

jubeat用語集

曲通称は、容量オーバーのため移動しました [曲名通称](#)
お探しの単語がある場合はこちらも参照ください。

▶ [jubeat用語集](#)

▶ [音ゲー全般用語](#)

- ▶ [赤\(あか\)](#)
- ▶ [餡蜜\(あんみつ\)](#)
- ▶ [移植\(いしょく\)](#)
- ▶ [埋める\(う-\)](#)
- ▶ [エクセ](#)
- ▶ [エクセレント](#)
- ▶ [和尚\(おしょう\)](#)
- ▶ [カンスト・カウンターストップ\(かんすと・かうんたーすとっぷ\)](#)
- ▶ [黄\(き\)](#)
- ▶ [音価\(おんか\)の表記\(音のタイミング 6分、12分など\)](#)
- ▶ [逆餡蜜\(ぎゃくあんみつ\)](#)
- ▶ [逆詐称・逆詐欺\(ぎゃくさしょう・ぎゃくさぎ\)](#)
- ▶ [グッド・グド・グドル](#)
- ▶ [グレ・グレート](#)
 - ▶ [グレル](#)
- ▶ [桂馬押し\(けいまお-\)](#)
- ▶ [ゲシュタルト崩壊\(-ほうかい\)](#)
- ▶ [ごり押し\(-お-\)](#)
- ▶ [混フレ\(こん-\)](#)
- ▶ [コンボ](#)
- ▶ [詐称・詐欺\(さしょう・さぎ\)](#)
- ▶ [晒し台・曝し台\(さら-だい\)](#)
- ▶ [出張\(しゅっちょう\)](#)
- ▶ [捨てゲー\(す-\)](#)
- ▶ [スライド](#)
- ▶ [ソフラン](#)
- ▶ [台パン\(だい-\)](#)
- ▶ [縦連\(たてれん\)](#)
- ▶ [潰す\(つぶ-\)](#)
- ▶ [ツンデレ譜面\(-ふめん\)](#)
- ▶ [手袋・軍手・包帯\(てぶくろ・ぐんて・ほうたい\)](#)
- ▶ [天体\(てんたい\)](#)
- ▶ [鳥コン\(とり-\)](#)
- ▶ [流す\(なが-\)](#)
- ▶ [式寺\(にでら\)](#)
- ▶ [ノーツ・ノート](#)
- ▶ [発狂\(はっきょう\)](#)
- ▶ [パーノウ](#)
- ▶ [パーフェクト](#)
- ▶ [PASELI\(ばせり\)](#)
- ▶ [ピアノ押し・ピアノ弾き・ピアノ打ち\(ぴあのおし・ぴあのみき・ぴあのうち\)](#)
- ▶ [光る\(ひか-\)](#)
- ▶ [一人和尚\(ひとりおしょう\)](#)
- ▶ [BPM\(びーピーえむ\)](#)

フェイ

- ▶ フルコン・フルコンボ
- ▶ 分業(ぶんぎょう)
- ▶ べちゃ押し(-お-)
- ▶ 北斗神拳(ほくとしんけん)
- ▶ 緑(みどり)
- ▶ 目押し(めお-)
- ▶ ラス殺し(-ごろ-)
- ▶ 乱舞(らんぶ)
- ▶ 乱打(らんだ)
- ▶ リズム押し(-お-)
- ▶ リハビリ

▶ jubeat固有用語

- ▶ AP(あちーぶめんとぼいんと)
- ▶ 阿部さん(あべ-)
- ▶ アンディ押し(-お-)
- ▶ インザネ?
- ▶ エクセ童貞(えくせどうてい)
- ▶ NGゾーン(えぬじー-)
- ▶ オールイエロー
- ▶ 怒られる(おこ-)
- ▶ おすそわけ
- ▶ 温帯(おんたい)
- ▶ 僅差(きんさ)
- ▶ GP(ぐれーどぼいんと)
- ▶ クロス打ち(-う-)
- ▶ シャッター
- ▶ 初代(しょだい)
- ▶ シゴ-
- ▶ ソーダバー
- ▶ 濁流(だくりゅう)
- ▶ 釣り上げる(つ-あ-)
- ▶ TBS(てい-び-えす)
- ▶ 伝道曲(でんどうきょく)
- ▶ トイザラス現象(-げんしょう)
- ▶ 鳥・鳥S(とり・とりえす)
- ▶ 流される(なが-)
- ▶ ノーグレー
- ▶ 偏差(へんさ)
- ▶ 暴発(ぼうはつ)
- ▶ 放流(ほうりゅう)
- ▶ マーカー
- ▶ 撒く(ま-)
- ▶ マチラン
- ▶ ミュージックバー(みゅ-じっくばー)
- ▶ ミュージックバーチャレンジ(みゅ-じっくば-ちゃれんじ)
- ▶ 無理押し(むりお-)
- ▶ 無印(むじるし)
- ▶ 指(ゆび)
- ▶ jubility (ゆびりてい)
- ▶ 「シャイン・オン・ミー」な、ゆとり

▶ コメント

音ゲー全般用語

- ▶ 他の音ゲー機種でも目にする用語。音ゲー以外のゲームで目にする用語もこちら。
- ▶ **他の機種だと同じ用語でも意味合いが違ったりするから注意！**

赤(あか)

各曲に3つずつある難易度のうち最も難しいEXTREMEのこと。曲選択時の各難易度の枠の色から。
関連項目：「黄」「緑」

餡蜜(あんみつ)

微妙にズレて表示される複数のノートを、同時押しで処理すること。
コンボは繋がるが、タイミングがズレた分はGoodやGreat判定になるのでスコアが下がる。
初代beatmaniaの時代にあんみつというプレイヤーが考え出したのでこう呼ばれている。
あんみつの例：Polaris赤より

16分のタイミングでㄉㄉㄉㄉㄉ...と叩く譜面だが、16分ズレを8分の同時押しで処理し、

8分のタイミングでㄉㄉㄉㄉ...と叩く。これをあんみつという。

関連項目：「逆餡蜜」

移植(いしょく)

