

注意事項

- ・試験時間 80分
- ・大問は全部で6問ある。
- ・**太鼓の達人新筐体とは2011年11月16日稼働の太鼓の達人を指す。**
- ・**譜面については、特に記載がない限りおにコースについて考えること。**

1 次の説明に当てはまる、太鼓の達人に収録されている楽曲を語群から選べ。

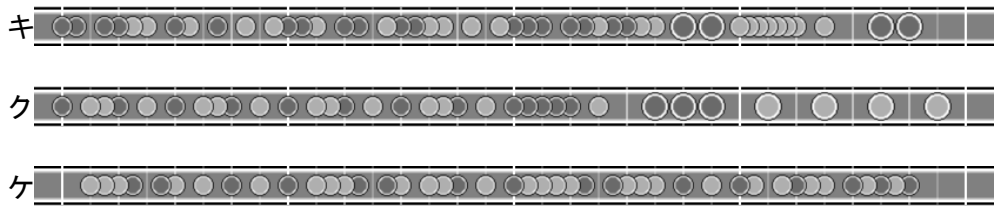
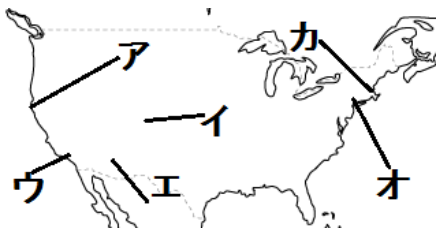
- (1) 太鼓の達人で、最も演奏時間が長い楽曲。
- (2) 「2000シリーズ」と呼ばれる楽曲の、2作目。
- (3) 最も基本BPMが速い楽曲で、「jubeat」からの移植曲である。
- (4) 現在まで、太鼓の達人の全てのアーケード作品に収録されている。
- (5) ゴーゴータイムの回数が最も多い楽曲。(アイドルマスターの楽曲を除く)
- (6) 太鼓の達人12初収録で、ジャンルはアニメジャンル。
- (7) ソフラン(譜面のスクロール速度が変化すること)が初めて実装された楽曲。
- (8) ドンカマ2000に次いで、最低BPMが遅い楽曲。
- (9) 譜面の小節の数が最も多い楽曲。
- (10) アニメ「ご注文はうさぎですか?」のオープニング曲である。

| | | | |
|-----------------------|----------------|------------------|------------------|
| ア, ポルカ 「雷鳴と稲妻」 | イ, GOOD BYE 夏男 | ウ, みかんのうた | エ, Daydream Café |
| オ, 響け!太鼓の達人(裏) | カ, ケチャドン 2000 | キ, 激動 | ク, FLOWER |
| ケ, Garakuta Doll Play | コ, 夏祭り | サ, アンパンマンのマーチ | シ, KAGEKIYO |
| ス, 最初から今まで | セ, エゴエゴアタクシ | ソ, 拝啓、学校にて...(裏) | タ, もらい泣き |

