한 정글 몬스터를 취한다고 해도 라인에 비해서는 가난할 수밖에 없는데, 당시는 라이너들이 정글 몬스터까지 먹어치우는 더티 파밍으로 최대한 성장하는 메타였기에, 정글러는 서포터처럼 성장이 딸려도 스킬의 유틸리티가 뛰어나 활약할 수 있는 챔피언을 골랐다.

물론 서포터와 다르게 그래도 일단은 정글은 돌 수 있어야 되기에 단단한 챔피언만 남은 것. 사실 그것 외에도 가성비 높은 아이템은 대부분 탱템이었다.^[39] 그리고 **아무무**, **노틸러스** 같은 광역 CC기를 보유하고 한타 기여도가 뛰어난 초식형 정글러 챔피언이 대부분 주류였다. 또한 당시 정글 챔피언의 폭도 넓지가 않은 데다가 메타상 탱커가 더 많이 사용하던 시기였던지라 문도 박사, 램머스, 리메이크 이전 쉐, 초창기 마오카이, 알리스타 역시 정글 챔피언으로 사용되었다. 누누나 세주아니 또한 사용되었으나 대회에서는 자주 등장되는 수준에는 미치지 못했다.^[40]

그리고 시즌 후반부터는 녹턴과 신 짜오와 같은 육식 챔피언과 초식으로 불리는 스카너, 쉐와 같은 성장과 팀 파이트에 공헌이 가능한 데다가 갱킹력이 좋은 챔피언들이 쓰이기 시작했고 이 때부터 육식과 초식 챔피언들의 대결 구도가 확립되기 시작했다.

4.2. 2013 시즌

시즌3 솔로 랭크가 개막됨과 동시에 라이엇의 패치가 진행되었다.

- 정글 아이템의 신규 추가와 정글링 골드 보상이 늘어나면서 조금씩 부유해지기 시작했다.
- 정글 몹들의 체력이 증가되면서 정글 아이템 없이는 정글몹들 잡기 매우 어려워졌다. 이를 통해 정글 아이템을 채택하지 않는 라이너들의 초반 더티 파밍이 대거 막혀버렸고 이에 정글러는 큰 혜택을 얻으면서 성장이 용이해졌다.

이런 패치의 영향으로 정글러는 제 4의 포지션이라 부를 수 있을 만큼 성장력과 위상이 급격하게 올라가기 시작했고 이 때부터 단순 라이너와는 구분되는, 맵 컨트롤과 갱킹으로 인한 변수를 만들어 게임의 판세를 조율/개리하는 포지션이 되었다고 볼 수 있다.

또한 이때부터 정글러들의 수준과 피지컬이 높아지면서 초식/육식이 본격적으로 나뉘게 되었고^[41] 정글러들의 치열한 카운터 정글 싸움이 시작되면서 초식 챔피언들이 완전히 모습을 감추기 시작한다. 물론 2013년 초반 당시까지는 워모그의 갑옷이라는 대역파로 인해 메타가 '워모그 오브 레전드' 혹은 '리그 오브 피통'으로 바뀌었고, 이전과 다르게 정글러도 어느 정도 역시 딜을 넣어야 될 필요성을 강구하게 되었다.

이는 특히 탑이랑 둘이서 같이 드러눕기 보다는 탑이 탱을 서줄 때 과거와는 다르게 성장하여 적의 핵심 딜러를 잡는 것이 효율적이기 때문. 물론 이전보다 강해진 정글템 만큼 당시 탱템을 두른 탱커형 챔피언도 아예 망한 건 아니었기에 초식 챔피언 및 육

식 정글러가 같이 공존하던 시기였다. 그러나 체력템을 카운터치기 위해 몰락한 왕의 검이라는 체력 대비 관련한 공격 아이템이 추가되자 역풍까지 맞아 이전보다 평가가 떨어지게 되었다.

그러자 이후부터 대세급 주류로 각광받으면서 부상한 챔피언으로는 **이블린**, **엘리스**, **리신**, **자르반**이 대표적이며 특히나 자르반은 당시 룬 방벽이라는 희대의 사기 아이템의 등장과 이와 시너지를 동시에 가장 잘 누릴 수 있는 챔피언으로 변모하면서 각종 주요 대회에서 줄곧 등장하기 시작했다.

4.3. 2014 시즌

이전까지 정글러는 캐리력이 비교적 떨어진다는 평을 바꾸다 못해 정글러에게 역대 최강의 캐리력을 가져다 준 희대의 사기 아이템 **야생의 섬광**이 추가되었다. 특히 야생의 섬광은 평타 딜러에게 잘 맞는 아이템이었기에 평타를 기반으로 하는 정글러인 **워윅**, **마스터 이**, **잭스**, **케일** 같은 챔피언들이 대세가 되었다. 그러나 이러한 현상을 부정적으로 바라본 라이엇은 이후 해당 아이템을 삭제해버린다. 자세한 내용은 **섬광총** 문서도 참조.

이후부터 미드에서 주로 쓰이던 카직스, 탑에서 주로 쓰이던 령가와 같은 근접 암살자 혹은 브루저 계열 AD 챔피언들이 대세 정글러로 채택되어 어마무시한 뱅픽률을 자랑하기 시작했고^[42] 당시 AP 챔피언으로는 이블린, 피들스틱 역시 때에 따라서 쓰였으며 시즌3 시절부터 줄곧 높은 뱅픽률을 기록되면서 사용되어오던 리 신, 엘리스, 자르반과 같은 챔피언 역시 시즌4 월드 챔피언십을 포함한 주요 대회와 솔로랭크에서 이름을 날렸다.

4.4. 2015 시즌

정글 몬스터들이 엄청나게 강해졌으며, 마체테 업그레이드를 통해 강타를 다양한 식으로 강화할 수 있게 되었다. 또한 각 몬스터마다 강타 사용시에 특수효과가 생겨나고, 시즌3, 시즌4 시절보다도 정글러 컨셉에 따른 아이템 선택이 다양해지고, 특히 시즌 초반에는 **젯볼거인**이라는 사기템이 생기면서 육식 정글러들이 몰락하고 누누, 세주아니와 같은 초식 정글러가 득세하기 시작했다. 그러나 이후 밸런스 패치에 따라 메타가 돌고 돌기 시작한다.

물론 시즌 초중반 직후부터 엘리스의 부활, 소위 다전제에서 변수에 능한 조커픽으로 떠오르게 된 스카너, 기존 운영형 정글러면서 약하다고 평가받던 렉사이가 티아멧을 활용한 강력한 AD까지 내뿜으면서 대세 픽으로 자리매김하였고, 기존 AP 미드 챔피언으로 활용되었으나 스킬셋 및 컨셉이 일부 리워크된 그라가스, 니달리를 비롯하여 탑에서 주로 기용되던 자크 역시 재평가를 통해 점점 정글러로서 입지를 다지기 시작했다. 또한 그간 2013년부터 패치와 상관없이 매우 강력하면서 큰 인기를 누리던 이블린, 리신, 자르반과 같은 챔피언들 역시 대회와 솔랭에서 자주 채택되었다.

4.5. 2016 시즌

통칭 '니엘킨그' 혹은 '니그킨' 시절.^[43]

정글몹이 시즌 5에 비해 약해지고 경험치와 골드 보상이 늘어나면서 기존의 갱킹셔틀, 탱셔틀이 아닌 진정 **캐리**하는 포지션으로 바뀌게 되었다.

특히 프리 시즌 초기부터 니달리, 리메이크 이후 정글러로 정착한 그레이브즈, 새롭게 출시되어 위력을 과시하던 킨드레드와 같은 성장형 챔피언을 이용해서 큰 변수가 없는 이상 적 정글과 렘차를 크게 벌리거나, 소규모 및 대규모 한타때 선진입을 하더라도 폭사하는 일 없이 딜을 모조리 집어넣는 충격적인 광경이 자주 나왔을 정도였다. 그러다가 유저들의 메타 적응과 그간 라이엇의 패치로 인해 그런 극단적인 상황은 줄어든 이후부터 올라프^[44]를 비롯하여 시즌 3~5까지 주류로 기용되던 인기 챔피

언들이 패치에 따라 지속적으로 명맥을 유지하였다.

고로 시즌 6는 과거 시즌 4 만큼이나 혹은 그 이상의 부분에서 결과적으로 봤을 때 정글러들의 황금기였다고 봐도 무방한 수준이었다.

4.6. 2017 시즌

정글몹 강타 사용효과 삭제, 리젠 시간 증가, 특성 영검의 힘 삭제 등으로 성장형 정글러들이 힘을 잃었다. 대신 포탑퍼블 패치로 시즌 6 막판부터 이어진 라인전 메타와 암살자 대규모 리워크로 기존 육식 정글러들이 오랜만에 힘을 쓰기 시작했다. 특히 르블랑-렝가-카밀이라는 당시 상체 씹사기 챔피언들 가운데에서 렝가가 아주 대세를 이루었을 정도였고, 카직스를 비롯한 여러 육식형 정글 챔피언들 역시 막강한 힘을 과시했다.

그러나 시즌 막판 향로메타의 득세로 탑은 물론이고 미드에서까지 탱커가 나올 정도로 바텀 원딜 외 포지션의 캐리력이 폭락했고, 정글도 예외는 아니었다. 심지어 이 시점부터 잿불거인 탱정글들이 대세가 되어 버렸고 이는 월드 챔피언십에서조차 해당 현상이 오히려 더욱 심화되었다.

다만 원딜을 필두로 한 향로 메타가 도래하면서 오히려 인기와 힘을 잃은 '천덕꾸러기' 이즈리얼이 되려 솔랭에서 폭풍전사의 포호 특성을 위시한 정글러로 연구되고, WE의 **콘디**와 삼성의 **하루**에 의해 월드 챔피언십 경기에서 등장하여 정글러로써 팀을 캐리하거나 혹은 실수 한번에 멸망하는 등의 소위 극과 극을 왔다갔다하는 상황을 동시에 선보이면서 해당 대회에의 영향은 직후부터 솔로랭크에 퍼지는 것도 모자라 게임을 초토화시키는 결과를 만들었다. 또한 아이번의 경우에는 이전까지 독보적 비주류 정글러였지만 불타는 향로라는 아이템의 사기성으로 급부상하게 되었고, 심지어 룰루와 같은 여러 유틸 서포터 챔피언들이 대회와 랭크 게임에서 정글러로도 연구되거나 채택되는 경우 역시 따로 있었을 정도였다.

4.7. 2018 시즌

누구나 인정하는 정글러의 인권이 모조리 반등되었던 최전성기, 사실상 시즌이 끝날 때 **솔랭 상위 1위부터 12위 중 9명의 주요 포지션이 정글러였다**. 또한 정글러의 위상이 얼마나 높았냐면 정글러가 바위게 콜을 하면 라이너들이 무조건 다 와야 했었다 (!).

향로메타가 물러나고 나서도 여전히 초식 정글러들이 주류였지만, 스프링 시즌 이후 바위게 패치로 인해 특히 솔랭에서는 육식 정글러들이 대세가 되었다. 특히 마타조합으로 대표되는 몰아주기 조합과 같은 아예 정글이 없는 조합이 유행하기도 했지만 해당 조합을 겨냥한 너프로 인해 곧 사장되었다. 대회에서는 이니시에이팅 수단이나 탱커의 필요성으로 인해 세주아니 같은 초식 탱커 정글러들도 여전히 분명한 입지를 가지고 있지만, 솔로랭크에서는 초반부터 갱킹과 바위게 싸움이 강력한 육식 정글러들이 완전히 대세가 되기 시작했다.

그리고 이전 시즌들과는 다르게, 정글러들의 갱킹과 라인 개입력이 매우 중요시 되는 시즌이라 캐리력이 높고 가장 중요한 포지션이라는 평가를 받기 시작했다. 또한 이러한 흐름은 시즌이 가면 갈수록 더욱 커져서 롤드컵 시즌에 들어서는 이니시에이팅은 탑술이나 서포터에게 맡기고 정글은 신 짜오, 리 신, 카밀, 탈리야 등의 딜러 및 초반 주도권을 쥔취하기 위한 공격형 챔프들이 대세가 됨에 따라 2016년에 이어 완전한 캐리 포지션이 되었다.

또한 룬 개편으로 인해 좋은 핵심 특성이 늘어난 것도 정글러의 입지 상승에 단단히 한몫 했다. 지배쪽의 감전은 초반 갱킹 성공률과 중후반의 암살 성공률을 높여주며 어둠의 수확은 개편 전엔 초반엔 감전보다 약하지만 가면 갈수록 쌓이는 스택으로 라이너보다 강력한 캐리력을 보유할 수 있었고 개편후에는 스킬에도 묻어나가게 개편되고 리 신, 엘리스같은 초반에 강력한 정글러가 쌓기 용이한 구조 때문에 미친데미지를 보여줄 수도 있었다. 감전과 수확은 주로 쓰는 챔피언들이 비슷비슷했다. 포식자는

초반 나사빠진 성능 덕분에 외면받았으나 버프 이후로 연구되기 시작한 다음에는 이동 속도와 스킬에 붙는 추가 데미지를 이용해 초반 갱킹을 강화하는 용도와 이동속도 증가로 이니시에이팅을 걸기 위해서 채용됐다. 주로 쓴 챔피언은 AP 트리를 타는 그라가스, 탈리아, 혹은 탱커 및 딜링도 가능한 스카너, **헤카림** 등이 있었고, 2018 시즌 주류에 자리에 위치한 대부분의 정글러들은 주로 지배쪽 특성을 들었을 정도로 가장 많이 사랑받은 특성이었다.

