

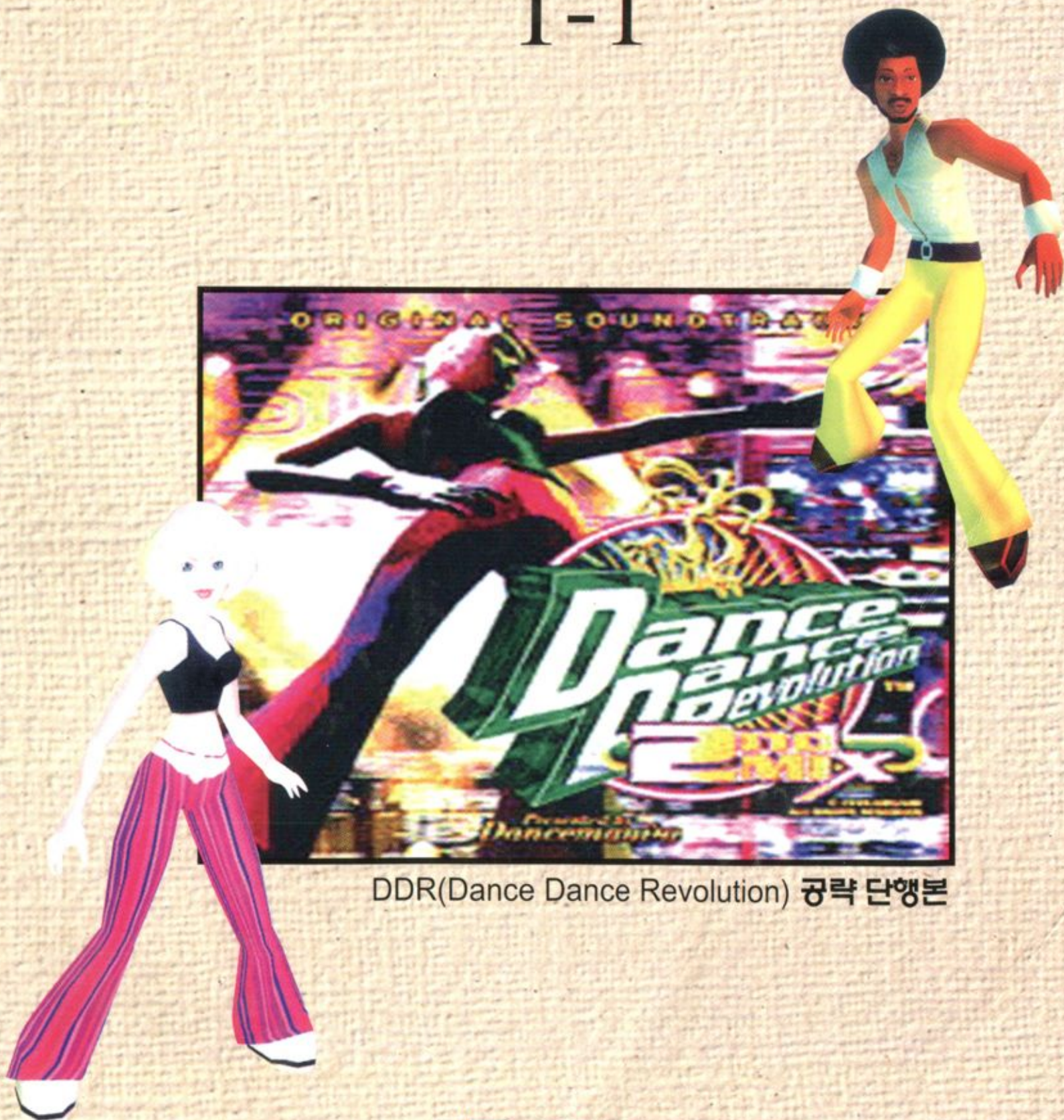
(주)제우미디어

1999. 11. 1

게임파워

# 디디알

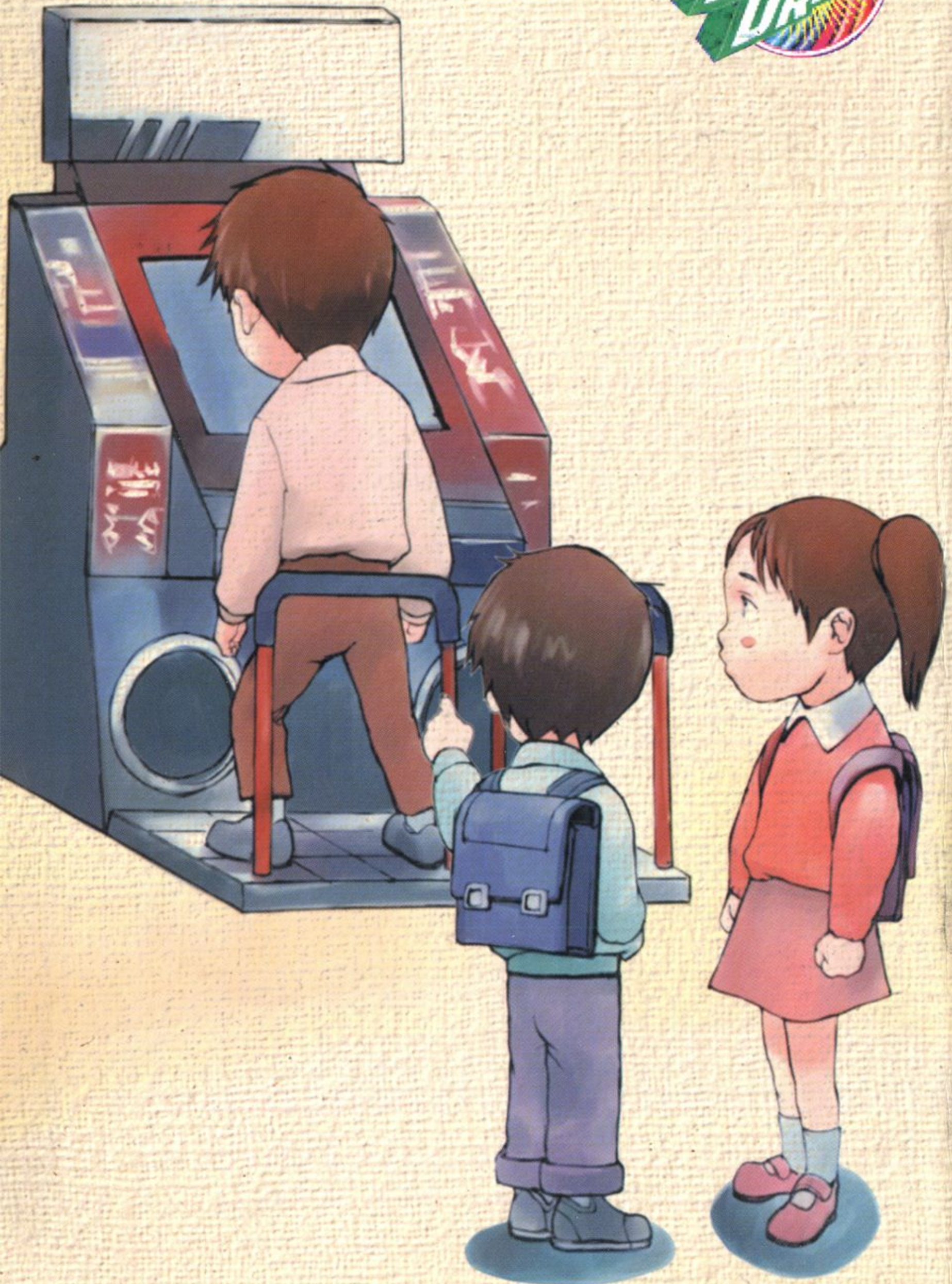
1-1



DDR(Dance Dance Revolution) 공략 단행본

GAME **POWER**

창간 7주년 특별부록





## 국민교육헌장

우리는 민족 중흥의 역사적 사명을 띠고 이 땅에 태어났다. 조상의 빛난 얼을 오늘에 되살려, 안으로 자주 독립의 자세를 확립하고, 밖으로 인류 공영에 이바지할 때다. 이에, 우리의 나아갈 바를 밝혀 교육의 지표로 삼는다.

성실한 마음과 튼튼한 몸으로, 학문과 기술을 배우고 익히며, 타고난 저마다의 소질을 계발하고, 우리의 처지를 약진의 발판으로 삼아, 창조의 힘과 개척의 정신을 기른다. 공익과 질서를 앞세우며 능력과 실질을 숭상하고, 경애와 신의에 뿌리박은 상부 상조의 전통을 이어받아, 명량하고 따뜻한 협동 정신을 복돋운다. 우리의 창의와 협력을 바탕으로 나라가 발전하며, 나라의 융성이 나의 발전의 근본임을 깨달아, 자유와 권리에 따르는 책임과 의무를 다하며, 스스로 국가 건설에 참여하고 봉사하는 국민 정신을 드높인다.

반공 민주 정신에 투철한 애국 애족이 우리의 삶의 길이며, 자유 세계의 이상을 실현하는 기반이다. 길이 후손에 물려줄 영광된 통일 조국의 앞날을 내다보며, 신념과 긍지를 지닌 근면한 국민으로서, 민족의 슬기를 모아 즐기찬 노력으로 새 역사를 창조하자.



게임파워 창간 7주년 기념

「디디알 1-1」 공략 단행본

1999. 10. 29. 초판발행

1999. 10. 28. 인 쇄

1999. 11. 1. 발 행

값 원

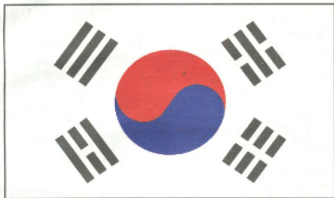
지은이: 김성희

도운이: 한철희, 천용건, 방진, 김규만, 이현수

발행인: (주)제우미디어

서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층

자동응답서비스(ARS) 안내: 700-9077



“나는 자랑스런 태극기 앞에  
조국과 민족의 무궁한 영광을 위하여  
몸과 마음을 바쳐 충성을 다할 것을  
굳게 다짐합니다.”

# DANCE DANCE REVOLUTION

## 앞선 말

Dance Dance Revolution(이하 DDR)이란 코나미에서 내놓은 댄싱 게임이다. 대중매체에서도 자주 볼 수 있을 정도로 유명한 놀이이다. 설명할 필요는 필요 없으리라 믿는다. 전국의 수많은 DDRer들의 DDR을 향한 열정에 부응하기 위해 게임과워에서는 장간 7주년 특집으로 이번 기회를 마련했다. 이 DDR 특집 단행본은 작보소개와 칼럼어 가이드 및 퍼포먼스 공략까지 다루었으므로 초심자부터 익스퍼트까지 많은 도움을 받으리라 믿어 의심치 않는 바이다.

갤러리가 하나 들 떠나갈 때의 그 비참함을 느껴 본 이들에게 이 책을 바친다.

※ 현재 국내 이케아드에 출시되어있는 DDR 1.5버전을 기준으로 제작하였습니다.

## DDR의 키트 사양



### ■ 치수

가로: 1780mm  
세로: 2160 ~ 2760mm  
높이: 2252mm

### ■ 중량

본체: 197kg  
타이틀유니트: 28kg  
스태이지 패널: 개당 100kg  
케이틀류브: 2kg  
총중량: 427kg

### ■ 소비전력

250W 450VA





**DANCEDANCE  
REVOLUTION**

**411 50**





## 알고 하자

## ■ 콜러리의 비웃음이 두려운가?

원래 다 그렇다. 육중한 몸체로 압도감을 오마실 가득 내뿜고 있는 DDR 스테이지 위에 처음 오르는 것은 원래 누구나 다 X 콜러리는 말이다. 게다가 남들 앞에 나서거나 주목받는 위치에 서기를 꺼리는 편인 우리들 앞면이러면 더욱 그렇다. 남들 다 하나씩 몸매가 열혈 게이머인데, 혹은 친구의 권유로 마지못해 스테이지에 올라 콜러리를 앞에서 확실표에 맞춰 아슬하게 발을 놓리는 일은 분명 전망흐르고 긴장 게이지 만땅 차는 일. 하지만 뭐 어언가, 원래 그런 건데.

발바닥 여덟 개 자리를 온갖 화려한 움직임과 함께 가뿐히 콜러리어하고 박수를 받은 사람의 바로 다음 차례로 스테이지에 올랐을 때의 비참함을 느껴봤다고? 그리고 비웃음을 남기며 하나 둘씩 사라져버리는 콜러리들의 뒷모습을 보고 다시는 DDR을 하지 않으리라 다짐했디고?

영성하자, 콜러리의 비웃음이 두려운 자는 평생 콜러리의 갑박을 받을 수 없다는 것을, 포기하고 막 다섯 번만 더 해보자, 비록 콜러리는 못해더라도 어느덧 30이던 나이가 자전설로 확실표를 따가라는 것을 느낄 수 있다. 바로 '없는'이라는 감각이 몸에 배었다는 증거. 일단 느껴보자. '없는'다는 그 감각을.

## ■ 인도의 자세를 바꿔라. 이것이 바로 체위변환(體位變換力)

초심자의 가장 큰 특징 중 하나가 바로 자신은 제대로 밟았다고 생각하는데 MISS가 나온다는 것이다. 이는 자기도 모르게 체질의 태두리를 밟기 때문에 생기는 현상이다. 특히  $\odot$ 를 밟을 때 몸은 잘 면을 향한 상태에서 발만 뒤로 빼버리면 MISS를 연발하기 쉽다. 어색할 지 모르지만 조금만 몸을 돌려 밟아보자, 훨씬 수월해질 것이다. 이제 하나 기억하자. 이 게임의 제목은 '발아 발아 대혁명'이 아니라 Dance Dance Revolution'이란 것을. D·A·N·C·E·T·I·E 댄스 게임이라는 것. 댄스하려고 만든 게임이아니란 댄스를 해주던 당연히 답은 보인다. 알겠

는가? 그저 별첨하게 서서 발란만 밟아대지 말고 조금이라도, 아주 조금이라도 댄스에 가까워지도록 조금이라도, 아주 조금이라도 몸을 움직여 보자는 말이다. DDR은 단순한 발란밟기 게임일까, 아니면 댄스 시뮬레이션 게임일까? 정답은 플레이어가 잡하는 것이다.



음악자

## ■ Catch The Rhythm! Feel The Rhythm! (리듬 톱 태 리듬 톱)

DDR이 제 아무리 댄스게임이라도 노래 없는 댄스는 있을 수 없다. 또 박자 없는 노래도 없다. 결국 박자에 맞춰, 곡의 템포에 맞춰 플레이하면 훨씬 쉽다는 소리 아닌가? 그렇다. 리듬 톱하는 소리다. 리듬에 맞춰서 흔들려야 하는 소리다. 이게 얼마나 중요한 소리인지는 한 번은 소리를 듣고, 한 번은 볼륨을 끄고 플레이 한 후

진수를 비교해 보면 확·연·히 알 수 있다(물론 집에서 플스 DDR), 곡 배경에 들어있는 비트는 즉 공 공 공공, 동동동 동 동동 동 하나 보았나? 흐르는 템포를 귀에 익혀 놓으면 DDR을 플레이하여 템포를 맞추는 데 큰 도움이 것이다. 오늘부터 DDR할 때 사용하는 신세계(가)를 하나 더 늘려보자. 바로 귀. 열의가 있다면 DDR OST를 구하거나 통신상에서 다운로드 받아보는 것도 좋다.

## ■ 내 스펀 내 맘대로

운족(運地)에 제한이 없는 것도 DDR의 매력 중 하나. 무슨 말이고 하니 DDR은 다른 음악게임처럼 살때없이 어떤 음악이든 MISS 처리되는 것이 아니므로 확실표에 상관없이 어디든 발을 놓고 있어도 괜찮다는 것이다. 확실표에 맞춰 밟는 방법을 익혔다면 다음은 자신의 발이 쉬운 운족영역을 찾아보면 좋다. 플레이를 거듭해 시행착오를 거쳐다보면 자신의 스타일을 발견하게 된다. 여기에서는 참고를 위해 현재 주류가 되고 있는 운족법을 두 가지를 소개하겠다. 실제로 시행해 보면 알겠지만 같은 곡을 플레이해도 운족영역에 따라 상당히 다른 인상을 받게 된다.

■  $\otimes$ (軸) 방식

보통 평면의 수직의 평면은 플레이어가 많이 시행한다 하여 평면 스텝으로도 불린다. 한 다리를  $\odot$ 나  $\otimes$ 에 축처럼 고정시키고 다른 다리를 나머지 방향을 처리하는 방식. 주로 오른쪽에는 평행  $\odot$ 를 두고 오른쪽은 내리치기를 하는 왼다리 축 방식을 사용하게 될 것이다. 주축선이 고정되어 있어 안정적이므로 처음 하는 초보도 대처하기 쉽지만 한 단계를 익히자마자 여기 태어난 평면이 어디 등장하는 무뎠지는 다리에 엄청난 무리가 온다. 이 축 방식은 난이도가 어느 정도 높아서 앞부분이 흔들리기 시작하면 정말 구만 몸이 나를 본단 아니라 허벅지와 종아리가 핑계 도둑처럼 수월해 없다. 결국 심혈관계의 연계를 강박 느끼게 되어 좌골 근관이란 축 방식도 조금씩 발전시켜 이쪽 축 방식도 만들어 보지 않더라면 축과 고정시키고 움직여 주는 것이다. 예를 들어  $\odot$ · $\odot$ · $\odot$ 와 순서대로  $\otimes$ · $\otimes$ 를 오른쪽으로 밟고 밟은 상태에서 그 오른쪽 방향을 주축선으로 바꿔  $\otimes$ · $\otimes$ 를 좌측으로 밟는 것이다. 이 운족법은 평면과 골고루 사용하면서 연속 다리를 교환하기 편리한 것을 양호시킴을 수 있지만 어떤 곡에도 대응하기 쉬운 해라를 가지고 있다.

## ■ 중앙집중 방식

일반에서는 관서지방 사람들이 많이 사용한다하여 관서스텝으로도 불린다(이쪽 방식은 관동스텝. 이쪽 방식이 많이 구사해서 '대교성 스텝'이라고도 불린다. 이 중앙집중 방식은 두 발을 한 발은 항상 평면의 안쪽으로 두는 운족법이다. 예를 들어  $\odot$ · $\odot$ 와 순서대로 평행을 가운데 두고 오른쪽은  $\otimes$ 를 밟은 후 오른쪽을 가운데로 옮기고 평행으로  $\otimes$ 를 밟는 것이다. 이 운족법은 자연스럽게 곡의 템포에 맞춰 강요되어 평중정중 뛰어들게 되므로 체중소모가 심하다. 게다가 템포가 느린 곡에서는 평면적으로 3개 정중하게 되어 대야를 걸기 더 어려우며 경우도 생기고 평면밖에 대응하기가 힘들다. 이쪽에 구사하면 상당히 귀찮기는 하지만(물론 예외성도 예외성 나름이다) 관동으로 외치려면 역시 관서에게 부탁하게 되어 좌골.



## 여보게, DDR하러 갈때 뭘 가지고 가지?

역시 DDR만큼 준비해야 할 것도 많다. 본격적인 DDR플레이에 앞서 몇 가지 준비물을 체크해 보자.

### 1. 돈

음... 당연한 거지만 중요한 거다. 괜히 돈 없이 가서 땀 흘릴 때 비어있는 2P자리 몰라가서 같이 뛰는 추한 짓은 하지 말자.

