

감자는 왜 리듬을 하는가

UPnL 66차 워크숍

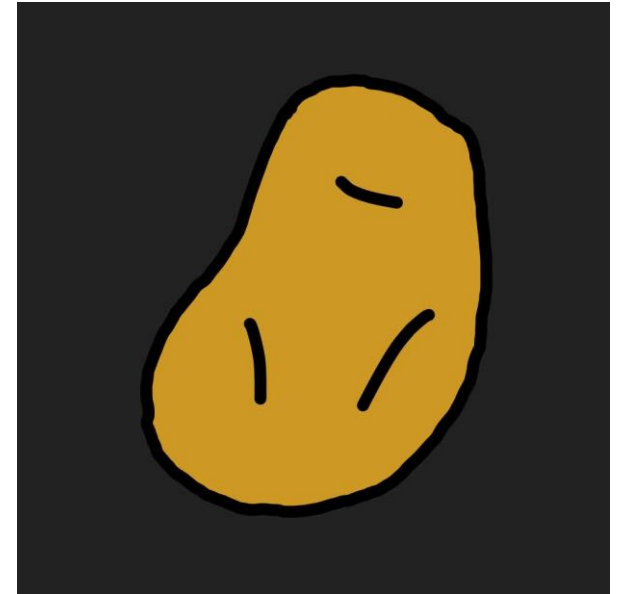
김세현

발표자 소개

김세현 a.k.a. 야생감자73

- 컴공 23학번
- 현(21대) 넬장

- 리겜 5년차
- 디맥 다이나
- 아르케아 쌍별텐(현재 11.64)
- 제1회 UPnL 프세카 대회 팀전 2등 (전체 2팀)



목차

- 리듬게임이란?
- 리듬게임의 동기부여 요소
- 리듬게임 입문하기
- 마무리

리듬게임이란?

정의

- 매우 공신력 있는 기관:

1. 개요

[편집]

플레이어가 리듬이나 음악에 맞춰서 조작하거나 동작을 취해야 하거나 게임 진행에서 음악이나 리듬이 주 요소가 되는 게임 장르이다.

- [Wikipedia](#)에서는 액션 게임의 하위 장르로 규정
- 대충 '리듬/음악에 맞춰 액션을 취하는 게임'

역사



파라파 더 래퍼 (PS, 1996)

- 최초의 리듬게임
- ~~조작감 개구림;;~~

beatmania

beatmania (아케이드, 1997)

- 리듬게임 붐의 시작
- made by ~~셋겡츨긱읷힉샅긱냅밋~~

역사

The logo for O2Jam, featuring the number '02' in a stylized, colorful font (orange and yellow) followed by the word 'Jam' in a blue, bubbly font.

O2Jam (PC, 2002)
- 롱노트 망겜

The logo for Rhythm World, featuring the Korean text '리듬세상' (Rhythm World) in a stylized, bubbly font with a blue outline.

리듬세상 (DS, 2006)
- 캐주얼한 모습과 그렇지 않은 난이도



TAP SONIC (모바일, 2011)
- 디맥 파생작

분류

- 플랫폼별 분류

아케이드

PC, 콘솔

모바일

maimai™

CHUNITHI™
チノチノ

SOUND SUITE
EXCEED GEAR

The ultimate system beatmania deluxe version.

beatmania IIDX

RUMOR

太鼓の達人
たのこたのこ

ez2on
REBOOT:R

GROOVE COASTER
わーわーわーわー
わーわーわーわー
WAIWAI PARTY!!
ONLINE VERSION

SIXTARENTE

MAX
RESPECT / V

A DANCE OF
FIRE AND ICE

ARCAEA
Two young girls explore a shattered world
filled with sound, a past to be uncovered.

