

片手プレイのススメ

▶ [片手プレイのススメ](#)

- ▶ [重要](#)
- ▶ [概要](#)
- ▶ [注意事項](#)
- ▶ [片手プレイの合図](#)
- ▶ [片手プレイの主なテクニック](#)
- ▶ [曲難易度](#)
- ▶ [低難易度/Lv3/Lv3.5/Lv4/Lv4.5/Lv5/Lv5.5/Lv6/Lv6.5/Lv7/Lv7.5/Lv8/Lv8.5/Lv9/Lv9.5](#)
- ▶ [高難度曲/Lv10/Lv10.5/Lv11/Lv11.5/Lv12/Lv12.5/Lv13/Lv13.5/Lv14](#)
- ▶ [ただ今議論中](#)
- ▶ [情報募集中](#)
- ▶ [コメント](#)

重要

容量が限界に達しました。今日(9/15)に片手編集室のページに過去ログを送りました。削除したわけではないので、ご注意ください。

概要

数あるネタプレイのなかでもっともメジャーと思われる片手プレイについてまとめてみました。他音ゲーに比べまだ「遊び」の要素が非常に強いゲームですので、ネタプレイ普及のために一役買えたらと思います。まだまだ情報不足ですので、参考程度にどうぞ。

[片手プレイのススメ編集室](#)

注意事項

片手プレイはスライドや手のひら押しを多用するため、いつも以上に筐体に優しいソフトタッチを心がけましょう。当然ですが台パンや、他プレイヤを見下すような言動は厳禁です。一部にマナーの悪い片手プレイヤがいると、他の片手プレイヤにも悪い印象を与えてしまいます。アホなプレイを楽しみ続けるためにも、お互い気をつけましょう。

片手プレイの合図

明確なルールではありませんが、現在案として以下のようなものが出ていますので暫定的にこれを推奨しています。

ripples稼動直後から一部店舗に貼られている公式の挨拶メッセージによると、

右片手 左片手

を推奨しているようです。お好きな方をどうぞ。

片手プレイの主なテクニック

基本的に逆餡蜜は必須。またjubeatはGREATの判定が地味に広いので、SnowGooseの最後の8つ同時押しも、高速スライドを使えば5~6個、GREATになることも。

また、通常プレイより小指が使えると大幅に有利。例えば と の同時押し、手のひらを広げて押せば、手の小さい人でも、腕の動きを最小限に抑えることができる。

基本的には両手プレイをある程度たしなみ、目を鍛えて、腕の基礎体力をつけるのが重要。

曲難易度

以下はフルコン難度でなくクリア難度です。

本家難度と互換性はありません（本家Lv8 下記Lv8。）

表記がない限りEXT（赤）譜面を指します。

両手プレイに比べ、片手プレイ時に難易度が劇的に跳ね上がるものには をつけています。

逆に下がるものには をつけてみます(まずかったら編集してください)

低難易度

（目次生成のため、便宜的に見出しを付けてあります）

Lv3

- ▶ Good bye little girl

Lv3.5

Lv4

- ▶ こんなに近くで...
- ▶ BELIEVE IN LOVE - 左右同時と速め8分の正確さがあれば楽。基礎がしっかり出来ていればSSSも取れる。

Lv4.5

- ▶ ちっぽけな勇気 - きつい無理押しも無いし、なにより譜面が単純

Lv5

- ▶ 明日ハレルヤ！ - クリアだけなら余裕、FCは皿押しと3+4+13が問題か。
- ▶ Fantasista
- ▶ 負けないで
- ▶ ワープ

Lv5.5

- ▶ 天国と地獄
- ▶ 天体観測
- ▶ キスしてほしい - サビの同時押しでNGゾーンに触れなければ難所が見つからない

Lv6

- ▶ コイノチカラ
- ▶ 魁！ミッドナイト
- ▶ シャナナ - やはり序盤ゲー。8分をきちんと取ればクリアは楽。Lv6で。
- ▶ 光のロック
- ▶ ふがいないや
- ▶ BLUE BIRD
- ▶ PROMISE
- ▶ POP STAR
- ▶ My SunShine
- ▶ Runner
- ▶ rose

