

게임이 바뀌면 베팅의 정의도 바뀐다. 리그 오브 레전드는 시즌과 패치에 따라 챔피언의 효율, 오브젝트의 가치, 라인 주도권의 무게가 지속적으로 움직인다. 롤토토에서 수익을 내는 사람들은 이 변화를 수치로만 보지 않는다. 어느 구간에서 베팅 시장이 반응이 느린지, 어떤 패치가 밴픽과 운영 철학을 어떻게 바꾸는지, 그리고 실전 경기에서 그 변화가 드러나는 첫 10 분에 무엇을 봐야 하는지 익혀두고, 타이밍을 고른다. 현장에서 체감한 흐름을 시즌별, 포지션별로 쪼개고, 드래프트와 실시간 베팅에서 쓸 수 있는 구체적인 포인트를 정리했다.

## 메타 변화가 베팅에 미치는 무게

패치 노트는 텍스트지만, 경기에서는 분 단위의 골드 흐름으로 바뀐다. 예를 들어 정글 몬스터 경험치를 조정한 패치가 나오면 첫 두 웨이브 이후 정글러의 갱킹 타이밍, 6 레벨 도달 시점, 첫 전령 싸움의 승패가 연쇄적으로 바뀐다. 시장은 이를 즉시 가격에 반영하지 못한다. 특히 패치 후 첫 일주일의 괴리가 가장 크다. 팀들이 새로운 최적해를 찾는 동안 코치진의 연구 수준, 선수들의 챔피언 숙련도, 리그별 스크림 메타가 차이를 만든다. 롤베팅에서 이 공백기를 활용하려면 패치에 맞는 지표를 선별해야 한다. 평소에 보던 전체 시즌 승률 대신, 패치 이후 10 경기 내외의 포지션별 라인 주도권, 오브젝트 컨트롤, 밴픽 적응도를 먼저 반영하는 식이다.

또 한 가지는 시장이 과잉 반응하는 구간이다. 대표적으로 화제성 높은 챔피언 너프 후에 해당 챔피언이 사라지면 그 챔피언 기반 조합을 잘하던 팀의 평가가 과도하게 내려간다. 하지만 숙련형 팀은 인접한 역할군의 챔피언으로 빠르게 대체한다. 13.11 근처 애니 비중이 내려갔을 때 로밍 기반 미드가 강한 팀은 제라스, 니코, 갈리오로 즉시 대체했고, 라인 주도권 가치는 크게 떨어지지 않았다. 이런 팀에게 언더 가격이 붙으면 선별적으로 잡아볼 가치가 있었다.

## 시즌별 큰 흐름, 무엇이 바뀌었나

리그의 메타는 스냅샷이 아니다. 한 시즌 안에서도 3, 4 회의 큰 패치 축이 있다. 대략적인 변곡점을 되짚어 보자.

- 내구도 패치 이후: 12.10 전후로 전반적인 체력이 높아지며 순간 폭딜로 끝내던 구도가 줄었다. 한타의 길이가 늘고, 힐과 보호막, 재진입 스킬의 가치를 키웠다. 탱커 서포터와 인게이지 조합이 떠올랐고, 용과 전령의 교환이 더 체계화됐다.



- 정글 리워크: 야생화 캠프 경험치, 리샤프한 캠프 체력 조정, 펫 시스템이 겹친 시기에는 정글러가 초반부터 라인에 압박을 퍼붓기보다 효율적인 경로로 6 레벨을 찍어 오브젝트 싸움에 집중하는 경향이 늘었다. 상단 스노우볼보다는 바텀 주도권과 드래곤이 승률과 더 높은 상관성을 보였다.

- 드래곤 소울 가치 재조정: 화염과 대지 소울이 강제일 때는 2 용을 선취한 팀의 승률이 평균 대비 5~8%p 정도 높았다. 화학공학 드래곤이 돌아왔던 구간에는 시야 점령과 전투 재진입 능력이 의미 있게 올라가, 후반 설계가 탄탄한 팀이 더 오래 버티고 반전각을 보였다.
- 봇 메타의 진자: 루시안 나미, 자야 라칸 같은 폭발적인 봇 듀오가 유행일 때는 라인 스왑과 첫 전령-첫 용 트레이드가 잦았다. 반대로 지배적인 초반 듀오가 줄고 진-밀리오 같은 안정형 조합이 많을 때는 한타 밸런스를 따지는 구도가 많아졌다. 이때는 15 분 전 타워 파괴 수, 플레이트 수급량이 베틱의 핵심 지표였다.