정밀쪽엔 부족한 유지력을 채워주는 기민한 발놀림을 해주어나나 그레이브즈가 채용해 불안정한 정글링을 보완했으며 집중 공격은 트런들이나 잭스, 쉬바나, 그리고 카밀이 유용하게 써먹었다. 특히 쉬바나와 카밀은 찰떡궁합 수준으로 잘 썼다. 치명적 속도는 마스터 이 말고는 잘 안썼지만 마스터 이 만큼은 궁합이 찰떡이기에 여러 룬 중에서도 유용하게 썼다.

마법쪽엔 주로 난입이 이동속도가 고른 챔피언들에게 채용됐다. 특히 신 짜오가 터트리기 용이해서 데미지는 썬데 붙기가 시원찮다는 단점을 난입 특성으로 해결해 시즌 초중반부터 시즌 종료까지 솔랭과 대회 양면에서 사랑받았다. 또한 부특성에 이동속도를 올려주는 기민함과 강가에서 이동속도를 올려주는 물 위를 걷는 자라는 특성 덕분에 시즌 초반에 연구된 이후로는 정글러들이 아주 애용했다. 동선과 이동속도가 생명인 정글러에게 이만한 특성이 없기 때문.

결의쪽엔 여진이 탱킹형 챔피언들, 특히 초식성을 띠는 챔피언들에게 많이 사랑받았다. 갱킹에도 마법 저항력과 방어력을 순간적으로 크게 올려주기에 역으로 죽는 것을 방지해줬고 한타에서 어그로를 먹어야되는 탱커들에게 이만큼 꿀인 특성도 없기에 애용받는 특성이었다. 주류 챔피언중에선 세주아니, 탱트리를 타는 그라가스.

거기에 초반 강력한 로밍 및 여러 주도권 싸움에서 우위를 위해 미드라인과 더불어 게임을 초반부터 박살내버리는 미드-정글 캐리 메타가 이루어진 메타이다.

4.8. 2019 시즌

2018 시즌때 보여준 정글러의 강력함 때문인지 9.2 패치에서 정글챔프들의 경험치 증가량이 유의미한 수치로 감소하였고 바위계의 골드 제공량 역시 비교적 감소하였다. 또한 빨간강타, 파랑강타라고 불리는 척후병의 사브르와 추적자의 검의 강타 데미지가 감소하였다.

이로 인해 정글러들의 성장속도가 과거에 비해 비교적 늦어졌고 한쪽 진영의 모든 정글몹을 2번 풀 정글링을 해도 6렐을 찍을 수 없게되었다. 하지만 그럼에도 불구하고 솔로랭크와 대회에서는 2렐 바위계 싸움과 미드-정글 캐리메타를 비롯한 게임 내 현상은 2018년에 이어 그대로 줄곧 이어졌으며 결국 스프링 시즌 이후 9.9 패치에 들어서 바위계 최초 등장시간이 기존에 비해 1분 15초 늦춰지는 패치가 단행되었다.

시즌 초반에는 여진을 가는 초식형 정글러들이 강세를 보였으나, 여진 너프와 **람머스**, **아무무**, **세주아니** 등 해당 정글러들이 너프되자 승률이 많이 하락하였다. 허나 그 빈자리는 강력한 AP 딜을 앞세운 기존 **엘리스**와 **그라가스** 같은 인기 챔피언 및 AP 정글러로 쓰이기 시작한 쉬바나, 점점 픽률이 점점 오르기 시작한 **사일러스**, **एको**와 같은 정글러가 차지했다. 거기에 때마침 룬의 메아리 마법부여가 버프를 받은 게 있어서 미드에 키아나^[45], 레넥톤 등의 AD 딜러를 세워놓고 정글러에 AP 딜러를 기용하여 AD와 AP의 밸런스를 조율하기도 하는 트렌드가 서머 시즌에 형성된다.

물론 롤드컵 패치에서 공무원인 리 신, 자르반, 엘리스를 제외하면 거의 비슷한 메타가 이어졌다. 그 밖에도 시즌 초반에는 이블린이 사용되기도 하고 때에 따라서 스카너와 같은 변수 창출 챔피언이 사용되거나, 키아나가 라인 스왑을 위해 정글러로도 사용되어 위력을 과시하였고 거기에 **카서스**와 **문도 박사** 등 성장형 정글러들 역시 강세를 보이는 등, 미드-정글 메타와 더불어 보여주는 강력함 또한 정글 챔피언들간 성능이 큰 차이를 보이지 않는 정글 역사상 최고의 황금 밸런스 시기였다. 허나 정글러의 영향력이 계속 강해지자, 라이엇은 10 프리시즌부터 특단의 조치를 취하게 된다.

4.9. 2020 시즌

시즌에 따른 변경점을 대략 요약하면 다음과 같다.

- 정글링 첫 바퀴의 속도와 안정성이 중요해졌다. 정글 몬스터가 더욱 자주 스폰되게 바뀌었지만, 첫 바퀴를 제외한 전체적인 정글의 경험치 및 골드의 보상이 미세하게 감소하면서 성장력은 그다지 높아지지 않았다. 여기에 레벨이 뒤쳐졌을 시에 정글 사냥으로 얻을 수 있었던 따라잡기 경험치도 삭제되면서 성장의 격차를 따라잡는 것은 힘들어졌지만 스노우볼링은 더욱 쉬워졌다.
- 드래곤 한 마리에서 얻을 수 있는 단독 버프 효과가 감소하고 드래곤 막타 골드가 100골드에서 25골드로 줄어든 대신 드래곤 4마리를 사냥하면 마지막 드래곤의 종류에 따라 아군 전체에 강력한 버프를 지급한다. 전령도 최대 2번까지 등장한다. 오브젝트의 중요성이 높아진 셈.

변경점에 따른 정글의 상황은 다음과 같다.

- 초반 정글 격차가 더욱 중요해졌다. 여전히 저레벨의 갱킹은 리스크가 크지만, 초반 단계에서 카정이나 킬을 내 격차를 만들어 내면 이전보다 더 긴 시간 동안 차이를 유지할 수 있게 되었기 때문.
- 정글 사냥만으로는 성장하기가 힘들어졌다. 정글 몬스터가 더 자주 스폰되지만 몬스터 한 캠프당 보상은 줄어들었기 때문이다.
- 따라서 초반에 강력한 육식 정글러들이 대세가 되었다. 특히 이 메타에 완벽하게 부합하고 정복자 룬빨을 매우 잘 받는 올라프가 1티어로 순식간에 뛰어올랐다. 또한 이러한 특성을 전부 반영하면서 언제나 준수한 모습을 보여주었던 리 신의 주가도 폭등.^[46] 반면 성장 위주의 플레이를 지향하는 정글들은 모두 예외없이 성적이 꽤나 떨어진 편.
- 이전까지 대세였던 AP 정글러들은 에코와 엘리스를 제외하면 초반 불안정성으로 인해 티어가 상당히 떨어졌다.
- 또한 룬 '침착'의 변화로 인해 궁갱킹 의존도가 높았던 녹턴과 카서스 역시 꽤 큰 피해를 봤다.
- 탱커 정글들 역시 초반 약세와 여진 룬의 변경으로 인해 대체적으로 취급이 나빠졌다.

종합하자면 **정글의 역할은 중요해졌으나 인기는 떨어지는 현상이 나타나고 있다**. 오브젝트와 초반 설계의 중요성 때문에 이전 시즌들에 비해 정글러가 승패에 끼치는 영향력은 결코 떨어지지 않았지만 정글러의 성장력이 크게 떨어지다보니 캐리력은 낮아지고 역캐리력은 반대로 크게 올라갔다. 거기에 대형 오브젝트로 정글러가 얻을 수 있는 골드가 크게 줄어서 대형 오브젝트를 잡으면 정글러 성장에 오히려 방해가 될 뿐인데 팀원들은 정글러에게 전체적으로 여러 수치를 올려주는 대형 오브젝트 사냥 강요한다. 이로 인해 레벨링이 어려워져 좋은 실력을 갖춰어도 솔로 라인의 성장을 따라가기 힘들어졌고, 게임이 터져버리는 단편적인 예시가 아닌 이상 갱킹 위주의 메타에서 갱에 대한 부담감 또한 매우 심해졌다. 이처럼 정글러 입장에서는 갱킹의 리스크가 너무 커져버렸다. 상체 메타가 심화됨에 따라서 탑이나 미드 중 하나가 터지면 아무리 날고 기어도 게임을 질 확률이 매우 높아졌다.

그리고 이는 또한 듀오 라이너 경험치 감소에 따라 원딜의 성장력에 문제가 생긴 탓에 게임 내에서 팀의 후반을 책임져야 하는 원딜의 성장에만 오로지 집중투자할 수도 없는 구조가 만들어졌다. 즉 팀원 의존도, 특히 미드 의존도가 과거보다도 더욱 높아져 정글 유저들의 스트레스가 커지는 원인이 되었다. 이후에 너프했던 정글 경험치를 절반 정도 돌려주고 돌거북을 상당히 버프해주면서 어느 정도 성장에 숨통이 트이긴 했지만, 여전히 라이너와는 성장 차이가 나기 때문에 정글러 기피 현상이 만연하기 시작한다. 게다가 레드팀은 돌거북을 먹기가 너무 힘들다

10.4 패치로 바미(젯볼거인)에 이동 불가 스킬을 사용 시 추가 체력 계수 마법 피해를 입히는 효과가 추가되면서 자크가 1티어가 되었으며 세주아니, 자르반, 램머스 등 탱커 정글러들의 성능이 부분적으로 좋아졌다.

이러한 긴급 상황만으로도 정글 포지션의 인기가 너무 없어서였는지 라이엇에서는 정글 챔피언 선택폭 확대^[47] 및 하위 티어 정글러 포지션 선호도를 늘리겠다고 뜬금없이 라이너로 설계된 챔피언을 정글러로 사용할 수 있게끔 패치하였다.^[48]

그런데 버프 대상 챔피언들^[49]이 라이엇 공인 투벽이로 유명한 가렌, 다리우스, 모데카이저나^[50] 사실상 메가 나르로 변신해 야만 갱킹이 가능한 나르 등 뭔가 정글러로써 나사빠진 챔피언들로 구성되어있다. 오히려 유저들은 라이너들 더티 파밍 버프라고 비아냥대며 부정적인 반응을 보이고 있다. 결국 버프된 챔피언들 중 이전부터 간간히 정글로 쓰이던 다이애나만이 5티어 끝 자락에 위치하면서 완벽히 실패한 패치가 되었다. 그러나 라이엇은 이에 개의치 않고 다음 패치에서 추가로 라이너들의 정글링 능력을 향상시킬 예정이라고 밝혔는데, 그 대상이 또 다리우스, 뽀빠.^[51] 이후에도 **브랜드**^[52], **자이라**, **티모**^[53], **요릭**, **웬**^[54] 등을 고려 중이라고 한다. 그냥 경험차 룰백을 하라고

그러나 해당 챔피언들이 패치 이후에도 정글러로 쓰이지 못한 이유는 **기본적인 스킬셋 자체가 정글러에 적합하지 않기 때문이다**. 대표적인 예시로 **एको**가 있는데 에코는 본래 미드 라이너로 설계되어 출시된 챔피언이지만 뛰어난 기동성, CC기, 순간 폭딜, 광역기, 궁극기를 통한 안정성 등 정글러 쪽으로도 최적화된 스킬셋을 가지고 있었기 때문에 라이엇의 몬스터 대상 추가피해 패치를 받고 정글러로서 활약할 수 있었다. 그러나 이번 패치 노트를 살펴보면 다리우스, 가렌, 모데카이저는 준수한 기본 스탯과 강력한 광역기를 갖추고 있어 정글링이 좋지만 기동성이 형편없어 갱킹이 너무 구리고, 제드와 탈론은 기동성이 매우 뛰어나지만 스킬셋이 단일 대상 공격에만 특화되었고 초반 쿨타임이 길어 정글링이 너무 나쁘다. 심지어 나르는 둘 다 해당한다. 오히려 **올라프**나 **카서스**처럼 별다른 버프 없이도 메타의 변화 등에 따라 기본적인 스킬셋 자체가 정글러에 특화되어 있다면 얼마든지 정글러로 쓰일 수 있다.