Lv6.5

- ▶ Promise(knit)
- ▶ 風になりたい - 縦同時も中間3連符もきつい。3連符以外はタイミングが4分（かつ速度遅め）なので6.5
- ▶ 理由なき反抗

Lv7

- ▶ Evans(ADV)
- ▶ Jumping Boogie
- ▶ Snow Goose
- ▶ Special One
- ▶ Slang - 単押しが多い。スライドが出来ればクリアは容易
- ▶ 愛 NEED
- ▶ a fact of life
- ▶ GyaShan
- ▶ Jump Pump
- ▶ 隅田川夏恋歌(ADV)
- ▶ 友達に贈る歌
- ▶ バカサバイバー
- ▶ Haru Haru
- ▶ フルカラープログラム
- ▶ 夢
- ▶ LOVE YOU
- ▶ 労働 CALLING
- ▶ ロボットハニー
- ▶ only my railgun - 耳押し等のきつい同時押しが押しにくく、スノグより少し上くらいしか（スコアが）出ない。

Lv7.5

- ▶ 鬼帝の剣
- ▶ じょいふる - 前半しっかり押して最後のJもスライドで全部押せればSはいく
- ▶ fellow

Lv8

- ▶ Icicles
- ▶ I my me mine
- ▶ eyes
- ▶ 歩いて帰ろう
- ▶ 今
- ▶ ECO FIGHTER
- ▶ Good-bye Chalon
- ▶ Golden House
- ▶ Secret Word
- ▶ Shining Star
- ▶ SPEED KING
- ▶ 大迷惑
- ▶ 全力少年
- ▶ Chance and Dice
- ▶ とんりのトトロ feat.sayurina - 16分も少なくはないし対角同時押しもそこそこある。 / スライドの最後に対角線同時が混じっていたり、かなりの片手配置難。
- ▶ にんげんっていいな
- ▶ Happy Happy - クリアだけが目的なら、イントロ・アウトロの16分押しは餡蜜してしまえばOK
- ▶ 一色
- ▶ bass 2 bass
- ▶ 星に願いを
- ▶ マスタッシュ
- ▶ Musical Messenger
- ▶ Y.M.C.A.

Lv8.5

- ▶ 情熱大陸 - 混フレは全然片手でとれる
- ▶ スペースカーニバル
- ▶ スマイル一番 イイ - 2+4+14+16のような4つ押しはどちらか半分を捨てても問題無い。それ以外は無理押しもさして多くないので、7.5~8.5辺りが妥当か
- ▶ Far east nightbird - BPMは速いが両サイド交互・同時が少ないから、クリアならシャロンと同等かそれ以下
- ▶ LOVE&JOY - サビの対角線が厳しいくらいで、後は片手で十分拾える
- ▶ ダバダバ

Lv9

- ▶ I'M IN THE MOOD FOR DANCING
- ▶ A Perfect Sky

アンビリーバボー feat.TAKUYA

- ▶
- ▶ INVISIBLE WORLD
- ▶ AIR RAID FROM THE UNDERGROUND(ADV)
- ▶ 銀河
- ▶ coming true - 一見難しそうだが、中盤が丸々稼ぎゾーンなので精度がよければクリアは楽
- ▶ 紅空
- ▶ 恋のメリーゴーランド
- ▶ 粉雪 - BPMが遅いが、配置難・高密度
- ▶ concon黄
- ▶ Scatman(Ski-Ba-Bop-Ba-Dop-Bop) - 四角対角線や序盤には無理な同時押しもあり、クリアは厳しめ
- ▶ SWEET ANGEL
- ▶ そらとぶひかり
- ▶ チャクラ
- ▶ TRUE LOVE
- ▶ 白鳥の湖
- ▶ FREE FREE - 低密度だが対角押しが多い、シャッターを開けるのも難しい
- ▶ PLAY THE GAME
- ▶ Polaris
- ▶ My Love
- ▶ MR.アンディ
- ▶ more more more
- ▶ 夢見る少女じゃいられない
- ▶ Love v km
- ▶ Ready Go!!
- ▶ うらもからだも落花微塵 - 桂馬押し多し
- ▶ BaroqueHoedown - 曲調がわかれば問題ないかと
- ▶ 陽炎 - 光りにくい、コンボがつながるので思ったよりスコアが出る