KALPA

DEEMO

Phigros

CYTUS

※ 해본것들 중에서 대충 넣음
※ 프세카는 유사리듬이라 안넣음

분류

- 조작계/플레이 방식 별 분류

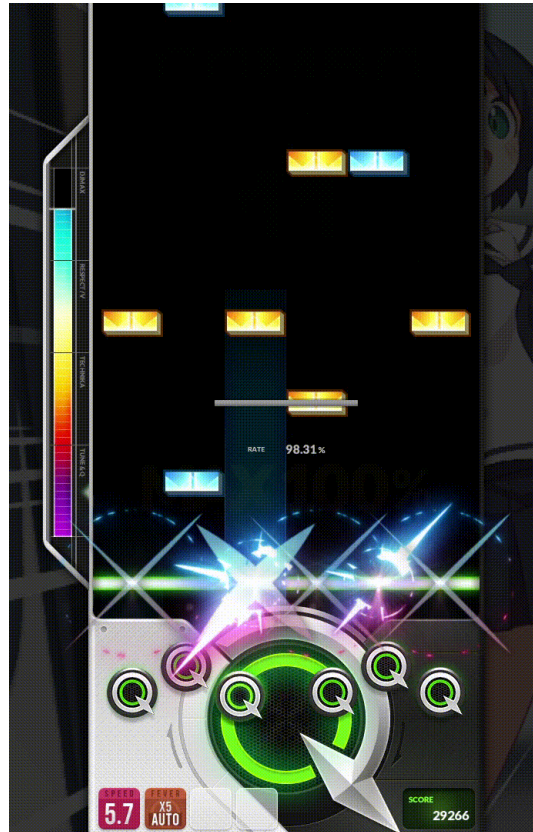
노트-키 대응

ez2on
REBOOT:R

MAX
RESPECT V

KALPA

The ultimate system beatmania deluxe version.
beatmania IIDX



분류

- 조작계/플레이 방식 별 분류
노트-키 대응 노트+빨강파랑

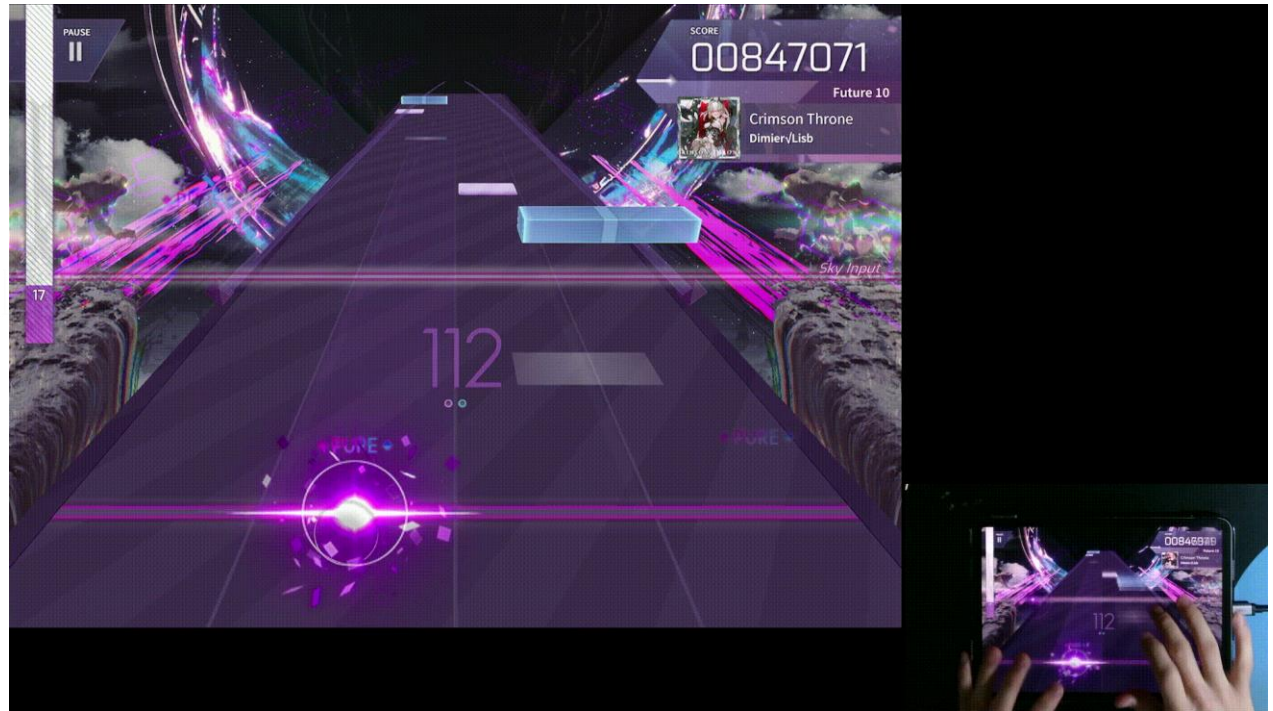
ez2on
REBOOT:R

SOUND VOLTE
EXCEED GEAR

MAX
RESPECT V

ARCAEA
Two young girls explore a shattered world
filled with sound: a past to be uncovered

