

스타2 1:1 실력 효율적으로 높이는 방법

이 글은 팀 리퀴드 포럼에서 발견한 글을 한국어로 번역한 것입니다. 오타자, 혹은 아예 의미를 바꿔버린 오역은 이메일 [azurespace at gmail.com](mailto:azurespace@gmail.com) 으로 제보해 주시기 바랍니다. 확인하는대로 조치하겠습니다.

원문 주소 : http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=208343

[2.01] 이 문서가 지향하는 것

이 문서는 모든 선수들에게 자신의 게임을 매우 향상하게 시킬 기회를 제공하는 것입니다. 이 말은 곧 이 글을 읽는 누구라도 중수가 되는 데 필요한 도구를 가지게 된다는 것입니다. 여기서 중수란 북미 서버에서 상위 2,000명 안에 드는 사람을 말합니다.

여러분은 이 문서로부터 여러분이 투자해야 할 것을 알게 될 것입니다. 이 문서를 따라 열심히 연습한다면, 뿌린 대로 거둘 것입니다.

[2.02] 목표와 그것을 이루는 방법

어디로 가고 있는지 모른다면 어디에도 갈 수 없을 것입니다. 비슷하게, 어떻게 거기에 가는지를 모른다면 가던 곳에 갈 수 없을 것입니다. 목표를 성취하기 위해서 여러분은 일단 목표를 가져야만 합니다. 그러므로 지금 스타크래프트 2에서 여러분의 목표가 무엇인지 자신에게 물어보십시오. 현실적이면서도 결정적이어야 합니다. 제가 가진 목표는 제 학부 학기가 시작하기 전까지 최대한 실력을 향상하는 것입니다. 혹시나 제가 충분히 잘해냈다면, 때가 왔을 때 휴학을 하고 스타2를 할 것인지, 아니면 스타2 프로에 대한 모든 희망을 뒤에 남겨두고 대학으로 직행할 것인지 선택할 수 있겠죠.

목표를 성취하기 위해서는 그걸 어떤 식으로는 측정이 가능해야 합니다. 승/패 성적을 토너먼트에 참가하는 뛰어난 선수의 것과 비교함으로써 '향상'이라는 제 목표를 측정할 수 있겠죠. 여러분의 목표가 무엇이든지, 측정이 가능해야 한다는 점이 가장 중요한 점입니다. 이로써 여러분은 목표를 성취하기 위해 실용적인 단계를 거칠 수 있으며, 사실 그것만이 - 하는 데 필요한 것을 하는 것이- 평가를 성취하는 방법입니다.

제가 썼던 첫 문장으로 돌아가 봅시다. “어디로 가고 있는지 모른다면 어디에도 갈 수 없을 것입니다.” 이것은 여러분이 정량화할 수 있는 명확한 목표를 머릿속에 가져야 한다는 것입니다! 여러분은 “난 그냥 내 게임 실력을 높이고 싶은걸.” 같은 목표를 가질 수는 없습니다. “난 그냥 잘하고 싶어”가 자신의 모든 목표인 야구 선수를 상상해 봅시다. 이러한 자세로는 ‘그저 잘하기 위해’ 어떤 실제적인 방향 없이 모호한 문장을 쫓으며 모든 노력을 낭비하다가, 이 선수는 결국 좌절감 속에서 포기하고 말겠지요. 이제, 이 선수가 유격수의 머리를 넘기는 좌중간 직선 타구를 계속 날려서 1루에 진루하는 것을 목표로 한다고 생각해 봅시다. 그의 목표가 명확하므로, 그의 목표를 성취하기 위해 밟아나가야 할 실질적이고 실천 가능한 단계를 상상하기는 쉽습니다. 다양한 투구에 대해 배트를 가져다 대기 위한 연습을 하는 동시에, 볼을 원하는 위치로 겨냥하는 기술을 연습할 수 있겠죠. 또 1루로 최대한 빨리 가기 위해 달리기를 연습할 수도 있을 겁니다. 만약 여러분이 명확히 정의된 (아마도 수치화된) 목표를 가진다면, 효과적으로 전진하여 성취할 수 있게 됩니다.

스스로 목표를 갖게 되었다면 이 지침서의 남은 부분을 읽으셔도 좋습니다. 그 이전에는 이 단락에서(2.02절) 머물러야 할 것입니다. 만약 목표를 떠올리기가 어렵다면 다음 구절들이 도움될 겁니다.

나는 리그 X에 진급하고 싶다.

나는 뛰어난 수준의 프로그래머가 되어 후원을 받으며 매일 종일 게임을 하고 싶다.

몇몇 지역 대회에서 우승해서 상금을 따내고 싶다!

현재 플레이 중인 서버의 500위 안에 들고 싶다.

이제 여러분은 자신의 목표가 있으니 (그렇다고 가정하겠습니다. 그렇지 않다면 더는 읽지 마세요!) 여러분은 이 문서의 나머지를 읽어도 좋습니다. 여러분에게 명료한 목표를 가지는 것의 중요성을 알게 하는 것은 제게 매우 중요한 일입니다. 이제 여러분은 이 지침서가 여러분이 성취하는 것을 도울 수 있기는 한 것인지 알고 싶으실 겁니다. 이 문서의 제목은 “스타2 1:1 실력 효율적으로 높이는 방법”이지만 여러 타입의 선수가 존재하기 때문에, 완전히 정확한 것은 아닙니다. 더 정확하게는 이 문서는 선수에게 중요한 연장들을 여러분에게 제공하는 것이지, 단순히 빠르게 더 많은 승리를 얻는 방법을 알려주지 않습니다. 혹시나 가능한 한 빨리 승리를 따내서 더 높은 순위 또는 리그로 진입하는 것만을 원하신다면, 그냥 상대에게 날빌 거는 방법을 연구하셔야 합니다. 이 지침서는 빠르게 많이 이기기 위한 방법을 넘어선 것을 다룹니다. 이기기 위해 견실한 선수를 끌어내리는 대신, 여러분이 바로 그 견실한 선수가 되는 데 필요한 것들을 제공할 것입니다. 만약 여러분이 가능한 효율적으로 실력을 높이고 싶다면, 이 글이 좋은 지침이 되어줄 것입니다.

지금부터 이기는 것은 여러분의 초점이 아닙니다. 제가 제 친구 Kawaiiirice를 상대로 열 게임을 해서 열 번 모두 패배할 수도 있습니다. 그렇지만 승리나 패배만이 성공이나 실패를 결정하는 요소는 아닙니다. 더 많이 이기기 위해서 이 글을 읽지는 마십시오. 그것은 좋은 사고방식이 아닙니다. 배

우고 성장하기 위해 읽으셔야 할 필요가 있습니다. 여러분의 목표는 성장이 되어야 합니다. 성장하는 것은 때로 고통스러울 수 있습니다. 여러분이 뭔가 새로운 것이 되기 위해서라면, 여러분은 자신의 현재 한계 밖으로, 불편함에 익숙해질 때까지 자신을 밀어 넣어야 합니다. 그러면 여러분이 벗어난 거리가 다시 한 번 여러분의 현재 한계가 됩니다. 저는 Kawaiiirice와 플레이할 때마다 제가 이전에 전혀 알지 못했던 뭔가를 배우므로 패배가 짜증이 나지 않습니다. 왜냐면 제 목표가 더 많은 게임을 이기는 것이 아니기 때문이죠. 여러분의 목표는 여러분의 행동과 반응에 모두 영향을 줍니다. 그리고 이 문서가 쓸모가 있으려면 여러분이 바른 마음가짐과 목표를 가져야 하지요.

[2.03] 배우는 여러 방법이 대해서

배움에서 모든 사람은 자신이 선호하는 방법을 가지고 있습니다. 그러나 대부분의 사람은 어떻게 배우는지 알지 못합니다. 최악의 상황은 배우는 방법조차 알지 못하는 것입니다. 저는 스타2를 하는 방법을 배우는 데에는 한 가지 방법이 있다고 믿습니다. 일부 사람들의 비위를 맞추기 위한 몇 가지 소수의 변형이 있고요.

http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=207275

여기 SlayerS_Bekho가 쓴 흥미로운 글타래가 있습니다. 한 명의 선수로 성장하는 방법에 대한 것입니다. 제가 이해하기에 그가 말하고 싶었던 것은, 최고 중의 최고가 되기 위해서는 엄청난 노력과 재능을 함께 가져야 하지만, 그저 남부럽지 않은 정도의 선수가 되는 데는 노력만 있으면 된다는 것입니다. 하지만 저는 동의하지 않습니다. 모든 사람이 최고의 프로게이머가 될 수는 없다는 점에서 그는 옳지만, 그것은 타고난 천성의 부재 때문이 아니라, 배우고 개선하는 능력의 부재가 더 큰 이유라고 믿습니다.

저는 특수한 학습 장애를 가진 것처럼 보이는 사람을 많이 만났습니다. 그들은 그저 배우는 법을 모릅니다. 어떤 사람이 스스로 뭔가를 배울 때에, 다른 사람에게 가르침을 받았을 때보다 10배나 잘 배우는 경향이 있습니다. 믿어지십니까? 가슴 속 깊이 이 원리를 새겼더니 이제 많은 사람이 저를 팔방미인이라고 생각합니다. 제가 손대는 모든 일마다 재능을 가진 것처럼 믿죠. 솔직하게 말해서, 제가 사물을 이해하는 방법을 일찍 깨달았기 때문입니다. 이제 최고 수준의 선수들을 천부적인 재능을 가진 사람이라고 말하는 대신, 단지 그들은 스타 2에서 계속해서 발전하는 방법을 안다고 생각하세요. 대부분 사람은 많은 것을 배우다가 어느 순간 장벽에 부딪힙니다. 그들은 복잡하고 난해한 문제를 스스로 해결하는 아이디어를 떠올리는 능력을 개발하지 못했거든요. 어느 분야에서든 매우 높은 레벨에서 경쟁하는 사람은 계속 배우고 발전하는 능력을 갖추고 있습니다.

상상해 봅시다. 공립 학교처럼 지식을 손가락으로 떠먹여 주는 시스템에서 다른 사람들이 가르쳐

주는 것에만 의존한다면 과연 얼마나 뛰어난 스타2 실력을 갖추게 될까요? 스스로 배우는 사람보다 10배나 느리게 배운다면 얼마나 형편없을까요.

떠오르는 반론이 몇 가지 있군요. 이 지침서가 여러분을 ‘가르치는’ 이상, 여러분 스스로 배우는 것보다 효율적일 수는 없지 않을까요? 음, 저는 이 지침서를 그냥 도구로 이용하시라고 하고 싶군요. 이 도구는 스스로 배우는 방법을 더 쉽게 가르쳐 드릴 것입니다. 도입부에서 이 지침서가 지향하는 목표가 현재의 전략이나 전술을 가르치는 것이 아니라고 했던 것을 기억하십니까? 저는 게임을 잘하는 방법을 여러분에게 가르치는 대신에 올바른 길이 무엇인지 보여 드림으로써 스스로 배우는 방법을 가르쳐 드리고 싶습니다.

[2.04] 여러분은 엉망입니다.

