

太鼓の達人についていろいろ考えてみる

1 I 鈴木龍太

筆者は今、音ゲーに夢中なんだ！ ほらね！ 自然に体が動いちゃうんだ！
と言うわけでその夢中になっている、音ゲーの一つである「太鼓の達人」について、筆者が最近感じる事などについて記述しようと思う。

1、「太鼓の達人」とは？

バンダイナムコゲームズ社（以下、バンナム社）の音楽ゲームであり、太鼓を二本のバチを使って叩いて遊ぶ。ゲーセンにアーケードゲームとして置かれている業務用筐体版（以下、AC版）には以下の種類の音符がある。

- 赤…面を叩く
- 青…縁を叩く
- 黄…面または縁を連打する
- 大音符…赤、青、黄にはそれぞれ大小の音符があり、大音符は強く叩く
- 風船…面を連打して割る
- 芋…面を連打して食べきる

このように、このゲームは面または縁のどちらかを叩いて演奏する。音符通りに太鼓を叩くのに成功すると、魂ゲージが左から溜まっていく。曲が終了したときにノルマのラインを越えていればクリアとなる。



2、このゲームは難しいか？

結論から言って、他の音ゲーに比べたら比較的簡単であると言って良いだろう。なぜなら、前述の通りこのゲームにお

ける演奏方法は、太鼓の面か縁のどちらかを叩くかの二種類しかないのだ。

そこで他の音ゲーに注目してみよう。まず、コナミ社の音ゲー「beatmania IIDX」は七つの鍵盤に一つのターンテーブルを組み合わせたものを演奏する。さらに同コナミ社のゲームである「pop'n music」は九つのボタン、「jubeat」は十六枚のパネルを押して曲を演奏する。これらは演奏に用いるボタン等の数が多いので、それらに対応する音符の種類も多いのだ。音符の種類が多ければ、それだけ複雑かつ多様な譜面も作れるのだから、それが太鼓の達人よりも圧倒的に多いこれらのゲームは太鼓の達人よりも難しいと言って差支えないだろう（ただし、ボタン等の数さえ多ければそれだけで難しくなるとも一概には言えない）。

しかし面と縁の二種類しか無いからといって侮ってはいけない。たった二種類の叩き方でも組み合わせ次第では恐ろしく難しい譜面も作れるということを伝えたい。

3、何故難しい譜面が作れるのか？

その理由は、例えば譜面は割と簡単だけど、bpm（「Beats per Minute」の略。一分間に何回ビートを打つかを表す。本来は曲の速さを表すが、音ゲーでは譜面の流れる速さとして用いられる）が速すぎる曲や、意外とリズムが取りづらい曲があるからだのといろいろ語る事ができる。だが、一番の主な理由を言わせて

もらうと、それは難関曲には「複合譜面」という幾つもの音符がつながっているものが取り入れられている譜面が多いからだ。赤と青という単純な二種類の音符でもそれが複雑につながっていれば叩くのは容易ではなくなるのである。

4、どのような複合が難しいのか？

例えば、単純に赤と青の繰り返しならば面と縁を交互に叩けばよいから簡単である。また、赤と青の譜面の数がそれぞれ偶数ずつである、所謂「偶数連打」も、左右の腕でそれぞれ一回ずつ面か縁を叩くのを繰り返せばよいから難しくはない。



だが、これが複雑につながっているとそうはいかない。では、このような譜面はどうだろう



いきなりこのような複合が流れてくると、右手か左手、どちらで面か縁を叩くかで混乱してしまうだろう。

5、どうすれば攻略できるのか？

筆者が個人的に一番手っ取り早い方法であると思うのは、譜面を丸暗記してしまうことだ。例えば上に挙げたような譜面で、上側の譜面なら「まずは右で縁を叩いて、次に左、右と面を叩いた後、左で縁、右で面と叩いて、最後に左、右と縁を叩く」下側のやつなら「右で面を叩き左、右と縁を叩いたら、次は左で面を

叩き右、左と縁を叩いて、最後に右で面を叩く」といった具合に、自分の複合の叩き方を覚えてしまうのである。

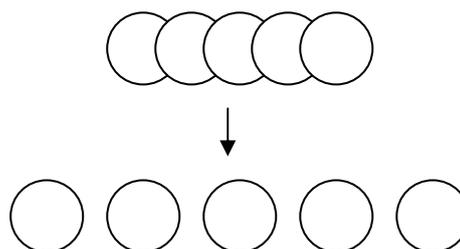
この叩き方はほんの一例で、やりやすい叩き方には個人差があると思うので、自分にとって一番叩きやすいと思うのを覚えるのがベストである。勿論最初のうちにはこれでも難しいし、叩き方を頭の中で覚えても実際に演奏するとなると上手くできないかもしれないが、慣れてくれば次第に体で叩き方を覚えてくるので、(当然と言えば当然だろうけど) 何度も根気強くやっていればいつかはできるようになるだろう。

6、複合を暗記しやすくする方法は？

そんなものはない。地道に努力あるのみ。と言いたいところだが、複合を見やすくする方法ならある。それは譜面の速さを速くすることだ。AC版には以下のオプションがある

- ばいそく…譜面の速さが倍になる
- さんばい…譜面の速さが三倍になる
- よんばい…譜面の速さが四倍になる
- ドロロン…譜面が消える
- あべこべ…譜面の赤と青が入れ替わる

以上のうち叩き方が変わるのは「あべこべ」だけであり、他のは譜面の表示が変わるだけ。つまり、例えば「ばいそく」に設定した際には譜面を叩くリズムやタイミングも速くなるのではなく、速くなった分音符同士の間隔も広がるのだ。



