

STRAFE AIMING 101

vF AIMER7

2019년 8월 25일

컨텐츠

필자 소개	1
왜 이 가이드를 만들었는가?	1
1. 소개	2
2. Strafe Aiming이란?	2
2.1. 몇가지 알아야 할 용어들	2
2.2. Strafe Aim에 대한 정확한 정의와 핵심적인 형태	3
2.3. 180-strafe aim의 특징과 장,단점	4
3. 중급, 상급 Strafe Aim의 형태	6
3.1. 중급 형태의 Strafe Aim	6
3.2. 상급 Strafe Aim에 대한 소개	7
4. Strafe Aim을 발전시키기 위한 루틴	9
4.1. Beginner Routine	9
4.2. Intermediate Routine	9
4.3. Advanced Routine	9

필자 소개 – 저는 20년 이상의 경험을 가진 Top FPS 플레이어입니다. 저는 수 년 간 최고의 하프라이프 데스 매치 플레이어로서 알려졌었고, 오버워치에서는 트레이서와 솔자:76으로 1시즌부터 7시즌까지 최고 4600점을 기록하면서 랭커 티어를 유지했으며, 퀘이크에서는 2650을 넘는 솔로 랭크 점수를 4개월 이상 유지하며 세계 10등 내에 들었기도 하고, 마지막으로 다른 걸 다(예를 들어 내가 가진 좋은 무빙이나 회피 능력 등을) 제쳐 두고 Kovaak's에서 Aim Beast로 공인된 사람입니다. 그리고 무엇보다 저는 현재 모든 수준의 플레이어를 대상으로 하는 전문적인 에임 코치입니다. 최근 수 개월 간 저는 포트나이트 월드 컵 혹은 Cash Cup에서 플레이하는 꽤 잘하는 선수들(Solo / Duo에서 Top 20 안에 드는), Apex Legends 프로와 세미 프로들, 오버워치 컨텐더즈 선수들을 대상으로 코칭을 진행했습니다.

왜 이 가이드를 만들었는가? – 매우 간단하게 대부분의 사람들은 Strafe Aiming이란 것을 이해하지 못하고, 더불어 이러한 가이드에 대한 수요가 높기 때문입니다. 저는 실제로 제가 개인적으로 코칭을 하는 분들에게 이런 것들을 가르치고, 이 가이드를 10달러에 팔 수 있지만 이러한 중요한 지식들을 개인적으로만 간직하는 것 역시 좋지 않다고 생각합니다. 제가 작성하는 이러한 깊이 있는 가이드는 작성하기에 매우 어렵고, 오랜 시간이 걸리므로, 이러한 가이드에 대해 발생하는 모든 종류의 후원들에 대해서 감사하게 받아들이고 싶습니다. 혹시 모르죠, 이러한 후원이 계속되면 새로운 무료 컨텐츠를 작성할 지 말입니다만, 뭐 확정된 건 없습니다.

Twitter : [@vF_AIMER7](#)

Discord : AIMER7#9589

후원 링크 : [Click Here](#)

Youtube : [Click Here](#)

1. 소개

이 가이드의 목표는 기본적인 Strafe Aiming이라는 것에 대해 간단명료하게 설명하는 것입니다. 이는 당신의 마우스 컨트롤과 무빙에 대해 관련된 기술들을 모두 모아놓은 것이라고 할 수 있습니다. 수많은 세부적인 사항에 대해 다루기 전에, Strafe Aiming은 에임의 정확성을 최대치로 끌어올리면서 가장 최대치의 데미지를 만들어내는 형태의 방식의 퍼포먼스를 달성하기 위해 가장 “정석”의 방법입니다. 물론, 무빙이 포함되어 있기 때문에 이 가이드는 퀘이크나 오버워치, Apex Legends와 같이 TTK가 긴 게임의 유저들이 관심을 가질 것입니다. 이어가기 전에, 이 가이드에서 내린 모든 정의는 필자 자신이 만들어낸 것임을 경고합니다. 어떤 사람들은 이 가이드에 나온 내용을 동의하지 않을 것입니다. 이제, 다시 내용으로 들어가서 내용을 조금 뒷받침하자면, 이 가이드에 제시된 관점은 퀘이크에서 무빙과 에임 실력에 대해서는 최고 수준인 탑 티어 라이트닝 건 플레이어들에게 도움을 받았습니다. 더불어 저는 제가 내린 정의들을 제가 코칭하는 사람들에게 사용함으로써 해당 플레이어들의 장/단점을 더욱 깊게 분석할 수 있고, 그들의 실력 개선율을 더욱 올릴 수 있었습니다. 이 시점에서 Aiming Skill이라는 주제에 대해서 더 일반적이거나 나은 프레임워크는 없는 것 같습니다.

이 가이드는 세 개의 파트로 나뉩니다. 첫 파트는 Strafe Aiming에 대한 추상적 정의를 내리기 전, 에임 기술의 일반적인 범주들에 대해 소개합니다. 이 Strafe Aiming에 대한 추상적 정의는 “Fundamental Strafe Aim Forms(기본적인 Strafe Aim의 형태)”라고 불립니다. 2부에서는 중급 및 고급 수준의 에임 형태가 보다 어렵게 기술되어 있습니다. 이 가이드의 세 번째이자 마지막 파트는 입문자부터 상급자 수준까지 다양한 Strafe Aim을 향상시키기 위한 연습 루틴에 대해 구체적으로 설명하고 어떻게 에임을 발전시켜야 할 지에 대한 명확한 정의를 내려 놓았습니다. 소개를 끝마치기 전에, 에임과 무빙을 함께 하는 것은 빠르게 발전할 것으로 기대해서는 안 될 정도로 어렵고 긴 시간이 소요됩니다. 특히, 저는 제 AIMER7 Kovaak's Routine을 플레이하시는 분들이 중-상급자 레벨에 도달하게 되면 이 가이드를 통해 훈련할 것을 강력하게 권고합니다.

2. Strafe Aiming이란?

당신이 8개의 방향이 모두 동등한 속도 및 가속 등을 가진 등방성의 FPS 게임을 한다고 가정해 봅시다. 간단하게 맵을 기준으로 지상에서 최대 10유닛/sec의 속도로 움직인다고 합시다. 또한, 당신은 장전이 필요 없고 반동이 없는 탄창이 무한대인 트래킹 위주의 무기를 사용한다고 가정합니다. Strafe 에이밍은 오버워치의 맥크리나, Apex의 웡맨과 같은 적절한 빠르기의 연사속도를 가진 Click-Timing 무기에도 충분히 유효합니다.

