

# DP用語集

- ▶ [用語解説](#)
- ▶ [資料](#)

## 用語解説

### チェッキン

難易度評価のメッシュが譜面の増加に応じて細くなっているのは周知の通りであり、ありふれた属性であれば譜面間における難易度差が分かり易くなってきた。

ところが、多様な譜面表現が可能なDPにおいては属性的マイノリティが依然として存在し、その手の譜面に関しては12段階だと逆に評価枠が細かすぎるという現象を引き起こしてしまっている。

その代表格が[CHECKING YOU OUT\(H\)](#)である。どのスキルマップにも属さない為に 9~ 12辺りのどこにあっても誰かが納得し、あるいは別の誰かが詐欺逆詐欺を申し渡す、その様態が自身の難易度を『チェッキン』と形容せしめるまでに至った。

このようなマイノリティは同属性の譜面が増加することで相対評価の見通しが立てやすくなることもあるが、譜面の増加は新傾向譜面が発生する可能性も含んでいるため、デバイスやシステムの限界が訪れるまでこの手の用語の盛衰が絶えることはないだろう。

遡れば具体例が数点挙げられるが、現行で遊べる中でDP的に意味のあるものだと『[横田](#)』辺りか。

## 12.4

[TOYBOX難易度](#)におけるかつて最高難度だったカテゴリー。

9th以来の大ボス『[穴クエ](#)』や皿・鍵盤共に高い自力と研究を要する『[穴ネメ](#)』など、錚々たる面々が属している。

歴代皆伝の課題曲が大体本層から選ばれているため、単曲クリアで言えば皆伝に漸く手が届いたような猛者でさえ容赦無く薙ぎ倒す。

しかし、それだけに注目を集める存在であり、その範囲はDPerだけに留まらず多くの人々の憧憬の対象となるカリスマ性も併せ持つ。

## 12.5

[TOYBOX難易度](#)における最高難度のカテゴリー。

『[3Q](#)』を構成する『[穴テレポ](#)』やCSの最終関門『[黒麵](#)』など、常軌を逸した面々が属している。

[quasar\(A\)](#)が最強とされていた時期に圧倒的な難易度で鮮烈なデビューを果たしたCS IIDX REDの[Go Berzerk\(A\)](#)、この難易度を表現するためだけに本層が新設された経緯を持つ。

その後に12.5入りした譜面がいずれもCS作品からのエントリーであったため、しばらくの間は裏ボス的な階層としてひっそりと君臨し続けていた。

(TOYBOXのデフォルトフィルタではAC最新作で遊べる譜面のみが表示されるため、対象譜面が存在しない12.5はそもそも階層を示す行自体が表示されなかった)

現在では移植やAC新出によってゲームセンターでも遊べる12.5が登場したため、AC専門のDPerに対しても本層の譜面が猛威を振るっている。

最強の譜面が立ち並ぶ層であるが、皆伝の課題に選ばれたことは意外にも少ない、というかあまりのヤバさに[皆伝すら素通りした](#)。

今でこそ12.5となっているquell ~ the seventh slave ~ (A)が長い間12.4に留まっていた理由が「穴クエよりは明らかに強いけどボンデス黒麵よりは明らかに弱いから仕方なく」だったんだから本層の魔窟ぶりが窺える。

### 3要素

他にも『3大要素』だったり3じゃなくて三だったりなど。

次に挙げる3つの項目が現代のDP攻略理論において難易度評価や譜面論その他の方面で広範に用いられている。

- ▶ 認識力
- ▶ 片手力
- ▶ 着地力

### DB

DOUBLE BATTLEの略。

DPプレイ時、BATTLEを入れると両サイドにそれぞれSPの譜面がそのまま落ちてくる。

SP前提の譜面なので無理皿が多発する関係上両側ASが前提であることが多く、用語として用いられる場合も『DB左鏡皿有り』等のようにオートではない場合にそれを明示する。

但し、譜面とオプションを適切に選べば無理皿の良い練習になる側面もある。

DB時の乱鏡設定はAC/CSやバージョン毎にそれぞれ特殊な挙動を示す。

詳しくは[http://www.geocities.jp/mick\\_3989/IDX/CS/option.html](http://www.geocities.jp/mick_3989/IDX/CS/option.html)を参照されたし。

