

連射力 (the Power of RENSHA)

文責：Ralf

10月某日、東京ゲームショウに赴いた Ralf は、ハドソンの物品ブースで懐かしいものを見つける。なんと、それは復刻された“シュウォッチ”（写真右）だった。次の瞬間、彼はレジに並んでいた・・・。



というわけで、自分のみならず、いろいろな人の連射能力を測定して回ったというのは想像に難くないですね。実際、ゲーム研究会に所属する会員と OB、そして駒場祭の来場者の方々に協力を依頼してデータを取らせていただきました。なかなか面白い結果が得られたわけですが、結果の考察は後に回すことにして、まずはシュウォッチの説明をしたいと思います。

○シュウォッチとは？

シュウォッチは、ファミコンが大ブームだった 1987 年にハドソンから発売された連射能力測定機能付きの時計で、シュウォッチというネーミングは「シューティングウォッチ」の略称です。2007 年に一度復刻されることになったのですが、諸々の理由で復刻は延期、今回入手してきたものは TGS で数量限定販売されたもので、2008 年 12 月には公式に復刻版が販売（通販）される予定です。

シュウォッチの機能としては「連射能力測定機能（シューティング機能）」が有名ですが、「ストップウォッチ機能」や「時刻表示アジャスト機能（時計）」、さらにシークレットとして、1～6 までの数字が 3 つくるくる回るのを止める「サイコロゲーム」（連射測定機能で 62 発きっちり出すと出現）や 1～9 までの数字が 4 つ回るのを止める「スロットゲーム」（連射測定機能で 160 発以上を出す出現）が存在します。

肝心のシューティング機能ですが、START ボタンでリセット、A または B ボタンを押せば測定開始となっています。「10 秒間に何回ボタンを押せたか」を測定します。連射測定として A ボタンのみ、B ボタンのみ、AB ボタン交互押しには対応していますが、AB ボタン同時押しには対応していないので、160 発以上を AB ボタン同時押しで狙おうと思うとかなりの鍛錬が必要になります。A、B ボタンのみで 160 発以上を狙うには更なる鍛錬が必要ですけどね。連射といえば秒速 16 発の高橋名人が有名ですが、そこに至る道のりは険しいものだったに違いありません。

○連射力を測ってみた

さて、本題です。連射力の測定ルールとして

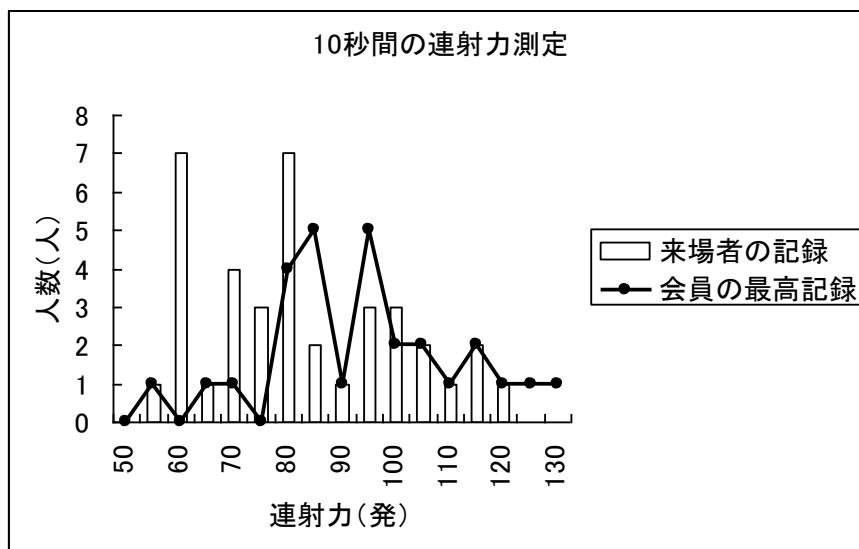
- ・ A ボタン、または B ボタンをみの連射とする
 - ・ 安全の面から引っかき連射（爪をこする連射）を禁止し、ボタンは上からのみ押すことにする
- を設定し、様々な人に連射力の測定をお願いしました。

