

太鼓之達人維基創站一周年

暨

巴哈姆特十三周年特別企劃

～太鼓之達人～

從亞洲版的崛起
到網路形成的無形力量

製作：BF5 (BrockF5)

ExpoFrontier@ozchat.org

～前言～

《太鼓之達人》系列向來是 NBGI 的經典音樂遊戲大作，從 2001 年的 AC1（太鼓の達人），到最新的 AC13（太鼓の達人 13），都充滿著不少驚奇，過程中雖然有開發上的失誤，但能夠從一個默默無名的音樂遊戲，知名到不只玩家接受度高，還有相關音樂模擬器的競爭，都顯示了系列作帶來的優勢。

遊戲雖然是從一些簡單的音符組合開始，但隨著組合的變化，難度的提升，遊戲型態的多變，使得系列作更能彌久至堅。

本專輯是為今年的「巴哈姆特十三周年站慶」暨「太鼓之達人維基創站周年」所設計，將為大家介紹本專輯的專屬特別話題，包括亞洲版市場分析、網路帶來的力量等。

這個線上讀本雖然是第一次的嘗試，但也歡迎諸位先進提出寶貴的建議，最後，祝讀者遊玩愉快。

BF5 & ExpoFrontier
2009/12/19 於 台灣台北市

→ 概說「太鼓之達人」

太鼓之達人（太鼓の達人，又稱「太鼓達人」）是一款於 2001 年起由 Namco（現：Namco Bandai，即 NBGI）發售的業務用大型機台音樂遊戲系列作品。遊戲玩法與科樂美（Konami）的 Beatmania 系列類似，玩家需要配合音樂，敲打機台上的日本傳統樂器「太鼓」的框體，從而打出正確的節奏。



這個系列後來在 PS2、PSP、NDS、Wii 等平台上推出了家用版，一般是使用手柄按鍵進行遊戲，但在 PS2 和 Wii 上也有專門推出的家庭用太鼓（Tatacon）操控設備，使玩家可以在家庭中感受到街機的遊玩效果。

遊戲的整體系統，自《太鼓之達人 7》起有了轉變。

不只是大型機台與家用版本，在日本、香港、台灣等地，NBGI 也和當地的手機營運商與手機遊戲開發商合作，設立了專門的手機服務，讓手機用戶可以透過下載遊戲與樂曲的方式，在手機上遊玩「太鼓之達人」，相對的，手機版本也分成可以買斷的單機版，以及有使用期限的月租版。

目前，大型機台的最新版本是以 Namco System 246 基板開發的《太鼓の達人 13》，家用版本則是 Wii 平台上的《太鼓の達人 Wii ドローンと 2 代目！》（官方中譯：太鼓之達人 Wii 大張旗鼓第二代）。

亞洲版的崛起，帶動華文電玩市場的轉變 ←

就一般而言，太鼓之達人是一款純日系的和風音樂遊戲，以太鼓為主要的演奏樂器，收錄的歌曲大多以日本流行音樂、卡通動畫歌曲、古典音樂、遊戲音樂，以及開發公司專屬的「NAMCO 原創音樂」等，為主要的分類群。

雖然在 2004 年，Namco 發行了專為歐美市場所設計的「TAIKO: Drum Master」，收錄了不少搖滾音樂與西洋流行音樂，但當時在歐美的市場並不成熟，加上歐美地區的音樂遊戲重視搖滾與快節奏的關係，

因此只熱門了一陣子，並沒有持續發行歐美版的續作，海外市場的嘗試不算成功。

然而，在台灣、香港、中國等兩岸三地，情形卻大不相同，雖然電子遊戲的相關法令，讓很多玩家對電子遊戲產業不感到信心，但音樂遊戲卻在兩岸三地的市場殺出一片重圍，甚至，部分業者更將單機平台，延伸至線上市場，並推出多樣富有創意的模式，讓單純的競爭更加明顯，而唱片業者更想要藉遊戲的新版系統，為專屬的偶像加勢，從而讓歌迷不只聽音樂，也能玩音樂，因此，太鼓之達人在 2008 年確定以日本版的《太鼓之達人 11》為基礎，發行亞洲版時，著實讓原有的華語流行音樂市場，產生重大的改觀。