既存の音ゲー曲を、他の機種にも収録すること。
人気曲ほど多くの機種に移植されやすく、特に凛として咲く花の如く(pop'n musicの楽曲)は現行アーケード機種全てに移植されるという快挙？を成し遂げた

のだが、DanceEvolution稼働後に、DanceEvolutionに収録されてない事が判明し、現在は「現行のBEMANIシリーズに全て収録されている」となっていない。

本スレでは時々、「あの曲jubeatで遊びたいな」「これ指に移植されないかな」といった妄想談義が花開く。
[jubeatからの移植曲](#)も参照のこと。

埋める(う-)

特定の範囲内の全ての曲(譜面)をクリアなどのマークでそろえること。
例えば、「Lv.1をフルコン埋め」「緑譜面をSSS埋め」といえば、それぞれ「Lv.1の曲を全てフルコン」「全ての曲のBASIC譜面でSSSランク」を意味する。
単に「埋める」といえば、クリアマークでそろえる(あるいは単にプレイする)ことを指す。
また、特定の1曲だけでも「(曲名)を埋める」「(曲名)が埋まらない」という使い方もする。

エクセ

「エクセレント」の略称。

エクセレント

すべてのノートでPerfect判定を取ること。またそれによって得られるレーティング。

関連項目：「コンボ」「ミュージックバー」

和尚(おしょう)

本来は1人でプレイするべきゲームモードを、2人または数人がかりでやるチートプレイの一種。

スコアランキングの無意味化に繋がるため、音ゲーに限らず多くのゲームで非推奨または禁止行為とされる。

元々は式寺で使われている言葉で、同様のチートプレイを初めて行ったプレイヤーのCNから。

なお、「みんなでプレイ」と表示されるポップンの9ボタンや、DDRのユニゾン、カップル8パネル等メーカー公認の場合もある。

カンスト・カウンターストップ(かんすと・かうんたーすとつぷ)

jubeat(無印)でのクラスアップノルマのうち、クラスポイントだけを貯めきってしまい、もうひとつのクリア条件ノルマをクリアできずにそのクラスにとどまってしまうこと。

jubeat(無印)と同様の称号指標を持つQMA 5 (クイズマジックアカデミー)からの用語で、

QMA5ではポイント(魔法石)が溜まってもノルマ(昇格試験)が達成できなければ、それ以降ポイント(魔法石)は溜まらなくなることから。

jubeat(無印)ではCP自体はたまるものの、ゲージが満タンのまま変化しない。

一般的に低難度の高スコア条件(Sランク30曲以上、黄・赤でSランク50曲以上、フルコンボ20曲以上、等)のクラスで起きやすく、

高難度の低スコア条件(赤15曲以上クリア、Lv7以上5曲以上クリア、Lv9以上3曲以上クリア、等)のクラスで起こす人はほとんどいない。

特に最終クラスであるSSクラス条件(Extreme平均スコア950000+Excellent1曲)、特にエクセレントを獲得できずにS1にとどまってしまった人が多く、S1難民と呼ばれていた。

ripplesではGPを貯めるだけでグレードアップできたので、努力さえすれば誰でも最高グレード(Platinum)まで達することができた。

knitからは隠し解禁と分離し、毎回のプレイ結果に応じて点数が決まるjubilityシステムとなったため、高難度で高得点を取れる人は誰でも上位のランクになれる。(ただし、高得点を取れる人でも低難易度曲ばかりプレイしているとjubilityは下がる)

黄(き)

各曲に3つずつある難易度の中間に位置するADVANCEDのこと。曲選択時の各難易度の枠の色から。

BASICよりエクセレント・フルコンボ難度が高くせにEXTREMEよりやりごたえに欠けるという理由で放置しているというプレイヤーは多い。

特にknitではripplesまでの「TBS」がなくなったためこの傾向に拍車がかかっている。

そのため、それほど高くないスコアでも曲別ベストスコアランキングで良い順位になることが多い。

関連項目：「赤」「緑」

音価(おんか)の表記(音のタイミング 6分、12分など)

音ゲでは3連符を6分、12分などと表記することが多い。

これは文章などで表記する際、分の3連符と表記するのが面倒な為、音楽の世界で実際に使われることはまずない。

元々は3連符配置の多い太鼓の達人で使われたのが始まり。

逆餡蜜(ぎゃくあんみつ)

同時押しのノートをタイミングをずらしてひとつずつ処理すること。
同時押しが捌き切れない際に使用する。
スライドを使用し、逆あんみつすればPerfect判定内に収めることも不能ではない。
片手プレイ時には必須である。
関連項目：「餡蜜」

逆詐称・逆詐欺(ぎゃくさしょう・ぎゃくさぎ)

設定されたレベルの譜面より難易度が低いとされる譜面のこと。
譜面の構成、初見か回数こなしたか等の要因によって難しいと感じる箇所は人それぞれなので、
ロシアン赤が逆詐欺だと言う人もいれば、適正、むしろLv.10強と言う人もいる。特に極端な場合は個人差と言われる。
(よく逆詐欺と言われる一例)

- ▶ 労働CALLING[EXT](設定Lv.8)
- ▶ polygon[EXT](設定Lv.9)
- ▶ Far east nightbird[EXT](設定Lv.10)

関連項目：「詐欺(詐称)」

[詐称曲リスト_copious](#) に、詐称曲および逆詐称曲がまとめられています。

グッド・グド・グドル

ノートを叩いたときの判定のひとつ、Good判定。「グドル」とはその判定を出すこと。
得点率40%、Greatより更にずれるとこの評価。
関連項目：「グレート」「パーフェクト」

グレ・グレート

ノートを叩いたときの判定のひとつ、Great、
パフェより少しずれるとこれ、得点率70%。
その下にGood > Bad(Slow, Fast)がある。
関連項目：「グッド」「パーフェクト」

グレル

Great判定を出すこと。
「自分では完璧に叩いているつもりなのに、グレート判定になる」
「(攻略で)よく注意しないと、この箇所がどうやってもグレート判定になってしまう」という意味合いを持つ。
派生語として「グドル」(グッド判定を出す)という言葉もある。

桂馬押し(けいまお-)