### DB地帯

左右全く同じかあるいは左右対称な譜面で、『天然DB』『擬似DB』『天然DBM』『対称』とか色々呼ばれているものが相当する。

本家DBによってプレイヤー側で意図的に作り出すものはこれに該当しない。

ユニゾンなどの特徴的な音要素がこの配置で落ちてくることが多く、意図のある配置としての擬似DBはDPというモードにおける最大限の目玉になり得る。

但し、見た目重視のあまり音階を殆ど無視しているものもあるので、演奏感の無さで気分を過度に害さないように今のうちから心に留められたい。

攻略上の難易度としては、擬似DBと対称のどちらがより難しいかは人それぞれのようなのである。

左右で手の流れる方向が同じ前者の方が楽って見方もあれば、左右で運指を統一できる後者の方がという人もいる。

### DBM

DOUBLE BATTLE MIRRORの略。

上述DBにおいてMIRRORを入れた状態。

一般的にDBMと呼ばれるものは、9th以前の仕様であった片方正規・片方MIRRORの左右対称な譜面を指す。

運指が左右で統一される関係上、DBの中では難易度が比較的低い。

左右独立にオプションが設定できないICS9th以前では作品毎に反転の仕方が異なる。

詳しくはDB項内の外部リンク参照。

## DBR

DOUBLE BATTLE RANDOMの略。

攻略理論の変遷やオプション実装状況などの背景から、今日DBRと呼ばれるものは従来(10th ~ GOLDおよびCS10th ~ CSGOLD)の仕様であった左側と右側でシャッフルパターンがそれぞれ異なる所謂非同期乱を指す。

DBベースの高密度譜面が左右全く異なるパターンで落ちてくるため、捌くには極めて高い認識力と多様な運指ノウハウが必要。

SIRIUSではBATTLEを入れた状態で両側にRANDOMを入れるとこの状態になる。

旧作およびCSにおける詳細は[DB項内の外部リンク](#)参照。

DJT ~ EMPRESSではDB両乱で同期シャッフル・DB両乱両鏡で非同期シャッフルだったに対し10th ~ GOLDおよびCS10th ~ CSEMPでは逆の結果が得られるといった実装の錯綜があったが、SIRIUSにおいて漸くこの辺りの決着が付いたと言える。

スキルアップの観点から言えば、DBRが練習メニューとして意味を成す譜面は4つ打ち複合などが増え始める 7 ~ 8 以降であり、DP換算で言えば最上位譜面を見据える時期にある。

物見遊山で試すのは構わないが、その域に達するまでにDP譜面だけで学べるのがまだ沢山あることを忘れてはならない。

## DBRM

DOUBLE BATTLE RANDOM MIRRORの略。

現在で言うところの[SYMMETRIC RANDOM](#)であるが、旧作ではDB両乱片鏡によって実現されていた隠し仕様であったため、現在でも対称乱のことをこう呼ぶ事がある。

ランダム性による運指難度向上と配置同期による認識力緩和と言う点でDB/DBMとDBRの中間的な位置付けにある。対となるSYNCHRONIZED RANDOMとどっちが難しいかは[DB系や疑似DB系同様個人差である](#)。

## Ryu譜面

中期 ~ 現在のRyu\*曲を中心に当てられる特徴的な譜面。

DP特有の事情としては、複フレーズの分割乱打で片側ずつ同時押しを落とす譜面(例:[Second Heaven\(A\)](#))がよく用いられる。

Ryu曲譜面に多い特徴である為Ryu譜面と呼ばれているに過ぎず、例えばこのような特性を持たない[Istarmine\(A\)](#)や[Abyss-The heavens Remix-\(H\)](#)はRyu譜面ではないし、逆に[定義に該当する特性](#)を持つ[R5\(A\)](#)は古い曲ながら最近の攻略理論によってRyu\*譜面という扱いになっている。

また、バスドラを1音毎に1鍵や7鍵など異なる鍵盤で叩かせる箇所(例:[Harmony and Lovely\(H\)](#))やメロディーラインを縦連打で叩かせる箇所(例:[waxing and wanding\(A\)](#))のようにSPで見られる特徴はDPでも引き継がれており、分割同時押しも含めていずれも意図的に演奏感を殺いているかのようなアサインメントが不評である。

## Yoshitaka譜面

DJ Yoshitaka曲の譜面およびその譜面と似た特性を持つ譜面。

要するにDJ Yoshitakaが担当したと思われる譜面全般。

『[Ryu譜面](#)』がある譜面傾向自体をダイレクトに指しているのとは異なり、こちらはYoshitaka曲を起点とした種類の譜面すべてを指す事に注意。

以下に詳説する。

RED ~ DD期のYoshitaka曲は分割譜面、特にSP譜面をラインまで含めてただ単純に振り分けた譜面が多い(例:リグレットSPH・DPHバスターズ)。

また、同時期のTAKA曲がSPからの分割として片側スクラッチ+片側その他であった(例:嘆きの樹43小節SPH・DPH)のに対し、Yoshitakaの分割はS+1や7+Sが多いのが目立った(例:CaptivAte ~ 浄化 ~ 54-57小節SPA・DPA)。

