

## AC EMPRESS DP八段

STAGE	TITLE	BPM	notes	LEVEL
1st	<a href="#">ハリツヤランデヴー(A)</a>	143	1248	10
2nd	<a href="#">Turii-Panta rhei(A)</a>	148	1280	10
FINAL	<a href="#">PSYCHE PLANET-GT(A)</a>	152	1474	10

## コメント・攻略

- ▶ 2曲目が一番難しいかも、SETI監修だけあってどれも地力系で面白いし練習になる。 -- 名無しさん (2008-11-19 21:02:01)
- ▶ 正直2曲目の階段がシャレにならない難しさ。3曲目もラストが若干きつい、八段では過去最強かも。 -- 名無しさん (2008-11-19 21:03:39)
- ▶ 過去最強かどうかは個人差だと思う  
個人的には前作の方がきつかった -- 名無しさん (2008-11-20 09:03:49)
- ▶ 前作九段が落ちるとも言われる八段、昨今の難易度インフレの象徴ともいえるか。 -- 名無しさん (2008-11-20 14:50:29)
- ▶ 2曲目言われてるほど難しく無い気が、最後の曲はトリル多し -- 名無しさん (2008-11-20 18:52:37)
- ▶ 個人差あれど一般的に難化とみて良いのではないのでしょうか。単に 10を集めただけでは無く、それぞれに違うスキルを求められますね。各曲の必要テクニックはともかく、ホームポジションが体得されているか？と試されてるような気もしました。136、257などの同時押し力、階段運指力、混フレ総合力。「出来ない場合僕のコラム読み直して練習してね。」と言う事ですかね？>SETIさん -- 名無しさん (2008-11-21 01:16:10)
- ▶ 「難化」というよりも「強化」という表現が合ってる。 -- 名無しさん (2008-11-21 08:22:00)
- ▶ 難易度はともかくこんなに段位認定らしい段位認定はそうそうない。これを練習するだけでも 11挑戦クラスのしっかりした地力はつくと思う -- 名無しさん (2008-11-21 08:40:11)
- ▶ SETI監修だけあって総合力を問われる内容。片手力、認識力共に高いレベルを求められる。過去最良と言って過言ではない八段。 -- 名無しさん (2008-11-21 09:05:45)
- ▶ 2曲目は多分親指の使い方を試されてるんじゃないかと -- 名無しさん (2008-11-21 14:40:02)
- ▶ 3曲目はラストこそ難しいが、段位ゲージ的にはぬるい感じ。 -- 名無しさん (2008-11-22 16:15:21)
- ▶ 前作2曲目のような癖のある譜面がないため、地力が顕著に出る。挑戦レベルの人には難化、上級者にとっては易化という印象。 -- 名無しさん (2008-11-23 17:25:57)
- ▶ 1曲目は基本が出来ていれば楽勝だが、簡単という訳ではないので足切り(基礎のおさらい)としては良い選曲。2曲目が苦手な人は、11以降に必要な片手力が足りていない事に気付かせる意味で良い選曲。3曲目の目的は... 敢えて言うなら認識力とトリルか？ -- 名無しさん (2008-11-24 03:07:33)
- ▶ 今までの段位と違って実力がはっきりと分かる段位だと思う -- 名無しさん (2008-11-24 14:42:28)
- ▶ 2曲目が八段曲としては規格外の難易度。2曲目が抜ければウイングランだろう。 -- 名無しさん (2008-11-24 18:09:24)
- ▶ 2曲目云々がよく言われているが、Turiiは素直な配置でむしろ押しやすい部類なのでDP練習量が足りないといわざるを得ない。 -- 名無しさん (2008-11-24 22:23:20)
- ▶ 前作十段だがTuriiは全く抜けれる気配無い自分は練習不足でしょうか... -- 名無しさん (2008-11-24 22:27:44)
- ▶ DJT十段は基準として微妙なので(コネコネして取れる段位なので)何とも言えないけど、言える事は練習不足でしょうね。まずは片手力を意識して鍛えてみたらどうでしょう？ -- 名無しさん (2008-11-25 00:59:41)
- ▶ 2曲目は八段相応だと思う -- 名無しさん (2008-11-25 08:04:17)
- ▶ 金寺八段抜けられた人なら苦もなく取れそうな気がします -- 名無しさん (2008-11-25 12:38:00)
- ▶ 2曲目は階段・螺旋譜面でべちゃ押しの方には鬼門でしょう。今作の段位認定仕様か前作より減りやすいので(体感的なので間違ってたらすみません)回復ポイントは押さえつつ、いかに連続ミス無くすかもポイントか。 -- 名

無しさん (2008-11-25 22:47:53)