2.1. 몇몇 필수적인 용어들 - 이 부분은 에임과 관련된 기술들에 대한 용어 사전입니다. 100% 완벽하진 않지만, 또한 모호하지도 않습니다.

가장 단순하게 에임에 대한 정의를 해 보면 “당신이 원할 때 원하는 장소에 크로스헤어를 위치시키는 것”으로 할 수 있습니다. 당신은 명백하게 당신의 마우스패드 위에 있는 마우스를 통해 물리적인 공간에서 크로스헤어를 움직입니다. 이 기술을 “마우스 컨트롤” 기술이라고 명명합니다. 이에 대한 예시로 마우스 모션의 부드러움이나 다양한 속도로 깔끔한 직선 혹은 곡선을 만들어내거나, 혹은 다양한 속도, 길이, 가속도를 가진 플릭 에임을 만들어내거나, 미세한 움직임을 만들어내는 등의 것들을 통해 설명합니다. 이러한 기술들은 에임 트레이너를 통해서 쉽게 길러질 수 있으며, 만약 당신이 FPS 게임을 위한 마우스 컨트롤이 잘 발달되어 있다면 윈도우나 그림판에서도 좋은 마우스 컨트롤을 가지게 될 것입니다. 위와 같은 에임의 정의는 “당신이 원할 때”라는 내용을 포함하는데, 이는 분명하게 당신의 인식 및 당신이 실시간으로 받아 처리하는 정보의 양에 영향을 받게 됩니다. 다르게 말하자면, 이렇게 하기 위해서는 당신이 마우스를 어디로 어떻게 움직이기를 결정하기 전에 당신이 에이밍할 대상을 정해야 합니다. 이러한 상대를 인식하는 기술은 “인지”와 “반응성” 기술로 설명됩니다.

보다 일반적으로, 인지 능력은 당신이 조준하고자 하는 목표를 기준으로 당신의 조준선의 위치를 정확하게 인지하는 것을 말합니다. 이는 당신의 두뇌의 계산 속도와 밀접하게 연관되어 있으며 이것이 당신의 에임 능력에 있어서 충분한 수면이 중요한 이유입니다. 이제 몇몇 요소들에 대해서 명명해 보면

- **Precision Reading**: 공간 정보에 대한 처리 능력으로, 조준하고자 하는 대상에 대해서 얼마나 정확하게 조준선을 위치시키는지에 대한 것입니다.
- **Fast-Strafes Reading**: 처리 능력의 주기로, 얼마나 빠르게 당신이 상대방의 움직임에 따라서 크로

스헤어의 위치를 바꿔 주는가를 나타냅니다. 이는 지속적으로 유지되는 반응속도와 연관된 요소입니다. 만약 당신의 Fast-Strafes Reading이 좋지 않다면, 당신이 Human Benchmark 등에서 테스트한 반응속도의 결과가 좋을 수는 있지만, 당신이 화면을 볼 때 흐릿하게 보게 될 것입니다. 이러한 흐릿한 화면을 보게 되면서 당신이 비록 완벽한 마우스 컨트롤 기술을 가지고 있더라도, 당신은 꼭 필요한 상대에 대한 에임 보정을 할 수 없게 되고, 타겟을 놓치거나 맞춰도 운으로 맞춘 것이 됩니다.

- **Movement Reading**: 이는 직감과 경험에 기반하고, 당신과 당신의 타겟이 한번에 얼마나 움직이는지에 대한 이해능력을 바탕으로 다음에 당신이 타겟을 맞추기 위해 얼마만큼의 마우스 모션을 더해야 하는지에 대해 영향을 미칩니다. 다르게 말하면, 이는 당신이 화면에서 보여지는 방향이 바뀔 때마다 얼마나 마우스의 움직임이 주어야 하는지를 아는가에 대해서 이야기합니다. 예를 들어, 움직이는 상대에게 플릭 에임을 통해 크로스헤어를 가져다 대는 것과, 이후 그 상대를 지속적으로 트래킹하는 것 모두 Movement Reading 능력을 필요로 합니다.

명백하게도, 제가 Kovaak's Guide에 설명하였던 것과 같이 타겟에 집중을 하던, 크로스헤어에 집중을 하던, 이러한 Reading Skills로 인한 영향을 직접적으로 받게 됩니다. 당신의 크로스헤어 크기와 사이즈도 마찬가지로 중요합니다. 만약 당신이 Aim Trainer의 시나리오를 플레이하고, 예정된 Bot의 움직임을 예상한다고 하면, 당신은 단순히 마우스 컨트롤 기술만을 이용하고, Reading Skills는 전혀 이용하지 않게 됩니다. 만약 당신이 가만히 서서 대상을 에iming할 때, 당신이 선택할 속도는 왼쪽으로 10 Unit/sec 혹은 오른쪽으로 10 Unit/sec, 이 두 가지 뿐이기 때문에 움직임에 대한 Reading Skill 역시 크게 늘지 않습니다. 당신이 가만히 서 있기를 멈추면, 당신의 움직임과 타겟의 움직임이 더해져서 다양하고 복잡한 속도와 가속이 발생하게 되고, 이는 읽어내기 어려운 움직임이 됩니다. 이러한 Reading Skill을 향상시키는 능력은 훈련이 가능하고, 위에 나열한 목차들 중 특정 능력에 집중할 수 있는 훈련 방식이 있다는 점이 중요합니다.

이제, 만약 당신의 마우스 컨트롤 능력이 완벽하고 Reading Skills의 능력이 뛰어나다고 하더라도, 당신의 에임은 아직 완벽한 것이 아닙니다. 당신이 대상을 길게 따라가려고 한다고 가정해 봅시다. 대상이 움직이는 방향을 바꿀 때마다, 당신이 이를 인지하기 위한 딜레이가 있는데 이는 당신이 즉시 반응할 수 없기 때문입니다. 방향이 바뀔 때 마다, 가장 이상적인 에임 보정의 방법은 에임이 고정된 것처럼 즉시 플릭을 해서 대상에게 에임을 붙이는 것입니다. 비전문가의 관점으로 보면, 이상적으로 당신의 크로스헤어는 데미지의 누수를 막기 위해서 타겟에게 즉시 순간이동을 해야 합니다. 만, 실질적으로, 당신의 마우스 컨트롤은 완벽하지 않고, 완벽하게 부드럽거나 정확하지 않으며, 모든 종류의 속도에 능숙한 상태가 아니기 때문에 타겟이 방향을 바꾸면 이를 맞지 못할 가능성이 높습니다. 당신은 즉시 플릭샷을 하지 못할 것이고, 이후의 플릭을 통해 에임을 붙이는 것은 불가피하게도 당신의 플릭의 속도와 가속에 영향을 받을 것입니다. 이러한 마우스 컨트롤, 인지 능력, 목표의 방향 변경으로 인한 트래킹 미스 등에 대해 반응하는 시간을 반응속도라고 합니다. 반응속도는 2가지로 나타내어집니다.