などのような位置関係の同時押しのこと。単発だと非常に簡単だが、複数の桂馬押しに他のフレーズが複合したりすると地味に厄介だったりする。

- ▶ 貳寺、ポップンにおいても1+4、2+5などの同時押しのことを「桂馬押し」と呼ぶため、こちらに分類した。なお、jubeatにおいては、チェスで似たような動きをする駒になぞらえて「ナイト押し」とも呼ばれる。

ゲシュタルト崩壊(-ほうかい)

音ゲーにおいて長い繰り返し譜面を捌いている最中、だんだん訳が分からなくなってミス誘発する事を指す。
jubeatにおいては[Shine On Me](#)[EXT]がその代表譜面。

ごり押し(-お-)

判定やコンボを気にせず、とにかく見えたものを押してクリアを目指すこと。発狂譜面がある曲でよく見られる。コメ欄ではもぐら叩きと呼ばれることも。

要するに[Evans](#)[EXT]のサビ部分や[AIR RAID FROM THA UNDAGROUND](#)[EXT]全体でよくやること。
運指を考えずに、同じ指で複数のノートを押すことも指す。ごり押しのほうがやりやすい代表譜面は[纏](#)[EXT]。
関連項目：「発狂」「ピアノ押し」「北斗神拳」

混フレ(こん-)

混合フレーズの略。2つ以上のメロディーを同時に処理する譜面のことをさす。

jubeatでは、右側又は左側半分でバスなどの周期的なリズム、もう半分で主旋律を押す配置の場合が多い。

代表例は[STELLAR WIND](#)[ADV]、[そらとぶひかり](#)[EXT]。

また、最近では右と左に分かれない混フレ譜面も存在する。

その代表例は[STELLAR WIND](#)[EXT]（下一列が四分打ちバス）、[electro peaceful](#)[EXT]（左上4マスが四分打ちバス）など。

IIDXのシングル譜面やpop'nなどでは、中級レベル以上の曲では基本的には常に混フレが発生するため、この用語は使われない。

IIDXのダブルプレイにおいては、左側と右側で異なるリズム・旋律を叩く譜面に対して使われる。

コンボ

ノートをミスなく叩き続けると、コンボが発生する。(表示は6コンボから)

これを曲の最初から最後まで全て続けると「FULLCOMBO」となり、ボーナスとしてAPが1.1倍になり、FULLCOMBOマークがその譜面に点灯する。

また、全てのノートでPerfect判定を出してフルコンボすると「EXCELLENT」となり、より多くのポイントがもらえる(レーティング扱いなので、レベルによりSSS+25~44ポイント)。

さらに、その譜面のレーティング記録がEXCELLENTとなる。

無印時代はフルコンボ・エクセレント共にクラスアップの条件になっていて、条件を達成できずクラスアップ出来なかったプレイヤーも多く存在した。

ripplesでは曲の絞込み条件に「フルコンボのみ」「フルコンボ以外のみ」があったが、knitで廃止された。

copiousで復活した。

詐称・詐欺(さしょう・さぎ)

設定されたレベルの譜面より難易度が高いとされる譜面のこと。

譜面の構成、初見か回数こなしたか等の要因によって難しいと感じる箇所は人それぞれであり、ある程度個人差が出る。

(よく詐欺と言われる一例)

- ▶ [あいのうた](#)赤(設定Lv.7、初代ではLv.10だった)
- ▶ [Sandstorm](#)赤(設定Lv.8)
- ▶ [Dough-nut's Town's Map](#)赤(設定Lv.7)

関連項目：「逆詐欺」

- ▶ [詐称・逆詐称曲リスト](#) に、詐称曲および逆詐称曲がまとめられています。

晒し台・曝し台(さら-だい)

ゲーム画面を別モニターにも出力してある筐体のこと。

出張(しゅっちょう)

「分業」に対し、右手で左2列のパネル・左手で右2列のパネルを叩くこと。

左右どちらかに偏った譜面は分業では捌きにくく、出張が非常に効果的。

スコアアップのために是非マスターしたい事項である。

関連項目：「分業」

捨てゲー(す-)

曲のプレイを途中で放棄すること。

「やる気ねーならやるな」「とっとと失せろやゴルァ」と不快に思う人もいるし、jubeatでは捨てゲーのメリットも皆無なので程ほどにしよう。

スライド

直線的にノートが連続して出現したときに、最初のパネルから最後のパネルまで指を離さずに滑らせてパネルを反応させること。

一部の曲では(人にもよるが)スライドせざるを得ない部分がある。(IciclesやGood-bye Chalonなど)

やりすぎるとスコアが下がるおそれがある。また摩擦熱による火傷に注意。

- ▶ 「スライド」というテクニック自体はDDR/GFXGでも使われるが、意味合いはそれぞれ異なる。

関連項目：「北斗神拳」「ピアノ押し」

ソフラン

狭義では、IIDXなどの譜面スクロール型の音ゲーにおいて、

曲の進行に**関係なく**その速度が極端に(50%以下・200%以上)変化する地帯、またはそれが発生する曲自体をさす。

この名称は、IIDX 2nd styleに収録されたSOFT LANDING ON THE BODYという曲において、曲調の変化なしに、極端な速度変化のある譜面となっていたことに由来する。

転じて、曲の進行に応じた速度変化や微妙な速度変化に対しても使われるようになった。

jubeatでは譜面の速度にかかわらず、マーカーの出る速度は一定なため、曲調の変化がはっきりしている場合には使われないことが多い。

曲中での細かな速度変化がある曲に対して使われる場合のほうが多い。

台パン(だい-)

怒りにまかせて筐体を殴る事。jubeatにおいては大量同時押しを捌く時に勢い余って強く台を叩いてしまう事も指す。どちらにしる筐体にダメージが加わる事は間違いないのでほどほどに。

縦連(たてれん)

同じパネルを連続して叩くこと。

のような縦移動とは違う意味であるため要注意。

jubeatではその性質上、同じパネルには最低1秒以上の間隔があげられている(ただし、ひとつだけ例外あり [Polaris](#)の[ADV])。

潰す(つぶ-)

