

리그 오브 레전드 e스포츠는 계절과 함께 숨을 쉰다. 1월의 새출발, 5월의 첫 국제전, 한여름의 순위 다툼, 가을의 세계 대회까지, 팀과 선수는 리듬을 타고 팬과 분석가는 그 리듬을 읽는다. 롤토트를 하는 사람이라면 이 계절감을 피부로 느끼는 편이 유리하다. 같은 전력이라도 시기와 환경이 다르면 결과가 달라지기 때문이다. 경험상 일정, 패치, 여행, 날씨, 메타, 이번 시즌의 운영 포맷 같은 외부 변수가 곧 확률의 편차를 만든다. 달력과 변수를 함께 읽는 사람은 단순 승패를 넘어서 가격의 왜곡을 찾아낸다.

## 연간 흐름을 큰 그림으로 잡기

보통 한 해는 겨울 이적 시장이 끝나고 1월 중순부터 스프링 스플릿이 시작된다. 지역별로 세부 일자는 달라도, 정규 시즌이 8주 안팎으로 진행되고 3월 말이나 4월 초에 플레이오프가 열린다. 스프링 우승팀과 상위권 팀이 5월의 미드 시즌 인비테이셔널로 간다. MSI는 짧지만 압축적이라 메타의 민낯과 지역 간 격차가 적나라하게 드러난다. MSI 후에는 짧은 비시즌을 거쳐 6월에 서머 스플릿이 개막한다. 이때부터는 월즈 직행 티켓과 지역 대표 선발이 걸려 있기 때문에 시즌 초반보다 경기 강도가 뚜렷하게 올라간다. 8월 말에서 9월 초 사이 서머 플레이오프와 지역별 선발전이 마무리되면, 10월에서 11월에 월즈가 열린다. 한 해의 축적이 결과로 응고되는 순간이다.

이 큰 곡선 위에서 지역별 주기와 팀 사정이 겹친다. LCK는 체계와 디테일에 강하고, LPL은 선수 폭과 교전 속도로 말한다. LEC는 변칙 설계와 유연한 포지션 스위치가 잦고, LCS는 장거리 이동 대신 연습 환경의 완성도를 앞세운다. PCS, VCS, CBLOL, LLA는 일정상 국제 무대 대비 시간이 상대적으로 짧은 편이라, MSI와 월즈에서 초반 적응이 변수로 작용한다. 이 차이가 시즌 달력에 따라 언제 커지고 언제 잦아드는지 아는 것이 포인트다.

## 월별 감각으로 보는 시즌 포인트

1월은 합을 맞추는 시간이다. 새로 짜인 바텀 듀오가 라인전 패턴을 찾고, 정글과 미드의 동선 호흡이 안정화되기 까지 보통 2주에서 4주가 걸린다. 조직력이 약한 팀은 용과 전령 타이밍에서 같은 실수를 반복한다. 이런 초반엔 신인의 피지컬이 희망고문이 되기도 한다. 이 시기 롤토트에서 성급한 단정은 위험하다. 스크림에서의 호성적 소문은 실제 경기 운영과 일치하지 않는 경우가 많다.

2월과 3월은 표본이 쌓이는 시기다. 상대를 분석한 준비식이 작동하기 시작하며, 뱅픽 전략의 폭이 확인된다. 상위권 팀은 초반보다 안정적으로 이긴다. 다만 대형 패치가 3월 중반쯤 들어오면 양상이 바뀐다. 정글 동선이 재정의 되거나 한두 챔피언이 뱅픽 필수로 떠오르면, 준비가 빠른 팀이 일시적으로 승을 쓸어 담는다. 종종 하위권 팀이 패치 혜택을 극대화해 스프링 막판에 이변을 **롤토트** 만든다.



5월 MSI는 두 번 고비가 있다. 플레이 인과 본선 합류 순간, 그리고 더블 엘리미네이션에서 패자조가 시작되는 타 이밍이다. 비자와 이동 문제로 일부 지역은 컨디션 조절이 매번 숙제다. 현지 부트캠프 일수가 3일뿐인 팀과 10일 확보한 팀의 초반 경기력에는 평균적으로 차이가 난다. 반면, 장거리 원정에도 강한 선수 조합은 큰 대회에서 오히려 감각을 끌어올린다. MSI에 다녀온 팀은 서머 초반에 피로를 보이기도 하지만, 메타 선도 경험을 가져오면서 뱅 픽 싸움에서는 한발 앞서 나간다.