2 太鼓の達人の各作品についてまとめたものを読んで、問に答えよ。

| | |
|-------|---|
| a | |
| 2001年 | 「太鼓の達人 2」が稼働する。この作品で、初代太鼓の達人には無かった (1) という、隠し難易度 (コース) が登場する。また、難易度を表す、最大の★の数も変更され、 <u>A ふつうは★×7, むずかしいは★×8, (1) は★×10</u> になった。 |
| b | |
| 2002年 | 「太鼓の達人タタコンでドドンがドン」が発売される。主題歌は (2) である。「ミニゲームモード」で遊ぶことのできるゲームは、「100m走」と、「(3) マラソン」である。 |
| c | |
| 2004年 | 「太鼓の達人 6」が稼働する。多くのドンだーに、詐称と言われていた譜面、「さくらんぼ」、「日本ブレイク工業社歌」、「BON VOYAGE!」が収録されており、難易度を選んでから曲を選ぶ手順を踏んだ場合、ジャンルはそれぞれ、J-POP、(4)、アニメと表示される。 <u>B 「太鼓の達人 5」と違い、「曲から選ぶ!」を選択しても、同じ曲を 2 曲選ぶことはできない。</u> |
| | 「太鼓の達人あつまれ祭りだ四代目」が発売される。(5) を集めると称号が上がるというシステムが導入される。(上がった称号によっては、隠し曲や隠し難易度も解禁される) なお、新筐体では、(5) を集めるとごほうびがもらえる。画面が綺麗になり、かなり見やすくなる。 |
| d | |
| 2006年 | 「太鼓の達人ぼ〜たぶる 2」が発売される。 <u>C 初めてインターネットを使った楽曲配信が行われる。</u> 楽曲のダウンロードは、 <u>D 全て無料である。</u> 今でも、多くのドンだーを悩ます <u>E 「きたさいたま 2000」が初めて収録された。</u> |
| | 「太鼓の達人ドカッ!と大盛り七代目」がされる。「(6)」の裏譜面の譜面自体が、「わくわく冒険ランド」内の太鼓タワー9 (辛口) で登場する。演奏ゲームでは遊べない。 |
| e | |
| 2008年 | 「太鼓の達人 11」が稼働する。小さい子がプレイする際、保護者が一緒になってプレイできる (7) 機能が、一部の楽曲に実装される。難易度選択時、カーソルをかたんコースに合わせ左縁を叩くと音色を変更できるようになったため、 <u>F 演奏オプションの付け方が変更された。</u> 一部のドンだー大変人気で、「思い出の楽曲アンケート」アニメ部門第 5 位を獲得した (8) がこの作品にのみ収録されている。 |
| | 「めっちゃ!太鼓の達人 DS 七つの島の大冒険」が発売される。RPG 風のモード「道場やぶり」があり、悪の組織、(9) が登場する。(9) に関する楽曲、「我ら無敵の (9)」も収録されている。 |
| f | |
| 2010年 | いわゆる「旧筐体」と言われる最後の作品「太鼓の達人 14」が稼働する。1000 コンボを越える初の楽曲「メドレー 2000」が隠し曲として収録されている。(10) とのコラボ楽曲もあり、2010年10月末までは、タイトル画面などが、(10) 風であった。フルコンボすると、アナウンスに加え、演奏画面の音符が流れている所に、 <u>G 演出が加わった最初の作品である。</u> |
| g | |
| 2012年 | Wii の家庭用作品としては最後の「太鼓の達人超ごうか版」が発売される。ミニゲームモード「瞬間爽快!どんちゃん騒ぎ!」が収録されている。太鼓の達人 14 で良譜面だが難易度をリフォームすべきと、一部のドンだーに評価された「大改造!! (11) メドレー」が収録されたが、演奏時間が短くなっている。 |
| h | |
| 2015年 | 「太鼓の達人ムラサキ」が稼働する。J-POP ジャンルでは久々の★×10の楽曲 (裏譜面) が収録され、歌唱は (12) である。アイドルマスターとのコラボで、一部の懐かしの楽曲が再収録されたが、 <u>H 多くのドンだーからは、不満の声があがった。</u> |

問1 空欄(1)～(12)に入る語句を答えよ。また、(3)については、その都市の位置を地図のア～カから、(8)についてはその譜面画像の一部として適切なものをキ～ケから選べ。



問2 下線部A～D, Gのうち、誤っている文を全て選べ。

問3 二重下線部Eについて、当時に「きたさいたま 2000」のような譜面を作ろうとタカハンが思った理由として適切なものを選べ。ただし、開発日記に載っているもののみ、正答とする。

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| ア, PSP は、パチより動かしやすい指のみでの操作だから。 | イ, 生意気な後輩のエトウをギャフンと言わせたかったから。 |
| ウ, 天下一音ゲー祭の課題曲なる予定だったから。 | エ, ドンダーを恐怖の底に陥れたかったから。 |