- ▶ 3曲目が普通にBOSS曲だと思いますが... -- 名無しさん (2008-11-26 00:27:37)
- ▶ Turiiは餡蜜可能箇所が多く、餡蜜難度も高くないので試す価値アリ。サイトラリミはラストゲー。体感だが今作は30%切った後の段位ゲージの減りがかなり緩いので3曲目のラストはある程度適当に食いついても抜ける。1曲目も空POOR気にしなければ適当に行けるし、結局今回も餡蜜コネコネで取れる八段。 -- 名無しさん (2008-11-27 21:54:45)
- ▶ サイトラリミって多分サイケプラネだと思うので代わりに訂正しておく。ただTuriiごときで餡蜜ってのはどうかと思うが... -- 名無しさん (2008-11-27 23:23:25)
- ▶ 段位認定曲目の前にしてそこまで冷静に対処出来るのであれば普通にやっても抜けられるような気がします。まあ今回はSP高段位者の飾り段位にはなりにくそう。 -- 名無しさん (2008-11-28 00:16:29)
- ▶ ぶっちゃけTuriiでコネコネしてたら未来無いと思う。階段も押し易いし矯正するいい機会だと思う。 -- 名無しさん (2008-11-28 00:41:38)
- ▶ どうでもいいけど、あくまで八段攻略って事をお忘れなきように。 -- 名無しさん (2008-11-29 01:31:15)
- ▶ Turii程度で餡蜜するようじゃ成長は期待できない -- 名無しさん (2008-11-30 12:35:04)
- ▶ 何かとTuriiが話題になってますが個人的にはハリツヤの序盤とサイケGTのラストがきつかったです。ギリギリ取れなかった... -- 名無しさん (2008-11-30 15:48:56)
- ▶ 何だかんだで突破するには、それなりの体力を求められる構成だったりする。特に3曲目の後半は、前2曲で体力を削られてる上に密度も高くなるので注意。 -- 名無しさん (2008-11-30 15:56:06)
- ▶ この段位だけに言えた事では無いが、事前に譜面サイト等でどのような譜面かを一通り調べておくだけでかなり違う。上にもあるがクリアが遠いなら餡蜜した方が良い場面も多い。あそこは難易度や攻略をまとめるwikiであって、上から目線の「成長出来ない」とか「未来は無い」ってのはお門違い。 -- 名無しさん (2008-12-01 06:34:44)
- ▶ 餡蜜を勧めて「DP攻略」を語る方がどうかしてる。相応の実力が無いのに、誤魔化して段位を取ってどうするんだ。逆に段位相当の実力がなくて恥ずかしくないのか、と。それと「上から目線」と感じるのもひねくれ過ぎ。 -- 名無しさん (2008-12-01 21:45:15)
- ▶ 和尚なら非難されて然りだが餡蜜はクリアの為のテクニックの一つ。誤魔化しという取り方の方がひねくれてると思うのだが。そこまで言うなら嘆きの樹の24分階段とかOne More Lovelyのラストとか餡蜜無しで完璧に捌けるんだよね? -- 名無しさん (2008-12-01 22:05:05)
- ▶ そんなハイエンドの話されてもねwww。釣りはともかく、2曲目でダメな人はグリッド灰やブライダル穴で運指の基礎力を確認しよう。遠回りに見えるが、八段が最終目標じゃないのならここで頑張れ。 -- 名無しさん (2008-12-02 02:14:42)
- ▶ 2曲目は片手力に気を取られがちだが、認識力も重要。メロディパートに階段に気を取られて、リズムパートまでぐだぐだにならないように気をつけると、それだけでも結構違ってくる。 -- 名無しさん (2008-12-02 16:38:47)
- ▶ 2八段攻略で餡蜜どうこう言ってる何がしたいんだか...。するならTuriiのほうでしとけば? -- 名無しさん (2008-12-05 23:19:33)
- ▶ 6がすべて。「攻略」ページなんだから、ゲージを残すためには餡蜜でも誤魔化しでもok。餡蜜なしでキッチリ押す練習は八段に合格してからでも遅くは無い。 -- 名無しさん (2008-12-09 23:42:50)
- ▶ 餡蜜にしるなんにしる、1346や2457に指を配置して動かす基本がなっていないと(とくに2曲目が)絶望的なので、そのあたり苦手な人は要練習。 -- 名無しさん (2008-12-16 00:13:08)
- ▶ 左利きにとっては2曲目はかなりの拷問譜面。これを期に右手を鍛えるのもいいかも。 -- 名無しさん (2009-01-08 15:46:54)
- ▶ 一応ガチ北斗でも抜けられないことはないが、一曲目で苦戦する。固定と北斗、両方鍛えておくと良いかもしれない。片腕強化はエキスパの片手プレイオススめ -- 名無しさん (2009-01-22 19:34:29)
- ▶ 7段を何とか超えたレベルの俺にとっては一曲目で即死でした。しっかりと足りになってると思う。地力を鍛えるしか... -- 名無しさん (2009-02-07 22:53:51)
- ▶ Turiiゲーみたいに言われてるけど、認識力が足りてないとサイケGTで死ぬ可能性も.....。段位認定に選ばれただけはあるので、決して油断しないようにしましょう。というか俺がそうだったので^^ ; -- 名無しさん (2009-03-11 16:02:27)
- ▶ みんなTuriiばっかやってるけど自分の場合はサイケGTのトリルで削られて最後じわじわ減ってガシャーンとなるんだけど。 -- 名無しさん (2009-04-25 05:14:49)
- ▶ 3の者です。あれから地力を鍛えハリツヤランデヴーを超えられるようになり、猛特訓でTuriiの階段をクリアできるようになって「やった! 8段余裕!」と思ってみたら、サイケGTのトリルで即死。8段の壁は想像以上に厚かった