6월과 7월은 꾸준함의 시간이다. 다전제 스케줄이 촘촘해지면서 팀은 스쿼드 다양성을 적극 활용한다. 특정 포지션의 백업이 실제 경기에 투입되는 빈도도 이때 늘어난다. 교체 카드가 있는 팀은 연패를 빠르게 끊을 수 있고, 반대로 주전 의존도가 높은 팀은 일정이 빽빽한 주간에 라인전 집중력이 뚝 떨어진다. 코치가 경기 사이에 선택지를 넓혀 주는 팀이 매주 1승 1패 이상의 기대값을 유지한다.

8월과 9월은 긴장도가 급격히 상승한다. 대부분의 지역에서 월즈 시드가 결정되는 구간이라 준비식이 무거워지고, 안정 우선의 뱅픽이 늘어난다. 통계상 서머 플레이오프에서 경기 총 킬 수가 스프링보다 낮아지는 시리즈가 여럿 나온다. 특히 첫 세트의 용 관리와 바론 시야 장악이 신중해지고, 라인 스왑 리스크를 감수하지 않는 팀이 많다. 다만 메타가 교전 친화적일 때는 반대로 초반 설계 한 번이 경기를 순식간에 뒤집는다. 이 시기에는 팀 간 준비 수준 차이가 점수차보다 중요하다.

10월과 11월의 월즈는 현장 적응과 포맷 이해가 핵심이다. 최근 몇 년간 더블 엘리미네이션과 스위스 스테이지 같은 단계적 걸러내기가 도입되면서, 한 번의 패배가 시즌을 끝내는 상황은 줄었다. 그 말은 초반 출전이 전체 기대값을 완전히 망치지 않는지만, 뱅픽 정보가 빠르게 공개되어 다음 경기에서 카운터당할 위험이 커졌다는 뜻이기도 하다. 체급이 높은 팀은 이 환경에서 살아남기 쉽고, 중위권 팀은 한 방을 만들어야 한다.

## 지역별 리듬과 결과 해석의 차이

한국 LCK는 주당 경기량이 일정하고, 스크림과 솔로랭크 수준이 상위권에 속한다. 주간 패치 변화에 대한 대응이 빠르며, 미드 정글 중심의 체계적 운영이 오랫동안 강점이었다. 플레이오프에 들어가면 상대의 고유 픽을 두세 가지 준비해 뱅픽에서 체급을 돈독히 한다. 이런 리듬은 서머 후반에 강할 수밖에 없다. 반면 1월 신인 조합은 그 체계에 적응하는 데 시간이 필요하다.

중국 LPL은 팀 수가 많고, 한 주에 두세 번 경기를 치르는 경우가 잦다. 로스터 돌림폭이 넓은 팀이 많고, 교전 중심의 메타에서 돌파력이 빛난다. 장점은 스노우볼 속도와 사이드 주도권을 압박하는 실전 감각인데, 약점은 시즌 중반에 잦은 교체로 합이 흔들릴 수 있다는 점이다. MSI나 월즈 초반에 경기 감각을 타오르게 만든 팀은 손댈 수 없을 만큼 강해진다.

유럽 LEC는 포맷 자체가 실험적일 때가 많다. 짧은 분기형 시즌, 더블 엘리미네이션, 그룹 스테이지 다양화 등으로 선수들이 다양한 압박 상황을 경험한다. 뱅픽에서 과감한 선택을 자주 시도하고, 라인 스왑이나 비정형 조합을 실전에 쓰는 빈도가 높다. 국제전에서 메타를 흔들어 이익을 보려는 팀이 나오기 좋은 토양이다. 다만 서머 후반 들어 안정성이 떨어지는 시리즈가 가끔 나온다.