エクセレントを出すこと。元々はDDR用語で「PFC(パーフェクトフルコンボ)を出すこと」を意味する。

PFCはその名のとおり、全ノートでPerfect(またはMarvelous)の判定を取ることであり、jubeatのエクセレントに近い。

ツンデレ譜面(-ふめん)

発狂が曲の前半に集中し、後半は比較的楽になる譜面のこと。要するに「ラス殺し」の対義語。単に「ツンデレ」とも。

▶ jubeatでは[532nm\[EXT\]](#)がその例。

発展形として、ツンデレツン、デレツンデレ、などもしばしば使われる。

手袋・軍手・包帯(てぶくろ・ぐんて・ほうたい)

滑りをよくする・指先を保護するなどの目的で、音ゲーをプレイする際に着用する人がいる。

摩擦熱や負傷を気にせず思いっきりスライド押しができるなどメリットは大きい。

ただし着用してプレイすることを邪道とを感じる人や、嫌悪感を抱く人もいる。

筐体に繊維が入り込むなどの理由から、着用しての音ゲー(ポップン)プレイを禁止しているゲーセンもあったようだ。

天体(てんたい)

1. 「店内対戦」の略。即ちローカルプレイのこと。

ただし、略称で「天体」と呼ばれるゲーセンもあるため、「天体に行く」「天体でやる」などと使うときは混同しないように注意。混同が心配なときは「店対」という表記を使うとよい。

2. jubeatの収録曲である「[天体観測](#)」の略称。

本スレではよく[天国と地獄](#)とともに「エクセレントを狙いやすい曲」の筆頭として挙げられていたが、ripples稼動後は[ロボットハニー](#)の影に隠れがち。

鳥コン(とり-)

レーティングSSSを出しつつフルコンボすること。

元々は貳寺用語で、貳寺において意味するところもやはり「レーティングAAAを出しつつフルコンボすること」である。

流す(なが-)

1. 本気を出さず、かといって捨てゲーもせず適当にプレイすること。変に力むよりは流したほうがスコアが出やすい場合もある。

2. 「放流」のこと。詳しくは「放流」の欄を参照のこと。

貳寺(にでら)

beatmaniaIIDXの略称。単に寺とも。

IIDX 2DX 2デラックス ニデラ、貳寺(更に略されると デラ、寺)

「ビーマニ」と略しても通じますが、初代のbeatmaniaを指す場合も多いので、混乱を避けるためにも「貳寺」が一般的となっています。

(初代とIIDXでは操作するボタンの数が違う。初代beatmaniaは5つ、IIDXは7つ)

ちなみに正式な読みは「ビートマニア ツーディーエックス」である。

jubeatの各バージョンのアップデート時には、曲の移植や連動企画が行われている。

[jubeatとIIDXの連動](#)

[APPEND FESTIVAL](#)

ノーツ・ノート

音符。叩くパネルが光る表示である。jubeatでは他の音ゲーと違い、叩くべきパネルにマーカーが表示されていく。

他の音ゲーではチップ(ドラムV)、ポップくん(pop'n music)などと呼び方が変わったりする。

なお、knitの称号「すこんぶ」により、jubeatでは「チップ」と呼ばれることが判明。

発狂(はっきょう)

文字通り、発狂しているような高密度な譜面のこと。乱打、乱舞とも呼ばれる。一見では規則性を見出せず反応しきれないほどの大量のノーツが押し寄せる。特に表示される時間が長い花火、ゲージ、シャッターなどのマーカーを使っていると、どの順番で出現したのかが分かりづらく(これを偏差という)、わけが分からなくなる。

パアーノウ

パネルのこと。DDRのチュートリアルにおいて、「**矢印が判定エリアに重なるターミングで、左のパアーノウを踏むッ!!**」という、お兄さんのすばらしい発音に敬意を表して。

パーフェクト

パフェとも。
ノーツを叩いたときの判定の最高評価、Perfect判定。
得点率100%。最もタイミングよく叩けると出る。
関連項目：「グッド」「グレート」

▶ [得点計算](#) も参照のこと。

PASELI(ばせり)

KONAMIの電子マネー。
コインの代わりにこれを使用してゲームをプレイすることが出来るほか、機種によってはPASELI専用のサービスを受けることができる(jubeat knitには特にない)。copiousではいろいろ有利な状態になった(プレイTUNE数の選択、特定称号の獲得)。

場所によっては、コインでの料金 = PASELI料金 とは限らないことがあるため要注意。

▶ PASELI公式サイト <http://paseli.konami.jp/>

ピアノ押し・ピアノ弾き・ピアノ打ち(ぴあのおし・ぴあのひき・ぴあのうち)

パネルの押し方のひとつで、複数の指をまんべんなく使うこと。
さながらピアノを弾くようであるためこう呼ばれる。
特に、式寺から来た人にこの傾向が強い。
関連項目：「北斗神拳」「スライド」

光る(ひか)

Perfect判定が出ることだが、「光る」という用語自体は「Perfect評価が出にくい譜面」を指して「この曲(譜面)はなかなか光らない」という使い方のほうが多い。
元々は式寺においてノーツを叩いたときの最高評価が「光る」GREATであることから。後に他の音ゲー(BEMANI以外の機種も含む)においてもノーツを叩いたときの最高評価が出ることを「光る」と呼ぶようになった。

一人和尚(ひとりおしょう)

1人なのに、あたかも数人がかりでやっているかのように見える**神業**。またはそれをやってのけるすごい人につく呼称。「和尚」とは違い、あくまで「1人」であるため、この行為に何ら不正はない。

BPM(びーびーえむ)

Beats Per Minute(ビーツ・パー・ミニット)、1分間あたりに刻む拍の数を示している。1小節が4/4拍子で、BPM60ならば、1分間に60回拍を刻むことになる。

1小節あたりに刻む拍が変わればその値も変化するが、音ゲーの世界や電子ソフトでは、拍数にかかわらず四分音符の個数で示していることが多い。

フェイ

FAILED、すなわちステージクリアに失敗すること。

マッチング相手がクリアしていれば「SAVED」となりプレイ続行が可能だが、相手も全員FAILED・そもそも相手がいない場合だと残念ながらゲームオーバー。

ただし、jubeatを初めてプレイする人が1曲目でFAILEDとなった場合だけ、強制的にSAVEDとなる。

フルコン・フルコンボ

「コンボ」を参照のこと。

分業(ぶんぎょう)