애초에 패치 취지 자체도 적합하지 않다. 아무리 라이너로 잘 쓰던 챔피언을 정글러로 쓸 수 있게 버프를 했다고 해서 굳이 해당 챔피언의 주 포지션을 버려가면서까지 시즌 10에서 가장 재미없고 점수 올리기도 힘들고 스트레스 받는 포지션인 정글러를 자청할 마조히스트 유저들은 아마 없을 것이다. 정글러 챔피언 선택폭을 늘리고 싶었으면 2013년도부터 몇 시즌 동안이나 1티어로 군림하고 있는 챔피언을 너프하든가,^[55] 정글에서 내쫓긴 챔피언들을 복구시켜주거나^[56], 혹은 정글러로 쓰이던 챔피언 중 성능이 좋지 않은 저티어 챔피언^[57]들을 버프해주는 것이 오히려 올바른 방향일 것이다. 허나 버프를 받은 챔피언 역시 정글러 통계는 전혀 잡히지도 않고 주 라인 승률 상승도 거의 없어서 메타에 아무런 영향을 주지 못했다. 오히려 다리우스, 탈론, 제드와 같은 강력한 힘을 발휘하는 챔피언들에게 몬스터 대미지 효과를 증가시키는 뽀 짖을 왜하냐는 식의 비아냥이 나오고 있다.

이쯤에서 프리시즌 패치 노트에서 라이엇이 남긴 개발자 노트가 **다른 의미**에서 재조명되고 있는데, 다름아닌 **"갱을 실패했을 때의 손해를 높이고 성장에 집중하는 플레이를 늘리고자 함"**이었다고 한다. 그런데 그 방향성은 오히려 정글 경험치 너프를 불러왔고, 이는 역설적으로 **갱킹 지향 정글러 떡상, 성장 지향 정글러 관짝행**으로 드러나 라이엇의 의도와는 완전히 엇나간, 실패한 패치로 판명나고 있다. 고로 시즌 초반까지를 기점으로는 2012년 이전 같은 최악의 시즌으로 기록될 가능성이 매우 높아졌다.^[58]

결국 10.8 패치에서 1~6렙 구간까지 공유킬^[59]로 얻는 경험치가 20% 감소하고 7~8렙까지는 10% 감소하며, 반대로 같은 구간에서 솔킬로 얻는 경험치는 각각 20%, 10% 증가한다.^[60] 또한 9렙부터 정글몹 경험치가 10% 증가하여 성장형 정글러가 유리해지는 반면 초반 갱킹에 목숨을 거는 육식 정글러의 힘이 빠질 것으로 예상된다.^[61] 실제로 패치 다음날 이전 버전에도 강세였던 그레이브즈와 카서스의 솔랭 성적은 대폭 상승했고, 카서스는 10.9 패치에서 너프되어 승률이 약간 깎였다. 한편, 초반/중반/후반에서 딱히 힘이 빠지는 구간이 없고 난입 빌드로 상성 문제까지 상쇄한 **트런들**은 현재 솔랭과 대회를 가리지 않고 탑티어 선풍 정글러로 강세를 보이고 있다.

이후 라이엇은 ⇄ **2020 개발 현황 업데이트**에서 정글링 레벨대 조정 및 정글 챔피언 패치로 하위 티어 정글러 선호도가 긍정적으로 증가했다고 발표했다. 대부분의 전적 사이트에서는 플래티넘 이상부터 집계되기도 하고, 실제로도 아무런 메타에 영향을 끼치지 못한 패치였기 때문에 비판의 목소리가 많았지만 애초에 그게 목적이 아니었다는 것. 바꿔말하면 라이엇도 간접적으로 인정할 정도로 정글러 선호도가 심각했다는 소리이기도 하다.

10.8 패치 이후 현재까지 에코, 카서스, 그레이브즈 등 성장형 정글러의 강세가 지속되고 있으며 기존 전통적인 육식 정글러와 어깨를 나란히 하고 있다. 초식형 정글은 누누와 자크 정도를 제외하면 여전히 고전하는 편이다.

시간이 흐르면서 성장형 정글러, 그 중에서도 AP 정글러들이 다시금 메타가 되었고 10.16 패치에서는 10.14에서 버프를 받고 날아오른 카서스와 10.16 패치 Q 매커니즘 변경으로 급격히 부상한 이블린, 그리고 계속해서 1티어를 지켜왔던 그레이브즈와 에코가 대세가 되었다. 육식 정글러의 경우는 AP 정글러 대체화로 같이 날아오른 엘리스를 제외하면 현 메타에서는 밀려난 상황이며 초식 정글러 역시 버프를 받고 떡상한 누누와 무난한 자크를 제외하면 메타에서 사실상 사장된 상태이며 과거와 같은 성장형 정글을 필두로 한 캐리 메타가 다시 한번 도래하게 된다.

월드컵을 위한 패치인 10.19에서는 성장형 정글러 중에서도 이블린, 에코 같은 6레벨 정글러로 분류되는 정글러들이 대회 메타를 휘어잡고 있고, 특이사항으로 헤카림의 경우 빠른 정글링과 기동성 + 폭딜 + 진형 붕괴라는 4박자를 갖춘 만능형 정글로 OP 자리에 안착했다. 그 외에 나오는 부류도 그레이브즈나 킨드레드 등이라 자크, 엘리스를 제외한 초식 및 육식 정글러들은 현 대회 메타에서는 사실상 멸종한 것으로 취급되고 있다.

지금까지의 상황을 살펴보면 결국 라이엇이 원하는 대로 정글 메타가 바뀌었다고 볼 수 있다. 시즌 초에 라이엇은 정글러들이 갱의 리스크를 올리고 캠프 사냥에 집중할 때의 보상을 늘리겠다고 말했다. 그러면서 따라잡기 경험치 삭제로 갱킹 실패 시의 리스크를 올리는데는 성공했지만 정글 경험치 조절 실패로 정글 성장력이 크게 떨어지면서 솔랭에서는 하이리스크 육식 픽이 대세가 되고, 대회에서는 트런들 같은 초반 강점 + 후반 탱커 1인분 픽이 대세가 되어 결과적으로 정글러 포지션을 캐리는 안 되면서 역캐리력은 엄청난 쓰레기 포지션으로 만들어 버렸다. 이에 결국 라이엇은 정글 경험치와 성장력을 다시 높여주면서 정글 성장력은 준수하지만 정글몹을 남겨둔 채 갱킹을 시도할 때의 리스크를 크게 만드는데 성공시켰고 이러한 요소가 정글몹을 빠르게 처리할 수 있으면서 성장 기댓값이 높은 그브, 카서스 등의 픽이 대세가 되는 데에 일조했다. 그리고 이러한 경향은 새롭게 출시된 챔피언인 릴리아 정도를 제외하면 시즌 중후반에 들어와서도 지속적으로 유지되고 있는 상황이다.^[62]

그리고 이런 메타는 2020 월드 챔피언십에서도 그대로 이어졌다. 특히 플레이-인 스테이지부터 계속 이어져온 밴픽 패턴을 살펴보면 니달리, 그레이브즈, 릴리아 3대장과 그 외 나머지로 정리가 가능하며 사실상 2016년 "니그킨" 메타의 재림에 가까운 수준이다. 다만 다른 점은 킨드레드보다 신챔 릴리아가 좀더 고평가 되고 있다는 정도. 그러나 니달리, 릴리아가 AP 딜러다 보니 미드가 AP인 경우에는 킨드레드 역시 때에 따라 쓰이고 있다. 또한 이번 월드컵 메타에서 쓸만한 미드 AD가 루시안'정도 밖에 없고, 루시안이 나올 경우 릴리아, 니달리를 뺀해도 카서스, 에코 등 정글 선택지가 넓어지기 때문에 변수 차단을 위해 확실하게 루시안을 뺀하는 경우가 많았다. 그리고 하필이면 원딜마저 캐리롤이 아니라 아군 보조를 맡는 진과 세나가 1티어이다 보니, 미드나 탑에 딜러를 배치해야 하는데 탑에는 오른, 볼리베어, 사이온과 같은 탱커가 자주 나오고 있고, 카밀과 레넥톤 등 AD 딜을 뽑을 수 있는 카드는 자주 밴이 되는 상황이다. 그러다보니 3대장 중에서 유일하게 AD 딜을 뽑는 그레이브즈의 티어를 가장 높게 평가하는 경우도 많다. 그리고 그룹 스테이지에서는 담원이 챔프 특성상 저렙 다이브가 힘든 점을 해소하기 위해 점멸을 듣지 않는 강타 점화 그레이브즈를 선보였다.

이런 경향은 성장형 정글 메타, 미드에서 갱호응이 확실한 챔피언보다 오리아나와 조이 등의 높은 선호도 및 트페, 레넥톤처럼 확정 cc기가 있는 챔프가 필벤 카드로 꼽히는 점 등이 한몫한다. 재밌는 점은 리신과 전혀 맞지 않는 메타임에도^[63] 사용하려는 시도가 종종 보인다는 점. 팍막힌 정글 메타에서 그라가스, 에코, 헤카림, 자르반, 볼리베어, 사일러스, 이블린, 카직스, 쉐, 령가 등등 그 외의 새로운 카드를 꺼내려는 시도도 있었다.

다만 결승까지 가면서 티어정리가 한번 더 이루어진 모습을 보여주었다. 대표적으로 킨드레드는 점점 토너먼트 경기로 가면 갈수록 기존 니그릴^[64] 구도를 일부 깨버릴 정도로 픽률이 높아졌고 담원과 수닝이 붙은 결승에서는 양팀 모두 릴리아를 밴도 픽도 하지 않으면서 1티어로 생각하지 않는 모습이었다. 특히 2세트, 루시안이 풀려 AD 미드와 AP 정글을 조합할 수 있는 상황에서 담원은 이블린을 선택했다. 또한 이런 메타의 변화에 대해서 롤루 등 유틸 서폿을 기용할 경우 릴리아가 무력해진다는 스크림 결과가 있었다는 해설진의 설명도 있었다. 3경기 밴픽에서는 니달리 대처법에 대해 레넥톤, 카밀, 트페 등 확정 CC 후 창 연계가 좋은 픽만 제거하면 어떻게든 된다는 판단을 엿볼 수 있었는데^[65] 실제로 소프엠이 소드아트까지 대동해 탑갱을 여

러번 갔지만 너구리의 케넨은 잘 안당해주는 모습이 나왔다. 결국 대회 마지막까지 사랑받은 픽은 AD 정글 중 1티어로 줄곧 분류되었던 그레이브즈였고, MVP를 수상한 정글 캐니언 선수는 그레이브즈와 니달리 중 하나를 우승 스킨으로 만들고 싶다는 뜻을 밝혔다.

고로 최종 총평하자면 2020년은 극과 극을 달리다가 일부를 제외하면 대부분 성장형 챔피언들이 날뛰는 **황족 정글**의 시대였다.

4.10. 2021 시즌

정글 아이템 강화가 삭제되면서 시작 아이템으로 마체테와 부적 대신 잉겔볼 칼과 빗발칼날 2종이 추가되었고 아이템 취사 선택 이후 5회 사용 시 종류에 따라 각각 빨간 강타로 불리는 승부의 강타와, 파란 강타로 불리는 흑한의 강타로 변하게 되었다.

이는 신화 아이템을 정글 포지션에서도 빠르게 올려라는 의도로, 룬의 메아리의 가성비를 보고 기용하던 AP 정글러들이나 잿불거인의 효과가 만족스러웠던 탱커형 정글러들은 적지않은 타격이며, 용사나 피갈퀴손과 같이 극단적인 공격에 치중된 스탯 때문에 울며 겨자먹기로 잿불과 용사 중 취사 선택하던 브루저 정글러나, 정글 아이템보다 고유 코어템이 더 중요한 헤카림, 카직스, 아이번 같은 챔피언에겐 이득이다.

일정 횟수만큼 강타를 사용해야 업그레이드가 가능하다는 변경점으로 인해 정글링 방식 또한 예전과는 크게 달라졌다. 체력 관리를 위해서라도 일단 강타를 써서 업그레이드 횟수를 채워야 하므로 체력 관리가 어려워 정글을 갈 수 없었던 챔피언들 입장에선 적지 않은 이득이라고 할 수 있다. 고로 지금까지 이론상 정글러로도 일부 가능했지만 불안정한 정글링 등 인식을 비롯한 현실적인 문제 때문에 기존 패턴화된 공격으로 가야 했던 챔피언의 입장에선 카운터를 피할 목적으로 정글을 갈 만한 명분을 얻었다고 볼 수도 있다.

또한 버프몹/두꺼비/바위 게/큰 늑대/큰 돌거북 체력 하향, 작은 늑대 체력 상향, 방어력/마법 저항력이 정글몹 모두 공통으로 20으로 고정되며, 바위 게는 60의 방마저 대신 최대 체력의 60%의 보호막이 생긴다. (CC기를 맞으면 깨지는 것은 동일) 그리고 더 이상 게를 잡아도 체력과 마나 회복을 주지 않으며, 해당 기능은 두꺼비에게 넘어갔다. 두꺼비는 전투 돌입 시 공속 및 피해 증가가 삭제되었고, 대신 공격력이 올라갔다. 돌거북은 중형의 보상을 줄이고 소형의 보상을 올려 다 먹을 때 효율이 좋아졌으며, 카이팅 정글링의 효율을 낮추기 위해 모든 정글몹의 이동 속도가 크게 증가했다.

