

Tammas' Aim Training Routine Addendum

By. Tammas

Translated By. NYXL Sqix

목차

1. 소개의 글
2. 가이드의 구성
3. 에임 벤치마크
4. Complete Beginner 루틴
5. Intermediate Beginner 루틴
6. Advanced Beginner 루틴
7. Sub-Intermediate 루틴
8. Intermediate 루틴
9. Advanced 루틴
10. FAQ / 조언 / 이론에 대한 글

Complete Beginner 루틴과 Intermediate Beginner 루틴을 [여기](#)에서 받을 수 있습니다. 저(*Tammas)는 그 이후의 루틴에 대한 시나리오 루틴을 만들지 않았는데, 저는 여러분들이 시나리오를 유동적으로 고를 수 있도록 하고 싶었기 때문입니다.

그리고 [여기](#)에 문서에 대한 패치노트가 있으므로, 종종 여기에서 가이드의 어떠한 것들이 바뀌었는지를 확인할 수 있습니다. (* 역자주 : 이 문서의 패치 버전은 1.9.2 버전으로 진행했습니다. 원본 문서에는 우하단에 패치 버전이 기재되어 있습니다.)

가이드의 구성

카테고리

코박스에는 3개의 주요 카테고리 and 1개의 부수적 카테고리가 있는데, 이들은 트래킹, 타겟 스위칭, 클릭 타이밍과 무브먼트 에이밍입니다.

категори를 설명할 때, 트래킹은 파란색으로, 클릭 타이밍은 빨간색으로, 타겟 스위칭은 보라색으로 표기하겠습니다. 무브먼트 에이밍 시나리오의 이들 범주 중 하나에 속하고, 밑줄을 그어 표기하겠습니다.

예를 들어, GP 1 Invincible은 트래킹 시나리오이고, Wide Wall 6 Targets는 클릭 타이밍 시나리오입니다. 또한 kinTargetSwitch는 타겟 스위칭 시나리오이고, Pasu Dodge Easy는 클릭 타이밍 + 무브먼트 에이밍 시나리오입니다.

루틴 카테고리

시나리오에 대한 카테고리가 있다면, 구성된 루틴 자체에 대한 카테고리도 있는데, 시나리오 카테고리 and 마찬가지로 볼 수 있고, 여기에는 트래킹, 클릭 타이밍, 그리고 이 둘이 균형 잡힌 밸런스 시나리오들로 구성됩니다.

밸런스 루틴이 타겟 스위칭과 같은 색을 공유하지만, 이 둘이 명시적으로 같은건 아니라는 것을 아셔야 합니다. 덧붙이자면 밸런스 루틴을 따르는 사람이 보통 타겟 스위칭 시나리오들을 다른 카테고리만을 하는 사람들보다 플레이를 많이 하게 되어서 더 잘 하게 된다고 합니다.

추가 루틴과 대안

루틴의 가장 밑에는 추가적으로 해 볼만한 시나리오들이 있는데, 이것들은 더 오래 에임 트레이닝을 하고 싶거나 좀 더 내가 막힌 부분들에 대해서 연습하고 싶은 경우 이것들을 추가적으로 플레이해 보시면 됩니다. 예를 들어서 당신이 클릭 타이밍 루틴을 플레이하는데, 트래킹 퍼포먼스가 나오지 않는 것 같다고 느껴진다면 트래킹 시나리오를 루틴에 추가할 수 있습니다. 이 가이드가 진행되면서 후반쯤 도달하면 추가 루틴이 메인 루틴에서 다루지 못했던 부분들을 발전시킬 수 있게 도와줍니다.

대안 시나리오는 첫 번째로 나온 시나리오 대신 수행할 수 있는 시나리오입니다. 루틴은 첫 번째로 선택한 시나리오를 기반으로 루틴이 설정되게 되는데, 그래서 대안 시나리오에서는 본인이 개선하고자 하는 부분이 가장 많이 들어간 시나리오를 선택하여야 합니다. 이 시나리오가 본인이 플레이하는 게임과 비슷한 시나리오일 수도, 본인이 잘 하지 못하는 시나리오일 수도, 혹은 뭐 동기부여가 많이 되는 시나리오일 수도 있습니다. 또는 여러분이 재미있어 하는 시나리오일 수도 있습니다. 이런 구조는 계속해서 이 가이드에 적용될 것이고, 더 많은 대안 시나리오가 제공될 것입니다.

이 가이드를 진행하면서 시나리오들이 자신에게 맞지 않는다고 느껴지는 걸 건너 뛰거나, 하나의 행에서 여러 개의 시나리오를 수행하거나, 아니면 어떤 사이클에서 시나리오를 따로 추가하거나 건너 뛰는 것들에 대해서 자유롭게 진행하여도 무관합니다.

가이드 진행 시간

가이드 진행은 프리 플레이가 아닌, 지정된 시간이 걸리도록 수행되는 챌린지 모드로 진행된다고 가정합니다. 대부분의 시나리오들은 1분 가량의 시간이 주어지고, 10번을 돌리면 10분 가량이 소요됩니다. 더 알아보기 위해서는 FAQ 부분에 있는 “1-minute challenge exceptions”를 읽어 보시기 바랍니다.

