

뱅크이 끝나면 시장의 공기가 바뀐다. 대회 방송 화면에 다섯 개의 챔피언 조합이 박히고, 팀의 의도가 대략 드러난다. 많은 롤배팅 시장은 이 시점에 초기 마감, 이른바 뱅크후마감을 거친다. 일부는 아예 뱅크후단 형태로 선마켓을 닫고, 경기 시작 후 실시간으로만 호가를 연다. 이 템포 변화가 중요한 이유는 단순하다. 뱅픽을 보고 계산한 확률은 정적이다. 그러나 라인전의 첫 6분, 10분은 살아 있는 데이터가 쏟아진다. 체력, 스펠, 웨이브, 정글 동선, 시야, 템 타이밍 같은 요소가 실제 승률을 밀어 올리거나 깎아 내린다. 이 구간의 미묘한 우위를 빠르게 해석할 줄 알면 롤배팅에서 장기적으로 유의미한 엷지를 만든다.

나는 몇 시즌 동안 현장과 원격에서 수십 팀의 경기를 추적했고, 자체 로그로 10분 기준 지표를 쌓아왔다. 여기 적은 방법은 화려한 모델링 이전에, 방송화면과 기본 톨로 누구나 재현할 수 있는 것들이다. 핵심은 숫자 그 자체가 아니라, 숫자를 뱅픽의 맥락 위에 올려 읽는 감각이다.

뱅크 이후 시장의 구조를 이해해야 하는 이유

뱅크 직후 시장은 정보의 비대칭이 크다. 북미나 유럽 기준으로 보면, 평균 참여자는 뱅픽에서 유명 챔피언이나 최근 패치의 강세만 눈으로 확인하고, 상성의 디테일이나 팀의 습관에는 둔감하다. 반면 일부 트레이더는 뱅픽 단계에서 라인 주도권 지도, 8분 전령 컨디션, 10분 용 2스택 가능성까지 계산해 초기 포지션을 잡는다. 그래서 뱅픽후마감 전후로 호가가 크게 출렁인다.

실전에서 유리한 지점은 그 다음이다. 경기가 시작되면 스코어보드와 미니맵에서 라인전 데이터가 초 단위로 업데이트된다. 이 데이터는 선형적이지 않다. 예를 들어 첫 웨이브 주도권 한 번, 스펠 교환 한 번으로 다음 세 웨이브의 공수가 잠금된다. 시장은 대체로 킬과 골드 차에 먼저 반응하는데, 라인 주도권 전조 신호에는 늦다. 이 시간차가 바로 기회다.

라인전 데이터, 무엇을 어떻게 봐야 하는가

방송으로 볼 수 있는 정보만으로도 충분히 실전적이다. 다만 지표를 고정된 순서로 체크하지 않으면 과대해석이나 맹목적 반응이 생긴다. 나는 다음의 다섯 축으로 정리해 둔다. 숫자와 장면, 둘 다 메모한다.

- 라인 주도권과 웨이브 상태: 첫 세 웨이브에서 누가 선푸시를 잡는가, 웨이브 크기와 위치, 캐스터와 근접 미니언의 비율, 타워 미는 속도. 주도권은 미드와 바텀에서 전령과 용 컨디션을 좌우한다.
- 자원과 스펠 타이머: 체력과 마나, 물약 보유량, 점멸과 전투 스펠의 쿨다운. 스펠은 갱 호응과 스노우볼의 레버리지다.
- 정글 동선과 근접도: 2캠 이후 방향, 스캔 타이밍, 강가 시야. 상대 정글과의 시간당 근접 수치가 높아질수록 사고 확률이 기하급수적으로 된다.
- 첫 귀환과 템 포크: 3분 30초에서 5분 사이 귀환 타이밍, 룬소드 두 개인지 BF인지, 티어인지 코라핏인지. 동일 골드 차라도 완성 아이템 효율이 다르면 교전 기대값이 크게 벌어진다.
- 시야 라인과 타이머: 강가 핑크 와드 위치, 부쉬 컨트롤, 용 5분과 전령 8분을 앞둔 시야 이니셔티브. 시야를 깔아 놓은 쪽이 오브젝트 선택권을 쥔다.