북미 LCS는 연습 환경과 인프라가 안정적이고, 이적 시장에서 베테랑 선수를 모아 중상위권을 형성하는 경우가 많다. 운영의 기본은 탄탄하지만, 메타가 급변하면 반응 속도가 LCK나 LPL보다 한 박자 느릴 때가 있다. 국제전에서는 초반 시야 주도권 교환 같은 기본기를 통해 이변을 만들기보다는, 대비된 특정 조합으로 승부수를 띄운다.

PCS, VCS, CBLOL, LLA는 일정상 스크림 상성, 국내 리그의 경기 속도, 국제 무대에 대비한 변형 조합 준비가 관건이다. 특히 VCS는 공격성으로 유명하고, CBLOL은 교전 감각과 팀 파이트 집중도에서 강점을 보인다. 다만 월즈에서 라인전부터 압박당하면 중후반 설계로 반등하기 어려울 때가 많다. 이 특성은 스위스 스테이지에서 분명히 드러난다.

## 롤토토 관점에서 달력에 녹아 있는 변수들

이벤트가 달라지면 확률의 구조가 달라진다. 정규 시즌에서는 승패 예측의 표본이 크고, 상대 전력차가 가격에 비교적 충실히 반영된다. 하지만 두세 가지 변수가 겹치면 가격은 느리게 반응한다. 내가 자주 살피는 변수는 다섯 가지다.

- 패치 타이밍과 챔피언 생태계 변화
- 이동과 시차, 현장 적응 기간
- 다전제 포맷과 패자조 운영 경험
- 로스터 변동과 연습 상대의 질
- 서머 후반의 동기 부여 강도

이 중 패치는 가장 즉각적이다. 예를 들어 정글 캠프 경험치가 상향되고 초반 용의 체력이 낮아진 패치가 들어오면, 초반 전투를 설계할 줄 아는 팀이 대체로 우위를 점한다. 상체가 강한 팀이 시리즈 초반을 강하게 가져가면 내리 2대 0으로 끝나는 경우가 늘어난다. 배당은 보통 팀 간 전력차와 최근 전적에 더 많은 가중치를 두므로, 패치의 구조적 이득을 먼저 읽은 사람이 기회를 얻는다.

이동과 시차는 MSI와 월즈에서 실전 감각을 흔드는 요인이다. 유럽에서 열리는 대회에서 북미 팀은 시차 적응이 상대적으로 쉽지만, 동아시아 팀은 훈련 시간 확보가 핵심이다. 부트캠프를 7일 이상 가져가는 팀은 보통 스크림 상대와의 정보 교환이 활발해지고, 현장 픽밴에서 안정적으로 시작한다는 장점이 있다. 반대로 입국 직후 시험대에 오르는 팀은 첫 경기에서 손이 굳는 모습이 나온다. 오래 지켜보면 이런 패턴은 반복된다.

포맷은 심리와 전략의 선택 폭을 바꾼다. BO1과 BO3, BO5는 전혀 다른 게임이다. 단판은 준비된 한 방이 통한다. 시리즈는 적응력과 코칭 스태프의 문제 해결 능력이 성패를 좌우한다. 더블 엘리미네이션에서는 패자조 초기전에서 리스크 높은 조합이 자주 등장한다. 여기서 메타 선점 조합이 통하면 상위 라운드의 뱅픽 흐름 자체가 달라진다. 밤새 뱅픽 보안을 못하는 팀은 다음날 같은 함정에 빠진다.

로스터 변동은 명단 공지로 드러나지만, 진짜 중요한 건 연습 상대의 질이다. 강팀과 계속 스크림을 하며 비슷한 메타 해석을 공유한 팀은 경기 중 변수 대응이 빠르다. 반대로 연습 상대가 비슷한 실력에 머물면, 공식전에서 더 높은 속도로 결정되는 장면을 따라가지 못한다. 신인을 기용한 팀은 라인전 주도권이 일시적으로 오르기도 하나, 운영에서 경험 부족이 드러나면 한타 진입각이 엉키기 쉽다.

동기 부여는 서머 후반에 강력하게 나타난다. 이미 플레이오프 진출이 확정된 팀은 특정 조합을 숨긴다. 반대로 간신히 막차를 노리는 팀은 초반부터 바론 시야를 강하게 밀어붙이며 위험한 싸움을 받아들인다. 이런 경기에서는 킬 수가 늘고, 선취용을 포기하는 대신 미드 1차 타위를 빠르게 열어 중반 템포를 끌어올리는 선택이 나온다.

