



우마무스메 프리티 더비의 육성 캐릭터 "사쿠라 치요노 오"와 관련하여 의식의 흐름대로 글을 써봤습니다.

한국 우마무스메 프리티 더비에서 사쿠라 치요노 오 픽업 뽑기 개최 기간은 2023년 5월 19일 11시 59분까지입니다.



일본 서버와 한국 서버 간 출시 일자 차이로 발생하는 미래를 아는 사람이라면, 사실상 대부분이 그냥 지나가는 픽업입니다.

바로 다음 픽업 캐릭터가 [CODE : 글라스주] 미호노 부르봉, 이른바 초코봉이라고 불리는 캐릭터거든요.

초코봉은 수루젠, 쿨구리와 함께 수초쿨이라 불리며 키타산 블랙 SSR 카드와 같은 인권급 평가를 받고 있습니다.

그렇게 저도 초코봉을 뽑기 위해 치요노 오 뽑기 기간 동안 뽑기 재화인 주얼을 아끼려 했지만...

어쩌다 보니 픽업 시작하고 바로 다음 날 뽑아버렸습니다.

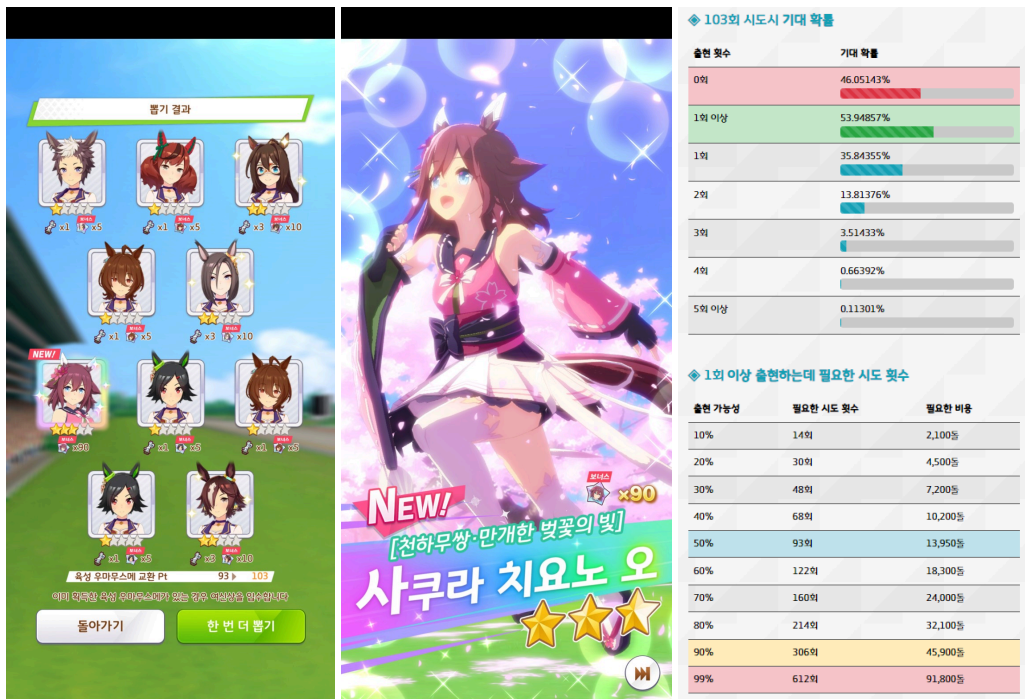


새벽에 단차 하다 갑자기 급발진해서 시작된 뽑기 멸망전.

많은 우여곡절을 겪었습니다.

위 사진은 그냥 저렇게 나오기가 쉽지 않아서 찍어봤습니다.

끝없이 등장하는 우라라를 보며 헛웃음이 나오고 극대했던 기억이 나네요.



확률 계산기 링크

이상하게 저는 확률 앞에서 바보가 됩니다.

확률 계산 한 번 해볼까요?

육성 우마무스메는 하나만 뽑으면 충분합니다.

뽑을 확률인 0.75% 독립시행으로 계산해 보면, 제가 뽑기에 성공한 103회 시도 시 기대 확률은 대략 54%입니다. 50%를 살짝 웃도는 확률이니, 적당히 잘 뽑은 거죠.