左2列のパネルは左手・右2列のパネルは右手というように、役割を決めてプレイすることを示す。

単に分業といった場合は、先述の「左右分業」を指すことが多い。

左右分業は極めて自然なスタイルであるが、一部の楽曲では非常に苦戦を強いられる(人にもよるが)。

例えば[Russian Snowy Dance](#)という楽曲の

(すべて16分)

という譜面をすべて分業で捌こうとすると、(実際に手を動かして見ると分かるが)非常に捌きにくい。この例では、別項で示す「出張」という方法を用いて

左 左
右 右
左 左
右 右

と捌くのが一般的にスマートとされる。

なお、上2列を右手で、下2列を左手が担当する「上下分業」も分業に入る。

個人差が現れるが、[STELLAR WIND\[ADV\]](#) は左右分業が、[STELLAR WIND\[EXT\]](#) は上下分業が曲の大部分で要求される代表譜面。

関連項目：「出張」

べちゃ押し(-お-)

パネルを「手のひらで押さえつけるように」押すこと。

傍から見れば決して見栄えのいいものではないが、プレイヤーの手の大きさや譜面のパターンによってはどうしてもべちゃ押しになってしまう場合も少なからずある。

べちゃ押しの際は、周りのパネルを巻き込まないように注意する必要がある。

- ▶ 元々は式寺のダブルプレイで同様の押し方をすること。ハンバーグを捏ねているようにも見えることから「バーグ押し」とも呼ばれる。

北斗神拳(ほくとしんけん)

単に「北斗」とも。

連続的に出現するノートを一つの指あるいは固めたいいくつかの指で押していくこと。

特に高難易度の発狂部分をこの方法で叩くと、あたかもケ シ ウがアタタタしてるように見えることから、人目を憚らない人向け。らしい。

元々は式寺で人差し指のみで鍵盤を押す人のことを指していた。

関連項目：「スライド」「ピアノ押し」

緑(みどり)

各曲に3つずつある難易度のうち最も易しい、BASICのこと。曲選択時の各難易度の枠の色から。

同じ曲でも、難易度の違う譜面をプレイする毎にNEW RECORDボーナスが貰えるので、

APを貯めたい場合、全曲全ての難易度の譜面を一度はやると良い。

関連項目：「赤」「黄」

目押し(めお-)

マーカーを叩くタイミングを視覚的に判断して押すこと。

歯抜け譜面や、判定がキツかったり実際のリズムからズレていたりする譜面では目押しのほうが体感的にスコアが出やすい。

また、低難度曲のエクセ狙いにも目押しがよく使われるが、高難度曲を目押しのみでしのぐのは至難の業。

ラス殺し(-ごろ-)

曲の前半(から中盤にかけて)は比較的楽だが、曲の終盤に発狂地帯が集中している譜面のこと。

jubeatのクリア可否は曲全体のプレイ結果で決まるため、ラス「殺し」は存在しない。(最後だけ失敗してもそれまでにクリア規定点数に到達していれば問題ない)

そのためjubeatにおける「ラス殺し」は「最終的にゲージボーナスを稼がせない」という意味合いがある。

乱舞(らんぶ)

「発狂」を参照のこと。

乱打(らんだ)

「発狂」とほぼ同義。

jubeatでは、休みのない16分ラッシュにこの用語が多く用いられる。

リズム押し(-お-)

マーカーを叩くタイミングを目ではあまり確認せずリズムで判断して押すこと。

jubeatにおいてはゲームの性質上、大抵の譜面はリズム構成が素直なものが多いので、リズム押しでプレイすることが多い。

リハビリ

しばらくjubeatを放置していたプレイヤーが、感覚を取り戻す目的で行うプレイのこと。

jubeatに限らず、どんなゲームでも放置していれば鈍るので、リハビリは怠らないように。

jubeat固有用語

- ▶ 上の音ゲー全般用語と違い、jubeat関連でしか目にしない単語。

AP(あちーぶめんとばいんと)

knit, copiousにおいて、プレイする事によって獲得できるポイント。無印でのCP(クラスポイント)/ripplesでのGP(グレードポイント)。

knitでは4200ポイント貯めるごとにWOOLが手に入るので、これを使い隠し曲や、マーカー、背景などの解禁を行う。詳しくは[ニットシャツ](#)の項目を参照のこと。

copiousでは[copious travel](#)で使用する。

阿部さん(あべ-)

有志による非公式のスコアツール(jubegraph等)で集計・表示される平均スコアのこと。Average 阿部礼二 阿部さん。

由来はjubeat総合スレ 41st Tuneの以下の書き込みより

272 : 爆音で名前が聞こえません : 2009/09/10(木) 23:36:55 ID:0Py0YG2w0

ついに、CN「AVERAGE」さんが、目指すはALL RATING Aを獲得したな

Evans(EXT) 800097

俺が日曜日に粘着して2万点上げてきたから、3点くらいは貢献したかなw

ついでに話題の3曲はこんな感じ

Snow Goose(EXT) 922312

Polaris(EXT) 916633

Russian Snowy Dance(EXT) 883498

スレ民はやりこんでる人多いだろうから、ロシアン簡単、なんていう意見が多いのかもね

278 : 爆音で名前が聞こえません : 2009/09/10(木) 23:45:50 ID:8jN6utu20

>>272の意味がわからないんだけど

AVERAGEさんって誰？

280 : 爆音で名前が聞こえません : 2009/09/10(木) 23:48:19 ID:JYUai5YV0

>>78

阿部礼二さん

スコアソーター内の平均じゃね？

ただスコアツールに登録するような人は上級者が多いため、阿部さんのスコアはかなり高い。

負けているからと言って悲観的になる必要はない。スコア詰めには、ランクをこつこつと上げていこう。

アンディ押し(-お-)

jubeat ripples APPENDで収録された[MR.アンディ](#)に登場する押し方。

上記の4種の同時押しが連続で現れる。

出張が必要、手を上下or左右に入れ替える必要がある、パターンが複数あるなどと上級者でも取りこぼすことが多い。

jubeat copiousよりこの楽曲は削除されて体験することができなくなってしまった。

knit APPENDで収録された[FLOWER](#)のADVANCEDにもパターンが少なく簡単になったものの、この押し方が現れる。

インザネ?