- **Reactive Part**: 당신이 놓쳤던 타겟 혹은 변경하고자 하는 타겟을 인지하는데 걸리는 시간입니다. 당신의 Reading Skills와 연관이 있지만, 이 지표는 수치화할 수 있는 지표입니다.
- **Correcting Part**: 당신이 타겟을 놓쳤음을 깨닫고 다시 타겟에게 플릭하면서 걸리는 시간입니다. 이 지표 역시 수치화할 수 있고, 슬로우 비디오로 보았을 때 당신이 가하는 가속의 양을 알 수 있습니다.

반응속도가 빠르면서, 부드러운 에임을 가지기는 어렵는데, 부드러운 에임은 큰 가속을 가하는 것과는 반대되는 성향을 띠니다. 당신이 플레이하는 게임과 플레이하는 스타일에 따라서 때로는 부드러운 에임이 빠른 반응성보다 더 나을 수 있기도 합니다. 일반적으로 마우스 컨트롤을 부드럽게 발전시키면 좋은 성과가 나오지만, 반응성이 매우 느린 사람들은 이러한 방향성보다 반응성을 높이는 훈련을 하는 것이 더 괜찮은 발전을 가져올 것입니다.

2.2. Strafe Aim의 정확한 정의와 핵심적인 형태 – 근본적인 Strafe Aim 형태에 대해서 알아보기 전에, 이 파트에서는 Strafe Aim이라는 형태를 정의합니다. 간결한 결론을 내리기 위해 당신이 쏘고자 하는 타겟이 middle range 정도의 거리에 있고, 좌·우 움직임만 가지고 있다고 가정합니다. 결국 적의 방향 전환은 좌->우 혹은 우->좌로의 변화입니다.

정의 2.1. (Strafe Aiming) Strafe Aim이란, 타겟이 방향을 바꿀 때만 무빙을 바꾸는 것이다.

가장 먼저, Strafe Aiming은 당신의 무빙을 제한시킬 뿐, 마우스 모션을 고정시키지는 않습니다. 당신은 타겟이 방향을 전환할 때만 에임을 전환해야 합니다. Strafe Aiming은 반응형 에임 스타일의 결과물이며, 이는 타겟에게 빗나가는 에임을 하지 않도록 하기 위한 것입니다. 이는, 당신은 선형적(역주 - a priori, 해석하면 “우리의 선형적인 사고 방식의 근본적인 구조에서 비롯된 지식 혹은 인식”)으로 모든 대상에 대해서 가할 수 있는 최대한의 데미지를 가하려는 사람이라는 것입니다. 이전 파트에서 언급하였듯이, 당신이 최고 수준의 인지 능력과, 완벽한 마우스 컨트롤을 가지고 있더라도, 방향이 바뀔 때 즉시 반응하는 것은 불가능합니다. 이는, 매우 빠르게 방향이 변화하는 타겟에 대해서 Strafe Aiming을 이용해서 모두 맞히는 것은 불가능하다는 것입니다. 우리는 상대에게 에임을 고정시키지 않고도 약 200~300ms 정도의 주기로 짧게 회피하는 대상을 방향 전환하는 대상의 경로의 가운데를 에이밍할 때 꽤 많은 유효타를 얻어낼 수 있다는 점을 주목해야 합니다. 이는 또한 오랫동안 짧은 거리의 회피(ex : AD Spamming)를 반복하는 것은 좋은 무빙 형태가 아니라는 것을 보여줍니다. 결국 그 누구도 100% 완벽한 인지 능력을 가지고 있지 않기 때문에, 짧은 회피 무빙을 통해 상대방을 속이거나 혼란을 주는 것은 상대의 에임을 흐트러지게 하는 좋은 방법입니다.

이전에 말했던 8개의 무빙 방향이 있다는 것을 상기해 봅시다. 상대의 모든 방향 전환마다, 당신은 Strafe Aiming으로 움직일 7개의 방향 중 하나를 골라야만 합니다. 이전 방향까지 포함해서 고를 수 있는 8개의 방향이 존재하므로, 상대가 방향을 바꿀 때 마다 총 $8 * 7 = 56$ 가지의 경우의 수가 존재합니다. 이는 꽤 많은 수치이고, 엄밀하게 따지자면 이 모든 방향 전환에 대해서 정확한 Strafe Aiming 형태를 구별해야 합니다. 다행히도 대각선 방향에 대해서는 좌-우 방향성과 동등성이 있는데, 예를 들어 상대가 ↘ 방향에서 ↗ 방향으로 방향을 바꾼다면, 이는 마우스 컨트롤에 한해서는 ← 에서 →로 바꾸는 것과 동일하다는 것입니다.

위의 대각 방향에서의 동등성을 포함해서 56가지의 Strafe Aim 형태가 있습니다. 자연스러운 구별 방식은 당신이 방향을 바꾼 것에 대한 각도를 보는 것입니다. 가장 기본적인 Strafe Aim의 형태는 180도 각도로, 이를 180-strafe-aim 형태라고 합니다. 이러한 형태는 세부적으로 다음과 같이 나뉘어집니다.

- **Mirroring**: 상대방이 왼쪽으로 가면 자신도 왼쪽, 상대방이 오른쪽으로 가면 자신도 오른쪽으로 가는 것, 즉, 상대방의 움직임을 완전하게 베끼는 것을 의미합니다.
- **Anti-Mirroring**: 상대방이 왼쪽으로 가면 자신은 오른쪽, 상대방이 오른쪽으로 가면 자신은 왼쪽으로 가는 것, 즉, 상대방의 움직임과 반대로 움직이는 것을 의미합니다.
- **Half-sideways anti-mirroring**: 2가지가 있고, 대각선 방향을 포함합니다. 첫번째는 상대가 왼쪽으로 갈 때, 당신은 ↘ 방향으로 가고, 상대가 오른쪽으로 가면 당신은 ↖ 방향으로 가는 것입니다. 두 번째는 상대가 왼쪽으로 갈 때 당신은 ↗로, 상대가 오른쪽으로 갈 때 당신은 ↙로 가는 것입니다.
- **Half-sideways mirroring**: 2가지가 있고, 대각선 방향을 포함합니다. 첫번째는 상대가 왼쪽으로 갈 때, 당신은 ↗ 방향으로 움직이고, 상대가 오른쪽으로 가면 당신은 ↙ 방향으로 가는 것입니다. 두 번째는 상대가 왼쪽으로 갈 때 당신은 ↖로, 상대가 오른쪽으로 갈 때 당신은 ↗로 가는 것입니다.
- **Back and forth**: 2가지가 있고, 많은 대각선 움직임을 포함합니다. 첫 번째는 상대가 왼쪽으로 갈 때, 당신은 앞으로 가고, 상대가 오른쪽으로 갈 때 당신은 뒤로 가는 것입니다. 두 번째는 위와 반대로 진행하면 됩니다.