## 스프링 스플릿, 무엇을 얼마나 믿어야 하나

스프링은 오프시즌의 해답을 검증하는 무대다. 탑과 정글의 상성, 미드의 라인 푸시 능력, 바텀의 교환 비율, 서포터의 로밍 감각이 텍처럼 섞이고 다시 나뉜다. 주간 두 경기 체제에서 준비식 하나가 오래 먹힌다. 라인전이 약한 팀은 용과 전령을 상대에 내주며 바텀 2차까지 내리는 흐름으로 패배한다. 모든 팀이 이를 알기에 상위권은 미세한 디테일 싸움을 준비한다. 미드는 라인 상태를 유리하게 만들어 정글과 함께 먼저 움직이고, 바텀은 포지셔닝으로 스킬을 흘리며 교전 이득을 키운다.

패치가 스프링 중반에 들어오면, 손이 빠른 팀이 연승을 탄다. 애매한 구간에서 롤토토는 오히려 간단해진다. 메타 수혜 챔피언을 이미 쓰던 팀을 고르면 된다. 예를 들어 근접 브루저 정글이 강해지는 날에는, 탑과 미드가 주도권을 세울 수 있는 픽폭을 가진 팀이 압도적으로 편하다. 그런 팀은 오브젝트 교환에서 주도권을 끝까지 놓지 않는다.

## MSI, 한 달 만에 세계 지형이 바뀌는 자리

MSI는 시즌 초반의 지역별 메타 해석을 맞붙여 본다. 예상보다 지역 격차가 좁아지는 경우가 자주 있다. 스크림에서는 한 지역이 압도했어도, 본선 무대에서 시야 싸움이 복잡해지고 압박감이 늘어나면 교전의 질이 달라진다. 패

치가 대회 직전에 한 번 더 들어오면, 뱅픽에서 모르는 카드를 꺼낼 용기가 결과를 가른다. 뱅픽을 센스 있게 굴리는 팀은 세트가 갈수록 편해진다. 반대로 뱅픽에서 수세에 몰린 팀은 초반 라인전의 작은 실수를 수습하지 못하고 25분 이내로 무너진다.

MSI 이후에는 돌아오는 주간에 흔히 경기력이 들쭉날쭉하다. 일부 팀은 귀국 직후 체력 관리를 위해 주전의 시간을 제한한다. 이 기간엔 중위권 팀이 의외의 승리를 챙긴다. 하지만 2주 정도 지나면 MSI 참가팀의 메타 이해가 서머 리그 전체의 기준이 된다. 뱅픽에서 먼저 잡아야 할 챔피언과, 후픽으로 틀어버리는 라인이 정리된다. 그때부터는 실수 허용 범위가 줄어든다.

## 서머 스플릿, 동기와 체력이 값이 되는 계절

서머는 팀의 내구성과 코칭 스태프의 설계 능력이 순위표에 찍힌다. 강팀이 연패를 길게 끌면 보통 두 가지다. 서브 로스터로 실험하다가 실패했거나, 패치 적응에서 늦었거나. 반대로 상위권 팀이 중하위권에게 한 번씩 저도 시즌의 방향은 크게 흔들리지 않는다. 이때는 시리즈의 흐름을 관찰해야 한다. 첫 세트에서 상대의 한타 구도가 완성됐는데도 같은 조합으로 두 번째 세트를 들어가는 팀은 외려 위험하다. 현장 수정을 서슴지 않는 팀이 서머에서 살아남는다.

여름엔 날씨와 체력도 작게나마 변수가 된다. 경기장 이동이 잦거나, 에어컨과 조명 차로 인해 손이 굳는다고 호소하는 선수들이 나온다. 이런 현실적인 조건은 종종 초반 라인전에서 CS 10개 차이, 첫 바람용 타이밍에서 와드 1개 차이로 번진다. 수치로 보기 힘든 영역이지만, 경기 비디오를 꾸준히 보면 특정 팀의 시작이 늘 굼뜰지 알 수 있다.

