01

Gold'a Rehber

Iron, Bronze ve Silver oyuncuları için mekanik rehberi.



İÇİNDEKİLER

01 Temel fikir

02 Mekanik nedir?

03 Bilinçli antrenman

04 Yetkinlik aşamaları

05 Günlük rutin

06 Ölüm sonrası analiz

07 Özet ve kontrol listesi

01

Temel fikir

Iron'dan Silver'a kadar maçların çoğunu belirleyen şey **düello kazanma oranı**. Bu aralıktaki oyuncular strateji, iletişim ve ajan bilgisi açısından birbirine yakın. Aradaki farkı kimin çatışmayı kazandığı yaratıyor.

Çatışma kazanmak mekaniğe dayanır; bu yüzden bu rehber tek bir odak öneriyor: **mekanik**. Ajan seçimi, ekonomi ve harita kontrolü önemsiz değil; bu rankta mekaniğe ayırdığın her saat sadece en fazla geri dönüşü sağlıyor. Diğer konular ilerleyen aşamalarda öne çıkar.

KAPSAM

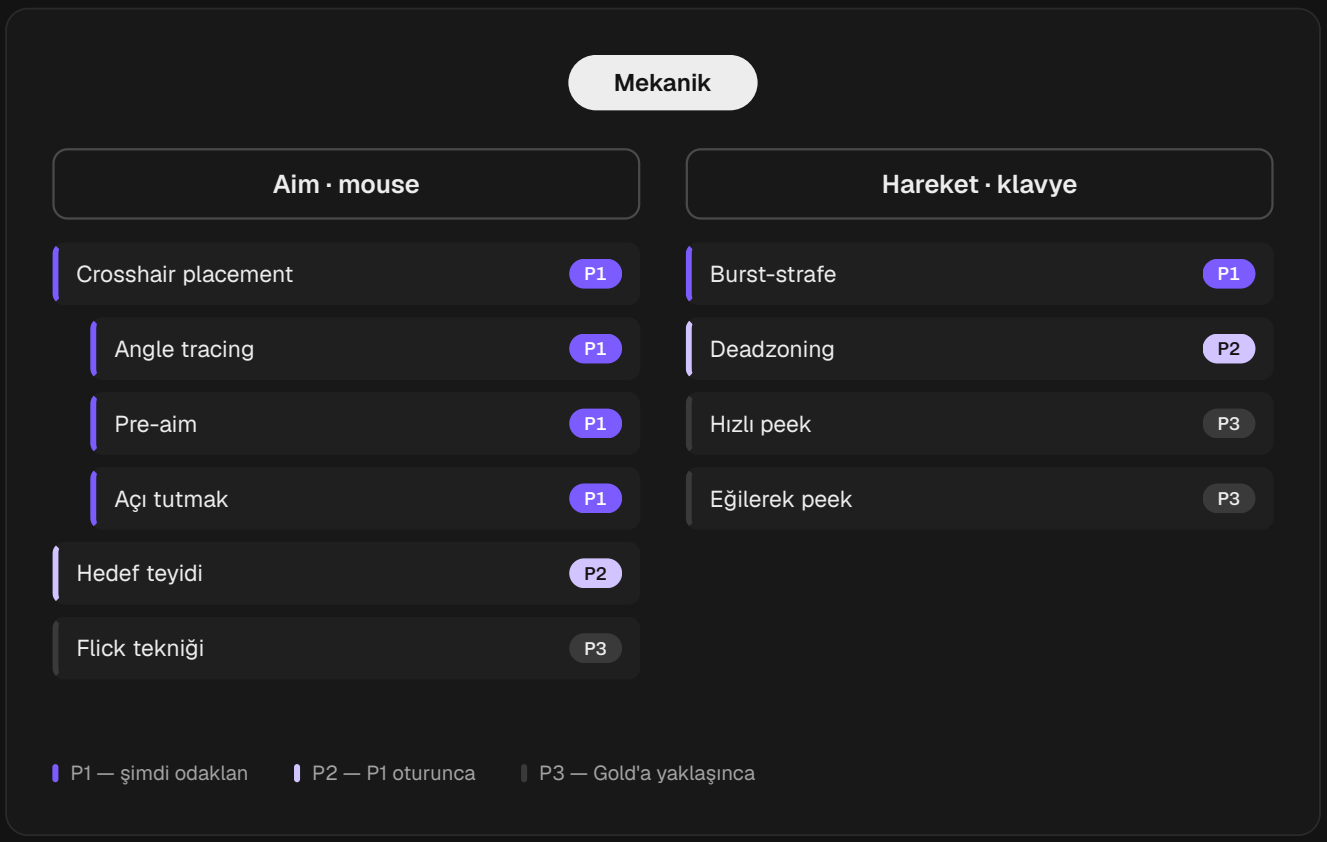
Bu rehber Gold'a ulaşmanın tek yolu değil, en verimli başlangıç noktası. Çatışma kazanamayan bir oyuncu için hangi ajanı oynadığı ikinci planda kalır.

