

처음 서든어택을 시작하면 화면이 흔들리고, 적은 갑자기 나타나고, 총은 분명 맞췄다고 생각했는데 내 캐릭터만 넘어지는 순간이 반복된다. 익숙해지기까지 시간이 걸리는 게임이다. 다행히도, 기본기를 정확히 이해하고 루틴으로 굳히면 승률이 눈에 띄게 오른다. 반짝이는 감각보다 중요한 건 반복 가능한 기술과 판단, 그리고 팀과 맞물리는 간결한 습관이다. 이 글은 그 지점을 빼곡하게 다룬다. 장비나 스펙 차이, 운의 편차를 넘어서는 작은 우위들을 쌓는 방법, 그리고 초보가 실제로 당장 적용할 수 있는 전술적 디테일을 정리했다.

## 내 조준선이 가는 길을 먼저 정한다

잡다한 팀을 한꺼번에 모으기보다, 조준선부터 다잡는 편이 낫다. 모든 교전은 조준선이 어디를 지나갔는지로 결과가 갈린다. 조준선은 적의 머리가 나타날 법한 높이에 고정돼야 하고, 맵의 코너를 돌기 전부터 이미 정해져 있어야 한다.

서든어택의 인기 맵인 제3보급창고나 프로방스, 웨어하우스에서 헤드라인 높이는 생각보다 낮다. 모니터 기준으로 화면 중앙보다 아래쪽, 캐릭터 가슴 위와 목 주변 높이로 시작해 상대의 앓기 여부에 따라 미세 조정하는 감각을 만들자. 힘샷으로 쓸어 올리는 식의 반응 사격은 보기엔 통쾌하지만, 평균 승률을 깎는다. 피크하기 전, 코너를 돌기 직전, 문틀을 통과하기 직전 같은 앵글 진입 지점마다 조준선을 한 번 멈추고 점검하는 루틴을 넣으면 탄수는 자연스럽게 오른다.

연습할 때는 마우스패드 위에서 손목만 돌리지 말고, 팔꿈치를 살짝 들어 전체 팔꿈치 회전으로 큰 각도를 맞춰라. 손목으로만 돌리면 처음엔 빨라 보이지만, 긴 교전이나 다중 교전에서 정확도가 무너진다. 감도는 처음부터 낮게 갈 필요는 없지만, 180도 회전이 마우스패드 위에서 한 번 반 왕복 이내로 가능하고, 45도 스냅이 튀지 않게 멈출 수 있을 정도에서 시작하는 게 좋다. 감도 조정은 숫자가 아니라 멈춤 감각으로 결정한다. 10분 동안 헤드라인을 따라 벽을 트래킹해 보며, 멈출 때 작은 흔들림이 없어지는 지점을 찾아 고정하자.

## 소리가 전술이 되는 순간

서든어택은 발소리, 재장전, [서든핵](#) 떨어지는 탄피 소리까지 전투 정보를 포함한다. 뛰는 발소리는 두 개 방 너머에서도 들릴 때가 많고, 점프 착지 소리는 방향을 직선으로 알려 준다. 조심해야 할 건 과도한 침묵 집착이다. 모든 라운드를 걷기로만 이동하면 템포가 느려지고, 상대가 이미 유리한 앵글에서 기다리고 있는 경우가 많다.

반대로, 의도적으로 소리를 내는 건 심리전의 시작점이다. 폭파 모드에서 설치 지점으로 뛰는 소리를 크게 내고, 중간에 잠시 멈춰 적의 반응 사운드를 듣는다. 재장전 모션을 일부러 들려주고 피킹을 멈추면, 상대는 성급하게 각도를 넓혀 나올 때가 많다. 이런 패턴은 매 라운드 반복하면 곧 읽힌다. 한 경기 동안 같은 의도를 두 번 이상 쓰지 않되, 한 번 쓸 때는 확실한 후속 동작을 준비하자.