여러분은 엉망진창입니다. 여러분의 성장을 위해 가지셔야 할 마음가짐이 있습니다. Damien Rice를 인용하여 4.04절에서 간단히 언급했습니다. (저는 여러분이 전혀 읽어본 적이 없는 글을 인용할 수 있습니다, 그렇죠? :p) 경쟁이 매우 심한 분야에서 개개인의 능력을 퍼센티지로 측정하면 결과는 비선형으로 나타납니다. 높은 등수로 올라갈수록 그 아랫부분에 해당하는 사람의 수는 지수로 증가합니다. 어떤 분야에서든 경쟁이 심하다면 이 명제는 사실입니다. 즉, 게임의 인구가 많을수록 고수의 수는 적을 가능성이 큼니다. 여러분이 얼마나 엉망진창인지를 먼저 알아야 여러분의 게임과 Liquid Tyler나 Idra 같은 선수의 게임에서 차이점을 찾을 수 있습니다. 일단 그 차이를 알면 그 격차를 돌파하기 위해 무엇을 해야 하는지 알 수 있겠죠!

이렇게 생각하세요. 스타 2 북미 서버의 상위 10%의 사람들은 상위 50%의 사람들보다 10배 잘합니다. 상위 1%의 사람들은 상위 10%의 사람들보다 10배 잘합니다. 상위 0.01%의 사람들은 상위 1%의 사람들보다 1,000배 잘합니다. 처음 들으면 이상하다고 생각하실지도 모르겠지만, 현실은 여러분이 생각하시던 것보다 제 설명에 더 가깝습니다.

여러분이 ‘얼마나 엉망인지’ 깨닫기는 약간 어려울 수 있습니다. 어떤 사람들은 프로게이머의 VOD를 보고 그걸 깨닫습니다. 그리고 모든 액션을 모방하려고 시도하면서 얼마나 많은 실력이 필요한지 실감하게 되죠. 다른 사람들은 그저 프로들에 대해서 막연한 느낌만을 들고 있습니다. 저는 뛰어난 선수에게 개인 지도를 받는 것이 이러한 인상을 얻는 가장 좋은 방법이라고 생각합니다. 프로에게 돈을 내고 지도를 받는 것은 상호 작용하는 행위이고, 또한 실제적인 체험이며, 자신이 고수 선수들보다 얼마나 뒤떨어지는지 실제로 경험하는 것입니다. 저는 프로의 지도를 이 점에 대해서만 추천합니다. 그렇지만 때때로 드문 경우에, 뛰어난 선수에게서 강의를 구매하는 것이 득이 되는 수도 있습니다. 스승이라는 편리한 존재로부터 많은 정보를 빠르게 얻어 배울 수 있으니까요!

제 강의를 구매한 Dhalphir라는 학생이 있습니다. 이 학생은 북미 서버에서 다이아몬드를 넘어서

마스터 리그로 넘어가는 실력 향상법을 배우고 싶었습니다. 저 자신이 실버 리그부터 시작했으므로, 저는 실력이 부족한 선수들의 사고방식을 잘 이해하고 있고, 마스터 리그에서 중수가 되려면 어떤 과정을 거쳐야 하는지 잘 알고 있습니다. Dhalphir는 어떻게 해야 실력이 늘어나는지 확실하게 알지 못했습니다. 그가 어떤 특정한 시나리오를 따라서 패배하는 것만은 분명해 보였습니다. 저는 그의 게임에서 그가 저지른 잠재적이고 주요한 실수들을 빠르게 확인해 주었고, 그 결과 곧 그에게 더 높은 수준의 플레이에서 경쟁할 수 있는 실력 향상이 일어났음을 느꼈습니다. 그는 자신의 게임과 제 게임 사이의 차이점을 일부 깨달았고, 덕분에 자신에게 모자란 것이 무엇인지를 확실히 볼 수 있었고 곧 그러한 차이를 고치는 작업에 착수할 수 있었습니다.

이 주제에 대한 그의 말이 있습니다. “처음 강의를 택했을 때 저는 누군가가 제 게임을 보고 무엇을 잘못했는지를 -언제 탐사정을 만들지 않았는지 같은 점을- 정확히 짚어 주는 분을 만날 것으로 기대했습니다. 그런데 그렇지 않았습니다. 그런 실수들을 상세히 나열하는 것은 상관이 없는 것처럼 거의 완전히 무시되었고, 대신 제 게임이 가진 근본적이고 큰 결함들이 무엇인지 드러났습니다. 그리고 그 결함들을 개선하는 방법과 결함이 다시 발생했을 때 깨달을 방법을 알려 주셨습니다. 저는 이제 마스터로 뛰어올랐고, 그건 제가 얼마나 엉망진창이었는데지 알아챈 덕분이라고 생각합니다.

이 이야기의 주제는 “겸손하자. 그리고 열린 마음을 갖자”입니다.

[3] 간단한 정의들

이 문서의 내용을 올바르게 이해하기 위해 반드시 이해해야 할 몇 가지 정의가 있습니다. 이 정의들은 작성자가 정의한 것이므로 사전적으로 완벽하지는 않습니다.

- 마이크로 - 마이크로는 게임 중에 각각의 유닛 또는 움직이는 건물에 주어지는 명령들을 의미한다. 이것은 이동 명령은 물론 공격, 순찰, 진형 유지, 그리고 마법 시전 등을 포함한다.
- 매크로 - 적절한 것을 적절한 시점에 적절한 위치에서 건설, 생산 또는 예약하는 것
- 조작 능력 - 선수가 게임에서 일어나기를 바라는 것을 사용자 인터페이스를 통해 필요한 행동으로 번역하는 능력

그러므로 여러분은 마이크로를 적용할 유닛, 구조물, 그리고 기술을 얻기 위해서 좋은 매크로 능력이 기본적으로 필요합니다. 매크로나 마이크로를 하기 위해서는 조작 능력이 있어야 합니다. 어디서

부터 연습해야 하는지 고민될지도 모릅니다. 사람은 대부분 기초적인 수준에서 게임을 하는 데 필요한 조작 능력은 갖추고 있습니다. 그러므로 조작 능력은 아닙니다. 저는 여러분이 매크로에 파고들어 집중하시라고 권하고 싶군요. 매크로 능력이 어느 정도 수준에 도달하고 나면 조작 능력을 가다듬으면 될 것입니다. 게임에서 뭘 입력해야 하는지도 모르는데 조작 능력을 연습할 수는 없으니까요! 마지막으로 미묘한 마이크로 세계에 집중하면 될 것입니다.

[4] 매크로 능력 향상하기

[4.01] 원리

뛰어난 매크로 실력은 스타2에서 없어서는 안 되는 중요한 것입니다. 실제로 게임을 하기 위해서는 조작 능력이 가장 중요한 것이긴 하지만, 이 글을 읽고 있으면 키보드와 마우스를 사용하는 법을 알고 있겠지요. 그러니 기본적인 매크로와 마이크로를 하는 데 필요한 수준의 조작 능력은 갖추고 계신 겁니다. 그러니 매크로를 먼저 다듬으시기 바랍니다. 다행히도 매크로 실력은 키우기 쉽습니다. 매크로는 “적절한 것을 적절한 시점에 적절한 위치에서 건설, 생산, 또는 예약하는 것”으로 정의할 수 있으므로 매크로를 잘하기 위해서는 다음 요소들이 필요합니다.

1. 게임 전체에 대한 계획이나 목표
2. 그 계획이나 목표를 제대로 실행하기 위한 기교와 친숙함
3. 상대의 압박 하에서 빌드를 수행하기 위해서는 적응과 타협이 필요한데 그것을 위한 경험

1번은 “빌드”로 알려졌습니다. 빌드는 초중반은 물론이고 때로는 유연하고 느슨한 후반 계획까지도 포함하고 있습니다. 초반에 무엇을 언제 만드는지, 중반의 목표는 정확히 무엇인지, 후반에 무엇이 이어지는지를 설명하는 일련의 숫자 집합으로 빌드는 간단히 나타냅니다. 스타 2에 대해서 거의 모르는 사람이 유명한 빌드를 한 번에 모두 배우는 것은 불가능합니다. 그러므로 실력 향상을 원하신다면 이 글을 읽는 독자께서는 한 번에 하나의 빌드에 집중하실 필요가 있습니다.

한 번에 하나의 빌드에 집중해야 하는 이유는, 여러분은 단순히 빌드를 배우는 것뿐만 아니라 매크로 역시 배워야 하기 때문입니다. 첫 단계가 너무 복잡하면 그 다음으로 넘어가기란 불가능해지겠죠. 첫 단계를 한 가지만 배우는 것으로 단순화하면 매크로 방법을 훨씬 쉽고 효율적으로 배울 수

있습니다. 일단 매크로를 효율적으로 배우면 그 지식을 어떠한 빌드에도 적용할 수 있고, 차후의 빌드들을 배우기도, 게임 중에 적용하기도 굉장히 쉬워집니다.

부연 설명: 한 번에 하나의 빌드를 하라는 건, 정확히 말하면 하나의 종족을 상대로 빌드 하나를 사용하라는 것입니다. 실제 상대에게 그 빌드를 수행하는 어려움이 없다면 다른 종족을 상대로 다른 빌드를 사용하는 연습으로 옮기세요, 각 종족을 상대로 하나씩의 빌드를 갖게 되면 그 세 가지를 완벽하게 수행할 수 있을 때까지는 그것만 연습하세요. 그 이후에 수많은 빌드 오더를 가지고 노는 작업에 착수할 수 있습니다.

Morrow가 팀 리퀴드 인터뷰 중에 이런 말을 했습니다. “이 게임을 진지하게 배워 볼 생각이 있는 분들은 지금 당장 종족별로 한 가지 스타일을 정해서 연습하세요. 연습을 충분히 하면 다양한 스타일을 사용하는 사람들을 물리칠 수 있습니다. 일단 더 높은 레벨에 올라서면 여러 스타일을 플레이 하는 고민에 빠져들 수 있을 겁니다.”

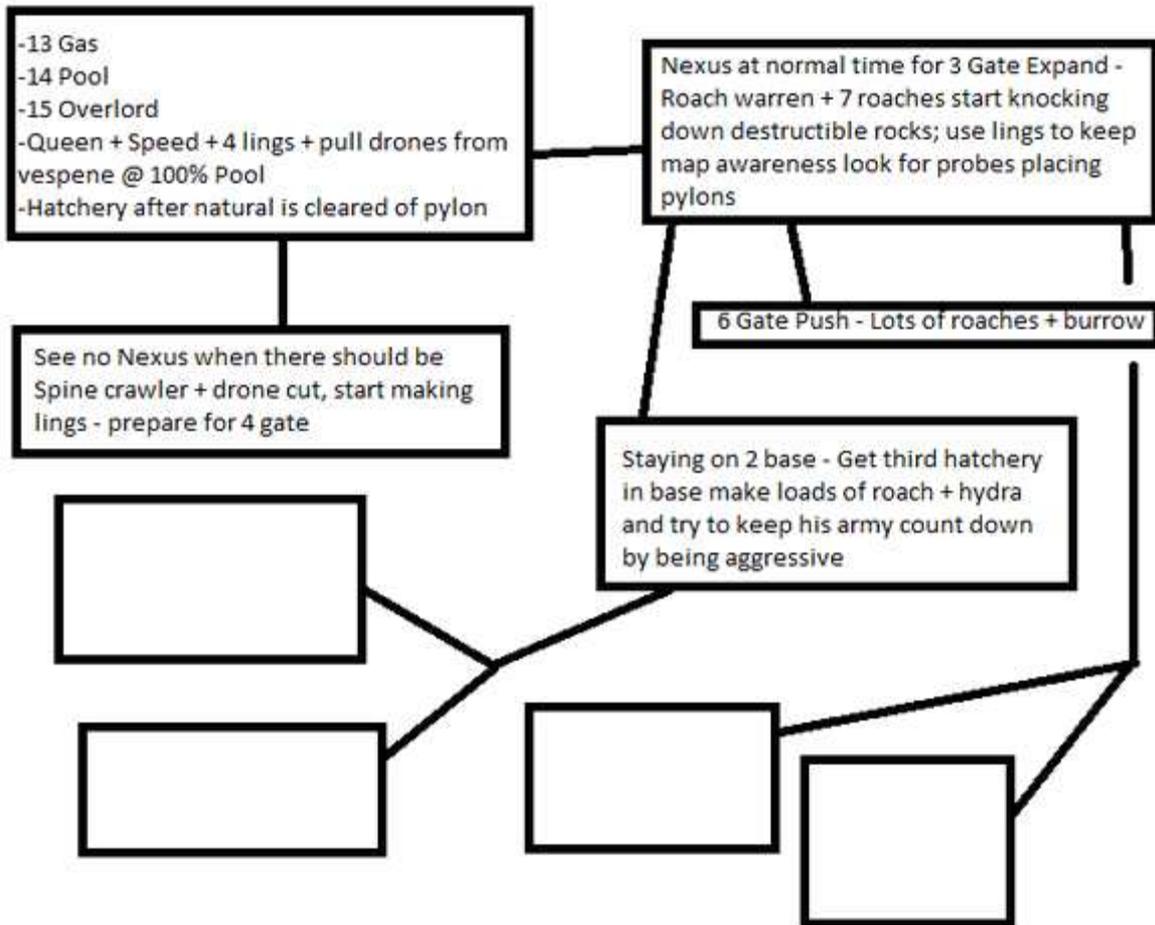
http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=147801