02

Mekanik nedir?

Mekaniğin iki parçası var: **aim** (mouse kontrolü) ve **hareket** (klavye kontrolü). Her biri ayrı ayrı çalışılabilen alt becerilere bölünür.

Bir beceriyi çalışılabilecek en küçük parçasına ayırmak gelişimin temel yöntemi. “Daha iyi nişan al” çalışılamaz; “siperin kenarını kafa hizasında takip et” çalışılabilir.



Şekil 1 — Mekaniğin alt becerileri ve bu ranktaki öncelikleri.

Terimler

BECERİ	TANIM	ÖNCELİK
Crosshair placement	Nişangahı, rakip çıkmadan önce, çıkacağı yerde kafa hizasında tutmak. Atıştan önce gereken mouse hareketini azaltır.	P1
Angle tracing	Hareket ederken nişangahı duvar ve siper kenarları boyunca kafa hizasında kaydırmak.	P1
Pre-aim	Bir köşeye peek atmadan önce nişangahı rakibin olası yerine koymak.	P1
Açı tutmak	Açı tutarken nişangahı rakibin ilk görüneceği yere sabitlemek ve siperle aranı buna göre ayarlamak.	P1

Hedef teyidi	Ateş etmeden önce hedefi gözle doğrulamak. Sese ya da tahmine dayalı erken atışları azaltır.	P2
Flick tekniği	Hedefe tek, hızlı bir hareket, ardından küçük bir düzeltme. İyi crosshair placement buna olan ihtiyacı azaltır.	P3
Burst-strafe	Hareket → dur → kısa seri → hareket. VALORANT'ta isabet hıza bağlıdır; koşarken ateş etmek isabeti düşürür.	P1
Deadzoning	Hızın isabet eşiğinin altına indiği anda ateş etmek; böylece tam durmayı beklemeden ilk mermi isabet eder.	P2
Hızlı peek	Rakibin tepki süresini kısaltmak için hızlı ve geniş peek atmak.	P3
Eğilerek peek	Eğilerek peek atmak; kafa yüksekliğini değiştirir ve rakibin pre-aim'ini boşa çıkarır.	P3

03

Bilinçli antrenman

Gelişimin ön koşulu, her oturuma belirli bir amaçla girmek. Amaçsız oynanan maçlar (otopilot) var olan alışkanlıkları düzeltmez, pekiştirir.

Kural: haftada tek bir ana odak; o haftaki her oturum ona hizmet eder. Dikkat sınırlıdır; aynı anda birkaç beceriyi izlemeye çalışırsan hiçbiri yeterince tekrar almaz.