헤드셋이 있다면 좌우 밸런스를 50 대 50으로 두고, 게임 내 효과음 볼륨을 음성 채팅보다 약간 높여 충돌을 줄인다. 팀 보이스가 크면 발소리 디테일이 가려져 첫 교전에서 손해를 본다. 반대로 효과음이 너무 크면 팀 꼴을 놓친다. 개인적으로는 효과음 70, 보이스 60 근처에서 가장 안정적이었다. 장비가 좋은 게 능사는 아니지만, 소리의 해상도가 올라가면 피킹 각도 선택 자체가 바뀐다.

## 앵글과 피킹, 반 걸음의 차이

피킹은 몸을 내밀어 시야를 얻고, 교전을 시작하거나 끝내는 움직임이다. 초보가 가장 많이 잃는 건 피킹에서다. 코너를 크게 돌면서 한 번에 모든 시야를 얻으려 하면, 동시에 가장 많은 총구를 마주 본다. 반대로 앵글을 잘게 쪼개면, 한 번에 한 적만 보이게 만들 수 있다.

오른쪽에서 왼쪽으로 피크할 때, 화면에 먼저 보이는 건 내 캐릭터의 왼쪽 어깨 라인이다. 같은 이유로 오른쪽 어깨가 먼저 나가는 오른쪽 피크는 상대적으로 더 공격적이고, 시야를 먼저 얻기 좋다. 맵 구조와 팀 위치를 고려해 오른쪽 피크가 많은 경로로 라인을 잡는 습관은 소소하지만 실전에서 체감이 크다. 다만 익숙한 상대는 이 점을 역이용한다. 오른쪽 피크가 빠르다는 이유로 고개를 크게 내밀다가는 첫 발 반응에서 진다. 고개 반, 총구 반, 카메라 반의 순서로 아주 적게 노출시키며 헤드라인에 맞춰 각을 벌려라.

점프 피크는 위험하지만 가치가 있다. 상대의 위치만 확인하려는 오프 앵글 체크에는 쓸 수 있지만, 정확한 헤드샷 교전엔 부적합하다. 점프 후 착지 딜레이 동안 조준이 풀리고 탄이 퍼진다. 연막이나 장애물 뒤에서 점프 피크로 위치만 체크하고, 실제 교전은 다른 각도로 다시 열자. 한 템포를 나눠 쓰는 셈이다.

## 빠른 총보다 쉬운 탄

서든어택 주류 돌격 소총의 반동 패턴은 분명하다. 첫 두 세 발이 곧고, 그 이후엔 위로 열리며 양옆으로 흔들린다. 초보가 흔히 실수하는 건, 상대가 눈앞에서 움직이자 연사를 끝까지 당기는 것이다. 첫 발, 둘째 발이 지나가면 정확도는 급격히 떨어진다. 교전 거리 10미터 안팎에서 돌 또는 셋으로 탄을 끊는 버스트 습관만 들여도, 타수가 같은 상대와의 정면승부가 바뀐다.

탄을 끊는다는 건 방아쇠에서 손을 떼는 시간까지 포함된다. 연습장에서 표적을 두고 두 발, 세 발, 네 발을 다른 박자로 쏘 보며 그룹핑이 가장 작은 타수를 찾는다. 대부분의 유저는 두 발 버스트에서 헤드라인 밀착률이 가장 높고, 세 발 버스트는 중거리, 네 발은 근접 전용이 된다. 쏘고 멈추는 동안 살짝 내려주며 반동을 상쇄하는 모션을 손에 익히면, 같은 시간 안에 들어가는 유효탄이 크게 느는 걸 체감한다.

## 라운드 언어: 폭파와 팀데스

폭파 모드와 팀데스는 승리에 이르는 리듬 자체가 다르다. 폭파는 정보와 숫자 우위의 게임이고, 팀데스는 리스폰 사이클과 포지션 고정 싸움이다.