PBE 서버를 거쳐 본섭에 패치된 후 많은 사람들의 예상대로 룬의 메아리를 코어템으로 삼던 AP 정글러들이 대거 떡락했다. 가장 큰 피해자는 단연 **카서스**로, 그 동안의 직접적인 너프들은 물론 룬의 메아리 삭제, 바위 게 보호막 생성, 침착 메커니즘 변경 [66], 카이팅 정글러 약화 등의 수많은 간접 너프로 인해 몰락했다. 라이엇에서는 지속적으로 카서스의 미드 라이너 활용을 장려하고 있어 정글러로서 카서스를 버프해주기를 바라기도 어려운 상황이다. **니달리** 역시 바로 직전의 기본 공격력 너프가 너무 치명적이었던 데다가 룬메 삭제로 인해 떡락했으며 **탈리아**는 아예 통계에 잡히지도 않을 정도였다. 그 외 **엘리스**, **이블린**, **एको**, **릴리아** 등의 다른 AP 정글러들은 2~3티어 정도를 유지하고 있다.

AP 정글러들이 물러난 대신 그 빈자리를 AD 정글러들과 잿불거인을 코어템으로 삼는 탱커형 정글러들이 차지했다. 기본적으로 AP 정글러들이 떨어지면서 티어가 오른 것도 있지만 AD, 탱커형 정글러들이 아이템 체제 변화에 잘 적응하였기 때문. [67]

그레이브즈는 여전히 1티어의 자리를 고수하며 새로 업데이트 된 아이템들과도 궁합이 잘 맞는 모습을 보이고 있고, 경쟁자들이 너프를 먹는 동안 버프를 먹는데다 개편된 브루저 템과 암살자 템들과 찰떡궁합을 자랑하는 **케인** 또한 티어가 크게 상승했다. 원래부터 정글 템을 거의 올리지 않던 **헤카림**, **카직스** 역시 뜻밖의 간접 상향을 받은 셈이 되어 티어가 크게 상승했다.

그리고 사기템으로 불리는 태양 불꽃 방패를 코어템으로 삼는 탱커 정글러들도 매우 강력해져, 전 시즌 내내 5티어에 머물러있던 **아무무**가 1티어로 떡상했으며 **세주아니** 역시 3티어로 쓸 만한 정글러의 위치까지 올라왔다. 비단 정글러들뿐만 아니라 탱

커템들이 워낙 사기적인 모습을 보이고 있고, 탑, 미드, 서포터 포지션과 역할군에서도 탱커들이 전부 미쳐 날뛰고 있는 형국이다.

10.25 패치 기준 연이은 탱커 아이템의 너프와 프리시즌 피해자 정글러들의 보상 버프로 탱정글 메타는 다시 추그러든 상태이다. 현재 눈에 띄는 탱커형 정글러는 이전 시즌에도 1~2티어를 유지했던 누누와 월럼프 정도고 나머지 정글러는 직간접 너프를 받고 자기 자리로 돌아간 상태. 오히려 보상 버프를 받은 AP 정글러들이 다시 일어서기 시작했으며 보상 버프의 가장 큰 수혜자인 **탈리아**는 단숨에 관짝에서 2티어까지 뚝상했다.

11.1 패치에서는 이 현상이 더 심화되어 자크, 세주아니, 아무무^[68] 등 전통의 탱커 정글러는 5티어 나락으로 떨어졌고 또 다시 육식형 및 성장형 정글러가 메타를 지배한 상태. 특히 AP 정글러는 이전 시즌의 위상을 완전히 되찾았다. 탱커 아이템의 지속적인 너프와 개편, 몬스터의 방마저 증가와 바미의 불씨 너프로 인해 정글링 속도가 이전보다도 더 심각하게 느려져 초반이 약하면서 성장성도 떨어지게 된 탱커형 정글러들은 이번 시즌에서도 빛을 보지 못했다.

한술 더 떠서 대회에서는 **닥치고 빠르게 정글 돌기와 라이너만큼 성장해서 라이너를 때려잡는 정글러**라는 메타가 정착되는 바람에 초고속 정글링을 자랑하는 올라프를 제외한 육식형 정글러조차 메타에서 사라지고 거의 모든 정글러가 성장형으로 나오는 와중에 아이템 개편으로 이속을 확보하기 용이해지고 정글링 속도가 그레이브즈나 니달리보다도 훨씬 빠른 **우디르**, 그림자 암살자를 이용하여 벽 주변에서 혈압이 오를만한 포킹을 난사하는 **케인**이 발굴되기까지 했다.

11.3패치에서 진행된 솔랭 비주류인 램머스와 아이번 너프, 솔랭 기준 주류 챔피언인 엘리스의 너프, 대회 및 솔랭 모두에서 주류인 판테온과 탈리아가 치명적인 너프를 당하고^[69], 올라프와 우디르는 각각 약간의 너프 패치가 진행되었다.

11.4 패치에서는 솔랭 비주류인 아무무의 상향과 스카너의 하향이 이뤄진 반면 리 신은 음파(Q) 스킬의 대미지 상향을 통해 2티어급 정글러 지표를 보이기 시작했다. 그리고 시스템적으로 첫 번째로 나오는 몬스터^[70]의 체력을 올리고 골드와 경험치를 모두 너프하여 우디르나 카서스처럼 정글링이 빠른 챔피언을 저격한 너프가 진행되었는데 이에 대한 유저별 호불호와 명암이 엇갈리고 있다.

11.4 이후 정글러의 매칭 속도가 장난 아니게 빨라졌다. 실력있는 유저들이 캐리력이 떨어지는 정글 라인을 기피하게 되어 정글 솔큐는 3초만에 게임이 잡히고 미드와 듀오를 해도 20초면 잡힌다. 사실상 리그 오브 레전드 최고의 기피 포지션인 서포터와 동급이거나 그 이상인 수준이며 사실상 대세 챔피언만 트런들에서 화학 공학 탱크를 필두로 하는 우디르와 헤카림으로 바뀌었을 뿐, 정글 민심이 박살났던 작년 초로 되돌아간 모습이다.

그리고 2020년 초반부터 시작되었던 정글러 선호도의 폭락 현상이 아직도 진행되고 있는 이유가 크게 작용했는지 라이엇에서는 11.8 패치를 기점으로 라이너들의 정글가기 프로젝트 패치를 한 번 더 시행하였다. 그리고 그 대상에는 **제드**, **다리우스**, **다이애나**, **모르가나**, **모데카이저**. 이전 패치의 가렌, 티모, 탈론 같은 스킬 설계 상 답이 없는 경우를 빼고 가능성이 그나마 정글러로 쓰일만한 잠재력이 높은 챔피언들을^[71] 선정한 것으로 보인다.

- 제드: 약자 멸시(P)의 몬스터 대상 100% 추가 피해가 삭제되는 대신 몬스터 대상으로 노 쿨타임이 되며, 최대 피해량 200~500에서 300으로 통일.
- 다리우스: 과다출혈(P)의 몬스터 대상 추가 피해량이 175%에서 300%로 증가
- 다이애나: 서늘한 달빛 검(P)의 몬스터 대상 추가 피해량 150%에서 300%로 증가. 추가로 패시브 자체 공속이 10~40%에서 20~40%로 낮은 레벨에서 증가하였다.
- 모르가나: 고통의 그림자(W)의 몬스터 대상 추가 피해량이 150%에서 200%로 증가.
- 모데카이저: 암흑 탄생(P)의 몬스터 대상 피해량이 28~164에서 180으로 증가. 이제 소형 몬스터 상대로도 패시브가 발동된다.

참고로 해당 패치는 본섭에 넘어오면서 크게 너프된 사항으로, 원래는 모르가나의 W 추가 데미지가 **300%**, 다리우스의 패시브 추가 데미지가 **500%**, 제드의 패시브 몬스터 대상 추가 피해량이 **500%**로 상향될 예정이었다. 에코가 정글몹 대상 패시브 데미지 200%(현재는 250%) 상향 후 정글러로 쓰이기 시작하던 걸 생각하면 파격적인 버프. 그런데 버프가 너무 과했는지 다리우스는 몇 대 때리지도 않았는데 출혈 대미지만으로 몹들을 다 잡았고 제드는 패시브 발동 시 사실상 노 쿨타임 강타를 사용하는 수준이었으며 심지어 모르가나는 **노리쉬로 3분 15초 전에 풀피 풀캠**이 가능할 정도로 정글링이 지나치게 빨랐다.^[72] 때문에 원래 라이너였던 챔프가 정글러로 설계된 챔피언보다 정글링이 훨씬 쉽고 빨라지고, 더티 파밍까지 쉬워지면서 사실상 작년에 이어 또 다시 큰 원성으로 이어지기 시작했다. 그리고 결국 본섭에 넘어오면서 수치가 크게 깎여나갔다.

또한 이번 패치에서는 아이러니하게도 해당 패치와 함께 탑이지만 정글러로도 나름 명맥을 유지하던 **문도 박사**에 대한 치명적인 정글링 너프가 가해졌다. 특히 그 중 오염된 대형 식칼의 몬스터 대상 최대 피해량이 1렙부터 300에서 100으로 3분의 1로 대폭 감소가 매우 크게 작용했다. 다만 럼블의 경우에는 상향과 더불어 캐리력 및 챔피언과 관련한 평가가 폭등하면서 솔랭과 대회(MSI)에서 최소 주류 언저리급 정글러로 채택되기 시작했다.

11.10 패치에서 정글에 또 크고 작은 변화가 예고되었는데, 일단 강타 피해가 레벨에 비례하는 것이 아닌 고정 수치로 변경되었으며, 바위계의 쉴드+강타의 고정 데미지가 모두 들어감에 따라 기존 성장형 정글러 위주였던 메타에 큰 영향을 끼칠만한 요소가 추가되었으며, 정글 몬스터의 리젠 시간이 다소 늘어난 대신 골드 획득량도 증가했다. 또한 따라잡기 경험치가 다시 추가됨에 따라 상대 정글러보다 레벨이 낮을 경우 정글 몬스터 처치시 추가 경험치를 획득할 수 있게 됨에 따라서 **갱킹형 정글 메타**가 재도래 할 것이라는 추측도 생겨나고 있다.^[73]

다만 과연 라이엇의 의도대로 잘 흘러갈 지는 패치 이후의 동향을 통해 알 수 있을 것으로 보이지만, 지금 현 상황에 대한 라이엇의 목표는 **"성장 차이를 통한 지나친 성장형 정글 메타 및 그에 따른 인-게임 내 정글 스노우볼링 조정을"** 가장 궁극적인 패치의 의의로써 여기고 있는 것으로 보인다.

최근에는 정글러의 입지가 팀에서 유일무이한 황족의 위치에 서 있다. 그리고 솔랭과 대회를 통틀어 갱킹+성장형 정글러의 **군웅할거**가 시작되었다.

11.19 패치에서는 선혈포식자를 위시한 AD 육식 정글러가 우세에 있다. 현재 탱커 챔피언과 하이퍼캐리 원딜이 멸종하면서 탑에서는 칼챔 대결, 바텀에서는 라인전이 강한 챔피언들이 등장하는 상황이 펼쳐지고 있는데, 이렇게 한 쪽을 잠구는 게 불가능하고 라인전의 중요성이 올라가 전보다 갱킹 각이 많이 나오는 구조 속에서 이들은 기동성이 뛰어난데 죽지도 않으면서 딜은 딜대로 나오는 튼튼한 암살자와같은 모습을 보여주며 게임 초중반을 휘어잡고 있다. 대표적인 예로 **리 신**과 **자르반 4세**, 정글링 버프를 받은 **탈론**이 있으며 AP 정글러는 **탈리아**, **니달리**, **에코** 정도가 주류로 쓰이고 있다.

11.21 패치에서 선혈포식자, 정복자, 굶주린 사냥꾼 등 유지력 위주의 아이템과 룬이 한꺼번에 너프당하자 AD 정글러가 주춤하고 다시 AP 정글러가 올라오기 시작했다. 다만 그브, 렉사이 등 정복자나 선포자를 기용하지 않던 일부 AD 정글러는 오히려 반사이익을 보았다.

4.11. 2022 시즌

11.23 패치로 치명적 속도 룬 개편과 정글러에게 유용한 선제공격의 추가, 암살자 전용 아이템인 원칙의 원형났이 큰 인기를 끌면서 자연스럽게 AD 암살자 정글러가 대세가 되고 있고, AP 아이템의 추가와 개편으로 미드 AP 챔피언의 입지가 좋아진 것도 AD 정글러 메타에 한몫하고 있다.

한편으로는 바위 계의 경험치 너프로 인해 5캠프 후 바위 계를 먹어도 4레벨이 찍히지 않아 초반 바위 계 싸움의 중요성이 많이 떨어졌으며, 이로 인해 3캠프 3레벨 달성 후 첫 바위 계 등장 전에 갱킹이나 바위 계 포기 후 풀캠프 플레이의 리스크가 내려

갔다.

거기에 12.1 패치 이후로 상체뿐만이 아닌 바텀 캐리 메타도 도래하면서, 정글러의 선택이 굉장히 난해해졌다. 대신 철갑궁과 월식의 너프로 인해 그에 대한 여파를 직격으로 맞게 된 챔피언이 아닌 이상 기존 AD 암살자 정글러들에게 있어서는 나름 순풍으로 작용하는 중.