jubeatスレで最も頻繁に使用されているであろう語句の一つ。2009年jubeat流行語大賞を受賞(非公認)。おおよその合意・同意や肯定の意味合いを持ち、一般的な語句でいうと「(～で)いいんじゃないね?」に相当する。「インザネ」という名称自体は、収録曲「IN THE NAME OF LOVE」の略称である。それが言葉遊びの要領で、疑問形語尾として書き込みに使用された事を切欠に、スレ住人に定着していったと考えられる。以下は参考として、その切欠と思われる部分を過去ログより引用する。

804 : 爆音で名前が聞こえません : 2008/08/23(土) 19:13:54 ID:uNhnQLqN0
どっかでだれかが言ってたけど
インザネでいんじゃないね?

- ▶ 「jubeat総合スレ 4th Tune」より引用。「IN THE NAME OF LOVE」をどう略すかという話題に回答しつつ、双方の語句の類似性をそれとなく示唆している。

585 : 爆音で名前が聞こえません : 2008/10/18(土) 06:12:08 ID:cT4KXP4DO
583
俺の周りではユビーターって言う人が多い。
俺もその呼び方だね!
普通に音ゲー名 + erで呼べばインザネ? w

- ▶ 「jubeat総合スレ 8th Tune」より引用。文の語尾を「インザネ?」に置き換える形で使用された最初の書き込み例。

エクセ童貞(えくせどうてい)

エクセレントを1曲も取ったことがない人のことを指す。主に自嘲のために使用される。なお、「ポニ子に筆おろしされたい」「隅田川でユビ子と一緒に筆おろし」というのは、それぞれ「ISHでエクセ狙ってくる」「隅田川でユビ子マーカーを使って初エクセ達成した」ことを意味する。

- ▶ エクセレント自体はギターフリークス、ドラムマニアにも存在するが、エクセ童貞で云々はjubeatでしか聞いたことが無いので、jubeat固有用語に分類した。

NGゾーン(えぬじー)

さわってはいけない場所。
たとえば、

と言う譜面が仮にあったとする。このとき と の間隔が狭かった場合、故意・過失に関わらず、 のタイミングで の部分を押し、fast判定を食らいコンボが切れてしまう(曲によってはgood・Great判定で助かることも)。そのため を押す場合は を避けて押さなければならない。暴発台に当たったらご愁傷様です・・・

オールイエロー

ミュージックバーチャレンジにおいて、全て黄色で埋めた状態を指す。理論エクセレント。AYという略称を使っている人もいる。

たいていはフルコンボの後か初エクセレントと同時に達成するが、たまに「オールイエローは達成しているが未フルコン」みたいな事もあり得るから困る。

関連項目: 「ミュージックバーチャレンジ」「ノーグレー」

怒られる(おこ-)

ユビ子マーカでグレること。

ユビ子マーカから他マーカに浮気した後ユビ子マーカに戻すとよく起こる。

おすそわけ

自分で持っていない楽曲をローカルでマッチングしたプレイヤーに選んでもらうことを「さんに××(曲名)をおすそわけしてもらう」という。

copiousでは伝道曲に対して使われることが多いが、伝道できない隠し曲に対しても使われる。

元ネタはripplesにおいて同条件で獲得できた称号。

温帯(おんたい)

「オンライン対戦」の略。即ちオンラインプレイのこと。

元々はpop'n musicのNET対戦 熱帯と同じように作られた語だと考えるが、

jubeatの場合は、対戦というよりもむしろ協力プレイに近い。knitではローカルプレイモードがなくなったため、全てのプレイはこれが基本。

僅差(きんさ)

偏差と混同して用いられるが、意味は同じ。

偏差(へんさ)を参照のこと。

GP(ぐれーどばいんと)

ripplesにおいて、プレイする事によって獲得できるポイント。無印におけるCP(クラスポイント)。

これを規定量貯める事でグレードアップして、隠し曲や新マーカ・背景を解禁できる。詳細については[グレード](#)を参照のこと。

knitからはAPに置き換わり、腕前の指標ではなくなった。

[jubility](#)も参照のこと。

クロス打ち(-う-)

文字通り左右の腕を交差させてパネルを押すこと。

主に、Slang(EXT)、Red Goose(EXT)などに見られる

(間隔は全て16符)

のような配置で を左手で取るとき、 を右手 を左手 を右手 ... を右手で取るやり方を指す。

シャッター

jubeatでは、コンボを繋ぐことで背景の黒い部分が徐々に広がって行き（コンボが切れると少し閉じる）、中央部が見えるようになる（copiousでは星が見えるようになる）。

これをシャッターと呼び、この開き具合で曲終了後にボーナス得点が入る。このボーナス自体をシャッターと呼ぶこともある。

シャッターが重い、開かないと言う場合は、総ノートの関係上、シャッターが開ききるのが遅く、コンボが切れたときに閉じる速度も速い譜面で大量のミスをしてしまっていて完全に開け切ることが出来ない状態を指す。

また、ラストだけ異様にコンボ接続難度が高く、一瞬でシャッターが大きく閉じた場合に使われることも（この場合は重いとは言わず、開かないと言う）。

前者の状況がよく発生する譜面の代表例は、[オムライス](#)[ADV]・[隅田川夏恋歌](#)[EXT]、後者の代表例は、[concon](#)[EXT]な

ど。

このような譜面はクリアに関してはLv内でも強めの曲である事が多い。

前者に関しては[得点計算](#)も参照のこと。

初代(しょだい)

初代jubeatのこと。

jubeat plusのスキンでは"classic"とも表記される。

シングル

語源はオンラインプレイのマッチング待ちで誰も来ず、「Single person play」(シングル・パーソナルプレイ)と言われる事。転じて、マッチング待ちで人が来たが、通信が切れてしまい、ひとりでプレイすることになってしまった状態を指す。