세 단계로 위에 설명했던 매크로를 배우기 위한 과정이야말로 브론즈, 실버, 골드, 플래티넘, 다이아몬드 리그가 존재하는 이유입니다. 마스터 리그 사람들만이 비로소 간단한 수준의 매크로 능력을 갖추고 있고, 여러분이 그 중 가장 높은 부분에 들어가기 시작하면 그제야 사람들이 상당한 조작 능력을 갖추고 있습니다.

부연 설명: 저그 선수들에게. 제가 이해하고 있는 바로는, 저그는 상대에게 맞춰 가는 종족으로 플레이하셔야 합니다! 이 말은 여러분의 종족은 다른 두 종족과는 매우 다른 역할을 가지고 있다는 것입니다. 많은 경우 여러분은 게임의 흐름을 조정할 수 없습니다. 예를 들어 저프전에서 여러분은 상대의 4 차원관문에 대처하거나, 6 차원관문에 대처하거나, 멀티 후 거신에 대처하거나 해야 합니다. 각각의 대처 방법은 사실 매우 간단합니다. 그렇지만 여기에 자세히 적지는 않겠습니다. 각 종족전에 대한 제 지식을 적는다 하더라도 결국 시대에 뒤떨어진 대처가 되고 말 테니까요. 4.02절에서 여러분은 다른 종족과 마찬가지로 한 가지 빌드를 고르셔야 합니다. 그렇지만 그걸 수행할 때는 약간 다른 관점에서 해야 합니다. 아마 Idra, Morrow, Lalush, Darkforce같은 선수들의 리플레이가 필요할 겁니다. 그리고 여러분의 게임을 어떻게 플레이할 것인지 간단한 플로 차트를 만드세요.

플로 차트란 매우 간단한 나무 모양의 도표로, 무엇을 언제 수행할 것인지 설명하게 됩니다.

여기 간단한 예제가 있습니다. (사용하지는 마세요. 아마 틀릴 겁니다)



[4.02] 빌드를 선택하는 방법

배움을 위한 순간이 잦은 빌드야말로 여러분의 발전을 위해 이용하기 좋은 것이겠지요. 이런 빌드들은 많은 정보를 알려주고, 팀 리퀴드같은 곳에 잘 정리된 문서가 있고, 최고 수준의 선수들도 흔히 사용합니다.

프로토스에게 추천하는 빌드는 이것입니다.

http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=204010

이 빌드는 정찰을 빨리해서 상대가 무엇을 하는지 알아내고 테란의 계획에 맞춰서 대처한다는 간단하면서도 명확한 목표가 있습니다. 이 빌드는 방어적인 1 관문 확장 같은 빌드에 비교해서 매우 많은 양의 정보를 선수에게 제공합니다. 다른 스타일의 매우 공격적인 빌드로는 다음이 있죠.

http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=202262

저는 지금의 유행이나 전략에 집중하고 싶지 않습니다. 이 두 빌드는 그저 예제로 연결한 것입니다! 두 번째 빌드는 경제적인 이득을 얻기 위해 공격적으로 시작합니다. 이 빌드는 강력한 경제 기반을 구축하고, 상대에게 압박을 가하거나 또는 정말로 공격하면서 가능한 많은 정보를 얻어내는 데에 집중하고 있습니다. 지도를 더 많이 돌아다니고, 상대나 특정한 상황에 대처하는 횟수가 늘어날수록 “아하” 하고 외치는 순간이 발생하기는 더 쉬워질 것입니다. 그러니 첫 빌드를 선택할 때는 실력을 키우고 싶은 종족전을 고르고, 특정한 빌드 하나를 선택하세요.

예를 들어 프저전을 잘하고 싶다고 해 봅시다. 현재 3관문 파수기 멀티가 가장 일반적인 빌드입니다.

<http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/3-Gate%20Sentry%20Expand>

이 파수기 멀티 빌드는 환상 불사조의 이용에 집중하여 짜여져 있고, 공부하기에 이상적입니다. 왜냐면 첫째로 최고 수준의 선수들이 이 빌드를 흔히 사용하고 있으며, 둘째로 인터넷 여기저기에 정리가 잘 되어 있고, 셋째로 사용자가 게임 내에서 많은 정보를 얻습니다.

어쩌면 미래에는 유행이 바뀌어서 배움에 필수적인 이 세 가지 측면 모두에서 우월한 다른 빌드가 나타나서 3관문 파수기 확장이 버려질지 모릅니다. 문제없습니다! 만약 무슨 빌드로 시작하는 것이 좋을지 모르겠다면 다른 사람들에게 물어볼 수도 있습니다.

저는 더 나은 선수들을 모방하면서 이 빌드들을 찾았습니다. 저보다 훨씬 더 잘하는 사람들이 정말 정말 많다는 것을 아는데, 왜 그들의 장점을 훑쳐보면 안 되겠습니까? 여러분이 배우는 빌드가 대단히 견고한 것이라는 사실을 아는 것이야말로 매크로 연습을 시작하는 좋은 방법입니다. 위 링크는 결국 시대에 뒤떨어진 것이 될 것이므로, 여러분 스스로 사용할 빌드를 찾는 방법을 알려 드려야겠지요. 먼저 여러분이 잘하기 원하는 종족전을 가장 잘 하는 선수를 찾습니다. 이 글을 쓰는 시점에는 분명히 Liquid Tyler야말로 외국인 프로토스 중에서 가장 잘하는 선수입니다. (제 의견이긴 합니다만 일단은) 만약 제가 굉장히 짜임새가 있어서 공부하기 좋은 빌드를 찾아야 한다면 Tyler의 게임들을 볼 것입니다. 그가 사용하는 전략들을 적어두고 승리한 것은 메모해 둘 겁니다. 최고 수준의 어떤 선수라도 좋습니다. 이렇게 하면 여러분은 수많은 게이머들과 달리 빌드를 찾기 위한 혼란을 피해갈 수 있겠죠.

[4.03] 빌드를 개선하는 방법

여러분의 빌드를 개선하기 위해서는 여러분의 플레이를 ‘해야 했던’ 것과 비교할 필요가 있습니다. 여러분과 같은 빌드를 사용하는 탑 프로 선수의 리플레이를 찾는 것이 가장 좋은 방법입니다. 이제 연습 방을 만들어서 여러분의 빌드를 직접 아무런 압박 없이 수행해 보세요. 이렇게 두 개의 리플레이가 구해지면 (리플레이 대신 VOD라도 상관없습니다) 임의의 시점을 골라 -10분이라 치죠- 그 때 여러분의 인구수가 몇인지 적어 둡니다. 이제 프로게이머의 리플레이를 열어서 그의 인구수를 확인합니다. 아까 정한 10분이 되기 전에 주 교전이 일어나지 않았다면 프로게이머의 인구수가 더 높을 것이라고 장담할 수 있습니다. 이 말은 여러분의 매크로를 극적으로 향상할 있다는 뜻입니다. 만약 인구수에 차이가 있다면 두 리플레이를 주의 깊게 보면서 여러분은 하지 않았지만 프로게이머는 수행한 주요 행위를 적습니다. 주요 행위란 유닛 생산이나 건물 건설이 되겠지요.

사람들이 매크로와 관련해서 저지르는 실수들은 다음과 같습니다. 일꾼을 꾸준히 생산하지 않거나, 적당한 시점에 유닛을 눌러 두는 것을 잊거나, 너무 많은 일꾼을 만들거나, 건물을 올바른 타이밍에 건설하지 않습니다. 만약 일꾼이 너무 많아지는 시점이 언제인지 모르겠어도 걱정하지 마세요. 낮은 수준의 선수는 일꾼이 너무 많은 편이 충분히 뽑지 않는 것보다 낫습니다. 그러므로 그냥 게임 중에 계속 생산하도록 하세요. 그러다가 너무 많은 일꾼을 뽑았다는 것이 분명해지면, 리플레이를 보고 너무 많아지는 시점이 언제인가 확인할 수 있겠죠. 이미 제가 말했지만, 여러분 스스로 배우는 것이 훨씬 낫습니다.

전투 유닛을 꾸준히 생산하지 않는 실수도 흔합니다. 여러분이 필요한 것을 적절한 시점에 짓지 못하면 대부분의 빌드에서 이런 상황이 발생합니다!

자원을 빠르게 소비하지 못하는 실수도 흔합니다. 이건 일꾼을 충분하게 생산하기 시작한 초보 유저들에게 자주 발생합니다. 적은 수입으로 생산하는 버릇이 있으니 일꾼과 함께 늘어난 수입을 감당하지 못하죠. 자원을 제대로 소비하지 못한다면 생산 설비를 제때 만들지 못한 것입니다!

이제 여러분은 주요한 실수들을 깨달았으니 다시 혼자서 해보고 리플레이를 저장합니다. 빌드를 완전히 암기하고 제대로 할 수 있을 때까지 이 작업을 반복하고, 반복하고, 또 반복할 필요가 있습니다. 이렇게 할 수 있게 되면 래더에서 세 번째 단계로 들어가세요.

빌드오더 테스트를 위한 커스텀 맵을 이용하면 이 2단계를 쉽고 빠르게 수행할 수 있습니다. 제가 아는 가장 유명한 것은 YABOT입니다. (역자 : 한국에는 게시된 게 없어요 ㅠ_ㅠ)

여기 좋은 연습방법이 있습니다. 프로게이머가 여러분이 사용하는 빌드를 쓰는 리플레이를 엽니다. 이 리플레이는 이전에 본 적이 없어야 합니다. 리플레이를 시작하고 2~4분이 지나면 정찰 정보가 수집되기 시작합니다. 이 때부터 게임을 20~30초마다 정지합니다. 그때마다 여러분이 모방하고 싶

은 선수의 상황을 살펴보세요. 여러분이 이 상황에 부딪치면 어떻게 하겠습니까? 다음 20~30초가 지나는 동안 가장 좋은 선택이 무엇인지 생각해 보고 이해하세요. 그리고 다시 게임을 정지합니다.