問4 二重下線部Fについて、演奏オプション「よんばい」を付けたい場合、おにコースを出した後、どのようにすればよいか、説明せよ。

問5 二重下線部Hについて、ドンダーに不満が募った理由として最も一般的と考えられるものを書け。

問6 (1)「太鼓の達人 2」、(2)「太鼓の達人ムラサキ」での、踊り子の出現順番として適切な図をそれぞれ選べ。ただし、踊り子は5匹(人)登場するものとする。

| ア | | | | | イ | | | | | ウ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 | 2 | 1 | 3 | 5 | 5 | 3 | 1 | 2 | 4 |

問7 次の出来事は、a～hのどの時期に起きたか、それぞれ選べ。

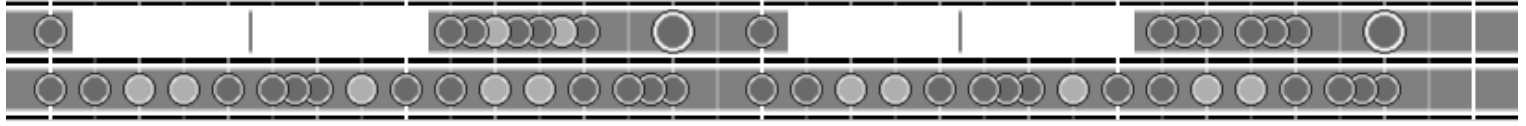
- | |
|--|
| ア, Wii で初の太鼓の達人家庭用作品が発売される。 |
| イ, おイモ音符が初登場する。 |
| ウ, 新筐体で初の「段位道場」が登場する。 |
| エ, 太鼓カウンターの上限が 999999 である、初の家庭用作品が発売される。 |
| オ, “50 コンボ!” などのコンボボイスが初めて再生されるようになる。 |

問8 太鼓の達に登場するキャラクターについて述べた文として正しいものを4つ選べ。

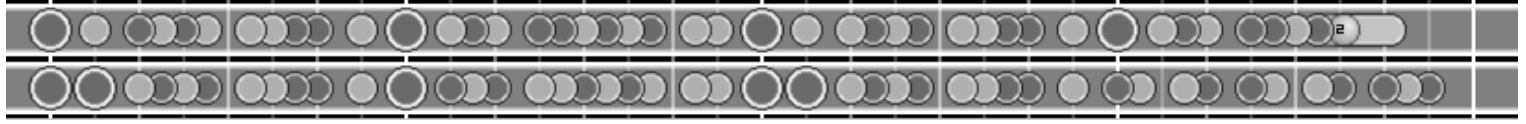
- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| ア, どん子はちょうちんうなぎに恋をしている。 | イ, どん子は、どんと同じ太鼓工房で生まれた。 |
| ウ, メカドンはどんと同じ太鼓工房で生まれた。 | エ, テツオの名字は、「和田」である。 |
| オ, はなちゃんの名前は「江藤」である。 | カ, ソプラノ姫はマオウに声を奪われた。 |
| キ, よもぎまるの面は白色である。 | ク, みこちゃんの父親は亡くなっている。 |

