

ドンキーコング初心者講習

ドンキーコングは日本で稼働していた国内版の他に、北米で稼働していた通称「US版」があります。US版は国内版と比較すると高い難易度に設定されており、国内版に慣れ親しんだプレイヤーにとっては始めは取っ付き難さを感じるかもしれません。しかし、ある程度操作に慣れて周回を重ねられるようになると急にプレイが楽しく感じられるようになる、そんな絶妙な難易度設定のバージョンであるといえるでしょう。ここでは、ドンキーコングUS版初心者の方を対象に、国内版との違いやプレイに当たっての基本的なテクニックをご紹介します。いきなりと思いません。

国内版とUS版の違い

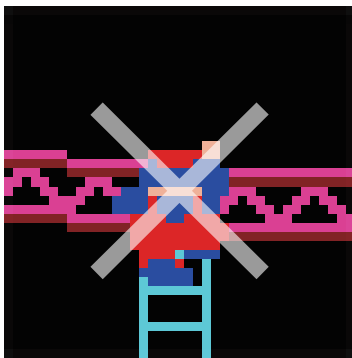
大きく分けて以下の二つの違いがあります。

1. 面構成

国内版が、タル面・コンベア面・ジャッキ面・ボルト面の繰り返しであるのに対し、US版は変則的な面構成となっています。(右図参照)

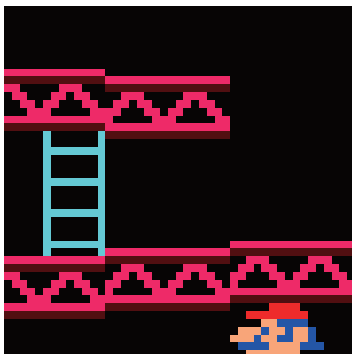
2. ラダーチートができない

国内版のタル面で、通称「ラダーチート」と呼ばれるテクニックが使えるのに対し、US版では使えなくなっています。そのため、US版では後述の「タル誘導」のテクニックが重要となってきます。



国内版やファミコン版ではマリオがハンゴに手を掛けているとタルが落ちてこないラダーチートのテクニックが通用するがUS版では通用しない。

●他にもUS版は、タイトル画面の表記の違いや首チョンパ技が使えない、等の特徴があります。



US版では首チョンパ技が通用しない。正攻法で勝負に挑むのみ!

(裏面に続く)

国内版

	25m	50m	75m	100m	タイム
1周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	5000
2周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	6000
3周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	7000
4周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	8000
5周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	8000
6周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	8000
7周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	8000
8周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	8000
9周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	8000
10周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	8000
11周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	8000
12周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	8000
13周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	8000
14周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	8000
15周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	8000
16周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	8000
17周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	8000
18周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	8000
19周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	8000
20周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	8000
21周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	8000
22周目	タル	-	-	-	4000

※22周目はタイム3700で終了

タル	22面
コンベア	21面
ジャッキ	21面
リベット	21面
計	85面

海外版

	25m	50m	75m	100m	125m	150m	タイム
1周目	タル	リベット	-	-	-	-	5000
2周目	タル	ジャッキ	リベット	-	-	-	6000
3周目	タル	コンベア	ジャッキ	リベット	-	-	7000
4周目	タル	コンベア	タル	ジャッキ	リベット	-	8000
5周目	タル	コンベア	タル	ジャッキ	タル	リベット	8000
6周目	タル	コンベア	タル	ジャッキ	タル	リベット	8000
7周目	タル	コンベア	タル	ジャッキ	タル	リベット	8000
8周目	タル	コンベア	タル	ジャッキ	タル	リベット	8000
9周目	タル	コンベア	タル	ジャッキ	タル	リベット	8000
10周目	タル	コンベア	タル	ジャッキ	タル	リベット	8000
11周目	タル	コンベア	タル	ジャッキ	タル	リベット	8000
12周目	タル	コンベア	タル	ジャッキ	タル	リベット	8000
13周目	タル	コンベア	タル	ジャッキ	タル	リベット	8000
14周目	タル	コンベア	タル	ジャッキ	タル	リベット	8000
15周目	タル	コンベア	タル	ジャッキ	タル	リベット	8000
16周目	タル	コンベア	タル	ジャッキ	タル	リベット	8000
17周目	タル	コンベア	タル	ジャッキ	タル	リベット	8000
18周目	タル	コンベア	タル	ジャッキ	タル	リベット	8000
19周目	タル	コンベア	タル	ジャッキ	タル	リベット	8000
20周目	タル	コンベア	タル	ジャッキ	タル	リベット	8000
21周目	タル	コンベア	タル	ジャッキ	タル	リベット	8000
22周目	タル	-	-	-	-	-	4000