このような特徴を有する譜面はDJ Yoshitaka以外の作曲であってもYoshitaka譜面と呼ばれた(例:First Resolution(A)、Don't let it go(A))。

これが所謂『初期のYoshitaka譜面』である。

但し、この時期のYoshitaka曲であっても必然的な分割からなる混フレ良譜面(例:Catch Me(A)、SPRING RAIN(A))として評価の高い譜面もあつたりする為、一概にYoshitaka曲はDP冷遇であると断定できなかった側面もある。

GOLD期のYoshitaka曲からはS+1・7+Sを避けるようになり、そこから生じる別の分割手法として着地の厳しい譜面が散見されるようになった(例:CaptivAte ~ 裁き ~ (A))。

この傾向はDJTで更に加速しており、例えばAnisakis(H)・(A)やMENDES(H)・(A)では1枚も皿鍵同時箇所が存在しない。

また、T RA曲で以前から見られていたリズム側のスクラッチにバストラが絡む箇所では1鍵を抜くような手法がYoshitaka曲でも多く見られるようになった(例:MAX LOVE(A) 38-45小節)。

DJTにおける分割絡みの側面としては、振り分けに留まらないオブジェの抜本的な再配置やバックギングからのキー音化がされた譜面も目立ち、SPと一線を画すDP的な面白さを追求する姿勢が見られる。

現在に至るまでに皿鍵同時の極端な忌避や同色物量系・模様主義など物議を醸す部分が新たに生じてしまったという側面も確かにあるものの、トータルバランスで見ればYoshitaka曲の譜面は作を追う毎に良くなっていると言われている。

## 合わせる

DP境界で譜面に関する言及と共にこの語が使われた場合、FLIPを用いてその譜面を得意な側の腕で叩けるように合わせる意味を言外に含む。

『階段は意外にどっちの手でも叩ける配置だから寧ろ同時押し側を合わせた方が安定する』等。

また、ミラーを使って合わせることを「寄せる」とも言う。

『左ミラーで1鍵のパスを内側に寄せる』等。

## 運指

様々な機種で特有の運指理論が展開されているが、それはDPでも例外ではない。

SPにおける両手と片手の差異を切り口にすると、固定を前提にしつつ見えた譜面を叩けるようにひたすら鍛え上げるスタティックな運指論が特徴的な両手に対し、片手では手の鍛錬との間に場面や前後関係に応じた **余らせる指の選択**のノウハウを積極的に噛ませたダイナミックな運指論が展開される。

指と鍵盤の単一对応が取れないという点でDPでも片手と同じであるが、こちらはスクラッチに絡んで腕全体まで含めた流れを模索したり、左右の脳内認識リソースを考慮した平易な運指の模索が重要視される傾向にある。

他機種は勿論のこと、同じbeatmaniaIIDXというプラットフォーム下にあるSPや片手とさえも別ゲーと言わしめる側面の1つである。

[運指論の入門](#)を参照した後は自分なりに最適な運指を見つけるとよい。

## 和尚

DPを二人でプレイする **不正行為**。

ランキングの崩壊や公式記録の無意味化など致命的な問題を内包するこの不正行為は、デバイスが横に広い事や実際にこのデバイスを用いて2人でプレイするゲームモード(SP\*2)が存在する事から比較的容易に実行され得てしまう。

しかし、この嘆かわしい現状にあっても和尚相手に筐体内トップをガチで塗り替える事の出来る美学と実力を兼ね備えた猛者がいるのもまた事実。

## 片手er

IIDX一般用語としては文字通りSPを片手でプレイする者達を指すが、本用語集の適用範囲内における解釈としては、片手で修練を積んだ経験のあるDPerを指す。

その意味では片手力先行型とほぼ同義である。

また、サイドを特定した『右手er』『左手er』の語が前段落と同様の類推で解釈される場合も多い。

SPにおける中難易度譜面以降の要請から、小指を封殺される左手erは親指の潜らせ方に、親指を封殺される右手erは中薬周りの回し方に関するノウハウを得易い。

サイドで得られるスキルの違いから、あるサイドの片手に慣れた者が逆サイドの片手を始める時にも元のサイドの運指理論が利点や難点となることがあり、例えば

- ▶ 左手er上りの右手プレイで1鍵4つ打ち複合が安定しない・北斗を余儀なくされ易いのは左手同様に親指を使い過ぎていることによる場合がある。
- ▶ SETI氏(DJT携帯サイトのコラムニスト・DPer/右手er)が[High School Love\(H\)](#)の10小節・50小節の左側の運指を一元化する際に提示したのが2中 3薬 4中 5人であるが、左手er寄りの回答としては2薬 3親 4中 5人等もある。