3 太鼓の達人 14 に収録されている楽曲の譜面画像を見て、問に答えよ。

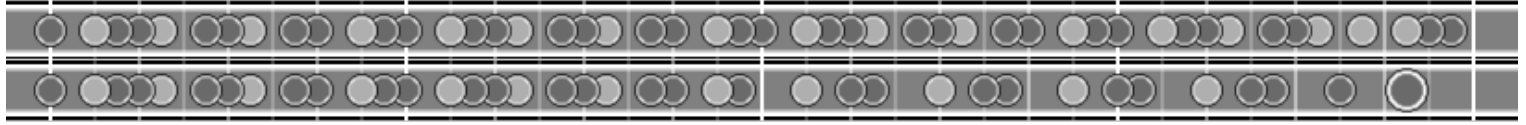
A カルメン組曲一番終曲



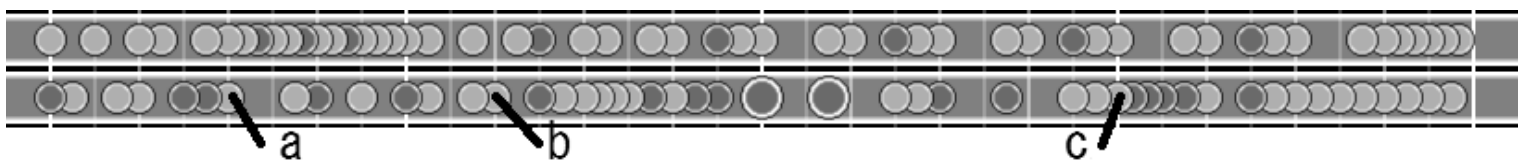
B お菓子刑事の歌



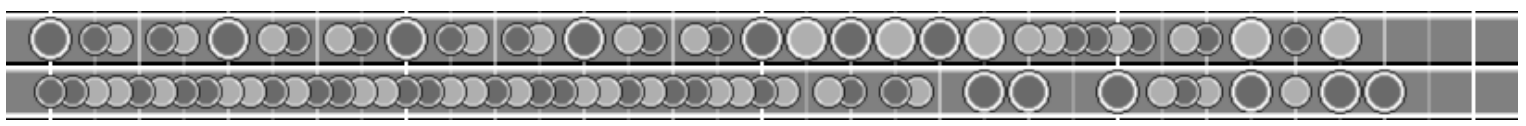
C KAGEKIYO



D Tank!(裏)



E 百鬼夜行 (普通譜面)



問1 A~Eの楽曲の、太鼓の達人14でのジャンルをそれぞれ書け。

問2 A~Eの譜面のうち、

- (1) 難易度が最も高いもの(☆の数が多いもの)を1つ、または2つ選べ。(難易度基準は太鼓の達人14である)
- (2) 最大コンボ数が最も多いものを1つ、または2つ選べ。
- (3) 太鼓の達人史上初の、最大コンボ数が765の譜面を1つ選べ。

問3 Aの譜面画像の空白の部分には、共通して16分の7連打が入る。「ドン」を●,「カッ」を◎として、音符を解答欄に記せ。

問4 以下の(1)に入る数値を書け。

Bの譜面のBPMは、150である。Bの譜面画像内の譜面に合わせて60秒間正確に4分音符を叩いた総数と、Cの譜面画像内の譜面に合わせて180秒間正確に4分音符を叩いた総数の比は5:13であった。このことから、Cの譜面画像のBPMは、(1)である。