用例

「この間Evans赤でマッチングしたと思ったらシングルになってFAILED」

「選曲中にマッチング待ちランプが付いてたから選んだらシングルだった」

ソーダバー

プレイミュージックバーが真っ青になること。また、真っ青になったプレイミュージックバーのこと。かつては努力により作られるものとしてネタにもされてきたが、[Macuilxochitl](#)ではどんなに頑張ってもソーダバーが出来てしまうとされている。

knit APPENDの称号に、「ソーダバー生産ライン長」が存在するため、これはコナミ公認のワードと考えられる。また[ポップンでのマクイルの曲や作曲者の関連ページに「ソーダ」という単語がある。](#)

関連項目：「ミュージックバー」

濁流(だくりゅう)

[隅田川夏恋歌](#) [EXT]のサビに登場する、譜面全体を使った流れるような配置。

また、隅田川夏恋歌という曲そのものを指して使われることもある。

knit APPENDによる曲追加にて、[concon](#) [ADV] にもこの配置が出現した。

釣り上げる(つ-あ-)

自分で持っていない楽曲をランダム選曲で引き当てること。「引き当てる」とも。

マチランで(欲しい曲のレベルがわかっている)レベル絞り込みも用いると確率は上がるが曲数が多いため低確率であることに変わりはない。狙う際は気長に構えよう。

また、「おすそわけ」してくれる人が傍にいないと伝道曲は自力で解禁するか「釣り上げる」しか入手方法がない。

TBS(てい-び-えす)

トータルベストスコアの略。決して赤坂にあるテレビ局のことではない。

ripples(APPEND含む)で導入されていたシステムで、フレンド・ライバル募集スレでプレイヤーの実力とやり込み具合を現す指標のひとつとなっていた。

ripples(APPEND前)での最大値は、全110曲×難易度3種×100万点で330,000,000点(3億3千万点)。

2009/3/18よりAPPENDが稼動し21曲が追加された後の最大値は 全131曲×難易度3種×100万点で393,000,000点(3億9千3百万点)となっている。

knitで廃止されたが、非公式のスコアツール(jubegraph)を利用すれば確認できる。

なお、knit APPEND現在の最大値(公式では確認できない)は、全208曲×難易度3種×100万点で624,000,000点となっている。

copiousで復活した。ただし筐体では見られず、データ閲覧サイトのe-AMUSUMENT GATEで確認できる。

伝道曲(でんどうきょく)

他プレーヤーとマッチングすることにより称号や楽曲を入手することができるシステム。

基本的には解禁難易度が非常に高い楽曲がこれに当たる。(初代の話)

copiousでは旧曲及び新曲の3曲を解禁するシステムのこと。

おすそわけ、釣り上げる

トイザラス現象(-げんしょう)

スコア末尾が~999になること、トイザラスでの商品の多くの販売価格が~999円であることが由来。

ほかの音ゲーでも発生しうるが、jubea(略)

ノート数によっては、スコアの計算上トイザラス現象が頻繁に発生する。

最も顕著なのは270ノーツの曲であり、[キミ、メグル、ボク](#)のADVANCED・[I my me mine](#)のBASIC・[キスしてほしい](#)のBASICが該当する。

これら3曲では、称号「神々のイタズラ」(スコア下4桁を9999にする)を獲得しやすい。

鳥・鳥S(とり・とりえず)

レーティングSSSのこと。

beatmaniaIIDXのレーティングAAA「トリプルエー」を鳥Aと略すことから、SSSを鳥Sと略すようになった。

しかしSSSは「トリプルエス」ではなく「エスエスエス」と呼ばれているため、鳥Sという略し方に違和感を覚える人が多い。

流される(なが-)

隅田川夏恋歌でFAILEDすること、サビ部分の濁流譜面を捌けず、「クリアできずに隅田川に流される」感じからいつしかこう呼ばれるようになった。

同曲でレーティングSが狙えるような上級者にとっては、コンボを切ることを「流される」という場合がある。

また、同義で「(隅田川の)濁流に飲まれる」という場合もある。

ノーグレー

ミュージックパーチャレンジにおいて、黒がなくなった状態を指す。理論接続(理論フルコンボ)。

発狂ポイントはいつまでも真っ黒で邪魔くさい。

関連項目:「ミュージックパーチャレンジ」「オールイエロー」

偏差(へんさ)

へん さ【偏差】

1. 標準となる数値・位置・方向などからのかたより。また、その程度。振れ、偏倚(へんい)。

2. 統計などで、個々の数値と平均値との差。「標準」

(Yahoo!国語辞書より引用)

複数のマーカーが同時ではなく微妙にずれて出現することを指す。

マーカーによってはこれに極端に弱い。

「僅差(きんさ)」と呼ばれることもあるが、意味は同じ。

暴発(ぼうはつ)

押したパネルの周りのパネルが押してもない(あるいはそのつもり)のに反応する事。

これが出るとfast判定でコンボが途切れるか、good判定によりスコアを落とす原因となる。

衝撃波とも言う。

なお必ずしもメンテなど機械側の原因であるともいえない。

押し方が雑で隣のパネルをうっかり押している可能性もあるが、

放流(ほうりゅう)

隠し曲を(時間帯を決めて)連続で選曲すること。「流す」「まく」とも。

隠し曲を解禁させてない人のために、MATCHING SELECTを利用してプレイさせてあげるのが目的。撒く、とも言う。

「9時からマクイル放流するわ」「ちょっと今からシャロン撒いてくる」などのように用いる。

jubeat copiousではよほどの上級者でないと不可能な条件の解禁曲があるが、これらの楽曲はマッチングによっても解禁されるため放流されることが多い。

マーカー

パネルに表示されるアニメーション。これがパネルに表示されたら、タイミングよくパネルをタッチ。

各マーカーによって最初に表示されてから最高評価となる瞬間までの時間が違う。

自分の反射神経やマーカーごとの見易さなどと合わせて使うマーカーを考えよう。

他の音ゲーから来た人は、HighSpeedオプションのようなものと考えると良い。(ノートを目視できてからパーフェクト判定までの時間がそれぞれ違う)