のような現象として表出する。

このように、片手経験者がどちらの片手から始めたかという点もDPにおける個人差の主因たりえる。

## 片手力

[DP3要素](#)の1つ。

片手毎の運動性に関する指標。

落ちてくる譜面を潜在的に捌けるかどうかを示しており、DP総合力における認識力補正(片手力に対して認識力を減算または小数倍するモデル)がかかる前の初期値とも言える。

DPにおける運指理論とSP片手におけるそれは**厳密には異なる**が、しかし関連性が高いのも事実である。

そのため、DPとは直接関係のない行為によるスキル向上が最も顕著であり、プレイヤーのスキルをDP的観点に落とし込んだ時点で[片手力先行](#)といった個人差現象を発生させる要因となる。

## 片手力先行型

クリア可能な譜面数の近い者を集めた集団において、そのクリア状況が片手偏重系譜面に偏っているスキル傾向、もともと片手erであった人がDPに参入してきた場合、これに当てはまることが多い。

[MOON RACE\(H\)](#)や[SPEEDY CAT\(A\)](#)、[Apocalypse\(A\)](#)のような高難易度の片手譜面が安定している(クリアレートに相応する難しさを感じない)反面、[認識力](#)や[着地力](#)を必要とする譜面が不得意であったりする。

関連：[認識力先行型](#)

## ガッカリ譜面

ションボリ譜面とも、主にSPと比べて残念な譜面に用いる。

その曲のSPでは難所となっている箇所がDPでは簡単、LV的な難易度がSPと比べ大幅に劣っているetc.な時に用いる。

例：[rage against usual\(A\)](#)

またDPとしての醍醐味(混フレ等)が全く無い[分割](#)譜面等にも用いられる。

## 逆正規

『FLIP両鏡』に同義。14鍵2皿が完全に左右反転した譜面が落ちてくる。  
偶発性に依存しないため、RANDOM系否定派の中でもこれに理解を示す人はそれなりにいると思われる。

片手でもDPでも中級以降の譜面は1鍵4つ打ちが基本形であり、正規中心でプレイすると必然的に左小・右親軸複合系スキルが鍛えられる反面、相対的に左親・右小軸が疎かになる。

このため、単純に左右を反転しただけの譜面とは言っても対片手で難易度を測る場合は正規のそれと等価でないことを念頭に置かれない。

## 糞譜面

1. 上位譜面に繋がるような練習課題が無く、嫌がらせ的な配置で構成される譜面。譜面をオブジェの列で捉える難易度至上主義者はこの基準で譜面の質を判断し、例えばthe shadow(A)などは良譜面判定される。
2. 分割乱打や音階無視の対称譜面などに代表される、DP的美観に乏しい譜面。譜面を左サイドと右サイドで捉える混フレ狂信者はこの基準で譜面の質を判断し、例えばthe shadow(A)などは糞譜面判定される。

DPerの間で良譜面/糞譜面のコンセンサスが得られていないのは、用語自体がこの2つのように主観依存の曖昧さを持っているためである。

## 桂馬

2つ押しパターン的一种で、1+4、2+5、3+6、4+7の4つを指す。

左1+4・右4+7は指の柔軟性や独立性が甘いと薬指の誤打があり得るし、2+5と3+6が互いに絡み合うと北斗押しがあるいは一般的でない運指を強いられる事になり、反応速度や実難度の関係で2つ押しの中では最難の部類に属する。

また、同時押しではないが桂馬の位置に落ちてくる乱打(例: Shoot'Em All(A))も捌くのが難しいとされる。

## 個人差

他機種と比べてデバイスの身体的封殺度が高いDPでは身体各部位の性能差がほぼダイレクトに個人差として発現するため、全音ゲー中でも最高クラスの多様性からなるスキルバランスが存在する。