Plaza 시나리오들 관련해서는 제시되는 시간만큼 플레이하기 위해 여러 번을 수행해야 하는 경우가 있는데, 그런 경우 시간에 맞춰서 횟수를 조절하시면 됩니다. [Ground Plaza Easy](#) 시나리오 같은 경우, 제시된 10분을 수행하기 위해서는 평균 3분 가량씩 3번~4번을 플레이하시면 됩니다.

에임 벤치마크

아래 표는 각각의 시나리오에 대한 득점 목표 수치입니다. 아래의 시나리오들을 플레이하고자 하는 만큼 플레이하시고 여기서 나오는 점수에 따라서 플레이 레벨과 플레이할 루틴을 선택하시면 됩니다. 여기에서 기준이 되는 점수는 플레이를 했을 때 나오는 평균 점수가 아닌 최고 득점을 기준으로 삼습니다. 트래킹 루틴 평균점수가 신뢰하기 어려운 부분이 있고, 또 플레이하기 지루할 수 있기 때문입니다.

	Bounce 180 Sparky	Bounce 180 Tracking	Pasu Tracking Invincible v2
Complete beginner	<50	<40	<3000
Intermediate Beginner	50 – 55	40 – 45	3000 – 3600
Advanced Beginner	55 – 65	45 – 56	3600 – 4500
Sub-Intermediate	65 – 75	56 – 68	4500 – 5500
Intermediate	75 – 85	68 – 80	5500 – 6200
Advanced	85 – 95	80 – 90	6200 – 6900
Sub-Aimbeast	95+	90+	6900+

어떤 레벨에서 시작해야 하는가

시작 레벨을 정하는 것은 이 가이드를 사용하는 사용자의 마음이지만, 이 루틴은 사용자들의 실력 수준에 맞게 제작되었습니다. 저는 위 점수들 중 2개를 충족하는 단계에서 시작할 것을 제안합니다. 만약 여러분들이 다른 분야에 비해서 부족한 부분이 있다면, 이를 바로잡기 위해 [밸런스](#) 루틴을 수행할 것을 제안합니다.

제가 [트래킹](#) / [클릭 타이밍](#) / [밸런스](#) 루틴 중 어떤 걸 해야 할까요?

여러분이 어떤 걸 하는가에 대해서는 어떤 부분을 집중하고 싶은가를 가지고 결정하면 됩니다. 여러분이 특정 게임을 잘 하고 싶거나, 특정 무기를 잘 쓰고 싶거나, 혹은 잘 못한다고 느끼는 부분을 보완하기 위한 어떤 것이든 말입니다. 오버워치가 가장 좋은 예시로, 이 게임 하나에는 매우 다양한 캐릭터가 있습니다. 예를 들어 솔저:76과 트레이서, 자리야, 디바와 같은 캐릭터는 [트래킹](#) 위주의 에임이 많이 필요하고, 위도우메이커, 맥크리, 애쉬, 아나와 같은 캐릭터는 [클릭 타이밍](#)으로 간주됩니다. [밸런스](#) 루틴은 이 두 종류의 영웅들을 모두 다루는 경우에 해당됩니다.

예시로 보여주자면

[트래킹](#) = 지속적인 사격이 요구됨 = 솔저:76 / 스피트파이어 / 라이트닝 건
[클릭 타이밍](#) = 단발 사격(세미오토) = 샷건 / 스나이퍼 / 1타 AR(AK나 반달과 같은 종류)
[밸런스](#) 루틴은 이 두 요소를 모두 포함하기 때문에 [타겟 스위칭](#)에 중점을 둡니다.

보통 택티컬 슈팅 FPS라고 불리는 CS:GO나 발로란트와 같은 게임에서는 **클릭 타이밍** 루틴을 사용하는 것이 가장 좋습니다. 배틀로얄 장르나 팀 데스매치 게임은 **밸런스** 혹은 **트래킹** 루틴을 사용합니다. 게임의 TTK가 극단적으로 낮거나 높게 치우치지 않는 이상, 하나의 루틴만이 게임에 고정적으로 적용되는 일은 드뭅니다. 여러분의 플레이스타일에 맞는 루틴을 찾아서 하시면 됩니다. 그리고 사람들이 많이 물어봐서 말씀드리는 건데, 보통 하루에 하나의 루틴을 수행하는 게 목표이긴 하지만, 원한다면 두 개의 루틴을 수행해도 되긴 합니다.

이전 벤치마크들

아래에 주어진 시나리오들의 목표 점수를 충족하면 해당 레벨의 점수 목표를 충족할 수 있을 것입니다. 아래에 주어진 시나리오는 **1wall6targets TE**와 **Close Long Strafes Invincible**입니다. **1wall6targets TE**는 정적인 **클릭 타이밍** 시나리오, 특히 CS:GO나 발로란트와 같은 택티컬 슈팅 FPS를 하지 않는 사람들에게서는 흔히 직면할 수 있는 시나리오가 아니라 교체되었습니다. **Close Long Strafes Invincible**은 갱신 주기가 너무 짧아서 교체되었습니다.