## 월즈, 정보와 적응력이 수명인 대회

월즈는 보통 3주 차까지의 메타가 고착되며, 4주 차쯤 한두 팀이 그 메타 밖의 조합을 꺼내 판도를 흔든다. 이를 막는 쪽은 뱅픽에서 위험을 감수하고, 초반 라인과 정글의 갱 타이밍을 조정해 리스크를 반감한다. 스위스 스테이지에서 1승 1패를 오가는 팀의 공통점은 단기 적응력이 탁월하다는 것이다. 하루 사이에 상대가 던지는 질문을 읽고 답을 바꾸는 능력, 그게 없다면 가장 먼저 집으로 간다.

정보가 빠르게 돈다. 첫 주에 쏟아진 픽밴 데이터와 타 지역 해설진의 경향 분석을 팀들도 본다. 그렇다고 모든 정보가 진실이 되는 건 아니다. 실전에서 가장 중요한 건 팀의 내재된 강점이다. 라인전 주도권을 잡는 팀은 어느 메타에서도 기회를 만들고, 한타 구도를 설계해 주는 팀은 픽밴 손해를 운영으로 지운다. 롤토토에서는 여기서 한 발짝 물러나 생각해야 한다. 대진표, 당일 컨디션, 지난 경기의 시간 분포, 오브젝트 컨트롤 지수 같은 지표를 겹쳐 보면, 과대평가와 과소평가가 눈에 보인다.

## 달력과 숫자를 엮는 실전적 시각

경험적으로 가장 수익이 발생하는 구간은 두 곳이다. 첫째, 스프링 중반의 대형 패치 직후. 초반 전적이 가격에 과도 반영된 상태에서 메타 전환 수혜팀이 베일을 벗기 전 며칠, 가격이 가장 느리다. 둘째, 서머 후반 플레이오프 직전. 이미 진출 확정 팀이 조합을 숨기고, 간당간당한 팀이 무리수를 두는 시기다. 이때는 세트 핸디캡이나 특정 오브젝트 선취 같은 부가 시장이 더 합리적일 때가 많다.

숫자는 결국 언어다. 팀의 오브젝트 퍼스트 비율이 60퍼센트 이상이면 운영이 선제적이라는 뜻이고, 평균 경기 시간이 30분을 넘으면 후반 장비에 의존한다는 의미다. 하지만 숫자를 시간축 위에 올려놓지 않으면 오독하기 쉽다. 스프링 초반의 평균 시간과 서머 후반의 평균 시간은 성격이 다르다. 전자는 완성도가 낮아 길어지고, 후자는 안정 우선의 운영으로 길어진다. 전반부의 장기전은 실수의 누적으로, 후반부의 장기전은 리스크 회피의 결과다. 같은 35분이지만 질감이 다르다.

## 포맷 변화가 던지는 과제

최근 몇 년간 국제 대회는 싱글 엘리에서 더블 엘리, 그룹에서 스위스 등으로 바뀌었다. 변환의 핵심은 실력의 평균적 서열화다. 강팀이 일찍 탈락할 가능성을 줄이고, 다양한 대진을 통해 검증하는 방식이다. 롤토토에서는 이게 의미심장하다. 이번 한 번으로 끝날 만한 가격이 줄고, 장기전에서 체급이 올라오는 팀이 가격 대비 가치가 좋아진다. 반대로 단판 전문팀의 프리미엄은 줄었다. 다만 스위스 첫 라운드 같은 구간에서는 여전히 한 방이 통한다. 정보를 덜 쥔 시장에서, 뱅픽 주도권이 있는 팀이 초반 라운드에서 가격을 이긴다.

## 바쁜 시즌을 버티는 팀의 습관

강팀의 공통 습관은 간단하다. 준비된 조합을 쌓아 둔다. 한 라인에 두세 가지 역할군을 소화하게 하고, 첫 세트에서 스크림에서 검증한 운영을 꺼낸다. 불리하면 오브젝트 교환을 감정 없이 수행한다. 감정이 들어간 한타는 보통 손해다. 벤치에서 코치는 상대의 라인 상태를 기준으로 10분, 14분, 20분에 일어날 수 있는 시나리오를 쪼갬다. 한 두 장면이 유리하게 끝나면, 이후에는 리스크를 지우면서 라인 상황을 비비지 않는다. 이런 팀은 같은 강팀을 만나도 흔들리지 않는다.