### 2. 미실 것

단연한 거다. 예니막 한 편만 풀고스로 뛰고나면 참을 수 없는 갑증에 시달리게 된다. 오락실 내에 비치된 식수가 있다면 더 바랄 나위가 없지만 그렇지 않다면 편의점에서 생수 한 통쯤은 사들고 가는 게 많은 도움이 될 것이다. 자판기에서 음료수 좀아 먹는 것도 좋지만 역시 갈증해소에는 물이 최고!

### 3. 뒤통수

DDR러라면 손수건이나 수건 한 장쯤 가방에 넣어 가지고 다니는 습관을 지니자. 여름에야 세수하고 에어컨 바람에 말리면 퇴장만 요점은 에어컨 가동시키는 곳이 있을 리가 없잖은가. 좀 뒤통수 실자.

### 4. 입을 것

질말 막아주고 뿌리간 날아라던 영으로 욱욕하게 된다. 괜히 지하할 안에서 사람들 도망가게 하지않고 가방에 티 한 장만 준비해보자. 힐만큼 하루 화장실 들어가서 같이있고 나오면 아주 행복하다.

그리고 DDR할 때의 치립이라면 역시 한하고 뛰기 좋은 것이 제일. 정장입고 땀뻘뻘하는 거 거 별로 좋 안한다. 가장 중요한 것은 신발. 통채에도 세있듯이 힐, 슬리퍼, 꼬리 등은 삼가지. 힐 신고 하다가 발모가지 분지라지고, 슬리퍼 신고 하다가 벗겨지고... 특히 꼬리는 뭘 때마다 쪽쪽거리는 소리가 모든 사람의 심기를 상할게 거스른다. 역시 코니이 공식 DDR지정하는 운동화. "뭏차림도 전락안나" 이 외에 가장 중요한 것이라면 역시 '뽕'. 혹은 '컬러'라 하겠다. 스텡이 꼬이고 미스를 연발해도 할데 위속되지 않는 대담함과 처음엔 어설피보 보이겠지만 뽕맛이 퍼포를 연습하는 곧센 의지가 없고서는 절대 고수가 될 수 없다.



COOL!



COOL!



뽕는 정경해 구두. 2P는 가방을 들고. MISS-

## DDR 용어 해설

### DDR

말 그대로 DDR이다. Dance Dance Revolution의 약어 간혹 '뽕따리'의 약어라고 주장하는 이들이 있다.

### DDRer

'디디얌러'라고 읽으며 DDR에 '~'하는 이라는 뜻의 접미사 er이 붙어 DDR 플레이어, DDR을 하는 자라는 뜻이 된다.

### 갤러리(GALLERY)

말 그대로 관중, 구경꾼이라는 뜻이다. 초보들은 기피하고 고수들은 환영하는 별가사적인 존재

### 퍼포(PERFORMANCE)

퍼포먼스의 줄임말. 단순한 발판잡기에서 탈피한, 댄스를 지향하는 움직임, 혹은 플레이 스타일을 의미한다. DDR4~4+시대를

양산시킨 것이 바로 이 퍼포라는 놈 때문이라도 과언이 아닐 듯. 수련하고 또 수련하자. 갤러리들의 박수를 받는 그 날까지 수련하자.

온전한 갤러리들 >



▲ 눈을 떠보는 것이지



### 퍼포머 (PERFORMER)

퍼포 플레이를 지칭하는 플레이어나 능숙한 퍼포를 구사하는 이를 일컫는 말. 모든 DDRer가 추구해야 할 기본적인 목표라 하겠다.



### 스킬 · 테크닉 (SKILL · TECHNIC)

퍼포보다 작은 개념으로서 퍼포를 구성하는 여러 가지 단편적인 스텝기술들을 일컫는 말이다. 그냥 퍼포라고 불리는 경우가 많다.

### 스텝머신(STEPMACHINE)

실력은 상당하지만 퍼포보다는 정확한 발판 밟기를 추구하는 플레이어를 일컫는 말. 걸러리의 주목을 받기는 힘든 유형이다. 익 단위의 침수층은 가볍게 내기에 스킵어라고도 불린다.

### 콤보(COMBO)

다른 유희게임에서의 그것과 같다. PERFECT와 GREAT 판정을 연속 몇 번이나 받았지를 표시하는 단위. 콤보수가 높아질수록 '오르는 짐수가 기하급수적으로 늘어난다. GOOD이후의 판정이 나오면 콤보수는 다시 0으로 돌아온다.

### 어택(ATTACK)

궁극의 경지에 다다른 퍼포머들에게 종종 일어나는 현상으로서 이상의 걸러리가 연속적이 적힌 쪽지 등을 건네거나 '잘하시네요, 정말 같이 뛰어주시겠어요?' 등의 말을 건네는 행위를 일컫는 말. 고수들은 어택(도)을 집대성한 소위 '어택리스트'를 세간에 공개해 많은 솔로 임민들의 실력을 알려주기도 한다. 종종 어택성

이 어택하는 경우는 특별히 취급하여 '중3어택'이라고 부른다.

### 양민(良民)

퍼포머도 아닌, 그렇다고 스텝머신 수준도 안되는, 그야말로 광범한 일반시민 DDRer들을 다소 비하하여 일컫는 말. 이들은 대개 자신이 양민이라는 사실을 모르고 살아가며 노일 버터플라이를 끌러어 한 것으로 자신에게 대견스러움을 느끼기도 한다.



여기에도 양민이 살!

### 양민화살(良民遺稿)

회려한 퍼포로 차례를 기다리는 수많은 양민들에게 혼란함을 느끼게 해주는 행위. 양민천지의 오락실에서 한 번 자영되고 나면 오락기 위에 놓여져 있던 수많은 동전들이 어느덧 모두 거두어져 있으며 화살의 수준에 따라 1분에서 5분까지 아무도 스테이지 위에 오르지 못하는 현상이 발생한다.

### 피식

어슬픈 퍼포를 신보이며 자신을 대단한 퍼포머라고 착각하는 DDRer를 보고 걸러리들이 내뱉는 소리. 이 소리가 귀에 들어갔을 경우 그 DDRer는 빈혈, 오한, 구토, 호흡곤란 등의 증세를 보이게 되어 심한 경우 눈물을 흘날리며 색상을 향해 달려가는 기행을 저지르게 된다.

### 변태퍼포

말다했다. 변태들이 하는 퍼포다. 걸러리들의 상식따위는 가볍게 깨뜨려 버릴 수 있으며 삶에 대한 회의까지 느끼게 할 수도 있다. 줄여서 '변포'라고 부르며 익기피포라고 부르기도 한다.

### 백플

Back Play의 줄임말이다. 말 그대로 뒤를 돌아 걸러리 쪽을 향해 하는 플레이를 뜻한다. 때때로 헛갈리는 것을 방지하기 위해 MIRROR를 걸고 플레이하는 것이 대부분. 일단 쪽보 완전임기는 기본이어서 고수들의 전유물이라 할 수 있다. 간혹 자신을 쳐다보는 만장한 걸러리를 모두와 한방씩 시신을 맞추어 서익 쓰개는 백플 플레이가 등장하는데 오락실 100m반경을 벗어나기 전에 실해당하는 경우가 대부분이다.





# DANCEDANCE REVOLUTION

< | | | | | >  
·  
< | | | | | >  
시퀀스 · 컴퍼닝 시퀀스





이른 왼쪽의 발  
쳐도 충분히 타  
남이 가능. 타  
남은 반드시 앞  
발을 번갈아 가  
면서 밟아야 한다'는 고정관념을 깨면 간  
단하다.



이런 불명하게  
앞으로 풀쪽 뒤  
로 풀쪽 하지말  
고 뒤를 보며 수  
심을 밟고 180  
도 돌아 수심을 밟는 360도 점프타임을  
사용해보자.



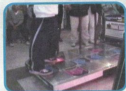
수심을 밟은 왼발  
을 속으로 시계  
방향으로 한바퀴  
급회전해 오른쪽  
로 수·수심을 치  
리하는 360도 급타임, 고급 스텝이다.



축보하는 다른자전, 앞발 수·수밟고



수·수 속으로 360도 타



수·수로 좌우리, 360도 클러닝의 특

위 기본적인 것은 이렇지만, 타남에서 가장  
중요한 것은, 화면을 보지 못하는 시간이  
생긴다는 것에 대해 너무 두려워하면 안  
된다'는 것 역시 가장 좋은 방법은 많은  
경험으로 축보를 익히라는 것이다.  
축보를 조금만 신경써서 살펴보면 타남  
가능한 구간이 속속 상에 들어올 것이다.  
연구에 연구를...



## 슬라이드

슬라이드 역시 타남과 함께 온 퍼포의  
기본이 되는 스텝. 말 그대로 미끄러지듯  
(slide) 확실표를 처리한다. 다음 축보를  
보지.



일겠는가? 오른  
발로 수·수심을  
한꺼번에 처리.  
수위에 놓인 오  
른발을 수로 스  
무스하게 끌어준다. 그리고 슬라이드할  
때 다른 쪽 다리가 틀리는 것을 이용해  
원발로 수를 밟으며 마무리.



앞에 설명한 슬  
라이드보다 약간  
어렵지만 몇 번  
만 반복해 보면  
곧새 실전에 써  
먹을 수 있다. 오른쪽이 수에서 가운데 제  
닐 위를 미끄러져 수를 밟고 원발로 마  
무리.



발을 바꿔가며  
연속으로 슬라이  
드한다. 이것이  
비로 더블 슬라  
이드. 한 예로  
메니악 AM-3P  
에서 끌도 없이  
사용할 수 있다.  
난이도는 제법  
높지만 마스터



하면 유용하게 써먹을 수 있을 것이다.  
원발, 오른쪽, 미끄러지는 방향에 상관없  
이 자연스럽게 슬라이드가 되도록 연습하



자, 슬라이드를 연습하기  
 좋은 곡은 뭐니뭐니해도 스트리클러 비자니스 및 반란 해  
 보인 금방 감을 잡을 수 있을 것이다.  
 한 가지 참고할 것은 슬라이드는 반박연  
 타 등 필요가 빠른 부분에서만 사용하는  
 것이 좋다.

느린 곡에서 반박도 아닌 정박을 슬라이  
 드 한다면 수준급 퍼포머가 아닌 다들  
 이 잘 되지도 않을뿐더러 상당히 구린 폼  
 을 연출하게 될 뿐.

## 타닝과 슬라이드의 조합



간단히  $\leftarrow$ · $\downarrow$ · $\rightarrow$   
 를 앞발 슬라이  
 드로 처리하고  
 오른발로  $\leftarrow$ 를  
 밟으면 되지만

여기에 타닝을 조합해주면 훨씬 고급스러  
 운 퍼포가 탄생한다. 뒤 쪽보처럼 오른발  
 로  $\leftarrow$ · $\downarrow$ 를 슬라이드 처리하고  $\leftarrow$ 를 밟  
 고 있는 오른발을 축으로 시계로 돌아 왼  
 발로  $\leftarrow$ 를 밟는 것.



매나의 마이파  
 이에서 가장  
 유명한 반박  
 5연타 패턴,  
 $\leftarrow$ · $\downarrow$ 를 왼  
 발 슬라이드로

처리하고 재빨리 반시계로 몸을 돌려  $\leftarrow$   
 에서  $\leftarrow$ 로 오른발 슬라이드, 이 때 오른  
 발로  $\downarrow$ 를 밟으며  $\leftarrow$ 를 밟고 있는 왼발을



원상  $\leftarrow$ 에서



$\leftarrow$ 로 슬라이드

재빨리 백우아어 오른발 슬라이드에 지장  
 이 없다.  $\leftarrow$ 를 밟고 있는 오른발을 축으  
 로 반시계로 돌아 왼발로  $\leftarrow$ , 끝나면 뒤를  
 본 상태. 핸란클 슬라이드에 자신있는  
 DDR러-러라면 제대로 된 폼을 연출하기  
 가 쉽다 스킬



다시 오른발로  $\leftarrow$ 에서



$\leftarrow$ 로 슬라이드



반시계로 돌아  $\leftarrow$



어느 정도 타닝과 슬라이드의 조합에 능  
 숙해 졌다면 타닝 따로, 슬라이드 따로  
 할 때보다 훨씬 퍼포가 세련되어졌음을  
 느낄 수 있을 것이다.

## 고스트 스텝

상당히 많이 등장하는 패턴인데 대개 한  
 발로 열강하게 처  
 리하기 마련이다.  
 이걸 이렇게 바꿔  
 보는 것이다.

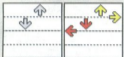






이렇듯 화살표가 나오지 않는 부분에서 입력해도 MISS가 나지 않는다는 DDR의 특징

을 이용하여 화살표를 가상으로 만들어 피포를 대입시키는 것을 고스트 스템이라고 한다.



고스트 스템으로 타입과 슬라이드를 만들어 낼 때 원발로  $\odot$ · $\ominus$ 슬라이드, 시계로 돌아서 오른발  $\odot$ · $\ominus$ 슬라이드, 위는 고스트 스템을 넣어 점프타임을 대입한 유형이다.



고스트 스템을 넣어 두 바퀴 타임을 만들어 낸 유형.



국외 진행되다 보면 갑자기 화살표 개수가 줄어든다거나 단순한 패턴이 나오거나 해서 헷갈리는 부분이 분명 있을 것이다. 이런 부분에서 고스트 스템을 이용해 주변 분위기가 루즈해지는 것을 방지할 수 있다. 능력(과 체력)이 낫는대로 적극 활용해보자.

## 유명한 퍼포

세간에 떠돌고 있는 대치 7000천 여종의 스킵 중 유명한 것 몇 가지를 소개한다. 알

심히 연습해 볼 것 하지만 따라하지만 말고 응용하여 자기표(自己)피포를 만드는 것이 진정한 DDR의 자세가 아닐까. 쪽보에서 초록색은 왼손, 파란색은 오른손을 뜻하는데... 이 대목에서 깜짝 놀라는 독자도 있을 듯. DDR은 발로만 하는 게임이라는 고정관념은 여기서 깨버리지

### 덕인턴



사용처는 베이직, 트릭 비타플레이의 7~8, 11~12, 27~28, 31~32소절이다. 원발로  $\odot$ 를 받고 몸을 뒤로 향하여 오른발로  $\odot$ 를 받는다. 여기서 몸을 뒤로 젖혀 오른손으로  $\odot$ , 왼손으로  $\odot$ 를 때려 무게를 실어 무릎 눌러주지 않으면 MISS가 십상이다. 여기까지 왔다면 거꾸로 옆으로 펼쳐 한 자세 즉 소울 필라버의 WOLDO 자세가 될 것이다. 여기서 몸을 뒤로 일으켜 오른손으로  $\odot$ 를 누르고 원발로  $\odot$ 를 받고 일어서서 양발로  $\odot$ · $\odot$  마무리, 몸을 뒤엎어 오른손으로  $\odot$ 를 누르는 부분에서 다리까지 힘이 크게 들어주지. 그리 어렵지 않은 편이다.

### 소이턴



99년 11월호에 '21세기의 연타대안'인 트, 례이스테이션 2' 기사를 쓰셨던, YSOYA라는 여명으로 유명한 김윤하님이 개발한 것. 사용처는 덕인턴과 같다. 쪽보만 써서는 어려울 것이다. 일단  $\odot$ · $\odot$ 를 원발, 오른발로 받는 것까지는 덕인턴과 같다. 몸을 뒤로 젖히며  $\odot$ 를 왼손으로 누르고 몸을 틀어  $\odot$ 를 오른손으로 누른다.  $\odot$ 를 오른손으로 누를 때 동시에  $\odot$ 에 있던 왼발을 가운데로 옮기고 오른다리를 무릎 벌은 후 반시계 방향으로  $\odot$ 까지 하단 감착처럼 돌려준다. 돌려줄 때 동시에 오른손을  $\odot$ 에서 떼

어  $\odot$ 를 누른다. 그 후  $\odot$ 를 원발로 받고 일어서서 양발로  $\odot$ · $\odot$  마무리. 중요한 것은 시원스럽게 다리를 돌려줘야 힘이 난다는 것. 절름이나 걸러리에 다리가 걸리지 않도록 주의.



오른손으로  $\odot$



왼손으로  $\odot$



몸 돌려서



발로  $\odot$



발로  $\odot$  대치

**주키편**

역시 사용하는 덕한 소어전과 같다. 오른발을  $\odot$ 에 둔 상태에서 왼발로  $\ominus$ 을 밟는다. 몸을 왼발 쪽으로 반시계로 270도 크게 돌려 오른발로  $\ominus$ , 다시 오른발을 쪽으로 반시계로 돌아 왼발로  $\odot$ , 다시 왼발을 쪽으로 반시계로 돌아 오른발로  $\ominus$ 을 밟으면 몸은 왼쪽을 향한 상태가 된다. 여기서 몸을 위로 향해  $\ominus$ 을 왼손으로 누름과 동시에 두 다리를 공중으로 차올린 후 떠오른 발을  $\odot$ 에 밀고 왼발로  $\odot$ 을 마무리, 반시계로  $\odot$ · $\odot$ · $\odot$ · $\odot$ 를 돌 때 충분히 회전력을 얻어야 차오르기가 쉬우며 다리가 높이 올라가야 제대로 된 풀이 난다. 다리가 높이 올라가지 않으면 엄청난 애설과 보이므로 안하느니만 못하다. 처음으로 때 오른손은  $\ominus$ 을 짚는 것이 더 좋지만 익숙치 않을 경우 팔뚝을 짚는 것이 중심을 잡기에 유리. 상당히 고난도 기술로 부상의 우려가 있어 초심자는 자제하는 것이 좋다.

**초이편**

역시 사용하는 길다. 오른발로  $\ominus$ 을 밟고 왼발로  $\ominus$ 을 밟으면 몸이 왼쪽 앞을 향한 상태가 되는데 이때 오른 무릎으로  $\odot$ 을 누르고 오른손으로  $\odot$ 을 누른다. 여기서 두발을 약간 공중에 띄운 후 왼발로  $\odot$ 을 누르고 오른발을 분사하고 주먹 뻗는다. (옆사람들에게 피해가지 않게 조심하자.) 그다음 몸을 돌려서 왼발로  $\odot$ 을 밟고 힘기껏 일어나서 양발로  $\odot$ 을 마무리하자. 다시 한번 말하지만 걸리들이 기계 뒤에 막혀서 한 발 한 발씩은 시간을 삼가는 것이 좋다.

**라버편**

사용처는 베이직 버퍼블라이의 17~19, 37~39소절이다. 처음  $\odot$ · $\odot$ 은 스위치스텝(몸을 번갈아 가면서 밟는 스텝)으로 처리한 후에  $\odot$ · $\odot$ 부터 몸을 양발로 밟고  $\ominus$ 을 왼발슬라이드로 밟으면서 약간 둘러진 오른발로  $\odot$ 을 밟고(반대방향으로 슬라이드 하면 반대다리가 둘러진다는 것을 이용하자)  $\odot$ 을 왼발 무릎으로 짚자. 그러면 자연스럽게 엷은 자세가 되는데 이때 왼손으로  $\ominus$ 을 짚고 오른발을 들어서  $\odot$ 쪽으로 보내면서 왼발로  $\odot$ 을 누르고 왼손은  $\odot$ 와  $\odot$ 의 중간에 손을 걸고면서 오른발로  $\ominus$ 을 밟고 일어나면서  $\odot$ 을 왼발이나 오른발로 처리하자. 부드럽게 한 손이 이어 나가는 것이 포인트이며 완성되면 상당히 스무스한 탄을 구사할 수 있게 될 것이다.