그런데 이상하게 꽤썸합니다.

다른 사람들은 훨씬 적은 횟수로 뽑는 것 같은데, 나만 운이 나쁜 것 아닌가 하는 생각이 자꾸 머릿속에 맴돕니다.

비교 대상을 자신보다 운이 나쁜 사람보다 운이 좋은 사람으로 두게 돼서 그런 것 같아요.

나는 남들보다 운이 좋다는 막연한 생각도 한몫하는 것 같고요.

대부분의 사람 심리가 저와 비슷하다면, 확률 앞에 비합리적이 되는 사람 심리는 실생활에서도 써먹을 데가 많을 것 같습니다.

핵심은 가격을 낮추고 보상을 키우는 대신, 확률은 조금 더 낮추는 것.

대표적인 게 로또겠죠?

치킨을 주문할 때마다 한 장씩 오는 쿠폰 10장을 모으면 2만 원 치킨을 무료로 먹을 수 있다고 합니다.

여기서 쿠폰 대신 9% 확률로 2만 원 치킨을 먹을 수 있는 뽑기 응모권을 선택할 수 있게끔 옵션을 추가하는 거죠.

생각보다 수요가 있지 않을까요?

장기적으로 보면 고객이 쿠폰 10장으로 교환하는 것보다 뽑기 응모권을 선택하는 편이 치킨 가게 입장에서 이득일 테고요.

혹시나 요식업 하게 되면 써먹어 봐야겠습니다.

그런데 다시 생각해 보니 10장까지 못 모으고 4장, 5장 모으다 마는 사람이 꽤나 많을 테니 오히려 응모권이 손해 같네요.

확률을 더 낮춰야 하는 것 같기도 하고...

이런 생각하다 보니 우마무스메 BM이 정말 잘 만들어졌다는 생각이 듭니다.

그나저나 사쿠라 치요노 오 얘기에서 어쩌다 이 얘기까지 이어졌을까요?

글 쓰고 있는 저도 잘 모르겠습니다.

다시 치요노 이야기로 넘어가 볼까요?





우마무스메에서는 캐릭터마다 해당 캐릭터에게서는 자주 나오지만, 다른 캐릭터에게서는 나오지 않거나 정말 가끔 나오는 고유한 동작이 있습니다.

치요노는 위 사진처럼 강아지가 앞발 든 것과 비슷한 자세를 취하는 상황이 종종 나옵니다.

"마음의 계승" 이벤트에서도 나오는데 아주 귀엽습니다.

강아지 관련 2차 창작물이 많은 이유가 여기에 있더라고요.

TEAM-RANK

S

221321

TP

앞으로 06:23

47/100

RP

앞으로 1:34:02

3/5

메뉴

347,080

22,284

재능 개화

i

각성 Lv 강화

개화

재능 개화 보너스

스피드	96/ 1200
스태미나	78/ 1200
파워	93/ 1200
근성	90/ 1200
지능	

고유 스킬

동경은 벚꽃을 넘는다!

Lv 1

상 세

[천하무쌍·만개한 벚꽃의 빛]

사쿠라 치요노 오

각성 Lv 3

각성 Lv 4

각성 Lv 3

각성 Lv 3

각성 Lv 5

각성 Lv 3

각성 Lv 3

각성 Lv 5

각성 Lv 5

각성 Lv 3

각성 Lv 3

필터 OFF

★의 수

내림

돌아간다

재능 개화

캠페인 중

NEW

이벤트 개최 중!



위 사진처럼 손바닥으로 밀치는 동작은 어쩌다 나왔을까 궁금했는데, 아마도 이름과 관련이 있을 것 같습니다.
씨름에 천하장사가 있다면 스모에는 요코즈나가 있는데, 치요노라는 이름이 치요노후지라는 요코즈나 출신 스모 선수에서 유래했다고 합니다.
게임에서 치요노의 아버지가 스모 선수로 설정되어 있는 것도 이와 관련이 있는 것 같고요.
동작은 스모의 손바닥 밀치기를 따라 한 게 아닌가 싶네요.

육성



앞으로

클래식급 7월전반

7

턴

목표

텐노상 (가을)에서 3착 이내

출전 조건 달성!