이렇게 4개의 유형으로 분류할 수 있는 8개의 180-strafe-aim 형태가 있습니다. 이제 다음 문단에서 장단점에 대해서 언급하겠습니다.

2.3. 180-Strafe-Aim 형태의 특징과 장점, 그리고 단점 - 첫 번째로, 우선 우리가 플레이하는 맵에서 플레이어의 최고 속도가 10 units/sec임을 다시 상기해봅시다. 물론, 에임에 있어서 중요한 것은 목표물의 보이는 속도, 즉 “여러분이 모니터에서 대상을 볼 때 어느 정도의 속도를 지니고 있는가?” 입니다. 이 관점은 우리가 조준하는 대상과 본인과의 거리에 따라 조금씩 달라지기 때문에 복잡해지는 부분이 있습니다. 이것과는 다른 관점으로 기준 프레임을 기반으로 하여 상대적인 속도와 상대적인 가속도를 생각해 보는 것입니다. 제가 설명하고자 하는 관점은 후자입니다. 이 역시 위에서 언급한 8방향의 동등성 이론을 기반으로 합니다. 이어가기 전에, 여러분의 크로스헤어가 가리키는 방향에 대한 시야각을 이해하는 것이 중요합니다. 만약 당신이 정면을 바라보고 전진하며 조준한다면, 여러분이 가리키고자 하는 곳과 나아가는 방향이 동일하기 때문에 시야각이 동일합니다. 만약 당신이

뒤로 가면서 앞을 조준한다면, 이동 방향에서 180도, 대각선으로 이동한다면 ± 45 도나 ± 135 도를 가리킵니다.

여러분이 왼쪽으로 가고 있는 적에게 Strafe Aim을 한다고 가정합시다(당신의 시점에서 오른쪽으로 가는 걸로 보일 겁니다). 이제 적이 오른쪽으로 간다고 합시다(당신의 시점에서 왼쪽으로 가는 것입니다). 당신이 Strafe Aim을 하기 때문에, 에임의 방향을 바꿔야 할 겁니다. 만약 당신이 에임의 방향을 바꿀 때, 마우스의 움직임을 멈춘다면 시야각을 대상이 바꾼 방향(당신 기준으로 왼쪽)으로 이동시키거나 반대 방향(당신 기준으로 오른쪽)으로 이동시킬 수 있습니다. 목표에게 Strafe Aiming을 하면서 새로운 방향을 가진 시야각이 새로운 방향을 가진 목표를 대상으로 이동하는 것을 "*Inward-Directed*"라고 합니다. 반대의 경우는 "*Outward-Directed*"라고 합니다. Inward-Directed 형태의 방향 전환은 방향을 바꾸면서 발생하는 크로스헤어와 목표의 거리 차이를 좁혀줍니다. 그렇기에 당신은 에임 보정을 위해서 보다 마우스를 덜 움직일 수 있고 이는 반응성 향상과도 연결됩니다. Outward-Directed 형태의 방향 전환은 방향 전환을 하면서 크로스헤어와 목표의 거리 차이를 늘립니다. 그래서 당신은 에임 보정을 위해 마우스를 더 움직여야 하고, 이는 보정을 위한 반응성의 소요 증가로 이어집니다.

Strafe Aim의 형태는 이렇게 Inward-Directed, Outward-Directed, 그리고 Mixed의 총 3가지 형태를 가집니다. 엄밀히 말하자면 Strafe Aim의 형태가 위 3가지의 형태로 분화하는 것은 타겟이 어떻게 방향을 바꾸는가에 따라 달려 있다고 볼 수 있습니다. 만약 Reading Skill이 완벽하다고 가정하면, 대상의 좌-우로의 방향 변경은 여러분이 모니터에서 시야를 좌-우로 돌리는 것과 동일하게 느껴질 것입니다. 이러한 동등성을 이용하는 경우, 좌-우 무빙을 하는 상대방에게 사용하는 Inward-Directed 형태의 Strafe Aim이 Mixed 형태 혹은 Outward-Directed 형태로 변하지 않도록 주의해야 합니다.