여러분이 하려고 했던 것과 프로게이머가 한 것을 비교합니다. 이 과정을 통해 여러분이라면 저질렀을 좋지 않은 결정들을 빠르고 효율적으로 배제할 수 있으므로 이 과정이 중요합니다. 예를 들어서 프저전의 3 관문 확장을 머릿속에 떠올려봅시다. 많은 선수는 저그가 일벌레를 뽑고 번식지를 가는 동안의 프로토스의 초반 움직임을 이해하지 못할 것입니다. 프로토스는 근처의 저글링을 발견하고 멀리 치워버리려고 움직이곤 합니다. 이것은 저그에게 현재 지도의 상태에 대해 가능한 한 적은 정보만을 제공하려는 것입니다. 어쩌면 프로토스는 저그가 귀중한 애벌레를 일벌레 대신 다른 유닛을 뽑는 데 사용하도록 미끼를 던지고 있을 수도 있죠. 프로게이머를 모방하기 위해서는 단순히 적절한 건물을 그들과 같은 시점에 짓는 것으로는 모자랍니다. 여러분은 프로게이머의 결정과 전략, 그리고 대처 방법을 이해하려 시도해야 합니다. 만약 이것이 가능하다면 여러분은 수많은 불필요한 연습과 고통에서 해방될 수 있습니다. 즉, 여러분보다 뛰어난 누군가가 이미 거쳐 간 과정을 공부하면 여러분의 실력은 빠르고 효과적으로 발전합니다.

경험이 부족하면 리플레이를 봐도 프로게이머가 어떤 결정을 내렸는지, 왜 그런 결정을 내렸는지 정확하게 짚어낼 수 없는 경우가 많을 것입니다. 이런 상황에도 여러분은 스스로 해결할 수 있습니다. 프로게이머가 사용하는 모든 빌드는 특정한 목적을 하고 있습니다. 이기기 위해 어떤 방법을 사용하는지 이해하려고 시도해야 합니다. 그 프로가 초반에 상대에게 치명적인 상처를 입혀서 유리함을 굳히고 결과적으로 승리하는 것을 계획하고 있나요? 그가 방어적인 스타일로 천천히 상대의 목을 졸라 죽이려고 하나요? 그 프로가 상대 빌드의 약한 타이밍을 이용하려 하나요? 만약 여러분이 프로가 이득을 얻는 모든 방법을 이해할 수 있다면, 게임을 적절하게 하는 방법을 이해하는 것은 훨씬 쉬운 작업이 됩니다.

왜 프로가 그런 행동을 하는지 이해하기가 너무 어렵다면, 가서 여러분의 빌드로 다른 것을 시도해보세요. 어쩌면 여러분은 3 차관 확장 빌드에서 왜 파수기를 빨리 확보해야만 하는지 모를 수도 있죠. 시도해보세요! 파수기의 부재가 왜 좋지 않은지 배우게 될 것이고, 게임에 대해서 더 깊이 이해하게 될 것입니다. 어쩌면 여러분은 왜 Grubby가 그렇게 정적으로 플레이하는지 궁금할 수도 있습니다. 그는 전혀 공격을 가지 않습니다. 직접 가서 그의 빌드를 공격적인 스타일로 따라 해 보세요. 무엇이 통하고 무엇이 통하지 않는 것인지, 간단한 시행착오를 거쳐 Grubby가 사용한 빌드의 강점과 단점을 쉽게 찾아낼 수 있을 것입니다. 이렇게 함으로써 여러분은 빠르고 효율적으로 여러분이 사용하는 빌드의 목적에 대한 깊은 이해를 얻음과 동시에, 여러분이 따라 하는 빌드의 강점과 약점 또한 이해하게 되겠지요.

Grubby가 사용하는 빌드의 목적은 저그를 통제하에 두면서 압도적인 병력을 구성하는 데 있는 것 같습니다. Grubby는 자기가 이길 수 있다는 것을 알기 전까지는 저그를 끝장내려 시도하거나 너무 세게 공격하지 않습니다. 그는 저그 선수가 Grubby를 끝낼 수 없는 상태로 유지하고 싶었을 것이고, 따라서 일단 그의 병력이 충분히 강성해지면 공격을 가서 경기를 끝냅니다. 저는 Grubby의 행위와 결정을 분석함으로써 추론할 수 있었고, 그가 사용하는 빌드와 정확히 같은 빌드에 대한 저의 방대한 시행착오 경험 덕분에 그대로 할 수 있습니다.

4.01절의 세 단계 중 어딘가에서 막힌 것 같다면, 팀 리퀴드의 전략 섹션을 둘러보고 도움을 요청하는 것도 괜찮습니다. 대부분은 여러분은 Simple Questions and Answers thread만 이용해도 충분할 것입니다.

[4.04] 매크로 향상시 혼한 장애물

매크로를 향상하는 데 있어서 가장 혼한 장애물은 여러분의 매크로가 괜찮다고 생각하는 것입니다. Damien Rice가 말한 대로, “니가 그냥 모른다는 걸 알았을 때 성장이 쉬운 겁니다”. 여러분이 영망이라는 걸 안다면, 그렇지 않은 사람들과 여러분의 차이를 알기 쉽겠죠. 만약 그 차이를 알면 그 차이를 뛰어넘는 방법을 이해할 수 있어야 합니다. 그러니 겸손하세요.

여러분의 친구나 브론즈 리그 선수를 상대로 계속 이긴다고 해서 제대로 플레이하고 있는 것은 아닙니다. 자라나는 새싹으로써 바르게 플레이하는 방법은 새싹 같지 않은 사람들처럼 플레이하는 것입니다. 초보 여러분은 자신만의 새롭고 독창적인 빌드를 고안할 수 없습니다. 여러분은 최고 레벨에서 통할 수 있을 만한 뭔가를 만들기에는 충분히 게임을 이해하지도 못했고, 실력이 있지도 않습니다. 그냥 프로를 모방하세요.

이런 점에서, 제대로 된 빌드로 비 일반적인 풋내기들을 어떻게 해서 박살을 내야 하는지는 알기 어려울 수도 있습니다. 만약 뛰어난 선수가 여러분이 배우려는 빌드를 사용해서 낮은 수준의 게이머를 결판내는 리플레이를 구할 수 있다면, 그 리플레이는 정말 엄청나게 귀한 것입니다! 여러분은 그 대안으로 팀리퀴드 포럼에 도움을 요청할 수 있습니다. 저는 이런 글타래가 더 많이 보였으면 좋겠네요. “White-Ra처럼 3 관문 확장 빌드를 시도하는 중이에요. 근데 다른 초보 선수들이 절 혼란스럽게 하네요. 제가 White-ra의 빌드로 이기려면 전략 x를 상대로 어떻게 대처해야 하나요?”

또한, 초보들은 자신이 충분한 유닛을 갖지 못했다는 사실을 알아채지 못합니다. 사람들이 자기 자

신의 리플레이를 보면서 패배를 자신이 게임 중에 저지른 시시한 선택들의 탓으로 돌리는 것을 여러 번 보았습니다. 예를 들어서 저글링 속업 확장만을 하면서 상대의 4 차관에만 지는 선수가 있습니다. 이 저그는 리플레이를 보면서 “난 역장이 사기라서 졌어.” 내지는 “점막이 거기까지 퍼지지 않아서 졌을 뿐이야.”, “이쪽에 있는 유닛들을 움직이지 않아서 졌어.” 라고 스스로 생각합니다. 사실 대부분은 그저 상대가 가지고 있던 것들과 교전하기에 충분한 것들을 갖지 못했을 뿐입니다. 4.0.3절에서 저는 특점 시점에 여러분의 인구수를 프로게이머의 것과 비교하는 것의 중요성을 설명했죠. 하세요!

전투 중에 매크로를 까먹으면 엄청나게 남는 광물이 결과로 따라옵니다. 다중 작업에 대한 토론이 많이 있습니다. 그런데 뛰어난 다중 작업이라는 것은 사실은 허튼소리입니다. 스타2에서는 한 번에 하나의 명령만을 내릴 수 있습니다. 따라서 뛰어난 선수들이 실제로 하는 것은 서로 다른 행동들을 한 번에 하나씩 번갈아가며 반복하는 것이죠. 예를 들어, 여러분은 초반에 정찰 일꾼을 컨트롤하면서 본진에 돌아와 건물을 짓고 일꾼으로 돌아갑니다. 이런 작업의 요점은 여러분의 관심을 어디에 집중할 것인지 우선순위를 정하는 것입니다. 매우 뛰어난 선수들은 항상 게임 속에서 가장 주의할 필요가 있는 곳에 집중하고 있습니다. 두 가지 일이 동시에 일어났다는 것을 막 깨달았고, 제일 중요한 결정을 선택할 필요가 있다면 그렇게 하세요. 가끔은 그냥 뭔가를 하면 그 시점에 내릴 수 있는 가장 중요한 결정이 무엇이었는지 배우게 됩니다. 소규모 전투와 병영 배치 중에 어느 쪽을 해야 할지 모르겠나요? 멍청하게 멈춰서 구경하지 마세요! 가만히 있는 대신에 최소한 뭐라도 하세요. 적절하게 멀티 태스킹을 하는 방법을 배우는 동안에는 그냥 뭔가 하는 것이 최선의 선택인 경우가 많습니다.

[5] 마이크로 실력 키우기

[5.01] 기초 마이크로와 중급 마이크로 구분하기

저는 마이크로 주제를 두 가지로 나누려고 합니다. 왜냐하면 여러분이 할 수 있는 마이크로 양이 한계가 있고, 크게 이득을 가져오는 마이크로도 한정되어 있습니다. 게다가 여러분은 조작 능력과 매크로를 배우는 중이고요. 그리고 어떤 마이크로는 매크로와 조작 능력이 완전히 갖춰져야 할 수 있습니다. 이 문서의 조작 능력 부분을 숙달하면 5.03절을 읽으시고, 그 이전에는 5.02절에만 집중하세요.

[5.02] 조작 능력이 떨어져도 할 수 있는 마이크로

이 절은 일부러 짧게 가려고 합니다. 여러분의 조작 능력이 무르익을 때까지 마이크로에 대해서 거

의 걱정하지 않아도 됩니다. 그저 바보 같은 이유로 게임에서 지는 일이 없도록 하기에 충분한 마이크로만 필요로 한다는 걸 명심하세요. 여러분이 시간을 들여서 연습해야만 마이크로는 스펠 캐스팅과 기술 사용법, 그리고 병력 배치, 그리고 기본적인 끌기 컨트롤입니다.

효과적으로 사용할 필요가 있는 마법들은 유닛 테스트용 커스텀 유즈맵에서 쉽게 연습할 수 있습니다. 친구랑 함께 들어가서 병력을 좀 구성하고 서로 맞부딪쳐 보세요. 자신이 생각하기에 약하다고 생각되는 것을 연습하면 됩니다. 여러분이 역장을 못 쓰면 그냥 연습하세요! 만약 점멸 컨트롤이 약하면, 연습하세요! 편하게 컨트롤을 할 수 있게 되면 래더 같은 실제 게임 환경에서도 연습 때처럼 사용할 수 있을 겁니다.

유닛의 위치 선정은 대단히 중요합니다. 위치 선정은 여러분의 유닛 진형은 물론이고 적과 교전할 위치 또한 포함합니다. 전투 시에는 물론이고 심지어 전투가 벌어지지 않을 때도 중요합니다.

http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=187892

위 링크는 유닛 진형과 전술에 대해서 잘 설명하고 있습니다. 저는 대부분을 진형, 그리고 게임 내에 쉽게 적용 가능한 간단한 마이크로 컨트롤에 대해 설명할 겁니다.