12.6 패치로 굶주린 사냥꾼이 삭제된 대신 보물 사냥꾼으로 대체되었는데 정글러가 이를 바탕으로 스노우볼링을 굴리는 경향이 많아졌다. 어둠의 수확이나 선제공격을 사용하는 AP/암살자 정글러들이 애용하는 중.

12.10 내구도 패치가 적용된 후 그레이브즈, 헤카림, 다르킨 케인 등 성장형 정글러도 사용되고, 바이, 엘리스, 렉사이 등의 갱킹형 육식 정글러, 뽀빠와 세주아니, 마오카이같은 탱커 정글러도 등장하는 등 특별히 어떤 유형의 정글러가 대세라기보다는 챔피언의 체급으로 성능이 결정되는 환경이 되었다. 가령 리 신 같은 경우 내구도 패치 이후 게임 시간이 길어지고 킬 캐치력이 떨어져 다단 버프 이후에도 예전같은 스노우볼링을 굴리지 못해 평가가 떨어졌다.

4.12. 2023 시즌

정글의 높은 진입 장벽 문제를 해결하기 위해 다음과 같은 대격변 패치가 예고되어 있다.

- 잉겔볼 칼/빗발칼날이 삭제되고 시작 정글 핏이 추가된다. 몬스터를 공격해 정글링 난도를 낮춰주고, 이로운 효과를 제공한다. 이끼쿵쿵이는 방어 효과를, 바람돌이는 이동 보조 능력을, 화염발톱은 공격 시 둔화 및 추가 피해를 제공한다.
- 최상위권 게임 데이터를 **빅 데이터 프로세싱**으로 종합한 각 챔피언별 추천 동선을 제공한다.
- 몬스터의 어그로 범위가 감소한다. 겹치는 어그로 범위를 이용해 카이팅으로 정글링 속도를 올리는 테크닉과 한 번에 두 몬스터를 처치하던 '투캠' 테크닉이 막히는 것. 또한 어그로 범위를 직관적으로 확인할 수 있는 시각 효과가 추가된다.
- 상대 진영 정글 몬스터에게 가하는 피해량이 감소한다. 곧 카정 전략의 리스크가 상승한다.
- 칼날부리 등 군체형 몹을 일부만 남겨 놓을 경우, 시간이 지나면 자동으로 처치되고 리젠 쿨이 돈다. 원래 카정에서 상대 정글러가 리젠된 몹을 먹을 수 없도록 일부러 적당히 남겨 놓고 도망가 계속 그 상태로 방치되도록 만드는 전략이 있었는데, 이 전략이 막히는 것. 이 역시 카정에 대한 너프다. 또한 망해서 정글 빼먹는 라이너에게도 너프다

공개된 이후 유저들의 반응은 골수 정글 유저들을 제외하면 대체로 좋은 편이다. 물론 숙련도의 영역이던 부분들을 시스템으로 막아버린 면에서는 하드 유저들에게 있어서 좋지 않지만, 그만큼 정글의 지나치게 높았던 진입 장벽과 초반 카정 날빌에 정글러가 죽고 곧 한 게임이 터져버리는 등 과도하게 높았던 리스크와 리턴은 줄여야 한다는 여론이 많다. 또한 정글링 속도의 전체적 상승과 카정 리턴 감소로 인해 성장형 정글러들은 하향, 초식 탱커 및 갱킹형 정글러들에게겐 상향일 것으로 예상되고 있다.

프리시즌 도입 이후 정글링 속도가 평준화되어 기본 정글링이 느린 엘리스, 리 신 같은 육식형 정글러나 성장했을 때 캐리력이 우수한 카밀, 워윅, 오공, 사일러스, 각종 탱커 정글러들의 성능이 올라갔다. 원래 정글링이 빠른 게 장점이었던 케인, 올라프, 니달리, 카서스 같은 성장형 정글러들은 간접 하향을 받고 카정 방지 패치로 2중고를 겪고 있다. 때문에 라이엇은 전체적인 정글링 속도를 5~7% 정도 내리는 패치를 계획하고 있다. 다만 언급 이후 큰 패치가 없었다.

13.5 패치는 아군 정글 몬스터들에게 더 높은 데미지가 들어가도록 변경되었고, 또한 정글러들이 정글 몬스터를 처치하여 얻는 골드도 전체적으로 늘어났다. 또한 정글러가 초반 아군 공격로 미니언을 처치하는 경우 획득하는 경험치가 감소되었다.

솔랭에서는 유행하는 챔피언 풀이 다양하지만, 대회 기준으로 마오카이-바이-세주아니-오공 등 한타 고밸류 초식 정글러들이 점거하고 있다. 탱커 정글러들의 정글링 속도가 증가했고, 정글과 미드보다 바텀의 캐리력이 더 중요해진 메타상 정글이 갱킹과 카정보다 무난하게 낫고 중후반에 기여하는 것이 더 승률이 좋기 때문.

13.11 패치로 정글러가 버프몬스터를 먹으면 주변 라이너에게 공유하거나, 라이너가 먹은 경우 정글러가 버프 효과를 받을 수 있게 되었다. 블루를 자신이 먹어야만 했던 AP 정글러들의 딜레마가 해소된 패치.

라이엇은 현재 정글의 영향력이 너무 강하므로 nerf할 예정이라고 언급했다. ⇄ # 일단은 13.17 패치로 케인, 카직스 등의 성장형 정글러 nerf와 동시에 따라잡기 경험치 완화를 예고했다.

13.20 패치에서 도란 시작 아이템과 서포터 아이템을 버프해 정글의 체급을 상대적으로 낮추고, 정글 몬스터 체력과 방마저를 증가시켜 정글의 성장도 느리게 만들며, 강타와 정글펫의 성능을 떨어뜨리는 등 정글러의 영향력을 전체적으로 크게 줄이는 대규모 패치가 진행되었다. 이와 더불어 초반 사망 시간이 전체적으로 줄어들고, 포탑 골드도 줄어들며, 드래곤 스택 버프량이 감소하는 등 초반 스노우볼링에 대한 nerf도 이루어졌다. 대신 극히 일부를 제외하고 비주류 신세였던 탱커형 정글러들은 정글 시작 아이템의 정글몹 대상 딜에 방어력/마법 저항력 계수를 추가해주고 딜 관련 룬들의 계수가 모조리 칼질된 반면 수비적인 룬은 nerf 대상에서 제외되는 수혜를 입었다.

4.13. 2024 시즌

공허 유충이라는 신규 에픽 몬스터가 생겨 상체 주도권 싸움이 치열해졌다. 협곡의 지형 변화로 탐미드 갱킹이 어려워지고 정글 내 교전 비중이 늘었다.

하지만 유충의 밸류가 거품이라는 것이 밝혀지자 곧바로 상체 교전 위주의 메타는 금방 사그라들었다.

14.13 패치 부터는 쌓일대로 쌓인 스노우볼링 방지 패치, 협곡의 지형 변화 등으로 갱킹과 카정 난이도와 리스크가 높아진 반면 그로 얻는 보상은 줄어들어 따라 **정글링 및 오브젝트 처리 속도**가 정글러의 최고의 덕목이 되었다. 이 영향으로 고혈 정글러로 악명 높은 쉬바나가 최고의 꿀잼 자리로 탈바꿈하는 등 갱갈 시간에 빨리 정글링해서 성장하고, 그 성장 격차를 기반으로 패는 것이 정석이 되었다.

여기에 더해 신규 아이템 운명의 재, 어둠불꽃 햇불이 탈리아, 카서스, 릴리아 등 마법사형 정글러의 정글링 속도를 획기적으로 높여줘 1~2티어를 사이좋게 나눠먹는 중이다.

4.14. 2025 시즌

새롭게 시작된 녹서스 테마에 맞춰 **무력행사** 시스템의 추가와, **아타칸**이라는 새로운 중립 몬스터가 등장하였다.

무력행사를 달성하기 위한 조건은 이렇다.

- **팀 전체 3킬 달성** 기존엔 퍼블만 따면 조건이 완료되었다
- **에픽몬스터 3회 처치** (유충은 3마리 중 2마리만 잡으면 인정)
- **첫 포탑 파괴**

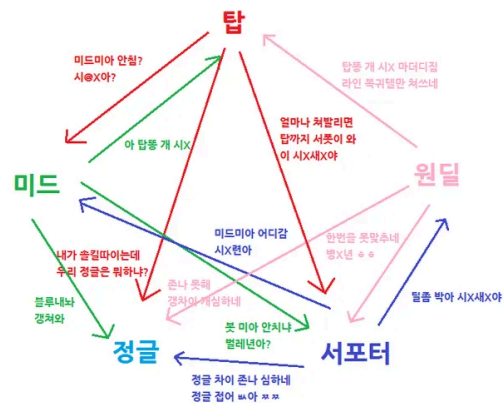
무력행사의 조건을 먼저 달성하는 팀은 **2티어 신발 스탯 강화** 및 신발을 3티어로 업그레이드 시키는게 가능해져, 초반 정글러들이 적극적으로 라인에 개입하는 상황이 많아졌다.

추가로 20분에 등장하던 **내셔 남작** 대신 아타칸이 등장하도록 바뀌었는데, **아타칸**의 정보는 항목참고

종합적으로 초반 무력행사의 존재, 아타칸의 등장으로 인해 정글러의 입지가 더욱 커졌으며, 그중에서도 **브루저 및 교전이**

강한 정글러들이 높은 티어로 자리잡고 있다.

5. 정글 유저들에 대한 인식

기여도에 따라서 달라지는 라이너들의 분노^[74]

포지션별 정치 유형^[75]

정글 너머에는 고통과 괴로움으로 가득한 황무지 뿐.

스카너

특히나 정글 포지션, 잘해도 욕을 쳐먹고 못하면 뒤통에 욕을 쳐먹는 만인의 욕받이로 전락.

팍플레이, ⇨ 밥 쥐 영상 발췌.

슬픈 정글러의 현실 ⇨ 리메이크판^[76]

정글러는 포지션 특성상 과거부터 모든 라이너들을 대상으로 정치 희생양 1순위에 속하였다. 초기 암울했던 시절을 지나 라이너보다 더 뛰어난 성장력을 자랑하던 과거도 있었지만 현재는 연이은 경험치 및 골드 너프로 성장 템포가 크게 늦춰졌고 이에 인식이 점차 나빠지면서 포지션의 위상이 지속적으로 감소해왔다. 아무것도 모르는 뉴비는 정글러로 제대로된 임무 수행을 할 수가 없어서 호기심에 한 번 해봤다가 욕을 바가지로 먹고 게임을 접게 만드는 원흉으로 지목 되기도 했다.

정글러는 라인 개입 능력이 가장 뛰어나다는 특성을 갖고 있어 상황에 맞춰 유동적으로 잘 움직이면 게임을 손쉽게 풀어낼 수 있지만 역으로 상대 정글러와의 기량 차이가 심하게 나면 다른 라인에 크게 악영향이 가고, 반대로 라인전부터 전 라이너들의 주도권이 밀리거나 한쪽 라인에서 도저히 손을 쓸 수 없는 상황에 놓이면 게임 내내 고통받을 수 밖에 없는 구조의 포지션이다.

이것이 점수와 승패에 과도하게 집착하는 솔랭 분위기와 겹치면서 정글러들은 조금만 실수를 하고 게임을 못해도 아군 라이너들의 욕받이가 되기 일쑤다. 포지션 자체가 알아야 할 것도 많고 아군을 케어함과 동시에 본인도 성장해야 하며, 패치 영향도 가장 크게 받기 때문에 예로부터 꾸준히 기피되던 라인이었다. 요약하면 **하이리스크 하이리턴, "가장 어렵고, 부담되고, 스트레스**

를 받는 포지션"인 셈이다. 라이엇이 한때 가장 어려운 포지션이 무엇이냐는 설문조사를 했을 때 게임에서 가장 인기 많은 미드의 두배 이상의 표를 받으며 정글이 압도적인 투표율로 1위를 한 적이 있다. 그만큼 숙련도 요구치가 높고, 스트레스를 많이 받는 포지션이라는 것.

실제 게임상에서도 1분 이상 기다려야 할 수도 있는 탑, 미드 포지션과는 달리 인기가 있으면 그나마 낫지만 인기가 없는 시즌의 정글은 십수 초만 기다리면 큐가 잡히거나 아예 클릭하는 즉시 잡히는 경우가 다반사이고, 포지션에 상관없음을 넣고 돌리면 대부분 정글 포지션이 걸리기도 한다. 심지어 정글을 안 넣고 큐를 돌렸는데 정글이 뜨는 등 정글은 여러모로 인기가 없다는 사실을 체감할 수 있다.(↔ [op.gg 통계](#)) 이에 오죽하면 라이엇이 직접 나서서 정글러 선호도 및 기용 가능한 챔피언 풀을 늘리기 위한 패치들을 지속적으로 시행할 정도로 평판이 좋지 않다.