- **Mirroring**: Inward-Directed Strafe Aim 형태로, 타겟의 스피드가 마치 0 unit/sec인 것처럼 움직임을 읽기 쉽게 해 줍니다. 상대 속도가 0 unit/sec이기 때문에, 마우스를 움직일 필요가 없습니다. 방향을 바꾸게 되면 상대 속도가 최대 20 units/sec까지 올라가게 됩니다. 가장 이상적인 당신의 마우스 움직임은 순간적인 플릭과 순간적인 마우스 움직임 정지입니다. 이는 당신의 타겟이 작을수록 구현해내기 어려운 에임입니다. 만약 보정에 실패한다면 미세한 조정을 해야 하기 때문에 좋지 않은 상황이 됩니다. 만약 당신이 에임을 위해 마우스를 움직이지 않는다면, 그것은 당신이 마우스 컨트롤 능력을 이용하지 않는 것이 됩니다. 이는 당신의 타겟에게서도 마찬가지인데, 당신의 타겟 역시 당신을 맞추기 위해 마우스 컨트롤 능력을 사용할 필요가 없습니다. 당신이 상대방보다 마우스 컨트롤 능력이 더 뛰어나다고 생각된다면, 동등한 데미지 교환이 발생하는 미러링 무브먼트는 좋지 않을 것입니다. 수직으로 이동하는 대상을 미러링하는 것은 마우스를 정확하게 일정 수평 지점에서 멈춰야 하고, 좋은 방향으로 부드럽게 이어가야 하기 때문에 어려울 것입니다.
- **Anti-Mirroring**: Outward-Directed Strafe Aim 형태로, 지속적으로 상대방의 이동 속도를 20 unit/sec으로 맞춰 주어 움직임을 쉽게 읽을 수 있게 해 줍니다. 특히 타겟이 근거리에서 있을 때 이런 속도로 마우스를 부드럽고 정확하게 움직이는 것은 매우 어렵습니다. Anti-Mirroring을 하면서 지속적으로 마우스를 계속 움직여줘야 하기 때문에, 당신은 당신의 마우스 컨트롤 능력을 매우 많이 사용해야 하고, 이는 상대방에게도 마찬가지로 적용됩니다. 계속해서 정적인 마찰이 적용되기 때문에, 이는 마우스에 미세한 보정을 하기 더 쉽도록 합니다. Mirroring보다 수직 움직임을 제어하는 것 역시 보다 쉽습니다. 다만, 여전히 실시간으로 달라지는 수직 움직임 속도를 맞추는 것은 여전히 어렵습니다. 이 형태가 Outward-Directed이고, 속도 역시 20 units/sec이기 때문에, 매우 좋은 반응속도를 요합니다.
- **Half-sideways Anti-Mirroring**: Outward-Directed Strafe Aim 형태로, 타겟에게서 멀어지거나 가까워질 때 타겟의 속도가 바뀌기 때문에 움직임을 읽기가 어렵습니다. 이는 Anti-Mirroring보다 마우스의 부드러움 부분과 마우스 컨트롤 면에서 보다 어렵습니다. 상대 속도는 $10 + 10\cos(\pi/4)$ 로, 약 17.07 units/sec이며 Anti-Mirroring보다는 조금 느립니다. 이 무빙 방식 역시 Anti-Mirroring과 동일한 장점을 가지고, 당신의 Reading Skills를 많이 활용하게 됩니다. 좌-우 무빙을 하는 상대방에게 대각선 방향 무빙을 사용하는 것은 맵에서 당신의 절대 속도를 상대의 절대 속도보다 느리게 해 주기 때문에 무빙을 상대방보다 더 잘 읽을 수 있게 해 줍니다. 대부분 사람들은 대각선의 상대를 잘 트래킹하기에 충분히 부드럽고 정확한 마우스 움직임을 가지고 있지 않습니다. 이 무빙은 대각에 있는 적을 쉽게 볼 수 있게 해 주고, 고지대에 있는 적으로부터의 피격율을 낮춰 줍니다.
- **Half-sideways Mirroring**: Inward-Directed Strafe Aim 형태로, 이 형태의 무빙은 가장 어려운 수준의 Reading Skills와 마우스 컨트롤 능력을 요하는데, 이는 이 형태가 매우 높은 정확성과, 부드러움

과, 가속 제어력을 요구하기 때문입니다. 상대적 속도는 $10 * (1 - \sqrt{2}) / 2$ 로, 약 2.93 units/sec인데, 사실상 타겟이 거의 움직이지 않는 수준입니다. 이 속도는 왜 이 형태가 가장 어렵고 높은 수준의 능력들을 요구하는지를 설명해 줍니다. 상대가 가진 정확성과 부드러움이 낮다면, 이러한 움직임을 보이는 당신을 맞추기는 역시 매우 어렵기 때문에, 상황은 동등합니다. 이 형태는 당신이 상대의 움직임을 인지하는 것 보다 상대가 당신의 움직임을 인지하는 것이 보다 쉽습니다. 수직선상에 있는 상대에 대해서 Half-sideways Anti-Mirroring 형태와 동일한 장점을 공유하고 있고, 상대방의 움직임을 거의 대부분 상쇄시켜 주기 때문에, Long-range에서 가장 높은 정확성을 보여주는 형태입니다. 이 형태는 Inward-Directed이기 때문에, 데미지를 최대한으로 뽑아낼 수 있습니다. 상대방의 상대적인 속도를 가장 많이 줄여주는 형태이기 때문에 가장 좋은 결과를 냅니다.

- **Back and forth** : Mixed Strafe Aim 형태로, 뒤에서 앞으로 가는 것이 Outward-Directed 형태, 앞에서 뒤로 가는 것이 Inward-Directed 형태입니다. 이는 상대방에게 맞기 쉬운 움직임이지만, 매우 정밀한 에임을 제공해 줍니다. 이 형태는 예를 들어 오버워치에서 방벽을 앞에 낀 상태로 멀리 있는 위도우메이커를 조준하는 경우와 같은 안전한 상황에서 매우 유용합니다. 또한 옆에서 치고 들어오는 상대의 공격을 피하게 해 주기도 합니다. 퀘이크와 같이 트래킹 무기에 넉백이 있는 경우, 상대가 떨어질 때는 앞으로 나아가면서, 상대가 올라갈 때는 뒤로 물러나면서 쏘는 것이 가장 큰 데미지를 뽑아낼 수 있는 방법입니다. 다만 이러한 경우가 아니면 쓸모없는 형태이고, 이러한 상황에 맞춰서 훈련하는 것은 무의미할 것입니다.

이러한 180-strafe aim은 하나의 중요한 약점을 가지고 있습니다. 만약 상대가 왼쪽으로 간 만큼 오른쪽으로 가면서 전체적으로 움직이지 않는 상태가 되면, 당신도 마찬가지로 상태가 됩니다. 위의 형태들은 정적인 무빙 스타일이고, 최대한의 데미지를 가하기 위한 리포지셔닝을 할 수 없게 합니다. 특히나 리더들의 오더를 따르면서 자리를 지키고, 혹은 당신이 에이밍하는 대상으로부터 당신을 보호해야 하는 경우의 팀 게임들인 경우 좋지 않은 상황이 만들어질 수 있습니다.

3. 중급, 상급 Strafe Aim의 형태

이 파트는 그렇게 지루하지 않을 겁니다. 이 파트의 목적은 어떠한 Strafe Aim의 형태가 있는지, 그리고 Strafe Aim과 같은 선택적이고 기본적인 에임 스타일이 하찮지 않다는 것을 보여주고자 하는 것입니다.

3.1. 중급 Strafe Aim의 형태. - 근본적인 Strafe Aim의 형태들은 전부 180-strafe-aim의 형태에 기반합니다. 중급 Strafe Aim의 형태를 정의하기 전에, 연결되는 개념들을 먼저 이해하는 것이 중요합니다. 두 개의 Strafe Aim 형태들은 하나의 규정을 공유할 시, 즉 상대방의 움직임에 대해 공통된 연관성을 가질 때 연결되었다고 할 수 있습니다. 물론 가장 기본적인 Strafe Aim은 당신이 그 Strafe Aim 형태를 무한히 반복할 수 있기 때문에 그 자체와 연결되어 있다고 할 수 있습니다. 두 개의 다른 180-strafe aim의 형태는 연결되지 않습니다. 두 개의 Strafe Aim 형태가 연결된다는 것은, 그들의 방향 변화가 이어진 상태라는 의미입니다.