이전 벤치마크	1wall6targets TE	Close Long Strafes Invincible
Complete beginner	<115	<10000
Intermediate Beginner	115 to 128	10000 to 12500
Advanced Beginner	128 to 140	12500 to 13800
Sub-Intermediate	140 to 160	13800 to 15200
Intermediate	160 to 175	15200 to 16400
Advanced	175 to 195	16400 to 17300
Sub-Aimbeast	195+	17300+

Complete Beginner 루틴

이 단계에서 시작하게 된다고 해서 너무 기분 나빠하지 마시고, 아마 처음에는 금방 몇 단계를 통과할 것입니다. 이 단계에서 자신이 얼마나 잘 해야할지, 어떻게 하면 좋을지에 대해서 너무 걱정하지 않으셔도 되고, 이런 시나리오들이 어떠한 느낌인지, 내 마우스가 어떻게 느껴지는지에 집중해서 루틴을 플레이하시면 됩니다. 이 루틴을 1주일간 하십시오. 점수에 대한 벤치마크는 언제든지 하고 싶을 때 하면 됩니다. 그렇지만 굳이 기록을 깨려고 하실 필요는 없습니다.

트래킹 루틴	시간
Midrange Long Strafes Invincible	10분
Wide Wall 6Targets Jumbo	7분
Air far long strafes	10분
Tile Frenzy 180 Strafing	4분
Kindaclose Long Strafes	10분
Vertical Long Strafes	4분
Bounce 180 Tracking Large	8분
1wall6targets TE 180	7분
엑스트라 루틴	
Kindaclose Mid Strafes	

클릭 타이밍 루틴	시간
Wide Wall 6Targets Jumbo	10분
Midrange Long Strafes Invincible	7분
Tile Frenzy 180 Strafing	8분
Vertical Long Strafes	4분
1wall2targets TE	6분
patTargetSwitch 90 easy	8분
Kindaclose Long Strafes	7분
5 Sphere Hipfire small	10분
엑스트라 루틴	
Pokeball Frenzy Auto 1w6ts	

밸런스 루틴	시간
Midrange Long Strafes Invincible	10분
Tile Frenzy 180 Strafing	8분
Target Switching 90	7분
Kindaclose Long Strafes	10분
5 Sphere Hipfire small	7분
Vertical Long Strafes	4분
Tile Frenzy 180 Strafing Tracking	7분
1wall6targets TE 180	7분
엑스트라 루틴	
patTargetSwitch 90 easy	

Intermediate Beginner 루틴

만약 당신이 아직 1-minute challenge exceptions를 보지 않았다면, 그것을 보길 제안합니다.

이 단계를 1~2주정도를 하거나 언제든지 당신이 원할 때 벤치마크 점수를 재 보십시오. 이전과 동일하게 벤치마크를 계속 하는 것은 필수적으로 요구되지는 않습니다.

트래킹 루틴	시간
Gp close long strafes	8분
Wide wall 6Tragets	8분
B180T Sparky Easy	6분
Cata IC Long Strafes Invincible	10분
Tile Frenzy 180 Strafing 200Prct Tracking	8분
Smoothness Trainer	6분
FuglaaXYVert Easy	4분
Tile Frenzy 180 Strafing Mixed	10분
엑스트라 루틴	
Close Evasive 1	Vertical Long Strafes
CIC2LS	
1wall5targets_pasu slow	

클릭 타이밍 루틴	시간
Wide Wall 6Targets	10분
Fuglaa XYVert Easy	4분
1w6ts reload	8분
patTargetSwitch easy	8분
Tile Frenzy 180 Strafing Mixed	8분
fuglaaXYLongstrafes	8분
1wall5targets_pasu slow	10분
Smoothness Trainer	4분
엑스트라 루틴	
Gp close long strafes	Vertical Long Strafes
devTS Goated Easy	
Bounce 180 Sparky Easy	

밸런스 루틴	시간
Gp close long strafes	8분
1w6ts reload	7분
FuglaaXYVert Easy	4분
devTS Goated Easy	8분
Microshot Speed 2targets	5분
B180T Sparky Easy	6분
1wall2targets TE	5분
Cata IC Long Strafes Invincible	10분
1wall5targets_pasu slow	7분
엑스트라 루틴	
Close Evasive 1	Vertical Long Strafes
Tile Frenzy 180 Strafing 300Prct Tracking	
Bounce 180 Sparky Easy	

Advanced Beginner 루틴

“1-minute challenge exceptions”와 “Extras and alternatives”를 보지 않았다면 읽기를 권장합니다.

이 루틴을 3-4주 정도를 플레이하거나 혹은, 다음 단계로 넘어가도 충분하다고 생각되면 벤치마크를 진행해서 넘어가면 됩니다. 이 루틴을 잘 수행하면 다음 단계가 그렇게 어렵게 느껴지지는 않을 겁니다.

트래킹 루틴	대안 루틴	시간
RexStrafesCata Invincible	air nuns easy	10분
1wall6targets small	Microshot Speed 2targets	7분
Thin aiming long invincible	B180TI Sparky	7분
CIC2LS	LG Pin Practice 360	10분
Close Evasive 1	Air NUNS AIO Easy	10회
1wall5targets_pasu slow		8분
Kindaclose Mid Strafes	VSS Close Long	8분
엑스트라 루틴		
Ground Plaza Easy	FuglaaXYVert	
Bounce 180 Sparky Easy		
Bounce 360 Tracking	voxTargetSwitch 250% more hp	

