

Kovaak's FPS 에임 트레이너를 이용한 에임 연습 루틴

AIMER7 (번역자 : Sqix)

2019년 1월 13일

컨텐츠

가이드의 목적	1
왜 우리가 포트나이트 프로 대신 당신을 믿어야 하는가?	1
어떻게 이 가이드를 이용할 것인가?	1
1. 소개	1
에임 트레이너가 당신에게 제공하는 능력	3
에임 트레이너가 당신에게 제공할 수도 있는 능력	3
에임 트레이너가 당신에게 제공하지 않는 능력	3
2. 정확히 어떻게 연습할 것인가?	3
3. 모두를 위한 Kovaak's FPS 에임 트레이너를 이용한 에임 연습 루틴	4
3.1. 입문자를 위한 루틴	5
3.2. 초급자를 위한 루틴	6
3.3. 초-중급자를 위한 루틴	7
3.4. 중급자를 위한 루틴	8
3.5. 중-상급자를 위한 루틴	9
3.6. 상급자를 위한 루틴	10
3.7. 최상급자(Aim Beasts)를 위한 시나리오 소개	10
4. 특정 시나리오에 대한 영상	12

가이드의 목적 – 에임 능력을 향상시키고 싶은 초급, 중급, 고급 수준의 에임 능력을 가진 플레이어들을 돕기 위해 만들었습니다. 정확히는, (Kovaak's와 같은, 제가 현재 쓰고 있는)에임 트레이너를 사용하는 것이 트렌드가 되면서 유용하고 간단한 에임 연습 루틴을 제공하기 위한 가이드입니다. 막말로 저는 뉴비들이 Tile Frenzy와 Ascended Tracking V57 같은 시나리오에서 3일 연속으로 연습하고 결과적으로 아무것도 하지 못했다는 것을 깨달으며 시간을 버리는 것을 보는 것에 지쳤습니다. 그래서 저는 이 가이드가 이러한 문제를 해결해 주었으면 하는 바람입니다.

왜 우리가 당신을 신뢰해야 하나요? – 제 트위터에 적힌 이력을 보시죠?

우리가 이 가이드를 어떻게 사용해야 할까요? – 소개 부분에는 당신의 에임 능력을 향상시켜 줄 일일 연습 루틴을 일반적이고 동기부여가 되도록 제공합니다. 저는 당신이 이미 에임 트레이너가 매우 좋은 실력 향상을 위한 도구임을 알고 있더라도 이걸 읽는 것을 추천합니다. 두 번째 파트에는 에임 연습 시 가져야 할 좋은 습관에 대한 내용이고, 세 번째는 수준별 연습 루틴이 제공됩니다. 네 번째에서는 이 루틴을 따르던 것 중 가장 인기있는 시나리오에서 좋은 점수를 얻은 것을 편집해 보았습니다. 이는 입문자들이 어떻게 플레이할 지에 대해서 도움이 될 것이고, 또한 충분한 시간 투자를 통한 연습의 결과가 어떻게 나타나는지 예측할 수 있을 것입니다.

1. 소개

오버워치와 포트나이트 덕분에, FPS 장르가 최근 급격하게 인기를 얻는 추세입니다. 이 장르가 나오게 된 지 20년이 넘어갔지만, 이는 체스와 바둑 같은 게임보다 오래되지는 않았습니다. 그래도 20년이라는 시간은 저와 같은 베테랑들에게 특정 이론과 올바른 훈련 방식을 정립하는 데 충분한 시간입니다.

첫 번째로 당신이 이해해야 할 것은, FPS게임을 잘 한다는 것은 좋은 에임을 가진다는 것과 동치가 아닙니다. 에임 능력, 무빙, 회피 능력과 같은 메카닉이 좋다는 것과 의사 결정, 포지셔닝, 진입 타이밍을 재는 능력 등의 게임 센스가 좋다는 것은 명백하게 차이가 있으며 이를 구분하는 것이 중요합니다. 물론, 게임 센스와 메카닉을 구분하는 부분에 있어서 너무 엄격한 잣대로 진행되면 안 됩니다. FPS에서 좋은 에임을 가지기 위해서는 포지셔닝과, 언제 진입 / 후퇴할지, 어떤 무기를 고를지, 심지어는 적의 위치를 알아서 적을 만났을 때 놀라지 않고 최대한의 데미지를 가하는 것 등 다양한 요소가 영향을 주기 때문입니다.

또한 이러한 구별이 너무 느슨해서도 안 됩니다. 메카닉이 좋기로 유명한 어떤 FPS 플레이어들은 그들의 놀라운 메카닉으로 다른 이들이 할 수 없는 것을 하기도 합니다. 좋은 메카닉은 더 많은 것을 할 수 있게 해 주고, 나빠 보이는 의사결정을 좋은 의사결정으로 만들어 주기도 하고, 이러한 부분은 플레이스타일을 보다 자유롭게 만들어 줍니다. 방어적이고 수동적으로 플레이하는 것이 더욱 많은 게임 센스를 요구하는 반면, 효율적이면서 빠르고 공격적으로 플레이하는 것은 엄청난 메카닉을 요구합니다.

자, FPS에서 승리하기 위해서 당신의 메카닉을 개발하는 것이 당신의 게임 센스를 개발하는 것보다 더 나은 방법일까요? 왕도는 없습니다. 한편으로는 매우 인기있고 게임의 룰이 정해져 있는 게임들(퀘이크의 듀얼 모드나 오버워치의 6:6 경쟁전과 같은)은 최고 수준의 메카닉이 가하는 임팩트를 최소화하려고 하는 것으로 보입니다. 이런 게임에서는 엄청난 수준의 에임으로 게임을 승리하려고 하기보다는, 게임 센스를 키우는 것에 투자하는 편이 좋습니다. 포트나이트는 에임 실력보다 건물을 만들고 스킬을 활용하는 능력이 더 중요한 것 같습니다만, 당신의 상대보다 더 좋은 에임 실력을 가지는 것이 승률을 높여 주겠죠. 반면 에임 실력은 다른 메카닉과 같기도 합니다. 이런 메카닉 실력들은 보편적으로 게임마다 적용될 수도 있고, 혹은 각자의 게임 내에서 독자적으로 훈련해야 하는 부분도 있습니다. 메카닉 부분에서 나아지기 위해 투자하는 것은 당신이 미래에 메카닉이 매우 중요한 게임을 플레이할 것이라고 예측하거나, 혹은 이러한 메카닉이 나아지는 과정을 즐긴다면 좋은 투자가 될 것입니다.

위에서 언급했듯, 메카닉과 에임 실력은 모든 FPS에서의 보편적인 부분입니다. 이는 각각의 게임마다 적용할 수 있기 때문에, 일반적으로 메카닉을 어떻게 향상시킬 것인가에 대해서 말하는 부분이 보다 합리적입니다. 어떻게 당신의 에임 실력을 키울 수 있을까요? 최근까지도 사람들이 각각의 게임을 플레이하도록 강요당하고 있습니다. 이러한 방식의 장단점에 대해서 먼저 설명을 드리도록 하겠습니다. 여러분이 에임 실력을 향상시키기 위해 게임을 플레이하는 경우 발생하는 장점들에 대해서 이러한 포괄적인 목록을 생각해 볼 수 있습니다.

- 무브먼트(가속과 스피드)
- 해상도, 시야각, 그래픽 설정에 대한 세팅
- 마우스 입력 (모든 게임이 raw input을 사용하는 것은 아닙니다.)
- 게임의 맵과 해당 맵에서 좋거나 좋지 않은 포지션 알기
- 무기의 모델링, 상대의 모델링, 사운드 플레이, 그리고 이들과 연관된 모든 심리적 영향요소
- 게임을 플레이하면서 당신의 판단능력을 향상시키고, 이를 통해 에임 실력에 있어 더 나은 결정을 할 수 있습니다.
- 의사 결정, 무빙(당신과 당신의 적의 무빙 모두), 맵 지형 등 당신이 에임 실력을 위해 매진한 것들이 한번에 결과로서 나타나게 됩니다. 우리는 이 에임 스킬들을 "effective"라고 합니다.