중급 Strafe Aim 형태는 90-strafe-aim의 형태입니다. 조금 더 정확히 말하자면, 이는 기본적인 Strafe Aim 형태와 연결되는 90-half-sideway-strafe-aim 형태를 가집니다. 그 형태는 다음과 같습니다.

- **forward triangle** : 2가지의 유형이 있는데, 하나는 Mirroring, 다른 하나는 Anti-Mirroring입니다. Mirroring에서는 만약 상대가 왼쪽으로 가면 당신은 ↗ 방향으로 가고, 상대가 오른쪽으로 가면 당신은 ↘ 방향으로 갑니다. 이는 Inward-Directed 형태입니다. Anti-Mirroring의 경우, 상대가 왼쪽으로 가면 당신은 ↘ 방향으로 가고, 상대가 오른쪽으로 가면 당신은 ↗ 방향으로 가게 됩니다. 이는 Outward-Directed 형태입니다. 연습하는 중이 아니라면, 당신은 아마 들어오는 적에게 이 형태의 Strafe Aim을 계속해서 사용할 수는 없을 것입니다.
- **backward triangle** : 역시 2개의 유형이 있습니다. 하나는 Mirroring이고 다른 하나는 Anti-Mirroring입니다. Mirroring 형태에서는 상대가 왼쪽으로 갈 때 ↘ 방향, 상대가 오른쪽으로 갈 때는 ↗로 가는 것으로, Inward-Directed 유형의 Strafe Aim입니다. Anti-Mirroring은 반대로 상대가 왼쪽으로 갈 때 ↗ 방향으로, 상대가 오른쪽으로 갈 때 ↘ 방향으로 가는 것이며 이는 Outward-Directed 형태입니다. Forward Triangle에서처럼, 멀어지는 적을 대상으로 무한하게 이 방식을 쓸 수는 없을 것입니다.

- **back and forth triangle** : 4개의 형태가 존재하고, 이는 전부 Mixed의 형태로, 여러분이 오른쪽 혹은 왼쪽만으로 움직이게 될 것입니다. 만약 이걸 제대로 할 줄 안다면 일반적으로 여러분이 땅에 있는 적을 상대할 때 당신의 움직임은 원의 궤적을 갖게 될 것입니다. 당신은 그 원의 궤적을 시계 방향 혹은 시계 반대 방향으로 움직이면서 원의 가운데에 있는 적에게 에임을 둘 것입니다. 왼쪽 방향으로의 Strafing은 오른쪽으로 Strafing하는 것의 거울상이기 때문에, 저는 시계방향으로 이동하는 상태에서, 오른쪽을 향한 back and forth triangle 형태를 설명하겠습니다. 하나는 상대가 왼쪽으로 갈 때, 당신은 ↗ 방향으로 이동하고, 상대가 오른쪽으로 갈 때는 ↘ 방향으로 이동합니다. 다른 하나는 상대가 왼쪽으로 갈 때 ↘ 방향으로 이동하고, 상대가 오른쪽으로 갈 때 ↗ 방향으로 이동하는 것입니다. Mixed의 형태이기 때문에, 충분한 정확성을 내기에 어려움이 있을 것이고, 당신이 넓게 움직이기 때문에 큰 각도를 움직이는 것을 연습해야 합니다.

이 중급 Strafe Aim 형태는 기본적인 Strafe Aim 형태와 연계해서 사용될 수 있습니다. 그 예시를 보여드리면

- **back and forth left(or right) mirroring triangle** : 이러한 형태의 Strafe Aim 형태를 만들 수 있는 방법은 매우 여러가지의 연계가 있습니다. half-sideway-mirroring과 backward mirroring을 연계시키는 것이 그 방법으로, 이렇게 되면 자연스럽게 forward mirroring triangle과 연결되어집니다. 그 결과로 나오는 것이 이 back and forth mirroring triangle 형태로, 이는 당신이 어느 방향으로 출발하는가에 따라서 방향성이 좌/우로 결정지어집니다. 이 형태는 Mirroring 형태로, Inward-Directed입니다.
- **back and forth left(or right) anti-mirroring triangle** : 똑같습니다. 단지 mirroring이 아닌, anti-mirroring 버전을 이용해서 연결시킨 것일 뿐입니다. 이는 Outward-Directed입니다.
- **back and forth top(or bottom) triangle** : 형태가 Inward-Directed인지, Outward-Directed인지에 따라서 수많은 파생형들이 있습니다.
- **rhombus** : 이 역시 clockwise와 anti-clockwise인지에 따라 다양한 형태가 있습니다. 그리고 rhombus의 파생형들도 Inward-Directed, Outward-Directed 등 다양한 형태가 존재합니다. 각 형태에 따라서 어떻게 연결하고 연습할지에 대해 생각해 보십시오. (역자주 : 마름모꼴 형태로 움직이면서 strafing을 하는 것인데, 대각선으로 조금 더 길게 가면서 진행하는 형태입니다.)

이런 Strafe Aim 형태를 나열하는 것은 그저 과시하기 위한 것이 아닙니다. 상대의 무빙을 인식하고 읽는 능력은 주로 직관을 기반하여 이루어지기 때문에, 겉으로 보기에는(Triangle이나 Rhombus와 같은) 동일한 움직임이 실제로는 다른 에임 보정이 필요하다는 것을 이해함으로써 Strafe Aim을 향상시킬 수 있게 됩니다. 좌우로 움직이는 적을 정확히 조준하는 것이 당신의 Strafe Aim의 형태(Inward vs Outward vs Mixed, Mirror vs Anti-Mirror 등등)에 달려 있다는 것은 자명한 사실입니다. 마우스 세팅을 동일하게 한 상태에서 “어떤 상황에서 어떻게 마우스를 움직일까”를 추상적으로 생각하는 것은 여러분들이 겪을 대부분의 실제 상황에서 기량을 향상시킵니다.