**지니편(속칭 이중소)**

브릴리언트 오케스트라 그루브 5~8소절에 쓰인다. 4소절에 마지막  $\odot$ 을 오른발로 밟음과 동시에 다리를 굽혀 몸을 숙인다음에 오른발을 사지 반대 방향으로 돌리면서  $\odot$ 을 처리, 그후 오른 다리는 계속 돌리고  $\odot$ 에 올 때 즈음해서 왼다리를 펴면서 오른다리가 둘러하게끔 한다. 이때  $\odot$ 을 오른손으로 처리함과 동시에 몸을 지탱하고 돌아가는 오른 발은 한계인  $\odot$ 과  $\odot$ 사이에서 다시 발판 가운데를 통과해서  $\odot$ 을 누른다. 그리고 일어나면서 왼발이나 오른발슬라이드로  $\odot$ 을 처리하면 된다. 이것 역시 시원한 다리스텝으로 걸리들의 손을 빼주는 것이 포인트.



몸이 왼쪽을 향한다



여기서



이렇게 지 오른다

주키편

# DANCEDANCE REVOLUTION

아케이드에 등장하는 19곡 전곡의 베이직, 트릭, 매니아, 베이직, 더블, 트릭, 더블, 베이직, 커플의 모든 곡보와 클리어 가이드를 수록했다. 요즘 커플 피포를 연구하는 DDRer들이 많아 지는 추세임을 감안해 베이직 커플 곡보도 수록

## 엔진피

### 적보 보는 법

적색 실선은 1소절을 의미하며 숫자로 몇 번째 소절인지를 표시했다. 가는 실선은 1소절을 4로 나눈 4분박(정확치)을 뜻하며 점선은 8분박(반박자)을 뜻한다.



4분박 4박



8분박(반박) 8박



8분박(반박) 8박



8분박 8박



8분박 8박

BPM(Beat Per Minute)은 분당 4분박의 개수로서 곡의 빠르기를 의미한다. 숫자가 높을수록 빠른 곡



# HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW

• BPM 126 • THE OLIVIA PROJECT • B-SIDE/BOUNCE: 2 3/4/1/4

**BASIC** SIMPLE ★ MAX COMBO 68

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC

5	14	23	32
			↓
			↑
6	15	24	33
↑	→	→	↓
	↓	↑	↑
7	16	25	34
→	↓	↓	←
	↓	↑	↓
8	17	26	35
↓	↑	←	↓
	↑	↓	↑
9	18	27	36
→	←	↓	←
	←	↑	→
10	19	28	37
↑	↓	←	←
	↓	→	↑
11	20	29	38
←	→	←	←
	←	↑	↓
12	21	30	39
↓	←	←	→
	←	↓	
13	22	31	40
←			←
↑		→	↑
↑		↑	↓

TRICK MODERATE ★★ MAX COMBO 118

DANCE DANCE REVOLUTION TRICK



# MANIAC

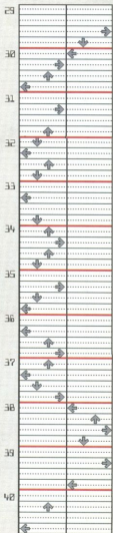
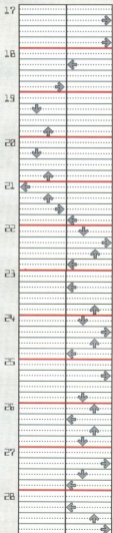
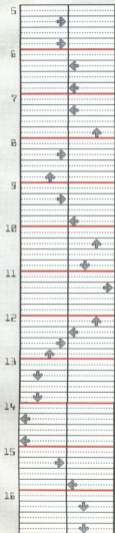
SUPERIOR ★★★★★ MAX COMBO 171

ORACE DANCE REVOLUTION

MANIAC

5	← →	14	← →	23	← →	32	↓ →
	↑		↑		↑		←
	↓		↓		↓		↑
6	← →	15	← →	24	← ↓	33	← →
	↑		↑		↑		↓
	↓		↓		↓		←
7	← →	16	← →	25	← →	34	← →
	↑		↑		↓		↑
	↓		↓		↓		↑
8	← →	17	← ↓	26	← →	35	← →
	↑		↓		↑		↓
	↓		↓		↓		↑
9	← →	18	← →	27	← →	36	← →
	↑		↑		↓		↓
	↓		↓		↓		↑
10	← →	19	← ↓	28	← →	37	← →
	↑		↓		↓		↓
	↓		↓		↓		↑
11	← →	20	← →	29	← →	38	← →
	↑		↑		↓		↓
	↓		↓		↓		↑
12	← →	21	← →	30	← →	39	← →
	↑		↑		↓		↓
	↓		↓		↓		↑
13	← →	22	← →	31	← →	40	← →
	↑		↑		↓		↑
	↓		↓		↓		↓

BASIC DOUBLE MODERATE ★★ MAX COMBO 95



DANCE DANCE REVOLUTION BASIC DOUBLE



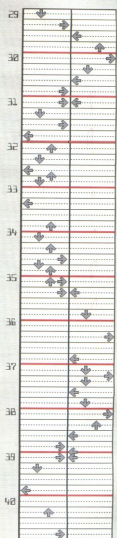
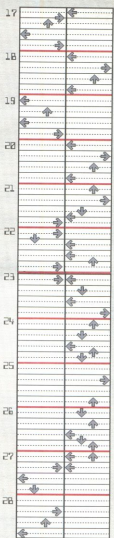
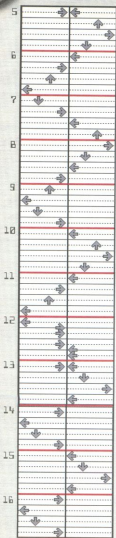
# TRICK DOUBLE

PARAMOUNT ★★★★★★

MAX COMBO 254

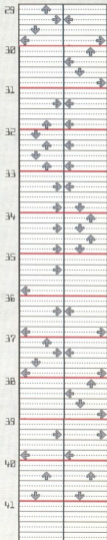
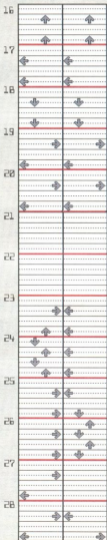
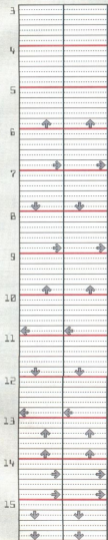
TRICK DOUBLE

DANCE DANCE REVOLUTION





**BASIC COUPLE** MODERATE ★ MAX COMBO 64



DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE



70년대의 전설의 가수 올리비아 뉴튼 존이 1975년에 전미 NO.1의 자리를 차지해 한 노래가 바로 이것. DDR버전엔 OLIVIA PROJECT의 리메이크 버전이다. 듣는 사람 녹아버리는 보컬이 이 곡의 매력 중아서 '옐로우'라고 부른다.

## BASIC

어떤든 베이직 옐로우의 난이도는 발바닥 하나 SIMPLE. 전곡 통틀어 가장 낮은 난이도를 자랑한다. 처음 DDR을 하는 사람일지라도 클리어할 수 있는 곡(레벨)에 출주는 캐릭터를 따라하게 하는 게임으로 작각한 이기빠가나 화살표가 화면에 보이지마자 알아야 하는 것으로 작각한 아저씨를 아니면 절대 못질 리가 없다. 베이직 옐로우를 하는 사람들은 여차피 초보 중에서도 암초보일테니 이 곡을 하는 당신! 귀속될 것은 없다. 여차피 초보, 플레이도 좋고 춤 빼듯해도 좋다. 기본을 익힌다는 마음으로 플레이할 것. BASIC의 경우 24소절과 29소절에서 처음으로 연속으로 스텝이 나오므로 처음 하는 사람은 여기서 발이 안 나가기 십상이다. 한 발로 밟기보다는 몸을 조금 옆으로 틀어서 양발을 사용하는 것이 클리어에 수월.

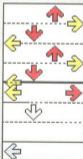
## TRICK

트릭의 경우에는 난이도는 MODERATE. 베이직의 근 2배 가까운 스텝이 나오지만 반백은 등장하지 않으므로 안심하자. 이 곡의 경우에는 일명 '무한 번으로 유결한데 시작부터 등장하는 ♪·♪·♪·♪ 부분을 7소절 바로 뒷 부분에서부터 시작되는 ♪·♪·♪·♪의 스텝이 현의 기본을 이룬다. 다른 곡에서도 통틀어서 잘 기억해두자. 방법은

♪·♪·♪·♪ 부분을 예로 들어, ♪를 오른쪽으로 밟고 ♪를 왼발로 밟는다. 그리고 ♪를 오른쪽으로, ♪를 왼발로 밟아주면 OK. 역시 피로 초보자를 위한 가벼운 스텝이므로 그다지 긴장할 필요는 없다.

## MANIAC

매니악의 난이도는 SUPERIOR로 이것이 과연 그때 그 국민가를 의심할 정도로 곡이 변해갔다. 스텝이 많은 것은 물론 이가나와 거의가 반박 3연타로 처리되어 있고 21소절부터와 38소절에는 최고 반박 13연타까지 등장한다. 그러나 곡 자체가 느리기 때문에 매니악에 입문할 정도의 문축(문축) 속도라면 능히 처리할 수 있을 것. 반박 3연타는 세트로 끊어져서 등장하기 때문에 한 발로 세 개를 밟기보다는 양발을 교대로 밟아주는 것이 수월하다. 어렵기는 하지만 12소절까지는 계속 회전할 수 있고 마지막 38소절(22소절도 반박 타닝 2회전이 가능하다는 것도 포인트. 피로 연구의 초석이다.

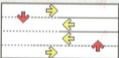


4 38소절 29초

## DOUBLE

더블 모드의 난이도는 MODERATE. 더블 초보라면 일단 옐로우 더블부터 해보는 것이 낫겠다. 곡도 느리고 스텝 수도 적고 거기에서 하는 국민도 많아서 할데 없이 많이 밟아도 클리어가 가능하다. 1P측에서 2P측에까지 이동이 주의하기만 하면 충분히 클리어 가능.

SUPERIOR의 난이도를 자는 특이 곡은 동시에 발이나 반박도 등장하므로 더블 초보라면 걸리기 십상인 곡. 특히 반박을 밟으면서 이동하는 것이 포인트인데 22소절을 예로 들면 일단 ♪를 왼발로 ♪를 오른쪽으로, ♪를 왼발로 밟고 재차 ♪를 왼발로, ♪를 오른쪽으로, ♪를 왼발로 밟으면 23소절의 동시 발까지 관하게 이동이 가능하다. 물론 피로를 노린다면 다른 움직임이 요구되겠지만.



▲ 트릭 더블 22소절



# BUTTERFLY

• BPM 135 • SMILE ☺ • 동요스피드: 전 스피드

BASIC ORDINARY ★★★ MAX COMBO 160

The diagram shows a 5x12 grid of dance notation. Each cell contains a number (3-52) and a set of five horizontal lines with arrows indicating direction (up, down, left, right) and a red horizontal bar. The notation is organized into five columns and twelve rows.

3	13	23	33	43
4	14	24	34	44
5	15	25	35	45
6	16	26	36	46
7	17	27	37	47
8	18	28	38	48
9	19	29	39	49
10	20	30	40	50
11	21	31	41	51
12	22	32	42	52

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC



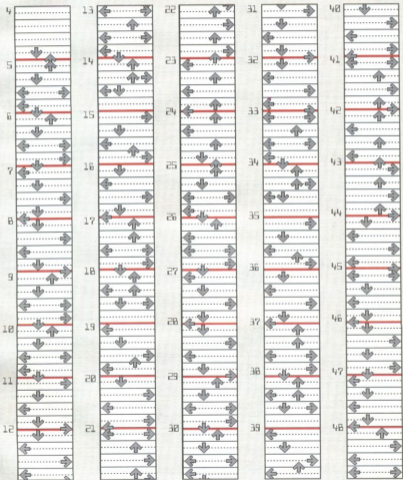
TRICK SUPERIOR ★★★★★ MAX COMBO 160

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK

3	↑	13	↑	23	↓	33	↑	43	←
	→		↑		↓		↑		↓
4	←	14	←	24	↓	34	←	44	←
	↑		→		↓		→		↓
	→		↑		↓		↑		↑
5	↑	15	←	25	←	35	←	45	←
	→		↓		↑		↓		↓
	→		↓		↓		↓		↓
6	←	16	←	26	←	36	←	46	←
	→		→		↑		→		↓
	→		↓		↓		↓		↓
7	←	17	←	27	←	37	←	47	←
	→		↑		→		↑		↓
	→		↑		↓		↑		↓
8	←	18	←	28	←	38	←	48	←
	→		→		↑		→		↓
	→		↑		→		↑		↑
9	←	19	←	29	←	39	←	49	←
	→		↓		↑		↓		↓
	→		↓		↓		↓		↓
10	←	20	←	30	←	40	←	50	←
	→		→		↑		→		↓
	→		↑		↓		↑		↓
11	←	21	←	31	←	41	←	51	←
	→		↓		→		↓		↓
	→		↓		↓		↓		↓
12	←	22	←	32	←	42	←	52	←
	→		↓		↑		↓		↓
	→		↓		→		↓		↓
	→		↓		→		↓		↓

**MANIAC** MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 213



DANCE DANCE REVOLUTION

MANIAC

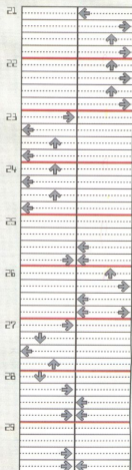
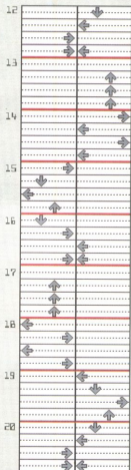
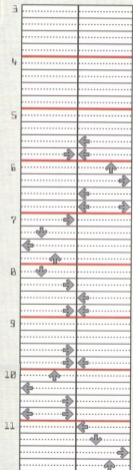


# BASIC DOUBLE

SUPERIOR ★★★★★ MAX COMBO 164

ORANGE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE



30

31

32

33

34

35

36

37

38

Detailed description of levels 30-38:  
 Level 30: Col 1: left, left; Col 2: up, right; Col 3: empty.  
 Level 31: Col 1: left, left; Col 2: right, right; Col 3: left, down. Red line.  
 Level 32: Col 1: empty, empty; Col 2: left, left; Col 3: down, up, right. Red line.  
 Level 33: Col 1: empty, empty; Col 2: right, left; Col 3: empty, up, up, up.  
 Level 34: Col 1: empty, empty; Col 2: left, left; Col 3: empty, right, right.  
 Level 35: Col 1: left, left; Col 2: down, up, right; Col 3: empty, left, left.  
 Level 36: Col 1: left, left; Col 2: down, up, right; Col 3: empty, left, left. Red line.  
 Level 37: Col 1: empty, empty; Col 2: up, up, up, right; Col 3: left, left. Red line.  
 Level 38: Col 1: left, left; Col 2: up, up, up, right; Col 3: empty, right, right. Red line.

39

40

41

42

43

44

45

46

47

Detailed description of levels 39-47:  
 Level 39: Col 1: empty, empty; Col 2: left, down, down; Col 3: right, right, up.  
 Level 40: Col 1: empty, empty; Col 2: left, left; Col 3: down, up, right. Red line.  
 Level 41: Col 1: empty, empty; Col 2: right, right; Col 3: left, left, right. Red line.  
 Level 42: Col 1: empty, empty; Col 2: left, left; Col 3: empty, up, right. Red line.  
 Level 43: Col 1: empty, empty; Col 2: left, left; Col 3: empty, up, up, right, right.  
 Level 44: Col 1: empty, empty; Col 2: left, left; Col 3: empty, down, up, right, right.  
 Level 45: Col 1: left, left; Col 2: up, up, right; Col 3: empty, left, left. Red line.  
 Level 46: Col 1: left, left; Col 2: up, up, right; Col 3: empty, up, right, right.  
 Level 47: Col 1: left, left; Col 2: up, up, right; Col 3: empty, up, right, right.

48

49

50

51

52

53

54

55

56

Detailed description of levels 48-56:  
 Level 48: Col 1: down, down; Col 2: right, right; Col 3: left, left.  
 Level 49: Col 1: empty, empty; Col 2: right, right; Col 3: left, left. Red line.  
 Level 50: Empty. Red line.  
 Level 51: Empty. Red line.  
 Level 52: Empty. Red line.  
 Level 53: Empty. Red line.  
 Level 54: Empty. Red line.  
 Level 55: Empty. Red line.  
 Level 56: Empty. Red line.

DANCE DANCE REVOLUTION: BASIC DOUBLE

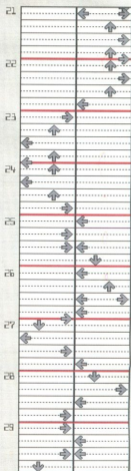
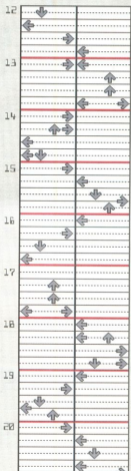
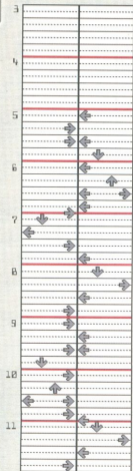


# TRICK DOUBLE

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 191

TRICK DOUBLE

DANCE DANCE REVOLUTION





30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

ORANGE DANCE REVOLUTION  
TRICK DOUBLE



# BASIC COUPLE

ORDINARY ★★★ MAX COMBO 160

BASIC COUPLE

DANCE DANCE REVOLUTION

1			10	←	↓	19		↑	↑
				←	↓		↓	↓	↓
				←	↓		↓	↓	↓
2			11	←	↓	20	←	→	→
				←	↓		←	→	→
				←	↓		←	→	→
3	↑	↑	12	←	↓		↑	↑	↑
	↑	↑		←	↓		↓	↓	↓
	↑	↑		←	↓		↑	↑	↑
4	←	←	13	←	↓		↑	↑	↑
	←	←		←	↓		↑	↑	↑
	←	←		←	↓		↑	↑	↑
5		→	14	←	↓		↓	↓	↓
		→		←	↓		↓	↓	↓
		→		←	↓		↓	↓	↓
6	←	→	15	←	↓		↓	↓	↓
	←	→		←	↓		↓	↓	↓
	←	→		←	↓		↓	↓	↓
7		→	16	←	↓		↑	↑	↑
		→		←	↓		↑	↑	↑
		→		←	↓		↑	↑	↑
8	←	↓	17	←	↓		↓	↓	↓
	←	↓		←	↓		↓	↓	↓
	←	↓		←	↓		↓	↓	↓
9		↑	18	←	↓		↓	↓	↓
		↑		←	↓		↓	↓	↓
		↑		←	↓		↓	↓	↓

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

ORANGE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

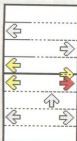
'아이아이아~' 하면 단번에 떠오르는 DDR에서 가장 유명한 곡. 국내에서는 피로 전용 곡으로 많은 피로러들에게 사랑받는 곡이기도 하다. 곡 자체가 다양한 피로가 가능하도록 만들어진 곡이기 때문에 플레이어가 가능해졌다면 피로용 연구에 공을해 보도록, 줄여서 '버터', 혹은 '나비' 라고 부른다.