단점으로는

- 유틸 시간이 많다 - 모든 게임에 효율적인 에임 훈련 룰셋 혹은 모드가 있는 것은 아닙니다. 당신이 에임을 하고 있지 않으면, 연습을 하고 있지 않다는 의미입니다.
- 혼자 플레이할 수 없음 - 당신에게 맞는 최적의 시나리오를 골라 약점을 보완하거나 할 수 없습니다.
- 모든 것들이 한번에 결과로서 나타난다 - 당신은 의사결정과 무빙, 에임 스킬을 동시간에 결정해야 합니다. 이건 어렵고, 때로는 당신의 플레이스타일을 향상시키지 않고 오히려 당신의 메카닉 부분의 약점을 회피하기 위한 플레이스타일이 발달하게 됩니다. 우리는 모든 것에서부터 마우스 모션을 고립시키는 기술과 연관된 것을 마우스 컨트롤이라고 합니다. 후자는 "effective"한 에임 스킬과는 다르지만, 그럼에도 불구하고 매우 중요한 구성 요소입니다.

여러 에임 트레이너(에임히어로, Aimlab, Aimgame, Kovaak's 등)의 출시 덕분에 유틸 시간이 많다는 부분과 혼자 플레이할 수 없다는 부분이 어느 정도 해소되었습니다. "어느 정도"인 이유는 에임 트레이너는 이러한 에임

실력 부분에서 지금까지 마우스 제어 부분만을 훈련시켜왔기 때문입니다. 현재 시장에 나온 에임 트레이너 중 가장 좋은 것은 Kovaak's FPS 에임 트레이너이고, 그 이유는 부드럽게 구동되며 그래픽 세팅에 있어 매우 다양한 변화를 줄 수 있고, 또한 고유의 시나리오를 선택할 수 있게 해 주며(무기, 움직임의 계수 등등), 심지어는 단독적인 맵을 만들어 특정한 마우스 컨트롤의 약점을 극복할 수 있게 해 주기 때문입니다. 에임 트레이너를 이용해서 에임 능력을 향상시키는 훈련을 하는 것이 꽤 유용하지만, 그렇다면 어느 정도까지 유용할까요?

에임 트레이너가 제공하는 것 : 유틸 시간이 없습니다. 당신이 해야 할 것은 오로지 붓을 써서 제압하는 일 뿐이고 언제나 당신이 원할 때 중단할 수 있습니다. 또한 에임 연습을 하면서 두려움과 좌절을 없애 줍니다. 마우스 모션으로부터 마우스 컨트롤의 고립 역시 당신이 에임 연습을 할 때 무빙을 하지 않는다면 완벽히 제공할 수 있고, 이는 특정 시나리오를 만들어서 이러한 부분을 해소할 수 있습니다. 훈련할 때 붓의 움직임 패턴을 무한하게 설정할 수 없습니다. 움직이는 플레이어에 대해서 상대적으로 이를 회피하는 붓의 움직임을 설정하는 것은 단순히 서서 플레이하는 대상에 대해서 적용하는 것에 비해 어렵습니다. 고립은 지금까지의 시나리오보다 더 어려운 시나리오를 만들 수 있도록 할 수 있습니다. 시간이 흐르면서 당신의 연습 과정은 통계와 점수 시스템에 의해서 측정될 것입니다. 후자는 자연스럽게 리더보드에 올라가게 되면서 당신이 연습을 보다 경쟁적하게 할 수 있게 되고, 어떤 사람들에게는 더 연습하도록 동기부여를 할 것입니다.

에임 트레이너가 제공할 수도 있는 것 : 서술했다시피, 당신은 에임 트레이너 안에서 가만히 서 있게 될 것입니다. 그 결과 실제 게임에서 발생할 수 있는 모든 상대적인 움직임이 시뮬레이션으로 이루어지지 않습니다. 만약 당신이 에임 능력에 대해서 정말 절실함을 느낀다면, 당신은 제공된 시나리오 안에서 무빙을 하도록 강제할 수 있습니다. 이를 하게 되면서 당신의 점수가 깎이게 되고, 이렇게 되면 경쟁 양상을 배제하면서 오랜 시간동안 동기가 부여된 상태로 연습을 할 수 없게 됩니다. 제공되는 회피 패턴에 대해서 정확히 움직인 것에 대한 좋은 보상을 주는 점수 시스템을 찾는 것이 쉽지 않습니다. 우리는 여전히 무빙과 에임 기술에 대해서 통합적으로 상호작용하는 양상을 찾는 것을 기대하고 있습니다.

에임 트레이너가 제공하지 않는 것 : 에임 트레이너는 당신에게 회피 기술을 알려주지 않습니다. 그들은 에임에 영향을 주는 게임 센스를 알려주지 않습니다. 그들은 어떻게 “실제” 게임에서 승리할 지에 대해서 알려주지 않을 것입니다.

나는 이 파트가 사람들에게 에임 트레이너가 에임 실력을 향상시키는 데 도움이 되었다고 충분히 설득하였기를 바랍니다. 마지막으로 한마디 하자면, 모든 경쟁이 있는 분야에서 보편적인 실력의 수준은 오랜 시간이 지나면서 나아집니다. 그래서 어린 세대들이 보다 나이가 많은 세대보다 실력이 좋습니다. 이쪽 분야가 일반적으로 널리 알려져 있고 많은 사람들이 잘 이해하고 있음을 고려한다면 이는 사소한 일이며, 새로운 세대들에게 역시 해당됩니다. 훈련의 방법 자체를 이해하는 것은 이 과정에서 매우 중요한 역할을 합니다. 에임 트레이너는 FPS의 베테랑들이 가져보지 못했던 새로운 도구이고, 그 결과로 베테랑 FPS 플레이어들은 그들의 약점만을 단독적으로 향상시킬 수 없었습니다. 이제는 이러한 것들이 간단한 방법으로 가능해 졌으며, 필요한 수준 이상의 것을 할 수도 있습니다. 저는 그래서 역대 최고의 에임 실력을 가진 선수가 그의 에임 실력을 “실제” 게임을 통해 키운 선수가 아닌, 젊고 이러한 에임 트레이너를 사용하는 쪽에서 나올 것이라고 예측하고 있습니다. 아마 그게 당신일 수도 있을 것입니다. 훈련하지 않고 뭘 꾸물대고 있습니까?

2. 정확히 어떻게 연습할 것인가?

이 섹션의 목표는 어떻게 정확히 연습하는가에 대해서 설명하는 것입니다. 저는 잘 정립된 팩트를 여러분에게 제공할 것이고, 믿거나 믿지 않거나 그건 여러분이 마음대로 정하시면 됩니다.

시작하기에 앞서, 메카닉을 연습하는 정도에 있어 정량적인 시간을 통해서 척도를 세우는 것은 좋지 않습니다. 만약 특정 시간으로 정량화 하면 그 시간이 지난 뒤에 피로로 가득 차게 될 것입니다. 예를 들어, 하루에 2~3시간 정도를 연습하는 것은 도움이 되겠지만, 여기에 몇 시간을 더하면 이는 생산적이지 않고, 당신이 실제 게임을 하지 않고 오랜 시간이 지나면 당신에게 번아웃이 찾아오거나 혹은 부상을 당할 수도 있습니다. 따라서 오늘 10시간을 연습하고 3일간 아무것도 하지 않는 것보다 지속적이고 매일 플레이하는 것이 더 효과적이고, 결국 “연습을 꾸준히 지속해온 시간”이 정량화된 시간을 통해 척도를 세우는 것 보다 더 좋습니다.