DP3要素による尺度は勿論の事、各要素に置いても利き腕の問題や叩き易い・読み易い譜面傾向といった大小様々な要素が大きく影響を与えている。

また、例えばディスプレイ横幅に対する視死角や皿の固さに対する腕の長さといった関係は、単なるデバイスの自由度では済まない場合もある。

しかし、同属性比較による難易度表記の客観性向上や個人差の定量化にも顕れているように、この問題に直面しているDPerの意識は極めて高い。

アレな人の多い音ゲー界隈にあってここまで健全さを保っているDPシーンとは、ひとえに正しい判断力と他者を認める寛容さを併せ持ったプレイヤー諸氏の成せる業なのだ。

## 混フレ

混合フレーズの略。

パート毎に叩くサイドが決まっている譜面で、あるパートがサイドを越えて逆側に落ちることが無い(例:

Schlagwerk(H))。

分割と対極を成す概念である。

また、片側4つ打ち・片側シンセ(例:SPEEDY CAT(A))や片側ミュート(例:THE EARTH LIGHT(H))もこの条件に該当するため、これらも広義の混フレと言える。

広義の混フレは片手力・狭義の混フレは認識力を要求するが、DP的な面白さの原点にして最終到達点でもある。

用法について[混フレ分割論](#)も参照されたし。

## 左右振り

ケツプリとも。

1P側 皿 鍵盤 皿...

2P側 鍵盤 皿 鍵盤...

のように左右で逆の着地を複数回行う事によって体が左右に振られる。

この手の譜面は昔はあまり見られなかったがGOLDあたりから頻繁に出てくるようになった。

[SCREAM SQUAD\(A\)](#)で嫌と言う程体験出来ます。

応用として、左皿+右鍵盤 左鍵盤+右皿 左皿+右鍵盤 左鍵盤+右皿・・・のように両手をほぼ完全に同方向に動かすのを余儀無くされる譜面は『スパイダー譜面』と呼ばれたりもする(例:[FIRE FIRE\(A\)](#))

## 自動化

音ゲー全般における事実として、4小節前などと同じフレーズを叩く瞬間的な再現能力と事前記憶(要は覚えゲー的要素)とはともに重要である。

どちらの場合においても視覚情報が記憶である程度代用されることがあるが、画面幅の広いDPにおいては他機種などと比べて視点移動に伴った記憶への依存度が高い。

その中でもそれら一連の行為に対する積極性が特に強い状況を『自動化』と呼ぶ。

具体的には配置とリズムが単純なサイドと複雑なフレーズのサイドを有する[混フレ](#)において前者を予め覚えておくケースが多い。

例えば、[BLOCKS\(H\)](#)や[雪月花\(N\)](#)のリズム側のように1鍵4分や裏打ち付きの8分交互であることを知っていればそれらを殆ど意識せずに叩く事ができるので、シンセ側に大きく着目できる。

複雑なものになると、[garden\(A\)](#)終盤で左側を見つつ右側は赤い色(皿の位置)にだけ着目して7親をリズム感だけで叩いたりとか、[PHOTONGENIC\(A\)](#)の同時押しを注視する為にリズム側を完全暗記などのケースも。

とは言え、見ている側のリズムに見ていない側のリズムを補完して組み立てていくのもそれはそれで認識力に対する負担の大きい行為である。

認識負担が高いのは両サイドを目で捉える場合でも同様なので、どうせなら視界の端ながらも譜面全体を見据える姿勢をとるのがランダム系や初見対応力を考慮する上でも望ましいだろう。

## ジョイント

出荷時のデフォルト設定ではDPでSTANDARDとEXPERTをプレイするには2クレジット必要となっている。

1クレジットで全てのモードを選べるようにするには設定画面のONE-CREDIT DOUBLEをONにする必要がある。

これをDDRの同一設定の名称に倣ってジョイント設定と呼ぶ。

## ジョイント組

ジョイントが設定項目として実装された直後、すなわちHAPPY SKY後期～DistorteD稼働前にDPを本格的にプレイし始めた者を指してこう呼ぶ。

実装以降急増したDPer人口の中でも決断が早かった者の多くは片手erだったらしく、片手力先行型の概念も当時の実情に端を発すると見られる。

## 地力譜面

DP3要素に挙げられる認識力/片手力/着地力が、一箇所に密集することなく譜面全体に満遍なく詰まっており、かつどれも特化していないため総合力を試される譜面。

DPにおいては個人差が激しいことは周知の事実だが、総合力を要求する全体難である地力譜面は、往々にして個人差が小さくなる傾向がある。また、昔は全く見切れず訳が分からない状態だったのが、ある時期を境に一気に見切れるようになることもしばしばある。

HARDクリアできるレベルの上級者にも、両乱オプションで練習に繰り返し使われることが非常に多い。それ故か、地力譜面と言われる譜面が糞譜面認定されることはあまり見かけない。