## BASIC TRICK

메이직의 난이도는 ORDINARY로 역시 반박은 등장하지 않기 때문에 전혀 어렵지 않다. 주 연구의 대상이 되는 곳은 7~8, 11~12, 27~28, 31~32소절. 세간에 유명한 피로들은 거의가 이곳에서 태어나고 있다. SUPERIOR의 난이도를 자닌 트릭모드에서의 스텝은 BASIC의 것에 살을 붙인 정도로 90도 발기(↖↘↙↗) 같은 동시발기가 추가되어 있는 것이 포인트. 그러나 동시발기의 범주에서 벗어나지 않으므로 신경 쓸 필요는 없다.

## MANIAC

매니악은 MARVELOUS의 난이도이며 언뜻 보면 어려운 것 같으나 사실은 정박 두 번 반박 세 번이라는 패턴(중·쪽·중·쪽)의 반복이 중심이기 때문에 이점이 만 신경 써 주면 나머지는 간단하다. 익숙하지 않은 부분은 12~13소절에 걸치는



반박과 동시 발기 반박으로 실현하는 부분. 반박을 보고 발을 수 있는 정도라면

4 12-13소절 외해 두 번 더 등장. 원본 속곡 모드 + 단상

별 문제 없으나 그렇지 않은 사람들은 '범연권'이라는 리듬감을 의식적으로 떠올리면서 발아주면 좋다. 자신 있는 사람은 매니악 버터플라이안의 31회전 '조다 돌아 마의 무한전'에 도전해도 좋다. 시작부터 끝까지 계속 들 수 있으나 쪽보를 보고 잘 연구해보자.

더블의 난이도는 트릭과 같은 SUPERIOR 더불어 익숙해지기 가장 좋은 곡이 아닌가 한다.

6~8소절의 동시 스텝에 이은 지라바

## DOUBLE

공에서는 그날 발을 옮기는 것보다 돌면서 옮기는 것이 오히려 쉽다는 것을 알 수 있다. 즉, 동시에 발은 후 발발을 축으로 돌면서 오른쪽 발로 손을 발는다(그러면 화면을 동지게 된다). 그 후 왼쪽 발로 손을 발으면 타님 원선 이러한 이동 패턴은 이후로 등장하는 더블에서는 거의 필수적인 요소이므로 잘 익혀두자.

트릭 더불어 난이도는 발바닥 다섯 개. 하지만 어디까지나 표시만 그렇기 때문에 믿지 않는 것이 좋다(머달이지만 색깔이 다른 발바닥의 개수비교는 무의미하다. 메이직 마이 파이어도 발바닥 네 개고 매니악 헬로우도 발바닥 네 개지만 난이도가 과연 같다고 생각하는가음. 이번에는



90도-발기도 포함 되어 있으므로 어려울 수 없이 점수를 많이 해야 한다. 배이직이 기본이 되어 있지만 스텝은 전혀 다르게 밟는 것이 좋다.



# MY FIRE

•BPM 130 •X-TREME •동화스핀(전) 권 스테이지

BASIC SUPERIOR ★★★★★ MAX COMBO 125

The chart displays 48 steps across five columns. Red horizontal lines highlight specific steps: 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40, 42, 44, 45, 46, 47.

Step	Column 1	Column 2	Column 3	Column 4	Column 5
3		↓	↓	↓	↓
4	↓	↑	←	↑	←
5	↓	↑	←	↑	←
6	↓	↓	←	↓	←
7	↓	↓	←	↓	←
8	↓	↓	←	↓	←
9	↓	↓	←	↓	←
10	↓	↓	←	↓	←
11	↓	↓	←	↓	←
12		↓	↓	↓	↓
13		↓	↓	↓	↓
14		↓	↓	↓	↓
15		↓	↓	↓	↓
16		↓	↓	↓	↓
17		↓	↓	↓	↓
18		↓	↓	↓	↓
19		↓	↓	↓	↓
20		↓	↓	↓	↓
21		↓	↓	↓	↓
22		↓	↓	↓	↓
23		↓	↓	↓	↓
24		↓	↓	↓	↓
25		↓	↓	↓	↓
26		↓	↓	↓	↓
27		↓	↓	↓	↓
28		↓	↓	↓	↓
29		↓	↓	↓	↓
30		↓	↓	↓	↓
31		↓	↓	↓	↓
32		↓	↓	↓	↓
33		↓	↓	↓	↓
34		↓	↓	↓	↓
35		↓	↓	↓	↓
36		↓	↓	↓	↓
37		↓	↓	↓	↓
38		↓	↓	↓	↓
39		↓	↓	↓	↓
40		↓	↓	↓	↓
41		↓	↓	↓	↓
42		↓	↓	↓	↓
43		↓	↓	↓	↓
44		↓	↓	↓	↓
45		↓	↓	↓	↓
46		↓	↓	↓	↓
47		↓	↓	↓	↓

ORANGE ORANGE REVOLUTION

BASIC



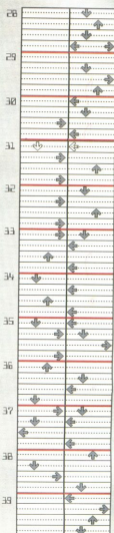
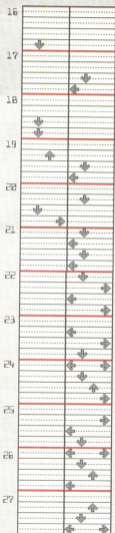
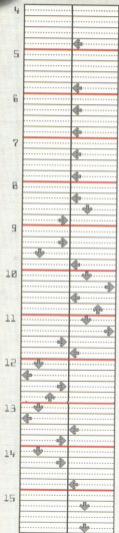




# BASIC DOUBLE

SUPERIOR ★★★★★ MAX COMBO 117

BASIC DOUBLE DANCE DANCE REVOLUTION









# BASIC COUPLE

SUPERIOR ★★★★★ MAX COMBO 122

BASIC COUPLE DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13

14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26

27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39



1970년대 크게 유행하던 락 하트 락의 'Relight My Fire'를 1990년대 X-TREME이 리메이크한 곡. 난이도가 그리 높지 않아 중수이하 DDRer들에게 많이 선택되는 곡. 베이직 트릭의 반박 3연타 부분에서 '딱딱' 하고 박수를 곁들이는 '박수퍼포가' 유명하다. 줄여서 '피', '내불'이라고 부른다. (굳이 줄여서 부를 필요는 없다~)

5:30짜리만 확실히 기억하지 꼭 자체가



◀ 26소. 연타  
남 + 0.5타남 조  
연으로 28연



다른 중에서는 멜로우와 버터만 백연 거의 최하난이도 곡이라 하겠다. 1P, 2P의 위치 비공인도 거의 뚜렷해서 발판 따라가 좀더러 무난하다. 단 90도 스텝(↻↻)나 ↻↻같은 동시발기가 등장하는 것이 상당히 걸리는 점이다. 또한 후반 부분에서 거의 러시 수준으로 들어오므로 발판의 위치가 틀어 배치 없었다면 양치기 심상이다. 램프 클리어를 노린다면 31소절의 첫 부분을 주의할 것. 배치가 상당히 기묘해서 보고 발기에는 조금 디리가 고인다. 트릭 다음의 경우에는 앞 발판에 걸친 연속 동시 점프가 계속하여 등장하므로 클리어만 가능하다면 더블의 감각을 익히기는 최고.

## BASIC TRICK

베이직은 반박 3연타가 등장하기는 하지만 ↻↻↻↻↻ 같은 패스를 세 번 밟는 것이어서 그리 어려운 것은 없다. 15소절부터 21소절까지 연결된 장박반박 2연타 부분에서 발이 꼬이지 않도록 주의. 리듬이 어긋날 부분도 없고 연타부분만 확실히 처리해주면 OK. 트릭의 경우 반박 3연타 부분이 좀 더 높아졌고 ↻↻↻↻↻ 같은 연속 동시발기가 추가되었으나 베이직과 구성이 크게 다르지 않아 수월히 클리어 할 수 있을 것이다. ↻↻↻↻↻ 반박 3연타로 구성되어 있는 17, 18소절의 중간부분에서 중심을 잃지 않도록 주의.

## MANIAC

매니아은 트릭에 비해 크게 레벨업했지만 그래도 매니아 중에서는 가장 쉬운 곡. 반박 3연타의 패턴이 상당히 다양하고 장박 부분의 워밍이 있어 장박 반박을 확실히 구분해 주어야 할 듯. 24, 26, 28, 30소절에 등장하는 램프 5연타부분 반박 3연타부분이 최대의 난관. 슬라이드에 자신이 없다면 한발씩 ↻에 놓고 양발을 번갈아 굴러주며 달리듯이 처리하면 어려운 것 없다. '공공력착공-공공력'





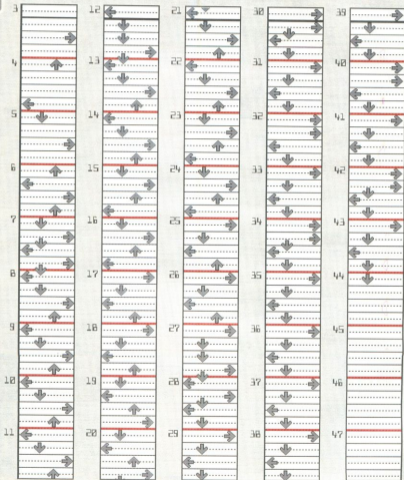
# STRICTLY BUSINESS

• BPM 125 MANTRONIK vs EPMD 음향스테이지: 권 스테이지

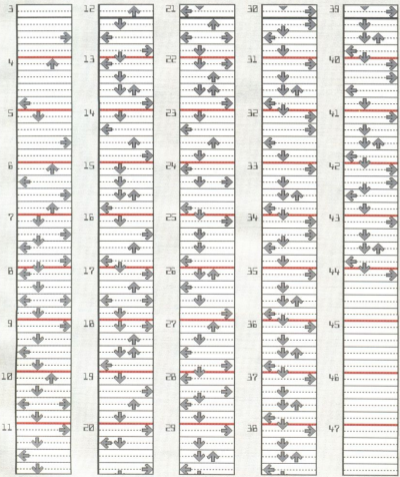
BASIC SUPERIOR ★★★ MAX COMBO 167

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC



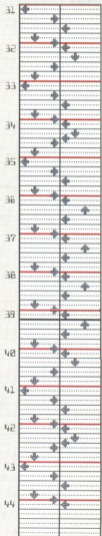
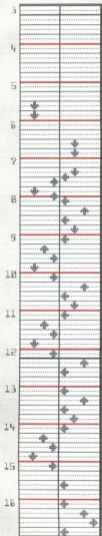
TRICK MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 177



DANCE DANCE REVOLUTION  
 TRICK



**BASIC DOUBLE** MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 165



DANCE ORCE REVOLUTION: BASIC DOUBLE

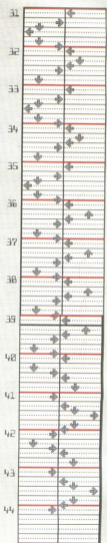
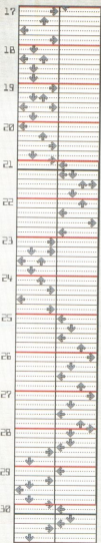
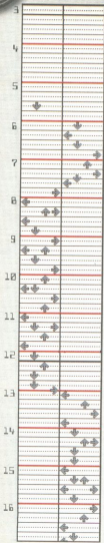


# TRICK DOUBLE

GENUINE ★★★★★★

MAX COMBO 185

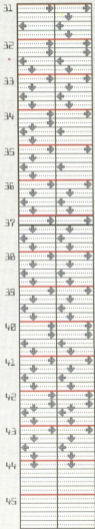
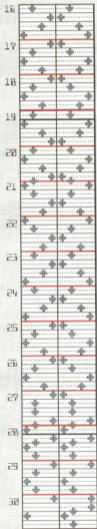
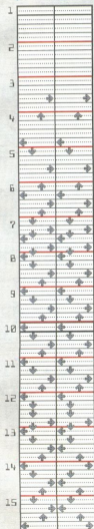
TRICK DOUBLE  
DANCE DANCE REVOLUTION





BASIC COUPLE

SUPERIOR ★★★★★ MAX COMBO 162



DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

세계의 춤, 팝 마리의  
1 Shot the Sheriff'를 예의  
크림슨이 리메이크하고 그 곡을  
다시 커티스 탠드르노와 램 그룹의 EPMD  
가 리메이크한 곡. 합창등의 분위기가 일  
품. '비즈니스의 반박 3연타(←·→·←)  
는 너무나 유명해 비즈시스템이라는 명칭  
이 붙어있을 정도. 줄여서 '비즈니스'나  
'비지'라고 부른다.

## BASIC TRICK

반박 3연타 연습곡이라고 해도 과언이  
아닐 만큼 전형적인 반박 3연타가 많이  
나온다. 7~8 27~28소절에 등장하는 반  
박 3연타 두개들이 세트는 '피다단·피다  
단'의 템포로 처리해주는데, 제법 슬라이  
드+레일 폭포의 연구가치가 있는 부분이  
다 주목해 보도록. 그 이후에 나오는 패턴  
역시 7소절의 기본적인 부분과 크게 차  
이가 나지 않으나 쉽게 풀리어 할 수 있  
을 것이다. 트릭의 경우 베이직보다는 확  
실해 까다로워진 느낌을 받을 수 있는데,  
버터플라이 식의 동시 딸기 패턴과 꼭 특  
유의 반박 패턴 (←·→·←) (←·→·←) (←·→·←)  
이 (←·→·←) (←·→·←) (←·→·←)로 바뀌어 나  
오기도 한다. 반박적인 줄에 맞춰 확실표  
배치도 반복적으로 나오니 보컬템포만 잘  
따라가면 풀리어도 쉬워지고 상당히 즐겁  
다.

## MANIAC

이제는 조금 변형된 반박 연타들을 보  
여주고 있다. 반박 5연타도 제법 등장하  
는데 때때로 초보라면 헤맬 수 있으나 나  
오는 부분과 패턴을 확실히 눈여겨 무자.  
14~15에 등장하는 5연타는 시계로 타닐  
가능. 18소절의 끝 부분과 18소절의 도입  
부까지 연결되어 있는 5연타는 →를 왼발  
로 지탱한다는 느낌을 가지고 할아주자.  
시작부분인 →를 오른발로 시작한다면 아  
마도 큰 무리가 없을 듯. 이후에 나오  
는 거의 대부분의 소절들은 한 소절 당

하나 이상의 반박연타가 나오므로 그 점  
에 유념하면 역시 쉽게 정복할 수 있다.



4 0번이되어 5  
연 단 부분에  
LEFT를 끊어놓  
으면

## DOUBLE

비즈시스템이 물리우는 특징적인 반박  
3연타가 어김없이 여기에도 등장한다. 7  
소절부터 양 발번에 걸쳐서 등장하는데  
이 부분만 깨끗하게 밟아주면 다른 설명  
은 없어도 풀리어가 가능할 것이다. 17소  
절에서의 상하의 거리를 해결하는 것도  
관건이러니 관련 트릭 더많은 비즈시스  
템의 진수를 보여준다. 싱글에서의 단조  
움을 탈피, 멀티발 비즈시스템에 다 등장하  
므로 비즈시스템의 황제라든 도전해 보기  
를. 이 곡으로 반박 3연타의 마스터가 될  
것이다.



# PUT YOUR FAITH IN ME

● BPM 119 ● UZI-LAY ● 동명스튜디오: 1스타이저

**BASIC** ORDINARY ★★★ MAX COMBO 128

1 18 19 28 37  
2 11 20 29 36  
3 12 21 30 35  
4 13 22 31 34  
5 14 23 32 33  
6 15 24 33 32  
7 16 25 34 31  
8 17 26 35 30  
9 18 27 36 29

DANCE DANCE REVOLUTION

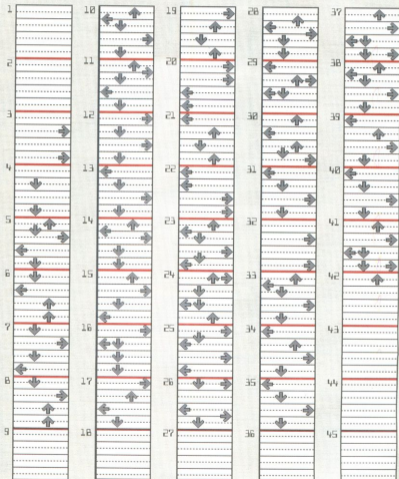
BASIC



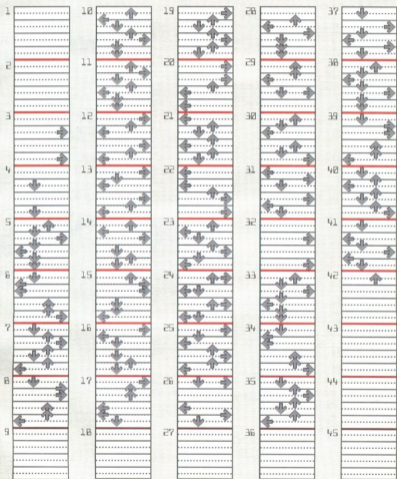
TRICK SUPERIOR ★★★★★ MAX COMBO 145

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK



**MANIAC** GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 203



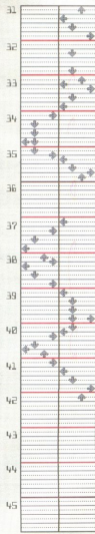
DANCE DANCE REVOLUTION

MANIAC

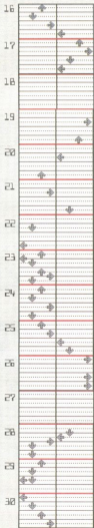


**BASIC DOUBLE** SUPERIOR ★★★★★ MAX COMBO 135

BASIC DOUBLE DANCE DANCE REVOLUTION



TRICK DOUBLE MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 147



ORANGE ORANGE REVOLUTION

TRICK DOUBLE

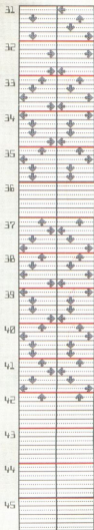
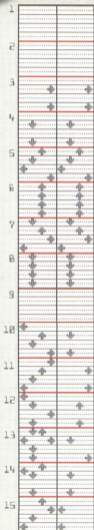


# BASIC COUPLE

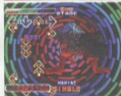
ORDINARY ★★★ MAX COMBO 128

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE







코나미 오리지널 곡, 임박한 여성 코러스가 압권이다. 묘하게 느린 템포에 놀라지 않고 주의해야 한다. 줄여서 '웃춤'이나 '미러스트'의 이름을 따 '우지', 혹은 '우지 레이'라고 부른다.