Lv9.5

- ▶ YELL ~エール~ - 色々な点対称押しが出てきて非常に厳しい、クリアだけなら稼ぎどころが多いのでどうにか出来る。
- ▶ 君をのせて feat.sayurina - 最後の乱打がきついそれだけ、Sigより少し下。
- ▶ Green Green Dance - 横同時の高速縦移動が全て、幅も違うので非常に取りづらい、形が複雑なものの左右振りでBPMが遅いKIOよりも上との意見あり
- ▶ Sandstorm - 中盤の乱打がきつすぎる、Lv10群と比べても十分張り合える？
- ▶ Shining wizard -
- ▶ Red Goose - 2か所ある発狂以外で稼げばOK
- ▶ 絆 - リズム難

高難度曲

(目次生成のため、便宜的に見出しをつけています。必要に応じて移動しても構いません)

Lv10

- ▶ あいのうた
- ▶ I love マミー
- ▶ endscape - 確実に10以上、譜面は単調だが4つ押しが連続でくるし、ノーツ数も少ないので(片手プレイに限れば)版權曲最強と言えるかもしれない

A Dance & A Beer

- ▶
- ▶ Infinity
- ▶ ウィリアム・テル序曲 - リズムを覚え、暴発を防ぐのが難所。
- ▶ KUNG-FU MAMA
- ▶ Queen's Paradise
- ▶ Control
- ▶ さよならトリップ
- ▶ SigSig - 発狂以外をしっかりとれば余裕はず。高速スライドやごまかしがあれば有利
- ▶ 少年リップルズ - サビの同時押し地帯が難所。厳しければ適当にごまかすもあり
- ▶ Supercalifragilisticexpialidocious- ロシアンと同傾向、10。
- ▶ supernova - 逆餡蜜祭りになる。ロシアンと同程度か。要体力。
- ▶ STARLIT DUST/スティルに捧ぐ
- ▶ 太陽の地図 - 大量の点対称配置
- ▶ ちょうどいいとこにいたい
- ▶ HOT LIMIT
- ▶ Macuilxiochitl - 序盤～中盤は楽だがラストが押しづらい。シャッターボーナスをごっそり持っていかれないように注意
- ▶ Love Space Ship - 対角押し多発。BPMも高く捌きづらい
- ▶ Russian Snowy Dance(EXT) - クリアだけなら最初と最後は右か左半分だけやり、中盤をしっかりとやればいける
- ▶ jalibreak - 誤爆地帯多し。おそらく個人差大爆発。
- ▶ ダンデライオン - とにかく叩きづらい。暴発しやすい。
- ▶ マキシマムザホルモン - 同時押しが多いが、逆餡蜜するほど離れてないのが多い。
- ▶ 量子の海のリンダブルム - 撮れるところをしっかりと取ればOK

Universe Universe - 厳しいのは序盤。後半でしっかり稼げれば問題なし

Lv10.5

- ▶ ALL MY HEART-この恋に、わたしの全てを賭ける - / 逆餡蜜の練習が出来るので、11以上に挑む際にはこれで練習もありか
- ▶ Clover
- ▶ Garden of Love
- ▶ lovely my girl - 高BPMの長い混フレ。
- ▶ NEU! - 逆餡蜜の正確さが問われる。 / 逆餡蜜でも押ししてしまえばポイントになるから捨てるよりかもスコアアップが見込める。 / 逆餡蜜祭り。マーカーの出現する位置・タイミングを見失わないように
- ▶ Prophet Vibe / とにかくたたきづらい。リズムを覚えるのもありかも
- ▶ Shine On Me
- ▶ 元気でやってるのかい? - 手を広げて左右とどくなら75kくらいはいける。
- ▶ 隅田川夏恋歌 - 濁流を端?を捨てれば十分繋げられる
- ▶ Share The World - 左右に大きく振られる配置。手のすばやい動きが求められる
- ▶ キルト - 同時押しの正確さが重要。個人差高目
- ▶ Love at First Sight - ごまかしがきく高密度