실력의 향상은 날마다 잠을 자면서 일어납니다. 이는 매우 중요한데, 반응속도와 에임 실력을 위해서는 충분한

숙면을 취해야 합니다. 만약 당신이 열심히 노력하고 있는 사람이라면, 당신은 당신의 메카닉 훈련을 쪼개서 해야 합니다. 한 시간을 플레이하고, 그 날 나중에 다시 한 시간을 플레이하는 식으로 말입니다. 만약 당신이 더 열심히 하고자 한다면, 저 훈련 세션 사이에 낮잠을 주무십시오. 당신의 인지 능력과 반응속도를 향상시켜 줄 신체적인 활동 역시 게을리하면 안 됩니다. 저는 영양학과 에임 실력에 관한 이론을 알지 못하지만, 어떤 이들은 그러한 지식이 있으니 Kovaak's Discord에서 자유롭게 문의하시면 됩니다. 커피, 에너지 드링크, 혹은 약과 같은 각성제들은 당신의 에임 실력을 향상시켜주는 것은 물론이고 더 오래 연습할 수 있도록 해 주지만, 저는 이러한 것을 이용하는 것은 추천하지 않습니다.

너무 과도하게 연습하지 마십시오. 당신은 근육통과 인대에서 오는 통증을 구별할 수 있어야 합니다. 당신이 이러한 고통을 느낀다면, 훈련을 줄이고 휴식을 취하십시오. 반복사용 긴장성 손상 증후군을 얻고 싶지는 않을 것입니다. 다시 한 번 말하지만, 여러 날 동안 지속적으로 연습하는 것이 중요합니다. 당신이 부상당하면 실력을 향상시킬 수 없습니다. 이러한 일을 피하십시오.

만약 당신이 메카닉을 매일 훈련하는 것이 질린다면, 1주일 혹은 2주일 정도 휴식하십시오. 당신의 운동 근육이 실제로 훈련 중이 아니더라도 지속적으로 발전하고 있기 때문에, 실력이 향상됨을 느낄 수 있을 것입니다. 더욱이 당신은 휴식 후에 보다 동기부여가 이루어진 새로운 마음가짐으로 돌아오게 될 것입니다.

에임 트레이너는 점수 시스템이 있고, 높은 점수는 리더보드에 올라가게 됩니다. 당신의 하루 훈련의 결과를 단지 점수만으로 판단하지 **마십시오**. 점수는 운의 요소가 강하게 개입됩니다. 평균 점수가 최고 점수들보다 훈련의 결과를 더 잘 반영합니다. 가장 좋은 훈련 결과의 반영은 마우스의 느낌입니다. 당신의 마우스 모션이 보다 견고해지고(직선적이고 깔끔한 움직임이 쉬워집니다), 부드러워지고(불필요하거나 원하지 않은 끝처리가 없어집니다), 당신의 신경계가 특정한 행동을 하기 위한 반응성이 향상됩니다(팔과 어깨에서 발생하는 "인풋 렉"이 줄어들게 됩니다).

이제, 당신이 더 나은 오버워치 혹은 포트나이트 플레이어가 되기 위해 에임 실력을 향상시키고 싶다고 가정해 봅시다. 당신의 게임 관련 세팅(시야각, 감도, 해상도, 그래픽 등)이 잘 되어있다고 가정하고 이를 에임 트레이너에 동일하게 반영해야 합니다. "Cheese"하지 마십시오, 즉, 당신의 에임 트레이너 세팅을 점수를 잘 받기 위해 바꾸지 마십시오. 이는 당신에게 좋은 효과를 주지 못합니다. 보다 일반적으로, 당신이 매우 능숙한 에임 스킬을 가지고 있지 않다면 좋은 게임 세팅으로 플레이하는 것은 어렵지만, 나쁜 환경으로 플레이하는 것에 비해서 돌아오는 보상이 매우 큼니다. 나쁜 세팅으로 당신의 기량 향상을 막지 말고, 여유를 가지고 연습하는 것에 시간을 투자하십시오. 당신이 충분히 좋은 실력을 갖기 위해서는 지불해야 할 대가가 있는 것입니다.

여러분의 실제 게임 플레이를 에임 트레이너 연습을 통해 보완하는 부분을 망설이지 마십시오. 당신이 인게임에서 마주한 어떠한 어려운 상황들은 여러분들이 에임 트레이너에서 마주하는 상황들과 보완적입니다. 재미있게 들리겠지만, 반대로의 영향력도 동일합니다. 당신의 메인 게임이 에임 트레이너이고 당신이 여기에서 최고가 되는 것이 목표라면, 오버워치나 퀘이크 같은 게임을 플레이하는 것을 주저하지 마십시오. 이는 에임 트레이너에서 당신의 기술을 보완해 줍니다.

마지막으로, 사소한 몇 가지 부분을 말하자면 모든 이들이 위대해지는 것은 아닙니다. 에임이라는 영역은 다른 분야와 크게 다르지 않고, 결국 노력으로 얻을 수 있는 끝에는 당신의 유전자가 어떻게 구성되었는지가 중요하게 될 것입니다. 당신에게 운이 좋게도, 대부분의 사람들이 위대해지기 위해 노력하지 않기 때문에, 평균적인 재능을 타고났더라도, 열심히 연습하는 것이 효과가 있을 것입니다.

Kovaak's Discord에 와서 여러 숙련자들과 함께 구체적인 훈련 방식에 대해 논의하는 것을 망설이지 마세요.

3. 모두를 위한 Kovaak's FPS 에임 트레이너를 이용한 연습 루틴

만약 이전 파트가 여러분들이 에임 트레이너를 사용하는 것이 에임 실력을 향상시킬 것이라는 것이라고 설득했다면, 당신은 이제 어떻게 해야 할지에 대해 궁금증을 가져야 합니다. 실력 수준에 따라서 에임 훈련 루틴을 제공하는 것이 이번 섹션의 목표입니다. Kovaak's FPS 에임 트레이너가 시중에 출시된 가장 훌륭한 에임 트레이너이기 때문에, 모든 루틴에서 이를 이용할 것입니다.

19년 12월 1일까지, Kovaak에는 400개가 넘는 시나리오가 존재합니다. 그 중 상당량은 만약 여러분의 메인 게임이 에임 트레이너라면 충분할 정도로 재미있거나 완벽하게 훌륭하지만, **여러분의 "실제" 게임에서의 에임 실력을 향상시켜 주지 않습니다.** 게임은 성장하고 있고, 매일마다 새롭고 더 나은 시나리오가 만들어지고 있습니다. 그 결과, 에임 훈련 루틴은 미래에 업데이트가 될 것입니다.

각자의 실력 수준에서, 루틴은 3개의 클래스들로 구성됩니다.

- *tracking dominated routines*: 만약 당신이 타이밍보다 트래킹에 관심이 있다면 이 루틴을 훈련하세요. 가장 트래킹하기 좋은 감도는 20~25cm을 쪽 밀었을 때 360도가 돌아가는 것이고, 미세한 컨트롤은 스피드 마우스패드를 통해 구사하기 쉬워집니다.
- *click-timing dominated routines*: 만약 당신이 트래킹보다 Click-Timing에 관심이 있다면 이 루틴을 훈련하세요. 이건 플릭 루틴이 아니고, 플릭샷은 이 분야의 한 부분일 뿐입니다. 만약 누군가가 플릭 에임을 가지고 있다고 말하는 사람이 있다면 그 의견은 무시하십시오. 가장 적합한 Click-Timing 감도는 30cm을 쪽 밀었을 때 360도가 돌아가는 것입니다. 이 샷은 브레이킹 마우스패드를 통해 원하는 곳에서 멈출 수 있다면 구사하기 쉬워집니다.
- *complete routines*: 두개의 에임 스타일을 모두 연습해서 완성형 플레이가 될 수 있는 루틴입니다. 적합한 감도는 21~27cm을 쪽 밀었을 때 360도가 돌아가는 것입니다.