## BASIC

템포 자체는 상당히 느리지만 같은 난이도의 버퍼리이와는 달리 반박 3~4연타가 기본으로 출현한다. BASIC난이도에서는 ORDINARY로 다른 곡보다도 묘하게 템포가 느리기 때문에 어실하게 틀릴 가능성도 없지 않아 있는 곡. 질박과 반박이 섞여서 등장하므로 이 이상의 난이도의 곡에 도전하고 싶다면 반드시 넘어야 한다. 초반 6소절 부분의 정박 4연타 부분은 곡의 템포가 느리다는 점을 유념하여 천천히 밟아주어 곡 자체의 리듬을 몸에서 익히자. 13, 21소절의 반박 3연타와 25소절의 반박 4연타 외에는 오프로 정박

이나 리듬만 놓치지 않는다면 쉽게 클리어할 수 있을 듯. 25소절의 반박 4연타는 오른쪽으로 ◯·○·, 왼쪽으로 ◯·○를 밟아주면 OK(자신이 있으면 반대쪽 발로도 밟아보자).

## TRICK

기본적으로 베이스와 발판 차이가 없는 것처럼 보이나 실력이 없기 때문에 한 번 페이스를 놓치면 밀리기 십상이다. 하지만 익숙해지면 고속 타임을 비롯, 각종 피로가 가능하므로 연구가치가 있는 곡. 또한 TRICK의 거의 모든 곡이 이러한 느낌으로 진행되기 때문에 트릭 초심자에게 권장곡. 21소절의 반박 3연타 두 개와 25소절의 반박 4연타. 그 외에 간간히 등장하는 반박 3연타 이외에 주목할 부분은 없다. 22소절의 부분은 버퍼리이를 생각하여 가볍게 뛰어 올라 타이밍을 생각해 밟아주도록.

## MANIAC

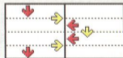
MANIAC의 난이도는 GENUINE, 최대 반박 7연타가 계속해서 등장하기 때문에 막연하게 익숙해지기 역시 쉬운 곡. 최대 문제는 반박 난무를 너무 의식해 빨리만 움직이려 하다보면 곡의 스피드를 알릴려 버려 밸런스가 붕괴될 무렵이 있다는 것. 일단 클리어를 노린다면 '느리다'는 사실을 의식할 필요가 있다. 시작부터 쏟아지는 반박 7연타 패턴. 기본적인 스텝은 트릭에서 크게 벗어나지 않지만 3연타가 아닌 7연타라는 점을 유념해야 한다. 확실히 따라가야에만 금강하면 더러가 꼬여버리니 다음 발을 부분을 확인해 가며 발을 놓아야 한다. 곡이 느리므로 미리 보아두기가 수월할 것이다. 그러나 주의할 점은 곡의 전체적인 템포와는 전혀 상관없이 그 소절간의 박자를 알아야 한다는 것. 예로서 7, 8, 10소절들은 곡의 템포와 상관없이 반박 7연타라는 것만 유념하면 리듬을 놓치는 일은 없다. 곡의

마지막 부분이 되는 34소절부터 38소절까지는 앞의 5~10소절까지의 패턴을 아주 약간 변형시켜 놓은 것으로 촉보를 잘 보면 연결 패턴이 보일 것이다.



## DOUBLE

반박 3연타는 당연지사로 등장. 베이스 그루브에서 등장하는 변칙 박까지 등장하는 방식할 수 없는 곡이다(그래봤자 느린 것은 마찬가지). 25소절의 변칙 박의 연속 등장 코스가 완벽 클리어를 가로막는다. 무드러운 슬라이드 스텝 2연 마무리가 좋기는 하지만 자신 없으면 딱딱·딱딱(슬로우 템포를 강조한 것임. 위고 들어가지 말 것의 기본으로 두 번 밟아주면 무난하다. 뜻치우 트릭 더블 공격의 기본은 끝에서 끝으로의 이동. 촉보를 잘 보고 자신에게 맞는 이동법을 찾아주면 역시 무난하다.



트릭 더블 32소절. 그대로 밟는다





# PUT YOUR FAITH IN ME -JAZZ GROOVE

●BPM119 127x4.14 용량:560지 (1스타레인지에서 오리지널 곡을 선택하지 않았을 때 스타레인지 이후)

**BASIC** SUPERIOR★★★★★ MAX COMBO 149

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC

1	10	19	28	37
2	11	20	29	38
3	12	21	30	39
4	13	22	31	40
5	14	23	32	41
6	15	24	33	42
7	16	25	34	43
8	17	26	35	44
9	18	27	36	45

Detailed description of the dance chart: The chart consists of 45 numbered steps arranged in a 5x9 grid. Each step is represented by a set of five horizontal lines (representing dance pads) with arrows indicating the direction of the foot movement. Red horizontal bars are placed between steps 2-3, 4-5, 6-7, 8-9, 11-12, 13-14, 15-16, 17-18, 20-21, 22-23, 24-25, 26-27, 29-30, 31-32, 33-34, 35-36, 38-39, 40-41, 42-43, and 44-45. The arrows for each step are as follows:

- Step 1: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 2: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 3: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 4: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 5: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 6: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 7: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 8: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 9: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 10: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 11: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 12: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 13: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 14: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 15: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 16: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 17: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 18: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 19: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 20: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 21: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 22: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 23: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 24: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 25: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 26: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 27: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 28: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 29: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 30: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 31: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 32: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 33: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 34: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 35: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 36: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 37: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 38: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 39: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 40: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 41: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 42: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 43: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 44: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←
- Step 45: (1,4)←, (1,5)←, (2,4)←, (2,5)←, (3,4)←, (3,5)←, (4,4)←, (4,5)←, (5,4)←, (5,5)←





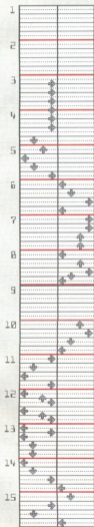
# MANIAC GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 208

DANCE DANCE REVOLUTION

MANIAC

1	10	19	28	37
2	11	20	29	38
3	12	21	30	39
4	13	22	31	40
5	14	23	32	41
6	15	24	33	42
7	16	25	34	43
8	17	26	35	44
9	18	27	36	45

**BASIC DOUBLE** MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 149



ORANGE ORANGE REVOLUTION

BASIC DOUBLE



# TRICK DOUBLE

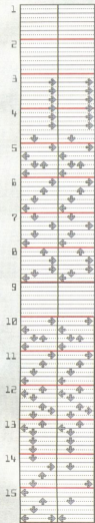
GENUINE ★★★★★★

MAX COMBO 100

TRICK DOUBLE  
DANCE DANCE REVOLUTION



**BASIC COUPLE** SUPERIOR ★★★★★ MAX COMBO 141



ORANGE ORANGE REVOLUTION

BASIC COUPLE

배경에 걸리는 경쾌한 피아노 리듬으로 분위기가 상당히 변해있다. 원곡에 비해 리듬타기가 상당히 까다로워져서 공략이 쉽지 않은 듯 '웃웃이 재즈', '우지 재즈' 등으로 부른다.

## BASIC

번식 리듬과 반박 3연타의 연속으로 쉬운 곡은 아니다. 11~12소절의 반박 3연타 3연속 세트는 처음 보면 다소 당황할 수 있으나 발의 위치를 잘 생각하면 쉽게 진행 할 수 있다. ♪·♪·♪는 오른-왼-오른므로, 이어지는 ♪·♪·♪는 왼-오-왼-오므로, 다시 ♪·♪·♪는 오른-왼-오른므로 처리하면 OK. ♪·♪·♪·♪·♪·♪를 슬라이드로 처리해도 좋다. 13소절 이후부터는 위에서 설명한 두 가지 패턴이 2간격이 조합되어 나오는데 이 부분도 마찬가지로 넘길 수 있다. 17소절부터 정박과 반박 3연타가 혼합된 부분은 구간별로 대항구성이 되어있어 방향 바뀌어가 타님이 가능. 29소절부터는 다시 5, 10소절과 마찬가지로 패턴으로 진행되다가 마지막 부분인 36소절에 11소절과 비슷한 패턴이 나오는데 마무리 부분이 약간 변형이 되어 있지만 36소절에 반박 스텝이 살짝 추가되어 있는 것뿐이므로 걱정 말고 넘어가도록.

## TRICK

5소절에 등장하는 ♪·♪·♪·♪·♪·♪ 양발 점프구간은 곡의 템포가 느려지라는 것을 항상 염두. 천천히 뛰어 타이밍을 잡으라 본격적으로 진입하자. 7, 8소절부터 시작되는 반박 3연타 네 개들이 세트는 베이직의 11소절에서 설명했던 것처럼 원발사차-원발사차, 오른발사차-오른발사차의 방식으로 밟아주면 된다. 11~12소절까지는 트릭이라고 보기 힘든 반박 7연타 연속 구간. 조금씩 할 필요 없이 눈으로 확실히 짚어보면 실수 없이 갈 수 있

다. 미리 족보를 보고 머리 속에 윤곽을 그려보는 것이 좋을 듯. 11소절에 앞서 10소절의 마지막이 원발로 끝나는 어려움이 있다는 것을 유념하면서 11, 12 소절을 넘기자. 그 이후부터 나오는 패턴들은 앞에서 설명한 것 그대로 참조하여 진행하도록 하자.

## MANIAC



'까다로운 리듬'이 무엇인지를 확실히 경험할 수 있는 곡. 일단 시작 3소절부터 전에 볼 수 없었던 이상한 반박으로 출발. 그저 잘막아졌거나--하고 방심하면 시작과 동시에 아유와 함께 화면이 어두워질 수 있으니 정신 바짝 차려야 한다. 족보를 자세히 보면 알겠지만 4번막(장막도 아니고 8분막)전에도 아니고 16분(반)의 반박도 아닌 18분의 3막이다. 16분의 3막 3연타에 잘막 두 개, 반박 한 개로 마무리. '파-파-판-판-파파' 라는 리듬을 확실히 각인시키고 밟는다. 잘 안들리는 리듬이므로 힘들다면 그냥 GOOD으로 넘겨버리지. 5소절부터 ♪·♪·♪·♪·♪·♪처럼 동시타기가 들어간 반박 3연타가 등장하므로 초주의. 6, 7소절에서 반박 3연타, 2연타 부분을 확실히 구분해서 패드에 바지지 않도록 역시 주의. 다음으로 이어지는 11~36소절까지는 보통 예니악에서 볼 수 있는 반박 7연타 묶음으로 구성되어 있다. 그저 생각 없이 반박 7연타 리듬만 타다보면 17, 18소절의 반박 5연타+정막 하나 패턴에서 무너질 수 있으니 주의. 다시 19, 20소절은 반박 3연타 두 개 묶음이나 다시 조심. 21~24소절은 반박 7연타로 비껴가 밟아주다가 25소절에서 갑자기 한꺼번에 치는데 역시 흐트러지지 않도록 역시 주의. 이 부분 역시 곡을 많이 들

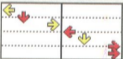


어보지 않으면 확실히 리듬타기가 까다로우므로 힘들다면 GOOD 처리하자. 나머지는 앞부분의 반박.

◀ 3~4소절 리듬은 그림

## DOUBLE

묘하다. 반박 3연타는 트레이드마크지만 스텝 자체는 복잡하지 않다. 어쩌면 베이직 PUT YOUR FAITH IN ME보다 쉬울 수도 있다. 스텝이 쉬우므로 피로감을 연구해 보는 것도 괜찮다. 하지만 트릭 더 높은 난이치 않다. 반박 3연타와 변칙리듬을 비롯, 최대 7연타와 1패널 인타(6c: ♪·♪·♪·♪·♪·♪)까지 포함된 강적이다. 반박 7연타의 경우는 패널을 횡단하게 되므로 스텝의 시야가 넓지 않으면 당황해 기 쉽상이다. 횡단의 패턴을 나름대로 익히는 것이 기본.



▲ 반박 더블 2소절, 역시 고대 발기가 안전





# BRILLIANT 2 U

•BPM 149 - NAOKI •BEATS/MEASURE: 1 2&4&0&4

BASIC

SUPERIOR ★★★★★ MAX COMBO 162

1 11 21 31 41  
2 12 22 32 42  
3 13 23 33 43  
4 14 24 34 44  
5 15 25 35 45  
6 16 26 36 46  
7 17 27 37 47  
8 18 28 38 48  
9 19 29 39 49  
10 20 30 40 50

DANCE DANCE REVOLUTION

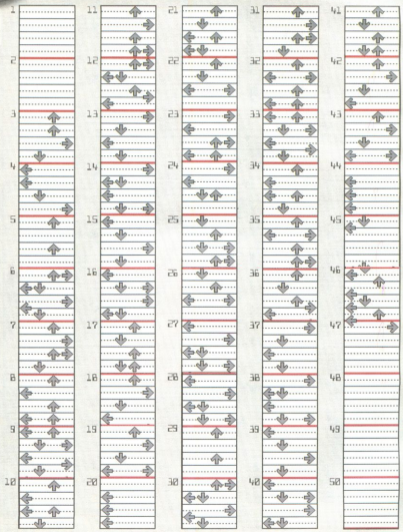
BASIC



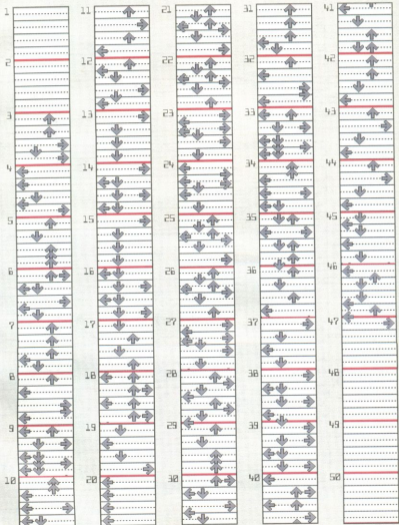
# TRICK MAVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 176

ORANGE DANCE REVOLUTION

TRICK



MANIAC GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 325



DANCE DANCE REVOLUTION

MANIAC



# BASIC DOUBLE SUPERIOR ★★★★★ MAX COMBO 165

BASIC DOUBLE DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

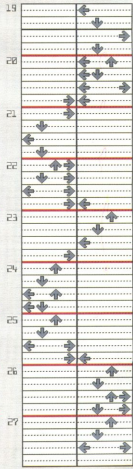
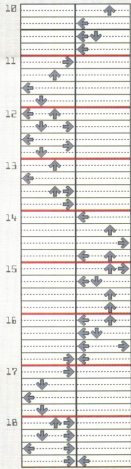
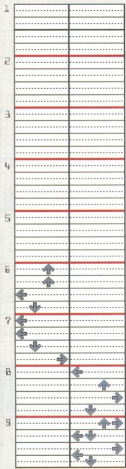
54



# TRICK DOUBLE MAVEIROUS ★★★★★ MAX COMBO 180

ORACE DANCE REVOLUTION

TRICK DOUBLE



The image displays a 3x12 grid of musical notation for the song "DANCE DANCE REVOLUTION - TRICK DOUBLES". Each cell in the grid contains a five-line staff with a red double bar line. The notation consists of various arrow symbols (up, down, left, right) placed on the lines and spaces of the staff, representing notes and rests. The grid is organized into three columns and twelve rows, with row numbers 28 through 36 on the left, 37 through 45 in the middle, and 46 through 54 on the right.

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK DOUBLES



**BASIC COUPLE** SUPERIOR ★★★ MAX COMBO 149

BASIC COUPLE ORRICE DANCE REVOLUTION

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27



28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54



코미 오리지널 보폭  
 곡 제법 빠른 리듬에 간박  
 감 넘치는 디스토션 기타들과  
 모뎀이 재록 그대로(의역하자면 '당신에  
 게 영광을') 상당히 강한 느낌을 주는 곡  
 이다. 중수 이상 플레이어에게 상당히 인  
 기를 얻고 있는 곡 중어서 'BOV', '브  
 링', 혹은 아티스트의 이름을 따 '니오키'  
 라고 부른다.



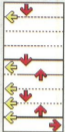
### BASIC

간간이 반박 3연타가 등장한다는 것만  
 보면 난이도에 비해 그리 주의할 점은 눈  
 에 띄지 않는다. 역시 간간이 등장하는  
 ♪♪♪로서 발기 부분도 미리 보고 있다가  
 풀만 약간 틀어주면 하등 문제였다. 45  
 46 마무리소절 '복합·빠리빠·빠리빠  
 바발'에서 간질간질처럼 한타의 얼얼 필  
 리라고 두 발로 우다다다 달리는 오빠달  
 리퍼포를 써주어 멋진 파니쉬 클러리의  
 골지 같은 시선을 즐기며 우리 모두 멋진  
 파니쉬

### TRICK

리더는 동시발기, 동시발기 부분이 상  
 당히 많아 잦은 질프로 인한 체력소모가  
 제일 있을 것이다. 8~9소절 ♪♪·♪

♪·♪♪ 11~12소절 ♪♪·♪♪·♪♪·  
 21소절 ♪♪·♪·♪♪ 등 근대군에 걸려있는  
 동시발기 구간의 능숙한 처리가 관건. 그  
 외에 반박 3연타부분은 그리 어렵지 않  
 다. 마무리에서는 반박 3연타와 반박 6  
 연타가 콜라베이션으로 나오는데 앞서  
 말한 '복합·빠리  
 빠·빠리빠바  
 발' 리듬에 맞추  
 어 강하게 달려준  
 다. 원발은 ♪에  
 놓고 오른쪽으로 나  
 어져 처리하면  
 OK.

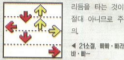


4 45소절 이후 리듬  
 강음, 복합·빠리빠·  
 빠리빠바발!

### MANIAC

이 정도라면 MANIAC의 뜬뜬한 피  
 맛을 느끼기에 전혀 부족함이 없다. 첫번  
 째 난관은 9소절 후반부 ♪♪·♪♪·♪  
 ♪♪ 연속 동시발기 구간. 이게 반박 3연타  
 라는 점이 문제다. 그저 '복'에 맞춰  
 '라' 라는 말 밖에— 그 후 계속 등장하는  
 장박 연속 동시발기 구간에서 체력을 아  
 급아급 갠아먹힌 플레이어는 21~27소절  
 '극악! 발로 비트베이션! 구간에 돌입하게  
 된다. 반박 2연타반의 반박 3연타반과  
 으로 이루어진 8연타 세트가 우리 발을  
 빈아나 출린다! 그저 귀에 들리는 브릴리언  
 '복빠·빠리빠·빠~'에 맞추어 움직여  
 주면 된다. 때로 움직임을 쪽으로 만들어  
 놓기는 했지만 실각 문제는 그대로 발이  
 따라주느냐는 것, 사뭇하고 만든 것이  
 아니냐더라면 열심히 연습해 보자. 분명  
 된다. 문제는 리듬! 초인이라든 빈의 반  
 박을 밟을 때 거의 동시에 밟는 느낌으로  
 처리하려는 것. 원전동사는 MISS일 뿐,  
 '거의 동시'라는 것이 중요. 27소절까지  
 끝나면 28에 반박 8연타가 등장하는데 시  
 제발할 인터넬 2회전으로 처리할 수 있  
 다. 21~27소절 리듬으로 착각하여 허우  
 하게 무너지는 일이 없도록, 이후에는 ♪

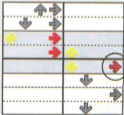
♪·♪♪·♪♪ 반박 3연속 동시발기 구  
 간에 한 번 더 등장하고(33소절) 전반부  
 와 비슷한 구성이다. 마무리는 '레이저·  
 트릭처럼 '복빠·빠리빠·빠리빠바발'



리듬을 타는 것이  
 절대 아니므로 주의  
 4 33소절 복합·빠리  
 빠·빠~

### DOUBLE

전체적으로는 장박 구성이므로 느릴 지  
 체는 아니다. 하지만 스텝의 내용이 풍부  
 해므로 곡의 스피드의 차질 우려가 있다.  
 거의 스피드와의 싸움. 횡단이 연속으로  
 등장하는 것도 눈에 거슬린다. 곡을 외우  
 고 있는 여부에 상관없이 처너 플레이에서  
 는 성공하기 힘든 곡 중의 하나. 트릭 더  
 플의 경우는 2개 동시 발기가 넘쳐나므로  
 거의 체력과의 싸움. 곡은 어렵지 않거  
 때 문에 DDR을 평소여 알아나 했느냐(죽  
 업 아니 체력이 있느냐)가 관건. 트릭 더플  
 37소절 뒷부분 두 박자와 38소절 첫 번째  
 박자에서 문워크(하이)를 잦은의 뒤로 건  
 기 가능하다. 쪽모고 보고 연구해보자.