패치마다 디테일은 달라도, 추세가 말해 주는 건 명확하다. 라인 주도권 가치, 오브젝트 싸움 빈도, 조합의 전투 시간대가 어느 축에 서 있는지 먼저 파악하면, 핸디캡 라인과 맵 오브젝트 특화 베틱에서 앞선 결정을 내릴 수 있다.

## 포지션별 변수, 어디를 먼저 읽을 것인가

탑은 시즌별 진동이 가장 큰 포지션이다. 탱커 메타에서는 나르, 말파이트, 그라가스류가 서게 되고, 탑의 가치는 라인전 스노우볼보다 텔레포트 각과 전령 합류에 기운다. 이럴 때는 탑 캐리어가 강했던 팀의 밸류가 내려가는데, 오히려 운영이 정교한 팀이 이익을 내는 구간이다. 탑 주도권의 중요성이 줄어드는 만큼 바텀의 첫 용 컨트롤과 정글의 경로 최적화가 승률을 더 강하게 설명한다.

정글은 패치의 직접 타격을 가장 많이 받는다. 경험치 곡선, 캠프 체력, 오브젝트 내성 수치가 바뀌면 경로가 즉시 바뀌고, 특정 챔피언 풀이 갑자기 유효해진다. 개인적으로 패치 직후에는 정글러가 주력으로 다루는 챔피언 3 종의 최근 30 경기 승률을 리그 스크림 리포트, 솔랭 데이터, 공식 경기에서 합산해 본다. 이 값이 50%를 어느 정도 상회하면, 해당 팀의 오브젝트 확률 특화 베틱에서 가치를 찾을 수 있었다. 초반 역갱 빈도가 낮아지는 패치에서는 첫 용과 첫 전령의 상관성이 올라가고, 한쪽을 모두 가져가는 팀이 승률 70% 내외로 올라가는 경향이 있었다.

미드는 라인 주도권과 로밍력의 교환 비율을 읽어야 한다. 탈리아, 갈리오, 니코 같은 라인 푸시 후 움직임이 강한 챔피언이 좋은 패치에서는 바텀 교전 빈도가 급증한다. 이런 구간에서 LPL처럼 빠른 스택 전투를 선호하는 리그는 드래곤 교전 중심으로 설계하고, LCK는 전령과 골드 효율을 우선한다. 로밍 미드가 뜨면 팀 간 격차가 커 보인다. 한 두 번의 로밍이 성공하면 라인 압박이 영구적으로 굳고, 다음 오브젝트 컨트롤이 선순환을 탄다.

바텀은 팀 성향이 가장 정직하게 드러난다. 라인전 강한 듀오를 선호하고 서포터가 이니시에이팅을 맡는 팀은 용 교전의 빈도와 승률이 높다. 반대로 인첸터 서포터와 후반 하이퍼 캐리를 조합하는 팀은 10 분 이전의 킬이 적고, 15 분 이후의 DPR(분당 데미지 비율)이 오른다. 이런 팀과의 대전에서는 킬 핸디캡 언더, 전체 킬 언더 라인이 자주 열리는 편이다. 시장은 팀의 성향 변화를 늦게 반영한다. 패치 후 2 주 내에 서포터 픽이 인게이지에서 인첸터로 이동하는 팀은 전체 교전 빈도가 눈에 띄게 줄어든다.

서포터는 밴픽의 온도계를 담당한다. 레오나, 랄, 노틸이 좋을 때는 한타 개시권을 가진 팀에 초반 지표가 몰리고, 밀리오, 룰루가 좋을 때는 원딜의 성장 곡선이 팀의 스택 곡선을 좌우한다. 드래프트 단계에서 서포터의 픽이 확정되는 시점이 빠르면, 선택의 폭이 줄어들어 대전 간 시나리오가 좁아진다. 이런 경기에서는 라인별 변수보다 오브젝트 설계가 예측 가능해진다.