地力譜面例（追記求ム）

- ▶ Be OK(A)
- ▶ Colorful Cookie(A)
- ▶ No.13(A)
- ▶ AA(A)
- ▶ LASER CRUSTER(A)
- ▶ Dances with Snow Fairies(A)

## 正規系

譜面変化形オプションのうち、偶発性に依存しないFLIPとMIRRORのみを用いた譜面の集合体をこう呼び、すなわち、正規、両MIRROR、左MIRROR、右MIRROR、FLIPのみ、FLIP両MIRROR、FLIP左MIRROR、FLIP右MIRRORの8通りが正規系に属することになる。

## 着地

ターンテーブルを回して来た後に、鍵盤にポジションを戻す事。SPよりも困難。

スクラッチ直後の鍵盤が横に広い同時押しだったりすると全てを押し切る為に精密なジャンプからなる『着地』が要請される、と言ったニュアンスからこの用語が定着した。

## 着地力

DP3要素の1つ。

着地を正確に行えるかどうかを示している。

この能力は勿論DPによって鍛えられるものであるが、SP両手のスキルも間接的に関わってくる。

両手でプレイすることも想定されているSPでは高密度譜面でも容赦無くスクラッチが入ってくるため、プレイサイド側の手は必然的に鍵盤 - スクラッチ間の往復に強くなる。

その結果、『右利きだけど皿絡みは左の方が強い』といったように打鍵と着地の得意な手が一致しないこともある。

## 撫で押し

同色階段を1本の指を滑らせて処理する打法。

2本の指で純正階段を拾う手法(『ふじこ打ち』などと呼ばれたりもする)もこの範疇に含まれる。

式寺版グリッサンドと言えば聞こえは良いが、16分程度の速さならガチ押しを覚えた方が応用が利くのであまり推奨されない。

## 認識力

DP3要素の1つ。

要するに譜面を読む能力であり、持ちうる片手力を最大限に揮うために必要となる。

一口に『譜面を読む』と言っても内部的には2つのプロセスが存在する。

- ▶ 譜面読解：ノーツの落ちてくるラインやその前後関係を踏まえ、どのボタンをどのタイミングで叩くかを理解するための能力。
- ▶ 運指確定：落ちてきた譜面に対してどういう運指で捌くかを考える能力。

このように捉えると、例えば『見えるのに押せない』現象についても原因が2種類存在することが分かる。

運指まで確定していたが手の性能が不足している為に押せなかったケースと、何が来るか分かっていたけど運指が思いつかなかった為見逃したor強引に押したケースである。

(後者は例えば中3/5、親2/6、小3/5を余儀なくされる複雑な乱打や同時押しなどで起こる)

どちらが原因かを知るのもスキルアップの指針を立てるためには重要である。

『認識力』全般に関しては、SP專業の人が陥りやすい誤解の1つとして『片側ずつは簡単なんだし楽勝だろ』という意見が存在するが、勿論間違いである。

楽器演奏時(7:15-7:30付近)にもこの辺のことが言及されているように、本当に必要なのは両手について同時に脳内でリズムを組み立てる能力である。

最終的には動きうる手(片面ずつ捌く能力があるのは当然視される)をその時々に対峙する譜面に応じて動かせるかどうか問題となってくる。

これが **DPでは認識力が最も重要** という格言の意味するところである。

## 認識力先行型

クリア可能な譜面数の近い者を集めた集団において、そのクリア状況が認識系譜面(片手に依存せずに両サイドに散らばった譜面)に偏っているスキル傾向。

もともとSPをある程度経験していた人がDPに参入してきた場合、これに当てはまることが多い。

Tomorrow Perfume(H)や高高度降下低高度開傘(A)、Programmed World(A)のような高難易度の認識力を要する譜面が安定している(クリアレートに相応する難しさを感じない)反面、片手力や着地力を必要とする譜面が不得意であったりする。

関連：片手力先行型

## ハンバーグ

掌や指の腹を用いてボタンを押す打法。

その様は当にハンバーグを捏ねるが如く、この打法に依存するプレイヤーは『ハンバーグ職人』などと呼ばれる。

式寺においてはスキル発達と美観の両面から指押しが推奨される傾向にあり、例えば掌で押すのを余儀なくされるあの譜面はほぼ全ての片手er・DPerが糞譜面認定していると見られる。