亞洲版因為是專為華文市場所設計，因此在介面上與日本大不相同，字體除了基本的勘亭流、相撲體，還包含了流線的圓體字；此外，用語上也和日本版大不相同，遊戲及其語音完全中文化。

歌曲收錄則與日本版大幅區隔，主攻華語流行音樂，日本流行音樂與動畫歌曲，也和日本版略有差異，雖然第一個作品多半從《太鼓之達人 9》移植，但第二個版本（太鼓之達人 12 亞洲版）卻完全改變了整體的印象，同一動畫系列的主題曲，亞洲版就有專屬的收錄曲，但也因此沒有一些日本版專屬的歌曲，這是因為當時的製作人數下達久表示：「歌曲收錄的時候，除了版權的考量，同時我們（開發團隊）也要根據各地（指兩岸三地）電視節目的熱門程度，決定是否收錄一首歌曲。」



《太鼓之達人 11 亞洲版》的初試啼聲，改變了兩岸三地的音樂遊戲市場。

在「華語流行音樂」一區，不難發現，許多台灣代理或研發的音樂遊戲，多半也收錄了一些歌曲，但太鼓之達人系列採用的音樂速率，卻因為譜面設計的考量，而有一定的差異，例：

- 搖滾怎麼了！！—王力宏：為「熱舞 Online」的 2 倍速（170），沒有古箏段的突然變速。
- 曹操—林俊傑：採用與「唯舞獨尊 Online」倍速版相同的速率（144），該遊戲實際也收錄了原速版（72）。
- 越來越愛—飛輪海：與「曹操」相同。

當然，也有一些人氣極高的歌曲，例：

- 戀愛 ing—五月天：目前華語區難度最高，且是人氣極高的歌曲，譜面強度可比擬「埼玉 2000」，「熱舞 Online」、「唯舞獨尊 Online」都有收錄這首歌曲。
- 幸福氧氣—卓文萱：速度上可比擬高速動畫歌曲，譜面相當於「自私大小姐」的強化版本，困難與魔王難度中的其中一首「體力重視曲」，「唯舞獨尊 Online」亦有收錄。
- 無樂不作—范逸臣：難度雖較「戀愛 ing」、「幸福氧氣」、「搖滾怎麼了！！」低，但因為「海角七號」走紅的關係，人氣度始終沒有降低。此外，台灣大哥大也以此歌曲為主題，發行了「太鼓之達人—無樂不作」的單機手機遊戲。本曲也是其中一首先在手機遊戲登場，後來才移植到大型機台的歌曲。

另外幾個有趣的地方，是亞洲版收錄華語流行音樂的範圍，從原本的台灣歌手、東南亞歌手，延伸到香港、大陸歌手，因此在新作品中，鄭秀文的「煞科」就成為第一個華語區收錄的粵語歌曲。

亞洲版的下一個作品，雖然尚未明朗，但無論如何，《太鼓之達人 亞洲版》的系列，著實為華語流行音樂與音樂遊戲市場，帶來一股新的走向與潮流。

⊕ 手機版本，讓遊戲隨手可及

市面上的手機琳瑯滿目，基本的功能幾乎一應俱全，甚至，手機都朝人性化的趨向來設計，遊戲呢？一般人的印象大概只有大型機台、家用主機，或是個人電腦等常見的平台，但是，「手機遊戲」——一個極具潛力的遊戲市場，正逐漸崛起中。

原本看似平凡的手機遊戲，隨著人類的生活型態，變成了一種疏壓的工具，然而，一個手機遊戲或後續系列作品的成功，關鍵在於遊戲開發商與電信業者，如何做好行銷與品牌策略。

手機遊戲的風潮，則是始於 Java 手機遊戲的興起，早在 1999 年，當時隸屬 NTT DoCoMo 的松永真理、夏野剛、榎啟一等人，開發了一個在手機平台上，提供付費商業服務的模式，讓手機用戶可以付費下載想要的內容（例：手機桌面、手機鈴聲等），後來，技術成熟之後，

這個模式在 2002 年從日本開始延伸到其他地方，包括台灣、香港等地，這個模式，就是至今熱門度不減的 i-mode。

而在 2001 年 11 月，Namco 也看好了這塊市場，將以往的紅白機經典遊戲，轉型成手機版本，並在日本業者的手機服務中，提供月租遊玩，後來，太鼓之達人的手機版本也開始跟進，收錄了《太鼓之達人 4》的部分收錄曲，熱門程度開始升溫。