## 오브젝트 우선순위와 승률의 선형성

오브젝트는 베틱에서 체감하기 쉬운 수치다. 15 분 내 전령 2 회 등장 중 첫 전령을 가져간 팀의 평균 첫 타워 파괴 시간은 12~13 분대에 몰리고, 이 시점에서의 팀 골드는 대개 1500~2500 차이를 보인다. 바텀 플레이트가 3 장 이상 뜯겼다면 용 스택이 약해도 전령 가치가 상승한다. 반대로 플레이트 교환이 적고 2 용이 빠르게 쌓이는 경기에서는, 소울의 종류가 딜링과 방어력을 직접 높이는 화염, 대지일 때 후반 이득이 크게 누적된다.

바론은 맵 컨트롤의 종착점이지만, 패치에 따라 바론 체력과 피해량이 변하면 전투 설계가 크게 바뀐다. 체감상 바론 체력이 높은 패치에서는 스틸 시도가 줄고, 시야 장악이 된 팀은 바론 앞 강제 교전을 두세 번 반복한다. 이때 이니시에이팅 서포터 보유 여부가 큰 영향을 준다. 바론 앞에서의 킬 교환 비율이 상승하는 경향이 있어 전체 킬 오버라인의 변동성이 커진다.

# 뱅크 단계, 베틱 타이밍을 어떻게 잡나

뱅크는 경기의 절반이다. 롤토토에서는 뱅크 전, 뱅크 중, 뱅크후단 혹은 뱅크후마감의 세 구간에서 서로 다른 가치를 준다. 뱅크 전 라인은 장기 성향과 전력 차를 반영해 비교적 정직한 가격이 붙는다. 그러나 뱅크에서 특정 시너지가 뜨거나, 메타 최상위 챔피언이 동나면서 서브 픽으로 가는 순간, 체급 차가 생각보다 더 벌어진다. 드래프트 리드가 있는 팀을 고르는 간단한 체크리스트를 적어 둔다.

- 조합의 기본 시간대가 일치하는지, 예를 들어 탑 사이온, 정글 마오카이, 미드 오리아나에 원딜 베인 같은 시간대 충돌이 없는지
- 적 원딜의 이동기와 아군 서포터의 이니시에이팅 각이 논리적으로 맞는지
- 정글-미드 2 인이 초반 8~12 분에 라인 주도권을 만들 수 있는지
- 바론 앞 강제 교전을 설계할 수 있는 포지션이 있는지, 혹은 시야 주도권만으로도 충분한지
- 상대의 초반 최적 타이밍에 대응하는 저지 수단이 하나 이상 있는지

뱅크후단은 뱅크가 끝나고 곧바로 시장이 닫히는 타입, 뱅크후마감은 뱅크 이후 일정 시간 동안 베틱을 열어두는 타입을 말한다. 뱅크후마감이 가능한 곳에서는 조합을 골드 그래프의 기울기로 환산해 대략의 레인지로 평가한다. 예를 들어 초반 주도권이 양쪽에서 엇갈리면 핸디캡 대신 오브젝트 선취 특화 라인을 고르고, 한쪽 조합이 초반에 강하게 기울면 킬 핸디캡 대신 10 분 골드 격차 같은 세부 라인을 본다. 드래프트 직후 2~3 분은 시장이 과잉 반응하기 쉬운데, 챔피언 이름 자체의 인기도 때문인 경우가 많다. 이 구간을 피하고, 코치진의 의도가 명확한 조합에만 들어가는 편이 효율적이었다.

## 실시간 롤배팅, 첫 10 분에 답이 있는 경우

라이브에서 가장 먼저 확인할 것은 라인 주도권의 방향과 정글러의 레벨링이다. 첫 전령이 뜨기 전, 미드가 라인을 비울 수 있는지, 바텀이 라인을 밀고 강가 시야를 잡는지, 정글러가 6 레벨을 제때 찍는지가 핵심이다. 라인별 CS 차이보다 중요한 건 플레이트 수급이다. 플레이트 두세 장이 한 라인에서 빠르게 뜯기면, 그 라인은 이후 싸움에서 아이템 타이밍으로 우위에 선다. 이 우위가 전령 전투에서 터지면 첫 타워까지 직행이다.

