

가상농구에서 3점 슛을 둘러싼 평가는 종종 직관과 어긋난다. 짧은 경기, 고정된 루틴, 확률 기반의 결과가 섞이면서 사람들은 더 안전해 보이는 중거리나 인사이드 마무리를 선호한다. 하지만 효율의 언어로 풀어 보면, 3점 라인은 단순한 화려함이 아니라 기대값을 올리는 가장 경제적인 선택지다. 다만, 이 말은 무조건 3점만 쏘라는 뜻이 아니다. 어떤 상황, 어떤 라인업, 어떤 시장에서 3점이 기대값을 얼마나 끌어올리는지, 그리고 언제 오히려 위험해지는지를 수치로 따져 보는 일이다. 실제로 확률 설정이 공개되는 경우는 드물지만, 모델을 세우고 판독하는 방법은 충분히 현실적이다.

가상농구의 룰과 엔진, 3점이 먹히는 구조

가상농구는 짧게는 수십 초, 길어도 몇 분 내로 한 경기가 끝난다. 선수 개개인의 실제 컨디션이나 긴 호흡의 전술 대신, 사전 정의된 능력치와 무작위성 엔진이 결합해 결과를 뿜아낸다. 이때 득점은 주로 몇 가지 이벤트로 축약된다. 속공, 픽앤롤, 포스트업, 킥아웃 3점처럼 구분되는 전형적 시퀀스가 있고, 각 시퀀스 안에 슈팅 위치와 확률, 파울 발생, 턴오버 같은 부가 요소가 붙는다. 개발사에 따라 가중치와 분산 처리 기준은 다르지만, 큰 틀에서 다음 사실은 대체로 유지된다. 3점은 적중률이 낮지만 샷 기대득점이 높고, 공간을 벌리는 효과 덕분에 인사이드 효율까지 함께 끌어올릴 수 있다.

중요한 건 단발 샷 성공률이 아니라 포지션 평균 기대득점이다. 단 한 번의 시도는 흔들릴 수 있어도, 같은 기댓값 구조가 누적될수록 평균에 수렴한다. 가상농구처럼 샘플이 빠르게 쌓이는 환경에서는 특히 그렇다. 따라서 경기를 바라보는 관점도 바뀐다. 오늘 몇 개가 들어갔는지가 아니라, 이 팀의 3점 시도 비중과 정확도, 그에 따른 전체 포제션 기대값이 어떤지에 집중해야 한다.

기대값으로 푸는 3점의 경제학

현장 코칭이나 도박 시장을 분석할 때 자주 쓰는 간단한 모델을 하나 가져와 보자. 샷 유형을 2점, 3점으로만 단순화하고, 각 유형의 성공률을 p_2 , p_3 로 둔다. 그럼 샷 하나의 기대득점은 각각 $2 \times p_2$, $3 \times p_3$ 가 된다. 예를 들어 p_2 가 52퍼센트, p_3 가 36퍼센트라면 2점 샷 기대득점은 1.04, 3점은 1.08이다. 이 수치 차이는 0.04점, 얼핏 미미해 보인다. 하지만 포제션당 시도 60회 기준으로 환산하면 2.4점 차이가 된다. 가상농구에서 핸디캡이나 언더오버 라인 이 한두 점 차이로 갈리는 빈도를 생각하면, 2.4점은 체감상 거대한 간극이다.

가상농구 엔진은 보통 리그 평균과 비슷한 구간으로 확률을 세팅한다. p_2 는 48에서 55퍼센트, p_3 는 32에서 40퍼센트 범위가 흔하다. 이 범위 어디를 찍더라도, 3점의 기대득점이 2점을 앞설 가능성이 높다. 물론 특정 매치업에서는 블록 빈도, 파울 유도 확률, 세컨드 찬스 비중 등 주변 요소가 기대값을 바꾸기도 한다. 그래서 3점 편향을 맹목적으로 따르기보다, 포제션 단위 기대득점을 매치업마다 다시 계산해야 한다.