폭파 모드에서는 초반 10초가 정보전이다. 수류탄 낙하음, 연막 위치, 초반 발소리로 적의 분배가 그려진다. 예를 들어 프로방스에서 A쪽으로 두세 명이 달리는 소리가 났다면, B 쪽은 수비 한 명만 남아 있을 가능성이 높다. 이때 전 팀이 급하게 스위치하면, 상대도 곧 회전한다. 좋은 팀은 두 명만 스위치시키고, 나머지는 소음을 내며 기존 라인을 유지해 상대의 회전을 늦춘다. 설치 후엔 맵에 표시되는 폭탄 소리를 이용해 리테이크 각도를 좁힌다. 설치자와 역각을 맞추는 게 핵심이다. 어설픈 교전으로 숫자를 맞추려다 시간을 허비하면, 3대3 구도에서도 시간에 진다.



팀데스에서는 스폰 타이머를 체감해야 한다. 우리 팀 두 명이 동시에 죽었다면, 상대의 전선은 곧 앞으로 나온다. 반대로 우리가 두 명 이상을 정리했다면, 상대는 스폰 지점 근처에 몰린다. 이때 위험을 무릅쓰고 라인을 깊게 가져가 스폰을 잠그는 순간이 있지만, 초보에겐 추천하지 않는다. 스폰 잠금은 실패하면 한가운데서 샌드위치가 된다. 대신 전선이 이동할 방향의 1.5선, 즉 코너 바로 앞 타일에서 교전 각을 만들자. 리스폰이 겹치는 타이밍에는 코너를 크게 돌지 말고, 한 명만 보이는 앵글로 세분화한다.

## 혼자라도 팀처럼: 콜과 룰

랜덤 매칭에서도 간단한 콜만으로 팀 성향이 달라진다. 방향 대신 물체를, 추측 대신 사실을 말하고, 단어 수를 줄이는 게 핵심이다. 예를 들면, “A 둘 같아요”보단 “A 입구 수류탄 두 번, 발소리 셋”이 더 유의미하다. “돌려

요”라는 모호한 말 대신 “둘은 고정, 둘은 B 회전”처럼 역할을 나눠 말하자. 마이크가 없거나 쓰기 어렵다면, 미니맵 핑과 단축 채팅을 병행하되 같은 메시지를 두 번 이상 반복하진 않는다. 콜의 오버는 오히려 방해다.

라운드 시작 전, 다음 체크리스트를 두어 번 훑는 습관을 추천한다.

- 크로스헤어 색과 두께, 모니터 밝기가 맵과 어울리는지 재확인한다.
- 우리 팀 조합과 역할을 정리한다. 돌격, 저격, 백업 순서로 누가 어디로 가는지 한 줄로 합의한다.
- 첫 교전용 수류탄 위치를 마음속으로 그린다. 벽, 문틀, 상자 기준 두세 개만 준비한다.
- 첫 피킹 각도를 좁게 가져갈지, 정보를 먼저 뺏지 팀 템포를 정한다.
- 도중 감도, 음량을 바꾸지 않기로 스스로 약속한다. 경기 중 세팅 변화는 리듬을 무너뜨린다.

## 장비와 세팅, 과유불급

하드웨어는 성적표가 아니다. 다만 발걸음의 미세한 유무, 첫 발 멈춤의 감각을 안정시키려면 몇 가지 기준은 갖 추자. 60Hz보다 120Hz 이상의 모니터에서 조준선의 멈춤감이 더 선명해지는 건 사실이다. 프레임은 상수에 가깝게, 최소 프레임이 평균 프레임과 크게 차 나지 않게 유지하는 게 중요하다. 그래픽 옵션은 그림자와 이펙트를 낮춰 적의 실루엣이 배경에서 튀도록 맞춘다. 지나치게 낮추면 연막이나 파편 효과가 비정상적으로 보여 교전 판단이 꼬일 수 있다. 가독성과 정보 손실 사이에서 균형을 맞춰라.

무기는 취향과 손에 맞춰야 한다. 반동 제어가 아직 미숙하면 안정적인 반동 곡선을 가진 총을 선택하고, 헤드라인 트래킹이 자신 있다면 반동은 크지만 첫 발이 강력한 총도 해볼 수 있다. 저격은 초보에게 양날의 검이다. 라운드를 열어 주는 임팩트가 있지만, 빗나가면 곧바로 숫자 열세다. 자신이 첫 발 명중률 50퍼센트 근처의 감각이 오기 전엔, 팀의 승률을 위해 저격 비중을 한 경기 내내 고정하지 말고 라운드 단위로 가져가자.