클릭 타이밍 루틴	대안 루틴	시간
Wide Wall 6Targets	psalmflick	10분
Kindaclose Mid Strafes	B180TI Sparky	6분
1wall 6targets small	1wall6flick	10분
patTargetSwitch 360	Tamspeed 2bps	10분
Bounce 180 Sparky	voxTargetSwitch	10분
Air nuns easy	Thin Gauntlet	6분
1wall5targets_pasu Reload	Popcorn sparky easy	8분
엑스트라 루틴		
Reflex Flick – Fair Reload	Reflex Flick – Mini Reload	
Close Evasive 2	B180TSI Sparky	Pasu Vert Track
Pokeball Frenzy Auto 1w6ts	devTargetSwitch Goated	

밸런스 루틴	대안 루틴	시간
Air NUNS AIO Medium	Ground Plaza Easy	10분
voxTargetSwitch 250% more hp	1wall6flick	8분
Bounce 180 Sparky	psalmflick strafing SR	10분
Close Evasive 2	1wall5targets_pasu Reload	10분
Cube Whoosh Easy	Thin Gauntlet	8분
Popcorn sparky easy	B180TSI Sparky	6분
Pokeball Frenzy Auto TE Wide	1wall6targets small	8분
엑스트라 루틴		
Fortnite Gliders 360	Pasu Vert Track	Close Evasive 3
devTargetSwitch Goated	Air Target Switching 360	tamTargetSwitch LR
Tamspeed 2bps	Reflex Flick – Easy Reload	Reflex Flick – Mini reload

Intermediate 루틴

아직 “Movement / Dodge Scenarios”를 읽지 않았다면 이를 보고 오길 권장합니다.

이전 단계들과의 난이도 차이가 꽤 나기 때문에, 목표 점수를 제공해 드리겠습니다. 모든 점수를 100% 맞추는 필요는 없지만, 열심히 해서 4~8개 정도의 루틴을 점수에 맞춰서 플레이하면 좋습니다.

트래킹 루틴	대안 루틴	
Close Fast Strafes Invincible	Close Evasive 3	Ground Plaza No UFO
Thin Gauntlet	tamTargetSwitch Smooth	Fortnite Gliders 360
Air II	Pasu track Invincible V2	B180TSI Sparky
1wall5targets_Pasu Reload	patTargetClick	Popcorn Sparky
kinTS NR	Bounce 180 Sparky	Bounce 360 Tracking
voxTargetSwitch 250% more hp	Psalmflick Strafing Tracking	Skeet Tracking Goated
엑스트라 루틴		
Air Dodge Sparky	lgc3 Reborn Varied Easy	LG Plaza Dodge Easy
Arc Dodge	Bounce 360 Tracking Dodge	Pistol Strafe Gallery Sparky
tamTargetSwitch Smooth	Ground Plaza Sparky Quake	Smoothbot Invincible Goated
1 wall 6targets small	Microshot Speed 2targets	psalmflick Strafing SSR
tamTargetSwitch LR	patTargetSwitch V2	Cube Whoosh Tracking

목표 점수

Close Fast Strafes Invincible:	9600+	Close Evasive 3:	10000+
Ground Plaza No UFO:	99908+	Thin Gauntlet:	865+
Fortnite Gliders 360:	3500+	Air II:	810+
Pasu Track Invincible v2:	6200+	B180TSI Sparky:	3200+
Skeet Tracking Goated:	2800+		
1wall5targets_Pasu Reload:	120+	patTargetClick:	6000+
Popcorn Sparky:	200+	Bounce 180 Sparky:	83+
tamTargetSwitch Smooth:	27+	kinTS NR:	20500+
Bounce 360 Tracking:	64+	voxTargetSwitch 250% more hp:	138+
psalmflick Strafing Tracking:	60+		

클릭 타이밍 루틴	대안 루틴	
1 wall 6 targets small	Wide Wall 6 Targets	1w2t smallflicks 60s
voxTargetSwitch Click	patTargetClick	Tamspeed 2bpes
1wall5targets_Pasu Reload	Bounce 180 Sparky	psalmflick Strafing SSR
Thin Gauntlet	tamTargetSwitch Smooth	Ground Plaza Sparky Quake
patTargetSwitch 360	1wall6 Flick	Air II
voxTargetSwitch	Popcorn Sparky	Pokeball Frenzy Auto 1w6ts
엑스트라 루틴		
<u>Air Dodge Sparky</u>	<u>Bounce 360 Tracking Dodge</u>	<u>patTargetSwitch Dodge 360 v2</u>
<u>Bounce 180 Dodge</u>	<u>Pistol Strafe Gallery Sparky</u>	<u>Pasu Dodge Easy</u>
<u>B180TSI Sparky</u>	<u>Fortnite Gliders 360</u>	<u>Close Evasive 3</u>
<u>Reflex Flick – Fair Reload</u>	<u>Wide Wall 6Targets Pasu Reload</u>	<u>Microshot Speed 2targets</u>
<u>ValTargetSwitch</u>	<u>devTargetSwitch goated</u>	<u>xenTargetSwitch</u>

목표 점수

Thin Gauntlet:	863+	Ground Plaza Sparky Quake :	872+
Air II:	807+		
1wall 6targets small:	1100+	Wide Wall 6Targets:	127+
1w2t smallflicks 60s:	1400+	voxTargetSwitch Click:	93+
patTargetClick:	6100+	Tamspeed 2bpes:	87+
1wall5targets_Pasu Reload:	122+	Bounce 180 Sparky:	85+
psalmflick Strafing SSR:	82+	Popcorn Sparky:	210+
tamTargetSwitch Smooth:	27+	patTargetSwitch 360:	5550+
1wall6 Flick:	117+	voxTargetSwitch:	97+
Pokeball Frenzy Auto 1w6ts:	110+		