여기에 자유투 가치가 끼들면 얘기가 더 흥미로워진다. 3점 시도는 보통 파울 유도 확률이 낮은 편이다. 반면 드 라이브인 레이업과 포스트업은 파울을 얻을 여지가 높다. 자유투 성공률을 75에서 85퍼센트 구간으로 보면, 2점 시도에 붙는 파울 보너스는 샷 기대값을 실질적으로 0.05에서 0.15점까지 밀어 올린다. 모델에 파울 변수를 추가하고 나면, 어느 정도 균형이 생긴다. 이때도 해결사는 코너 스팟업 3점 같은 고효율 시도다. 코너는 거리가 짧고, 킥아웃 구조여서 상대 도움 수비가 늦다. 많은 엔진이 코너 3점의 p_3 를 탭보다 1에서 3퍼센트 높게 준다. 코너 3점 비중이 높은 팀은 3점의 평균 기대값을 한 단계 더 끌어올린다.

시도 비중과 분산, 짧은 경기에서의 위험 관리

기대값이 같더라도 분산이 다르면 의사결정은 달라진다. 3점은 성공과 실패의 폭이 커서, 짧은 경기에서는 분산이 체감상 더 크다. 그래서 언더도그가 승부를 뒤집고 싶을 때 3점을 늘리는 전략이 먹힌다. 반대로 강팀이 승리를 고정하고 싶을 때는 2점 고효율 시도를 약간 더 가져가는 편이 안전하다. 가상농구는 포제션 수가 제한돼 있어 이 효과가 확대된다. 12포제션짜리 초단기 매치에서 3점만 10개 던지는 팀은 운의 작용을 더 강하게 끌어들이는 다. 시장에서는 이 특성을 프라이싱에 반영한다. 강한 3점 편향 팀의 스프레드는 같은 전력 대비 살짝 더 넓거나, 언더오버 라인은 더 변동성이 큰 쪽으로 열릴 때가 많다.

이 지점에서 자주 생기는 오해가 있다. 분산이 큰 선택은 무조건 위험하다는 인식이다. 실제로는 목표가 무엇인지에 따라 정반대 선택이 정답이 될 수 있다. 프리롤에 가까운 토너먼트 판, 혹은 누적 배당에 소량을 태우는 상

왕이라면, 분산이 큰 팀을 고르는 편이 기대효용이 높다. 반대로 단일 베팅에서 손실 회피가 최우선이라면, 3점 비중이 과도하게 높은 팀은 피하는 편이 낫다. 같은 3점 지향이라도 코너 비중이 높고 턴오버가 적은 팀은 분산이 낫다. 가상농구에서도 이 차이를 데이터로 가늠할 수 있다.

라인업 DNA, 누구의 3점인가가 더 중요하다

3점의 가치는 단지 비중과 확률로 끝나지 않는다. 어떤 유형이, 어떤 패턴에서 쏘는가까지 따져야 한다. 스팟업은 가상엔진에서 보통 p3가 높고, 풀업은 낮다. 노마크 스팟업이 40퍼센트에 걸리면 같은 팀의 풀업은 32에서 34퍼센트로 내려가는 게 일반적이다. 플레이메이커가 드라이브로 수비를 끌어당겨 코너로 찰러주는 킥아웃은 최고 효율 라우트다. 반대로, 클러치에 주로 나오는 아이슬 풀업 3점은 기대값으로만 보면 손해일 수 있다. 클러치가중치가 따로 붙는 엔진이 있어도, 엇비슷한 경향은 유지된다.

실전에서 내가 주로 쓰는 분류법은 간단하다. 라인업을 스페이서, 드라이버, 룰맨, 오프스크린 슈터, 포스트 피니셔로 나누고, 팀이 만들어 내는 3점이 스페이서 중심인지, 오프스크린 이동 캐치 [가상축구](#) 앤 슛인지, 혹은 핸들러 풀업인지 본다. 스페이서 위주 3점 비중이 높고, 드라이버가 페인트 진입 확률이 좋은 팀은 3점의 기대값도 같이 오른다. 특히 코너 스페이서가 둘 이상일 때 도움 수비의 선택지가 제한돼, 엔진이 주는 수비 성공률 가중치가 떨어진다.