루틴을 보기 쉽게 **tracking** 시나리오는 파란색, **click-timing**은 빨강색, 그리고 **target-switching** 모든 루틴을 포함하기 때문에 보라색으로 라벨링을 하겠습니다. 더 열심히 하고 싶은 분들을 위해 준비된 시나리오들은, **☆Ground Plaza**와 같은 형태로 시나리오 앞에 별을 붙이도록 하겠습니다. 어떤 시나리오들은 다른 비슷한 것들로 대체될 수 있습니다. 우리는 여러분들이 여기 표기된 것들보다 더 다양한 시나리오들을 찾기를 응원합니다. 더 많은 상황들을 여러분이 마주할수록 당신의 능력은 향상될 것입니다. (*역자[Sqix]주 : 시나리오는 Kovaak's FPS Aim Trainer 안에 Online Scenarios에서 검색하면 나옵니다. Routine을 만들어서 플레이하시면 됩니다.)

하나의 예시로, 에임 훈련 루틴은 다음과 같이 표기될 것입니다.

- **Air** (ground plaza, plaza high ground, plaza low ground) **15분**: 수직 에임을 연습하기 좋고, 근거리 - 중거리 레인지에서 다양한 회피 패턴을 선보입니다.
- **Tile Frenzy 180 Strafing 200%** **15분**: 정적인 속도로 움직이는, 180도로 이동하는 타겟입니다.
- **☆PatTargetSwitch** **10분**: 당신의 플릭샷과 트래킹을 향상시켜 줄 것입니다.

이 경우, 당신은 Air 루틴을 15분 플레이하거나, 혹은 이를 ground plaza, plaza high ground, plaza low ground로 대체하여 플레이할 수 있습니다. 이들 모두를 조합해서 15분 플레이하는 것 역시 괜찮습니다. 이 PDF의 마지막 부분을 보는 것을 망설이지 마십시오. 각 루틴마다 최고 점수를 낸 사람들의 영상을 제시했습니다.

3.1. 입문자를 위한 루틴. 당신의 메카닉이 하위 50% 밑이라면, 당신은 입문자 수준이라고 생각하시면 됩니다. 여기서 시작한다고 해서 상처받지 마시고, FPS 경험이라고 생각하십시오. 더욱이, 완전한 입문자는 대부분의 것들에서 미숙하기 때문에, 트래킹 루틴과 Click-Timing 루틴에서 크게 다르지 않을 것입니다.

당신의 훈련을 시작하기 전에, **Cata IC Long Strafing**를 5분간 플레이해 보세요(절대 움직이지 마세요). 당신은 다음 루틴의 훈련을 10일에서 15일 정도 정확하게 수행하고 나면 초보자 수준까지 오를 것이라고 생각할 것입니다.

트래킹 연습 루틴 :

- **Close Long Strafing** **15분**: 투명 버전이 숙련자들에게는 더 낫습니다.
- **FuglaaXYLongStrafe** **10분**: 정확하게 맞추기 보다 어렵고, 약간의 수직 에임 훈련이 됩니다.
- **Vertical Long Strafing** **15분**: 수직 에임만 연습하기에 완벽한 시나리오입니다.
- **1wall6targets TE** **10분**: 클래식한 연습방법.
- **Tile Frenzy - Strafing - 01** **10분**: 타겟이 움직일 때 Click-Timing을 연습하기 좋습니다.
- **☆LG Pin Practice 360** **10분**: 매우 어려울 수 있지만, 열심히 할 거니까. 안 그런가요?

Click-Timing 연습 루틴 :

- 1wall6targets TE 15분 클래식한 연습방법.
- Tile Frenzy – Strafing – 01 10분 타겟이 움직일 때 Click-Timing을 연습하기 좋습니다.
- 1 wall 1 target 15분 이건 입문자들에게만 필요한, 반응속도를 테스트하기 위한 시나리오입니다.
- Close Long Strafes 10분 투명 버전이 숙련자들에게는 더 낫습니다.
- Vertical Long Strafes 10분 수직 에임만 연습하기에 완벽한 시나리오입니다.
- ☆Tile Frenzy – Strafing – 02 10분 01 버전보다 조금 더 정밀하게 쏘야 합니다.

복합 연습 루틴 :

- Close Long Strafes 10분 투명 버전이 숙련자들에게는 더 낫습니다.
- 1wall6targets TE 10분 클래식한 연습방법.
- FuglaaXYLongStrafe 10분 정확하게 맞추기 보다 어렵고, 약간의 수직 에임 훈련이 됩니다.
- Tile Frenzy – Strafing – 01 10분 타겟이 움직일 때 Click-Timing을 연습하기 좋습니다.
- Vertical Long Strafes 10분 수직 에임만 연습하기에 완벽한 시나리오입니다.
- 1 wall 1 target 10분 이건 입문자들에게만 필요한, 반응속도를 테스트하기 위한 시나리오입니다.

3.2. 초급자를 위한 루틴. 초급자 루틴을 향한 여정을 떠나기 전, 하루 정도를 Cata IC Long Strafes(무빙을 하지 않고)와 1wall6targets TE에서 고득점을 획득해 보십시오. 만약 당신이 입문자 단계를 성공적으로 마쳤다면, 당신의 단계가 향상되었음을 느끼며 즐겨 보세요. 당신은 아마 10~15일정도 이 루틴을 따르면 당신을 초-중급자로 느끼게 될 것입니다.

트래킹 연습 루틴 :

- Close Long Strafes Invincible 15분 클래식한 연습방법.
- Thin Aiming Long Invincible 10분 정확도를 위한 좋은 시나리오. 부드러운 에임을 지향하십시오.
- Vertical Long Strafes 15분 수직 에임만 연습하기에 완벽한 시나리오입니다.
- 1wall9000targets 10분 이 방법은 순수 Click-Timing을 위한 루틴이고, 트래킹도 향상시켜 줄 겁니다. 절대 마우스를 재위치시키지 마십시오.
- Tile Frenzy – Strafing – 02 10분 01 버전보다 정밀한 에임을 요구합니다.
- ☆RexStrafesCata 10분 이건 빠른 트래킹 시나리오로, 아마 어려울 겁니다. 봇은 당신을 낙백하는 샷을 쏠 것이지만, 당신은 움직일 수 없을 것이니 시나리오 동안 정확한 트래킹을 위해 노력하십시오.

Click-Timing 연습 루틴 :

- 1wall 6targets small 15분 정확도가 보다 요구됩니다.
- Tile Frenzy – Strafing – 02 10분 01 버전보다 정밀한 에임을 요구합니다.
- Tile Frenzy 180 15분 당신의 고각도 플릭을 향상시켜 줄 시나리오입니다.
- Thin Aiming Long Invincible 10분 정확도를 위한 좋은 시나리오. 부드러운 에임을 지향하십시오.
- Vertical Long Strafes 10분 수직 에임만 연습하기에 완벽한 시나리오입니다.
- ☆Tile Frenzy – Strafing – 03 10분 02 버전보다 조금 더 정밀하게 쏘야 합니다.

복합 연습 루틴 :

- Close Long Strafes Invincible 10분 클래식한 연습방법.
- 1wall 6targets small 10분 정확도가 보다 요구됩니다.
- Thin Aiming Long Invincible 10분 정확도를 위한 좋은 시나리오. 부드러운 에임을 지향하십시오.
- 1wall9000targets 10분 이 방법은 순수 Click-Timing을 위한 루틴이고, 트래킹도 향상시켜 줄 겁니다. 절대 마우스를 재위치시키지 마십시오.
- Vertical Long Strafes 10분 수직 에임만 연습하기에 완벽한 시나리오입니다.
- Tile Frenzy 180 10분 당신의 고각도 플릭을 향상시켜 줄 시나리오입니다.