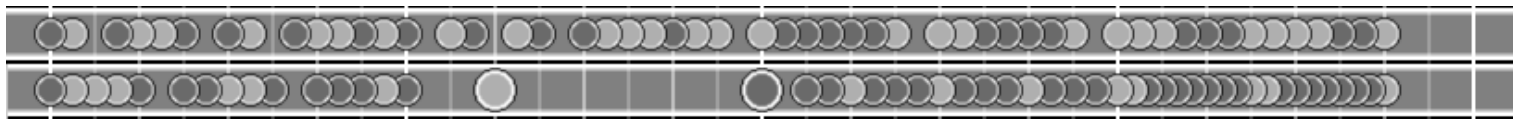
問5 Dの譜面画像(BPM136)について、

- (1) a, bの音符は何分音符か、答えよ。
- (2) cの音符を16分音符に換算したときのBPMを有効数字3桁で求めよ。

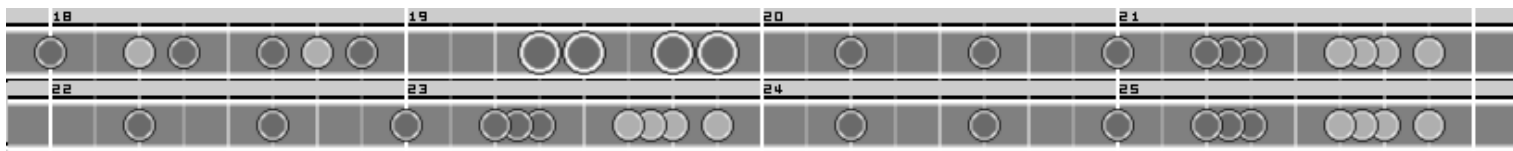
問6 Eの譜面は、普通譜面が最も高いスコアを出しやすい。その理由を玄人譜面、達人譜面と比べて書け。

4 太鼓の達人ムラサキに収録されている楽曲の譜面画像を見て、問に答えよ。

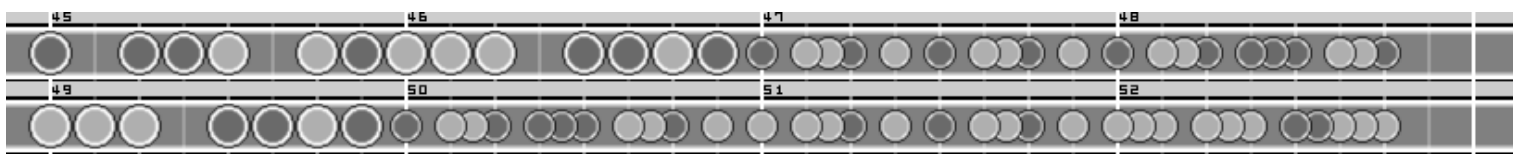
A ウルトラマン X (裏)



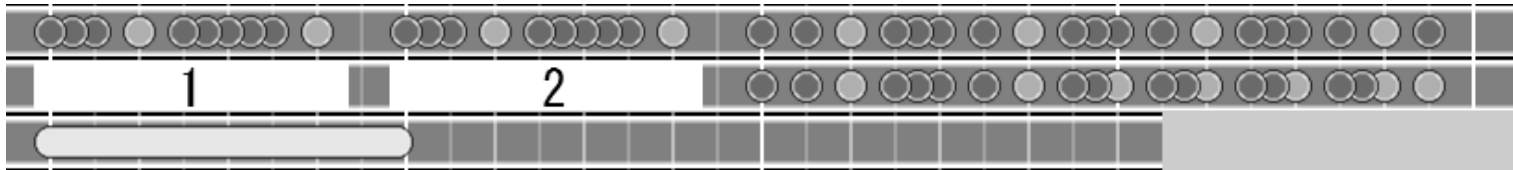
B Shiny smile (裏)



C ラッスンゴレライ (裏)



D 蓄勢 ~GEAR UP~ (裏)



問1 A~Dの譜面の、太鼓の達人でのジャンルをそれぞれ答えよ。

問2 A~Dの譜面を

- (1) 難易度順 (☆の数が多い順) に並べ替えよ。(難易度基準は太鼓の達人ムラサキである)
- (2) 太鼓の達人での、楽曲の初出が早い順に並べ替えよ。

問3 Aの譜面の、かんたんコース、ふつうコース、むずかしいコースの難易度 (☆の数) をそれぞれ答えよ。

問4 Bの譜面は、太鼓の達人ムラサキに収録される際、新たにゴーゴータイムとなった小節がある。譜面画像中19~25小節のうちどれか、全て答えよ。

問5 以下はCの譜面の説明の一部である。(1)に入る小節数を全て答えよ。

Cの譜面画像45~52小節のうち、(1)は“スパイダーフラッシュローリングサンダー”の部分であり、ソフレン(HS3)がかかっている。

問6 Dの譜面画像の空白の部分には共通の譜面が入る。「ドン」を●,「カッ」を◎,「16分休符」を○として、譜面を解答欄に記せ。

- 5 以下のような譜面についての問いに答えよ。ただし、BPM 変化は起こらないものとし、譜面密度は小音符、大音符のみ考えている。

| | |
|--------|-----------|
| 楽曲名 | 太鼓の達人検定 1 |
| 最大コンボ数 | m |
| BPM | b |
| 小節数 | n |
| 譜面密度 | d |
| 演奏時間 | t |