포제션의 총 가치, 리바운드와 턴오버까지

3점은 리바운드와도 묶인다. 긴 리바운드는 공격 리바운드 회수율을 약간 올린다. 가상농구 엔진들이 이 효과를 얼마나 강하게 반영하는지는 다르지만, 경험적으로 3점 미스의 세컨드 찬스 발생률이 2점 미스보다 1에서 3퍼센트포인트 높다. 만약 팀의 공격 리바운드 전환 기대득점을 0.9점으로 잡으면, 3점 미스가 조금 더 자주 세컨드 찬스로 이어지는 것만으로도 3점의 기대값이 0.01에서 0.03점 정도 추가로 높아질 수 있다.

턴오버도 큰 축이다. 드라이브와 포스트업은 파울을 얻는 대신 스틸이나 오픈스 파울 위험이 있다. 반면 스팟업 3점은 턴오버 확률이 낮다. 포제션 가치로 계산하면, 턴오버 1회는 대략 마이너스 1.0 포인트에 가깝다. 팀이 높은 3점 비중으로 턴오버를 2회 줄인다면, 기대득점은 2점 상승 효과를 본다. 이런 보정치까지 넣어 보면, 3점의 상대적 가치는 더 분명해진다.



간단한 팀 평가 체크리스트

- 3점 시도 비중과 위치 분포, 코너 비중이 35퍼센트 이상인지
- 스팟업 대비 풀업 비율, 스팟업 중심이면 가산점
- 드라이브 킥 빈도, 드라이버의 턴오버율과 파울 유도율
- 공격 리바운드 강도, 세컨드 찬스 전환 기대득점
- 매치업 수비의 룰 클로즈아웃 빈도, 로테이션 속도 가중치

체커리스트의 정보는 플랫폼이 공개하는 팀 프로필, 혹은 50경기 정도의 로그를 모아 근사치로 추정할 수 있다. 완벽한 정확도보다 일관된 추정이 더 중요하다.

언더오버와 스프레드, 3점이 건드리는 시장

3점 비중이 높은 팀의 경기는 언더오버 라인이 자연스럽게 높게 형성된다. 맞대결에서 양쪽이 모두 3점을 즐겨 쏜다면 라인은 평균 대비 4에서 8점 상승하는 편이다. 시장이 이 정보를 과대평가하거나 과소평가하는 순간이 기회다. 예를 들어 한쪽이 3점을 늘렸지만, 최근 10경기에서 비정상적으로 높은 적중률 덕을 봤다면, 평균 회귀를 가정한 언더 접근이 합리적이다. 반대로, 시도 비중은 그대로인데 최근 적중률이 크게 떨어진 경우에는 오버나 해당 팀의 스프레드 커버를 노릴 타이밍일 수 있다. 짧은 표본에서의 확률 변동은 가상농구에서 흔하다. 표면의 연승, 연패보다 시도 비중과 샷 퀄리티 지표를 더 신뢰해야 한다.

스프레드에서는 분산과 상관관계를 같이 본다. 3점 분산이 큰 팀은 이번 확률이 올라가므로, 강팀이라도 큰 마진 커버는 불안해지고, 약팀이라도 업셋 확률은 올라간다. 그래서 강한 3점 편향 팀의 -7.5 같은 라인은 체감 난이도가 높다. 반대로 +5.5 언더독이 3점 편향이라면, 종종 막판 추격의 3점 폭발에서 커버가 나온다.

마이크로 마켓, 3점이 만드는 작은 차이

가상농구에는 쿼터별 득점, 팀별 10점 선취, 플레이어 매치업 같은 마이크로 마켓이 많다. 3점의 가치는 이런 시장에서 더 또렷하다. 선취 점수는 분산이 큰 팀이 유리할 때가 많다. 초반 두세 번의 3점이 들어가면 순식간에 9점이 쌓인다. 반대로 쿼터별 언더는 3점 분산이 큰 팀 상대로는 위험하다. 클러치 시나리오에서도 3점 성향이 강한 팀은 파울 게임에 들어가기 전에 승부를 끝낼 확률이 높다. 시장이 파울 게임을 고려해 불리하게 라인을 조정해도, 3점이 클러치의 첫 샷 효율을 밀어 올리면 계산은 다시 달라진다.