まず、会員の記録 TOP10 を公開したいと思います。

	会員名 (HN)	連射力 (発)		会員名 (HN)	連射力 (発)
1位	ぼて	129	6位	puyo(OB)	108
2位	0-shi	124	7位	たこ	105
3位	Ralf	120	8位	Tachiken(OB)	102
4位	クロウ	112	9位	イリアス	96
5位	idika	111	10位	つみ	96

上記の面々を見る限り、「ゲーム研究会の歴代表・副代表は強い」といえることが言えます。それでも高橋名人の秒速 16 連射 (160 発以上) には遠く及んでいませんね。

さて、駒場祭にやってきた来場者の方々の記録はどうなったのでしょうか？駒場祭では“延べ” 38 人の記録を測定できました。(つまり、同じ人が複数回やっている可能性があるということです。) 来場者の記録と会員の記録を比較したグラフがこれです。



グラフの読み方ですが、例えば x 軸の 120 に相当する会員の y の値は 1 ですが、これは「連射力 115 ~120 発の間の記録を持つ会員が 1 人いる」ということです。x 軸は 5 発刻みで取っています。

そもそも、会員の最高記録と来場者のほぼ初回の記録を比べるのはおかしなことですが、それでもこのグラフ群から興味深いことが読み取れます。

まず、会員・来場者の記録のどちらにも連射力 80、100、120 発付近に山があるということです。特に 70～100 発付近にある山は高くなっており、来場者は 70 発後半にピークが存在します。実際に連射能力を測定したことがある人なら分かると思いますが、測定時間 10 秒というのは結構長いです。「最高記録を狙おう！」と思って初っ端から飛ばすと、後半で失速して好記録に辿り着くことができません。そういった事情があるため、「初っ端を飛ばして後半で失速してしまった」人が辿り着く記録が 70～80 発で、「自分の連射速度を最後まで維持できた」人が辿り着くのが 90～100 発だと思います。120 付近に山があるのは、「初っ端から飛ばした」+「連射速度を維持できた」人が複数人いるからだだと思います。もしくは連射ポテンシャルの高い人が挑戦したか、です。

また、来場者の記録には 50 発後半に山がありますが、会員の記録には山はありません。これは来場者が様子見等でゆっくり連射したものだと思えます。多分、会員もコントローラーを握っている状態でボタンを連射すればこれぐらいの記録になるのでしょう。

○結果の考察&あとがき

最近連射機能がデフォルトで付いているゲームがほとんどで、連射コントローラーも数多く販売されています。いわば、我々は連射をする必要がない環境に生きているわけです。いや、別にゲームに限らず、現実世界でも連射が必要な時だってありますよ。(私には。)やはり、いきなり連射をしようと思っても難しいですね。連射でいい記録を出そうと思うと、連射論も必要ですが、9割は個人の能力にかかっていると思います。前述のように、記録を出すためには瞬間最高連射速度もちろん必要ですが、その連射速度を 10 秒間維持できるだけの体力の方が必要です。また、ピンポイントでボタンを押し続ける精密さも必要となります。狙いを外しすぎて記録が伸びない人も結構いました。そういった意味で、どのような体勢でどのようにボタンを押すか、というのも連射力に大いに関係してきます。これらのことから、「連射ができる人(連射力が高い人)」というのは「瞬発力」「持久力」「精密さ」を兼ね備えた人であると言えますね。

さて、どうやったら連射力を上げることができるんでしょう？連射力の理論値は多分、脳から送られる信号の最大周波数と腕・指の筋肉の応答速度が把握できれば求められるはずですが・・・よく分かりません。連射力アップのためには、まず正確に(=ピンポイントで)一定速度で連射をする訓練をしたあとに、徐々に連射速度を上げていくのが近道かもしれませんね。

最後に、連射力測定にご協力くださった来場者の皆様に感謝の意を申し上げまして、私の記事を終了させていただきます。

ありがとうございました。