어떤 교전이든 여러분은 상대에게 입히는 손해의 양을 항상 최대로 하고 싶을 겁니다. 그리고 상대가 여러분에게 가하는 손상의 양을 최소로 하고 싶겠죠. 이렇게 하기 위한 가장 쉬운 방법은 여러분의 병력이 상대의 병력을 오목하게 감싸는 겁니다. 이렇게 할 수 있다면 여러분은 그에 상응하여 몇 가지 이득을 얻게 됩니다. 원거리 공격을 가정하고 두 군대가 거의 같다고 생각합시다. 만약 여러분이 뭉쳐 있는 상대의 병력을 오목하게 감싸게 된다면, 여러분의 유닛 대부분은 상대에게 공격하지만 상대의 병력은 표면의 일부만이 반격해올 겁니다. 여기 상대를 향해 원호를 그리는 병력을 나타내는 다이어그램이 있습니다. 빨간 화살표는 유닛의 화력을 나타냅니다.

Figure B.1 "Blue's Arc Formation"

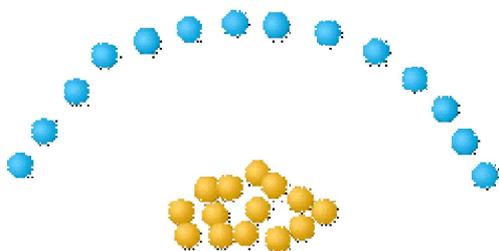
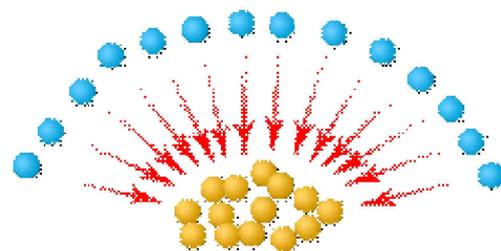


Figure B.2 "Attack Concentration"



뭉쳐 있는 같은 양의 병력은 매우 작은 반격 면적을 가지고 있습니다. 따라서 상대로부터의 반격은 다음과 같겠죠.

Figure B.3 "Orange's Ball Formation"

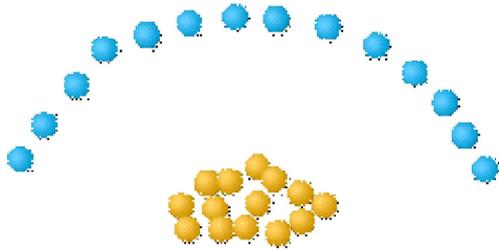
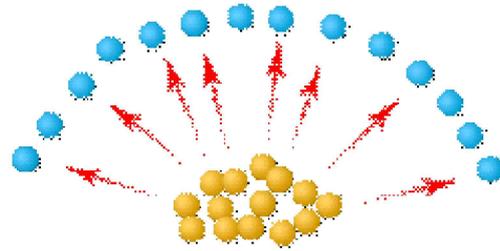
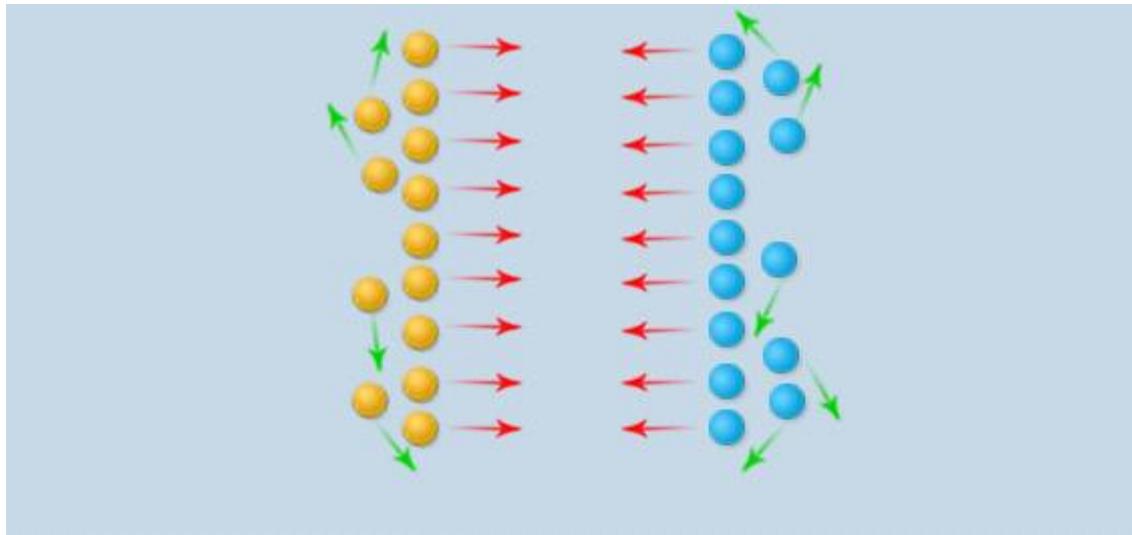


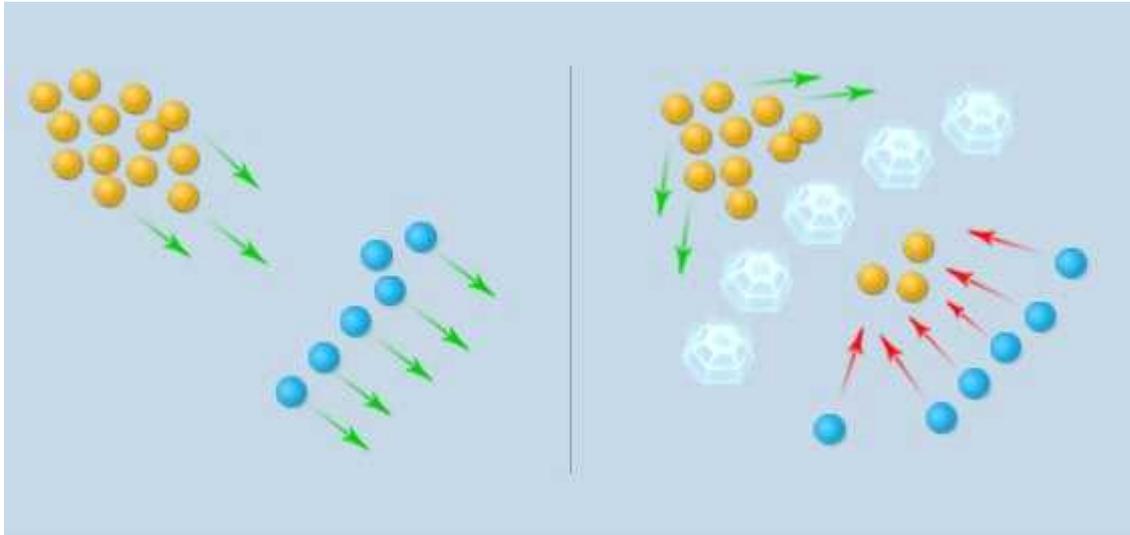
Figure B.4 "Attack Concentration"



같은 그림이지만, 일부 유닛은 공격을 하지 못하는 것을 알 수 있죠.

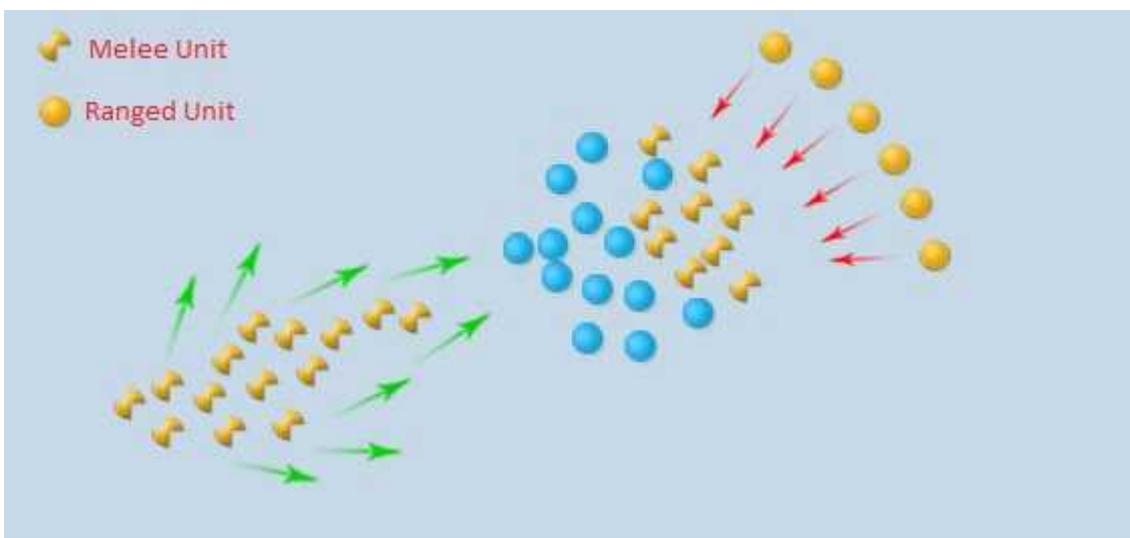


각각의 병력이 일렬로 서서 쏘는 대규모 교전에서는 각 군의 첫 번째 줄만이 화력을 발휘합니다. 나머지는 사거리 문제로 공격하지 못하죠. 프로토스라면 여러분은 이 점을 역장을 통해 이용할 수 있습니다! 역장을 사용하는 목표는 상대가 여러분에게 가하는 DPS의 양을 최소화하고, 여러분의 병력이 가하는 DPS를 최대화하는 것입니다. 이렇게 하는 가장 쉬운 방법은 상대의 병력을 반으로 자르도록 약간 원호를 그리며 끌고, 약간 뒤로 물러났다가 여러분이 고립시킨 작은 병력과 다시 싸우는 것입니다. 이렇게 하여 한 번에 적은 양의 병력과 마주할 수 있습니다. 그러나 실제 게임에서 이 걸 하면서 뒤로 뺐다가 다시 교전하는 것을 잊어버릴 수도 있습니다. 이 경우 역장 뒤의 병력이 여전히 여러분을 사거리 안에 두게 되어, 여러분의 역장이 존재하긴 하는지도 모르게 됩니다. 여기 적절하게 역장을 사용하는 방법을 나타낸 그림이 있습니다.



보다시피 파란 군대는 노란 군대 일부만을 한 번에 상대합니다. 이 경우 파란 군대는 200% 이상의 화력을 발휘합니다. 하나의 유닛을 없애는 데 6번의 공격이 필요하다고 가정해 보면, 파란 군대는 단 하나의 유닛만을 잃고, 역장에 갇힌 노란 유닛들을 모두 잡을 수 있을 것입니다.

저그가 교전할 때는 다음이 매우 중요합니다. 1) 근거리 공격 유닛들이 적에게 닿을 수 있는가. 2) 저그 유닛들이 모두 동시에 공격하는 것이 가능한가. (저그 유닛은 일반적으로 테란이나 프로토스보다 수가 많습니다.) 이렇게 하는 가장 쉬운 방법은 프로토스나 테란 병력을 포위하는 겁니다. 저는 원거리 유닛이 한쪽으로부터 공격하고, 적당한 양의 병력을 집어서(보통은 많은 수의 저글링) 그들을 지도 구석 어딘가에 숨겨두는 겁니다. 그리고 교전이 벌어질 때(보통 저그의 중립 확장 근처에서) 저글링 떼를 구석에서 데리고 와서 적의 후면이나 측면에서 공격할 수 있겠죠.



위 그림에서 볼 수 있듯이, 다른 부대로 포위하는 것은 두 가지 역할을 합니다. 1) 상대의 병력을 오목하게 펼친 여러분의 병력 안으로 밀어 넣습니다. 2) 상대의 원거리 유닛이 치고 빠지기를 하지 못하게 막습니다.