밸런스 루틴	대안 루틴	
Ground Plaza Sparky Quake	AIR II	Thin Gauntlet
1wall5targets_Pasu Reload	1wall 6targets small	voxTargetSwitch Click
Psalmflick Strafing Tracking	tamTargetSwitch LR	voxTargetSwitch
Close Fast Strafes Invincible	psalmflick Strafing SSR	Bounce 360 Tracking
patTargetClick	1wall6 flick	Pasu Track Invincible v2
kinTS NR	B180TSI Sparky	Microshot Speed 2targets
엑스트라 루틴		
Air Dodge Sparky	Bounce 360 Tracking Dodge	patTargetSwitch Dodge 360 v2
Bounce 180 Dodge	lgc3 Reborn Varied Easy	Arc Dodge
Skeet Tracking Goated	Fortnite Gliders 360	Close Evasive 3
Tamspeed 2bps	Reflex Flick – Fair Reload	Bounce 180 Sparky
patTargetSwitch v2	Cube Whoosh	Pokeball Frenzy Auto 1w6ts

목표 점수

Ground Plaza Sparky Quake:	874+	Air II:	810+
Thin Gauntlet:	863+	Close Fast Strafes Invincible:	9500+
Pasu Track Invincible v2:	6200+	B180TSI Sparky:	3200+
1wall5targets_Pasu Reload:	120+	1wall 6targets small:	1075+
voxTargetSwitch Click:	92+	psalmflick Strafing SSR:	82+
patTargetClick:	6000+	Microshot Speed 2targets:	244+
psalmflick Strafing Tracking:	60+	tamTargetSwitch LR:	35+
voxTargetSwitch:	97+	Bounce 360 Tracking:	64+
1wall6 Flick:	117+	kinTS NR:	20500+

Advanced 루틴

아직 “Movement / Dodge Scenarios”를 읽지 않았다면 이를 읽고 오시는 것을 권장합니다.

Intermediate에서처럼 모든 점수를 목표치에 100% 도달할 필요는 없지만, 좋은 점수를 받기 위해 열심히 하시고, 50% 이상의 시나리오들의 점수를 만족시키는 것을 목표로 하십시오.

트래킹 루틴	대안 루틴		
Close Fast Strafes Invincible – Thin	Close Evasive 4	VSS GPAIO	Flicker Plaza
Smoothbot Invincible Goated	tamTargetSwitch Smooth hard		Thin Gauntlet v2 5678
Air Angelic+ II	Popcorn Goated Tracking Invincible		Bounce 180 Tracking small
Lgc3 Reborn Varied	Air Dodge II	LG Plaza Dodge	Close FS Dodge
Bounce TS Dodge Park	Ground Plaza	PatTargetClick	PSGS small
Leap 180 Tracking	Psalmflick Strafing Tracking	kinTS NR	kinTargetSwitch small no reload
엑스트라 루틴			
Lgc3 Reborn Varied Hard	LG Plaza Dodge Hard	XY Tracking Dodge Hard	
patTargetSwitch Dodge 360 v2	Fountain Tracking	Air Angelic II	
Close Evasive 5	Pasu Track Invincible v2	Close Fast Strafes Shotgun	
patTargetClick Small 1shot	Tamspeed 2bps	pasu small reload	
tamTargetSwitch Smooth small	kinTargetSwitch 360 Small No Reload	Cube Whoosh Tracking 360	

목표 점수

Close Fast Strafes Invincible - Thin:	8400+	Close Evasive 4:	8600+
VSS GPAIO:	9400+	Flicker Plaza:	870+
Smoothbot Invincible Goated:	3550+	Thin Gauntlet v2 5678:	???
Air Angelic+ II:	850+	Popcorn Goated Tracking Invincible:	1300+
Igc3 Reborn Varied:	28700+	Air Dodge II:	135+
LG Plaza Dodge:	???	Close FS Dodge:	14800+
Ground Plaza:	865+		

patTargetClick: 6600+ PSGS Small: 192000+

tamTargetSwitch Smooth Hard:	25+	Bounce 180 Tracking Small:	64+
Bounce TS Dodge Park:	7400+	Leap 180 Tracking:	47+
psalmflick Strafing Tracking:	64+	kinTS NR:	22300+
kinTargetSwitch small no reload:	15800+		

클릭 타이밍 루틴	대안 루틴
1wall 6targets small	Wide wall 6Targets
Popcorn Sparky	Wide Wall 10 Extra small
patTargetClick Small 1shot	Leap 180 Reload
Floating Heads 50% HP 400%	Tamspeed 2bps
	PSGS Small
	Bounce CT Dodge Park
	centering I
	Popcorn Goated Tracking Invincible
	tamTargetSwitch Smooth Small
1wall6 Flick Small+	Reflex Micro++ Flick
	Reflex Flick - Hard Reload
	Microshot Speed Small 2 Targets
devTargetSwitch Goated Small	Bounce 180 Tracking Small
	VoxTargetSwitch Small
	patTargetSwitch Dodge 360 v2
엑스트라 루틴	
Pasu Dodge	patTargetClick Dodge
Bounce TS Dodge Park	Air Dodge II
Thin Gauntlet v2 5678	Popcorn Goated Tracking Invincible
Target Acquisition Flick	Flicker Plaza
VoxTargetSwitch	1w2ts
	devTargetSwitch 360
	1wall6 Flick