3.3. 초-중급자를 위한 루틴. 이 루틴을 시작하기 이전에 하루를 재미있는 시나리오를 플레이해 보시고, Cata IC Long Strafes(무빙을 하지 않고)와 1wall6targets TE에서 고득점을 획득해 보십시오. 이 시점에서, 당신이 했던 모든 것들은 쉽게 느껴질 것이고, 쭉쭉 나아가는 느낌을 받을 것입니다. 이제 당신이 어느 부분에서 좋지 않은지를 깨달아야 할 시간입니다. 당신이 Click-Timing 유저라면 Close Fast Strafes를 플레이해 보십시오. 당신은 두 가지 문제점을 겪을 것입니다.

- 당신은 매우 많은 봇의 움직임에 압도당할 것입니다. 당신은 봇이 어디에 있는지 명확히 이해할 수 없을 것입니다. 따라서 당신은 어쩔 줄 몰라 정확히 발사하지 못할 것입니다. 당신의 인지 능력이 나쁘고, 이를 해결하기 위해서는 꽤 시간이 걸릴 것입니다.
- 당신은 방향을 전환하는 것과 정확히 조준하는 부분에 있어 반응속도가 느립니다. 당신의 반응성은 나쁩니다. 우리는 반응속도를 트레이킹에 실패하고 이를 조정하는 시간으로 정의합니다. 이는 향상될 수 있고, 이는 당신의 (별도의)반응속도와 관계가 있습니다. 우리는 당신이 에임을 보정하기 위해 마우스를 움직이기 시작한 뒤, 정확한 타겟을 추적하는 데 걸린 시간을 "correcting part"라고 부릅니다. "correcting part"는 당신이 플릭한 뒤 트레이킹하는 실력과 관계가 있습니다. 이상적으로, 당신은 즉시 표적을 대상으로 플릭해서 당신의 반응속도가 지속적인 반응속도와 일치하는 것이 좋습니다. 더 빠르게 플릭을 보정할수록, 이를 정확히 트레이킹하는 것은 꽤 어렵습니다. 당신이 만약에 에임 보정에 어려움을 겪는다면, 빠른 플릭을 추구하기보다 에임을 부드럽게 하는 것에 신경쓰도록 하십시오.

당신이 Click-Timing 위주의 플레이어라면, 이러한 움직임을 맞추기 위해 정확하게 식별할 수 있어야 합니다. 따라서 당신은 식별 능력을 키우기에 가장 적합한 몇 가지의 트레이킹 시나리오들을 함께 플레이하게 될 것입니다. 그 예시로, 저는 절대 투사체를 연습하지 않았음에도 저는 Cata Orb Fast Strafes라는 부분에서 세계 기록(12500+)을 기록하고 있고, 그 이유는 제가 투사체 위주의 선수들보다 상대의 움직임을 잘 읽을 수 있었기 때문입니다. 제가 이 사실로 보이는 이론을 설명할 것이지만, 저는 당신이 당신에 대해 이러한 부분을 적용시켰으면 합니다.

이론 : 목표물(봇)에 대해 직접적으로 집중하면서 우리의 목표를 달성한다면, 우리의 식별 능력이 향상될 것이고 이는 우리의 반응속도를 올라가게 해 줄 것입니다. 크로스헤어에 집중하는 것은 당신의 에이밍을 부드럽고, 보다 정확하며, 타겟에 대한 당신의 조준점의 위치를 보다 잘 알게 해 줄 것입니다.

만약 우리가 이 이론을 믿는다면, 쏘-레인지 상황에서는 상대방에게 집중하는 것이 좋은 회피 움직임을 보이는 적을 대상으로 더 효과적입니다. 롱-레인지 상황에서는 크로스헤어에 집중하는 것이 좋지 않은 회피 움직임을 보이는 적에게 더 효과적일 것입니다. 자유롭게 경험해 보시고, 상황에 따른 에임 시나리오들을 겪기 바랍니다.

이제는 루틴에 대해 알려드릴 차례입니다. 이 루틴을 약 3~5주 정도 연습하시면 중급자 수준이 되었음을 느끼실 것입니다. 이 시점에서 당신은 주간 경쟁을 플레이하는 데 있어 주저함을 갖지 마십시오("week"로 검색).

트레이킹 연습 루틴 :

- RexStrafesCata(fuglaaXYShortStrafes) 15분 2가지의 클래식한 연습방법.
- Close Long Strafes Invincible (Thin Aiming Long Invincible) 10분 둘을 각각 다른 날에 하십시오.
- LG Pin Practice 360 15분 첫 타겟 스위칭 시나리오로, 매우 좋고 수직 에임 연습도 됩니다.
- 1wall6targets TE (1wall9000targets) 10분 1wall6Targets TE를 보다 더 많이 플레이하십시오. 또한, 절대 마우스를 재위치시키지 마십시오.
- 1wall 6targets small 10분 정확도 향상에 도움이 됩니다.
- ☆Vertical Long Strafes 10분 이를 연습하는 것은 나쁜 선택이 아닙니다.
- ☆Ground Plaza Easy 1회 혹은 2회 재미있게 하십시오.

Click-Timing 연습 루틴 :

- 1wall6targets TE (1wall9000targets) 10분 1wall6Targets TE를 보다 더 많이 플레이하십시오. 또한, 절대 마우스를 재위치시키지 마십시오.
- 1wall 6targets small (pokeball Frenzy Auto Small, 1wall2targets_small_flicks) 10분 정확도와 속도 향상에 도움이 됩니다.

- **LG Pin Practice 360 15분** 첫 타겟 스위칭 시나리오로, 매우 좋고 수직 에임 연습도 됩니다.
- **Tile Frenzy 180 Strafing** 매우 좋은 180도 연습입니다. 스피드와 정확성에 포커스를 맞추세요. 최소 85%를 달성하시고, 속도를 올리기 전에 그 속도에서 95%를 달성하십시오.
- **RexStrafesCata**(fuglaaXYShortStrafes) **15분** 2가지의 클래식한 연습방법.
- **☆1wall5targets_pasu 10분** 1w6t보다 더 좋지만, 매우 어렵습니다.
- **☆Ground Plaza Easy 1회 혹은 2회** 재미있게 하십시오.

복합 연습 루틴 :

- **RexStrafesCata**(fuglaaXYShortStrafes) **15분** 2가지의 클래식한 연습방법.
- **1wall6targets TE** (1wall9000targets) **10분** 1wall6Targets TE를 보다 더 많이 플레이하십시오. 또한, 절대 마우스를 재위치시키지 마십시오.
- **LG Pin Practice 360 15분** 첫 타겟 스위칭 시나리오로, 매우 좋고 수직 에임 연습도 됩니다.
- **Tile Frenzy 180 Strafing** 매우 좋은 180도 연습입니다. 스피드와 정확성에 포커스를 맞추세요. 최소 85%를 달성하시고, 속도를 올리기 전에 그 속도에서 95%를 달성하십시오.
- **Close Long Strafes Invincible** (Thin Aiming Long Invincible) **10분** 돌을 각각 다른 날에 하십시오.
- **1wall 6targets small** (pokeball Frenzy Auto Small, 1wall2targets_small_flicks) **10분** 정확도와 속도 향상에 도움이 됩니다.
- **Vertical Long Strafes 10분** 수직 에임만 연습하기에 완벽한 시나리오입니다.
- **1wall5targets_pasu 10분** 1w6t보다 더 좋지만, 매우 어렵습니다.
- **☆Ground Plaza Easy 1회 혹은 2회** 재미있게 하십시오.