이 다섯 축은 서로 영향을 준다. 바텀 주도권이 있으면 정글이 상대 정글로 깊게 들어갈 수 있고, 그럼 미드가 설계된 갱킹을 피하기 위해 라인을 뒤로 당긴다. 하나가 움직이면 다른 넷에서 반응이 생긴다. 숫자 하나만 보고 결론을 내리지 않는 태도가 필요하다.

상성과 스케일링, 뱅픽 맥락 위에서의 독해

뱅크는 단순한 챔피언 선호가 아니라 시간에 따른 팀의 승률 곡선을 그린다. 예를 들어 초반 10분에 강한 바텀 2대 2와 전령을 노리는 정글 조합, 티어와 과도한 성장 아이템을 빨리 뽑아야 제 기능을 하는 후반 조합, 구도의 목적이

다르다. 라인전 데이터는 이 곡선의 현재 위치를 보여 주는 눈금 역할을 한다.

상성의 기본은 세 가지로 쪼개 본다. 라인 내 딜교환이 유리한가, 푸시 속도가 누가 빠른가, 갱 호응이 좋은가. 예를 들어 근접 챔피언이 장거리 포킹 챔피언 상대로 주도권을 쥐기 어렵고, 정글과 호응이 애매하면 라인전에서 이득을 만들 창이 줄어들다. 반대로 딜교환에서 살짝 불리해도 푸시 속도가 빠르고 점멸까지 남아 있으면 미니맵 상에서 강가를 먼저 점유해 전령을 강제할 수 있다. 같은 골드 차라도 어느 팀이 원하는 시간대에 원하는 오브젝트를 가져가는지가 승률에는 더 크게 작용한다.



실시간 수집, 무엇으로 어떻게 정리할까

자동 트래커가 있으면 편하지만, 실제로는 방송화면과 일반적인 롤배팅 실시간 사이트만으로도 충분하다. 공식 API 기반의 실시간 데이터는 접근성이 낮고, 비공식 툴은 지연과 누락이 있다. 그래서 나는 수동 로그를 선호한다. 듀얼 모니터에서 한쪽은 경기 화면, 다른 한쪽은 시트. 타임코드 기준으로 체크포인트를 찍는다. 2분 45초 스컬크랩 전 세 라인의 웨이브 상태, 3분 30초 첫 귀환, 5분 드래곤 앞 체력과 스펠, 8분 전령 앞 시야와 템. 이 네 지점만 성실히 적어도 체계가 생긴다.

숫자와 함께 서술형 메모를 쉰다. 예를 들어 바텀 CS +8, 체력 우세, 웨이브 상대 타워 박힘, 서폿 로밍 가능. 이런 한 줄이 용 앞 교전에서의 우위로 이어질 확률을 대략 추정하게 만든다. 결국 시장 호가에 대한 판단은 확률 추정에서 나온다.

라인전 지표를 확률로 바꾸는 간이 모델

수학을 복잡하게 만들 필요 없다. 밴픽에서의 사전 확률을 앵커로 두고, 체크포인트마다 가중치를 곱해 업데이트하는 방식이면 충분하다. 예를 들어 밴픽 직후 A팀 승률 57 퍼센트를 합리적으로 봤다면, 5분 시점에 바텀 주도권과 첫 용을 동시에 확보했다면 +5에서 +8 퍼센트포인트, 미드에서 스펠이 빠지고 정글이 1레벨 뒤처졌다면 -3에서 -5 퍼센트포인트처럼 소폭 조정한다. 조정치의 크기는 팀의 조합 목적과 상성에 따라 달라진다. 스노우볼 조합이 첫 용과 전령을 연속으로 가져가면 +10을 줘도 과하지 않지만, 35분 이후가 강한 조합이 초반에 소소한 이득을 본 정도라면 +2 정도가 적당하다.