orz, -- 名無しさん (2009-05-09 11:01:21)

- ▶ Turiiはそんなに難しくないと思う。(八段とる前にノマゲで越せし)自分にとってはサイケGTゲーでした。 -- 名無しさん (2009-05-11 22:39:36)
- ▶ この前初めてAC八段取れました。Turii(53小節?)を初めて抜けたらそのまま最後まで抜けられました。左手が弱い人にとってはTuriiゲーかも? -- 左手弱い人 (2009-05-16 14:52:33)
- ▶ 非利き手で5段くらいあればTuriiは何とかなるが、ハリツヤ序盤がほとんど見えてないくらいの認識力では、サイケGTの密度の高い地帯を抜けられないかもしれない。 -- 名無しさん (2009-05-22 05:38:35)
- ▶ 片手5段なんてDP10段取るのにも要らないぞ -- 名無しさん (2009-05-22 07:14:29)
- ▶ Turiiは難所でさえ片側の譜面だけで言うなら片手初段~二段クラスだしね。片側だけのエグさは3曲目のが上かと。どの曲も混フレや分割の押し方がわかってないと厳しいけどわかってしまうとあっさり越せるタイプ。 -- 名無しさん (2009-05-22 09:29:05)
- ▶ 1曲目:同時押し、2曲目:片手力、3曲目:認識力と各曲に各要素の要求をされる良曲良段位と思う。 -- 名無しさん (2009-06-01 00:07:40)
- ▶ 八段挑戦レベルだと2曲目よりも3曲目の方がムズク感じるかも。九段挑戦レベルになるにつれて2曲目の方がムズク感じてくる。 -- 名無しさん (2009-06-14 12:13:14)
- ▶ 何とか八段間に合いました。ご多分に漏れずTuriiに苦しめられましたが、やっぱり「一曲目は空気」と言い切れるだけの認識力と運指が成ってないと三曲目が耐えられないと思う。 -- 名無しさん (2009-06-26 11:31:18)
- ▶ Turiiで30%しか残らなくてもそのまま合格しちゃったり、70%残ってもサイケで落ちてしまうぐらい。「ボス曲はどっちなの?」っていう八段、同時、片手、トリルに認識力と..皿は少なめだけど、色々と試される良構成。 -- 名無しさん (2009-08-16 00:56:39)
- ▶ 上ではハリツヤは完全空気の扱いを受けているが「話通りなら楽勝だろ」なんて気持ちで挑むと酷い事になるかもしれない。もしそうなったら段位に焦らず 10の密度慣れから始めよう。 -- 名無しさん (2009-08-16 19:42:42)
- ▶ 前作九段底辺な自分はクリアに4回かかった。ちなみに全部3曲目ラスト落ち。1曲目序盤、2曲目中盤、3曲目終盤と難所が分かれており、回復さえしっかりできれば難所の耐えゲーになる。 -- 名無しさん (2009-08-17 20:22:17)
- ▶ 七段が受かったついでに八段を受けてみたら1曲目の序盤で削られ、中盤で落ちました。でも七段も初挑戦の時は1曲目のsyncで落ちたのだから、八段もしばらく練習すれば取れるかな? ちなみに 10は現在はまだほとんどクリアできません。 -- 551 (2009-09-14 23:37:36)
- ▶ も言ってるけど、1曲目の序盤をすんなり抜けられる程度の認識力がないと2曲目ごまかしごまかし抜けても3曲目が手も足も出ずに終わるんじゃないかな。段位取るだけならLv9の最上級以外がノマゲればなんとかなると思うけどね。 -- 名無しさん (2009-09-15 00:25:01)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