3.4. 중급자를 위한 루틴. 상당히 어려운 것들이 이제부터 시작될 것이고, 이는 단지 시작에 불과합니다. 이를 3~5주 정도 수행하고, 이후 중-상급자 난이도의 루틴을 진행하십시오. 만약 중-상급자 난이도가 너무 어렵다면, 너무 그걸 하려는 고집을 버리지 마십시오.

트래킹 연습 루틴 :

- **RexStrafesCata**(fuglaaXYShortStrafes) **15분** 2가지의 클래식한 연습방법.
- **Close Fast Strafes Easy** (Cata IC FastStrafes) **10분** 돌을 각각 다른 날에 하십시오.
- **Vertical Long Strafes** (Close Long Strafes Invincible) **10분** 이 돌은 평생 하게 될 것입니다.
- **Tile Frenzy 180 Strafing Tracking**(LG Pin Practice 360, Target Switching 360) **10분** 이들을 각각 비슷하게 플레이하십시오.
- **Bounce 180 Tracking 10분** 에임의 정확도를 올려줄 꽤 좋은 타겟 스위치 시나리오입니다.
- **Ground Plaza Easy 1회 혹은 2회** 재미있게 하십시오.
- **☆Vertical Fast Strafes 15분** 이는 모두에게 어렵지만, 필요한 고난이도로 일찍 하는게 좋습니다.
- **1wall5targets_pasu 10분** 1w6t보다 더 좋은 연습이지만, 더 어렵습니다.

Click-Timing 연습 루틴 :

- **Bounce 180 15분** 85%의 정확도가 최소(속도 하향)이고, 95%의 정확도가 최대(속도 상향)입니다.
- **1wall 6targets small** (pokeball Frenzy Auto Small, 1wall2targets_small_flicks, 1wall 1target) **10분** 정확도와 속도 향상에 도움이 됩니다.
- **1wall5targets_pasu 10분** 1w6t보다 더 좋은 연습이지만, 더 어렵습니다.
- **RexStrafesCata**(fuglaaXYShortStrafes) **15분** 2가지의 클래식한 연습방법.
- **LG Pin Practice 360 15분** 첫 타겟 스위칭 시나리오로, 매우 좋고 수직 에임 연습도 됩니다.
- **Tile Frenzy 180 Strafing 200%** 매우 좋은 180도 연습입니다. 스피드와 정확성에 포커스를 맞추세요. 최소 85%를 달성하시고, 속도를 올리기 전에 그 속도에서 95%를 달성하십시오.
- **Ground Plaza Easy 1회 혹은 2회** 재미있게 하십시오.
- **☆Close Fast Strafes Easy** (Cata IC FastStrafes) **10분** 돌을 각각 다른 날에 하십시오. 이전에 언급했듯, 당신이 Click-Timing 플레이어라면 식별 능력을 갖춰야 하므로, 시간이 나면 이를 연습하십시오.

복합 연습 루틴 :

- **RexStrafesCata**(fuglaaXYShortStrafes) **10분** 2가지의 클래식한 연습방법.
- **Close Fast Strafes Easy** (Cata IC FastStrafes) **10분** 둘을 각각 다른 날에 하십시오.
- **Bounce 180** 혹은 **Bounce 180 Tracking** **10분** 둘을 비슷한 횟수로 플레이하십시오.
- **1wall5targets_pasu** **10분** 1w6t보다 더 좋은 연습이지만, 더 어렵습니다.
- **Tile Frenzy 180 Strafing Tracking**(LG Pin Practice 360, Target Switching 360) **10분** 이들을 각각 비슷하게 플레이하십시오.
- **Ground Plaza Easy** **1회** 혹은 **2회** 재미있게 하십시오.
- **Vertical Long Strafes** (Close Long Strafes Invincible) **10분** 이 둘은 평생 하게 될 것입니다.

3.5. 중-상급자를 위한 루틴. 많이 하게 될 것이고, 상급자 루틴 전 제시해 드린 점수에 도달하는 것이 흥미로울 겁니다.

트래킹 연습 루틴 :

- **Close Fast Strafes Invincible** (Cata IC FastStrafes, RexStrafesCata, fuglaaXYShortStrafes) **15분** 당신은 이제 어린아이가 아니기 때문에, 당신의 의사에 따라 무엇을 플레이 할 지 정하십시오.
- **Vertical Fast Strafes**(Vertical Long Strafes) **15분** 수직 에임을 부드럽게 하고 반응속도를 기릅니다.
- **Tile Frenzy 180 Strafing 200% Tracking**(PatTargetSwitch, Bounce 180 Tracking) **10분** 이 세 개의 시나리오에는 최고의 타겟 스위칭 시나리오입니다.
- **1wall5targets_pasu** **10분** 타겟이 지나가는 걸 기다리지 말고, 정확히 조준하는 것을 연습하십시오.
- **Ground Plaza Easy** **2회** 혹은 **3회** Air에 대비합니다.
- **Air** **1회에서 3회** 만약 붓이 90도 위에 계속 멈춰있다면 중단하시면 됩니다. Enjoy.
- **★Ground Plaza** (Plaza High Ground Easy, Plaza Low Ground Easy) **2회** 혹은 **3회** Enjoy.

몇가지 제시할 좋은 목표들은 당신의 기술 수준을 높이는 데 도움을 줄 겁니다(굳이 참고하지 않아도 됩니다.)

- **Close Fast Strafes Invincible** 에서 쉬지 않고 쏘면서 42% 이상의 평균 명중률을 기록하십시오.
- **Vertical Fast Strafes** 에서 쉬지 않고 쏘면서 38%에서 40%의 명중률을 기록하십시오.
- **Air** 에서 99820점 이상을 획득하십시오.
- **PatTargetSwitch**에서 6500점 이상을, **Bounce 180 Tracking**에서 75점 이상을 획득하십시오.

Click-Timing 연습 루틴 :

- **1wall5targets_pasu**(1wall5targets_pasu_small) **10분** 타겟이 지나가는 걸 기다리지 말고, 정확히 조준하는 것을 연습하십시오.
- **Pressure Aiming – 7 targets** (Pressure Aiming – 10 targets, 1wall6Targets TE, 1wall6targets small) **10분** 당신은 이제 어린아이가 아니기 때문에, 당신의 의사에 따라 무엇을 플레이 할 지 정하십시오.
- **Target Acquisition Flick Easy** **10분** 괜찮은 플릭 샷을 하기 위한 여정의 시작입니다.
- **Close Fast Strafes Invincible** (Cata IC FastStrafes, RexStrafesCata, fuglaaXYShortStrafes) **10분** 당신에게 필요한 고난입니다.
- **Tile Frenzy 180 Strafing 200%** (Bounce 180) **10분** 당신이 알고 있는 2개의 클래식한 시나리오.
- **Vertical Hand Warmup** **10분** 수직의 Click-Timing 기술을 올려주는 좋은 시나리오로, Kovaak's의 유명한 시나리오 제작자에 의해서 만들어졌습니다.
- **★Ground Plaza Easy** **1회** 혹은 **2회** 재미있게 하십시오.
- **★Target Acquisition Flick** **10분** 이전 Easy 버전에서 심화된 버전입니다.

몇가지 제시할 좋은 목표들은 당신의 기술 수준을 높이는 데 도움을 줄 겁니다(굳이 참고하지 않아도 됩니다.)

- **1wall6Targets small** 1100+, **Pressure Aiming – 7 targets** 12000+, **1wall6Targets TE** 165+를 달성하십시오.
- **1wall5targets_pasu** 에서 80점 이상을 달성하십시오.
- **Close Fast Strafes Invincible** 에서 쉬지 않고 쏘면서 38% 이상의 평균 명중률을 기록하십시오.
- **Bounce 180**에서 70점 이상을 달성하십시오.