## 半無理皿

打鍵との間で非常に厳しい往復を強いられるスクラッチおよびその箇所。

着地系スキルを問われる上に配置次第ではスコア(ひいてはゲージ回復)も見込めない。

Sphere(A)70小節、少年A(A)72小節に代表される執拗な半無理皿の多い譜面は、無理皿じゃなければ何やっても良いような背景があったかのような分割譜面に付随する事が得てして多く、分割からなる面白くなさに輪を掛けて糞譜面度

を高くしている。

## 非公式難度

peacek氏主導のxxxxxx [TOYBOX](#)に端を発する難易度表記法。

旧SP難易度表の整数序列と異なり、公式難度の12段階を踏襲しつつ細分化・実情反映を主とした区分で表現されている。

サイト外においても新作や解禁時の難易度情報がこの表記法によってしばしば共有されることがあり、そのことからこの区分の有用性が窺える。

具体的な区分や公式難度との大まかな関係は[非公式難度対応表](#)も併読されたし。

本wikiの各投票所やその成果たる[仮難易度表](#)も当該サイトの難易度表を基準にしている。

## 引越し

通常は1Pサイドを左手で2Pサイドを右手でプレイするが、片側に譜面が密集しておりなおかつもう片側にはノートが降ってこないような譜面に限ってその密集部分を両手で捌く、つまりもう片方の空いてる手を密集部分に引越しさせるとい手法がある。

有名なのは[CHECKING YOU OUT\(H\)](#)でほぼこの曲だけのための技術と言っても過言ではないが、THE EARTH LIGHTやera(step mix)(H)・(A)の最後、[Digitank System\(A\)](#)の中盤なども引越しして取る可能性が考えられる。

## 踏み替え

『踏み換え』や『踏みかえ』と書かれることも。

式寺で踏むなんて動作を考えるのはほぼこれくらいなので、ORが使えない環境で全文検索なり何なりする場合は『踏み』とするのが無難。

チャージノートを押している鍵盤に別の指を添えながら元の指を離すことによってボタン押下の状態を継続する動作。

要はDDRやKMの上級曲で当然のように用いられてきたあの技法。

現時点では新システム実装1発目ということもあって北斗でもどうにかなるような譜面しか見当たらないが、前例が2つもあるからには将来的に式寺でもという可能性は否定できない。

[Session 1 -Genesis-\(A\)](#)の前奏でこれが出来ると楽になるので、意識的に練習しておくとも良いかもしれない。

## 振り分け

SPの譜面をそのまま左右に分けた譜面。

[分割](#)とは別の概念であり、ゲーム譜的にSPと同一タイミングで同一音が出るノーツを両サイドに分けたものがこちらに当てはまる。

したがって、この状態は分割・混フレのどちらか片方と重複して発生する。

SP譜面を作った後にDP譜面を作る際には非常に作り易いのであろうが、SPと比較したDPの魅力を見出す人にとっては面白くない結果に終わるとされる。

例としては[THANK YOU FOR PLAYING\(A\)](#)、[G59\(A\)](#)など。特に[G59\(A\)](#)は芸術と言っていいほどの振り分けっぷりである。

参考：G59(A)『[SP\(A\)譜面](#)』、『[DP\(A\)をSPに統合した譜面](#)』

但し、SPが元々詰め込みすぎであるが為にその振り分けによって形成されたDPが良混フレだったりするケースもある(例:[THE SAFARI\(H\)](#))辺り、何とも業が深い。

用法について[混フレ分割論](#)も参照されたし。

## 分割

1つのパートが左右にまたがって配置されているような譜面。

振り分けとは異なり、音楽的なフレーズが両サイドを跨いで落ちてくるのがこちらに当てはまる。要するに混フレと対極をなす概念であり、振り分けとは重複して発生しうる。

例としては階段(例:冥(H))から乱打(例:ANDROMEDA(H))まで様々。

複数のフレーズが左右にまたがっているケース(例:Rise'n Beauty(A))も。

混フレに比べると難易度を低く抑えられるが、2人用譜面を1人でプレイするというDPの当初のコンセプトに真っ向から反するこの概念はDPのあり方に関して物議を醸している。

用法について混フレ分割論も参照されたし。

## ホームポジション

1小2薬4中6人7親、1親2人4中6薬7小はDPで最も基本的な指配置と見做されている。特にSP両手との差異として、初学者は両手十指を使う事に慣れるのが重要である。