베이스 업데이트를 좋아하는 사람이라면 라인전 이벤트를 우도 비 비율로 모델링해도 된다. 다만 데이터가 적으면 우도 추정이 요란해지고, 시장 호가와와의 차익이 축소한다. 그래서 나는 현장에서는 더 단순한 선형 조정을 쓴다. 오히려 중요한 것은 팀별 로그로 조정치의 평균과 분산을 축적하는 일이다. 같은 +1k 골드라도 팀에 따라 지키는 실력이 다르고, 오브젝트 운영의 질이 다른데, 이 편차가 실제 수익의 원천이 된다.

드래곤과 전령, 오브젝트 앞 신호의 해석

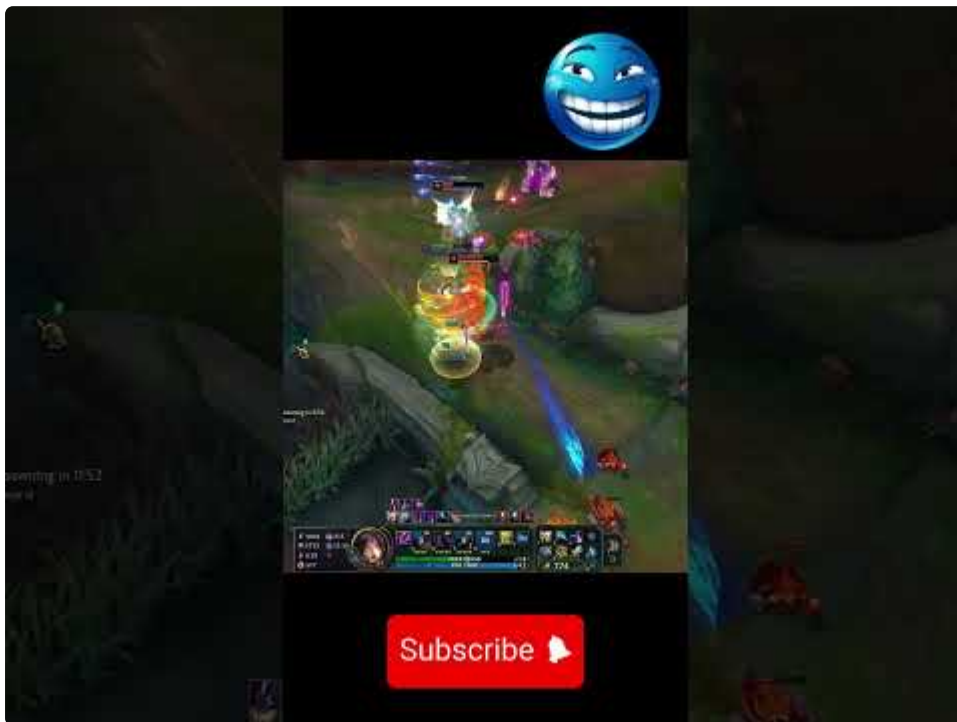
오브젝트 조건은 라인전 우위를 점수로 환산하는 데 가장 신뢰도가 높다. 용 1스택을 빠르게 가져가면 10분대 2스택 타이밍이 앞당겨지고, 그 결과 바텀 타워 플레이트가 무너지는 속도까지 바뀐다. 전령은 미드 1차 타워를 여는 수단이고, 맵을 반으로 나누는 계기다. 오브젝트 앞에서 크게 보는 것은 세 가지다. 시야 선제권, 체력과 스펠, 템포크. 시야에서 밀려 있고 서폿이 스위핑도 못한 채 접근하면, 비슷한 금액이어도 실제 교전 확률은 절반 미만으로 떨어진다.