목표 점수

Popcorn Goated Tracking Invincible: 1250+ centering I: 9800+

1wall 6targets small:	1200+	Wide Wall 6Targets:	140+
Wide Wall 10 Extra Small:	85+	1wall2targets TE:	146+
Popcorn Sparky:	260+	pasu small reload:	74+
Leap 180 Reload:	55+	Tamspeed 2bps:	94+
patTargetClick Small 1shot:	4400+	Floating Heads Timing 400%:	2650+
PSGS Small:	195000+	Bounce CT Dodge Park:	8000+
Floating Heads 50% HP 400%:	2100+	tamTargetSwitch Smooth Small:	14+
1wall6 flick small+:	99+	devTargetSwitch Goated Small:	325+
Bounce 180 Tracking Small:	63+	voxTargetSwitch Small:	76+
patTargetSwitch Dodge 360 v2:	7900+		

밸런스 루틴	대안 루틴	
Air Angelic+ II	Ground Plaza Bounce 180 Tracking Small	Smoothbot Invincible Goated
Pasu Small Reload	Floating Heads Timing 400% patTargetClick	Popcorn Sparky
Psalmflick Strafing Tracking	1wall6 Flick Small+	KinTS NR Cube Whoosh
Close Fast Strafes Invincible - Thin	psalmflick Strafing SSR	Flicker Plaza voxTargetSwitch
patTargetSwitch Dodge 360 v2	Bounce TS Dodge Park PSGS Small	lgc3 Reborn Varied
voxTargetSwitch 250%	tamTargetSwitch Smooth Hard	Air Dodge II Wide Wall 6Targets
엑스트라 루틴		
LG Plaza Dodge	Close FS Dodge	Pasu Track Dodge
patTargetClick Dodge	Popcorn Goated Tracking Invincible	Thin Gauntlet v2 5678
Close Evasive 4	Fountain Tracking	Jumbo 1wall6Targets TE
Target Acquisition Flick	Microshot Speed Small 2 Targets	Psalmflick strafing ESSR
devTargetSwitch 360	kinTargetSwitch 360 Small No Reload	Cube Whoosh Tracking 360

목표 점수

Air Angelic+ II:	850+	Ground Plaza:	864+
Smoothbot Invincible Goated:	3500+	Close Fast Strafes Invincible - Thin:	8300+
Flicker Plaza:	868+	lgc3 Reborn Varied:	28700+
Air Dodge II:	133+		
pasu small reload:	73+	Floating Heads Timing 400%:	2600+
Popcorn Sparky:	250+	patTargetClick:	6600+
psalmflick Strafing SSR:	???	PSGS Small:	195000+
Wide Wall 6Targets:	137+		
Bounce 180 Tracking Small:	64+	psalmflick Strafing Tracking:	64+
1wall6 flick small+:	99+	kinTS NR:	22500+
Cube Whoosh:	???	voxTargetSwitch:	107+
patTargetSwitch Dodge 360 v2:	8000+	Bounce TS Dodge Park:	7400+
voxTargetSwitch 250%:	88+	tamTargetSwitch Smooth Hard:	25+

FAQ / 조언 / 이론에 대한 글

포트나이트 감도를 어떻게 설정하죠? / 제 감도가 빠르게 느껴져요

포트나이트 감도가 코박스 1인치에서 동일하지 않다고 느껴지실 겁니다. FOV(시야각)를 낮게 설정할수록 빠르게 느껴질 것이고, FOV를 Fortnite / 80으로 세팅하면 동일하게 되겠지만, 주변의 타겟들을 볼 수 있는 시야 범위가 좁아질 것입니다. 그래서 그냥 1인치로 하기에 가장 좋은 오버워치 / 103으로 세팅해서 하는 걸 추천드립니다 (3인치 게임들은 FOV가 낮은 편입니다.)

그렇게 한 다음 포트나이트 감도를 넣어서 플레이하십시오. 코박스를 하면서 조금 안 맞는다는 느낌이 들 순 있겠지만 그것에 너무 스트레스 받진 마십시오. 에임 훈련이 적용되는 방식은 여러분들의 정확한 감각에만 의존하는 것은 아닙니다.

EDPI가 왜 나쁜가요? / cm/360은 뭔가요?

EDPI(DPI * 인게임 감도)는 특정 게임을 할 때만 적용이 되고, 모든 게임을 대상으로 하는 일반적인 감도에 대해서 사용하기에 적절하지 않습니다. EDPI 대신 cm/360을 사용하는 것이 더 좋습니다. cm/360은 당신이 게임에서 360도를 수평으로 돌기 위해서 몇 cm만큼 마우스를 움직여야 하는지를 의미합니다. 이를 알기 위해서는 다양한 계산기들을 사용할 수 있는데, 그 중 제가 찾은 가장 괜찮은 것은 [이것](#)입니다. 주로 하는 게임을 하나 고르시고, 인게임 감도와 DPI를 입력하면 cm/360 수치를 제공해 줄 것입니다. 당신이 측정한 당신의 cm/360은 다른 게임을 할 때 그 게임에 맞는 감도로 변환하여 사용할 수 있을 것입니다.