Lv11

- ▶ AREA 51 / 高速スライドが得意か不得意かで難易度が変わる。摩擦やけど注意
- ▶ GIGA BREAK / 難所はギガフレアではなく、ギガフレア以後ずっとなので注意。
- ▶ hammer ska
- ▶ IN THE NAME OF LOVE / 両端の配置が多いのもあり、誤爆が多い。そこに気をつけたいところ
- ▶ In Scottish Highlands

Kick It Out / 誤爆注意

- ▶
- ▶ SAMURAI GROOVE -
- ▶ STREET DANCER - 多くある3つ押しは、内1つを捨ててもスコアに大して影響は無い。1 + 7など横柱馬押し連発地帯だが、手を伸ばしてみると案外届いてしまうもの。
- ▶ 凜として咲く花の如く - 「咲いた、花が」のところを完璧にこなすのは至難の業。思い切って多少捨てて、他で勝負したほうが吉か
- ▶ 愛と勇気の三度笠ポン太 - 前半要研究
- ▶ 女々しくて - サビ前後の叩きにくいさ、コンボのつながりにくさが壁。

Lv11.5

- ▶ Lead Me
- ▶ 空色デイズ - 乱打、とにかく乱打。最初と最後が鬼門なので、ほかでガッツリ稼ぐのがポイントか
- ▶ Theory of Eternity - 乱打。休憩が少ないので、体力が結構きつい。
- ▶ トルコ行進曲 - とにかく早く、さらに1個飛ばしの同時押しで体力を削られる
- ▶ PRIME TIME - 超体力譜面、休憩皆無
- ▶ R.P.G. ~ Rocki'n Playing Game ~ - 地雷。終始乱打、とんでもない体力譜面。

Lv12

- ▶ ALBIDA / 繰り替えし譜面なので、多少覚えるのがクリアへの最短ルート。どこを捨てるかが重要
- ▶ SOS - NGゾーンが多く、微妙な遠さの同時押しが多い。捨てるノーツ、捨てるノーツを研究しないと厳しい。
- ▶ 夏祭り - ALBIDAよりも難しい？高速スライドでは誤爆するので、かなりの正確な逆餡蜜が求められる。
- ▶ STELLAR WIND - 黄も赤も同傾向。混フレだらけ。全体的に離れているのでスコアが稼げづらい。
- ▶ concon - スライド多。むしろ黄の方がきつい？ / 出張が多い / 10.5 12.0 12.5 12.0となっているため、個人差か？
- ▶ [E] - とにかく忙しい。旨い具合に捨てるのが吉か。

Lv12.5

- ▶ Crosswind - 理不尽配置が多い。ALBIDA同様、覚えるのがクリアへの最短ルートか。捨てる方ととり方が重要。
- ▶ Sweet Rain - 16分乱打がかなり複雑。稼げる場所でしっかり稼がないと厳しい

Lv13

- ▶ FLOWER - knit APPEND最大級。乱打発狂が多くかなりきつい、13~13.5か
- ▶ I'm so Happy - 押しにくい文字、8分乱打と難所が多い
- ▶ 防衛本能 - 地雷中の地雷。発狂地帯がかなりえぐく、これがさばけないとクリアできないためかなりきつい。

Lv13.5

- ▶ AIR RAID FROM THE UNDERGROUND - Evansと比べるとそんなに同時押しが多くない上、無理押しもEvans程ではない
- ▶ Kiss&Ride - ほとんどが逆餡蜜と忙しく13.5のエアレ同等かそれ以上 / 譜面をわかっているにもかかわらず確実に押すことが困難

Lv14

- ▶ Evans / クリアを狙うなら、両手で900kくらい出せるくらいにならないと厳しい。

ただ今議論中

I'm so Happyとエアレ格上、甘雨格下

情報募集中

パンキッシュ

ふりい

愛をとりもどせ！！

キミ、メグル、ボク

素直になれたら

Lovin' Life

気分上々

BLOOD on FIRE

冒険者たち

キューティーハニー

抱いてセニョリータ

PEACH

Love so sweet

Real voice

knit ~ knit APPENDの曲全般

コメント

「編集をしたいけれど、方法がわからない…」という方はこちらへコメントをどうぞ
ただ単に「この曲はLv 」と言うだけでなく、理由やワンポイントアドバイスを添えるとなお良いです。
攻略に関する質問はNG, jubeat総合スレにてどうぞ
過去ログを片手編集室に送りました。

x - 一応更新しました。ただ今議論中を勝手に追加しました。また、荒れそうなコメントを勝手ながら削除。 -- 名無しさん (2011-08-04 01:07:18)