3.2. 상급 Strafe Aim에 대한 소개. – 상급 Strafe Aim 형태를 소개하기 전에, 이전 파트를 요약해 봅시다. 우리는 Strafe Aim을 180-strafe aim의 형태를 합친 것으로 보았고, 이것의 의미는 당신이 이루던 방향과 변화를 이루는 방향이 변화를 이룰 때 생기는 각이 180도라는 의미입니다. 이는 굉장히 정적인 것으로, 고정된 상태에서 조준을 하는 것이기 때문에 그렇게 좋지 않습니다. 연결이라는 개념에 대해서도 소개해 드렸습니다. 이는 90-strafe aim 형태와 기본적인 Strafe Aim 형태를 이용해서 중급 Strafe Aim을 생성할 수 있는 핵심입니다. 중급 Strafe Aim 형태들은 대부분 Half-Sideway의 형태들을 결합한 것입니다. 이렇게 결합된 형태는 정적이지 않은 결과를 제시하는데, 어떤 형태는 앞-뒤로, 왼쪽-오른쪽으로, 심지어는 적을 중심으로 원을 그리 에임을 하게 됩니다. 원을 그리면서 진행하는 형태는 Directed Half-Sideway 형태입니다. 다만, Half-Sideway 역시 최적은 아닌데, 상대방의 입장에서 당신이 취하는 속도를 극대화하는 것이 아니기 때문에 맞히기 쉽기 때문입니다.

보다 일반적으로 좋은 움직임은 목적을 가지고 있습니다. 최대한의 데미지를 만들어내거나 혹은 최소한의 데미지를 받는 것으로, 이런 것들은 맵을 기준으로 당신을 리포지셔닝하면서 기하학적 위치를 사용하며 이득을 제공합니다. 모든 것을 한번에 할 수 있는 움직임은 없습니다. 강점이 있으면 약점이 있는 법입니다. 상급 Strafe Aim 형태에서도 마찬가지입니다. 최소한의 데미지를 받을 수 있는 무빙이 있다면, 그것은 최대한의 데미지를 넣을 수 있는 형태는 아닐 것입니다. 예시는 다음과 같습니다.

- **back to forward-hsw** : 이는 상대방의 움직임에 따라 좌-우 버전이 따로 있습니다. 이는 45-strafe aim(마치 삼각형)의 형태입니다. 우측 버전은 상대가 오른쪽으로 가면 ↓로, 상대가 왼쪽으로 가면 ↗로 가는 것입니다. 이는 상대방이 모니터 기준 오른쪽 근거리에서 좌-우로 빠르게 방향을 바꾸면서 움직일 때 주로 사용됩니다. 왜냐하면, 근거리에서 상대가 오른쪽으로 갈 때 뒤로 가면, 당신이 상대방의 시점에서 왼쪽으로 각을 벌리기 때문에 당신을 조준하기 어려워집니다. 상대의 조준선은 상대방이 무빙을 왼쪽으로 치면서 에임을 보정하기 전까지는 마치 지연된 것처럼 보일 것입니다. 상대가 왼쪽으로 가면 당신은 ↗로 갑니다. 근거리에서, 상대방의 방향 전환을 Outward-Directed로 만들어버릴 수 있기 때문에 상대방의 반응을 지연시킵니다. 더불어, 상대는 당신을 맞추기 위해서 보다 마우스를 많이 움직여야 합니다.

만약 당신이 이전 개념들을 정확하게 이해했다면, Strafe-Aim을 진행하면서 발생하는 상대방의 움직임을 예측할 수 있어야 합니다. 이는 전형적인 상급 Strafe Aim의 형태로, 이를 실행할 좋은 타이밍을 가져야 하고, 상대방의 전형적인 마우스 컨트롤과 움직임에 대한 좋은 직관이 필요합니다. 물론, 회피를 잘 하는 사람들은 당신의 반응을 본 후에 반응하기 때문에 예상하기가 쉽지는 않을 것입니다. 다른 예시는 다음과 같습니다.

- **forward-hsw to mirroring** : 이 형태 역시 좌-우 버전이 있고, 45-strafe-aim 형태입니다. 우측 버전은 상대가 왼쪽으로 갈 때 당신은 ↘로 가는 것이고, 좌측 버전은 상대가 오른쪽으로 갈 때 당신이 ↗로 가는 것입니다. 이는 당신이 상대를 오른쪽으로 밀어내는 형태가 되기 때문에 우측 버전이라고 표현한 것이고, 반대 역시 동일합니다. 이 형태는 당신이 Half-Sideway-mirroring 형태의 Strafe Aim을 할 때 당신을 잘 맞추는 상대방을 특정 방향으로 몰아세울 때 가장 좋은 방식 중 하나입니다. 그 결과로, 후자의 경우 상대의 오른쪽으로 가게 되며 상대방과 당신 사이의 상대적인 속도를 늘어나게 합니다. 그 결과로, 만약 당신이 방향의 전환을 정확하게 예측할 수 있다면 당신의 상대는 당신이 왼쪽으로 갈 때 에임이 늦게 따라올 것이고, 상대가 그렇다고 왼쪽으로 가기에는 마우스를 컨트롤하기가 너무 어려워서 그렇게 하지 못 할 것입니다. 특히나 이 Strafe Aim이 제대로만 된다면 이는 Inward-Directed가 됩니다. 물론, 상대방 입장에서 좌-우로만 움직이는 무빙 패턴을 멈추는게 좋고, 이 경우에는 대각선이나 뒤쪽 무빙을 하는 것이 좋겠지만, 여기서 더 설명하게 되면 무빙을 설명하는게 아니라 회피 스킬을 설명하게 되는 것이어서 이야기가 산으로 갈 것입니다.

더 다양한 종류의 45-strafe aim 형태가 존재합니다. 그것들은 전부 상급 형태의 기본적인 구성 요소들입니다. 모든 직사각형 형태의 90-strafe aim 형태들 역시 기본적인 구성 요소가 됩니다. 예를 들면 다음과 같습니다.

- **back to right mirroring rectangle** : Inward-Directed Strafe Aim 형태로, 상대가 오른쪽으로 갈 때 ↓로 가고, 상대가 왼쪽으로 갈 때는 →로 갑니다. 이러한 형태들은 상대방이 빠르게 방향을 바꾸면서 움직이는 경우 상대방의 에임을 흐트러뜨리거나, 혹은 당신이 자리를 다시 잡는 데 유용합니다. 왜냐하면, 상대가 오른쪽으로 갈 때 당신이 뒤로 간다면 상대방이 트래킹해야 하는 상대적인 속도는 10 Unit/sec입니다. 방향 전환을 하면서, 상대방은 그의 마우스를 오른쪽(당신의 시점에서는 왼쪽으로 시점 변경)으로 움직이기 시작할 겁니다. 당신은 이제 그의 방향 전환에 반응하면서 오른쪽으로 움직입니다(상대 시점에서 왼쪽). 이제 상대는 당신을 맞추기 위해 빠르게 왼쪽(당신의 시점에서는 오른쪽으로 시점 변경)으로 플릭을 하고, 정확하게 당신의 몸에 에임을 가져다 대야 하는데 왜냐 하면 이전 움직임과는 달리 당신은 현재 Mirroring을 하기 때문입니다. 만약 상대가 정확한 플릭에 실패하면, 그는 방향을 바꿔야 할 것이고(그게 재조준하기 더 쉽기 때문입니다.), 이에 맞춰 당신도 방향을 바꾸면 됩니다. 동일한 이유로 가장 좋은 직사각형 모양의 Strafe Aim 형태는 Mirroring입니다. 그렇더라도 당신은 이 Strafe Aim 형태의 목적을 염두하고 사용해야 합니다.(리포지션, 상대방의 에임을 흔들기, 상대 총알 회피 등등..)