플레이어 매치업은 더 세밀하다. 핸들러 풀업 3점을 주무기로 삼는 선수는 상대의 온볼 압박에 약해 확률이 크게 흔들린다. 반면 캐치 앤 슈트 스페셜리스트는 수비 상성이 나빠도 큰 폭으로 흔들리지 않는다. 엔진이 수비자 특성치로 온볼과 오프볼을 분리해 적용할 때 이 차이는 성능에 바로 반영된다.

모형 설계, 최소한의 입력으로 최대한의 해석 얻기

공개 데이터가 제한된 플랫폼에서도 모형을 세울 수 있다. 필요한 건 몇 가지 집계값과 단순한 확률 추정이다. 아래 단계로 시작하면 충분하다.

- 최근 50에서 200경기 로그를 모아 샷 시도 수, 3점 시도 비중, 자유투 횟수, 턴오버, 공격 리바운드를 집계한다.
- 상대별로도 동일 지표를 뽑아, 매치업 상성 계수를 만든다. 예를 들어 상대의 3점 허용률이 높다면 우리 팀 p3를 1에서 2퍼센트 올리는 식이다.
- 포제션을 추정한다. 슈팅 시도, 턴오버, 자유투로부터 포제션 공식을 근사해 속도를 계산한다.
- 각 샷 유형의 기대득점을 계산하고, 파울 보정, 세컨드 찬스 보정을 더한다.
- 분산을 추정해 스프레드 커버 확률과 언더오버 타격 확률을 시뮬레이션한다. 간단한 몬테카를로로도 충분하다.

여기서 핵심은 과최적화를 피하는 일이다. 가상엔진은 주기적으로 패치나 확률 테이블 조정을 거친다. 가중치를 너무 민감하게 설정하면 작은 조정에도 모델이 무너진다. 4주 단위로 재보정하고, 경기 로그에서 구조적 변화의 신호를 탐지하면 안정감을 유지할 수 있다.

사례로 보는 기대값 차이, 숫자로 확인하기

두 팀이 있다고 하자. A팀은 3점 시도 비중이 46퍼센트, p3는 37퍼센트, p2는 51퍼센트, 공격 리바운드율은 27퍼센트다. B팀은 3점 시도 비중이 32퍼센트, p3는 34퍼센트, p2는 53퍼센트, 공격 리바운드율은 23퍼센트다. 턴오버는 A팀이 12퍼센트, B팀이 14퍼센트. 자유투는 A팀이 포제션당 0.20회, B팀이 0.24회 얻으며, 자유투 성공률은 둘 다 78퍼센트로 둔다.

포제션당 기대득점을 계산해보자. 샷 분포를 포제션당 1회로 단순화하면, A팀의 샷 기대득점은 $0.46 \times (3 \times 0.37) + 0.54 \times (2 \times 0.51) = 0.46 \times 1.11 + 0.54 \times 1.02 = 0.5106 + 0.5508 = 1.0614$ 점. 여기에 턴오버 손실을 빼야 한다. 턴오버 12 퍼센트를 단순 적용하면 마이너스 0.12점, 하지만 실제로는 턴오버가 샷을 대체하므로 기대득점은 $1.0614 \times (1 - 0.12) = 0.934$ 점으로 보는 게 보수적이다. 자유투 보정은 포제션당 $0.20 \text{회} \times 0.78 \times 2 = 0.312$ 점. 공격 리바운드는 샷 실패 비율에 비례한다. A팀 샷 성공률은 $0.46 \times 0.37 + 0.54 \times 0.51 = 0.1702 + 0.2754 = 0.4456$. 실패율은 0.5544. 여기에 공격 리바운드율 0.27을 곱하면 포제션당 세컨드 찬스 횟수 0.149. 세컨드 찬스 기대득점을 0.95점으로 잡으면 0.1416점. 합치면 대략 $0.934 + 0.312 + 0.142 = 1.388$ 점.