복합 연습 루틴 :

- **Close Fast Strafes Invincible** (Cata IC FastStrafes, RexStrafesCata, fuglaaXYShortStrafes) **15분**
당신은 이제 어린아이가 아니기 때문에, 당신의 의사에 따라 무엇을 플레이 할 지 정하십시오.
- **Vertical Fast Strafes**(Vertical Long Strafes) **15분** 수직 에임을 부드럽게 하고 반응속도를 기릅니다.
- **Tile Frenzy 180 Strafing 200% Tracking**(PatTargetSwitch, Bounce 180 Tracking) **10분** 이 세 개의 시나리오에는 최고의 타겟 스위칭 시나리오입니다.
- **1wall5targets_pasu**(1wall5targets_pasu_small) **10분** 타겟이 지나가는 걸 기다리지 말고, 정확히 조준하는 것을 연습하십시오..
- **Ground Plaza Easy** **2회 혹은 3회** Air에 대비합니다.
- **Vertical Hand Warmup** **10분** 수직의 Click-Timing 기술을 올려주는 좋은 시나리오로, Kovaak's의 유명한 시나리오 제작자에 의해서 만들어졌습니다.
- **Target Acquisition Flick Easy** **10분** 관참은 플릭 샷을 하기 위한 여정의 시작입니다.
- **☆Ground Plaza** (Plaza High Ground Easy, Plaza Low Ground Easy) **2회 혹은 3회** Enjoy.
- **☆Air** **1회에서 3회** 만약 붓이 90도 위에 계속 멈춰있다면 중단하시면 됩니다. Enjoy.

몇가지 제시할 좋은 목표들은 당신의 기술 수준을 높이는 데 도움을 줄 겁니다(굳이 참고하지 않아도 됩니다.)

- **Close Fast Strafes Invincible** 에서 쉬지 않고 쏘면서 40% 이상의 평균 명중률을 기록하십시오.
- **Vertical Fast Strafes** 에서 쉬지 않고 쏘면서 38% 이상의 명중률을 기록하십시오.
- **PatTargetSwitch**에서 6500점 이상을, **Bounce 180 Tracking**에서 70점 이상을 획득하십시오.
- **1wall5targets_pasu** 에서 75점 이상을 달성하십시오.

3.6. 상급자를 위한 루틴. 이 레벨부터는 아마추어와 프로들을 가르치는 단계입니다. 발전하는 속도가 매우 느려질 것이지만, 너무 실망하진 마십시오. 여기서 발전을 측정하는 척도는 점수가 아니라 **마우스 감각**입니다. 점수에 있어서 정체기가 오더라도 당신의 마우스 감각은 발전하고 있으니 패닉에 빠지지 마십시오. 이 시점에서 당신은 한 두 개의 시나리오를 당신이 원하는 것으로 대체해도 무관합니다. 당신이 어떠한 에임 성향을 지향하는지에 대해서는 당신이 저보다 잘 알고, 그래서 당신이 발전하기 위해서 어떠한 결정을 해야 하는지도 당신이 더 잘 할 수 있을 것입니다. 이 루틴들의 플레이 시간을 표시해 두지 않았습니니다. 세션마다 여기에 기재된 시나리오들을 한두 개 플레이해 보고, 다음에 바꿔주는(혹은 1주일마다 바꿔주는) 형태로 진행하시면 됩니다.

트래킹 연습 루틴 :

- **Close Fast Strafes Invincible**(Vertical Fast Strafes) 모두 플레이하는게 중요합니다. 거르지 마세요.
- **Air** 유명한 모드입니다. 역시 거르지 마십시오.
- **PatTargetSwitch** (Bounce 180 Tracking, Target Switching 360, Target Switching 360 Thin, LG Pin Practice 360) Target Switch 360은 당신이 트레이서 유저가 아니면 거르셔도 됩니다.
- **1wall5targets_pasu** (Tile Frenzy 180 Strafing 200%, Vertical Hand Warmup, Bounce 180) 목표를 정확히 조준하도록 노력하고, 크로스헤어 위로 지나가도록 대기하지 마십시오.
- **☆T1 Drop Punish 1 Side**(Catalyst IC) 이 시나리오에서는 날아오는 로켓을 피해야 합니다.
- **☆Thin Long Strafe Invincible** Long Strafe의 얇은 버전입니다.

Kovaak's 에임 트레이너 유저들의 고득점 점수들을 참고하는 것도 고려해볼 좋은 선택지입니다.

- **Close Fast Strafes Invincible** - 11000+ / **Vertical Fast Strafes** - 10500+
- **Ground Plaza** - 99875+ / **Air** - 99835+
- **PatTargetSwitch** - 7200+ / **Bounce 180 Tracking** - 85+ / **Target Switching 360** - 16000+ / **LG Pin Practice 360** - 3700+
- **1wall5targets_pasu** - 90+ / **Bounce 180** - 80+
- **T1 Drop Punish 1 Side** - 8000+ / **Thin Long Strafe Invincible** - 5800+ / **Thin Aim Long Invincible** - 3300+

Click-Timing 연습 루틴 :

- **POPCORN**(McCoy 1v1, Close Fast Strafes Shotgun) 헤드샷에 능숙한지 확인하기 위해 McCoy 1v1 모드와 함께 악명 높으면서도 꼭 해야 할 Popcorn 시나리오입니다. Close Fast Strafes Shotgun에서 좋은 점수를 획득할 준비가 되었나요? 이 시나리오들 전부 거르시면 안됩니다.
- **1wall5targets_pasu** (Tile Frenzy 180 Strafing 200%, Vertical Hand Warmup, Bounce 180) 최대한 빠르게 끝내도록 해 보십시오.
- **Ground Plaza Easy** (Plaza High Ground Easy, Plaza Low Ground Easy) **3회씩** 이젠 쉬울 땀니다.
- **Target Acquisition Flick** (1wall2targets_small_flicks) 당신을 위한 플릭 샷 연습입니다..
- **PatTargetSwitch** (Bounce 180 Tracking, Target Switching 360, Target Switching 360 Thin, LG Pin Practice 360) **10분** 트래킹 유저보다 잘 할 수 있을 것 같습니까? 적어도 노력은 해 보십시오.
- **1wall9000targets** (1wall6targets TE, 1wall 6targets small) 비록 타겟이 멈춰있더라도, 이전부터 계속 함께 해왔던 이 시나리오들은 연습하기 좋은 시나리오들입니다.
- **★Vertical Fast Strafes**(Vertical Long Strafes) 수직 에임을 부드럽게 하고 반응속도를 기릅니다

Kovaak's 에임 트레이너 유저들의 고득점 점수들을 참고하는 것도 고려해볼 좋은 선택지입니다.

- **POPCORN** - 1500+ / **McCoy 1v1** - 3300+
- **Target Acquisition Flick** - 90+ / **1wall2targets_small_flicks** - 5000+
- **1wall5targets_pasu** - 90+ / **Vertical Hard Warmup** - 5000+ / **Bounce 180** - 80+
- **Ground Plaza Easy** - 875+
- **PatTargetSwitch** - 7200+ / **Bounce 180 Tracking** - 85+ / **Target Switching 360** - 16000+ / **LG Pin Practice 360** - 3700+
- **1wall9000targets** - 250+ / **1wall6targets TE** - 185+ / **1wall 6targets smalls** - 1200+

복합 연습 루틴 :

- **Close Fast Strafes Invincible**(Vertical Fast Strafes) 모두 플레이하는게 중요합니다. 거르지 마세요.
- **Air** 유명한 모드입니다. 역시 거르지 마십시오.
- **POPCORN**(McCoy 1v1, Close Fast Strafes Shotgun) 헤드샷에 능숙한지 확인하기 위해 McCoy 1v1 모드와 함께 악명 높으면서도 꼭 해야 할 Popcorn 시나리오입니다. Close Fast Strafes Shotgun에서 좋은 점수를 획득할 준비가 되었나요? 이 시나리오들 전부 거르시면 안됩니다.
- **1wall5targets_pasu** (Tile Frenzy 180 Strafing 200%, Vertical Hand Warmup, Bounce 180) 최대한 빠르게 끝내도록 해 보십시오
- **PatTargetSwitch** (Bounce 180 Tracking, Target Switching 360, Target Switching 360 Thin, LG Pin Practice 360) Complete Player로써, 트래킹 및 Click-Timing 위주의 유저보다 잘 할수 있겠죠? 그렇지 않다면, 당신은 실패자가 될 것입니다.
- **1wall9000targets** (1wall6targets TE, 1wall 6targets small) 비록 타겟이 멈춰있더라도, 이전부터 계속 함께 해왔던 이 시나리오들은 연습하기 좋은 시나리오들입니다.