- ▶ 自分は片手プレイヤーじゃないけど、ここも過去ログのページを作ったほうがいいんじゃないかな。そろそろ溢れそうな気がする。 -- 名無しさん (2011-08-04 09:41:50)
- ▶ I'm so Happyが甘雨よりレベルが低いってのはなあやりやすい&スコアがでるのは甘雨だし -- 名無しさん (2011-08-04 19:12:39)
- ▶ endscapeと君をのせての難易度関係がおかしい -- 名無しさん (2011-08-07 00:25:59)
- ▶ 2 といつかもう片手wikiとして独立させても良いレベルなんじゃないなあ。問題なければ作ってしまいたいくらい。 -- 名無しさん (2011-08-09 00:40:01)
- ▶ 普通に作って良いと思うぞ。むしろどんな問題があるんだ。 -- 名無しさん (2011-08-09 01:04:40)
- ▶ 問題はないかと

- あとエアレを13.7にするの同意 -- 名無しさん (2011-08-09 01:23:10)
- ▶ ファンタジーは初見クリアスコア的に10.5が適正かな -- 名無しさん (2011-08-10 23:57:28)
 - ▶ 2 13.7作るほど、キスライとのレベル差を感じないし、それに、まだ13.5が2曲しかないし、間を作って細かくする意味は無いと思う -- 名無しさん (2011-08-12 07:31:21)
 - ▶ キスライとレベルの差は結構あるぞ -- 名無しさん (2011-08-13 01:20:32)
 - ▶ endscapeやって来た 腕押しが出来たらlvは6ぐらいまで下がる。片手プレイで腕使っていいならの話だが、腕押しについてはhanistar氏のI'm so happy参照 -- 名無しさん (2011-08-15 03:10:15)
 - ▶ 腕押し使わなくてもそれくらい下がる -- 名無しさん (2011-08-16 18:14:36)
 - ▶ あと今日MIND SHIFTやってきた
NEUもインフィニも初見クリアしたのにこれは初見落ちて3回でクリアした
MIND SHIFTは11くらいに感じた
NGゾーンが多すぎる -- 名無しさん (2011-08-16 18:21:51)
 - ▶ クリア難易度ならbluebirdはlv4でいい -- 名無しさん (2011-08-17 00:04:38)
 - ▶ ? -- これってコピーオスになったら削除曲は消すの? (2011-09-06 23:06:06)
 - ▶ 現状、2度とプレイできない可能性が高いので、削除すべきだと思います -- 名無しさん (2011-09-09 14:47:31)
 - ▶ 消すのもあれ(一応、DDRで著作権復活例はある)ので左に何か使われてないマーク(とか)付けるのがいいかも -- 名無しさん (2011-09-09 21:45:16)
 - ▶ コメントアウトにすればいいんじゃないかな -- 名無しさん (2011-09-11 23:26:04)