B팀도 같은 방식으로 계산한다. 샷 기대득점은 $0.32 \times (3 \times 0.34) + 0.68 \times (2 \times 0.53) = 0.32 \times 1.02 + 0.68 \times 1.06 = 0.3264 + 0.7208 = 1.0472$ 점. 턴오버 보정을 적용하면 $1.0472 \times (1 - 0.14) = 0.900$ 점. 자유투는 $0.24 \times 0.78 \times 2 = 0.374$ 점. 샷 성공률은 $0.32 \times 0.34 + 0.68 \times 0.53 = 0.1088 + 0.3604 = 0.4692$. 실패율은 0.5308. 공격 리바운드율 0.23을 곱하면 세컨드 찬스 횟수 0.122. 세컨드 찬스 기대득점 0.95점을 적용하면 0.116점. 합계는 $0.900 + 0.374 + 0.116 = 1.390$ 점.

두 팀의 포제션당 기대득점이 거의 같다. 흥미로운 포인트는 A팀의 3점 효율 우위와, B팀의 약간 높은 2점 효율과 자유투, 낮은 실패율로 상쇄되었다는 점이다. 이쯤 되면 승부는 분산과 매치업 세부에 달린다. A팀은 3점 분산이 커서 업셋과 대승의 양 끝단 결과가 더 많을 것이다. 스프레드가 박한 승부에서는 B팀이 커버에 유리하고, 롱샷이나 선취 득점 같은 시장에서는 A팀이 유리하다. 숫자는 감이 아니라 결론의 근거를 제공한다.

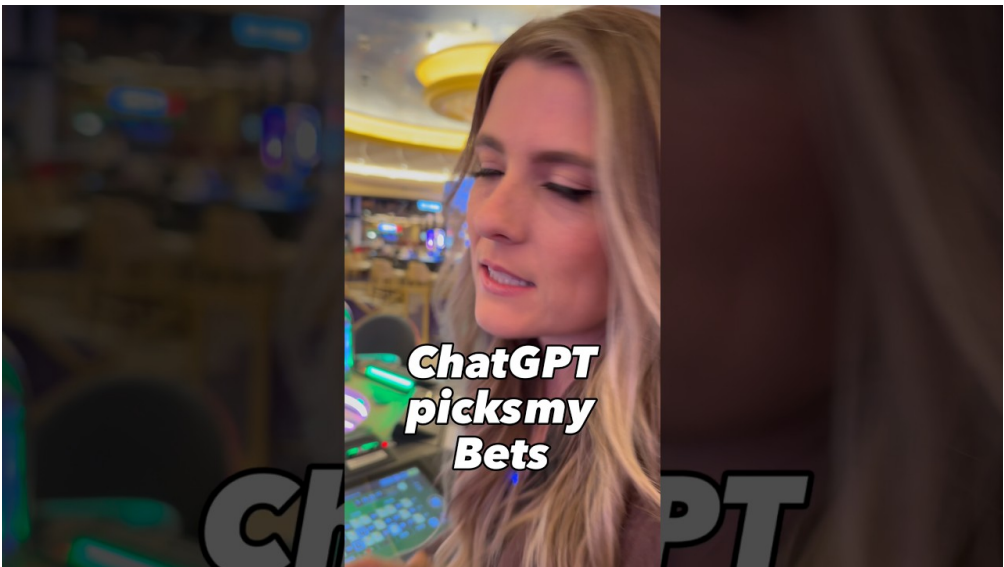
플랫폼별 엔진 차이, 어디에선 3점이 더 비싸다

가상농구는 플랫폼마다 엔진의 철학이 달라서, 같은 지표가 다르게 작동한다. 어떤 곳은 3점 확률 테이블의 분산을 크게 설정해, 경기마다 유난히 확률이 흔들린다. 다른 곳은 플레이 시퀀스의 종류를 줄여, 시도 비중 변동이 작다. 전자의 플랫폼에서는 3점 편향 팀의 언더오버 라인이 과열되기 쉽다. 후자에서는 꾸준한 스프레드 커버가 가능해진다. 엔진이 오피셜하게 공개되지 않더라도, 200경기 로그만 모아 보면 대략적인 성향을 추론할 수 있다. 샷 시퀀스 로그의 출현 빈도, 리바운드 전환율, 파울 빈도를 플랫폼별로 비교하면 됐다.