反觀台灣，和信電訊雖然是最先引入 i-mode 相關服務的業者，但手機遊戲最成熟的時期，卻是 3G 業者競相爭奪手機遊戲市場的時期，雖然部分外國開發商，因為相容性問題與遊戲品質等問題，卻步於台灣市場，但在 2007 年下半年期，台灣大哥大與屏訊科技，以《玩遊戲拿太鼓》的名義，引入「太鼓之達人」手機遊戲後，原本不被看好的台灣手機遊戲市場有了重大的轉變。



不只是單機版本，因為台灣大哥大的成功，中華電信也在 2008 年，推出了月租服務版，讓月租用戶可以透過歌曲下載的模式，自行選擇喜愛的歌曲進行遊玩，這也讓單一的手機遊戲更加多元化，甚至在 2009 年 8 月，台灣的電信業者還為了陶喆的《69 樂章》專輯，推出了《太鼓之達人 陶喆原音首發版》，打破了一般手機遊戲只收和弦樂曲的慣例。

因為台灣大哥大在《玩遊戲拿太鼓》單機遊戲系列的成功，中華電信在 2008 年，提供《太鼓之達人 流行月租》的遊戲服務。

台灣的手機遊戲市場，並非不可能，還得要看電信業者與開發商，如何端出一道道讓消費者滿意的好菜。

不只是娛樂，還有技法 ⊙

《太鼓之達人》的系列作，不只具備了娛樂的功能，隨著難度的提升，加上高階玩家想要超越自我，因此，不少別於往常的遊玩方式，經常被高階玩家所應用，進而衍生出不少高風險的技法。

以下將為大家介紹幾個有趣的技術名詞（不包含遊戲系列中的隱藏模式）：

- 單人雙鼓：常理下，一個玩家都會選擇其中一方進行遊玩，但此一遊玩模式，是指單人同時敲擊兩邊的鼓，相對的，此一模式很講究體力，因此不建議初學者嘗試。
- 全接不過關：又指「抓可」或「Full Fail」，通常在「魔王」難度的發生率較高，雖然全接，但因為可率極高，導致魂未達標而闖關失敗，通常，此遊玩模式對於探測有譜面分歧的歌曲較有幫助，因為某些良率分歧的歌曲，可能是以特定音符的得點判定分歧的升降格與否，而非良率比例。
 - $$\text{良率} = \frac{\text{音符良數} \times 2 + \text{音符可數} \times 1 + \text{音符不可數} \times 0}{\text{全部音符數} \times 2}$$
 - ◆ 如果是分歧節點的良率計算，通常不會將分歧前一小節的音符納入計算。
- T字連打：兩鼓棒在敲擊黃色連打音符時，呈「T」字狀態，此種模式的重大風險，是可能敲不到連打之後的下一個音符，但也是一種常見的連打練習模式。
- 詐稱曲：通常是指譜面設計實際上不只官方設定的難度，而對該難度的某歌曲所作的稱呼，反之，有「逆詐稱」的存在，然而，很多人非常容易把「詐稱」與「逆詐稱」兩用語顛倒使用。
- 精度曲：一個譜面沒有任何黃色連打時的泛稱，如果再將地瓜、鈴鐺、轉轉、氣球等特殊連打音符摘除，就構成「完全精度曲」的要件，且全良理論值只會根據音符的良、可與否來決定，但以往在系統沒有更新之前，氣球連打卻被視為良率的一個條件，因為當氣球漏打時，即使沒有音符漏接，擊中率最高也只是 99%。
 - 若為譜面分歧曲，則要根據全分歧的整體譜面結構決定，以連打分歧著名的「畫龍點睛系列」、「太鼓亂舞 真傳」為例，因為各分歧的設定不同，即使特定譜面無黃色連打，也不能算是精度曲。
- 連打曲：精度曲的反稱。實質上，連打音符較短時，並不能完全構成「連打曲」，必須根據實際的音樂速度、連打長度、連打數量多寡來判定是否「連打重視」。