다시 말해서, 정글은 그간 롤 역사에서 라이엇의 패치에 가장 영향을 크게 받는 포지션이라는 점이 증명된 만큼 향로 메타때의 원딜마냥 정글 아이템이나 정글러의 성장력을 다른 라인을 압도할 정도로 버프해주지 않는 이상 정글러 선호도가 늘어나긴 요원해 보인다. 또한 사실 역사상 강력한 정글 캐리 메타라고 불리던 2014년 야생의 섬광 시절에는 **갱은 안 다니고 정글링(RPG)만 한다**며 욕을 먹어왔고, 이후 정글러가 미드 라이너와 같이 힘을 과시했던 2018~2019년 미드-정글 메타와 2~3분 바위게 한타 시절에서조차 게임 내에서 **ㅈㄱㅈㅇ(정글차이)**, 우정머(우리 정글 뭐함), (개)백정, 천민, 노예, **갱승사자**와 같이 모든 라이너들에게 각종 비하에 가까운 수준의 발언을 들었던 것을 보면 정글러는 특유의 포지션의 특성상 언제나 다른 라이너들에게 받는 대우는 기대 이하이며, 욕먹는 것을 늘 감수해야 하는 비참한 현실은 변함이 없다.

라이엇의 패치에 가장 영향을 크게 받는 포지션인 만큼, 시즌마다 메타, 운영법 등이 완전 달라지기 때문에^[77] 로지컬이 중요한 라인임에도 불구하고 프로 선수들의 전성기가 가장 짧은 포지션이다. 패치의 영향을 가장 크게 받는 포지션인 만큼, 경기의 흐름이 빨라지고 전성기를 빨리 당겨 게임을 빨리 끝내는 방향으로 패치를 하고 있는 라이엇의 의도와 가장 부합되는 정글러들이 대부분 높은 수준의 피지컬을 요구하는 챔프들이기 때문이다. 역대 롤드컵 우승을 거뒀던 정글러 선수들 중^[78] 롤드컵 우승을 거둔 이후 이듬해에까지 세체급 풀을 그대로 유지한 정글러는 거의 없었다.^{[79][80]} 그래서 프로씬에서 정글러가 1옵선인 팀은 상대적으로 전력의 불안정성이 심한 편이다. 단일 게임 내에서의 영향력은 미드 이상이지만 정글러는 매 시즌마다 거의 다른 게임을 하는 수준으로 대격변이 심하기 때문에 S급 정글러들조차도 시즌 변경 및 패치에 따라 기량의 부침이 어느 정도 있기 때문. 그래서 보통 리빌딩의 첫 시작은 미드나 원딜 같은 딜러 위주로 하고 정글러는 팀 전력 완성의 마지막 퍼즐로 영입되는 경우가 많다.

다만, 이는 어디까지나 롤 e스포츠 대회 및 솔로 랭크 천상계라고 불리는 최상위 유저들 기준에서만 본 것이고, 로지컬이 가장 필요한 포지션인 만큼 연령을 거듭해서 숙련이 쌓인 사람일수록 안정감이 높아진다는 특징만큼은 여전하다. 그리고 무엇보다 일반 유저들 사이에서의 정글러는 피지컬보다 로지컬적인 측면을 중요시하는 경향이 더 크다.

정글은 실제로 게임상에서 미드>바텀>탑 순으로 교류가 잦은 편이지만 2차 창작 등에선 탑과 엮이는 경우가 잦은 편이다. 이는 탑 라인 자체가 다른 라인에 비해 정글러의 개입으로 판세가 더 크게 뒤바뀔 수 있는 라인이고, 약간의 격차가 스노우볼링으로 굴러가 라인전의 유불리가 크게 벌어지는 탑 라인의 특성이 겹쳐져 탑 라이너가 불리함을 역전시키기 위해선 정글러의 개입이 거의 필수적이기 때문이다. 적 라이너에게 솔킬을 당해놓고 정글러를 부르짖는 탑과 그런 탑을 보며 한숨을 쉬는 정글러는 거의 클리셰 수준이며, 시도 때도 없이 정글러와 갱만 외치는 경우도 주요 패턴에 가깝다. 때문에 정글 유저들 중에는 그냥 마스터이를 위시한 성장형 정글러를 픽한 뒤 라이너의 언행이 영 시원찮다 싶으면 그때부터 해당 라인은 지원을 싹 중단하고 채팅도 차단한 채 RPG만 해서 후반을 도모하는 사람도 많아졌는데, 이런 플레이는 계정 제재 사유에 해당하지 않고 후반에 자기가 캐리하여 그 라이너를 물먹이면 그만^[81]이기 때문이다.

봇전에서는 선호도가 제일 낮은 포지션이기도 하다.

6. 타 AOS 게임

도타2의 경우 정글링에 도움되는 아이템이 없거니와^[82] 라인에 2명 서냐 1명 서냐의 차이가 극심하다. 또한 라인전 이후로는 캐리 영웅이 정글 몬스터를 쓸어먹는 게 정석이므로 특수한 경우(정글 몬스터를 꼬셔서 갱을 가야 하는 요술사, 첸 등)를 빼면 **1레벨 정글링 = 고의트롤**이라는 인식이 팽배해졌다. **히오스**의 경우, 특유의 시스템^[83] 덕분에 중립 크립이 중요하긴 하지만 수량이 굉장히 적기 때문에 중립 크립을 먹는 것을 중점으로 두는 정글러라는 개념이 사실상 없다.

사이퍼즈도 중립 몬스터(센티넬)가 존재하지만 트루퍼(롤로 따지면 드래곤 또는 바론)를 제외하면 초반부터 각자 알아서 챙길 수 있기 때문에 이를 따로 관리하는 포지션을 두지 않으며 강타와 같은 주문 개념이 없어서 트루퍼의 막타 여부는 팀간의 조합에 따라 유불리가 갈리게 된다. 롤에서 정글러, 서포터의 역할인 교전 주도, 시야 확보, 재화 양보 등은 사이퍼즈에서는 탱커가 도맡고 있다. 무엇보다도, 중립 몬스터가 포탑이 서있는 라인위나 바로 근처에 있기 때문에 정글위주로 돌기 위해서 시간을 따로 내서 가야하는 정글 포지션이 따로 있을 이유가 애당초 없다.

6.1. 와일드 리프트

정글러의 캐리력이 제한되어 있는 pc **리그 오브 레전드**와 달리, 정글 몬스터 사냥이 용이하고^[84] 리젠 시간도 빠르며, 맵이 좁아서 갱킹도 빠르게 갈 수 있어 정글러의 영향력이 매우 크다. 원본 pc롤과 다르게 정글러의 골드가 1등인 건 자주 있는 일이며, 실력 있는 정글러가 정글링이 빠른 챔프로 정글을 돌면 경험치를 나눠 먹는 바텀 라이너들이 **3렙일 때 5렙에 공을 들고 갱을 가는** 일도 발생한다. 때문에 정글러의 역량이 게임의 승패에 매우 크게 영향을 주며, 특히 적 팀 성장형 정글러가 방해받지 않고 무사히 성장할 경우 3분만에 전 라인이 터지지 않는 한 그야말로 **이길 수 있는 방법이 없다**. 거기에 **유미**라도 타고있으면...

때문에 정글로 쓰이는 챔프로 더 다양하여, 성장 의존도가 높아서 pc 버전에서 보기 힘든 그웬, 요네, 트위치, 제드, 제이스 등이 **가장 빠르게 성장할 수 있는 포지션인** 정글 챔피언으로 많이 쓰인다. 다만 이런 챔피언들은 그만큼 초반에 꼬이면 복구가 힘든 편.

7. 관련 문서

- 소환사의 협곡**
- 리그 오브 레전드/몬스터**
- EU 스타일**
- 엄크편성블**
- 정글차이**

[1] 대만과 중국을 포함한 중화권에서 정글러를 부르는 명칭. 중국어로는 '따예(dǎyě)'라고 읽으며 한국 한자음으로는 '타야'라고 읽는다.

[2] '野'는 도시가 아닌 교외지역(변두리), 들판, 야생을 뜻하는데 정글몹을 야생에 빚대어 표현한 단어지만 라인에 속해있지 않고 외곽을 돌아다닌다는 점에서 정글 포지션 자체를 꽤나 적나라하게 표현하는 명칭에 가깝다. '타(打)'는 보통 '때릴 타'로 알려져 있지만 여기서 '잡는다'는 뜻이며 **일망타진**의 '타(打)' 역시 '잡는다'는 의미로 쓰인 경우다. 또한 공교롭게도 한국 롤에서 정글러를 '백정', '천민'이라고 비하하듯이 중화권에서도 '야인(野人)'이라는 표현을 쓰기도 하는데, 이는 한중 공통으로 정글러라는 포지션이 미천하다는 이미지가 매우 잘 반영된 용어라고 볼 수 있다.

[3] 빠른 대전에서는 대부분 우선순위 포지션으로 배치되어 있으며, 일반게임에서 나오는 정글 챔피언들은 **마스터 이**, **리 신**, **그레이브즈** 같은 즐겜용 챔프 위주로 나온다. 랭크 게임에서는 서포터 다음으로 희망자가 적은 포지션을 차지하고 다이나 언저리는 가야 포지션 선호도가 높아진다.

[4] 대표적으로 과거는 물론이고 현재까지도 정글러의 캐리력이 제일 높았던 시절이라고 평해지고, 그 당시에 수많은 **섬광총**들을 양산했던 "야생의 섬광" 아이템이 존재했을 때는 티어를 불문하고 정글이 주류 인기 포지션이었던 몇 없는 시즌 중 하나였다.

[5] 거기다 정글이라는 특성상, 정글이 말리면 전 라인이 힘들어지다 보니, 조금만 못해도 바로 **정치**를 당하기도 쉬운 탓에. 실제로 멋도 모르고 정글을 잡았다가, 멘탈이 나가서 롤을 접게 되었다는 뉴비들의 경험담도 심심찮게 들려온다.

[6] 반쯤 농담으로 보일 수도 있지만. 애초에 정글이 유독 라인 중에서도 게임 중요도와는 별개로 기피 라인인 이유는 간단하다. **못하면 제일 티가 나는 라인인 데다가 그 구조상 정치를 당하기도 제일 쉽기 때문**. 거기다가 보통 자기들끼리 싸우는 다른 라인들과는 달리 정글은 라인 특성상 전 라인에게 정치를 당하는 일이 빈번하기에 멘탈이 더더욱 터져나가는 것은 덤. 괜히 단독으로 **정글차이** 문서가 있는 것이 아닌 셈이며, 높은 숙련도를 가진 상위 티어 정글러조차도, 정글러가 조금의 실수를 하는 순간 곧바로 정글차이라고 욕을 먹는 일이 비일비재한데. 뉴비의 경우에는 **더 이상의 자세한 설명은 생략한다**. 이때문에 정글을 연습하고 싶지만 아직 실력이 미숙할 경우엔 사실상 당신의 멘탈을 위해서는 반드시 올뮤트를 추천한다.

[7] 실제로 빈말이 아니고 상위 티어 정글러들이 정글로 티어를 올리고 싶을 때 항상 강조하는 첫 번째 말은 **바로 채팅을 하지 말라는 것이다**. 물론 일부 극단적인 라이너들의 경우에는 정글러가 자신을 차단한 것 같으면 그대로 아예 게임을 던지기도 하지만, 어차피 그런 라이너들은 정글러가 채팅을 차단하지 않더라도 적 정글이 한번이라도 본인을 건드리고 갔다면 그 즉시 정글차이를 외치며 여론도배와 함께 똑같이 던질 말종들이라 신경 쓰지 않아도 된다.

[8] 중간중간에 정글 성장력이 잘 나오도록 패치한 시즌이 있긴 했지만, 여러 문제점 때문에 전부 폐기한 상태로, 현재 시점에서 정글러에 대한 라이엇의 입장은 **다른 라인보다 가난하고 캐리력이 낮아"야만 하는" 라인**이다.

[9] 라인관리에 소모되는 시간 없이 계속해서 돌아다닐 수 있고, 동선설계에 따라 위치를 파악당하지 않는 정글러가 라이너와 비슷한 성장커브를 그리게 되면 탑 미드 봇 가릴 것 없이 모든 라인이 정글의 캠프 개입에 의해 라인전 승패가 정해져버린다.

[10] 때문에 정글러와 정글러 간의 1:1 교전은 간간이 일어나는 편이지만, 어차피 라이너의 백업을 고려 안 하는 무지성 카정은 게임을 망치는 지름길이며, 백업이 오면 그게 어느 쪽 팀이던 간에 1대1이 아니다. 정글러 vs 라이너의 1:1은 거의 안 나오는 편이다. 애초에 정글러의 존재가치가 라이너들간의 동수 교전 (탑/미드의 경우 1대1, 봇의 경우 2대2)을 망가뜨리는 순간적인 2대1, 3대2를 만들어내는 변수인 걸 생각해보면 애초에 1대1을 하는 정글러는 자신의 본질을 파악하지 못하고 있는 것.