또 하나는 시드값 재설정 주기다. 일부 플랫폼은 특정 간격마다 시드를 초기화한다. 초기화 직후에는 분산이 커지고, 누적이 쌓일수록 평균 회귀가 빨라지는 경향이 있다. 이 패턴은 가상경마, 가상개경주 같은 다른 가상 종목에서도 비슷하게 발견된다. 시드 리셋 타이밍을 포착하면, 3점 분산의 체감 폭을 조절하는 데 도움이 된다.

다른 가상 종목에서 배운 교훈, 가상축구와의 비교

가상축구는 득점 이벤트가 희소하고, 빨리 끝난다. 슈팅 기대값 대신 득점 확률과 클린시트 확률 같은 지표가 중심이 된다. 여기서는 높은 분산 전략이 곧바로 승부와 직결되기보다, 소수 이벤트의 꼬리에서 결과가 난다. 가상농구는 포제션이 많아 기대값 차이가 누적될 여지가 크다. 따라서 3점의 미세한 기대값 우위가 시즌 단위 수익으로 번역되기 쉬운 구조다. 가상경마나 가상개경주처럼 완전히 확률 테이블에 의해 순위가 재편되는 종목에서는 전개 예측이 핵심인데, 농구는 전개가 샷 분포로 환원되므로, 예측의 단위가 더 촘촘하다. 포제션 단위에서 작은 우위를 반복 획득하는 전략이 통한다.



이 차이는 리스크 관리에도 이어진다. 가상축구의 스코어 마켓은 로우스코어 편향에서 아비트라지를 찾을 수 있지만, 가상농구는 오버 언더보다 팀별 분포와 상관관계를 읽는 게 더 낫다. 결국 3점의 가치를 확률적 언어로 표현할 수 있느냐가 성패를 가른다.

자주 나오는 반론과 그에 대한 답

3점은 흐름을 죽인다, 라는 말이 있다. 실제 농구에서는 일부 맞다. 너무 빠른 3점이 리듬을 깨고, 수비 전환에 문제를 만들 수 있다. 하지만 가상농구는 전환과 리듬이 수치로 환원돼 있고, 같은 엔진이 반복해서 돌려진다. 흐름을 읽는 감각보다는 수치가 결과를 만든다. 또 다른 반론은 3점이 들어갈 때만 좋아 보인다는 것이다. 그래서 최근 경기 적중률만 보고 판단하는 오류가 잦다. 하지만 모델이 시도 비중과 위치, 생성 과정까지 설명해 주면, 적중률의 단기 변동을 필터링할 수 있다. 끝으로, 파울 유도를 중시하는 시각도 있다. 맞는 말이다. 다만 파울 유도가 높은 팀은 턴오버와 샷 블록 위험도 함께 가져가는 경향이 있다. 가상엔진이 이 상충을 수치로 이미 반영했다면, 파울 유도의 보너스가 3점의 기대값을 영구적으로 압도하기 어렵다.

실전 운영, 베팅과 자본 관리의 접점

효율을 알아도, 운영을 못하면 수익은 불안하다. 분산이 큰 3점 편향 전략은 스윙이 크다. 고정 배팅보다 포트폴리오 방식이 낫다. 예를 들어 메인 마켓 스프레드에 60퍼센트, 팀 3점 성공 개수 오버에 20퍼센트, 선취 10점에 10퍼센트, 쿼터별 오버에 10퍼센트를 배분하면, 같은 가정에서 상관관계를 갖되, 꼬리의 어느 한쪽에만 의존하는 위험을 줄일 수 있다. 손실 한도는 전형적으로 1일 자본의 2에서 3퍼센트가 무난했다. 가상농구는 회전 속도가 빠르다. 과열되면 모델의 평균 회귀 이전에 자본이 먼저 소진된다.

