

ディディーコングレッシング

【でいでいーこんぐれーしんぐ】

ジャンル	レースゲーム	 高解像度で見ると見る 裏を見る
対応機種	ニンテンドウ64	
発売元	任天堂	
開発元	レア	
発売日	1997年11月21日	
定価	7,140円（税込）	
周辺機器	コントローラパック、振動パック対応	
ドンキーコングシリーズ・関連作品リンク		

概要

『[スーパードンキーコング](#)』シリーズに登場したディディーコングが主役の3Dレースゲーム。同ハードで発売された『[マリオカート64](#)』と比べられがちだが、レースゲームとしては難易度から何から確実に別物。プレイヤーは3種のビークル(乗り物)を駆使して、多数あるコースを楽しむことができる。

特徴

- ▶ アドベンチャーモード、いわゆるストーリーモードのコースセレクトは、『[スーパーマリオ64](#)』のように実際にフィールドを巡回してコースのある扉に入っていくという仕組み。
 - ▶ 各コースをクリアすると手に入るゴールドバルーンの数に応じて、入ることのできるエリアやコースが増えてゆく。
 - ▶ フィールドにもゴールドバルーンが隠されていたりするので、ビークルの練習がてら探索してみるといいだろう。
- ▶ このゲームにはボスと戦うステージがある。
 - ▶ ボスはビークルに乗ったキャラクターではなく、恐竜や大ダコといったモンスター。彼らと1対1で競争する事になる。
 - ▶ 通常のレースのライバルキャラと違い、無茶苦茶なショートカットや障害物を大量発生させるなど、あからさまなインチキをしてくる。特にドラゴンのフライングは有名。
- ▶ 『マリオカート64』との最大の違いは、なんとと言っても乗り物(ビークル)が3種類あること。
 - ▶ **レースカー**：『マリオカート64』などとほぼ同じ。ドリフトはジャンプせず、そのままドリフト状態となる。ブレーキ+ドリフトで急旋回も可能。
 - ▶ **ホバークラフト**：空気で浮く乗り物のためレースカーと比べると慣性はかなり強く、使いこなすにはある程度の慣れが必要。ジャンプをうまく使わないと方向転換が難しい。Rボタンを押しっぱなしにすれば、コーナリングが安定する。
 - ▶ これを見越してか、ホバーが初登場するステージはコースの横幅が非常に広く、障害物も少なく、カーブもゆるめでコースそのものもやや短めという親切設計。
 - ▶ **ひこうき**：空中移動となるため、前2者とは全く異なるコース取りが必要になる。上下左右に気を配らなければならぬため、かなりスリリング。
 - ▶ ローリングや宙返りといったアクロバティックなアクションも可能。宙返りは成功すると弱めのブーストがかかるので、使いこなせばより良いタイムが期待できる。

- ▶ 最初はステージ毎にピークルは固定だが、クリアすれば他のピークルを選んで走ることが可能。ただし水上コースにおけるレースカーなど、そのコースに相応しくないピークルは選べない。
- ▶ 『マリオカート64』の雷やトゲこうらと言ったような強力なアイテムが無いので、良くも悪くも実力差が出る作品。
 - ▶ ただし同じ種類のバルーン (*1) を続けて取る事によって、3段階までパワーアップが可能。すぐに使うか、強化して切り札として使うかはプレイヤー次第。
- ▶ 隠しキャラクターが2人居る。1人はストーリーを進めるだけだが、もう1人は全20コースをタイムトライアルでT.T.(このゲームの案内役)のゴーストを追い抜くこと。
 - ▶ T.T.のゴーストはあらかじめコース毎に設定されたタイムを上回る記録を出すことで出現する。当然、設定されたタイムよりも段違いに速いため、相応のテクニックが必要となる。
- ▶ コースの数も20コースと豊富で、それぞれ恐竜の世界、ビーチ、雪の世界と個性豊か。
- ▶ もちろん使用するキャラクターによっても、性能差がある。
- ▶ ゲーム中にもヒントをもらえる隠しテクニックだが、このゲームはアイテムやダッシュゾーン等でのダッシュの際、アクセルを離しているとマシン後部から噴出されるブーストが緑色になり、その効果が増す。これをマスターすれば操作感にもメリハリが出て、スピード感も増す。
 - ▶ 逆にこのテクニックを使わないと、あるボスに勝利できない。
- ▶ このゲームは流れの関係上同じコースを2回やるのだが、2回目は「シルバーコインチャレンジ」という、1回目より難易度が上がったものとなっている。
 - ▶ 1回目は普通に1位を取ればよいのだが、こちらは「コース内に設置されたシルバーコイン8枚を全て集め、なおかつ1位を取る」という条件になっている。どちらかが欠けてもダメなので、戦略を考える必要がある。
- ▶ ミニゲームも、マリオカートと同じ「相手に3回攻撃を当てる」もの以外に「バナナを早く集めた人の勝ち」「自陣に置いたタマゴを一定時間守ってふ化させた人の勝ち」と、バリエーションに富んでいる。
- ▶ 1回クリアしてもまだ終わらない。「アドベンチャー2」という名の2周目がある。コースが左右反対に、ライバルが手強くなる、などは普通。しかし、前述の「シルバーコインチャレンジ」におけるコインの場所が一部を除いて凶悪化。
 - ▶ 例として、「コース脇にある小さい山の裏」、「普通は通らないコーナー外側の低空」、「船のマストの裏」、「トンネルとトンネルの間の隙間から入れる小さな空間」等。

+ 一例・ニコニコ動画

- ▶ コースの完成度は高くなり、マリオサーキットにあったような酷いショートカットが無くなっている。一見カットできそうなところにもきちんと見えない壁が。
- ▶ このゲームには「まじっくコード」と呼ばれる、いわゆるチートモード(改造コードではなく隠しモード解禁)がある。
 - ▶ パスワードを入力する事によって、ライバルがさらに強くなったり、コースアウトしても減速しなかったり、アイテムが全部同じアイテムになったり等の特殊なルールで遊ぶ事ができる。
 - ▶ パスワードはエンディングのスタッフクレジットの最後に1つだけ表示されるが、知っていればそれを見なくても入力可能。攻略サイト等で探してみよう。

総評

全体的に難度が高い。そのためか、『マリオカート64』と比べると知名度は劣る。

しかし、ストイックな人が集まればそれこそコンマ1秒で争える、レースゲームとしてはむしろ原点に立ち返った正統派ともいえるゲームである。

操作性、ゲームコンセプト等、『マリオカート64』と似て非なるものと考えるとよい。『マリオカート64』を遊んだ事のある人も、また別の感覚で楽しめる。

単なるレースゲームとしてだけでなく、あえてレースそっちのけでコースを探索し、隠されたアイテムを探すという楽しみもある。

マシンの操作にも、それぞれ個性と重量感があり本格的。とくに振動パックの装着をオススメする。

余談

- ▶ 海外では追加要素が入ったものがニンテンドーDSで発売されている。
- ▶ じつはこのゲームがバンジョーのデビュー作(カズーイは登場しない)で、『バンジョーとカズーイの大冒険』のとあるクイズイベントでも、それに関する問題がある。
- ▶ コンカーはレア社の作品に登場するのは二回目。この作品までは愛嬌たっぷりだったのが、以降の作品では…。