실시간 베틱에서는 지연 시간도 중요하다. 대개 롤배팅 실시간 사이트 마다 스트림 딜레이, 데이터 공급원, 가격 업데이트 주기가 다르다. 지연이 길면 위험이 늘어난다. 내가 선호하는 기준을 간략히 적는다.

- 공식 중계와 가격 업데이트 지연이 5 초 이내인 곳
- 라인별 오브젝트 특화 라인이 폭넓게 열리는 곳, 예를 들어 첫 드래곤, 첫 전령, 첫 타워, 10 분 골드 격차
- 뱅크후마감 기능이 있어 드래프트 리드를 가격에 반영할 시간을 주는 곳
- 현금성 보너스보다 리미트가 안정적인 곳, 급격한 한도 축소가 없는 곳
- 거래 내역과 정산 로그를 투명하게 제공하는 곳

라이브에서 유리한 각은 명확한데, 흔히 놓친다. 예를 들어 바텀이 라인 주도권을 잡았는데 정글러가 바텀 근처를 세 번 연속으로 지나가고, 지원핑이 계속 나오면 8 분 전령보다 용을 먼저 치는 설계가 깔린다. 이때는 첫 용 선취 라인을 조용히 잡아두는 편이 수익률이 높았다. 반대로 상체 주도권이 확실한데 정글러가 6 레벨 이전에 상단을 두 번 비추면 전령 싸움 압도가 예고된다.

## 리그별 차이를 알면 같은 조합도 다르게 읽힌다

LCK는 라인 관리와 시야로 이득을 쌓는 쪽이 강했다. 인게이지 타이밍을 정교하게 맞추고, 드래곤과 전령을 교환하더라도 다음 웨이브까지 청산해 리스크를 최소화한다. 이런 경기에서는 언더 라인이 자주 맞고, 팀 간 체급 차가 크지 않으면 30 분대 바론 한타에서 승부가 갈린다.

LPL은 초반 스피드가 빠르다. 로밍 미드와 든든한 정글이 자리 잡는 구간이면 전투 빈도가 눈에 띄게 오른다. 첫 용 앞 교전에서 킬이 많이 나고, 전령 주변에서 3 대 3, 4 대 4가 수시로 열린다. 오버 라인이 자주 열리고, 선취에 큰 의미를 부여한다. 정글 패치가 오브젝트 상태를 바꿀 때 이 성향이 더 거세진다.

LEC는 실험성이 높다. 패치 직후 비주류 픽의 출현 빈도가 높아, 시장이 혼란스러워지기 쉬운 리그다. 밴픽 단계에서 미세하게 유리한 조합이라도 선수 숙련도가 낮으면 초반 설계가 무너진다. 이 때문에 드래프트 리드만 보고 선 불리 밴픽후단에 들어가기보다, 밴픽후마감이나 라이브로 옮겨 보는 판단이 더 안전하다.

## 패치 노트를 숫자로 바꿔 읽는 법

패치 노트에서 자주 놓치는 항목이 체력, 방어력 증감이 아닌, 스킬 쿨다운과 몬스터 상대로의 고유 피해다. 정글 챔피언에게 주어지는 몬스터 추가 피해 수치가 바뀌면, 경로의 최적이 달라진다. 갱킹 타이밍보다 캠프 청소 속도가 빨라지면 6 레벨 타이밍이 앞당겨져, 8 분 전령이 아닌 10 분 전령 타이밍 한타의 체급이 커진다. 바텀 듀오의 라인전 능력에 숫자로 반영되는 건 평타 사거리와 라인 푸시 도구의 마나 효율이다. 루시안의 Q 마나가 낮아지면 라인 컨트롤이 쉬워지고, 6 레벨 이전 킬각 확률이 올라간다. 이런 패치가 있을 때는 전체 킬 라인과 10 분 킬 합 라인의 지지 여부를 따로 관찰해야 한다.

