

# beatmania II DX 入門のすすめ

文責：F

## 1. はじめに

おはようございます!!! ……はい。えーっと、この記事を書いているということは私ももう大学入ってから1年も経つんですか早いですね。新入生の皆様も希望に満ちた大学生活に胸を膨らませていることでしょうね(暗黒微笑)。

さて、こんなまえがきはどうでもいいとして、私もTGAに入ってからはや1年となるわけですが、この1年で多くの人とふれあい、様々なゲームに出会ってきました。そのようなゲームの中で、私がTGAに入ってから始めたゲームに、beatmania II DX(以下、II DX)という音楽ゲーム(音ゲー)があります。まだまだ初心者の方ですが、今回はこのゲームの基本的な概念やその魅力などを少し紹介したいと思います。

## 2. ゲームの概要

それではまず、このゲームがどんなものであるかを簡単に紹介したいと思います。

このゲームの目的は、大雑把に言えば、「落ちてくる音符(以下、ノーツ)に対応する鍵盤を押して曲を演奏しクリアを目指す」ことです。

II DXにはアーケードと家庭用がありますが、今回は家庭用を使って説明します。

右の図はプレイ中の画面(1P側)を示しています。

画面上に8つのレーンがあり、各レーンに上からノーツが落ちてきて、画面の下の方にある判定ラインと呼ばれる赤のラインに来たときにタイミングよく、対応する鍵盤を押します。ただし、左端の少し太いレーンは他と異なり、落ちてきたノーツに対して、タイミングよくターンテーブル(スクラッチ)を回します。タイミングよく押せると画面中の%表示されているゲージが増え、押せなかったり、押せてもタイミングが悪いと減ります。

こうして7つの鍵盤とターンテーブルを用いて曲を演奏し、曲が終了した段階でゲージが80%以上であればクリアとなります。

以上が、このゲームの基本的な概要です。実際のプレイ時には様々なオプション機能をつけることが多いのですが、説明しきれないので省略させていただきます。説明聞くより実際にやってみるほうがすぐに理解できるのでまずはやってみよう!!! ということですねはい。それと、

2P側ではターンテーブルのレーンが鍵盤に対して右側にきます(もちろんコントローラーのターンテーブルも右側にきます)。



### 3. ゲームの魅力

次にこのゲームの私なりの魅力を紹介したいと思います。まあ、魅力というか、このゲームのおもしろいところかはまるところかですね。

まずは、成長が実感できるという点ですかね。まずは一とか言いましたけどこのゲームの魅力はやはりこの一点に限りますね。今までクリアできなかった曲がクリアできたときとかはやっぱりうれしいですね。目標としていた曲や自分が好きな曲がクリアできたときとかの達成感は何事にも代え難いものがありますね。

また、II DXには段位認定モードという**闇**のモードがありまして、そこで新しい段位をとったときのうれしさはもうなんか言葉に表現できないですね。

こうした達成感を得られることが、やはりこのゲームの一番の魅力だと思います。

### 4. さいごに

と、ここまで私はII DXの布教活動を行ってきたわけですが、なかなか新しいゲームを始めるには壁みたいなものがあるかもしれません。特にII DXの場合は、ゲームセンターなどにおいてあるアーケード版がメインなので、「周りの目が気になる」とか「操作の仕方がわからない」「自分にはできそうにない」などといったことを感じている方もいることでしょう（私も始める前はそんな風に思っていました）。しかし、TGAには、家庭用を使って丁寧にやり方やシステムなどを教えてくれ、ソフトやコントローラーを貸して下さる心優しい先輩方がいます。そうした先輩方がいたからこそ、私もII DXの世界に入っていくことができました。新入生の皆様も、TGAに入ったら、是非一度やってみたらいかがでしょうか。そしてII DXを楽しくプレイしましょう！

私の拙い文章に最後までお付き合いくださってありがとうございました！！