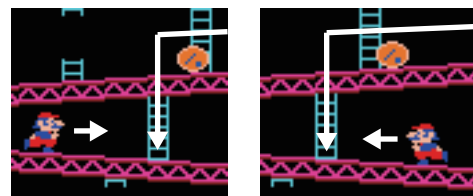
※22周目はタイム3700で終了

タル	57面
コンベア	19面
ジャッキ	20面
リベット	21面
計	117面

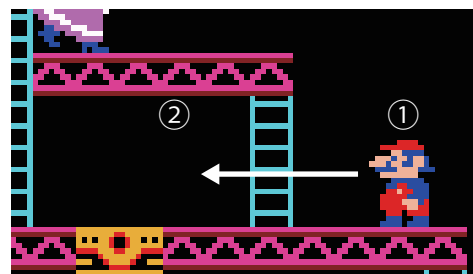
テクニック

タル誘導

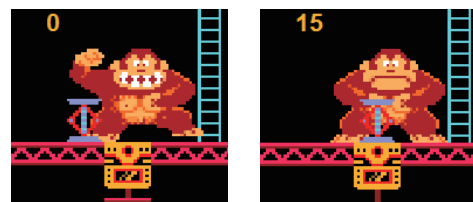
タルがハシゴに差し掛かった際、レバー操作でタルを意図的に落下させることができます。これにより、マリオはタルに邪魔されずにハシゴに登ることができます。タル誘導は必ず成功するテクニックではありません。ゲーム開始直後は 25%程度の成功率ですが、ゲーム中の時間経過、及び周回を重ねることにより徐々に高確率で落下させることが出来るようになります。



タルがハシゴに差し掛かった時、マリオからみたハシゴの方向にレバーを入力するとタルをハシゴに誘導させることができます。マリオがいる鉄骨より上の鉄骨を転がるタルでしか成功しないぞ。



マリオを①の位置で待機させ、ジャッキーがマリオの頭上を通過した瞬間、②の位置に移動させる。②の位置は安全地帯なのでこれで第一段階は完了。



ジャッキーの軌道は全部で16種類もある。この軌道を瞬時に見極め、②の地点からハシゴに登らなければならない。軌道の見極め方はコングの真下にあるエレベーター。右寄りのジャッキーが跳んできたならハシゴに登りに行きつつ次のジャッキーを観察する。次のジャッキーが左寄りならばそのままGO、右寄りならまた元に戻る。

ジャッキ

ジャッキは4周目以降、非常にシビアなタイミングで跳んでくる様になります。ここを抜けるには、ジャッキの軌道を見極めてハシゴに登る必要があります。登りきるための見極め方は中々難しく、こればかりは数をこなして習得するしかありません。何度も繰り返し練習していると、ある時突然登りきれるタイミングが分かるようになります。そこまできると一気にドンキーコングが先に進めるようになり、前にも増して面白く感じるようになるでしょう。

リベット

リベットは最初に左側を全て抜き、ハンマーを取って右側に移動という方法がオーソドックスです。序盤は火の玉の数も少なく速度も緩やかですが、周を重ねると火の玉の数は最大5匹まで増え、速度も速くなってきます。そのため、火の玉をどう効果的に処理するかが攻略のポイントとなってきます。まず、火の玉が現れる位置はマリオが画面中央より左右どちらに在るによって決まります。マリオが画面右側に在る際は火の玉は左の端から出現し、反対に左に在る際は右から出現します。次に、火の玉は抜いたリベットをジャンプして追いかけてくることはありません。ハンマーで火の玉を倒したあと少し経つと火の玉がまた現れますので、前述の知識を応用して火の玉を画面の片方に追いやるよう心がけましょう。



オーソドックスなパターンの一例。火の玉の動きがランダム要素を含むので実際はこの通りに行かないこともある。繰り返しプレイして火の玉の習性を体で覚えるしかないのだ。

キルスクリーンについて

ゲームが22周目に到達した時、開始数秒でマリオが死ぬ現象が起こり、この面を「キルスクリーン」と言います。キルスクリーンよりゲームを先に進めることは出来ないため、キルスクリーンが事実上の最終面となります。キルスクリーンに到達することはドンキーコングのプレイヤーにとって一種のステータスとなっており、また更に上級のプレイヤーともなるとキルスクリーンまでのハイスコアを競うことも行われています。本日のスペシャルゲストであるWes Copeland氏は、2016年5月5日、US版のドンキーコングで1,218,000点を記録し世界記録を樹立、この記録は今日現在も塗り替えられていません。