

IBARAKI GAMING DAY 2026 ゲーム内レギュレーション

■太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル

【機材】

- ・すべての試合は運営が準備した Nintendo Switch を使用して行われる。
- ・コントローラーは Hori から販売されている太鼓の達人専用コントローラー「太鼓とバチ for Nintendo Switch」のみとし、会場に設置のものを利用すること（マイバチ不可）。

【試合設定】

- ・使用ソフト：太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル
- ・あそびかたを「なかよく演奏」とする。
- ・スコア設定は「真打」、難易度は「かんたん」から「おに」まで選択自由とする。（チーム内の2名が、それぞれ別の難易度で演奏することも可能）
- ・使用する課題曲は下記の通りとする。

予選課題曲：次の5曲のうちから1曲を選択

「青と夏」、「夜に駆ける」、「夢をかなえてドラえもん」、
「めざせポケモンマスター -20th Anniversary-」、「となりのトトロ」

準決勝：「残酷な天使のテーゼ」

決勝：「前前前世」

※その他記載事項以外の設定についてはデフォルト設定。

オプション設定（あべこべ、ばいそく等）はすべて使用不可とする。

【試合形式】

- ・最大16チームまでとする（1チーム2名）。
- ・1チーム2名が「なかよく演奏」で同時に演奏し、2名の合計点数をチームのスコアとする。
- ・予選では指定された曲の中から1曲を演奏し、チームのスコアが高い上位4チームが決勝トーナメントへ進むこととする。
- ・準決勝戦は指定された課題曲「残酷な天使のテーゼ」を演奏し、チームのスコアが高いチームが決勝へ進むこととする。
- ・決勝戦は指定された課題曲「前前前世」を演奏し、チームのスコアが高いチームを優勝とする。
- ・合計スコアが完全に一致していた場合、「良」の総数で判定する。同数の場合「可」の総数で判定し、決着がつかない場合「最大コンボ数」「連打数」の順で判定する。
連打数でも決着がつかない場合は、エクストラステージとして課題曲をそれぞれ1回プレイし、スコアで優劣を決定する。