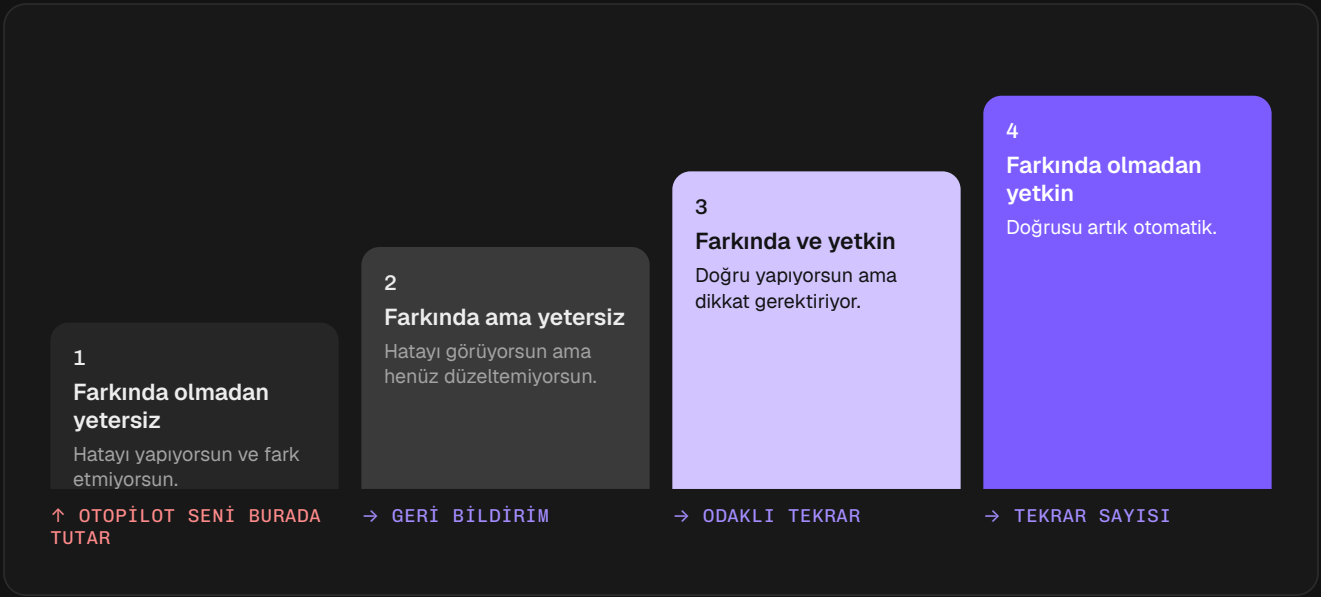
Hedef ne kadar netse, oturum sonunda ona ulaşıp ulaşmadığını o kadar net değerlendirebilirsin.

BELİRSİZ HEDEF	ÇALIŞILABİLİR HEDEF
~~Daha iyi nişan almak.~~	Bu DM'de her köşeye girişte nişangahımı kafa hizasında tutmak.
~~Hareketimi geliştirmek.~~	Range'de 50 burst-strafe tekrarında her seriden önce tam durmak.
~~Daha agresif oynamak.~~	Bu maçta en az 5 ilk çatışmaya girmek.

04

Yetkinlik aşamaları

Beceri edinimi, Gordon Training International'a atfedilen dört aşamalı yetkinlik modeliyle anlatılabilir. Model, ne yaptığının farkında olmanla onu doğru yapabilmeni birbirinden ayırır.



Şekil 2 — Dört yetkinlik aşaması ve aralarındaki geçişi sağlayan şey.