치고 빠지기는 쏘고, 짧은 거리를 후퇴하고, 쏘는 것을 반복하는 과정입니다. 여기에 대해서는 말할 것이 별로 없습니다. 그냥 여러분이 사용하는 유닛의 공격 주기와 상대 유닛의 속도에 친숙해지면 됩니다. 한번 해보면 쉽게 이동 명령과 공격 명령을 내려서 상대 병력을 달리면서 때릴 수 있습니다.

이 문단을 추가해야 할지 말아야 할지 주저했지만 일단 넣기로 했습니다. 상대의 병력이 여러분의 병력에 방사 피해를 주고 있다면, 여러분의 유닛을 여러 갈래로 퍼뜨려서 방사 유닛이 한 번에 하나의 유닛만이 맞도록 해서 이를 완화하는 것이 좋습니다. 공성 전차, 거신, 맹독충, 사이오닉 폭풍, 진균 번식 등에 해당하는 것이죠.

당기기 마이크로는 간단한 형태의 마이크로입니다. 부상당한 유닛을 상대의 사거리 밖으로 빼서 체력이 가득 찬 유닛들이 대신 맞도록 하는 것이죠. 이 컨트롤은 여러분의 부상당한 유닛이 그대로 죽는 대신 여전히 화력을 발휘할 수 있게 해 줍니다. 당기기 마이크로는 저글링과 광전사, 광전사 대 광전사, 추적자 대 추적자, 그리고 거신 싸움에서 매우 일반적입니다. 이 예제들은 모두 프로토스가 들어 있지만, 다른 종족전들에서도 매우 유용합니다. 이것은 매우 손이 적게 가므로, APM에 여유가 있다면 반드시 해 줘야 합니다! 그러나 유닛 미크로를 하는 것보다 여러분의 자원을 낮게 유지하면서 병력을 재정비하는 것이, 승리에 더 도움이 되는 경우가 대부분이라는 것을 기억하세요. 그러니 당기기 마이크로는 뭔가 다른 할 일이 없을 때만 해야 합니다.

[5.03] 뛰어난 조작능력이 필요한 마이크로

일단 조작능력이 확실하게 자리잡으면 마이크로는 몸이 반사적으로 기억하는 것이 됩니다. 초보 선수들은(즉 거의 모든 분은) 뭔가 다른 것으로 나아갈 수 있으려면 그 전에 매크로나 조작 능력을 모두 고치는 것에 대해 생각해야 합니다. 그러므로 이 절에서는 전문적인 마이크로에 대해 요약할 것입니다. 뛰어난 조작능력이 필요한 마이크로는 경험에서 나오는 것이기 때문에 따로 연습할 수 있는 것이 아닙니다. 이런 마이크로는 매크로나 조작에 대해서 계속 생각할 필요가 없는 순간에만 나타나는 갑작스런 선수의 행동이라고 생각해야 합니다. 단순히 스타 2를 하는 법을 배우는 단계를 넘어서면 선수들은 결국 다른 사람을 상대로 플레이하게 됩니다.

상대가 후퇴할 때 유닛 한 두기를 끊기 위해서 점멸해야 하는 때를 아는 것, 그리고 아무 손해도 입지 않고 이렇게 할 수 있는 때가 언제인지 아는 것은 완전히 일관성 있게 숙달하기는 어려운 기

술입니다. 아슬아슬한 시점에 의료선을 탈출시킬 수 있게 되려면, 또는 언제 해병이 전투 자극제를 사용해야 하는가, 그리고 한 부대의 뮤탈리스크로 언제 해병과 싸워야 상대가 전투에 집중하지 않는지, 이러한 모든 것들이 조작 능력이 어느 수준으로 발달해서 몸에 깊게 배었을 때에야 비로소 자산이 됩니다.

이 글을 읽는 분들은 극도로 좋은 유닛 컨트롤 실력을 갖추려고 일부러 애쓸 필요는 없습니다. 7장에서 자세히 설명한 주제처럼, 이러한 것들은 막대한 양의 경험과 게임에 대한 이해로부터 오는 것입니다. 모든 분이 이런 특정한 마이크로는 문서로부터 배우는 것이라기보다 경험하는 사실을 이해하셨을 테니, 이 절에서 너무 많은 것을 쓰려고 하지는 않겠습니다.

[6] 조작 능력 키우기

중요한 점: 조작 능력 부분을 연습하기로 할 때마다 여러분은 정확히 어떻게 해야 하는지 궁금할 수 있습니다. 모든 것을 한 번에 바꾸는 것은 불가능하므로, 저는 한 번에 한 가지 관점에서 조작 능력을 고쳐나갈 것을 권합니다. 예를 들어서 여러분이 부대 지정을 고치고, 화면 위치 저장 기능을 사용하고 싶다면, 하나에 먼저 숙달하고 다른 것을 연습하세요. 즉, 하나씩 하라는 것은 YABOT을 불러와서 여러분의 빌드오더를 연습하되, 올바른 조작을 활용하시라는 말입니다. 일단 어느 정도 할 수 있게 되면 래더에 가서 실제 상대에게 그 조작 방법을 연습하기 시작할 수 있습니다. 그렇게 습관이 굳어지면 화면 위치 저장 기능에 관심을 집중할 수 있겠지요. (부대 지정을 먼저 고쳤다고 할 때) 그러면 다시 YABOT을 켜서 그 과정을 반복합니다.

[6.01] 마우스 조작

[6.01.1] 마우스 가속도와 민감도

좋은 마우스 조작 능력을 갖춘다는 것은 다시 말해서 여러분이 원하는 것을 필요한 때에 가능한 한 빨리 정확하게 클릭할 수 있다는 것입니다. 여러분이 이렇게 하기 전에 알아 두셨으면 하는 몇 가지 권장 설정이 있습니다. 첫 번째로 말하고 싶은 것은 스타2 내에서 마우스 감도를 잘 설정하는 방법입니다. 퍼센티지를 5의 배수로 설정하면 마우스가 움직이는 동안 일부 픽셀을 건너뛰는 현상이 발생합니다. 이러한 현상을 해결하기 위해서는 여러분의 슬라이더를 5로 나눌 수 없는 값, 예를 들어 51% 같은 값에 놓으세요. 참고: 윈도우의 감도 설정은 6/11에 두어야 합니다.

그다음으로 언급하고 싶은 것은 마우스 가속도입니다. 마우스 가속도는 윈도우 신 버전의 기능 중 하나로 마우스 커서 움직임을 결정하는 두 번째 변수를 추가합니다. 첫 번째 변수는 마우스가 실제로 이동한 거리입니다. 여러분이 마우스를 멀리 움직이면 커서도 멀리 움직입니다. 만약 여러분이

마우스 가속도를 켜면, 두 번째 변수 또한 추가됩니다. 두 번째 변수란 여러분의 마우스가 움직이는 속도입니다. 여러분이 마우스를 빨리 움직일수록 커서는 더 멀리 이동합니다! 정확도에는 좋지 않죠. (역자 : 윈도 XP, 비스타 이상에서 적용되는 이야기입니다.)

여러분의 마우스 커서가 화면의 왼쪽 아래에 머물러 있고 순간적으로 오른쪽 위로 이동해야 한다고 생각해 봅시다. 여러분의 두뇌가 손이 움직여야 하는 거리만을 가늠하는 것과 어떤 속도로 얼마나 움직여야 하는지를 가늠하는 것 중에 어느 쪽이 간단하겠습니까? 마우스 가속도는 게임 중에 마우스를 정확하게 움직이는 행동을 정말 훨씬 더 어렵게 만듭니다. 그러니까 이 빌어먹을 물건은 꺼두어야 합니다.

<http://donewmouseaccel.blogspot.com/2010/03/markc-windows-7-mouse-acceleration-fix.html>

여기 윈도우 7에서 마우스 가속을 끄는 방법에 대한 훌륭한 링크가 있습니다! 그저 툴 팩을 받아서 올바른 레지스트리를 열고 로그오프했다가 돌아오면 됩니다. 여러분은 이제 마우스와 커서의 완벽한 1:1 비율을 즐길 수 있습니다. 그리고 나서 제어판에서 마우스 창을 열어서 “포인터 정확도 향상” 에 체크된 것을 해제하면 됩니다

이런 설정들을 고치고 나면 윈도우의 감도 슬라이더를 건드리지 마세요! 6/11에 그대로 놔두세요! 만약 여러분이 더 높은 감도를 원한다면 가변 DPI 설정을 지원하는 마우스를 구매하세요. 이렇게 하면 여러분은 마우스를 움직일 때 일부 픽셀을 건너뛰는 현상을 겪지 않습니다. 만약 여러분이 높은 감도로 이동을 감지하는 마우스를 가지고 있다면, 여러분의 민감한 마우스 움직임은 굉장히 정확해질 것입니다. 슬라이더 설정을 바꿨을 때 실제로 일어나는 일은 여러분의 마우스가 읽어들이는 값을 특정한 상수(가속도가 켜져 있다면 공식에 대입한 결과)로 곱하는 것입니다. 이것은 곧 정보의 손실을 의미하며 부정확한 정밀도를 나타내는 것입니다!

[6.01.2] 키보드, 마우스, 그리고 손 위치

여러분의 주변 장치를 놓을 때 가장 중요한 것은 편해야 한다는 것입니다! 그러므로 이 절은 여러분에게 다른 선택지를 소개하기 위해 쓰였다는 것을 염두에 두시기 바랍니다.

키보드 위치는 여러분이 1a2a3a를 치기 위해서 가장 중요한 것입니다. 여러분의 병력에 공격 명령을 내리는 방법은 여러분의 키보드가 위치한 방법에 상당히 의존합니다. 저는 제 키보드를 주시하는 방향에 완전히 수직으로 (어깨에 평행하게) 놓습니다. 그리고 저는 1a2a3a를 앞의 세 손가락(약

지, 중지, 검지)과 엄지로 누릅니다. 어쩌면 이 방법은 KawaiiRice가 하는 것만큼 효율적이지 않을 수도 있습니다. 그는 키보드를 왼쪽으로 기울여지게 놓고(키보드의 왼쪽 면이 몸에서 더 떨어지도록) 4a5a6a를 새끼손가락과 중지/검지로 쉽게 누를 수 있게 합니다. 어떤 각도와 방법으로 놓든지 여러분이 키를 정확하고 편히 누를 수 있게 하세요!

여러분이 컨트롤 버튼을 누르는 방법은 여러분의 손을 어떻게 두는가에 의존합니다. 저는 컨트롤 버튼을 손의 왼쪽 측면(새끼손가락이 손과 연결되는 작은 용기점)으로 누르고, 1~5번까지 왼손이 닿습니다. 어떤 사람은 숫자키를 누를 때 오른쪽 손을 사용하는 쪽을 선호합니다. 어느 쪽이든 가장 편하게 느껴지는 것을 사용하세요. 저는 제 손을 뒤편 수 있으면 마우스 위에 두는 것이 좋습니다.

마우스를 사용할 때 여러분의 손의 회전축은 매우 중요합니다. 회전축은 손의 다른 부분이 움직일 때 멈춰 있는 점으로 정의합니다.



위의 플래시드라이브 그림에서 회전축은 검은 플라스틱에 둘러싸인 동그란 은색 금속 돌출물입니다.



여러분 손의 회전축은 이 곳이 되어야 합니다. 그러면 손의 움직임에 비해서 필요한 근육의 움직임

이 작아지므로, 마우스 이동을 제어하기 더 쉬워집니다!