다시 한 번 강조하지만, 위의 언급된 형태들은 일반적인 형태이지만, 항상 적용하기에는 적절하지 않습니다. 당신의 무빙에는 반드시 그 무빙을 하려는 목적이 있어야 합니다. 따라서 당신은 이런 Strafe Aim 과 게임 센스, 그리고 메카닉을 함께 곁들여서 사용해야 합니다. 기하학적인 위치를 생각하십시오. 만약 어떤 포지션이 당신이 상대를 조준하기 쉽게 하는지를 안다면, 당신은 여러 개의 Strafe Aim 을 연결해서 사용할 수 있을 것입니다. 데미지를 최소화하는 것 역시 마찬가지입니다.

상급 Strafe Aim 을 완성하기 위해서는 135-Strafe Aim 형태도 추가해야 합니다. 무언가 빠뜨린 것 같지만 아닙니다. 이를 구성하는 기본 형태는 이전에 언급한 56 개 유형의 Strafe Aim 에 기반합니다. 상급 Strafe Aim 형태는 56 개의 기본 형태를 연결하거나, 이를 연결한 것을 연계해서 사용하는 것입니다.

4. Strafe Aim을 발전시키기 위한 루틴

이 파트의 목표는 몇가지의 루틴을 소개하고, 이를 통해 당신의 Strafe Aim 이 발전하는 것을 목표로 합니다. 이 루틴은 Kovaak's FPS Aim Trainer 안에서 생성할 수 있습니다. 기본적인 것들은 제가 Kovaak's Guide 에 썼던 것들과 같습니다.

4.1. Beginner Routine. – 시작하기 전에, 발사 키에 자동 발사 기능을 바인딩하고 Horizontal Bounce Dodge 를 플레이해 보십시오. 상대 붓과 움직임을 동기화해 보십시오. 다양한 Strafe Aim 형태들을 경험해 보십시오. 이는 당신의 움직임을 인지하는 것에 도움이 됩니다. 붓은 에임핵을 쓰는 것과 같은 상태이기 때문에 당신이 의도한 Strafe Aim 형태와 맞게 마우스를 정확히 움직이는 방법을 알 수 있을 것입니다. 이제 루틴에 대해서 설명하자면

- **Pole Long Dodge** – 5 분 : 방향 전환을 할 때 어떻게 에임을 보정할지, 그리고 가속을 어떻게 관리할지에 대해서 배웁니다. 대각선 혹은 좌->우와 우->좌로의 방향 변경을 훈련하게 될 것입니다. 당신은 미들 레인지 혹은 롱 레인지 상태의 연습도 가능합니다.
- **Horizontal Bounce Dodge**(Vertical Bounce Dodge) – 5 분 : Anti-Mirroring, Half-Sideway Mirroring, Half-Sideway Anti-Mirroring 을 HBD 에서 연습할 수 있습니다. Vertical 에서는 모든 바운스에서 방향을 바꾸려고 해 보십시오.
- **Rhombus Dodge** – 10 분 : 기본적인 Strafe Aim 형태를 사용해서 최대한의 점수를 획득하고자 해 보십시오. 마름모꼴 움직임을 다양한 각도에서 어떻게 각기 다르게 변화하는지를 경험해 보십시오.
- **Rhombus Vertical Dodge**(XY Tracking Dodge) – 10 분 : 기본적인 Strafe Aim 형태를 사용해서 최대한의 점수를 획득하고자 해 보십시오. 마름모꼴 움직임을 다양한 각도에서 어떻게 각기 다르게 변화하는지를 경험해 보십시오. 아마 붓이 상승하면 앞으로, 내려가면 뒤로 가야할 것으로 자연스럽게 느껴지겠지만, 반대로도 한번 해 보십시오.
- **Close LS Easy Dodge** (Close FS Easy Dodge) – 10 분

4.2. Intermediate Routine. – 시작하기 전에, 에임붓을 바인딩하고 아래에 나온 루틴을 플레이해 보십시오. 만약 좀 어려운 형태를 해 보고 싶다면 Close LS Easy Dodge라는 상대방의 붓 주위를 원형으로 돌아야 하는 모드를 해 보는 것을 권합니다. 챌린지가 아닌 편하게 하는 상태에서는 에임붓을 쓰는 것에 대해서 죄책감이나 망설임을 가질 필요는 없습니다.

- **Pole Long Dodge** – 5 분
- **Pole Med Dodge** – 5 분
- **Horizontal Bounce Dodge**(Vertical Bounce Dodge) – 10 분
- **Rhombus Dodge**(Rhombus Vertical Dodge) – 10 분
- **Close LS Easy Dodge**(Close LS Easy Dodge High Ground, Close LS Easy Dodge Low Ground, Close LS Dodge) – 10 분
- **LGC3 Reborn Easy**(Close FS Easy Dodge, XY Tracking Dodge) – 10 분

4.3. Advanced Routine. – 이전과 동일합니다. 점수 관련해서, nick이라는 플레이어(전설적인 Strafe Aim을 가진 선수입니다.)의 95%를 목표로 하십시오.

- **Pole Short Dodge** – 5 분
- **Pole Med Dodge** – 5 분
- **Pole Long Dodge** – 5 분
- **Rhombus Dodge** (Rhombus Vertical Dodge, Close LS Dodge) – 10 분
- **Close FS Easy Dodge**(Close LS Easy Dodge High Ground, Close LS Easy Dodge Low Ground – 10 분
- **LGC3 Reborn** (LGC3 Reborn Varied, Air Dodge, XY Tracking Dodge Hard, Close FS Dodge) – 10 분

- ※ 자료의 저작권은 AIMER7님에게 있습니다.
- ※ 번역자 : Sqix(owsqix@gmail.com, <https://github.com/SqixOW>)
- ※ 만약 오역이 있다면 위 Github 주소에 Issue 등록을 부탁드립니다.
- ※ 해당 번역은 저작권자에게 허가를 받고 번역함을 밝히는 바입니다.