전령 전의 미드 주도권은 특히 과소평가된다. 미드가 라인을 밀고 먼저 합류하면 바텀이나 탑에서 불리한 상성도 한 박자 버틸 수 있다. 반대로 미드가 라인을 정리하지 못하면 전령 앞 숫자 싸움에서 마이너가 나고, 설령 전령을 두고 싸우지 않더라도 상대는 라인을 밀어 플레이트 골드를 챙긴다. 이 모든 것은 7분 40초부터 8분 20초 사이의 장면으로 확인 가능하다.

예시 시나리오, 어디서 시장과 다르게 읽을 수 있을까

경기 초반 킬이 없는 5분 30초, 골드 차는 200 수준. 시장은 대체로 뱅킹 확률 근처에 머문다. 그런데 바텀 CS가 +10이고, 상대 서폿의 점멸이 3분 45초에 빠졌다. 우리 팀 정글은 5캠 이후 붓 리버 부쉬에 핑크를 박고 대기 중. 이런 조합이라면 다음 두 웨이브 안에 강제 다이브 설계가 틀 확률이 40 퍼센트 이상이다. 다이브 성공의 기대값이 높다면 승률을 +4에서 +6 포인트 조정할 근거가 된다. 반대로 킬을 하나 먼저 딴 팀이라도 첫 귀환이 꼬여 주도권을 잃고, 용 앞에서 스펠과 체력이 밀리면 그 1킬의 가치는 금방 증발한다.

다른 예시로 스케일링 조합이 10분 1천 골드 뒤지는 장면을 보자. 시장은 승률을 10 포인트 이상 깎기도 한다. 하지만 상대가 초반 조합이며 전령과 첫 용이 나눠 가진 형태라면, 15분 이후 포탑이 교환되고 맵이 넓어질수록 교전 선택권이 줄어든다. 스케일링 조합이 미드 1차를 지키며 2용을 합리적 가격으로 포기하는 그림이 나오면, 실제 기대 승률은 훨씬 덜 떨어져 있다. 이런 맥락을 모르면 초기 킬과 골드 그래프에 과몰입하게 된다.



팀 습관 로그, 작은 표본으로도 쓸 수 있게 만드는 법

공개 데이터베이스가 늘어나도, 라이브 탭에서 필요한 건 팀별 습관이다. 드래곤을 어느 타이밍에 포기하는지, 전령을 내줄 때 반대쪽에서 무엇을 챙기는지, 시야를 미리 깔아 두는지 뒤늦게 싸움을 여는지. 이걸 숫자라기보다 루틴이다. 15경기만 추적해도 패턴이 드러난다. 코치진의 성향이나 서포터의 스타일에 따라 오브젝트 앞에서 전진

배치와 후퇴 라인이 반복된다. 방송 시점의 작은 힌트, 예컨대 서포터가 6분 이전에 미드에 한 번이라도 모습을 비쳤는지, 정글이 스캔을 아껴 두는지로 다음 장면을 예측하게 된다.

나는 팀 단위 시트에 다음을 간단히 적어 둔다. 첫 용 컨테스트 비율, 전령 우선 성향, 초반 스펠 관리, 미드 1차 타워 타이밍, 15분 이후 사이드 운영 빈도. 적은 표본이어도 이 다섯 줄만 꾸준히 채우면, 실시간 장면을 볼 때 조정치의 폭을 정하는 근거가 선다.

라인별로 다른 독해 포인트

탑 라인은 종종 고립된다. 그래서 정글의 의도가 더 크게 작용한다. 3분 15초 탑 강가 와드 유무, 상대 탑의 웨이브 관리가 다이브를 초대하는지, 텔레포트가 남아 있는지. 탑에서 얻는 이득은 전령 앞에서 체급 차이로 달성된다. 역으로 탑이 약간 손해를 보더라도 바텀에서 주도권을 잡아 용 2스택을 만들면, 전체 기대값은 오히려 오른다.