[11] 즉, 템빨을 많이 받으면서도 혼자서는 다대다 싸움 개시를 하지 못하는, 명목상 DPS가 매우 높은 챔피언들이다. 물론 정글링도 잘 해야 하기에 초반 스펙이 저열한 **피오라**, **이렐리아** 같은 챔피언 또한 정글러로 보내진 못한다. **반대로 공방 능력이 후반 갈수록 상승하는데 교전 개시 능력 및 생존력까지 좋아 라인전, 초중반 교전마저 우수할 경우** 정글이 아닌 탑이나 미드로 보내 캐리를 시키는 게 대부분이다.

[12] 타 갱킹형 정글러와 달리 체급이 워낙 높아서 중반때도 스노우볼링을 어느 정도 굴릴 수 있다.

[13] 특이하게도 대인전은 육식형 수준으로 강하지만 교전은 초식 수준으로 약하다.

[14] 마스터 이와 비슷하게 대인전은 초반이라도 육식형 수준으로 강하지만 교전은 6렙부터 강해진다.

[15] 이는 쿵글리시로, 북미에서는 Jungle clear라고 부른다.

[16] 정글러 다음으로는 역시 전 라인에 영향을 끼칠 수 있는 미드를 꼽는 경우가 많다.

[17] 이벤트전인 **2024 리그 오브 레전드 시즌 오프닝**에서 팀 정글이 우승을 차지하자 역시 이겨도 정글 덕분이고 지면 정글 탓 아니냐는 우스갯소리가 나왔다.

[18] 보통 시야 점수 1~2위는 서포터와 정글러이다.

[19] 상대방 정글의 위치, 미니언의 숫자, 아군/적 챔피언의 체력과 스킬 쿨, 스펠 상황, 다른 라인 상황 등

[20] 서포터는 기본적으로 타 라인에 비해 압도적으로 저열한 성장성을 지닌 포지션인데 불리한 상황에 적 와드를 지우고 아군 와드를 새로 깔아야 하기 때문에 가장 먼저 적의 시야에 노출되고 타겟이 되며, 정글러는 한술 더 떠 **그 와드밭에서 먹을 것을 찾아 해매다 죽는다**. 주도권이 넘어갈 경우 일반적으로 성장차이가 가장 극심히 벌어지는 포지션은 바로 정글러이며, 리그 오브 레전드에서 스노우볼을 굴릴 때 괜히 상대 진영 정글 몬스터를 털어서 가장 먼저 상대 정글러를 쫓쫓 굶기는 것이 아니다.

[21] 내서 남작이야 어찌저찌 라인 클리어에 모든 힘을 쏟아붓든가, 아니면 타워와 억제기를 내주고서라도 아득바득 버티는 게 가능하지만 장로 드래곤은 상대에게 넘어가는 순간 극후반의 다 똑같이 풀템을 갖췄더라도 전투력 차이가 심하게 벌어진다. L CK 해설위원조차도 "내서 남작을 내주는 운영은 할 수 있더라도 장로 드래곤을 내주는 운영은 할 수 없다."라는 말을 했을 만큼, 장로 드래곤 앞에서는 정글러들이 스틸을 위해 목숨을 사리지 않는 편.

[22] 일반적으로 준족발 고정 피해를 꽃아넣는 강타의 존재로 인해 에픽 몬스터의 막타를 가장 쉽게 노릴 수 있는 포지션은 정글러다. 에픽 몬스터에게 스킬로 강력한 고정 피해를 입힐 수 있는 **누누와 윌럼프**, **초가스**같은 일부 예외가 있긴 하지만 둘 다 근접 스킬인데다 약간이나마 선딜이 있어서 대치 상황에서 막타를 확실하게 먹을 수 있다는 보장이 없다. 이를 제외하면 매우 강력한 광역기로 스틸을 시도하는 것이 보통인데 이마저도 (에픽 몬스터의 막타에 한정해서) 강타보다 성능이 뒤떨어질 확률이 높고, 스킬의 선딜로 인해 막타 타이밍을 맞추기 힘들며, 무엇보다 CC에 걸려도 제압과 에어본을 제외하면 강타는 소환사 주문이라 쓸 수 있지만 일반/궁극기 스킬은 CC에 걸리기라도 하면 대부분은 쓰지도 못한다. 즉, 일반적으로는 같은 정글러를 제외하면 막타를 노리는 게 매우 힘들다.

[23] 현재는 2024년 T1 페이커 선수의 우승으로 인해 최고령 우승자의 기록은 넘겨준 상태. 하지만 여전히 최고령 **정글러**의 타이틀은 앰비션의 것이긴 하다.

[24] 다만 2019 시즌 이후로 이것도 옛말이 되었다. 정글러가 뇌지컬이 중요시되는 포지션인 것은 맞지만 점점 상향 평준화되는 프로씬에서 라이너들 간의 기량 차이가 많이 상쇄됐고 결국 초중반 변수 창출이 정글과 서포터에게 거의 일임되면서 순간적으로 적의 빈틈을 노려야 하는 정글러들의 피지컬 요구치가 굉장히 높아졌다. 실제로 시즌 10 이후 타잔, 클리드, 캐니언, 커즈, 온플릭 등 대부분의 프로팀 정글러들이 솔랭 10위권 안팎의 극상위권을 점령하고 있다.

[25] Q스킬이 사실상 점멸의 상위 호환이라 점멸을 선택할 필요가 없기도 하거니와, 초반까지 2% 부족한 샤코의 딜을 채우기도 좋으므로 거의 필수적으로 선택된다.

[26] 유체화로 헤카림의 기동성을 극대화 시킬 수 있는 데다가 패시브로 대미지까지 보완되기 때문에 오히려 점멸을 드는 것이 효율성이 떨어진다. 때문에 헤카림만은 유체화를 필수적으로 들어준다.

[27] 정글 타이머 기능이 있는 외부 프로그램을 쓰다가 정지를 당하기도 했고, 현재 상대 점멸 체크처럼 채팅창에 써 놓기도 했다.

[28] 리신의 공명의 일격, 누누의 잡아먹기, 카직스의 공포 감지, 자르반 4세의 대격변, 또는 정글이 아니더라도 아예 스택을 잘 쌓은 베이가의 암흑 물질이나 진의 평타/커튼 콜 4타, 창을 충분히 쌓은 칼리스타의 뽑아찔기 같은 스킬들.

[29] 아군 정글러가 탭깅을 찌르는 것이 보이면 반대편인 미드나 바텀에는 아군 정글러가 오지 못한다는 확증이 되기 때문에, 적 정글러가 역갱의 위협을 받지 않고 갱을 찌를 수 있기 때문이다.

[30] 물론 적을 빨리 잡고 죽어서 빅웨이브를 모두 태웠을 경우 동귀어진해도 이득이지만, 두 명 이상이 다이브를 시도했다가 전멸해 더블 킬을 헌납해버리면 그만큼의 대참사도 없다.

[31] 이 모든 예를 충족하는 챔피언으로는 **엘리스**가 있다.

[32] 이럴 때는 보통 라이너가 막타를 챙기기 좋도록 정글러가 미니언을 쳐서 체력을 조금만 남겨주는데, 귀환이 급한 라이너 일 경우 한 타이밍 먼저 귀환을 하고 라인을 정글러에게 먹이기도 한다.

[33] 어차피 타워에 미니언을 박으면 타워의 공격력 때문에 어지간하면 라인이 어느 정도는 당겨지기 때문이다. 만약 라인을 밀지 않고 극한까지 당겨봤다면 필연적으로 빅웨이브가 쌓일 것이고, 이렇게 되면 적이 먹을 미니언을 쟁여 뒀다가 라인에 늦게 복귀한 적에게 먹으라고 대령하는 꼴이다.

[34] 다만 이걸 하느라 라인들의 전황이나 상대 정글러 동선 예측에 실패하면 득보다 실이 더 크므로 미니맵과 아군 체력바 주시를 우선시하자.

[35] 상대 정글에 있는 버프를 주는 블루/레드 몬스터의 리젠 타임을 계산해서 미리 잡아버리는 것. 잡으러 가기 전에 몰래 와서 잡아버리는 건 양반이고, 특정 타이밍에 쳐들어와서 몬스터(+ 정글러의 점멸 or **목숨**)를 스틸해 버리는 경우도 많았다. 예전에는 정글러의 마나 재생과 중립 몬스터 추가 피해를 주는 전용템 따윈 존재하지도 않았기 때문에 게임 초반에 버프몹(특히 블루)을 빼앗기는 순간 그 시점에서 마나를 쓰는 정글러는 **그대로 망해버리고 게임도 기울어졌다**. 요즘처럼 몬스터를 죄다 빼먹어서 경험치를 못 먹게 하는 것도 아니고 **그냥 01:50 때 쳐들어가서 블루 하나만 강타 써서 뺏으면 게임이 그대로 넘어오는 (...)** 문제가 너무 심각하다보니 버프 없이도 일정 수준의 유지력을 제공해 주는 정글러 전용 아이템이 추가되기 시작한 것.

[36] 물론 게임 자체가 불리해져서 **모든** 정글몹을 뺏기는 사태가 발생한다면 정글러가 돈이고 경험치고 먹질 못해 망해버리게 되니 게임이 높은 확률로 터져버리는 건 여전하다.

[37] 과거 초창기 당시에는 최소 1:2 혹은 1:4 및 1:5가 가능했을 정도로 무쌍을 찍다가 다단 너프를 당하면서 잠잠해진 챔피언이다.

[38] 특히 샤코는 초창기 한국 유저들에 의해 북미에서는 공포의 대상이나 마찬가지로였던 챔피언이었다. 또한 이를 계기로 한국산 샤코는 정평이 매우 높아졌고 이 이후에는 신바람 탈 샤코 스킨이 나오고 이에 대한 판단 여부에 따라 직접적 혹은 아주아주 간접적인 계기가 되었을 정도.

[39] 당시 황금의 심장(하오골) 및 현자의 돌(현돌)을 올리고 초당 돈 수급을 통해 일반 와드와 핑크 와드를 설치하고 그나마 돈이 남으면 오라클(예언자의 물약)을 먹고 시야를 지우러 다니거나 란두인의 예언과 같은 탱커 아이템을 주로 올리는 플레이가 거의 대다수에 가까웠다.

[40] 다만 이 당시는 누누는 서포터로 더 많이 등장한다.

[41] 어디까지나 본격적이라는 거지 시즌2에도 초식&육식 정글러 개념은 존재했다. 유명한 예시가 바로 클템vs인섹/와치.

[42] 또한 정글러로 쓰이던 판테온도 있다.

[43] 니달리, 엘리스, 킨드레드, 그레이브즈

[44] 올라프는 사실 2012년부터 정글로 기용되기 시작했다. 다만 솔로 라인이 아닌 정글 챔피언으로만 기용되기 시작한 시기는 2016년부터이다.

[45] 정글 챔피언으로도 2020년 중반부터 점점 쓰이기 시작한다.

[46] 승률은 48% 후반대로 낮아보일 수 있으나, 픽률이 무려 **40%**라는 전 챔피언 중 압도적인 1위 수치를 보여주면서 사실상 엘리스와 더불어 현 정글 OP 중 하나가 되었다.

[47] 사실 리 신, 엘리스를 필두로 보이는 정글러들만 보여서 그렇지 정글러로써 쓰이는 챔피언들 자체는 많다. 인게임 픽창에서 쓰이는 챔피언들만 봐도 30명 남짓이다. 여담으로 메타 고착화 및 편중화 현상으로 인해 오히려 챔피언이 압도적으로 적은 건 원딜(바텀) 포지션이다. 이쪽은 포지션 특성상 말을 수 있는 챔피언이 적을 수밖에 없다는 걸 감안해야 하지만.

[48] 그 중에서도 특히 카밀, 사일러스, 키아나 등 정글 포지션에 기용되었던 라이너들을 너프해 정글에서 쫓아냈던 것과는 분명 대조적이다만 그 당시 카밀은 사기적인 기동성 및 2레벨 바위 게 싸움에서 매우 강해서 나쁜 정글링이라는 단점을 그냥 감수하고 기용되었던 것이고, 사일러스는 정글 사일러스가 아니더라도 탑, 정글, 미드 3개 포지션에서 1티어를 차지할만큼 성능이 과도하게 좋았으며 정글 키아나는 솔랭과 대회 성적 간극이 매우 컸지만 미드로 고정시킬 목적으로 하향시켰다. 고로 사실 이건 어쩔수 없는게 다재다능한 챔프가 다양한 포지션을 간다는 건 그 챔프가 아무데나 가도 다 사기적인 OP라는 소리이기 때문에 라이엇의 여러 의도에 따라(그 중 챔피언 밸런스) 패치를 가한 것이다.

[49] 가렌, 다리우스, 탈론, 제드, 나르, 모데카이저, 다이애나.

[50] 현 시점 이동기나 이속 증가 스킬 없이 뚜벅이임에도 좋은 정글러로 평가받는 것은 거의 카서스가 유일하다. 기본적으로 6렐 이후 궁 갱킹 및 높은 성장성을 보고 하는 픽이기도 하고 이동 관련 스킬이 없더라도 W의 슬로우가 매우 강력해 갱킹 능력도 준수하기 때문. 무엇보다 이 친구는 원거리다. 이것만으로도 뚜벅이의 단점을 어느 정도 상쇄하는게 가능할 정도. 그 외의 뚜벅이 정글러들은 최소한 누누와 월럼프나 램머스, 올라프처럼 이속 증가 스킬이나 원거리 CC기를 하나씩은 보유하고 있다.