 - ▶ 復活したら、また追加すれば良いと思います。出来ない曲が、数十曲ある状態を考えると、見づらいたと思います。 -- 名無しさん (2011-09-12 17:56:10)
 - ▶ クリアを狙うなら、両手で900kくらい出せるくらいにならないと厳しい。ってあるけど 両手と片手は全く違うものだから・・・ -- 名無しさん (2011-09-15 20:27:08)
 - ▶ 純粋に見切る力って意味だと思う。両手900kを安定させるくらい配置を覚え実力安定って意味かと。後、かなり主観あるけど、せっかくバージョン上がったし、今のうちに既存のものについて、特に上位を。
ALBIDA : 12.0の指標にすべきだと思うんだが、これを基準に12.0近辺決まると思う
SOS : NGゾーンの多さ、正確な逆餡蜜、理不尽配置、12.0かと
夏祭り : 局所発狂が取れないとクリアがきつい、その発狂もかなりきつい、クリアだけなら12.0かと
concon : 押しにくいに越したことはないが、思ったより休憩があるから、12.0が妥当かと。
STELLAR WIND : 個人差が出る。ノーツ数、正確な逆餡蜜からみて、12.0か12.5だと思う。
Cross Wind : 理不尽配置、逆餡蜜の量は明らかにALBIDA以上、12.5でいい気がする
Sweet Rain : 16分乱打ちきついけど、ほかでしっかり回復すればいける、12.5で妥当な気がする
Kiss&Ride : 逆餡蜜地獄だけど、エアレやフラワーに比べればまし、あっても13.0くらいかと
FLOWER : 休憩後が勝負、そこがさばけないとほぼ無理、これを13.0の指標にしてもいいんじゃないかって感じ。
I'm so happy : こいつが12.5の意味がわからない、文字配置よりも、乱打が無理ゲーすぎる、13.5でも納得できるレベル
エアレとエヴァンスはあまりに雲の上過ぎて違いが判らない、
主観が混じりまくっているので、意見求む。
 - ▶ やってきた感想をば。
防衛本能 : キスライに匹敵する難易度。もしかしたら初期からある曲最強かと、13.0クラス?
Love at First Sight ちょっと密度は高いけど、スライドとかごまかせられる、10.5くらい
ダンデライオン : とにかく叩きづらい、暴発しやすい、10.0~10.5
マキシムザ 柵 同時押しがきついけど、手を広げて届く範囲、10.0
絆 リズムがとりづらいけど、難所が少ない、9.0相当?
トルコ行進曲 : 1個飛ばしの同時押しがかなりきつい、12.0くらいか -- 名無しさん (2011-09-18 01:36:25)
 - ▶ トルコとリントヴルム、あと[E]やってみた。一応全部クリア出来ましたよ。
トルコ : 速い、兎に角速い、無理押しは少ないから、純粋に指が追い付くかどうかでスコアに差が出ると思う。個人的には、11くらい。
リントヴルム : 見た目よりは難しくない、最後の三連符地帯でシャッターはある程度開く(かも知れない)ので、取れる所を確実に取ればクリアそのものは楽。体感では10弱、