내구도 패치처럼 전 영역에 영향을 주는 업데이트는 지표의 기준선을 바꾼다. 12.10 이후 평균 경기 시간이 2~3 분 길어졌고, 20 분 이전의 바론 시도가 드물어졌다. 이때는 미드-정글이 14 분 전 스노우볼을 못 내도, 후반 진입에서 조합의 완성도가 보정해 주는 경우가 늘었다. 언더도그가 수비형 조합으로 시간을 벌 수 있는 구간이 길어졌다는 뜻이고, 언더 핸디캡의 가치를 키웠다.

## 언더도그가 뜨는 날, 무엇을 본다

스노우볼 메타에서는 초반 3 웨이브와 첫 바위게 싸움이 전부다. 하지만 후반형 메타로 기울면, 드래곤 스택이 모이는 속도가 느리고, 전령을 한두 번 내줘도 타워 방어와 웨이브 클리어로 시간을 번다. 이때 언더도그가 들고 나오는 건 확실한 수비 도구와 라인 클리어다. 오리어나, 코르키, 제라스 같은 픽이 보이면, 골드 격차 3 천까지는 크게 의미가 없어지는 구간이 생긴다. 25 분 이후 한타에서의 포지셔닝 실수 하나가 경기를 뒤집는다.

또 하나는 사이드 셀렉션이다. 블루 사이드가 초반 주도권 조합을 가져가기 쉬운 패치에서 블루를 가진 언더도그의 가치가 올라간다. 반대로 레드 사이드의 카운터 픽 가치가 커지는 패치에서는 탑이나 미드의 라스트 픽으로 하이브리드 카운터가 가능한 팀을 주목한다. 시장은 사이드 선택이 발표되는 순간에만 약하게 조정된다. 사이드와 팀 성향의 결합을 과소평가하는 경우가 잦다.

## 숫자와 눈, 두 가지를 함께 써야 하는 이유

지표는 거짓말을 잘한다. 팀의 전체 시즌 KDA가 높아도, 그것이 약팀을 상대로 가져온 수치인지, 상위권 상대로도 유지되는지 확인해야 한다. 비전 스코어 분당 1.8 이상인 서포터가 있고, 상대 정글의 와드 클리어 비율이 낮다면 바론 앞 교전에서의 주도권이 격차 이상으로 벌어진다. 반대로 라인전 지표가 좋지 않아도 스크림 메타에서 강한 픽을 연습해 온 흔적이 보이는 팀은 패치 직후에 돌연 반전을 만든다.

라이브에서는 시야 숫자보다, 와드가 박히는 위치와 타이밍이 더 중요하다. 용 앞 강가가 아니라, 상대 정글 붉은 덤불 깊숙이 박히는 컨트롤 와드가 보이면 정글러의 경로가 읽히고, 그 경로에 맞는 라인 푸시가 곧바로 이어진다. 이 연결이 보이면 첫 교전의 방향을 미리 짚을 수 있다.

## 실제 사례, 시장이 늦게 반영한 두 장면

13.4 즈음 원딜 보정으로 크리틱 계열의 성장성이 올라갔을 때, 서포터가 인첸터로 빠르게 회귀했다. 첫 주에는 여전히 노틸러스, 라칸 같은 인게이지 서포터에 가격이 더 붙었다. 하지만 현장에서는 밀리오, 룰루가 가져오는 원딜

의 팽타 사이클이 전투 시간을 늘리고, 바텀 플레이트 누적을 돕는 장면이 계속 나왔다. 이때 바텀 우세 조합을 들고 온 하위권 팀에 10 분 골드 핸디캡이 열렸고, 실제로 플레이트 3 장 이상을 확보하면서 언더 라인 베팅이 적중했다.