KALPA



The ultimate system beatmania deluxe version.
beatmania IIDX

분류

- 조작계/플레이 방식 별 분류
노트-키 대응 노트+빨강파랑

ez2on
REBOOT:R

SOUND
TOUCH
EXCEED GEAR

MAX
RESPECT/V

ARCAEA
Two young girls explore a shattered world
filled with sound: a past to be uncovered

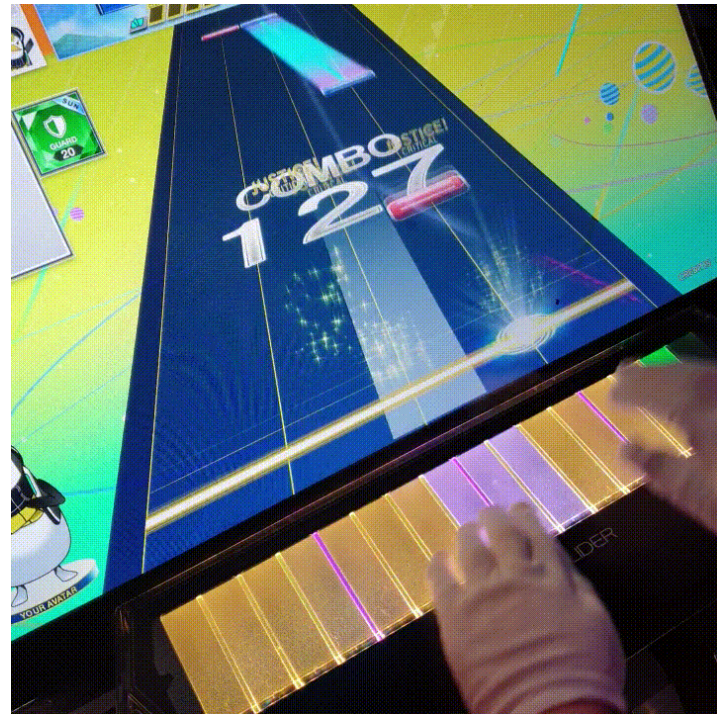
KALPA

노트+슬라이드, 플릭 등

DEEMO

The ultimate system beatmania deluxe version.
beatmania IIDX

CHUNITHAI
チユニズム



분류

북치기

- 조작계/플레이 방식 별 분류

노트-키 대응 노트+빨강파랑 판정선 이동

Line tracer



세탁기



게임 발로하냐;;

그냥 이상한거



노트+슬라이드, 플릭 등



특징

- Q: "이거 외워서 하는 거임?"
- A: L L
- 라고는 하지만 약간은 케바케

암기 요구 대체로 많음

A DANCE OF
FIRE AND ICE

리듬세상

Phigros

암기 요구 대체로 적음

ez2on
REBOOT:R

MAX
RESPECT/V

- 물론 일단 실력이 뒷받침되어야 함

특징

- 3대고인물겜
 - 실력 \propto 플탐
 - 운, 협동, 전략 등의 요소가 적다
 - 없다고는 안함
 - 손속도, 체력, ~~전완근, 코어근육~~ 등의 피지컬 요소가 꽤 작용
 - 반속이라기보다는 적당한 속도에 익숙해진 것
- 노래/채보 중심
 - DLC \niq 새로운 곡 새로운 패턴

리듬게임의 동기부여 요소

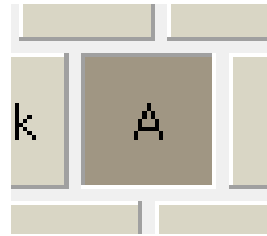
게임플레이 과정



음악이 나옴
노트가 떨어짐



노트를 인식



대응되는
행동을 취함



노트 처리
(+ 점수 증가,
콤보 증가 등)