왜 몇몇 시나리오들은 점수가 낮을까요?

코박스는 스팀 워크샵 레이팅을 사용해서 플레이 횟수가 많은 시나리오에 점수 편향이 이루어집니다. 그 때문에 오랫동안 확립된 시나리오가 때로는 너무 과도한 점수를 받는 경우가 생깁니다. 이로 인해서 새로운 코박스 유저들이 들어와서 Tile Frenzy나 Ascended Tracking v3과 같은 시나리오들을 열심히 하게 됩니다. 그래서 시나리오 점수는 이 시나리오의 퀄리티가 높다고 받아들이기보단, 그냥 점수가 높은 게 인기가 많은 시나리오라고 생각하시면 좋습니다.

팔의 어느 정도까지를 책상에 올려놓을까요? / 패드에 팔이 닿아도 되나요?

일단 팔을 책상에 올려놓아야 하고, 손목과 팔뚝 사이의 절반 이상을 올리는데 좋으며 팔꿈치를 들어서 불필요한 하중이 실리지 않도록 해야 합니다. 거기서부터는 여러분들이 자신에게 적합하다고 느껴지도록 조정할 수 있고, 각각의 조정이 어떤 효과를 가져오는지를 파악하실 수 있을 겁니다. 가장 이상적인 상태는 팔에 가해지는 무게를 충분히 덜어져서 팔이 패드 위를 지나가는 것을 막지 않도록 할 수 있는 것입니다. 당신의 팔꿈치와 그 근처의 팔은 패드에 닿아도 크게 상관없습니다. 부드럽게 움직이는 것을 어렵게 하지 않도록 무게를 너무 실어주지만 않으면 됩니다.

보통 팔의 무게를 더한다 = 조준 안정성 증가 / 너무 많은 무게를 준다 = 움직일 때 저항이 큼
팔의 무게를 줄인다 = 움직이기 쉬운 상태 / 너무 적은 무게를 준다 = 어깨 피로 / 조준 안정성 감소
라고 보면 됩니다.

팔과 팔꿈치의 위치는 자유롭게 조절하세요. 팔을 얼마만큼 사용할지, 얼마나 멀리 둘 지 등.. 이러한 것들은 에임 훈련에서 꽤나 주관적인 부분이고 위에 작성된 것은 시작점 정도라고 보시면 됩니다.

1-minute challenge exceptions

가이드를 보다 보면 시나리오가 일반적으로 1분 정도로 지속되는 형태로 되어 있습니다. 다음은 시나리오가 1분간 지속되지 않는 것들과 그 이유들입니다.

- Time scale은 시나리오를 만든이가 설정된 인자를 통해서 더 빠르게(혹은 느리게) 실행되도록 하는 도구입니다. 그래서 시나리오 안의 타이머가 1분이라고 나와 있어도 아마 그보다는 더 길 것입니다. 이러한 부분이 적용되는 2개의 대표적인 시나리오는 1wall5targets_pasu와 bounce 180으로 각각 1분 26초, 1분 10초의 플레이타임을 가집니다. 다행히도 세션 타이머가 2020년 초에 이 Time scale을 적용받지 않도록 업데이트되었습니다. 이러한 시나리오의 실행 횟수를 Time Scale에 대해서 곱해서 플레이할 수 있습니다(pasu는 0.7, Bounce 180은 0.85)
- 시나리오가 1분 지속이 아니도록 애초에 그렇게 시간이 정해진 경우도 있습니다. 어떤 시나리오들은 아예 시간이 그렇게 정해졌는데, 이건 타이머에 그렇게 뜨기 때문에 알아내기 쉬운 것입니다. Tile Frenzy가 30초, Pressure Aiming은 2분, Ascended Tracking은 1분 30초인 것처럼 말입니다.
- 마지막으로 Plaza 스타일의 시나리오가 있는데, 이는 시간 기준으로 시나리오를 재생하는 것이 아니라 봇을 죽이는 데 걸리는 시간을 기준으로 점수가 정해지고 이 봇들을 모두 죽이고 나면 시나리오가 종료되도록 세팅되어 있습니다. 그런 시나리오들 중 대표적인 것은 Ground Plaza, Thin Gauntlet, Air와 같은 것들이 있습니다. 이런 시나리오들은 16분, 혹은 몇 시간이 남아있다고 표기를 해서 시간을 꽤 넉넉하게 잡아 줘서 시간이 많이 남아있는 것처럼 보일 수 있지만, 사실 이런 시나리오들은 2~5분 정도밖에 걸리지 않습니다. 점수는 위에 언급한 것처럼 마지막 봇을 언제 죽였는지, 그리고 남은 시간은 얼마인지에 따라서 점수가 산출됩니다.

Motivational Fatigue

이런 훈련이 귀찮은 일로 치부되지 않도록 하는게 중요합니다. 그렇지 않고 억지로 하는 것이라면 실력 향상이 크게 이루어지지 않습니다. 매일 반복적으로 해야 하고 집중력이 소모되기 때문에 자기 점수에 안주하거나 지치기 십상입니다. 이런 것에 대해서 몇 가지 조언을 드리겠습니다.