E缶：最初からずっと忙しい、要体力、サビの同時押しは、無理せず右か左のどちらかを確実に取ると良い、レベルは12前後か、逆餡蜜が得意な人なら、0.5~1.0くらい低く感じるかも。 -- 名無しさん (2011-09-21 03:16:24)

Red Goose は、2回ある局所難以外は、スコアコンボ共に稼ぎ、9.5か10か・・・シャイニングウィザードのがスコ

- ▶ アでにくい印象 -- 名無しさん (2011-09-21 10:01:15)
- ▶ ダバx 2 やってみたけど初見からAのった。目だって難しいとこないから8~9クラスかな? -- 名無しさん (2011-09-21 22:26:36)
- ▶ Far eastは、ニコニコでFULLのいいたけど・・・ -- 名無しさん (2011-09-23 00:18:37)
- ▶ PRIME TIME：超体力譜面、休憩皆無、11~11.5あるかも
Universe x 2：難しいのは序盤だけ、後は結構簡単、10.0くらい
女々しくて：サビ前後の叩きにくさが結構きつい、コンボがつながりにくい：11.0か
BaroqueHoedown：目立った難所なし、曲調がわかれば問題ないかと、9.0相当、
陽炎：光りにくいだけで、案外押せる、9.0
コピーオスとは別に、R.P.G. ~ Rockin' Playing Game ~ が超地雷だった、終始乱打、11.5クラスかと -- 名無しさん (2011-10-03 03:14:50)
- ▶ FLOWER黄は結構きつい -- 名無しさん (2011-10-11 23:26:09)
- ▶ ここの過疎具合を見るに、近作の譜面は片手にとってつまらないと思ってる人が多いのかな? -- 名無しさん (2011-10-19 17:59:51)
- ▶ 確かに初代は理不尽で面白い -- 名無しさん (2011-10-19 22:02:28)
- ▶ 愛夢想13.5まで持ってくるなら、キスライは下げなくて良いんじゃないか? フラワーとかと比べられているけど、フラワーは発狂以外が全て稼ぎだけど、キスライの稼ぎは、中盤から後半に差し掛かる一部のみ、基本逆餡蜜絡む以上、下げは無い -- 名無しさん (2011-10-20 17:02:10)
- ▶ とりあえずここまでの分を追加しておきました、トルコは間をとって11.5、愛無双はとりあえず13.0に昇格、しばらく様子見? で、入れ忘れた防衛本能を追加、連続編集すいません。 -- 名無しさん (2011-10-23 02:47:26)
- ▶ 防衛本脳の字間違っとる。 -- 名無しさん (2011-10-23 17:43:24)
- ▶ ヘブンリーは11.5か12に感じる。 -- 名無しさん (2011-11-05 11:16:57)
- ▶ オムライス ギリでクリアできた・・・離れたところが定期的にでてきてシャッターが開かない。 -- 名無しさん (2011-11-07 21:46:31)
- ▶ 続き 片手でやり慣れてないと11~12くらいにあたるんじゃないかな。 -- 名無しさん (2011-11-07 21:47:21)
- ▶ アイデンティティ920kいけました。?のところが押せなくてもその他稼ぎどころ多め。 -- 名無しさん (2011-11-07 21:49:36)
- ▶ far east片手エクセ動画確認。 -- 名無しさん (2011-11-09 01:49:19)
- ▶ Lv9.5にある「絆」って何? -- 名無しさん (2011-11-13 00:16:21)
- ▶ 多分「纏」かな? -- 名無しさん (2011-11-13 00:38:03)
- ▶ いやフレンドシップだろ英語勉強しようね -- 名無しさん (2011-11-22 07:28:28)
- ▶ friendshipは友情やる。曲名通称にないものを使うのはやめてほしい。 -- 名無しさん (2011-11-22 16:24:29)
- ▶ 残り片手未クリアがエバンスだけだけど、エアレイドとキスライドは同じ日にクリア出来た感じだからこの2曲は13.5で良い気が、そして防衛本能が未だクリア安定せず、片手ゴリ押しが得意からなのかフラワーは結構前からかなり安定してクリア出来る。個人的にエバンス>>>>エアレ・キスライ>防衛>愛無双・クロスウィンド>>フラワー・甘雨 -- 名無しさん (2011-11-22 23:28:41)
- ▶ トルコは全体的に体力ゲーな気が -- 名無しさん (2011-11-29 21:15:04)
- ▶ 12以上は個人差出るね...俺みたいに手がでかいが為にゴリ押ししやすいプレイヤーだとエヴァ>>防衛>キスライ>> -- 名無しさん (2011-12-16 06:59:10)
- ▶ ごめん、途中送信しちゃった...エヴァ>>防衛>キスライ>>エアレの構図になりやすいし、それでも防衛は13最上位よりは13.5で良いと思うが... -- 名無しさん (2011-12-16 07:03:40)
- ▶ walker walkerやってみた。大桂馬などの無茶押しが目につくが、基本は隣接同時や交互16分がメインなのでクリアは両手Lv.10勢の中では最弱クラス、難所は声ネタ入る前まで、あいのうた辺りが捌けるなら簡単にクリアできるはず、少し高めに見積もっても10.0~10.5クラスかと。 -- 名無しさん (2011-12-25 05:55:49)
- ▶ walker walker wonder walker で変換よろ。 -- 名無しさん (2011-12-25 05:57:40)
- ▶ 個人的にはエアレ>ステラ>エヴァ>>愛無双>>>>>>防衛>>キスライなんだがステラはやっぱり個人差か? -- 名無しさん (2012-01-06 20:02:14)
- ▶ 追記...ちなみに手の大きさは両端が届かないくらい、一応全曲クリア済み -- 名無しさん (2012-01-06 20:04:00)