미드는 주도권이 전령과 용 모두에 영향을 준다. 6레벨 전후의 킬 포텐셜이 낮더라도 라인을 밀고 먼저 움직이면, 양 사이드의 불리 상성을 덮어 준다. 특히 전령 앞에서 미드의 체력과 스펠 상태가 좋으면 싸움을 거는 판단이 빨라진다.

바텀은 전투 시간이 길고, 변수가 많다. 초반 서포터의 로밍 한 번이 바텀 라인전을 통째로 바꾼다. 그래서 바텀을 볼 때는 CS 숫자보다 웨이브 위치와 포지셔닝의 일관성이 중요하다. 라인이 상대 타워에 박혀 있을 때 정글이 반대편에 있으면, 다음 40초를 손해로 버티겠다는 시그널이다. 이런 장면을 포착하면 의도된 손해인지, 정보를 잘못 읽은 건지 구분해야 한다.

리스크 관리, 신호가 명확해도 돈 관리는 따로다

실시간 시장은 항상 지연과 왜곡이 있다. 방송과 북미 기준 주요 롤배팅 실시간 사이트 간의 레이턴시는 5에서 12초 사이가 많다. 방송보다 빠른 톨이 있더라도, 거래 인터페이스에서 체결까지 걸리는 시간과 슬리피지도 있다. 신호가 분명해 보여도 체결된 가격이 다르면 기대값이 뒤집힌다. 거래 단위를 일정하게 두고, 예외 상황이라도 2배 이상 키우지 않는 원칙이 필요하다.

돈 관리로 켈리 기준을 쓰는 사람들이 많다. 다만 라이브 시장에서는 불확실성이 더 크므로 절반 켈리 이하, 혹은 고정 소액 단위가 현실적이다. 무엇보다 손실을 단일 경기에서 만회하려 하지 않는 습관이 중요하다. 라인전 데이터는 불확실성을 줄일 뿐, 행운과 불운은 여전히 존재한다.

실전에서 바로 쓸 수 있는 체크리스트

- 2분 45초, 세 라인의 웨이브 위치와 주도권 메모. 강가 와드 상태까지 한 줄로.
- 3분 30초, 첫 귀환 품목 체크. 상대와 비교해 교전 기대값이 바뀌는지 적기.
- 5분 00초, 용 앞 체력, 스펠, 시야 선제권 기록. 컨테스트 의지 판단.
- 7분 45초, 전령 앞 미드 주도권과 합류 속도. 서포터 위치 강조.
- 10분 00초, 골드 차보다 오브젝트 스택과 타워 플레이트 분배 확인.

간단한 구축 가이드, 수기 로그에서 작동 모델까지

- 뱅픽 직후, 팀 조합의 시간대 곡선을 한 문장으로 요약한다. 초반 스노우볼, 중후반 스케일 등.
- 체크포인트별로 5개 축을 시트에 기록하고, 각 항목에 체감 가중치를 1에서 3으로 표시한다.
- 경기 10경기 분량이 쌓이면, 비슷한 조합일 때의 조정치 평균을 구한다. 예를 들어 바텀 주도권 + 첫 용 확보의 평균 승률 가산치.

- 실전에서는 사전 확률에 체크포인트별 가중 가산치를 더해 즉시 갱신한다. 호가가 내부 추정보다 과하게 벌어지면 소액 체결.
- 경기 후에는 결과와 무관하게 조정치의 타당성을 검토한다. 이탈이 잦은 항목의 가중치를 낮추고 설명 변수를 추가한다.

흔한 함정과 그에 대한 처방

첫째, 킬과 골드 그래프만 본다. 킬은 장면이고, 운영은 흐름이다. 킬이 없어도 라인전은 기울어 있다. 웨이브 위치와 시야 라인이 말해 준다. 둘째, 정글의 일회성 동선을 트렌드로 착각한다. 한 번의 역동선 성공은 다음 3분에 되갚음을 받기 쉽다. 셋째, 스펠 타이머를 무시한다. 점멸이 동시에 빠진 미드와 서포터는 맵의 반을 버리겠다는 뜻일 때가 많다. 넷째, 후반 조합의 소소한 초반 이득을 과대평가한다. 후반 조합이 이득을 점수판에 찍어도, 오브젝트를 맞교환하며 시간을 늘릴 수 없다면 의미가 줄어든다.