이거를
2~3분동안
하면 된다



게임플레이 과정

- 얼마나 정확히 처리했느냐에 따라 판정이 다르다
- 웬만한 게임에서는 GOOD이 뜨면 못 한 거다

정확히 처리

GREAT



처리하지 못함

GREAT

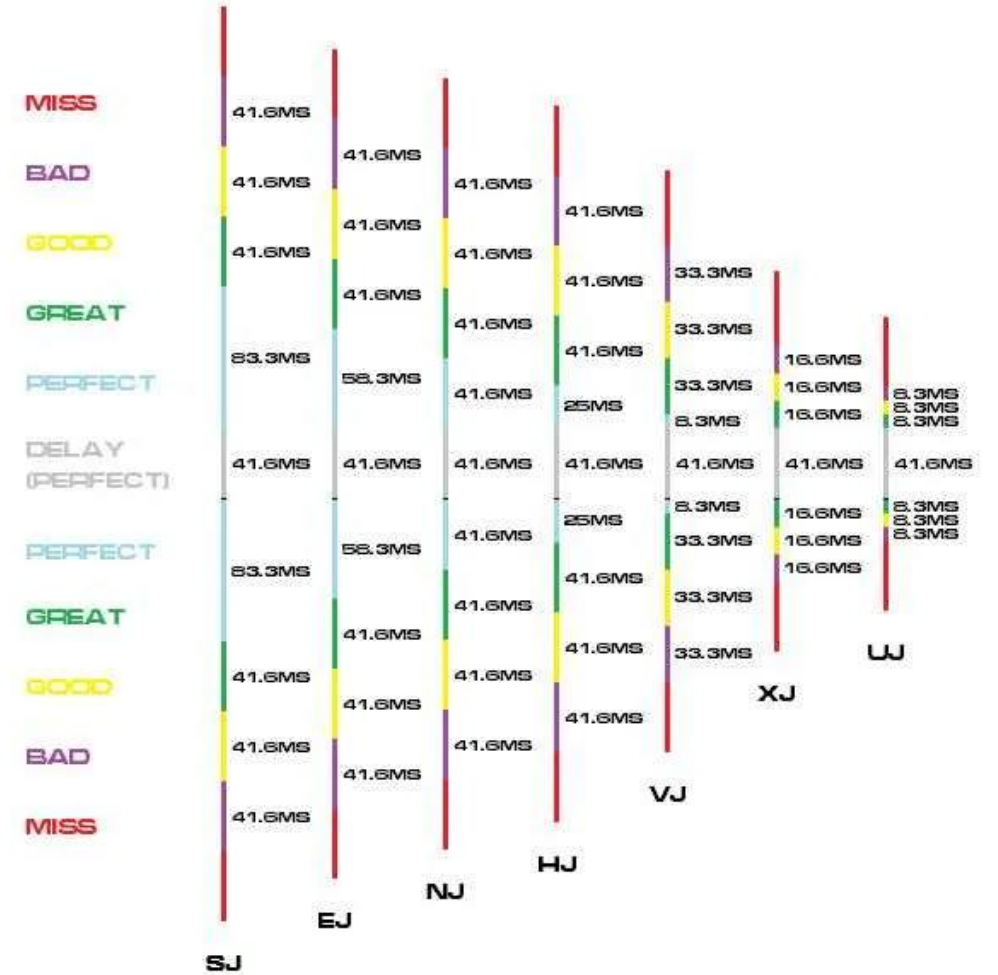
GOOD

BAD

POOR

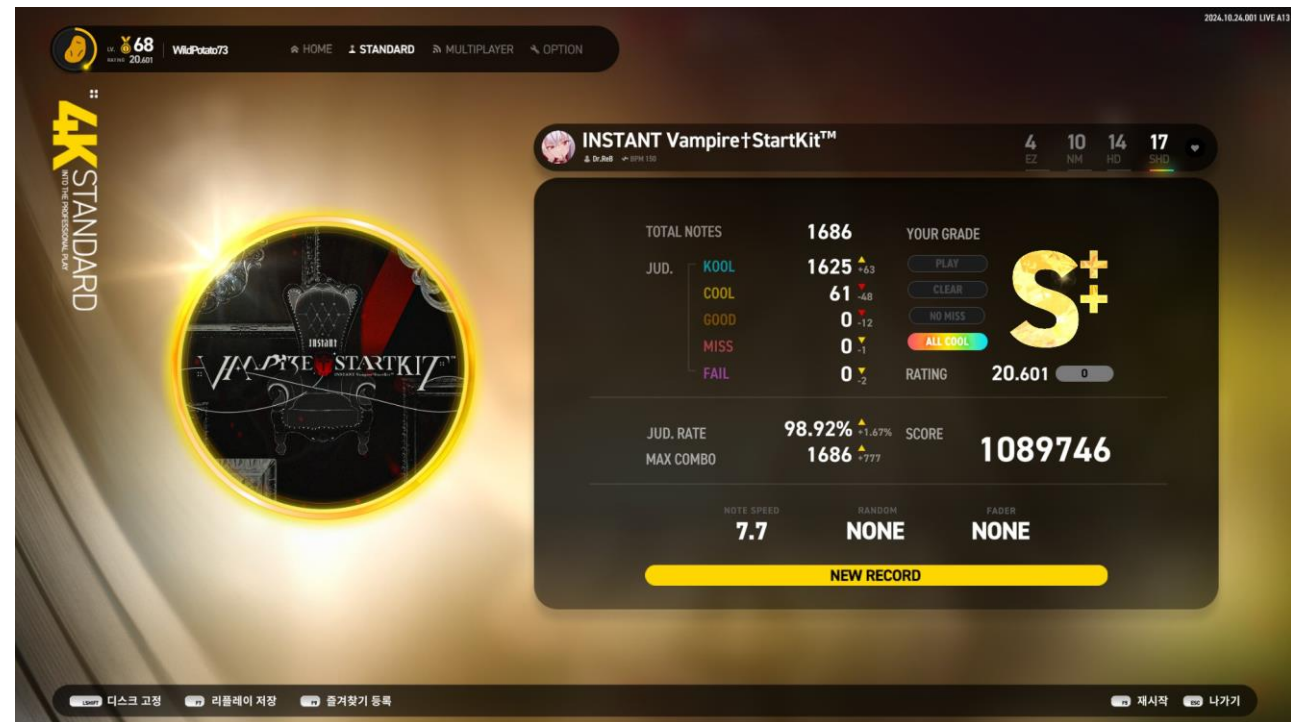
게임플레이 과정

- 정확한 타이밍에서 일정한 오차 이내로 처리
 - 높은 판정
 - 높은 점수
 - 기부니가 좋음



결과

- 완주를 하면 결과를 보여줌
 - 점수(1089746)
 - 정확도(98.92%)
 - 판정별 개수(1625/61/0)
 - 랭크(S++)
 - 램프(ALL COOL)
 - 기갱 여부(NEW RECORD)
 - 등등
- 게임별로 차이가 있지만 보통 이런 식



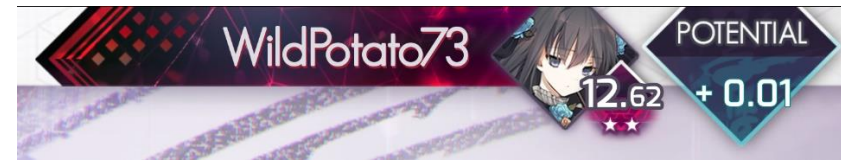
성취감

- 플레이 성과가 "수치"로서 가시적으로 보임
- 이 수치가 내적 "목표"에 부합하면 성취감을 얻음
 - ex) 목표가 ALL COOL
 - ex) 목표가 기갱
 - ex) 목표가 109만점
 - ~~ex) 목표가 이론치~~
- '어려운' 것을 '잘' 칠수록 더 큰 성취감