▲ 트릭 더플 37~38소절의 문워크 등 38소절 반  
 론 고스트 스텝



# BRILLIANT 2 U - ORCHESTRA GROOVE

● BPM 149 - NAOKI ● 음용스타이지: (1, 2스타이지에서 오리지널 곡을 선택하지 않았을 때 3스타이지 이후)

BASIC

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 166

ORCHESTRA GROOVE

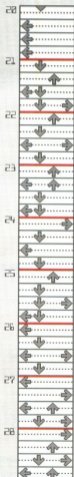
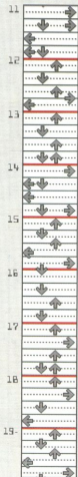
BASIC



# TRICK GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 187

ORACE DANCE REVOLUTION

TRICK



2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47

ORANGE DANCE REVOLUTION

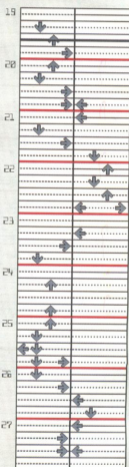
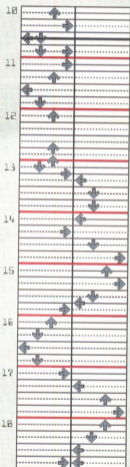
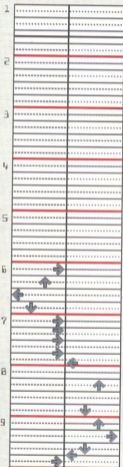
MANIAC



# BASIC DOUBLE SUPERIOR ★★★★★ MAX COMBO 171

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE



28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

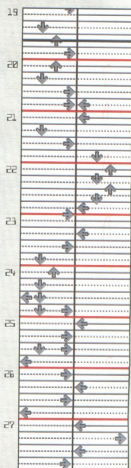
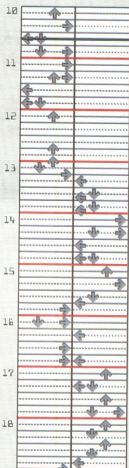
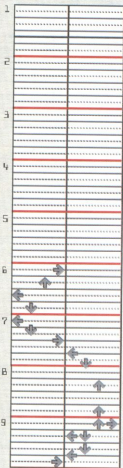
54



# TRICK DOUBLE MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 187

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK DOUBLE





28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK DOUBLE



# BASIC COUPLE MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 153

BASIC COUPLE

DANCE DANCE REVOLUTION

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Detailed description: This chart shows the first 9 steps of the 'Basic Couple' routine. Each step is represented by a vertical column of arrows on a 5-line grid. Step 1 has no arrows. Step 2 has a red line on the 2nd line. Step 3 has a red line on the 3rd line. Step 4 has a red line on the 4th line. Step 5 has a red line on the 5th line. Step 6 has arrows: Left (L), Up (U), Right (R), Up (U), Left (L), Up (U), Right (R), Up (U), Left (L), Up (U), Right (R), Up (U). Step 7 has arrows: Up (U), Down (D), Up (U), Down (D), Up (U), Down (D), Up (U), Down (D), Up (U), Down (D), Up (U), Down (D). Step 8 has arrows: Up (U), Up (U), Up (U), Up (U), Up (U), Up (U), Up (U), Up (U), Up (U), Up (U), Up (U), Up (U). Step 9 has arrows: Down (D), Up (U), Right (R), Left (L), Down (D), Up (U), Right (R), Left (L), Down (D), Up (U), Right (R), Left (L).

10

11

12

13

14

15

16

17

18

Detailed description: This chart shows steps 10 through 18. Step 10 has arrows: Up (U), Up (U). Step 11 has arrows: Right (R), Right (R). Step 12 has arrows: Down (D), Up (U), Down (D), Up (U). Step 13 has arrows: Left (L), Down (D), Up (U), Down (D), Left (L), Down (D), Up (U), Down (D), Left (L), Down (D), Up (U), Down (D). Step 14 has arrows: Right (R), Right (R). Step 15 has arrows: Left (L), Up (U), Down (D), Up (U), Left (L), Up (U), Down (D), Up (U), Left (L), Up (U), Down (D), Up (U). Step 16 has arrows: Down (D), Down (D), Down (D), Down (D), Down (D), Down (D), Down (D), Down (D), Down (D), Down (D), Down (D), Down (D). Step 17 has arrows: Left (L), Down (D), Down (D), Down (D), Left (L), Down (D), Down (D), Down (D). Step 18 has arrows: Up (U), Right (R), Up (U), Right (R), Up (U), Right (R), Up (U), Right (R), Up (U), Right (R), Up (U), Right (R).

19

20

21

22

23

24

25

26

27

Detailed description: This chart shows steps 19 through 27. Step 19 has arrows: Down (D), Down (D), Down (D), Down (D). Step 20 has arrows: Down (D), Right (R), Down (D), Right (R). Step 21 has arrows: Down (D), Up (U), Down (D), Up (U). Step 22 has arrows: Up (U), Up (U), Up (U), Up (U), Down (D), Up (U), Down (D), Up (U). Step 23 has arrows: Left (L), Right (R), Left (L), Right (R). Step 24 has arrows: Up (U), Up (U), Up (U), Up (U). Step 25 has arrows: Down (D), Down (D), Down (D), Down (D), Left (L), Down (D), Down (D), Down (D). Step 26 has arrows: Up (U), Up (U), Up (U), Up (U). Step 27 has arrows: Down (D), Right (R), Down (D), Right (R), Left (L), Up (U), Left (L), Up (U).

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

오리지널 브릴에서 보 이스를 없앤 「BRILLIANT 2U~Orchestra Groove」, 참 업하고 중후한 이미지로 오리지널과 확실하게 다른 분위기를 연출한다. 줄여서 12U 오케, '브릴 오케, 나미키 오케' 라고 부른다.

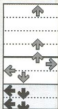
## BASIC

곡 도입부 3소절은 광범한 성악 4분타, 4소절의 ♪ 3연타가 정해진 반박(아닌 반박(아닌 16분의 3박 3연타)이므로 리듬 연출처도 즉 주의(배경에 걸리는 전자음을 잘 듣자). 10소절 시작부분은 반박 4연타인데 배지 가 약간 까다롭다. ♪ ♪는 오른발 슬라이드, ♪ ♪는 왼발 슬라이드 해주어도 좋다. 13~14, 17~18소절에 ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪로 방향을 바꾸어 정박연결 되는 동시발기에서 흐트러지지 않도록 역시 주의. 그 외에 딱히 눈에 띄는 부분은 없다. 45소절에서 시작하는 브릴 피너의 '빠반·빠빠반·빠빠빠빠빠' 부분은 오리지널 브릴과 같은 리듬. 확실표 표시는 약간 다르니(히지키 6연타에서 확실표 하나가 빠져 나옴 있다. 청 맛을 눈 그리는 법은 앞에서 언급) 오리지널 브릴도 그렇지만 상당히 양재있는 피너(가) 가능하니 피로(카)이런 연구까지 200%다. 예로서, 오른발로 ♪를 연타하다가 ♪로 슬라이드하며 이미지 ♪를 나이키(정스) 클럽의 그조도 처리하는 것도 COOL!

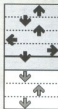
## TRICK

기본적인 구성은 베이직과 크게 다를 바 없지만 몇몇 까다로운 구간이 추가되었다. 4소절 ③연타가 16분의 3박이라는 것도 있고, 비슷하게 푸욱 흘러가다가 10소절에서 난관 풀락, 10소절 시작부분의 반박 4연타는 베이직과 똑같지만 그 직후가 문제. ♪ ♪과 ♪ ♪이 반의 반박인데도 11소절 ♪ ♪로 연결되기 어렵게 설계. 11소절 이후, 11소

절로의 연계를 미리 생각하고 있어야 별 런스가 무너지는 것을 막을 수 있다. ♪ ♪가 반의 반박이라는 것이 계속 거듭된다면 그냥 ♪ ♪ ♪ ♪를 반박 4연타로 간주하고 무디다다 GOOD으로 때워버리자. 34소절에도 똑같은 구간이 나오는데 36소절로의 연결이 ♪ ♪를 서발기라는 점이 조금 더 까다롭다. 역시 미리 준비하고 있기. 그 외에 까다로운 구간은 15, 18, 38, 43소절. 16분의 3박 5연타에 반박(아닌) 길게 설명할 것 없이 그제 '빠·빠·빠·빠' 리듬만 따라가면 된다. 평소엔 잘 들어올 필요가 있다. 마무리 구간은 트릭 오리지널 브릴과 동일.



▲ 10소절 반의 반박 두 파트

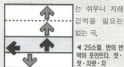


▲ 15, 18, 38, 43소절에 등장하는 '빠·빠·빠·빠' 구간

## MANIAC

반박 3연타 난무해 까다로운 패턴이 추가된 형식. 도입부에서 반박연타 나오다가 4소절은 역시 음악 따라가는 16분의 3박 3연타. 이어서 갖가지 반박 3연타 시리즈가 등장하는데 10소절 뒷부분, 13소절 앞부분, 14소절처럼 반박이 아닌 정박으로 연결되는 부분에서 헷갈리지 않도록 주의. 생각 없이 반박리듬 타다가 혼난다. 16차 17소절이 연결되는 부분의 ♪ ♪ ♪ 반박 3연타에서 ♪ ♪ 동시발기 연결구간이 약간 문제. ♪를 왼발로 ♪ ♪를 오른발로 처리하면 몸의 중심이 뒤로 쏠려버리므로 ♪ ♪ 왼발 슬라이드 처리하고 ♪를 오른발로 밟으면 수월해 넘길 수 있다. 20, 24소절의 느릿한 반박 5연타도 주의. 역시 구간은 25~28, 37~42소절에 등장하는 반의 반박 구간이다.

정신없는 상황에서 동시발기도 고민해버리기 쉬우니 동시발기를 확실하게 눈여겨 두자. 왼발로 동시발기를 약간 미묘하게 밟는 느낌으로 처리. '빠·빠·빠·빠' 드림파트를 주의 깊게 들어보면 리듬감이 없다. 그 외에 ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ 동시발기 처리가 섞인 반박 3연타에 주의하라. 주의 36소절 반박 7연타는 다 넣어야 하면 간단하다는 것. 동시발기 연결하는 구간만 하나만 오리지널 브릴보다



## DOUBLE

이 곡을 돌파하기 위해서는 브릴오케의 트랙을 클리어 할 수 있어야 한다. 이유는 그 유명한 반박(빠·빠·빠·빠·빠·빠)의 그 리듬이 등장하기 때문(캐다)일 것 같다. 이걸 돌파할 수 있다면 오리지널 트릭 더블보다 쉽다. 트릭 더블의 발파막은 다섯 개지만 이전 시리즈(얼굴, 개를 쳐도 한 점 무효하지 않다). 반칙리듬의 모든 요소는 끝고루 갖추고 있으므로 이 곡을 클리어하면 더블은 거의 확실한 수준일 것이다. 다른 곡들의 공략을 전부 참조하는 것이 도움이 될 것이다.



# AM-3P

■BPM 130 - 5.6K ■동영상4레이저 전 스테이지

BASIC

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 164 128

1 18 19 28 37

2 11 20 29 38

3 12 21 30 39

4 13 22 31 40

5 14 23 32 41

6 15 24 33 42

7 16 25 34 43

8 17 26 35 44

9 18 27 36 45

ORANGE DANCE REVOLUTION

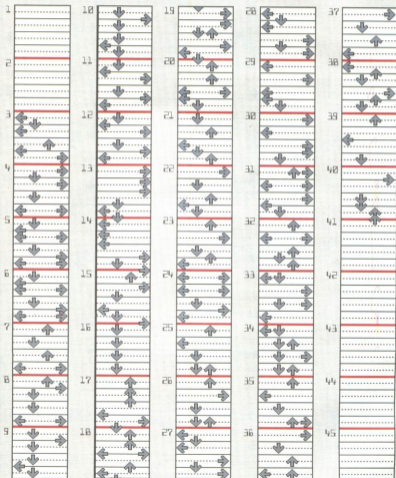
BASIC



TRICK GENUINE ★★★★★ MAX COMBO 195

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK



The chart consists of 45 rows, numbered 1 to 45. Each row contains a sequence of arrows: up, down, left, and right. Red horizontal bars are placed across the rows at the following numbers: 2, 4, 5, 6, 9, 11, 13, 14, 15, 18, 20, 22, 23, 24, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 41, 42, 43, 44, and 45.

DANCE DANCE REVOLUTION

MANIAC



# BASIC DOUBLE

MARVELOUS ★★★★★

MAX COMBO 166

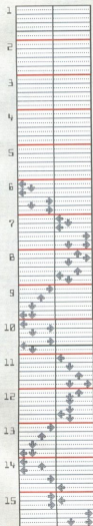
BASIC DOUBLE

DANCE DANCE REVOLUTION





TRICK DOUBLE GENUINE ★★★★★ MAX COMBO 194



DANCE DANCE REVOLUTION

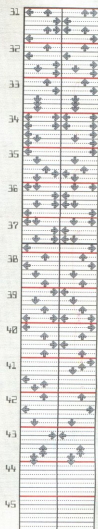
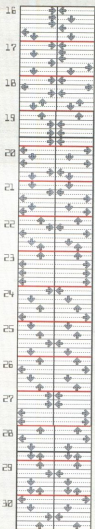
TRICK DOUBLE



**BASIC COUPLE** MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 156

ORRICE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE







# MAKE IT BETTER

●BPM 118 mibu-01 ●동음성대(아): 1, 2, 5, 6(아)

**BASIC** SUPERIOR ★★★★★ MAX COMBO 143

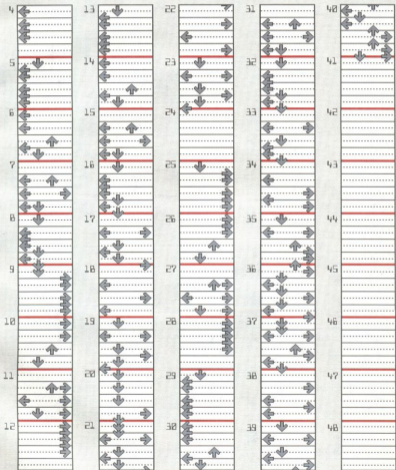
DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC

4	13	22	31	40
5	14	23	32	41
6	15	24	33	42
7	16	25	34	43
8	17	26	35	44
9	18	27	36	45
10	19	28	37	46
11	20	29	38	47
12	21	30	39	48

The image shows a 48-measure dance notation grid for the 'BASIC' level. The grid is organized into five vertical columns, each representing a different player's perspective. The measures are numbered 4 through 48. Each measure contains a set of four horizontal lines representing the dance floor. Arrows indicate the direction of the player's feet: left (←), right (→), up (↑), and down (↓). Red horizontal bars are placed across the grid to indicate specific measures or groups of measures. The notation is consistent across all columns, representing the same sequence of moves from different viewpoints.

TRICK MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 188



DANCE DANCE REVOLUTION

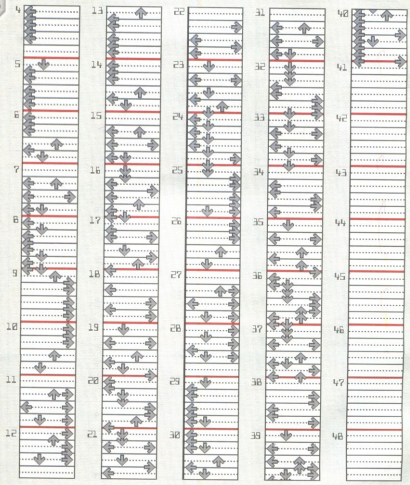
TRICK



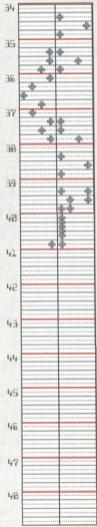
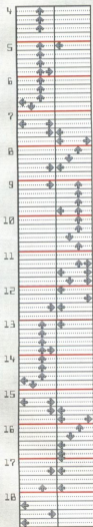
**MANIAC** PARAMOUNT ★★★★★★ MAX COMBO 212

DANCE DANCE REVOLUTION

MANIAC



BASIC DOUBLE MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 130



DANCE DANCE REVOLUTION

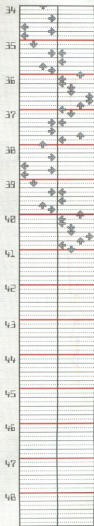
BASIC DOUBLE



TRICK DOUBLE **PARAMOUNT** ★★★★★★ **MAX COMBO 181**

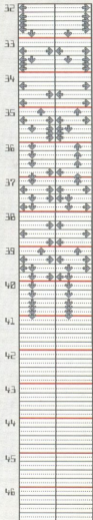
TRICK DOUBLE

DANCE DANCE REVOLUTION





BASIC COUPLE SUPERIOR ★★★ MAX COMBO 141



DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE



1980년대의 디스코 뮤직 냄새가 풍기는 코우이오 리지실 곡. 퀴카의 보컬과 뛰는 템포, 혁신한 프레스로 삼십대 댄스 분위기를 느낄 수 있...기는 하지만 곡의 난이도 때문에 플레이하는 양 발을 것이다. 곡 스피드는 전곡 중 가장 느리지만 물결 움직임이 훌륭한 화살표 때문에 한가하지는 않다. 곡의 임팩트가 강하지 않다는 점과 난이도 때문에 국내 오락실에서 인기 있는 그다지 보통 '매직에프', '태를 밟아'라고 부르며 아나실을 따 'MB(하어...)'라고 부르기도.

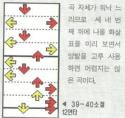
### BASIC

시작 후 한동안 동시발기가 포함된 정박연타만 하게 된다. 곡 자체가 워낙 느리니 만큼 7소절 연속 동시발기 부분에서의 점프는 살짝살짝 끊어가며 쉽게 뛰어주자. 연속 점프를 해야하면 느린 리듬에 맞추기 위해 필연적으로 높은 점프를 해야 되기 때문에 좋지 않다. 반박 3연타가 두 번 등장하고 한동안은 지리한 점프질만 반복. 25소절부터는 동시발기가 섞인 반박이 등장하니 정신차리지. 화살표는 엄청 춤추게 보이지만 곡이 느린 관계로 강약을 짐오는 없다. 눈으로 확실히 확인해 가며 차분히 밟으면 올 퍼펙트 가능.  $\heartsuit \cdot \heartsuit \cdot \heartsuit$   $\heartsuit$  같은 반박 3연타 부분은  $\heartsuit$   $\heartsuit$ 를 밟아자  $\heartsuit$   $\heartsuit$ 를 안발을 속으로 360도 시계방향 급회전해 오른쪽으로  $\heartsuit \cdot \heartsuit$ 를 처리하는 360도 급타임을 적용할 수 있다.