[51] 그나마 뽀빠는 이전부터 카밀이나 자르반의 카운터픽으로 쓰이며 정글러 통계가 어느 정도 잡히던 챔피언이다. 오히려 탑, 서포터로도 통계가 잡히는 마당에 정글까지 버프를 해주는 이례적인 케이스. 카밀과 사일러스 때와 달리 4티어 밑바닥에서 통계만 잡히는 수준이기 때문에 버프를 결정한 듯.

[52] 패시브 재설계 이전에 예능으로 가끔 쓰이는 경우가 있었다.

[53] 예전부터 AD 트리 위주로 쓰이던 예능 포지션. PBE에서 나온 버프안을 보면 AP 트리도 쓰일 수 있도록 하는 것이 의도였다. 챔피언 인식이 인식인지라 공개 후 커뮤니티가 대폭발했다.

[54] 클템을 기점으로 과거에는 도발로 시작하는 갱킹 및 스플릿 운영이 매우 용이해서 리워크 이전 한때 자주 쓰이던 챔피언이었다.

[55] 리 신과 엘리스, 자르반 4세.

[56] 카밀, 사일러스, 키아나 등.

[57] 탈리아, 스카너, 우디르.

[58] 하지만 평판과 인식만은 2009년 정식 런칭하는 그 날부터 현재까지 언제나 최악(...)이었다. 이 시절 정글러는 정글 아이템 지원이 매우 미비하여 문자 그대로 정글 사냥하는 서포터나 마찬가지로였기에 2011년 챔피언십 우승 스킨으로 등장한 자르반을 비롯하여 팀파이트에 도움이 되는 탱커 챔피언들이 주로 기용되어왔고, 라이엇이 2013년 이후부터 줄곧 여러 가지 정글 아이템 추가 및 챔피언 패치를 통해 메타에서 정글러의 위상이 점점 급증하고 비교적 챔피언 풀이 넓어졌다는 점이다. 물론 이런 이야기는 대개 2012~2013 시즌 및 그 이후부터 유입된 대부분의 한국 유저들을 기준으로 이를 전혀 모를 수밖에 없는 까마득한 과거이다.

[59] 바텀 듀오가 따는 킬, 정글러의 도움으로 라이너가 같이 따는 킬.

[60] 이에 따라 솔킬로 발생하는 스노우볼을 억제하기 위해서 게임 초반에 죽을 경우 민병대 효과를 얻어 라인에 빠르게 복귀하도록 조정되었다.

[61] 원래는 천상계를 중심으로 여전히 하체 메타가 강세를 보이자 이를 억제하기 위해 라이엇이 특단의 조치를 내린 것인데 공유킬 경험치 너프는 바텀 듀오 뿐만 아니라 정글러가 갱킹으로 얻는 경험치까지 저격하여 자연스럽게 육식 정글러까지 저격

하는 결과로 이어진 것이다.

[62] 그 중 니달리, 그레이브즈, 킨드레드 + 릴리아 카서스가 추가되어 니그(킨)릴카라는 단어로 완성되었다.

[63] 미드에서 갱호응이 애매한 챔피언들의 득세, 성장형 정글러들의 득세 등.

[64] 니달리, 그레이브즈, 릴리아

[65] 3경기는 2경기에서 정글 령가까지 꺼내는 소프렘 선수에게 레드팀인 담원에서 이상한거 하지말라고 니달리를 쥐어주는 상황이었다. 트페는 블루팀인 수닝이 1번째로 땀했고 레드팀에서 레넥톤, 카밀, 레오나를 땀했다.

[66] 침착의 최대 마나치 증가가 사라지고 마나 회복량이 감소하면서 큰 피해를 봤다. 대부분의 라이너 챔피언들은 마나 회복 효과로 충분히 라인전에서 침착의 마나 보조 효과를 누릴 수 있지만 카서스는 정글러이기 때문에 변경된 침착 메커니즘이 전혀 이득이 되지 않는다.

[67] 하지만 모든 AD 정글러가 다 좋아진 것은 아니다. 스킬이 아닌 평타 기반의 AD 정글러인 리 신, 워윅, 신 짜오 등은 이번 정글 아이템 개편으로 정글링 속도가 매우 느려져 상당한 타격을 입었다. 이들은 풀캠을 지양하고 초반부터 이득을 보는 정글러인데, 정글링 속도가 느리니 초반 이득 보기도 어렵고 신화 아이템 뽑는 속도도 뒤쳐지기 때문에 현 메타에서 악제를 보인다. 즉 이번 패치는 스킬 위주의 AD 챔피언만 빛을 보았다. 다만 평타 기반이지만 신화템이 잘 어울리고 다수의 몬스터도 무식한 공속으로 때려잡는 우디르는 예외로 이번 시즌에 제대로 떡상했다.

[68] 프리시즌에서는 희대의 OP였다가 온갖 핫픽스 너프를 받아 관짝으로 떨어졌다

[69] 해당 패치로 판테온의 혜성의 창(Q)의 초반 시전 시간 너프와 더불어 피해량 감소 대상이 기존 미니언 ⇒ 미니언 및 몬스터로 바뀌게 되었고, 탈리아는 기본 지속효과의 틈새 버프와 파편 난사(Q)의 몬스터 대상 추가 바위 조각 피해량이 100% ⇒ 80%로 줄어드는 너프가 진행되었다.

[70] 늑대 및 버프몹은 제외.

[71] 여담이지만 다리우스를 제외하고는 과거에 아주 잠깐씩이라도 정글러로 쓰였던 적이 있었다.

[72] 지금도 카서스, 피들스틱, 우디르, 헤카림, 케인 등의 몇몇 정글 챔프가 이렇게 할 수 있지만 이들은 정글로 포지션을 변경한 카서스를 제외하고 애초에 정글러로 쓰라고 만든 챔프들이며 이렇게 빠르게 정글링을 하기 위해선 동선 단축을 위한 무빙 및 정교한 카이팅이 필요하다. 그런데 모르가나는 그런 컨트롤도 없이 W만 켜두면 이렇게 빠른 정글링이 가능했다.

[73] 2020 서머부터 롤드컵까지는 니달리, 그레이브즈, 킨드레드, 릴리아로 대변되던 성장형 정글 메타였었고, 2021 초반에는 우디르, 탈리아, 올라프, 케인, 헤카림이 추가된 성장형 메타였다가 이후 MSI 시점부터 다이애나, 모르가나, 럼블까지 추가되면서 또 다른 형태의 성장형 정글러 메타가 갑작스레 도래했지만, 11.9 버전을 기점으로 리 신과 엘리스, 신짜오, 볼리베어와 같은 갱킹형 정글러들이 재등장하기 시작했다.

[74] ⇨ **긴급신고전화통합 서비스를 알리기 위해 제작된 포스터**를 패러디한 짤방이다. 그려진 시기는 미상이나, 대략 2015 ~ 2016년 경으로 추정된다. ⇨ **2024년 리메이크판** 오른쪽은 '긴급 갱킹'이라고 한시라도 빨리 갱킹을 가야되는 상황 처럼 묘사했지만, 사실 저 정도로 격차가 난 상황에서는 정글러가 어지간히 큰 게 아닌 이상 오히려 갱승으로 이어질 가능성이 더 높다. 사실 정글 자체보단 **탐신병자**를 풍자할 의도로 그려진 것에 가깝긴 하지만, 어쨌든 정글러가 고통받는다라는 점은 변하지 않는다.

[75] 자세히 보면 **정글러만 아무 말이 없는 걸 알 수 있다.**

[76] **그레이브즈가 리메이크 되기 전에** 그려졌던 만화로, 이 시절의 그레이브즈는 바텀에서 원거리 딜러로 굴리는 것이 정석 취급이었다. 현재의 그레이브즈는 완벽하게 정글러로 굳어진지 오래이며, 잭스 역시 메타가 흐르면서 더 이상 정글러로 사용하

지 않는다.

[77] AD 정글 아이템, 갱킹 위주의 플레이가 메타일 때는 리 신, 렉사이와 같은 AD 갱킹형 정글러들이, AP 아이템이 메타일 때는 엘리스, 이블린 같은 AP 정글러들이, 탱템이 메타일 때는 세주아니, 자크 같은 탱커형 정글러들이, 정글 캠프, 시스템 등의 변화로 정글링이 중요할 때는 카서스, 니달리 같은 성장형 정글러들이, 심지어 챔피언 패치로 인해 모르가나, 럼블 등 애당초 정글러로 설계되지 않은 챔피언들이 메타가 되는 경우도 있는 등 아무리 메타가 바뀌어도 어느 정도 유사성이 있는 다른 라인과는 달리, 메타가 바뀔 때마다 챔피언 풀이 OP 주류가 아닌 이상 크게 달라진다.

[78] 사이어나이드 - 릴볼즈 - 벙기 - 댄디 - 벙기 - 블랭크(벙기) - 엠비션 - 닝 - 티안 - 캐니언 - 지에지에 - 표식 - 오너

[79] 심지어 롤드컵 3회 우승을 달성한 과거 SKT 왕조의 정글러였던 벙기마저도 기복이 매우 심했다. 2013년 롤드컵 우승 이후 2014년에는 SKT의 약점으로 지목받으며 롤드컵 진출에 실패했고, 이후 부진을 극복하고 2015년 서머-월즈 기간 동안 회복된 폼을 보여줬지만 2016년엔 다시 완전히 서브로 내려갈 만큼 퍼포먼스의 고저차가 심했다. 명실상부한 주전으로서 완벽한 롤드컵 우승을 달성했던 2013년을 제외하면 2015년 스프링 시즌엔 부진으로 인해 톰에게 리그 결승 무대를 내줬을 정도였고, 2016년의 경우엔 4강과 결승전에서의 니달리와 리 신 캐리가 크게 부각되긴 했지만, 당시 팀의 주전 정글러는 블랭크였다. 그리고 SKT 팬들에게 그렇게 욕을 먹던 블랭크가 주전이었던 이유는 벙기가 킨드레드, 니달리 등과 같은 그 당시 메타 챔피언을 제대로 쓰지 못하는 점이 가장 컸다.


[80] 2020 롤드컵 우승에 성공한 캐니언이 또 다시 세체정으로 불릴 만한 면모를 이듬해인 2021년도까지 보여줬으나, 리그와 월즈에서 보인 압도적인 퍼포먼스와 다르게 모르가나, 럼블이 정글 1티어였던 MSI에서는 방향성을 찾지 못하고 다소 헤매는 등 라이엇의 패치 영향을 완전히 벗어날 수는 없었다. 그래도 22~23년 모두 팀에서 꾸준히 상수 역할을 해줬고, 계속해서 수많은 패치를 겪으면서도 24년에 정글러 최초로 커리어 그랜드슬램을 달성함에 따라 캐니언을 역체정으로 평가하는 사람들이 크게 늘었다.


[81] 성장형 정글러들의 캐리력이 줄어든 지금은 아군 탑이 정글러의 케어를 못 받고 상대 탑이 전성기를 빨리 맞이하면서 게임 자체가 터지는 케이스가 대부분이다. 성장성이 높은 정글러가 백날 잘 커봐야 전성기가 찾아오는 타이밍이 탑 챔프들이 전반적으로 훨씬 빠르다. 최상위 티어나 프로씬에서는 이런 일방적인 경기가 그다지 안 나오기 때문에 체감이 잘 안 되겠지만, 중, 하위 티어에서는 탑이 무너지면서 게임이 20분 전후로 끝나는 경우가 엄청 자주 나온다.


[82] 한때 강타와 비슷한 효과를 주던 아이템인 무쇠 발톱을 들고 라인이 박살 나든 말든 RPG 정글링을 하던 트롤링이 성행한 영향으로 삭제되었다.

[83] 중립 크립들을 처치하면 아군이 되어 같이 싸워준다.

[84] 정글러로 쓰이는 챔프 대다수가 리쉬를 받지 않고도 **체력 손실이 거의 없이** 1렙 레드 사냥에 무리가 없다.

 이 문서의 내용 중 전체 또는 일부는 [소환사의 협곡](#) 문서의 [r1434](#) 판에서 가져왔습니다. [이전 역사 보러 가기](#)

 이 문서의 내용 중 전체 또는 일부는 [리그 오브 레전드/용어](#) 문서의 [r1862](#) 판에서 가져왔습니다. [이전 역사 보러 가기](#)

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

우리자동차 운전전문학원

www.wooridrive.com

운전면허학원비용, 쉽고 빠른 3일취득, 주말운영, 자체시험, 강남, 강동, 송파



화도자동차운전전문 학원

hddrive.kr

입학 안내 · 수강료 안내 · 셔틀버스 · 찾아오시는길

남양주 전지역 셔틀버스, 자체시험으로 빠른 취득, 전 차량 최신식 보유중

마이크로웨이브 케이엠디

www.dalimeng.co.kr

마이크로웨이브 건조기, 고온로, 살균기, 추출기, 전문회사



이 저작물은 [CC BY-NC-SA 2.0 KR](https://creativecommons.org/licenses/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.