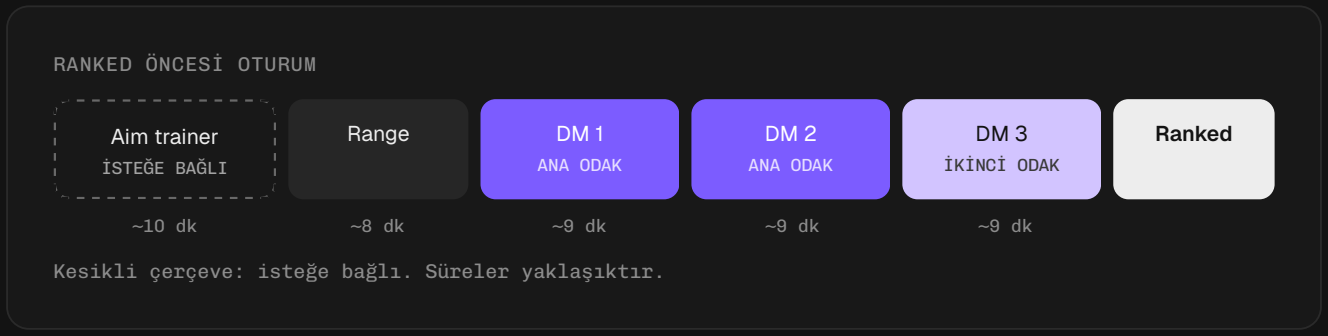
Önemli ayrım: bu rehberi okumak seni ikinci aşamaya taşımaz; sadece nereye bakacağını söyler. İkinci aşamaya, oyunda kendi hatanı yakaladığında geçersin. Bunu mümkün kılan iki araç oturum hedefi (Bölüm 3) ve ölüm sonrası analiz (Bölüm 6).

Üçüncü aşamadan dördüncüye geçiş yalnızca tekrar sayısıyla olur. Bu yüzden bir beceri oturana kadar haftanın odağı olarak kalır.

05

Günlük rutin

Her ranked oturumundan önce uygula. Aim trainer ile yaklaşık 45 dakika, onsuz yaklaşık 35 dakika sürer.



Şekil 3 — Isınma oturumunun yapısı ve yaklaşık süre dağılımı.

1 · Aim trainer (isteğe bağlı, 5–15 dk)

- Listedeki her senaryoyu en fazla bir iki kez oyna.
- Amaç skor kovalamak değil, kolunu ve bileğini ısıtmak. Fazla oynamak ranked'den önce yorar.

2 · Range (5–10 dk)

- **Aim:** sabit dur, botlara sırayla kısa seriler at.
- **Hareket:** burst-strafe yaparken botları vur.
- **Takip:** tek yöne hareket ederken bir botun kafasını takip et; sonra yönü rastgele değiştirerek tekrarla.
- Hazır rutin için: G2 Valyn — Warmup Routine (2024), YouTube.

3 · Deathmatch (3 maç)

- **DM 1–2:** haftanın ana odağı (ör. crosshair placement).
- **DM 3:** ikinci bir alt beceri (ör. burst-strafe).
- Her maça tek cümlelik bir hedefle gir. Skor tablosu ikinci planda; ölçü hedefe ne kadar uyduğun.

KovaaK's oynatma listesi

CONTINIUM TacFPS Routine (Beginner)

Taktiksel FPS oyuncuları için CONTINIUM tarafından hazırlandı

PAYLAŞIM KODU

`KovaaKsTimewarping360Patrol`

	SENARYO	ÇALIŞTIRDIĞI BECERİ	TEKRAR
01	devTS Static Click Angelic Easy	Sabit hedefe tıklama	2
02	Amare Planet Click	Hareketli hedefe tıklama	2
03	1w3ts Pasu Perfected Micro Goated Larger	Küçük flick'ler	2
04	VT psalmTS Novice	Hedef değiştirme	2
05	Valorant Peektrack Easy	Peek atan hedefi takip	2
06	e1se MicroTrack Easy	Küçük takip (micro-tracking)	2
07	StaticSwitchingVox Entry	Sabit hedefler arası geçiş	2

NASIL EKLENİR?

KovaaK's'ta Playlists bölümünü aç, paylaşım koduyla liste ekle seçeneğine yukarıdaki kodu yapıştır ve kaydet. Senaryoları sırayla, her birini iki kez oyna.