### TRICK

도입부가 정박연타에서 반박연타로 바뀌어 있다. 7소절 연속 동시발기 구간을 지나 8소절에서 9소절까지 걸쳐있는 반박 9연타는 고트머리에서 밟아 꼬이지 않도록 주의. 19소절과 20소절 이음새는 예년 약 AM 3처럼 왼발을  $\heartsuit$ 에 속으로 두고 오른쪽으로 나머지 처리. 양발 교체 더불어 슬라이드를 쓰면 COOL, 21소절 앞부분은

$\heartsuit$  반박 3연타에 안이어  $\heartsuit$   $\heartsuit$  동시발기 포함 장이므로 주의. 35소절 중간부터 시작하는 반박 15연타는 수부분에 안발을 중심을 잡아주다가 36소절이 되면 한발의 중심 축을  $\heartsuit$ 로 바꾸고 오른쪽을 이용해 나머지 발판을 처리한다. 30소절 중간부터 시작하는 반박 12연타 부분은 죽보질조.



4 39~40소절 12연타

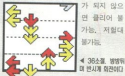
### MANIAC

죽보를 보기가 힘들 정도로 화살표가 춤추게 된다. 시작하자마자 바로 반박 5연타가 나오고 반박 3연타 패턴. 8소절이 시작되면 그야말로 난관.  $\heartsuit$ 를 왼발로 고정하고 다들 비동바동 움직인다는 느낌으로 재빠르게 연타 처리한 다음 마구리부분에서 동시 발기 패턴을 처리해주고 바로 9소절로 이어져서 곧 바로 반박 3연타를 처리해주도록 하자. 16 소절의 경우는 왼발을 속으로 고정해주는 것이 유용하다.  $\heartsuit \cdot \heartsuit$ 를 오른쪽으로 처리.  $\heartsuit \cdot \heartsuit \cdot \heartsuit \cdot \heartsuit \cdot \heartsuit$ 를 왼-오른-왼-오른-왼로 처리. 그리고 반박 동시 발기를 처리. 36소절에서 시작하는 연속 동시발기가 아주 육아오게 뒤섞인 반박 11연타가 등장. 눈으로 보기에 는 비드메-어의 스카 폼 처럼인 스피드가 느리지 않은가. 눈가는 대로 비동바동거리며 밟아대라... 라는 말 밖에는... 피니쉬 반박 12연타도 역시 마찬가지로.

### DOUBLE

반복하기 주력 테스트. 마치 체육시간을 연습시키는 듯한 스텝. 이 곡은 24소

절에 쉬는 시간이 있다는 것이 특색. 7소절과 19소절의 반복 뛰기는 그냥 점프로 이동하는 것이 쓸데없는 움직임을 줄일 수 있다. 하지만 트릭 더블은 춤, 점프 스텝의 수가 많아지더니 나중에 보이는 화근을 가득 메울 정도... 눈으로 보고하는 사람들에겐 거의 공포다. SO REAL. 마니악을 클리어할 수 있을 정도의 반복 점프



4 36소절 반복 뛰기 및 반시계 회전하기



# MAKE IT BETTER - SO REAL MIX

• BPM 118    mixer-01    • 동요스타이지: (1. 2스타이지에서 오리지널 곡을 선택하지 않았을 때) 3스타이지 이후

**BASIC**    MARVELOUS ★★★★★    MAX COMBO 159

DANCE ORANGE REVOLUTION

BASIC



TRICK GENUINE ★★★★★ MAX COMBO 191

ORANGE DANCE REVOLUTION

TRICK

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18

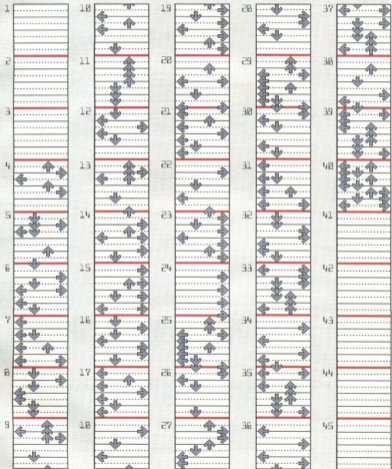
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27

28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36

37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45

MANIAC

EXORBITANT ★★★★★★★★ MAX COMBO 208



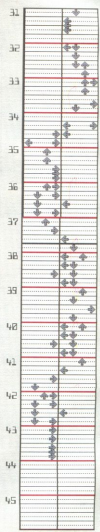
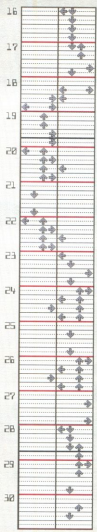
DANCE DANCE REVOLUTION

MANIAC



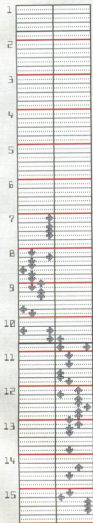
# BASIC DOUBLE MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 135

BASIC DOUBLE DANCE DANCE REVOLUTION



TRICK DOUBLE

PARAMOUNT ★★★★★★ MAX COMBO 185

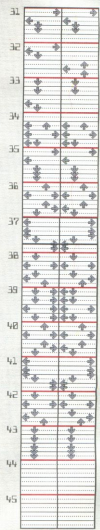
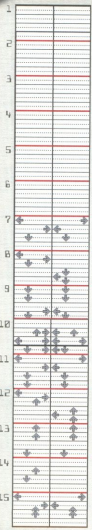


ORANGE DANCE REVOLUTION TRICK DOUBLE



# BASIC COUPLE MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 140

BASIC COUPLE ORANGE DANCE REVOLUTION







리믹스버전 'MAKE IT BETTER - SO REAL MIX.' 역시 밝은 느낌 피도소리 비슷한 것이 나서 해면분위기 가 난다고는 하는데 국내 오락실 여간할 줄 몰랄 라는 민후, 확실트는 더욱 흥분 줄여서 '백티 소 리얼', 더 줄여서 '소릴' 이라고 부른 다.



정액 동시발기와 반박 3연타가 혼합된 패턴이 계속 되지만 역시 스피드가 느리므로 충분히 눈으로 확인하여 갈 수 있다. 눈여겨볼 부분은 9소절 반박 3연타 뒤 세트와 34소절 반박 5연타부분. 9소절의 경우 사실 지극히 평범한 부분이지만 SO REAL을 처음 접하는 초심자의 경우 스텝이 꼬이는 경우가 있다. 모범순서는  $\odot$   $\odot$   $\odot$ 를 한-오른-원, 다시  $\odot$   $\odot$   $\odot$ 를 왼-오른-원이다.  $\odot$   $\odot$ 를 반박 슬라이드 후 오른쪽발  $\odot$  그 상태에서 오른쪽발로  $\odot$   $\odot$ 슬라이드와 동시에 시계로 270도 돌아 원발 $\odot$ 로 마무리 짓는 타입 슬라이드 조합도 COOL. 34소절의 반박 5연타는 오른쪽발로  $\odot$   $\odot$  왼발로  $\odot$  다시 오른 발로  $\odot$   $\odot$ 가 모범순.  $\odot$   $\odot$ 를 스위치시스템으로 처리하고(오른발 시작 오른 발로  $\odot$   $\odot$  슬라이드 후 스위치시스템 형 식으로 원발) 마무리 짓는 스위치시스템 슬라이드로 COOL.



5소절에 나오는 반박 5연타는 4, 12, 13소절에서도 같은 패턴으로 등장하는데 동시발기 처리후 앞발 고대로 스텝을 받

아주면 쉽다. 17~23소절의  $\odot$ 동시발기 는 '핑!' 하는 드림음에만 맞춰주면 리듬 타기가 한결 수월해 진다. 19소절의 반박 8연타는  $\odot$ 를 오른쪽발로 시작해서 스텝의 순서를 맞추도록 하고, 31소절의 반박 7 연타는  $\odot$ 에 원발을 고정된 상태에서 오른쪽발로 나머지를 처리하면 쉽다. 그 이후 특별히 어려운 부분은 없으니 생각보다 쉽게 클리어 할 수 있을 것이다.



매우나오리지만 MB보다 난이도가 하나 더 높은 발바닥 여간해지면 사실 약간 더 쉽다. 역시 어렵기는 마찬가지. 5소절 시작에 등장하는 동시발기로 구성된 반박 연타부분 처리에 익숙해 저야 클리어가 수월해 진다. 24소절까지는 반박 7연타가 연이어 등장하기는 하지만 기대감과 다르게 별로 안 흥분하다. 25소절부터 플레이어의 기대를 저버리지 않는 MB SO REAL을 만나보실 수 있다. 확실트 배치 는 동시발기 한번 한 개 발기 한 번이 고대로 나오지만 그냥 모호의 동시발기 로 방향 바꿔주는 것이 속 편하다. 고수급이 리얼  $\odot$   $\odot$   $\odot$ 부분에서 360도 급타 넘으로 확실한 임팩트를 줄 수 있다.  $\odot$ 를 발은 원발을 속으로 반시계로 360도 급타냥해  $\odot$   $\odot$ (3연발,  $\odot$ 오른발)을 처리 하는 것.  $\odot$ 를 발은 원발을 속으로 한 후 원발로 다시  $\odot$ (360의  $\odot$ )를 발아야 하는 데 발을 때었다가 다시 발는 것이 아니라 계속 붙어고 있는 상태에서 힘을 조절해 채질센서가 두 번 반응하도록 하는 것이다. 몸무게의 중력을 줄일 만큼 강하게 회전해 주는 것이 포인트. 29, 31, 35, 39, 40 소절 역시 꼭도록 확실히 숙지하고 뒤



아주면 된다(무책임인가...). 40소절의 동시발기 반박 7연타 중 앞의 4연타는 원발  $\odot$ 를 속으로, 뒤의 3연타는 오른쪽발을



속으로 생각하면 의외로 간단. < 42소절, 42연타 >



어찌된 일인지 구성이 심골과 거의 비슷하다. 가운데 부분을 제외하면 이동 테크닉이 특별히 요구되는 곳도 눈에 띄지 않는다. 심골을 클리어 할 수 있다면 무난히 클리어 가능한 곡이다. 트릭 레벨의 경우에도 사정은 마찬가지이지만 연타가 상당한 부분을 차지하기 때문에 원곡을 약간 버백한다면 절대 클리어 불가능. 연습은 원곡을 토대로 해도 무방하다.





# TRIP MACHINE

●BPM 160 - DE-SIRE ●음장스타일: 3스타일 이상

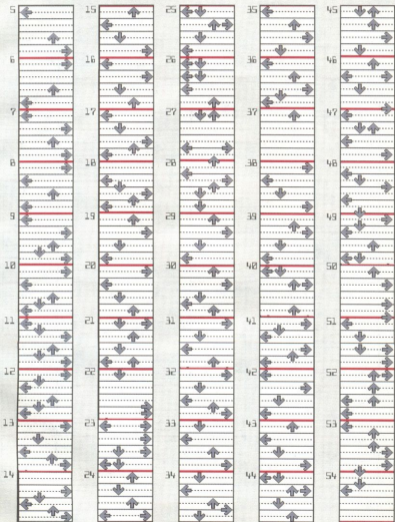
BASIC GENUINE★★★★★ MAX COMBO 191

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC

5	←	15	←	25	←	35	↓	45	←
	↑		↓		↓		↓		↓
6	→	16	↑	26	→	36	↑	46	←
	↑		↑		←		↑		→
7	←	17	←	27	↓	37	↑	47	←
	↑		↓		↑		↑		↓
8	←	18	←	28	←	38	→	48	←
	↑		↓		↓		↓		↑
9	←	19	←	29	↓	39	↑	49	←
	↑		↓		↑		↑		↓
10	←	20	←	30	↓	40	↓	50	←
	↑		↑		←		↓		↑
11	←	21	←	31	↓	41	↑	51	←
	↑		↓		↓		↓		↑
12	←	22	←	32	←	42	↑	52	←
	↑		↑		↑		↑		↑
13	←	23	←	33	←	43	↓	53	←
	↑		↓		↑		↑		↑
14	←	24	←	34	↓	44	↓	54	←
	↑		↓		↓		↑		↓

TRICK PARAMOUNT ★★★★★★ MAX COMBO 211



DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK



# BASIC DOUBLE PARAMOUNT ★★★★★★ MAX COMBO 201

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58



**TRICK DOUBLE** EXORBITANT ★★★★★★ MAX COMBO 215

TRICK DOUBLE DANCE DANCE REVOLUTION

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

ORANGE ORANGE REVOLUTION

TRICK DOUBLE



**BASIC COUPLE** GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 178

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

3		
4		
5	←	←
6	↑	↑
7	←	←
8	↑	↑
9	←	←
10	↑	↑
11	←	←
	↓	↓

12	←	→
13	←	→
14	↓	←
15	←	→
16	↑	↑
17	←	↓
18	←	↓
19	↓	↑
20	↑	↑

21	↓	←
22	←	→
23	↓	←
24	←	→
25	↓	↑
26	←	→
27	←	→
28	←	→
29	↓	↑
	↑	↑



30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38

39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47

48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56





근성으로 익히는 수밖에. 11소절 뒷부분과 12소절 뒷부분에 처음 반박이 등장. 14소절이 약간 까다로운데 14소절 시작의 순이후에 한 박자를 쉬어준 후 반박 4연타가 난입해버린다. 한 박을 쉬는 동안 마음의 준비를, 익숙해 졌다면 이 부분에서 터닝도 가능하다. 18소절에서는 14소절을 반복시킨 배치가 등장. 23소절 시작에 반박 2연타는 따로 놓고 보면 아무 것도 아니지만 이런 놀이 정박과 한박 휴식과 아주 뒤섞여 제멋대로 등장한다는 점이 까



의 중반부까지 계속되는 반박 3연타는 기본기 충실로 극복한다. 36소절의 반박 7연타는 시작부분 순을 단순하게 오른쪽으로 시작하지 말고 좀 변형을 주어 왼쪽으로 발은 다음 순을 오른쪽, 순을 다시 왼쪽으로 발을 수 있도록 하자. 처음에는 어색하지만 익숙해지면 오히려 수월. 계속 연결되는 나머지 4연타는 오른쪽으로 처리한다. 사실 이 방법은 화면에서 눈을 떼지 않는다는 장점은 있지만 오른쪽에 무리를 주고 또 불안정할. 처음 4연타를 반박계 타닐, 나머지 3연타를 시계 타닐로 처리하면 깔끔. 그리고 39소절부터 2연타이 등장하는 동시타기가 섞인 반박 3연타 패턴에서 무너지지 않도록 주의. 그 외에 절여줄 부분은 없지만 사실 큰 의미가 없다. 온종일 어려운 것이 아니라 단지 리듬 잡아나가기 힘들다는 것뿐이나, 다시 말하지만 트립머신의 유일한 파해법은 오로지 귀로 익히는 것 뿐.



PARANOIA에 버금가는 난이도를 자랑하는 코너이 오리자살 곡. 빠른 스피드에 분위기는 근미래적이야 어두운 편. 이 곡이 어려운 이유는 리듬이 매우 불규칙하다는 것. 풋슈어 페즈나 AM-3P처럼 리듬이 까다로운 것과는 다르게 그리 어려울 것 없는 반박 연타 리듬이 불규칙하게 등장한다는 게 문제. 무슨 소리인지는 해보면 안다. 줄여서 '트립'이라고 부른다. DDR 2nd MIX에는 'SP-TRIP MACHINE--JUNGLE MIX'가 등장

동시타기와 반박패턴이 베이직에 비해 무지 까다로워졌다. 앞서 말했던 관건은 역시 반박 돌출반박의 확실한 이해. 10소절부터 계속 반박 3연타 율음으로 일관하다 13소절 중간에 느닷없는 정박이 출현하는가... 실더니 다시 반박 3연타 연방인가... 실더니 한박 쉬고 반박 5연타... 이 5연타 놓은 순·순오른발 솔리이드, 순환발, 순·순오른발 솔리이드로 처리하던가 자신 있다면 터닝을 시도. 17소절에 반박 3연타, 한박 쉬고 반박 5연타 패턴 재등장. 28소절 후반 반박 4연타에도 주의. 38, 47, 51소절의 반박 2연타는 대독주의. 53소절 뒷부분부터 등장하는 반박 2연타 네 배를 '따단 따단 따단 따단' 피니쉬 리듬은 왼발부터 시작하는 교차 솔리이드로 처리하면 COOL.

싱글처럼 리듬 찾기가 까다롭지는 않다. 그러나 90도 스텝을 포함한 이동 스텝이 반박 3연타로 등장한다. 이 곡의 속도에 이 곡의 리듬이러면 거의 동물적인 감각이 아니고서야... 풍의 방향이 생략을 결정하기 때문에 몸을 움직이는 데 정진하자. 트릭 다름은 거의 지옥, 리듬이 실금 때 이상 패턴 없이 나오기 때문이다. 무책임한 말이지만 외우기를... 복사가 도움이 될 것이다.