몇가지 제시할 좋은 목표들은 당신의 기술 수준을 높이는 데 도움을 줄 겁니다(굳이 참고하지 않아도 됩니다.)

- **Close Fast Strafes Invincible** - 10700+ / **Vertical Fast Strafes** - 10000+
- **Air** - 99835+
- **POPCORN** - 1300+ / **McCoy 1v1** - 3200+
- **1wall5targets_pasu** - 85+ / **Vertical Hard Warmup** - 4500+ / **Bounce 180** - 75+
- **PatTargetSwitch** - 7200+ / **Bounce 180 Tracking** - 85+ / **Target Switching 360** - 16000+ / **LG Pin Practice 360** - 3700+
- **1wall9000targets** - 240+ / **1wall6targets TE** - 180+ / **1wall 6targets smalls** - 1150+

3.7. 최상급자(Aim Beasts)를 위한 시나리오 소개. 이 경지에 이른 사람이라면, 제가 루틴을 제공하지 않아도 본인에게 적합한 방향으로 잘 결정할 것입니다. 훈련에 도움 될 만한 좋은 시나리오는 제공해 드릴 수 있습니다. :

모든 레인지에서의 보편적인 트래킹을 연습하기 위한 시나리오 :

- **Air** : 99845점 이상을 노리십시오. 이건 가장 유명한 시나리오 중 하나고, 다양한 형태로 파생되어 있으니(Air Precise, Air 10x UFO 등등) 편안하게 그것들을 플레이하며 확인해 보십시오.
- **Ground Plaza Easy** : 99883점 이상을 올리는 것이 매우 좋습니다.
- **Plaza High Ground** : 880점 이상이 달성하기 어렵고 목표로 설정하기 좋은 수치입니다.
- **Plaza Low Ground** : 880점 이상으로 위와 동일합니다.
- **FuglaaXYShortStrafes** : Air와 Ground Plaza를 수월하게 플레이하도록 돕지만, 올라운드 레인지에 대한 훈련은 아닙니다. 425점 이상을 목표로 하십시오.

짧은 레인지에서의 트래킹을 연습하기 위한 시나리오 :

- **Close Long Strafes Invincible** : 78% 이상의 명중률에 18000점 이상이 좋습니다. Thin, HS 등 다양한 파생 시나리오들을 참고하는 것도 좋습니다.
- **Close Fast Strafes Invincible** : 50% 이상의 명중률에 12000점 이상이 좋습니다. 다양한 파생 시나리오들을 참고하는 것도 좋습니다.
- **Closerange Tracking Training** : 이제 무빙을 섞어야 합니다. 어떤 스코어가 좋은 정도인지는 잘 모르겠지만, 좋은 시나리오임은 명백합니다.

수직 각도의 트래킹을 연습하기 위한 시나리오 :

- **T1 Drop Punish 1 Side** : 에임의 정확성과 부드러움을 향상시켜 줍니다. 10000+을 목표하십시오.
- **Vertical Fast Strafes** : 명중률 55% 이상을 유지한다면 당신은 신입니다. 파생형도 참고하십시오.
- **Stralroom Fast Strafes** : 엄청나게 좋다가 보다는, 대체할 게 없습니다. 6000점 이상을 목표하십시오.

롱 레인지에서의 트래킹을 연습하기 위한 시나리오 :

- 딱히 뭐가 없습니다. 오버워치에 들어가셔서 솔저:76을 플레이하십시오.

타겟 스위칭을 연습하기 위한 시나리오 :

- **PatTargetSwitch** : 가장 좋은 시나리오입니다. 7500점 이상을 유지하도록 노력하십시오.
- **Bounce 180 Tracking** : 정확성 연습에 매우 좋은 시나리오입니다. 90점 이상을 목표하십시오.
- **Target Switching 360** : 트레이서 유저라면 평균 16000, 최고 17000점 이상은 나오게 하십시오.
- **Tile Frenzy 180 Strafing 300% Tracking** : 어떤 스코어가 좋은 정도인지는 잘 모르겠지만, 좋은 시나리오임은 명백합니다. 400%도 좋습니다. 모드 개발자들이 수직 버전도 만들어줬으면 합니다.

고정된 대상에 대한 Click-Timing을 연습하기 위한 시나리오 :

- **1wall6targets TE** : 200+
- **1wall 6targets small** : 1300+가 어렵지만, 목표로 삼기 적합합니다.
- **1wall9000targets** : 275+ 가능합니다.

고정된 대상에 대한 Flick을 연습하기 위한 시나리오 :

- **1wall2targets_small_flicks** : 8000+를 목표하십시오. 에임의 지구력과 일관성을 향상시켜 줍니다.
- **Target Acquisition Flick** : 100+.

움직이는 대상에 대한 Flick을 연습하기 위한 시나리오 :

- **POPCORN** : 트래킹 스타일과 빠르게 에임을 대는 스타일로 각각 2000+을 넘기십시오.
- **McCoy 1v1** : 당신이 헤드샷을 쏠 수 있다면 3600+를 목표하십시오.
- **Bounce 180** : 95점 이상을 노리십시오. 100+는 못할 게 뭡니까?
- **1wall5targets_pasu** : 105+. Small 파생형을 플레이하는 것도 좋습니다.
- **Vertical Hand Warmup** : 7000+
- **Tile Frenzy 180 Strafing** : 모든 파생형(Not 180)들 전부 포함입니다. 점수 목표는 잘 모르겠네요.

4. 특정 시나리오에 대한 영상

동기 부여를 하면서 여러분들에게 시나리오를 어떻게 플레이해야 하는지 보여주기 위해 만든 섹션입니다. 하이퍼링크를 걸어 놓았고, 페이지를 열어서 비디오를 시청하시면 됩니다. (* 역자주 : Ryan 플레이어의 Air 영상이 삭제되어서 Apa3 플레이어의 영상으로 대체하였습니다.)

시나리오	점수	정확도	플레이어
Close Long Strafes Invincible	18500	78.79%	Rammy
1wall6targets TE	195.2	96.65%	Zeeq
1wall 6targets small	1201.9	96.15%	Zeeq
1wall9000targets	257.9	92.11%	AIMER7
Tile Frenzy 180 Flick	711	90.92%	Zeeq
Tile Frenzy – Strafing 01	120.9	92.25%	AIMER7
FuglaaXYShortStrafes	469	76.89%	Nick
Air	99858	71.79%	Apa3
POPCORN	1810	68.57%	Apa3
PatTargetSwitch	7570	74.07%	AIMER7
Bounce 180 Tracking	93	67.10%	AIMER7
T1 Drop Punish 1 Side	10645.7	73.47%	Nick
1wall5targets_pasu	112.7	81.66%	DAY

표 1. 좋은 자료들.

- ※ 자료의 저작권은 AIMER7님에게 있습니다.
- ※ 번역자 : Sqix(owsqix@gmail.com)
- ※ 해당 번역은 저작권자에게 허가를 받고 번역함을 밝히는 바입니다.