약팀의 반등은 패치와 사람에서 시작된다. 특정 챔피언이 떠오르면 그 챔피언을 잘 다루는 선수를 중심에 세운다. 바텀 교환 비율을 개선하려면 초반 라인 주도권을 주는 조합으로 출발해, 첫 용과 첫 전령 중 하나를 확실히 먹는 루트를 통일한다. 팀이 서머 초입까지 이런 약속을 만들지 못하면, 20분 이후의 한타는 대부분 즉흥과 소망으로 굴러간다. 이런 팀은 1세트가 길어지면 2세트 체력이 바닥난다.

## 실제 배팅에서 자주 쓰는 간단 체크 포인트

- 같은 주에 두 번 패치가 겹치는지, 대회 클라이언트 버전이 어느 시점인지 확인한다.
- 원정팀의 도착일, 공개 스크림 여부, 첫 경기까지 확보한 연습 일수를 적는다.
- 첫 세트 뱅픽에서 파워 픽을 선택할 자격이 있는지, 라인 카운터 카드가 있는지 기록한다.
- 최근 5경기의 첫 오브젝트 컨트롤 지수와 시야 점수 차를 본다.
- 시즌 목표가 걸린 경기인지, 혹은 승패가 크게 상관없는 경기인지 맥락을 표기한다.

이 다섯 가지만 정리해도 과열된 가격에서 한 발 물러나게 된다. 기대값은 대개 차분한 사람에게 간다.

## 시즌 캘린더를 자기 방식으로 구조화하기

매주 동일한 형식의 노트를 남겨 두면 시즌 후반으로 갈수록 비용 대비 효율이 좋아진다. 예를 들어 주간 메타 키워드 두 가지, 지역별 상위 네 팀의 뱅픽 경향, 패치의 체급 변화, 특이한 스크림 소문과 실제 반영 여부 같은 항목을 꾸준히 쌓아 두는 방식이다. 4주만 지나면 어떤 팀이 정보에 민감하고, 어떤 팀이 느리지만 단단한지 윤곽이 잡힌다.

경기 비디오를 빨리 보기만 해도 의미가 있다. 전령 앞 30초, 용 앞 45초의 시야 배치를 스크린샷처럼 머리에 저장해 둔다. 팀마다 전형이 보인다. 서포터가 전령 쪽 강강 푸시 후 미드 합류를 택하는지, 정글이 붓 강에 와드를 묻고 탐에 머무는지, 미드가 텔레포트로 아끼고 걷는지. 이 습관은 롤토토의 세부 시장에서 특히 빛을 본다. 첫 전령 선취, 첫 내셔 남은 체력 구간, 특정 라인 킬 여부 같은 파생 시장이 그런 데이터에 힘을 받는다.

## 마지막으로, 달력은 예의 바른 가이드일 뿐

시즌 달력은 반복을 예고하지만, 반복 그 자체는 아니다. 스프링에 강하던 팀이 서머에 무너지는 이유는 하나가 아니다. 새 코치의 철학이 안 맞을 수도 있고, 메타가 상체에서 하체로 중심을 옮겨갔을 수도 있다. MSI에서 빛나던 미드가 월즈에서 흔들리는 이유도 단순 멘탈 문제가 아닐 수 있다. 현장 조명, 책상 높이, 키보드 각도 같은 사소한 요소가 손목 회전에 영향을 준다. 이 현실을 받아들이면, 달력은 예측의 지름길이 아니라 맥락의 지도라는 사실이 선명해진다.

롤토토는 결국 확률의 일기예보다. 어느 날은 고기압이 들이치고, 어느 날은 난기류가 센다. 좋은 일기예보관은 하늘만 보지 않는다. 바람 냄새를 맡고, 파도의 리듬을 듣고, 지평선에 걸린 구름의 모양을 눈으로 더듬는다. 시즌 캘린더를 세밀하게 읽고, 그 위에 패치와 사람과 포맷과 여행을 겹쳐 그리면, 어제 같은 오늘 속에서 오늘만의 결을 포착하게 된다. 그때 비로소 가격과 확률의 미세한 차이를 당신 쪽으로 끌어올 수 있다.