MSI 기간에는 라인 스왑과 전령 우선 메타가 짧게 스쳐 갔는데, 시장이 전령 가치를 과소평가했다. 첫 전령을 확보한 팀이 첫 타워를 60% 이상 선점했고, 전령 2 회 선취 시 승률은 리그에 따라 70%를 가볍게 넘었다. 이때 드래곤 2 스택을 내준 팀이어도 전령 2 회로 골드를 크게 벌여 후반 한타에서 유리한 아이템 타이밍을 만들었다. 오브젝트 선취 스페셜 라인에 집중하면 스프레드보다 높은 EV를 만들 수 있었다.

## 자금 관리와 리스크, 이길 때보다 잃을 때가 더 말해 준다

베팅 단위를 과도하게 키우면 패치 직후의 변동성에서 계좌가 요동친다. 내 경험상, 충분히 검증한 에지에도 단일 베팅에 총 롤베팅 자금의 0.5~1.5% 범위를 넘기지 않는 편이 안정적이었다. 켈리 기준의 절반 이하를 기본으로 두고, 라이브에서 가격과 흐름이 맞물릴 때 0.5% 가량을 추가하는 식이다. 연패가 들어오면 한동안 프리매치 전용으로 돌아가 뱅크후달 구간만 고르고, 라이브는 지연과 심리적 압박을 줄이는 목적으로 중단한다. 이 절차가 수익률보다 멘탈을 지켜 준다.

헷지에 대해서는 기대값을 갉아먹는 경우가 더 많다. 다만 결승전처럼 게임 수가 길고, 양 팀이 서로를 오래 연구한 대전에서는 게임 스크립트가 느리게 **롤토토** 흐를 때 스프레드 헷지가 유효하다. 특히 후반 메타에서 바론 앞 귀환 타이밍이 꼬였을 때 한 번의 스틸이나 백도어가 경기 양상을 바꾸기 때문이다.

## 롤토토에서 드래프트와 실시간, 각각의 장단

프리매치의 장점은 계획과 데이터가 반영된다는 점이다. 리그별 성향, 팀의 최근 패치 적응력, 선수 개개인의 챔피언 풀을 조합해 합리적인 라인을 고르기 좋다. 뱅크후마감이 있는 시장에서는 드래프트 리드를 더 정밀하게 반영할 수 있다. 반면 뱅크후달처럼 빠르게 닫히는 시장에서는 미리 시나리오를 준비하지 않으면 좋은 라인이 스쳐 지나간다.

실시간 롤베팅은 정보 우위를 적극적으로 살릴 수 있다. 첫 10 분의 움직임에서 계획의 성공 여부가 드러나고, 오브젝트 설계가 어긋나는 순간, 가격이 과잉 반응하거나 덜 반응한다. 다만 스트림 지연, 앱의 반응 속도, 라인의 한도에 따라 같은 판단도 수익화가 어렵다. 가능한 한 지연이 짧고, 오브젝트 특화 라인이 풍부한 롤베팅 실시간 사이트를 골라야 한다. 도구가 발목을 잡으면, 판단이 좋아도 수치가 안 맞는다.

## 요약, 지금 필요한 건 메타의 좌표와 타이밍

패치를 읽고, 리그의 성향을 확인하고, 팀의 뱅픽 습관을 파악하면, 숫자 한 줄의 무게가 달라진다. 초반 라인 주도권과 오브젝트 설계가 강한 팀은 빠른 메타에서 가치를 더 받고, 후반형 조합과 비전 컨트롤에 능한 팀은 내구도 패치 같은 구간에서 언더 성격의 매력이 생긴다. 뱅픽 단계에서는 시간대 충돌이 없는 조합, 정글-미드의 초반 연결, 바론 앞 강제 교전 수단을 갖춘 팀을 우선한다. 라이브에서는 플레이트 수급, 정글 6 레벨 타이밍, 전령 활용을 가장 먼저 보자. 시장이 늦게 반영하는 건 대개 이런 디테일이다.

롤토토의 본질은 확률과 타이밍이다. 뱅픽후달에서 놓치면 뱅픽후마감에서, 그마저 놓치면 라이브에서 판단을 살펴보면 된다. 단, 성급한 추격은 금물이다. 다음 패치, 다음 시리즈는 늘 온다. 준비된 자리에서만 승부하자. 그게 오래 남는 길이다.