<http://www2.razerzone.com/MouseGuide/html/advantages.php>

여러분이 익숙해져야 할 마우스 쥐는 방법들이 몇 가지 있습니다. 여러분은 이 세 가지 종류의 방법에 익숙해져야 합니다. 손바닥 그립(palm grip)은 선수들이 어깨를 회전축으로 사용하게 만듭니다. 제 생각에 이 방법은 FPS를 하기에 좋습니다. 그러나 이 그립은 RTS를 하는 데에는 매우 좋지 않습니다. RTS는 정확한 마우스 움직임이 필요한데, 여러분의 회전축이 항상 어깨에 있다면 정확하게 움직이기 어려울 것입니다.

갈고리 그립(claw grip)은 즉각적인 빠른 움직임에 훌륭하지만, 그렇게 유연하지 않습니다. 커서를 넓게 쓸어내리며 움직이기는 약간 어렵기 때문에, 화면의 모든 지점을 효과적으로 가리키기 위해서는 사용자가 높은 DPI 설정의 최고급 마우스를 사용해야 합니다. 또 이 방법은 다른 두 방법에 비해서 손목에 훨씬 많은 피로를 줍니다. (적어도 저에겐 그랬습니다.)

손끝 그립(fingertip grip)은 아마도 가장 피로를 많이 유발할 수 있습니다. 그렇지만 저는 이 방법이 RTS 게임을 할 때 가장 좋은 것이라고 생각합니다. 왜냐하면 여러분의 회전축이 정확히 다음 위치에 놓여지도록 하거든요.



손끝으로 마우스를 움직이는 것이 유일한 마우스 이동이기 때문에, 여러분은 마우스 커서를 더 정확히 움직일 수 있습니다. 어느 방향으로든 상자를 쉽게 만들 수 있으며 마우스와 회전축을 매우 가까이 합니다.

[6.01.3] 마우스 정확성과 연습 게임

여러분은 이제 정확성을 위해 연습할 수 있습니다. 방을 하나 만들고 스타2를 플레이하세요. 마우스

를 매우 정확히 움직이는 것에 집중하세요. 선택 상자를 가능한 한 작게 만드세요. 병력에 명령을 내릴 때도 원하는 위치를 찍을 때까지 여러 번 클릭하지 말고 한 번의 명령만 내리세요. 아니면 Osu!라고 불리는 훌륭한 게임을 이용할 수도 있습니다.

Osu!는 원 위에 클릭하는 게임입니다. Osu!는 매우 어렵지만, 굉장히 재미있으며 빠르고 정확한 마우스 움직임을 연습하는 데 이용할 만한 가치가 있습니다. (역자 : DS의 응원단 시리즈의 카피입니다.)

<http://osu.ppy.sh/>

여기 마우스 정확도 연습을 위한 게임들이 몇 개 더 있습니다!

<http://aim400kg.ru/en/>

<http://www.bigfatarcade.com/full.php?id=5593>

http://dagobah.net/flash/Cursor_Invisible.swf

[6.02] 선택 상자 만들기

6.01.2절을 이미 읽었다고 가정하면 여러분은 이제 어디에 마우스 이동의 축을 두어야 하는지 아실 겁니다. 이걸 숙지하셨다면 선택 상자를 만드는 가장 정확한 방법을 쉽게 이해가 됩니다. 커서를 왼쪽 위에서 오른쪽 아래 방향으로 끄는 것이 프로그래머를 제외한 모두에게 가장 좋은 방법입니다. 여러분이 커서를 여러분의 축을 향해 끌어당길 때 근육의 움직임이 적어집니다. 이건 바로 여러분이 원하는 것이죠! 즉 왼쪽 위에서 오른쪽 아래로 끌 때 여러분이 원하는 위치에서 선택 상자를 끝내기 쉽습니다.

여러분이 유닛을 선택할 때마다 가능한 한 작게 만들도록 노력해야 합니다. 이렇게 노력하면 과도한 마우스 움직임을 만들지 않도록 자신을 단련하게 됩니다. 따라서 여러분의 마우스 움직임이 더욱 정확하게 되지요. 일꾼 위에 선택 상자를 마구 만들고, 화면 전체를 선택하는 선수를 볼 때마다 비웃어 주세요. 그러한 행동이 도움되지는커녕 오히려 게임을 방해한다는 사실을 깨달으세요. 일꾼을 선택할 때는 언제나 최대한 작은 상자를 만들도록 하세요!

어떤 크기에 들어가는 유닛 집합을 선택할 때 매직 박스라고 합니다. 이 유닛들이 특정한 크기 안에 들어가면, 매직 박스 안쪽의 두 유닛 사이에 이동 명령이 떨어지지 않는 한 진형을 유지하고 움

직입니다. 이런 특성은 공중 유닛의 방사 피해를 줄이는 데 매우 유용하며, 맹독충을 상대로 소수의 해병 집단을 움직일 때에도 유용합니다. 매직 박스에 대한 더 많은 정보를 바라면 다음 링크들을 보세요.

http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=145719

http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=195106

[6.03] 스크롤과 화면 위치 저장

그리 많지 않은 사람들만이 화면 위치 저장 단축키의 중요성을 이해합니다. 심지어 일부 프로 선수들도 화면 위치 저장을 사용하지 않습니다. 그렇지만, 저는 최소한 그게 뭔지는 알아야 한다고 생각합니다. 화면 위치 저장 단축키는 기본적으로 좀 이상한 기능키에 배정되어 있습니다. 저는 이것들을 f1,f2,f3,f4로 바꾸시라고 권장합니다. 여러분은 노는 일꾼 선택 단축키 -기본적으로 f1에 배정된 키-를 뭔가 다른 것으로 바꾸셔도 되고, f1으로 그냥 두어도 됩니다. 저는 제가 사용하지 않는 아무 키로나 옮기는 걸 선호하는데, 이 단축키를 전혀 사용하지 않기 때문입니다. f1,f2,f3을 연결체, 사령부, 부화장에 사용하시라고 권하겠습니다. 저 개인적으로는 f1은 집결지(프로토스의 경우 소환용 수정탑)에, f2,f3,f4는 세 개의 연결체 위에 두곤 합니다. 이 네 개의 위치 저장 단축키를 통해 많은 시간을 절약할 수 있습니다!

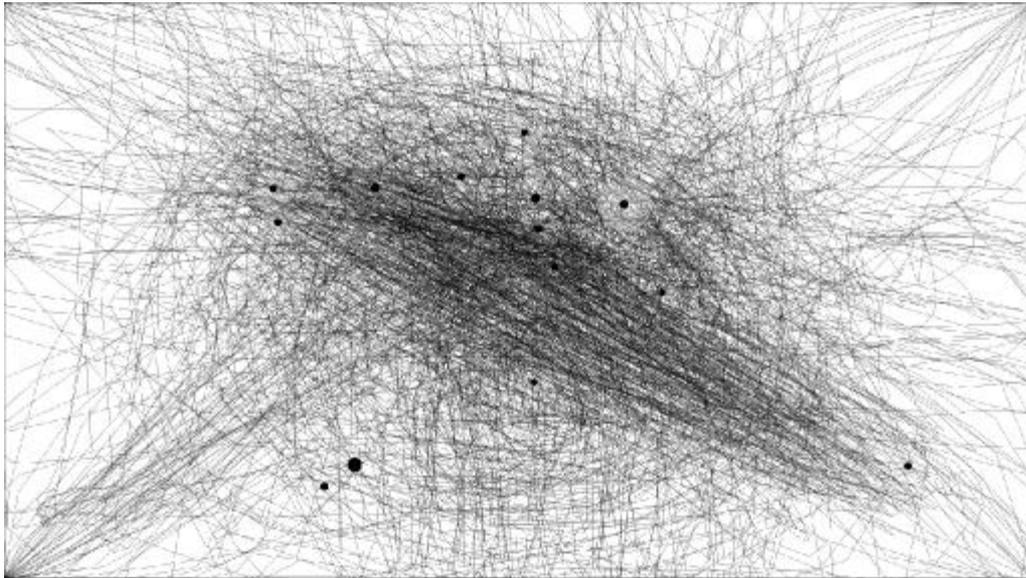
경험상 어떤 행동을 취할 때 단축키를 사용할 수 있는데도 마우스를 사용하면 비효율적입니다. 안 좋아요! 여러분은 지도 여기저기에서 마우스 스크롤을 가능한 한 최소로 줄여야 합니다! 기능 키를 화면 위치 저장에 쓰세요!

조작 능력에 진지하게 집중해 볼 준비가 되었다면, 마우스 스크롤을 쓰지 않도록 훈련하시라고 하겠습니다. 이렇게 연습하는 가장 좋은 방법은 단순히 마우스로 스크롤 하는 기능을 꺼 버리는 것입니다! 스타2 설정에 가서 해상도를 창 모드(전체화면)으로 바꿉니다. 그리고 조작 탭의 마우스 커서가두기 옵션을 꺼 버립니다. 이렇게 하면 마우스 스크롤 기능 대신 다른 방법으로 화면을 이동해야 합니다. 몇 번의 연습 경기 후에 기능키로 화면을 건너뛰는 데 익숙해지면 보통의 플레이로 돌아와도 됩니다(역자 주: 그냥 '마우스 스크롤 사용'을 꺼 버려도 됩니다.)

여러분이 스크롤에 마우스를 너무 쓰고 있는지 확인하려면 이걸 켜고 게임을 해 보세요.

<http://iographica.com/>

이 프로그램은 여러분이 일상적인 컴퓨터 활동을 하는 동안 마우스가 움직인 경로를 그림으로 만들어 줍니다! recoding에 체크하고 여러분의 마우스가 화면 가장자리로 얼마나 자주 가는지 보세요. 만약 가장자리로 거의 가지 않는다면 여러분이 빠르고 효율적인 단축키를 사용해 화면을 전환하고 있다는 것입니다! 여기 어떤 테란이 제게 올린 러시를 사용한 10분짜리 게임으로부터 만들어진 그림이 있습니다.



보시다시피 저는 오른쪽 위에서 오른쪽 아래로 많은 박스를 만들고, 마우스 스크롤은 최소로 사용합니다. 그리고 미니맵을 좀 이용하는 것 같군요. 훌륭해요. 혹시 리플레이에 관심이 있다면 다음 주소에 있습니다.

<http://drop.sc/2903>

[6.04] 단축키와 부대 지정

단축키를 사용할 수 있는 곳에 마우스를 사용하면 비효율적입니다. 마우스 대신 단축키를 이용할 수 있는 때에는 단축키를 이용하세요! 매우 간단합니다! 스타 2의 옵션으로 가서 게임플레이 탭을 선택하고, 명령 단축키 표시에 표시하세요. 이러면 화면 오른쪽 아래에 모든 것의 현재 단축키가 그림 위에 나타납니다.

많은 분들이 1a 신드롬으로 알려져 있는 문제를 겪고 있습니다. 1a 신드롬이란 스타 2를 플레이하기 시작해서 거의 무한에 가까운 유닛을 한 번에 선택할 수 있다는 사실을 악용한 결과입니다. 사람들은 모든 유닛을 하나의 단축키에 모두 배치하고 지도에 어택을 찍습니다. 아마 부대 지정을 가장 효율적으로 활용하는 방법은 세 가지의 다른 부대에 유닛들을 넣는 것입니다. 저는 1~3번을 병

력에 사용합니다. 여러분의 개인적 선호에 따라 이 부대 지정을 서로 다른 유닛들로 구성할 수도 있고, 서로 다른 위치의 유닛들로 구성할 수도 있습니다. 예를 들어 제가 여러 방향에서 3방향 공격을 하기 위해 세 군데에 병력을 산개해 두었다면, 저는 가장 왼쪽의 병력을 1번에 넣고, 중간 병력을 2번, 가장 오른쪽의 병력을 3번에 넣습니다.