일단 중요한 것은 트립머신의 이 미친 반박리듬들을 줄줄 꿰고 있어야 한다는 점이다. 제일 좋은 방법은 곡을 여러 번 듣고 뒤에 일리는 비트들(정중가려는 순리)라고 생각하면 이해가 빠르다)의 반박 패턴을 자연스럽게 외우는 것. 따로 음악들을 들을 만한 거리가 안된다면 그저 노력과



8소절의 끝 부분부터 시작해서 15소절



▲ 반박 더블 36소절



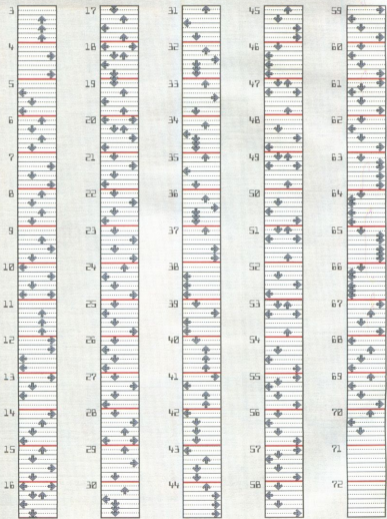
# PARANOIA

●BPM 180 ●180 ●동강스태이저: FINAL스태이저

**BASIC** GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 264

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC



TRICK **PARAMOUNT** ★★★★★★ **MAX COMBO 275**

ORANGE ORANGE REVOLUTION

TRICK



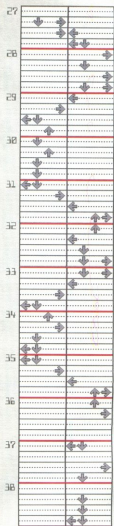
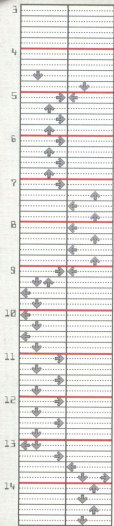
# BASIC DOUBLE

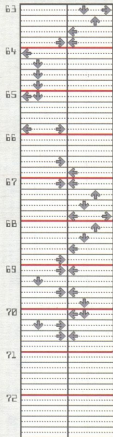
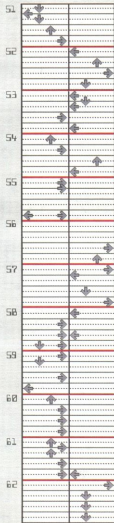
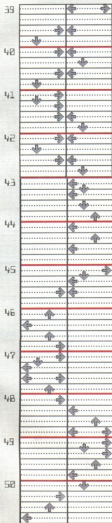
PARAMOUNT ★★★★★★

MAX COMBO 254

BASIC DOUBLE

DANCE DANCE REVOLUTION





DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE

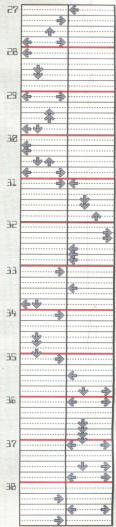
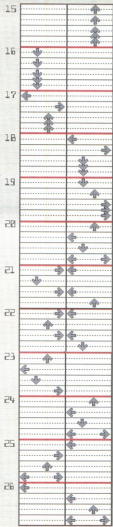
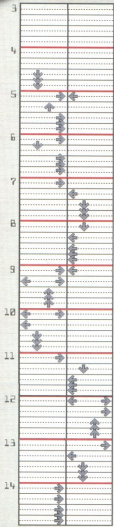


# TRICK DOUBLE

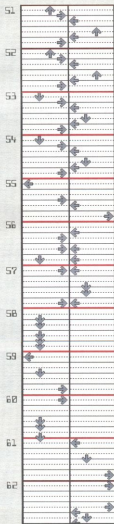
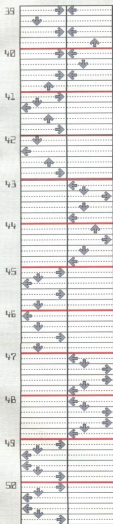
EXORBITANT ★★★★★★★★ MAX COMBO 309

ORANGE DANCE REVOLUTION

TRICK DOUBLE







ORANGE ORANGE REVOLUTION

TRICK DOUBLE



# BASIC COUPLE

GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 228

BASIC COUPLE DANCE DANCE REVOLUTION

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70



# MANIAC

EXORBITANT ★★★★★★★

MAX COMBO 319

DANCE DANCE REVOLUTION

MANIAC



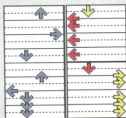


'전집종'이라는 뜻의 PARANOIA, 최강 난이도 곡답게 FINAL 스테이지에서 만 등장한다. 각 자체에 상당한 위압감이 깃들여 있어 선택하는 것만으로도 어느 정도의 걸러의 시선은 먹고 들어갈 수 있을 것이다. 화살표도 DDR과에서 퍼포로 유명한 무분분 따워서 구성했기에 제법 퍼포사연도 가능한 곡(어디까지나 그수를 이야기합니다), 스피드도 전곡 최강이고 화살표도 춤추고(곡이 워낙 빨리 춤추지만...) 게이저 감소량도 최적이어서 클리어율은 최하겠지만 어찌 봐야 못해나 리듬이기에 선택률은 높다. 곡의 BPM이 180인데 아티스트명도 180이라는 것은 재미있는 점이다(2nd PARANOIA~ DIRTY MIX의 BPM은 180인데 아티스트명도 190이라는 점은 더욱 재미있는 점). 어 답으로 DDR 2nd MIX에 PARANOIA~ DIRTY MIX와 PARANOIA~CLEAN MIX는 리믹스 버전이 생겼는데... DIRTY MIX는 어렵게 어렵고 CLEAN MIX는 재밌게 포기하자. PARANOIA는 줄여서 '파라!' 아티스

트가 파란오이를 보고 '파란오이아!'라고 외치며 악상을 얻었다는 것으로 유명하다... 으음...

**BASIC**

자, 파라노이이다. 이름만 들어도 가슴이 설레는 파라노이이다. 파라리의 화살표는 오로지 비트음만을 따라간다. 마치 비트메이커나 EZ2DJ의 DRUM N BASS 장르를 플레이하듯 콩콩거리 는 소리가 맞춰 발을 놓는다. 파라리의 비트율은 심리적인 요인인지는 몰 리도 다른 곡에 비해 확연히 두 드리저므로 리듬 따라잡기는 그리 어렵지 않을 것이다. 단지 속도 따라잡기가 어려울 뿐- 당신의 두 다리는 BPM 180일에 처참히 부서질 각오를 해야한다. 두근거리며 15소절까지 기다리면 16소절부터 날리는 죽보가 등장할 것이다. 비로 마이피어에서 왔던 <순>·<순>·<순>후에 <순><순>3박자 <궁>·<장>·<궁>·<장>장정장'리듬이다. 물론 스피드로 인해 난 이도는 하늘과 땅 차이. 특히 <순>연타는 혼신의 힘을 다해야 MISS를 막을 수 있을 것이다. 21소절부터는 외리거리 패턴. 티 님보인프로도 있으니 자신있다면 타년도 시도해 보자. 외리거리 패턴은 28소절 끝 <순>중서 발기로 총지무. 29-34소절 8분의 3박자 반박구간에서 무시하는 이들이 의외로 많다. 역시 귀로 극복하자. 리듬은 <궁>·<장>·<궁>·<장>구정장정장. '궁중장정'이 뭐냐고? 이것이 문자표기의



▲ 이렇게 해서 29-30소절 반박구간. 궁·장·궁·장·궁·장·궁·장정정



DANCE DANCE REVOLUTION

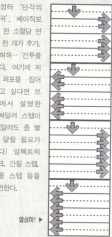
NORMAL

현재가니 이해를. 파라 및 반만 해보만 궁중장정이 원지 확실해 말대만 일단 넘어 가자. 47소절부터 <순>·<순>연속 동시발기로 체력을 조금씩 깎아먹다가 55소절부터 긴박감 넘치는 리듬과 함께 비즈시템이 등장. 슬라이드로 62소절까지 미끄러져다 보면 '진각(進)의 계곡'이라는 걸 장다가 착발한다. 모험은죽은 <순>에 발로 축을 두고 오른쪽으로 사정없이 연타. 이 결정타 구간에 확실히 직공해서 퍼포를 날려보고 싶다가나 다리의 내구도가 어 극악의 연타들을 도저히 견딜 수 없다. 연타 슬라이드를 써서 다리를 바꿔줘야 연타의 분자. 방법은 63소절을 예로 들어, 왼쪽으로 <순> 발고 오른쪽으로 <순> 연타한 후 그 오른쪽으로 <순> 발고 축으로 <순> 발고 <순> 연타하는 것이다. 파라에 처음 도전하는 초심자라면 단번간은 클리어에 너무 연연하지 말자. 다른 곡들과는 다르게 어느 정도 미스터한다고 클리어 되는 곡이 여기 때문이다. 그 이유는... MISS가 낮을 때 게이저 감소량을 보면 안 다...

**TRICK**

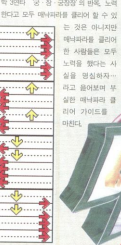
백이작에 살아 조금 짧다. 16소절 마 이피어이 구간이 <순>·<순>에서 <순>·<순>로 변질. 허리의 움직임은 조금만 유연하게 21-28소절 외리거리 구간은 기

준이 안에서 2로 변경,  
29소절부터의 8분의 3박  
변칙리듬 구간과 반박 4연타 시  
이의 리듬은 2로 변경, 55소절 비치  
스텝 구간은 비즈니스에 TRICK을 건 것  
과 똑같이 2-2-2-2-2 반박 3연타에 2-  
2-2-2-2 반박 3연타가 추가되었다. 62소절  
까지 주우주곡 미고려하자 보면 어느새



자, 알로만 들으면 그 애니카 피라다,  
해니파라... 뭐 요즘은 오락실 한 시간만  
숙치고 있으면 애니카 피라 콜리어하는  
사람 한 명 이상은 꼭 있을 정도여서 쵸  
콜 볼 볼 다 쵸는 해니파라 리고도 부르지  
만 그런 소리하면 혼난다. 아무리 애니카

라 콜리어하는 이들이 많아졌어도 국내  
전체 인구의 0.1%도 안된다는 사실을 명  
심하자~ (참지도... 3인칭상 취급) 시  
작부터 반박 3연타, 5연타가 쏟아진다.  
너무 빠르다 보니 어디가 정박이고 3연타  
고 5연타인지 구분이 힘들 것이다. 80나  
규칙이 있다. 공장으로 표기해 보면,  
'공·장·공장중·공·공장공장중' 이 된  
다. 1·1·3·1·5로 워워두자. 이 패턴  
이 8소절까지 두 번 반복되고 그 이후 20  
소절까지는 정박과 반박 3연타, 5연타의  
연립태연 세지면서 약하자. 88소절의 반  
박 5연타는 끝 부분이 2-2로 중복입  
력이나 주의. 21-28소절까지 정박뿐이  
므로 좀 쉬다가(마냥 포인팅 체크해볼자)  
29소절부터 어김없이 8분의 3박지 변칙구  
간이 찾아온다. 반박 4연타부분의 패턴의  
난이도 UP! 변칙구간 지나서 39-46소절  
은 5-8소절에 등장했던 1·1·3·1·5  
'공·장·공장중·공·공장공장중' 패턴  
이다. 48-54소절 동시발기 점프구간은  
2-2-2-2-2로 변경, 55소절 비즈니스  
구간은 반박 3연타의 연립태연이다. 63소  
절 결정타구간은 초보로 이해하자. 67소  
절 이후 파니쉬 구간은 정박 두 번째 반  
박 3연타 '공·장·공장중'의 반복, 노력  
한다고 모두 매너피라를 콜리어 할 수 있



# DOUBLE

심장에 익숙한 사람은 당황할 지도~  
원천히 다른 패턴이기 때문이다. 41소절  
점까지 반박 3연타가 등장하지 않으므로  
좀 빠르다는 기분으로 몸을 풀어주면 일  
단은 통과, 가운데 2개의 동사 스텝에서  
위로 빠지는 곳에서는 속도상 다른 곳으  
로 발을 옮기는 것이 별리아 해로로 슬라  
이므로 처리할 것을 권한다. 프리 더블은  
단연 전 모드, 전 곡 중에 최강의 난이도  
를 자랑한다(여나 피라보다도!), 우리는  
이 곡을 콜리어하는 사람들 퍼·올·이와  
부른다. 공략법은 없다. FPG게임 최종 보  
스에 도전하는 실감으로 도전 도 도전이  
더 일단은 초보부터 의무급.



# DANCEDANCE REVOLUTION

보너스

실전 퍼포수개

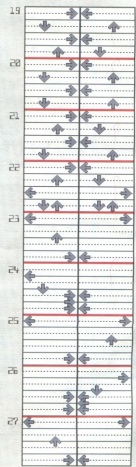
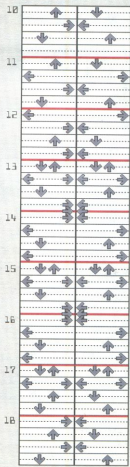
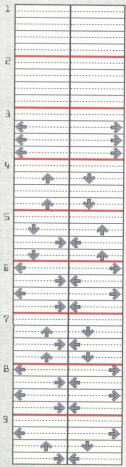
유명한 실전 퍼포를 사진과 녹보를 곁들여 설명했다. 일본의 어느 유명한 DOR팀이 고 안한 것으로서 인터넷 동영상을 통해 공개된 후 현재 국내의 수많은 DORer들이 모방 시연에 열을 올리고 있을 정도로(- -) 완성도가 높은 퍼포 여기서 설명하는 것은 비록 모방뿐이지만 참고한다면 새로운 퍼포의 꿈을 여는 데 큰 도움을 줄 수 있을 것이다. 독자 여러분의 개량형 한국식 퍼포를 기대해 본다 (더, 랄송 퍼포...?).



## ▶ COUPLE MODE BASIC PARANOIA PERFORMANCE ◀

제복에서 알 수 있듯 두 명이 플레이하는 것을 지포다. 크로스(겹쳐 플레이)와 스위칭(자리 바꾸기)가 많기 때문에 수많은 연습을 통해 둘의 호흡이 완벽히 맞아야 한다. 솔로퍼포(한 명이 양쪽실린더를 다 알아 하는 구간)의 난이도도 엄청난 것이어서 개인연의 실력도 몇발칭이 대주어야 하고 곡도 완전암기는 필수. 실로 난이도 A+급의 초고급 퍼포라 할 수 있다. 기본적으로 알아둘 것은 1은 LEFT, 2는 RIGHT를 걸고 플레이해야 한다는 점.

DANCE DANCE REVOLUTION





1P 왼발

노란색 화살표

1P 오른발

빨간색 화살표

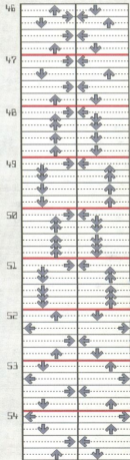
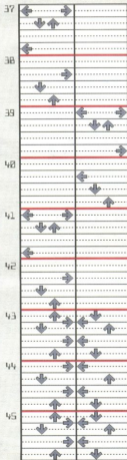
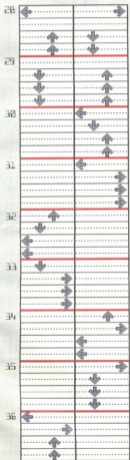
2P 왼발

초록색 화살표

2P 오른발

파란색 화살표

쪽보를 보면 한 눈에 알 수 있겠지만 거의 모든 부분이 1, 2P 움직임대로 구성 되어 있다. 무언가 기발한 것들이 아주 생긔지 않는가? 일단 20소절까지는 특별한 것이 없다. 각자 기량을 살려 개인플레이... 조금만 생각돼 보면 제법 많은 커를 플레이가 나올 수 있을 것 같으니 각자 연구!



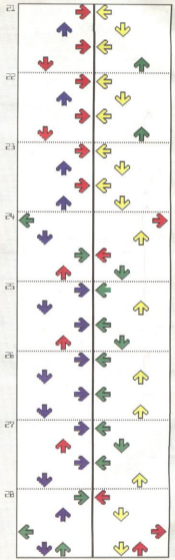
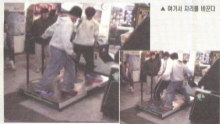


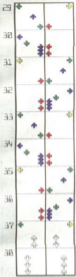
여기서부터 본격적인 커를 플레이에 돌입한다. 다시 말하지만 1P 원반은 노란색, 오른쪽은 빨간색, 2P 원반은 초록색, 오른쪽은 파란색. 그렇다면 족보를 보고 플레이 모습을 상상해보자. 언뜻 이해가 잘 안될 지도, 사실은 1, 2P가 앞으로 나란히 서서 플레이하는 '크로스' 구간인 것이다.

23소절부터는 1P와 2P는 화면을 통치고 양재널 가운데에 나란히 서게 된다(1P가 앞에 선다). 1P는 ◯(1P의 ◯와 2P의 ◯)와 양쪽의 ◯를 한박자씩 번갈아 밟아주면 되고 2P는 한박자씩 쉼이켜 양쪽의 ◯를 번갈아 밟아주면 되는 것. 22소절에서 1, 2P가 앞으로 자리를 바꾼다. 바꾸는 방법은 족보를 참조. 23소절부터는 둘의 역할이 정반대가 된다. 26소절에서 1P는 2P대널로, 2P는 1P대널로 이동. 즉, 26소절이 끝나면 1, 2P의 위치가 바뀌는 것이다.



▲ 여기서 자리를 바꾼다





달 · 장 · 궁 · 장 · 구장장장 으로 유명한 변  
 처리들구간이다(성공파라 공략 참조). 1P는 30소절  
 의  $\heartsuit$  ·  $\spadesuit$ 를 밟은 후 1P패널로 건너오고 2P는 이와  
 동시에  $\clubsuit$  ·  $\diamondsuit$  ·  $\spadesuit$ 를 밟은 후 2P패널로 건너온다.  
 이것을 4회 반복. 스위칭할 때 시계로 도는 것이 좋  
 으며 38소절이 끝나자마자 2P는 밖으로 나온다.

이제 1P의 목무대다... 라고 해봤자 그리 특별할  
 것은 없고 그저 통상의 대보모드를 즐기듯 플레이하  
 면 OK. 기말에 따라 파포시연도 적극적으로 해주  
 지. 그 동안 2P는 무대밖에서 웃거나 심ता가 되는데  
 얼마나 보고 있지만 알고 2P와 인무를 맞춰 가볍게  
 모션을 취해주는 것도 좋다. 48소절에서 1P는 다시  
 1P자리로 회전(흔하게 되는데 이 순간 2P는 스테이  
 지로 컴백할 준비를 한다.



1P 목무대

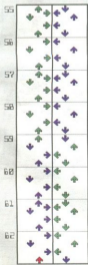
41소절 시작과 동시에 2P가 2P패널로 컴백한다.  
 가장 많이 쓰이는 것은 땀뿜하듯 칠봉을 뛰어넘어  
 $\heartsuit$ 순위로 착지하는 방법. 지하실 매스 일어머털을  
 때 개찰구 뛰어넘듯이 넘어도 좋고 칠봉 사이로 스  
 무스하게 스며들어도 좋고 자신 없다면 그냥 물리  
 도 된다. 1, 2P 게임플레이 구간으로서 둘의 합체  
 피로도 만들기가 어려워하기 때문에 그냥 각자의 기  
 령을 살려 플레이한다. 52소절이 끝날과 동시에 1P  
 는 재방의 무대 밖으로 뛰어내려야 한다.



▲ 2P 목무대



▶ 2P 목무대



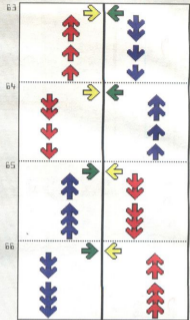
여기서부터는 아예와는 반대로 2P  
 의 목무대로서 이 피로의 클라이막  
 스. 'X자 스텝' 이라고도 불리운다.  
 2P는 화면을 보고 1P패널  $\heartsuit$ 와 2P패  
 널  $\spadesuit$ 를 앞다리를 꼭 짚어서 동시에  
 밟는다. 이어서  $\heartsuit$  ·  $\spadesuit$ (1P  $\heartsuit$ 와 2P  
 $\spadesuit$ ), 다시  $\heartsuit$  ·  $\spadesuit$ (1P  $\heartsuit$ 와 2P  $\spadesuit$ ). 이  
 세 종류의 패싱체치가 반복과 조합되  
 이 나온다. 58소절 두 번째 박자부터  
 는 시계로 돌며 화면 반대쪽으로 방  
 향을 바꿔 뺨뿜에 들어간다.

62소절 네 번째 박자에서 1P가 컴  
 백





1. 2P의 크로스실 구간이다. 63소절이 시작되면 1P는 화면을 돌리고, 2P는 화면을 보고 있는 상태여야 한다. 각각 왼쪽을 기준으로 하고 오른쪽으로 연타하면 서로 등을 맞대고 번시계로 회전해가면 된다.



**(67-마무리)**

크로스이나 스위칭은 없다. 타일포인트가 있으므로 각자의 타일 인무를 맞추어 보는 것도 좋을 듯. 파니쉬는 역시 모션을 맞추어서! 끝로 설명하는 것은 이 정도가 한계다. 확보와 사진을 참조해가며 실제로 연습해보기를. 다시 강조하자면 가랑에 가랑을 거듭해 한국식 피로를 만들어 보는 거다! (무...무당 피로...)