성취감

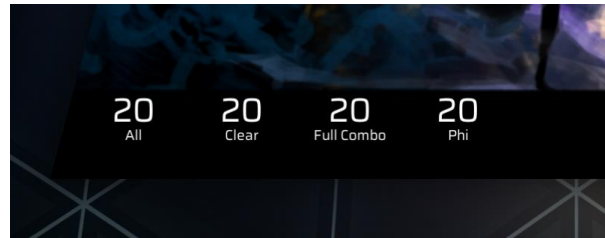
- 목표는 다양하게 세울 수 있다



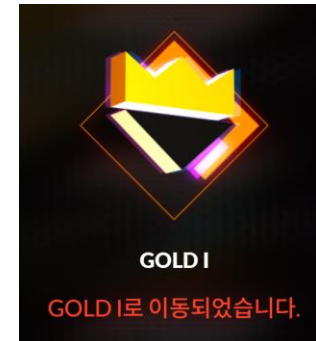
실력 지표 올리기



풀콤보/올퍼펙



특정 폴더 클리어

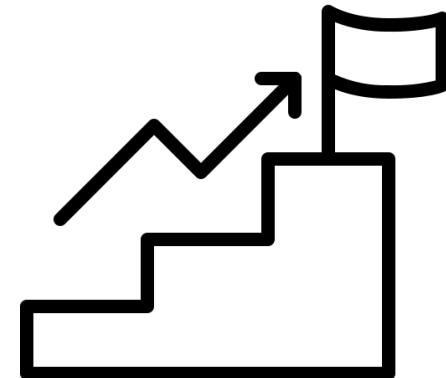
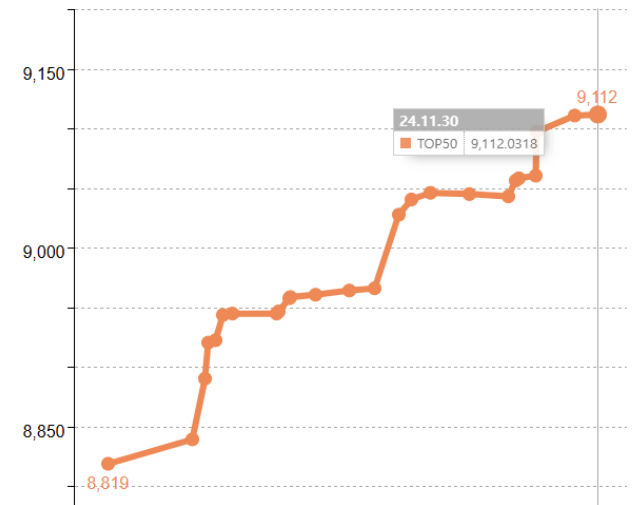


랭کم 등반

실력 올리기

- 물론 그냥 한다고 실력이 그냥 늘지는 않음
- 리듬 실력은 계단식으로 성장
- 실력이 늘었다는 것을 느낄 때의 쾌감
- 공부하는 거랑 비슷한 느낌일지도
 - 차이점: 리듬은 인생에 별 도움이 안됨

4버튼 TOP50 히스토리



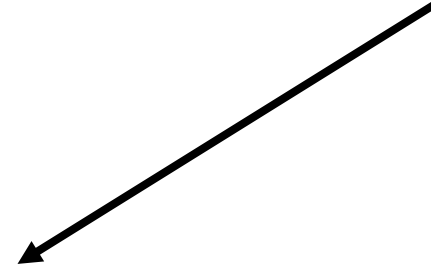
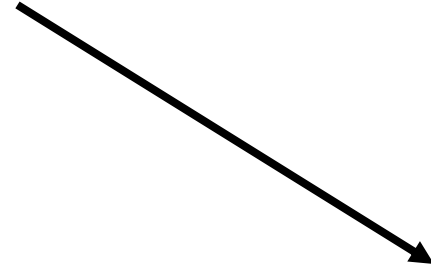
사이클



리깅을 한다

실력이 오른다

성과가 나온다



리듬게임 입문하기

리듬게임 입문하기

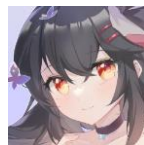
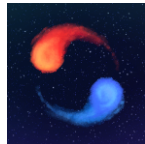
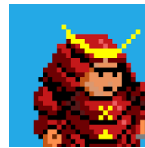
- Q: 그래서 리듬에 입문하려면 어떻게 해야 하나요
- A: 리듬을 골라서 하시면 됩니다



- 라고 하면 안되겠죠?

리듬게임 고르기

- 세상에는 리듬이 정말 많다
- 물론 하고 싶은 게임이 있다면 그걸 하면 됨
- 하지만 없을 수도 있으니 몇 가지를 추천해보고자 함



모바일

- KALPA
 - 정통 5키, 엄지/다지 모드
- Arcaea
 - 플로어/스카이 노트, 아크
- Phigros
 - 공짜로 즐기는 기믹범벅
- Cytus II
 - 스토리가 개쩜



Phigros

CYTUS

PC

- DJMAX RESPECT V
 - 근본겜, "비교적" 쉬운 판정
 - *절찬 세일 중*
- EZ2ON REBOOT : R
 - 더욱 근본겜, 상당히 짠 판정
 - *절찬 세일 중*
- 식스타 게이트: 스타트레일
 - 레인 가변, 판정은 보통
 - DLC 할인을 죽어도 안함;;



콘솔

- 딱히 없음
- PC 모바일에 재밌는 리겜이 더 많다

아케이드

- 사운드 볼텍스
 - 4버튼+FX+노브
 - 구기체 기준 1판 500원~
- CHUNITHM
 - 그라운드 슬라이더+에어 액션
 - 1판 1000원/1500원



마무리

내용 3줄 요약

1. 리듬게임은 리듬/음악에 맞춰 액션을 하는 게임으로 종류가 매우 많고 다양하다
2. 리듬을 하면서 실력이 오르고 성과를 내면서 얻는 성취감이 리듬게임을 하는 동기가 된다



자료출처:

Wikipedia

나무위키 ~~매우~~ 공신력 있는 기관

다수의 뇌피셜

감사합니다