そうすれば、等速の時には複合としてくつついていた音符も音符一つ分間隔が開くので、見易くなる。それに、繋がっているときは連続して叩かなければならないというイメージがあるのに対し、間隔があいているときは、次の音符を叩く前に一呼吸入れる余裕があるというイメージがあり、いうなれば「心のゆとり」ができるのである。勿論前述の通り譜面の間隔が開いてもその分速くなってるから叩き方は変わらないが、表示が変わるだけでも不思議とやり易くなるものなのだ。だから、もしなかなかクリアできない複合があるのなら、「ばいそく」またはそれ以上の速さに設定して練習してみればいかがだろうか？

7、踊り子について

さて、複合攻略の話はここまでにして、それ以外で最近太鼓について感じていることも記述しようと思う。

このゲームではプレイ中に画面の下段で太鼓の達人のキャラクターが踊り子として踊っている。最初は一人で踊っているが魂ゲージがたまるごとに増えて行き、ノルマのラインを越えると五人目になり、さらに右端の魂にまで到達すると下から複数のキャラクター達が現れて踊り出すようになっている。この踊り子には様々な種類があり、獅子舞だったり犬だったり鳥賊だったり鹿だったりするが、殆どの曲ではどの様なキャラクターが踊り子になるかは全くのランダムで決まる。また、ゲームミュージックの曲では同じバンナム社の「もじびったん」のキャラクターや、昔のナムコ社のゲームキャラがドット絵で出てくることもある。ただし、

一部の版權曲では太鼓の達人のキャラクターでは無く、その曲に関係のあるキャラクターが必ず踊るように設定してある。例えば「モンスターハンターメドレー」を選択すればアイルー達が、「ゲゲゲの鬼太郎」では鬼太郎や妖怪達が、「やわらか戦車」ではやわらか戦車達が踊るようになっている……のだが、その版權曲で登場する踊り子の中には、あまりサブカルチャーに馴染みのない一般人にとってはゲーセンという公の場で画面に表示させるには少し抵抗があると思われるものもある。まず、このゲームには同ナムコ社の製品である IDOLM@STER (アイドルマスター、以下アイマス) に使用される楽曲も収録されているのだが、その楽曲を選択すると、踊り子がアイマスに登場するヒロイン達になる。また、更には初音ミクというクリプトン社の音声合成ソフトであるボーカロイドの楽曲までこのゲームに収録されており、それを選択すると踊り子がミクになるのである (ただし、最初の一人だけで、後の四人は和田どんと和田かつ。ちなみにゲージが魂ま行くと他のボーカロイドも現れる)。プレイする人の中にはこれでは流石に周りの目が少し気になるという人もいるだろうか？

しかしながら、少なくとも筆者はゲームプレイ中はいちいち周りの視線なんて気にしない (というか気にしてられない) し、ゲーセンにいる周りの連中だって、恐らく他人のプレイなんか大して気に留めないだろう。大体考えてみれば、ゲーセンに来ているという時点で周りも自分と似たような趣味や好みを持っているよ

うな人達が殆どである（はず）。だから、踊り子等大して気にする必要は無いだろうと少なくとも筆者はそう考える。しかしわざわざこのような踊り子にする必要はあったのか？ このような要素に需要は有るのだろうか？ というような気もしないでも無い。

8、メンテの悪さに俺が泣いた

今や当たり前のようにゲーセンに置いてあるこのゲーム。しかし、設置してある店舗が必ずしもゲームのメンテナンスをこまめにしてくれているとは限らない。特にこのゲームは、これは初心者にありがちな事なのだが、必要以上に太鼓を強く叩いたりすることで、太鼓内の器具を破損してしまう危険性がある。そのせいでプレイ中に不具合が生じてしまう例は珍しくない。曲を選択しようと縁を叩いていたら、調子の悪い機械が誤反応を起こした為に面を叩いたと認識され、不本意な曲を選ぶことになってしまったというのは筆者の痛い体験談だ。しかもタチの悪い事にこのような不具合は中々直してもらえないのだ。なぜなら誤作動というものは店のスタッフに気付かれにくいからである。誤作動を起こすといってもかなりの頻度で起こるわけではなく、稀に起こるとい程度なので、プレイヤーがこのゲームをやっているときに誤作動が起きたとしても、スタッフがゲームの動作をチェックしているときに誤作動が起こるとは限らない。チェック時に誤作動が起こってスタッフが不具合に気付いてくれればいいが、なかなかそう都合よく誤作動は起こってくれないのだ。だからこのような事態に極力しない為にも、

乱暴な叩き方をするのは止めよう。

9、最後に

とりあえず筆者がこの会誌に於いて太鼓の達人について述べたいことは述べた。が、それは自分のこのゲームに対する意見のほんの一部に過ぎず、本当はまだまだ語りたことは腐るほどある。しかしながらもし筆者がこのゲームに関する考え方や蘊蓄を語りだしたらキリがない。紙に書いたら一体何ページにも上るのか想像もつかない。そんなことをダラダラと語るのは何しろ面倒臭いし時間も無いので敢えて切りのよい所で終了。

あと、筆者はこの記事で「複合は難しい」と書いたが、ひよっとしたら読む人の中には「ププッwwこの人複合がムズイとか言ってるよ。複合なんて楽勝じゃん！ この人どんだけ下手糞なんだよww」と思う人もいるかもしれないが、筆者は最近になってようやく☆9の下位～中位の曲のノルマクリアが安定してきた程度の実力なので、まだまだ未熟なのは否めない。だから複合も易々とクリアできるような上級者の人たちはその様な目で筆者を見ず、どうか暖かい目で見て欲しい。いつか筆者も☆10の最難関曲と言われる曲もクリアしてみたい。

それから、今までに太鼓の達人に興味がなかった人でもこの記事を見て少しでも興味が湧いてくれれば幸いかな。