## 심리전, 한 라운드를 두 개로 나누기

마주 보고 쏘는 것만이 전부가 아니다. 라운드의 중간을 쪼개서 두 개의 다른 이야기로 만들면, 평균적인 팀과의 경기에서 체감 우위가 생긴다. 예를 들어, 우리 팀이 A 쪽에서 초반 교전으로 한 명 교환을 해 숫자가 같아졌다고 치자. 여기서 곧장 밀어붙이는 대신 5초만 후퇴해 발소리를 끊고, 상대의 재배치를 기다린다. 보통 상대는 동선 소리와 교전 소리가 멈추면, 불안해서 각을 벌이거나 더 깊은 시야를 가지려 나온다. 이게 두 번째 이야기의 시작이다. 그 사이, 우리 팀 한 명은 중간 통로의 앵글을 바꿔 역각을 잡는다. 첫 싸움과 두 번째 싸움의 시간과 공간을 달리 가져가는 연습을 해 보라. 라운드당 20초만 더 쓰더라도, 적의 성급함이 우리 편이 된다.

## 연습 루틴: 짧고, 반복 가능하게

연습은 길어야 지루해서 무너진다. 짧은 세트를 반복하는 편이 효율이 좋다. 30분이 있다면 에임 연습 12분, 데스매치 12분, 붓 혹은 커스텀 방에서 앵글 확인 6분을 나눈다. 에임은 헤드라인 트래킹 6분, 스냅 에임 3분, 버스트 사격 3분으로 구성한다. 스냅은 먼 지점에서 가까운 지점으로 올 때가 더 어렵다. 멀리 있는 작은 목표를 크게 옮기고, 멈춤 반동을 줄이는 데 초점을 맞춰라.

아래 단계는 스프레이 제어를 익히려는 초보에게 추천한다.

- 5미터, 10미터, 15미터 거리에 표적을 두고 10발씩 연사한다. 조준 보정 없이 탄 퍼짐을 눈으로 익힌다.
- 같은 표적에 두 발, 세 발, 네 발 버스트로 그룹핑을 만든다. 가장 작은 그룹핑 타수를 찾는다.
- 버스트 사이 공백에 마우스를 아주 미세하게 내려 반동을 상쇄한다. 다음 버스트 첫 발이 헤드라인에 닿는지 본다.
- 좌우 스트레이프와 버스트를 엇갈리게 써서, 움직이면서도 그룹핑이 유지되도록 만든다.

루틴의 핵심은 기록이다. 무슨 감도로, 어떤 타수에서, 어느 거리가 덜 맞았는지 짧게라도 남겨라. 한 주를 넘기면 감각이 낮설어질 때가 있다. 기록이 있으면 빠르게 되돌릴 수 있다.

## 흔한 실수와 그 해법

첫째, 언제나 첫 앵글을 내가 연다. 초보는 착각한다. 주도권은 먼저 보이는 사람이 갖는다고. 실전에서 먼저 보이는 사람은 종종 더 큰 시야에 노출된 사람이다. 팀에 저격이나 엔트리기가 있다면, 그들의 정보를 1초라도 기다리자. 내가 받을 수 있는 앵글을 맡아 주는 게 팀에 더 큰 기여가 된다.

둘째, 수류탄을 아낀다. 수류탄은 교전 전의 총알이다. 쓸 수 있는 위치와 상황이 오면 주저하지 말고 던져라. 특히 폭파 모드에서 리테이크를 갈 때, 연막 두 개의 가치가 라운드를 바꾼다. 하나는 시야 차단, 하나는 사운드 차단을 겸한다. 던지고 나서 3초를 벌면, 각도를 정비하고 팀을 맞출 시간이다.