상세

아오하루배까지
11 턴

체력



↑ 최상



육성 우마무스메 이벤트

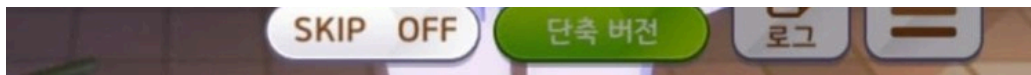
그것은 선망인가, 집착인가

힌트 Lv 업!



액셀러레이션

스피드이(가) 21 올랐다
스태미나이(가) 21 올랐다
스킬 Pt이(가) 42 올랐다
「기어 시프트」의 힌트 Lv이 2 올랐다
「액셀러레이션」의 힌트 Lv이 2 올랐다



치요노와 마루젠스키, 테이오와 루돌프 모두 모티브가 된 경주마가 부자 관계입니다.

그래서인지 치요노와 테이오는 게임상에서 서로 닮은 점이 많습니다.

레이스에서의 준비 동작과 승리 시 동작이 동일하고, 부자 관계 관련 이벤트도 유사합니다.

테이오의 아버 경주마인 루돌프가 실제로 우승했던 클래식 삼관을 테이오가 달성하면 발생하는 "국화상 후에·내가 3관 우마무스메!" 이벤트가 있는 것처럼, 치요노에게도 "그것은 선망인가, 짐착인가"라는 이벤트가 있습니다.

주니어 11월 후반의 "도쿄스포츠타 주니어 스테이크스", 주니어 12월 전반의 "아사히배 퓨처리티 스테이크스", 클래식 5월 후반의 "일본 더비", 클래식 7월 전반의 "라디오 닛케이상"에서 우승하면 발생하는 이벤트인데, 이 네 가지 레이스 모두 치요노의 아버 경주마인 마루젠스키가 우승했던 레이스입니다.

치요노의 이벤트는 마루젠스키와 좀 더 긴밀하게 연결된 것인지, 이벤트에서 획득할 수 있는 스킬 힌트까지 마루젠스키의 기본 보유 스킬입니다.

게임 초기에는 과하다 싶은 생각도 들었는데, 어느 정도 게임을 하다 보니 우마무스메는 이런 디테일이 참 매력인 것 같다는 생각이 듭니다.



우마무스메 공식 유튜브인 파카튜브 영상 중에 【사쿠라 바쿠신 오의 돌진! 고민상담!】에 이어 나온 【사쿠라 치요노의 일편단심 고민 상담!】이라는 시리즈 콘텐츠가 있는데, 비공식 번역 찾아보면 재미있습니다.

이름처럼 치요노가 주인공으로 등장하는데, 매 영상 마지막에 나오는 노래에 중독성이 다분합니다.

[파카튜브 재생목록 링크](#)



우라라 펀치에 이은 치요노 펀치도 있습니다.

치요노 육성 이벤트 중 하나인 "꽃은 벚꽃, 우마무스메는..."이라는 이벤트에서 "무도소녀 야에노 무테키" 선택지를 고르면 감상할 수 있습니다.

육성 이벤트도 풍성하고, 매력 넘치는 캐릭터인 치요노, 이래도 안 뽑습니까?

TEAM-RANK
S
221321

TP 앞으로 03:23 58/100

RP 앞으로 1:25:02 4/5

NEW
메뉴



238,960



21,479



캠페인
개최 중!

특별이적

현재 모집 종료까지 1일



연말연시
캠페인
제2탄

주니어급 데뷔 이전

한정 미션
개최 중!



서클

라이브
시어터

상점

육성

캠페인 중
NEW

캠페인 중



결국 이 글의 결론은 사쿠라 치요노 오 뽑으라는 얘기입니다.

그나저나 작성 시점 기준으로 다음 픽업인 초코봉 픽업이 7시간 정도 남았는데, 저는 초코봉을 데려올 수 있을까요?

앞으로 뽑아야 할 건 차고 넘치는데, 제 지갑이 감당할 수 있을지 걱정이네요.

근데 어떻게든 되겠조 뭐 ㅎㅎ

제 운을 믿어보면서, 이만 글 마칩니다!