問1 この楽曲を 3/4 拍子, $b=180$, $n=120$ とする。

- (1) t を求めよ。
- (2) $d=6$ のとき、最大コンボ数を求めよ。
- (3) 次のうち、正しい文を全て選べ。

ア, BPM, 小節数が一定のとき、密度はコンボ数に比例する。
 イ, BPM, 小節数が一定のとき、密度はコンボ数に反比例する。
 ウ, 密度, 小節数が一定のとき、BPM はコンボ数に比例する。
 エ, 密度, 小節数が一定のとき、BPM はコンボ数に反比例する。

問2 この楽曲を 4/4 拍子とする。

- (1) この楽曲の裏譜面を作ることにした。最大コンボ数を 200 増やしたところ、譜面密度が 1.5 倍になった。裏譜面の最大コンボ数を求めよ。
- (2) この楽曲の続編、「太鼓の達人検定 2」を作ることにした。最大コンボ数を 400 増やし、小節数を 20 増やしたところ、譜面密度は 2 倍になった。BPM は「太鼓の達人検定 1」と同じである。小節数 $n \geq 60$ のとき、 m の最小値を求めよ。ただし、計算過程もかけ。

6 太鼓の達人のスコア計算について、以下の問に答えよ。

問1 太鼓の達人のスコア計算について、誤っている文を全て選べ。

- ア、太鼓の達人ムラサキでは、連打音符で1打叩くと、100点加算される。
- イ、太鼓の達人ACで、おにコースの配点方式が、初項・公差式になったのは「太鼓の達人7」からである。
- ウ、「太鼓の達人6」では、1~100コンボは1000点、101コンボ以降は2000点加算される。
- エ、おにコース★×8では、105万点、★×9では110万点程度に天井点が設定されるが、例外の作品もある。
- オ、ふうせん音符では、1打叩くごとに得点が加算される作品もあれば、されない作品もある。
- カ、おイモ音符は食べきる速さによって、加算される得点が変わる。

問2 太鼓の達人ムラサキで、ある譜面をプレイしたとき、以下のような点数を獲得した。尚どれも非ゴーゴータイム時の得点でどれも小音符であり、全良（ドンだフルコンボ）をとった。この譜面の公差を求めよ。

| | |
|---------|-------|
| 7コンボ目 | 370点 |
| 16コンボ目 | 450点 |
| 464コンボ目 | 1070点 |

問3 AさんとBさんは、配点方式が太鼓の達人14同じの、ある太鼓の達人で、初項が400点、公差が100点の、ゴーゴータイムが無く、全て小音符の譜面をプレイした。Aさんは全良、Bさんは可判定を何個かとりフルコンボした。AさんとBさんのスコアの差は400点であった。このとき、Bさんの可判定の数として考えられるものを全て答えよ。ただし、計算過程もかけ。

問4 AさんとBさんは、配点方式が太鼓の達人ムラサキと同じの、ある太鼓の達人で、ゴーゴータイムが無い譜面をプレイした。Aさんは、24コンボ目の小音符、123コンボ目の大音符で可判定をとりフルコンボ、Bさんは、5コンボ目の小音符、85コンボ目の大音符、122コンボ目の小音符で可判定をとりフルコンボをとった。BさんがAさんのスコアを上回る、初項と公差の条件を答えよ。ただし、点数の切り捨ては起こらないものとし、計算過程もかけ。