셋째, 한 라운드의 실패를 다음 라운드에 가져온다. 방금 당한 앵글을 복수하려고 같은 길로, 같은 속도로 달리는 건 자살 행위다. 실패의 감정을 잠깐 내려놓고, 새로운 변수를 만들자. 경로를 바꾸거나, 속도를 바꾸거나, 앵글 폭을 줄이거나. 변수가 하나라도 있으면, 같은 패배를 반복하지 않는다.

넷째, 딜레이 없는 리피크를 습관처럼 한다. 상대가 내 포지션을 알고 있을 때 곧바로 다시 고개를 내밀면, 이미 조준선 위로 들어간 얼굴이 된다. 리피크는 각을 바꾸거나 높이를 바꾸고, 최소한 두 호흡의 시간을 두고 다시 하자. 혹은 동료의 유틸을 받자.

다섯째, 미니맵을 장식으로 둔다. 교전이 없을 때 3초에 한 번, 교전 직후 1초에 한 번 미니맵을 보는 루틴을 만들면, 적의 마지막 위치, 팀원의 라인, 빈 공간이 보인다. 빈 공간이 위험하다. 그 공백을 메우러 가는 게 보통은 바른 선택이다.

## 공정함과 성장: 서든핵에 대한 단호한 태도

경기 중 종종 듣게 되는 말이 있다. 누군가 잘 쓰면 채팅창에 “서든핵(서든어택 게임핵) 아니냐?”라는 구설이 뜬다. 혹은 검색창 자동완성에 유혹적인 단어들만 따라붙는다. 여기서 단호하게 말하고 싶다. 핵은 실력을 망가뜨리고, 게임을 망치고, 결국 계정과 시간을 날린다. 짧은 쾌감과 맞바꾼 손의 감각은 돌아오지 않는다. 게다가 시스템 업데이트와 제재는 생각보다 빠르게 돌아온다. 커뮤니티의 시선 또한 만만치 않다. 이길수록 고립된다.

부정 사용자를 의심하는 눈을 기르는 건 다르다. 명백한 비인간적 반응 속도, 불가능한 시야 추적, 연속적인 월샷 같은 징후는 있다. 다만 팀 채팅에서 확신 없는 비난을 반복하면 우리 팀의 집중력만 떨어진다. 합리적 의심이 든다면 조용히 신고 시스템을 이용하자. 개인 차원에선 오히려 핵을 핑계로 삼지 않는 태도가 성장을 만든다. 졌을 때 “핵이라서”가 아니라 “어디서 각을 크게 열었는지, 언제 유틸을 아꼈는지, 왜 템포가 꼬였는지”를 따져 보자. 실력으로 이기자는 말은 멋있어서가 아니라, 그게 결국 가장 빨리, 가장 멀리 가는 길이기 때문이다.

## 맵을 읽는 법: 상자, 문틀, 그림자

맵 공부라 하면 거대한 지도를 통째로 외우는 걸 떠올리기 쉽다. 초보에게는 애초에 불가능하다. 대신 상자, 문틀, 그림자 같은 오브젝트의 이름을 다섯 개만 정해라. 예를 들면, 제3보급창고 기준으로 “큰상자”, “복도문틀”, “기둥”, “옆문”, “앞문” 정도. 팀과 합의가 어렵다면 혼자라도 그 명칭을 머릿속에서 고정시켜, 콜과 판단에 쓴다. “큰상자 오른쪽 1, 기둥 뒤 1”처럼 범위를 좁히는 말로 사고가 단단해진다.

그림자는 생각보다 많은 걸 말해 준다. 연막 가장자리에 비치는 그림자, 문턱을 넘어오는 실루엣, 코너 위쪽 벽면에 스치는 손전등빛 같은 사소한 디테일은 알보면 손해다. 특히 저격수 상대할 때, 그림자로 먼저 존재를 파악하면 피킹 템포를 안전하게 설정할 수 있다. 화면 밝기를 과도하게 낮추면 이런 힌트들이 사라진다.