- 자신의 에임 훈련이 무엇을 의미하는지, 그리고 목표가 어떠한 것인지를 항상 되새기세요. 단순히 목표에 향하기 위한 동기부여가 없거나, 훈련의 가치 및 성취감으로부터 오는 즐거움을 갖지 못한 것일 수 있습니다.
- 하루 동안 훈련 일과를 나누는 것도 좋습니다. 20분 정도의 시간 혹은 그것보다 조금 더 긴 시간으로 루틴을 쪼개서 훈련 루틴이 끝날 때까지 여러 번 하는 형태입니다. 각각의 설정된 시나리오들에 대해서 이를 전부 완료할 때 까지 다른 시나리오들을 왔다갔다하면서(ex : A 시나리오 5분, B 시나리오 5분 반복) 정해 놓은 시나리오를 완료하는 형태로 하는 것이죠.
- 다양한 시나리오를 시도해 보십시오. 지금 하고 있는 시나리오를 너무 오래 해서 질린다거나, 그 시나리오에 너무 익숙해서 관심이 없어질 수도 있습니다. 이러한 부분이 왜 대안 시나리오들을 하는 것이 좋은지에 대한 이유이며, 지속적으로 여러분들이 시나리오에 대한 관심을 유지할 수 있도록 효과적인 방안인 부분입니다.
- 어떤 것을 잘한다는 것은 항상 여러분의 자신에 대한 기대의 중압감을 극복하는 것임을 이해하세요. 어떤 형태의 성공이든 여러분을 기분 좋게 하고, 계속해서 성공하지 못하는 것은 여러분들에게 의심을 일으킬 것입니다. 이러한 의심은 동기를 잃게 만들 수 있고, 일관된 연습을 할 수 없도록 할 것입니다. 하지만 여러분이 꾸준한 노력을 통해서 여러분들이 무언가를 잘할 수 있고, 이것은 진실입니다. 이 말을 믿고 여러분들이 할 수 있다는 마인드로 계속해서 실력을 향상시킬 수 있다고 믿는 것이 최선의 동기부여입니다.

Movement Dodge Scenarios

회피 시나리오는 밑줄을 그어서 알아볼 수 있고, Intermediate의 Extra 시나리오에서 처음 보게 될 것이며, Advanced의 메인 루틴이 될 것입니다. Dodge Scenarios는 “무빙”과 “움직인 거리”를 기준으로 점수가 산출됩니다. “움직인 거리”는 시나리오 실행동안 얼마나 움직였는지를 말하는데, 더 많이 움직일수록 높은 점수를 받게 되니 여러분들이 움직일 수 있는 영역에 대해서 집중하셔서 Strafing하는 동안 많이 움직이도록 하십시오. “무빙” 부분은 Strafing하는 동안 막대 하나가 보여질 텐데, 여러분이 방향을 바꿔서 그 막대를 채울 수 있고 그 막대를 채우는 데 소요되는 시간에 특정 값을 곱한 것이 점수로 환산되어집니다. Strafing 시간과 곱해지는 파라미터는 시나리오 제작자가 결정합니다. 만약 방향을 완전히 바꿀 때 채워지도록 설정된 막대가 채워지는 데 걸리는 시간을 기준으로 점수를 매겨진다면 막대가 채워지기 전 방향을 바꾸십시오. 너무 일찍 방향을 바꾸면 점수가 낮게 나옵니다, 상태 표시에 “Good”으로 나온 부분일 때 방향을 바꾸면 좋은 점수가 나오므로 막대가 아예 꽉 차거나 AD스팸을 계속 하는 경우가 아니면 괜찮을 겁니다.

제가 드릴 수 있는 조언은 사운드 세팅에서 “MBS - Good” 부분을 추가하는 것과, 개인적으로는 bodyShot02, headShot02 사운드를 넣는 것을 선호합니다. 이는 정확한 시간에 방향을 바꿨는지에 대한 청각적인 피드백을 제공하므로 막대에 시각적인 집중도를 높이지 않아도 되도록 해 줍니다.

Aimer70이 만든 [Strafe 101](#)을 참고한다면 좋을 것입니다. Strafing에 대한 기술적인 이론과 몇 개의 괜찮은 루틴이 담겨 있습니다.

자신의 에임 훈련에 대한 성과를 추산하기

에임훈련을 하면서 향상된 본인의 퍼포먼스나 성과들을 추산하는 것도 계속 에임훈련을 하기 위한 동기부여를 제공하는 데 큰 도움이 됩니다. Word나 excel같은 문서를 활용해서 일일 high score를 기록하는 것도 좋습니다. 예시로 활용할만한 것들을 보여드리겠습니다.

이 [엑셀 시트](#)는 제가 만든 것으로 여러분의 성과를 시각화할 수 있도록 만들어졌습니다. 이 문서는 매크로 허용으로 활용하실 수 있습니다. 매크로는 그저 그래프를 자동으로 그리는 것이므로 안심해도 됩니다.

이 [구글 시트](#)는 동일한 것으로, 엑셀 프로그램이 없으면 사용하시면 됩니다. 다만 그래프를 자동으로 그려주진 못합니다. 그리고 문서를 수정하지 마시고 사본 만들기로 복사해서 사용해 주세요.

[Fat Dash](#)를 활용해서 직접 그래프를 만드셔도 됩니다. 어떻게 사용하는지에 대한 [설명 영상](#)과 [설명서](#) 또한 포함되어 있습니다.