∞ 網路的力量，無遠弗屆

寫電玩攻略，對每個人而言不見得是一件簡單的事情，因為要先了解一個電玩系列的屬性，才有可能寫出讓玩家認定有價值的攻略，因此，一些音樂遊戲的模擬器，甚至類似相關遊戲的免費音樂遊戲，相繼應運而生。

與《太鼓之達人》系列相關的音樂模擬器，包括了《太鼓のオワタツジン》(Owata)、《太鼓次郎》(太鼓さん次郎, Taiko Jiro)、《Taiko Fever》、《Osu!》等。

隨著遊戲系列難易度的提升，許多玩家或是攻略寫作者通常也會進行「創作譜面」的嘗試，要和系列作當中的正規譜面來一較高下，加上日本的動畫、惡搞風興盛的緣故，許多動畫、遊戲使用的插曲、主題曲，或是重編的歌曲，經常被玩家當作是創作譜面的一部份，因此也常有玩家暱稱的「鬼畜創作譜面」在眾多個人部落格網站流傳，甚至還有眾多譜面模擬影片，在 NICONICO 動畫、YouTube 等網站快速傳播，形成另類的網路快速傳播現象。

創作譜面的興盛，雖然有效地提高了作譜者的比例，但相對的，因為某些歌曲在各國有不同的版權問題與使用限制，因此譜面模擬動畫的合法性問題，仍舊有許多質疑的聲音。適當的合理使用，固然 OK，但版權問題，卻不得不注意。

除了創作譜面的興盛，電玩攻略的寫作在近幾年來也開始活躍，雖然《太鼓之達人》系列作的攻略較少，但隨著 Web 2.0 的產物逐漸增加，一些攻略網站也應運而生，像是以香港社群為基礎，隸屬 Wikia Gaming 的《太鼓之達人維基》(<http://zh-hk.taiko.wikia.com/>)，以及由日本人建構，以本家遊戲譜面為基礎，隸屬 Wikihouse 的《太鼓の達人 譜面とか Wiki》(<http://www.wikihouse.com/taiko/>)，還有以提供遊戲歌曲難易度為基礎的《太鼓の名人》(<http://www5a.biglobe.ne.jp/~gleesft/taiko/>)，都是較為明顯的範例。

不只上述的範例，其實眾多相關網站，也如雨後春筍般地，逐漸活絡當中，證明了 Web 2.0 的產物，帶來了電玩資訊內容的興盛。

Wii

namco

關於「太鼓之達人維基」

「太鼓之達人維基」是一個始創於 2008 年 12 月 5 日的一個電子遊戲維基站台，主要提供《太鼓之達人》遊戲系列資訊，任何人都可以參與修改，目前文章數已超越 900 篇，且不斷地改善與成長中。

網址：<http://zh-hk.taiko.wikia.com/>

關於本專輯

本專輯是專為「太鼓之達人維基創站一周年」暨「巴哈姆特電玩資訊站十三周年慶」所設計，所有內容全部是網路上完全未揭載的專題，結合遊戲本身與相關話題所構成，也是「太鼓之達人維基」第一本原創專輯，所有的文字與照片，皆由本專題策畫人 Rico C. Shen（站台帳號：BrockF5，巴哈姆特帳號：blueakiyama）親手完成，如需相關資訊，歡迎參閱「太鼓之達人維基—台灣主題頁」（<http://tinyurl.com/y9oxuv3>），或透過用戶頁面，與策畫人聯繫。

照片部分，特別感謝 Fun House、叢林樂園威秀門市、普雷伊萬年門市、中華電信、NBGI 等單位提供拍攝。

版權訊息

本紀念專輯配合「太鼓之達人維基」之站台版權，採用創作共用—姓名標示—相同方式分享—3.0（CC-BY-SA-3.0），歡迎自由散播，如需相關訊息，可參閱以下網址：

http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.zh_TW

或致函到以下單位：

Creative Commons

543 Howard Street, 5th Floor

San Francisco, California, 94105, USA

2009.11.19 ON SALE

「太鼓之達人
大張旗鼓第二代」

「太鼓之達人
大張旗鼓第二代」

「太鼓之達人 大張旗鼓第二代」

鼓打大明星
（遊戲版）

「太鼓之達人 Wii」 鼓打太鼓コンパニオン

太鼓のバチ