## 유틸리티의 최소 원칙

수류탄은 다섯 가지 원칙만 지켜도 효율이 급상승한다. 첫째, 수류탄은 혼자 쓰지 말고 교전과 겹치게 만든다. 연막 뒤에서 총성이 날 때, 연막은 단순한 시야 차단을 넘어 시간과 방향을 왜곡한다. 둘째, 섬광은 각도를 바꾸는 순간에만 던진다. 섬광 소리로 상대가 경계 상태가 되기 때문에, 같은 각으로 다시 나오면 오히려 불리하다. 셋째, 지형을 기준으로 외워라. “벽에서 세 걸음, 상자 모서리에서 반 걸음”처럼 숫자를 붙여 기억하면 실전에서 흔들리지 않는다. 넷째, 리테이크 때는 둘 중 하나를 마지막까지 남긴다. 폭탄 해체 직전의 연막이나 섬광 하나는 두 명의 팀원을 살린다. 다섯째, 허리춤에 채워 두고 있지 말라. 못 던진 수류탄은 빈 총알과 같다.

## 피로와 멘탈, 페이스 조절

경기력은 손끝이 아니라 마음에서 무너진다. 틸트가 오기 시작하면, 구체적인 루틴으로 끊어라. 가능하면 한 경기 사이에 자리를 일어나 30초라도 걸으며 눈을 먼 곳에 둔다. 다음 라운드를 이어가기 전, 조준선 점검 - 호흡 한번 - 첫 각도 상상, 이 세 가지를 마음속에서 반복한다. 패배 연속 구간에서는 무리하지 않기로 팀과 약속하라. 라운드를 길게 가져가며 정보를 모으는 한두 번의 성공이 리셋을 돕는다. 자신이나 팀원을 향한 비난은 전술이 아니다. 상황 묘사와 해결책만 말하자.

## 관전과 복기, 혼자여도 할 수 있다

관전을 잘하는 사람이 빠르게 는다. 팀원이 어떻게 앵글을 쪼개는지, 언제 멈추는지, 탄을 어떻게 끊는지 눈으로 훑쳐라. 특히 나보다 꾸준히 생존 시간이 긴 플레이어의 움직임에 배껴 보면, 내가 매번 지나치게 깊게 들어가거나 너무 넓은 시야를 열고 있었다는 걸 깨닫게 된다. 경기 후에는 두 라운드만 골라 복기하자. 하나는 이긴 라운드, 하나는 진 라운드. 이긴 라운드에서 무엇이 잘 작동했는지 언어화하면 재현이 가능해지고, 진 라운드에서 무엇이 과했는지 적으면 같은 실수를 덜 한다. 복기는 길수록 흐려진다. 짧고 명확하게, 다시 쓸 수 있는 문장으로 남겨두자.

## 결국 남는 습관

최상위권과 평균의 차이는 하이라이트 장면이 아니라, 라운드당 두세 개의 좋은 습관에서 나온다. 조준선을 먼저 정하고, 피킹 각을 쪼개고, 소문자처럼 조용한 콜을 남기고, 유틸을 총알처럼 쓰고, 라운드의 중간을 나눠 심리전을 건다. 이 모든 건 하루에 만들어지지 않는다. 대신 오늘부터 만들 수 있다. 세팅을 바꾸지 않고 일주일 버티면 조준선이 달라지고, 버스트를 고집하면 근접전 승률이 바뀐다. 팀이 없어도 팀처럼 생각하면, 랜덤 매칭에서도 전체가 나아진다.

그리고 무엇보다, 실력으로 이기자는 말은 구호가 아니다. 공정함을 견디고, 실패의 원인을 내 손에서 찾는 고집이다. 서든해크 같은 지름길은 손을 잠시 편하게 만들어도, 결국 시야를 좁힌다. 반대로 기본 전술은 한 번 익히면 다른 맵, 다른 모드, 심지어 다른 게임에서도 통한다. 오늘의 헤드라인, 오늘의 버스트, 오늘의 한 번의 좋은 콜. 이런 작은 이익을 쌓아두면, 어느 날부터 경기가 오히려 쉬워진다. 그렇게 이기는 습관이 된다.