라인 이동을 읽는 감각도 필요하다. 3점 편향 팀의 경기에서 오버가 빠르게 올라가면, 역으로 라이브에서 언더 기회를 노릴 수 있다. 초반 3분 내 3점 두세 개가 들어가면 총점은 과열되기 마련이다. 엔진이 초반 과대 득점 이후 평균에 회귀하는 패턴을 보인다면, 라이브 언더는 합리적이다. 반대로 초반 3점이 연속으로 빗나간 경기의 라이브 오버도 종종 가치가 생긴다.

작은 디테일이 만드는 차이, 코너와 트레일러

같은 3점이라도 코너와 탑, 트레일러의 기대값은 다르다. 트레일러는 속공 상황에서 후방 합류한 빅맨이나 스트레치가 받는 탑 3점이다. 수비가 페인트 막기에 급급해 탑이 비는 경우가 잦아, 스팟업에 가까운 확률을 받는다. 코너는 말할 것도 없다. 가상엔진이 코너 인식 정확도가 높을수록, 코너 스페이서의 가치가 올라간다. 팀이 이 두 유형을 얼마나 만들어 내는지, 로그에서 샷 태그만 분류해도 대략 나온다.

스크린을 통한 오프볼 3점은 복잡하다. 엔진이 스크린 퀄리티, 수비 추적 성공률을 정교하게 반영하는지에 따라 효율이 크게 갈린다. 어떤 플랫폼에서는 오프스크린 3점이 지나치게 약하게 설정돼, 이동 후 캐치 앤 슈트의 p3가 30에서 32퍼센트로 떨어지는 경우가 있다. 그럴 땐 스페이싱 위주의 킥아웃 3점 팀을 선호하는 편이 낫다.

데이터가 부족할 때, 추정과 보수성

가상농구는 정보 비대칭이 흔하다. 로그에 샷 위치가 자세히 안 나오거나, 시퀀스 태그가 없는 곳도 있다. 이럴 때는 팀 평균 3점 비중과 최근 언더오버 라인, 득점 분포만으로도 근사 모델을 세울 수 있다. 언더오버 라인과 스프레드로 양 팀의 포제션당 기대득점을 역산하고, 리그 평균 3점 비중을 기본값으로 둔 뒤, 팀의 3점 성공률과 자유투, 턴오버 데이터를 섞는다. 불확실성이 크면 가중치를 낮춰, 신호가 강할 때만 베팅하는 식으로 보수성을 유지한다. 당연히 샘플이 쌓이면 가중치를 올리고, 패치 신호가 보이면 가중치를 다시 내린다.

3점, 효율로 증명하기

3점은 가상농구에서 단순한 도박가의 로망이 아니다. 기대값, 분산, 파생 효과를 함께 보면, 3점 라인은 팀의 포제션 가치와 시장 가격을 움직이는 실체다. 시도 비중과 위치, 생성 방식, 턴오버와 리바운드, 자유투까지 엮어

계산하면, 3점의 가치는 수치로 드러난다. 그 수치는 라인업 구성과 매치업, 플랫폼 엔진의 성향에 따라 오르내린다. 모형이 완벽할 필요는 없다. 중요한 건 같은 원리로 일관되게 판독하는 일이다.

현장에서 내가 계속 확인해 온 사실은 이것이다. 표면의 승패보다, 공이 어디서 어떻게 떠올랐는지가 다음 결과를 더 잘 예측한다. 가상농구는 그 무엇보다 반복이다. 같은 구조에서 같은 우위를 계속 쌓는 사람이 최종적으로 앞선다. 가상축구, 가상경마, 가상개경주를 건너며 배운 교훈도 다르지 않았다. 불확실성 속에서도, 효율을 향해 작은 선택을 반복할 수 있는가. 3점 라인은 그 질문에 수학으로 답을 준다.