- ▶ yellow headのってないのでカキコ。黄色は720くらいとれるけど赤は640kくらいだった。黄色のほうがとれるところがいくつかあるのでシャッターも少しなら開かず、赤は最後でボーナスもってかれる。ちなみに手を広げて両端とどくのと、片手ユビリティ5~6くらいでもクリア可。 -- 名無しさん (2012-01-10 01:54:40)
- ▶ 追記 デビルフィッシュ750k ヘヴンリー678k 片手未解禁のため、つめればクリア可 くらいとれました。アルストロメリア700k 未解禁だけど序盤と終盤の交互押しは餡蜜押しでシャッター開かせるとボーナス乗りやすい。 -- 名無しさん (2012-01-10 02:02:47)
- ▶ エレクトロピースフル818k 甘箱750k This night879k -- 名無しさん (2012-01-10 02:05:22)
- ▶ 切れスマセン ポリゴン860k 瞬930k lova at first866k 流砂780k wonder黄色930k のってないと思われるものを書きました。レベル低いですが表記の参考にしていただければ。 -- 名無しさん (2012-01-10 02:09:13)
- ▶ Evansが両手950kでも、片手だと600k行けばいい程度なんだが...正直、900kを指標にするより、片手用研究に特化した方がいいと思うんだが、どうだ? -- 名無しさん (2012-01-10 23:46:50)
- ▶ あくまで、「最低でも900k程度には見切れるようになってね」という指標じゃないかな? -- 名無しさん (2012-01-19 18:16:24)
- ▶ キャッツアイってどれぐらいかねえ こわいねえ -- 名無しさん (2012-03-06 00:47:53)
- ▶ 愛無双黄色なんて6じゃねーの? Sまで余裕だし -- 名無しさん (2012-03-06 12:19:49)
- ▶ ぶっちゃけ愛無双 黄色鳥Sいけますよ。やりこめば6以下、まんべんなくやってるならそれくらいじゃないですか? -- 名無しさん (2012-03-14 23:40:20)
- ▶ さっそくアペンド楽曲やりました! といってもプレー中の1回しかしてませんが、ダイナマイトLv10初見760kでした。乱打になるところはつなぐのがほぼ無理でしたが、その他稼げるポイントがいくつかあるのでそこ取ってればクリアは楽かと思います。たぶん10回もすればBかそれ以上いきそうな感じ。 -- 名無しさん (2012-03-14 23:43:44)
- ▶ ダイナマイトはそこまで難しくはなかった -- 名無しさん (2012-03-17 19:12:51)
- ▶ ダイナマイト ラス殺しがきついが、そこまでで充分700k到達可能。体力がいるので、10.5あたりか、The Wind of Gold : 強化Shine on me、かなりの体力譜面。11.5~12.0あたりとおもわれ -- 名無しさん (2012-03-17 20:47:26)
- ▶ いろいろやってり、偶然待ち乱でプレイできたのでのせ。twinkle heart740k初見 JOMANDA720k初見 Fighters853k 以心伝心920k waves;908k オリオン758k candii698k初見 くちばしにチェリー 874k Gravity993k Crazy for993k こどのな階段938k the wind596k 女子力 868k ダダバラ!796k this storyends860k ナナホシ903k Heart of gold826k HEKIREKI836k PONx3 936k やさしくなりたい851k ダイナマイト840k 長くなりましたが、片手でかなりやりこんでる者ですが、参考にしていただければ。 -- 名無しさん (2012-03-20 02:24:54)
- ▶ ちなみに、参考にならないと思いますがナナホシはエクセ動画あがってました。 -- 名無しさん (2012-03-20 02:26:23)
- ▶ The windの片手は本当に無理 by.copiousまで全曲クリアなスコアラ -- 名無しさん (2012-03-21 15:04:54)
- ▶ エアレとかクリアしてんのすごいね。。。まゝThe windは結構無理な配置も多いし相当手の早さ体力正確さとかすべての技術駆使してギリいけるかどうかってとこですよ。。。まずコンボが繋がらない時点でシャッター開かなくて涙目だし。。。 -- 名無しさん (2012-03-30 01:28:16)
- ▶ heat-bit-hit-beat待ち乱プレイにて、とりあえず片手初プレイでは810kでした。リズムが早くて押しにくく、休憩がないため体力必須。ただし、無理押しが少ないためつめればAかSいきそうな感じでした。 -- 名無しさん (2012-03-30 01:38:14)
- ▶ heat-bit : 全体的に押しづらいのと、曲調的に何がなんだかわかりづらい。11.5くらい ジョマンダ : 序盤で十分稼げるので、後半さえ耐え抜けばどうってことない。でも押しにくいことに変わりはないので、12.0くらいかと -- 名無しさん (2012-04-02 19:17:04)

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

投稿

ご意見等ありましたらお気軽に本スレまで