## 右利き1P仕様

項目名のほかにも『右利き1P譜面』『左皿右利き有利』など。

左側に皿を多く配置し、右側に鍵盤オブジェを多く配置した譜面またはその状態。

Pollinosis(A)やSun Field(A)など、主にHAPPY SKY、DistorteD期の譜面に多い。

皿と鍵盤の間を飛び回る左手と複雑かつ高速のフレーズを捌く右手はあたかも1P側で両手SPをプレイしているかのような動きを強いられる。

左皿の着地に慣れている右利き1Pであれば苦労は無いが、左利きまたは2Pにとっては苦手な譜面が延々と続く。SPにおけるサイド不利のDP版と言えなくもない。

## 紫ランプ

ASSISTカテゴリ全般に関連するランプではあるが、DP界限ではASによるクリアと解釈されることが多いので特記しておく。

DB系におけるデファクトスタンダードによってASの浸透度が高いというのもあるが、DPにおいてはASが付いていてもまだ価値の高い行為と解釈されるものがある為である。

例としては『チアトレ穴紫』や『12フォルダ紫埋め』等。

## 無理皿

S+7、3+S等、殆どのプレイヤーにとって同時処理が物理的に不可能とされているスクラッチおよびその箇所。

主にダブルプレイを意識せずに(2人プレイのみを意識して)作られたIIDX初期～中期の譜面に散見される。

一部のスコア理論値信奉者の仇敵であり、一部の古参DP盲信者の教典である。

ノーマスの為には打鍵かスクラッチを指示位置より前か後のタイミングで処理せねばならず、認識リソースを多く持っていかれてしまう。

両方拾いに行こうとすると一兎も得られず破綻する可能性もあり、スキルや譜面状況と相談して鍵盤や皿を捨てる事を考えるのが最善手の場合もある。

譜面によってはMIRRORを入れると無理皿が隣接皿になってくれる(22DUNK(H)右鏡)ので、ランプ更新を狙っている

人は叩きながら最適オプションを考えておくと良いかも知れない。  
尤も、どっちにしても無理皿が消えてくれないケースもあるのだが。

なお、無理皿/隣接皿の線引きは身体性能やハードウェア差異など様々な要素が絡む。  
ある例ではAbyss-The Heavens Remix-(A)終盤のS+4は隣接皿である。

## 良譜面

1. フレーズ毎のオブジェが完全に片側に委ねられている譜面。片側を完全放置してもう片側だけを叩いても尚フレーズを完璧に再現できる事に愉悦を感じる混フレ狂信者はこの基準で譜面の質を判断し、例えばSPEEDY CAT(A)などは良譜面判定される。
2. 両側の各ラインに大きな偏り無くノーツが落ちてくる譜面。満遍無く迫り来る大量のオブジェの滝を鍛え上げた両手十指で捌き切る事に愉悦を感じる難易度至上主義者はこの基準で譜面の質を判断し、例えばSPEEDY CAT(A)などは糞譜面判定される。

DPerの間で良譜面/糞譜面のコンセンサスが得られていないのは、用語自体がこの2つのように客観依存の一意性を欠いているためである。

## 隣接

2つ押しパターン的一种で、1+2、2+3、...、6+7の6つを指す。

指間隔を狭めることで前後の対応が困難になり、まして連続して来れば手全体の重心まで振らされるのが厄介(Be quiet(A)ラストとかまでくると最早準着地スキルとも言える)

特に難しいのはホームポジションから崩すことを余儀なくされる2+3と5+6の2つであり、桂馬と並んで2つ押しの難関である。

勿論、同時押しではなく交互に押す場合でも脅威となる。

deep in you(A)とかGENOCIDE(H)のように中薬が絡むものは要注意。

## 隣接皿

S+1、6+S等、殆どのプレイヤーにとって同時処理が物理的に可能とされているスクラッチおよびその箇所。

主にダブルプレイを意識して(2人プレイある事を最早考えずに)試行錯誤が成されたIIDX中期～近作の譜面に散見される。

一部のランダム常備者の仇敵であり、一部のDP神格化集団の教典である。

SP両手でも片手でも身に付かない着地力依存スキル的一种で、過去の素養に無関係にどれだけDP慣れしているかで対応力が決まる。

理論上拾えると言えども折り返し途中で仕込まれていたりする等非常に難しい物もあり、スキルや譜面状況と相談して皿を回さないのが最善手の場合もある。

譜面によってはMIRRORを入れると隣接皿が無理皿に化ける(Pollinosis(A)左鏡)ので、ランダムを常備している人は叩く前に譜面の情報を得ておくとも良いかも知れない。

尤も、ランダムで初見特攻するのはそう言うところも含めて自己責任なのだ。

なお、隣接皿/無理皿の線引きは身体性能やハードウェア差異など様々な要素が絡む。  
ある例ではFrozen Ray(A)間奏ピアノソロのS+3は無理皿である。