처방은 간단하다. 체크포인트에서 스냅샷을 만들고, 조합의 곡선과 겹쳐 본다. 숫자 하나로 판단을 내리지 않는다. 최소한 두 축 이상에서 같은 방향의 신호가 나올 때만 확률을 조정한다.

방송 정보만으로도 보이는 것들

프로 현장은 작은 제스처에 정보가 숨어 있다. 서포터가 라인에 오래 머물며 렌즈를 아껴 두는지, 정글이 3캠 후 강가를 패스하는지, 미드가 라인을 정리하고도 카메라 밖에서 사라지는지. 이런 장면은 라인전 데이터의 전조다. 라이브 중계에선 자막과 미니맵이 힌트를 준다. 용 리스폰 20초 전 광고 전환 전후, 감독 컷에서 보이는 표정과 콜의 길어도 의미가 있다. 다만 과잉해석은 피해야 한다. 수집과 기록, 누적이 우선이다.

롤토토와 관련된 주의점

롤토토나 기타 롤배팅 플랫폼에서 실전 적용을 고민한다면, 기본적으로 합법 범위와 이용 약관을 확인해야 한다. 지역별 규정과 연령 제한, 과세 기준이 다르다. 또한 롤배팅 실시간 사이트마다 데이터 지연, 마켓 종류, 정산 규칙이 서로 다르므로 미리 테스트 계정으로 인터페이스와 체결 속도를 익혀 두는 편이 좋다. 동일 경기라도 **뱅크후단** 북미와 아시아 사이트의 호가 업데이트 리듬이 다르며, 특정 플랫폼은 오브젝트 직전 마켓을 자동으로 닫는다. 뱅크후단 형태로 선마켓만 운영하는 곳도 있다. 이런 플랫폼별 습관을 파악해 두면, 같은 판단으로도 더 좋은 가격을 받거나 불필요한 체결 실패를 줄일 수 있다.

데이터가 애매할 때는 어떻게 할까

모든 신호가 반반일 때가 있다. 바텀은 주도권이 있지만 미드는 밀리고, 정글은 경험치가 앞서나 스펠이 비어 있다. 이런 장면에서 무리한 결정을 내리면 변동성만 키운다. 나는 이런 경우 작은 단위로만 진입하거나, 아예 다음 체크포인트까지 기다린다. 특히 전령과 용 사이의 90초는 구조적으로 정보가 개입되는 시간이다. 기다림은 비용이지만, 잘못된 확신의 비용보다는 싸다.

또한 표본이 부족한 신생 로스터, 시즌 첫 주, 패치 직후에는 조정치의 크기를 의도적으로 낮춘다. 챔피언의 상성표가 갱신되는 기간에는 라인전의 리듬 자체가 흔들린다. 이런 시기에는 장면보다 오브젝트 선택의 일관성만을 믿고 작은 베팅으로 감각을 맞춘다.

마무리, 속도와 해석의 균형

실시간 라인전 데이터는 빨리 보는 사람이 이득을 본다. 그러나 더 빠른 눈이 언제나 더 정확한 건 아니다. 뱅크에서 설정된 시간대와 승리 조건을 라인전 스냅샷에 겹쳐 읽을 때 비로소 숫자가 의미를 가진다. 체크포인트를 정해 놓고, 다섯 축에서 중복되는 신호만 취해 승률을 미세 조정하라. 시장의 호가가 그 값에서 크게 벗어날 때만 움직여

도, 시즌이 끝나면 성적표가 말해 준다. 결국 밴픽후마감 이후의 경기는 작은 정보 우위를 어떻게 돈으로 바꾸는지의 연습장이며, 그 기술은 화려한 모델보다 꾸준한 관찰과 검증에서 나온다.