Örnek 4 haftalık odak planı

HAFTA	ANA ODAK (DM 1-2)	İKİNCİ ODAK (DM 3)	HAFTA SONU KONTROLÜ
1	Angle tracing	Burst-strafe	Köşe girişlerinde nişangah kafa hizasında kalıyor.
2	Pre-aim + açı tutmak	Burst-strafe	İlk mermiler artık koşarken atılmıyor.
3	Burst-strafe	Hedef teyidi	Sese dayalı erken atışlar belirgin şekilde azaldı.
4	Deadzoning	Crosshair placement (tekrar)	Durmakla ilk atış arasındaki gecikme kısaldı.

Beklentiler

Haftada beş gün bilinçli şekilde uygulandığında bu rutin düello kazanma oranını artırır. Ancak rank, rakiplerine göre performansını yansıtır; rutin yükselmeyi **olası kılar, garanti etmez**.

Gelişim doğrusal değildir. Yeni bir tekniği bilinçli uygularken kısa süreli bir düşüş normaldir: yavaş yeni bir alışkanlık, hızlı eski bir alışkanlığın yerini alıyor. Birkaç maça bakarak yöntem değiştirme.

06

Ölüm sonrası analiz

Gelişimi en çok hızlandıran alışkanlık, her ölümden ya da raunttan sonra tek bir soru sormak: **“Neyi farklı yapabilirdim?”**



Şekil 4 — Her ölümden sonra işleyen kısa geri bildirim döngüsü.

Teşhis soruları

01 Nişangahım doğru yerde, kafa hizasında mıydı?

02 Ateş ederken hareket ediyor muydum?

03 Daha iyi bir açıdan ya da daha iyi zamanlamayla peek atabilir miydim?

04 Bu düelloya girmem gerekiyor muydu?

Neden işe yarar: hatayı o anda adlandırmak, benzer bir durum tekrar geldiğinde onu daha hızlı tanımanı sağlar. Ya notu bilinçli olarak hatırlarsın ya da durum sana tanıdık gelir; iki durumda da karar daha erken ve daha isabetli olur.

Kısa tut: ölüm başına birkaç saniye yeter; sonra dikkatin bir sonraki raunt için haftanın odağına döner. Uzun uzun kendini sorgulamak analiz değil, kaybedilmiş odaktır.

Kayıtlar: ekranını kaydedebiliyorsan her hafta bir maçın ilk beş ölümünü izle. Oyunda kaçırdığın kalıplar tekrar izlerken görünür olur.

07

Özet ve kontrol listesi

- Iron'dan Silver'a en yüksek getiri mekanikte: aim ve hareket.
- Her beceriyi çalışılabilecek en küçük parçasına ayır; önce P1 becerileri.
- Haftada tek ana odak; her oturuma net bir hedefle gir, otopilottan kaçın.
- İkinci aşamaya okuyarak değil, oyunda kendi hatanı yakalayarak geçersin.
- Ranked öncesi rutin: (aim trainer) → Range → 3 DM.
- Her ölümden sonra kısa bir teşhis, ardından odağını sıfırla.
- Takıldığın yerde topluluğa sor.

TOPLULUĞA SOR

Emin olmadığın her şeyi CONTINIUM Discord sunucusundaki soru kanallarında sorabilirsin. Bir alışkanlığı erken düzeltmek, yerleşmiş bir alışkanlığı sonradan söküp atmaktan çok daha kolay.

Ranked öncesi kontrol listesi

- [ ] Bu haftanın ana odağı yazılı mı?
- [ ] Bu oturumun tek cümlelik bir hedefi var mı?
- [ ] Range ısınması yapıldı mı?
- [ ] 3 DM odak dağılımına göre oynandı mı?
- [ ] Ölüm sonrası soruları hatırlıyor musun?

Bir sonraki seviyenin rehberinde görüşmek üzere.

Kendi oynanışına göre hazırlanmış bir plan mı istiyorsun? **Arcon** koçları VOD'unu birebir inceliyor — continium.gg/arcon