제가 모든 병력을 한 곳에 데리고 있다면 위치에 따라 그룹에 묶는 대신, 서로 다른 종류의 유닛들은 서로 다른 단축키에 넣는 것이 더 효과적입니다. 프로토스를 할 때 저는 광전사를 1, 원거리 유닛을 2, 거신을 3에 넣습니다. 이렇게 하면 전투시 적절한 유닛을 적절한 위치에 두는 것이 매우 쉽습니다! 저는 광전사가 앞에, 원거리 유닛을 중간에, 그리고 거신은 가능한 한 적에게서 멀리 두고 싶습니다.

프로토스와 테란은 모든 연결체나 궤도 사령부를 하나의 단축키에 배치하라고 권장합니다. 쉽게 일꾼을 생산할 수 있고, 쉽게 매크로를 위한 마법을 사용할 수 있죠. 저그 유저분들은 다음 링크에 설명된 애벌레 생성 방법을 배우시기 바랍니다.

http://www.playxp.com/sc2/tip/view.php?article_id=2793233

[6.05] 미니맵 주시

여러분은 미니맵 위에 여러분의 기지를 향하는 적의 수송선의 점이 나타날 때, 또는 수정탑을 숨기기 위해 외각으로 이동하는 탐사정의 점이 나타날 때 발견할 수 있어야 합니다. 계속해서 미니맵을 주시할 수 있도록 훈련하는 것은, 매크로를 생각할 필요가 없다면 상당히 쉬운 일입니다.

여러분은 계속 화면을 주시하고 있을 필요가 없는 명령을 내릴 때마다 미니맵을 봐야 합니다. 말 그대로 가능할 때마다 언제나라도 미니맵을 훑듯 봐야 합니다. 이렇게 하지 않아도 되는 순간은 건물을 심시킴할 때, 정확한 이동 명령을 내릴 때, 또는 매우 중요한 전투 중에 마이크로를 하는 때뿐입니다. 그냥 키보드를 누르기만 해도 되는 다른 대부분의 명령들은 여러분의 눈이 미니맵에서 떠날 이유가 되지 않습니다.

미니맵 주시를 습관화하는 좋은 방법은 소리 없이 게임하는 것입니다. 견제를 하기에 가장 좋은 순간은, 상대가 견제가 존재하는지조차 모를 때라는 사실을 아십니까? 뛰어난 상대는 전투 중에 여러분의 본진에 병력을 드랍하거나, 저글링을 광물 라인 근처로 보내거나, 암흑 기사를 부화장이나 일벌레에게 보낸다는 뜻입니다. 만약 여러분이 소리 안내에 의존하지 않는다면 여러분은 그런 순간에 미니맵 위의 비주얼에 의존해야만 할 것입니다. 몇 게임을 아무 소리 없이 미니맵 주시에 집중하여 해 보시기 바랍니다.

다음 프로그램을 이용할 수도 있습니다.

<http://iographica.com/>

이 프로그램은 마우스 움직임을 그림으로 기록해줍니다. 여러분은 이 그림에서 얼마나 미니맵을 자주 이용하는지 비교할 수 있습니다. 이 프로그램을 이용할 수도 있지만 동시에 소리 없이 연습하세요!

[6.06] Tapping

태핑은 Day9이 만들어 낸 신조어입니다. 뛰어난 플레이어가 필요한 모든 액션들이 계속 돌아가고 있는지 확인하기 위해 취하는 주기적인 행동을 말합니다. 일반적인 주기는 다음과 같겠죠.

일꾼 생산

자원 소비

미니맵 확인

병력에 명령 내리기

이러한 태핑은 뭔가 할 게 없을 때마다 이루어집니다. 만약 여러분이 이렇게 계속 순환한다면 여러분의 병력은 계속 여기저기 활보하고, 일꾼 생산을 놓치지도 않고, 항상 자원을 제대로 쓰고, 미니맵 위에 나타난 것을 거의 놓치지 않을 수 있습니다. 이 작업의 이점은 대단히 많습니다. 견제를 미리 보고 대처하기 쉬워지고, 매크로 이외의 다른 것에 대해서 생각할 수 있습니다. (왜냐면 이걸 몸이 기억해 버리니까요) 여러분의 병력은 계속 여기저기를 돌아다니므로 상대는 여러분의 병력을 보거나 판단하기가 더 어렵습니다.

여러분은 고수준의 선수가 단축키를 2342345656 같은 식으로 마구 날리는 것을 자주 보실 겁니다. 이게 쓸모없는 행위가 아닌 경우가 많습니다. 뛰어난 선수들은 2번 과정을 하는 동안 이 짓을 합니다. 또 그들은 모든 생산 건물에서 원하는 것이 생산되고 있는지 확인해서, 다음으로 필요한 것을 생산할 준비를 합니다.

이런 과정을 만들어서 할 일이 없을 때마다 의식적으로 이와 같은 태핑을 하려고 노력하면 매우 도움이 됩니다. 습관으로 만들기 쉽지는 않지만요. 확실히 이걸 할 수 있게 되면 매우 많은 이득을 볼 것입니다. 그때가 바로 여러분의 스타2 실력이 좋아지기 시작하는 순간입니다. 여러분의 몸이 기억하는 대로 다른 것들을 관리하는 동안, 여러분은 전략이나 높은 수준의 행위에 대해 자유롭게 생각할 수 있게 됩니다.

[7] 게임 센스, 의사 결정, 그리고 전략

이 부분이 가장 쓰기 어려운 부분이 될 것입니다. 저는 지금도 조작 능력을 가다듬고 있으므로 이러한 분야까지 깊이 탐구하지 못했습니다. 간단히 말해, 매우 높은 수준의 선수들만이 새로운 전략을 효과적으로 떠올릴 수 있고, 훌륭한 의사 결정 능력과 게임 센스를 지닐 수 있다는 것입니다.

의사 결정부터 논해보죠. 의사 결정 능력을 향상하는 가장 좋은 방법은 통하지 않을 것을 아는 결정은 배제하는 것이라고 생각합니다. 예를 들어 저는 프저전에서 후반에 공중 공격이 불가능한 불멸자에게만 의존하는 것은 불가능하다는 사실을 압니다. 그렇지만 열린 마음가짐을 갖는 것은 매우 중요합니다! 예를 들어 최근 Mondragon이라는 선수가 Zeerax와의 경기에서 우주관문 압박을 상대로 저그가 바퀴를 많이 만든다면, 저그의 공격을 감당할 능력이 없는 프로토스의 주요 지점을 칠 수 있다는 것을 발견했습니다. (역자: 최근 황강호 선수의 경기가 있었죠) 저그는 우주관문 테크에게 압박을 받을 때, 자연스럽게 히드라리스크와 여왕, 그리고 포자 촉수를 만들고 싶어 합니다. 히드라리스크는 거신의 공격에 특히 취약하므로, Zeerax의 목표는 히드라리스크 위주로 구성된 Mondragon의 병력을 거신의 화력으로 제압하는 것이었습니다. 그러나 Mondragon은 비직관적인 선택인 바퀴를 사용해서 강력한 바퀴 공격을 가했고, TSL 3에서 Zeerax에게 2-0으로 승리했습니다!

그러므로 모든 가능성에 마음을 열어 두되, 저능어나 할 만한 선택은 배제하세요. 다음 단계는 연습 중에 간단히 해 보는 것입니다. 어떤 결정이 통할 것인지 모르겠나요? 그럼 시도해 보세요. 지금이 공격하기에 좋은 타이밍인지 확신할 수 없나요? 그럼 공격하세요! 적의 병력이 여러분의 것을 쳐부술지 어떨지 몰라요? 공격하세요! 여러분이 더 나은 위치에 있을 때 같은 전투가 어떻게 되는지 궁금한가요? 시도해 보세요! 좋은 의사결정방법을 배우는 법은 어떤 것이 나쁜 결정인지 아는 것입니다!

다.

게임 센스는 경험에서 옵니다. 때로 저는 상대가 등지탑을 만들었고 뮤탈리스크 테크까지 시간을 벌고 있음을 느낄 수 있습니다. 게임 센스란 반복과 종족전에 대한 방대한 지식을 통해 개발된 게임에 대한 암시적인 이해를 말합니다. 좋은 게임 센스를 개발하는 데에는 놀랄 만큼 많은 시간이 필요하기 때문에, 좋은 게임 센스를 개발하는 방법이 그리 많을 것 같지는 않습니다. 그러므로 대부분의 선수들은 그냥 다른 면에 집중해서 그걸 자연스럽게 할 수 있도록 합니다.

게임 센스는 여러분의 상대가 선택한 계획이나 행동, 또는 빠져든 상황 등을 잠재의식에서 느끼고 인식하는 능력입니다. 게임 센스나 게임에 대한 깊은 이해를 얻는 점에 대해서는 걱정하지 말고 자연스럽게 다가오도록 두시기 바랍니다. 게임 센스에 대해 고민하기 전에 완벽하게 터득해야 할 다른 점들이 많이 있습니다.

그럼에도 하나 알려달라고 하신다면, 게임 센스를 키우는 좋은 방법은 여러분의 리플레이에서 미묘한 점들을 찾아서 미래의 게임에서도 볼 수 있게 하는 것입니다. 암흑 기사가 지도를 가로질러 걸어오기 시작하기 전에 상대가 하는 행동, 또는 저그 선수가 중반에 땅굴망을 사용하기 전에 일반적으로 하는 행동과 같은 미묘한 점들 말입니다.

비슷하게, 전략을 만들기란 정말로 어렵습니다. 프로게이머 이외의 사람이 쓸만한 새 빌드를 만든 경우는 거의 없습니다. 왜냐하면 쓸만한 전략을 우연히 발견할 가능성은 매우 작기 때문입니다. 저는 프프전에서 4 차원관문 러시를 하는 선수에게 테크를 타기 위해 충분한 시간을 벌 수 있는 빌드를 찾아낸 IMYongHwa 같은 선수에게 대단히 고마움을 느끼고 있습니다.

저는 새로운 빌드나 전략을 만들어내는 선수를 대단히 존경하는데, 그렇게 하기 위해 필요한 실력이 매우 높기 때문입니다. 저는 그와 같이 할 수가 없을 정도로 높은 실력이 필요합니다. 4.02절을 기억하고 있습니까? 뛰어난 전략을 하나 골라서 별로 쓸모없는 빌드를 연습하는 데 시간을 낭비하지 않게 하는 방법을 설명했습니다. 여러분이 매크로에만 집착한다거나, 조작 능력에만 집착한다는 사람들의 불평을 들을 일이 많을 겁니다. 중요한 것은, 조작 능력이나 전략, 조작 능력 중에 하나만을 골라 순수하게 그것만 연습하는 일은 불가능하단 겁니다. 여러분은 한 번에 하나의 알려진 전략

과 함께 연습을 시작하므로, 그 빌드는 견고한 것이어야 합니다. 그러면 여러분의 조작 능력이나 매크로 능력과 상관없이 매크로와 전략 모두를 동시에 같은 정도로 연습할 수 있습니다. 페이스 조절에 실패하거나, 이 간단한 밸런스 조절에 실패한다면 그 결과는 느린 성장으로 나타납니다. 그리고 그건 우리가 목표로 한 것이 아니죠. 우리는 효율적인 성장을 원하고 있습니다!

프로 선수가 아닌 사람들이 새로운 전략을 찾는 유일한 방법은 프로게이머의 경기를 면밀히 관찰하면서 독특하고 주목할 만한 무언가를 발견하기를 기대하는 것입니다.