各マーカーの特徴・詳細は [マーカー](#) を参照のこと。

撒く(ま-)

「放流」を参照のこと。

マチラン

町乱、待乱とも。

マッチング優先ランダムのこと。ほぼ100%誰かとマッチングすることができるランダム選曲機能。

運が良ければ、他人の放流してくれた未解禁隠し曲を遊ぶこともできる。

ミュージックバー(みゅーじっくばー)

jubeat本体上画面下部に、四角が横並びに表示されている部分。

各四角の縦列の高さは、1単位時間に出てくるノートの個数を表す(ただし9以上あっても8で表示される)。

プレイ状況によって以下のように色分けされる。ノートごとではなく1単位時間。

黄色	該当1小節で全てパーフェクト
青色	該当1小節でノーミスかつ1つ以上グレグドがあった
灰色	該当1小節で1つ以上ミスがあった

関連項目：ミュージックバーチャレンジ

ミュージックバーチャレンジ(みゅーじっくばーちゃれんじ)

ripplesから導入されたやりこみ要素のひとつ。

自分のプレイ結果(過去のプレイ含め)でミュージックバーを黒 青 黄と更新していき、ミュージックバーを徐々に黄色や青色で埋めていく。

黒が無くなったものをノーグレー、全て黄色になったものをオールイエローと言う。

つまりノーグレー=理論接続(理論フルコンボ)、オールイエロー=理論エクセレントである。

選曲画面で表示されているミュージックバーがこれに当たる。プレイ中のミュージックバーはそのプレイでの結果。

関連項目：「ミュージックバー」「ノーグレー」「オールイエロー」

無理押し(むりお-)

のような、常人の手では到底「ラクに」押しそうにない配置のこと（頑張ればぎりぎり押せる配置も含む）。公式譜面では無理押しが無いよう設計されているようだが、初見では到底押しえないような配置はいくつか存在する([CAT'S EYE \[EXT\]](#)がその代表例)。

jubeat copiousより[SWEET CUBE](#)で今まで無理押しだった譜面が登場した。

無理押しの定義が変わるのかもしれない。

[同時押しまとめ](#)も参照のこと。

無印(むじるし)

初代jubeatのこと。

単に「jubeat」と言った場合、シリーズ全般を指すのか、初代jubeatのみを指すのが不明瞭となる。

そのため、初代jubeatのみを指す場合には「無印」と呼び、シリーズ全般を指す場合は「jubeat」と呼ぶことが多い。

指(ゆび)

jubeatの事。指糸とも。

ただしこれだけだと無印かripplesかknitかcopiousかは判別不能。

jubility (ゆびりてい)

knitで導入されたシステムで、プレイヤーごとに与えられる0.00~10.00の数字。プレイによってこの値が変動する。高レベルで高スコアを取るほど、高い値に移動していく（逆もしかり）。

詳細は[jubility](#)を参照のこと。[copious版](#)

「シャイン・オン・ミー」な、ゆとり

jubeat総合スレ 95th Tuneの>>751が初出。

jubeatスレで最も頻繁に使用されているであろうスラングの一つ。2010年jubeat流行語大賞を受賞(非公認)。

主に何かを略している人にアンカーを付けて使うが、このネタを知らない人には使わないようにするのが吉。

改変のしやすさからまあまあ頻度で使われる。

以下過去ログより引用。

747 : 爆音で名前が聞こえません[sage] : 2010/09/29(水) 18:41:44 ID:EZACta970
しねおんめ緑なにこれエクセとれそうでとれないんだけど

- ▶ kors k氏の楽曲、Shine On Meを略してしねおんめにしている。余談だが、この書き込みの前も普通にこの略称は使われていた。

751 : 爆音で名前が聞こえません[sage] : 2010/09/29(水) 19:07:56 ID:fIA/qAVD0
747
「シャイン・オン・ミー」な、ゆとり

- ▶ 「jubeat総合スレ 95th Tune」より引用。しねおんめという略称にマジレスした最初の書き込み例。

コメント

- ▶ 見出しが崩壊するのを忘れていた... コメント欄だけ形式を変えました。 -- (名無しさん) 2011-12-14 13:41:17
- ▶ 乱打と発狂は、他の音ゲーでは意味合いが違う。 -- (名無しさん) 2012-01-01 09:59:08
- ▶ 乱打は16分以上のペースで、左右混合に打つような譜面で、発狂とはどう捌いていいかわからないような、乱打やトリル、同時などがまぜこぜになった譜面のことだよ。 -- (名無しさん) 2012-01-01 10:00:37
- ▶ 指だと乱打はユニバとかマスターピースみたいなやつ、発狂は君を乗せてとかステラのラスト部分のような場所 -- (名無しさん) 2012-01-01 10:10:48
- ▶ アンディ押しがあるなら運動場押しも用語としてあってもいいんじゃないかな？ -- (名無しさん) 2012-01-01 18:17:26
- ▶ 曲を投げる、投げられるっていうのがわかりません。あきらめる以外にもあるんですかね？ -- (名無しさん) 2012-01-07 01:17:43
- ▶ 「曲を投げる」店内対戦において、自分が得意で相手が不得意な曲を選択すること（逆なら投げられる）基本的には曲を選択した時点で完全に勝負がついてるような場合に使われる 球技において（例外もありますが）ボールを持っているほうが明らか優位に立っていることが由来だと思われます。 -- (名無しさん) 2012-01-09 21:02:22
- ▶ 最後だけ異様に接続難度が高い譜面にSTELLAR WIND(恐らくEXTのみ)も追加して下さい。 -- (名無しさん) 2012-01-18 08:59:57
- ▶ シャッターの項だよな...？一番分かり易い例がconcon、ステラは閉じきらない程度に接続は出来る人も多い（寧ろ縦押し以外ADVの方が接続難度が高い）し、conconほどシャッターの閉じる速度は速くない・閉じる量は少ないはず -- (名無しさん) 2012-01-19 22:12:04
- ▶ スコア上げの呪いってなんですか？クリアはできるけどスコアを上げるのが大変というような意味でしょうか？ -- (名無しさん) 2012-03-08 19:31:00

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

投稿

[すべてのコメントを見る](#)