

# がんばれゴエモン～でろでろ道中 オバケてんこ盛り～

## RTA

文責：ラスカル

### ■ ゲーム紹介

「がんばれゴエモン～でろでろ道中 オバケてんこ盛り～」(以下でろでろ道中)は 1998 年にコナミより発売された横スクロールアクションゲームです。道中ステージをクリアして先に進んでいき、城ステージの奥でボスを倒せばエリアクリアとなります。最後のエリアの城ステージをクリアすればゲームクリアです。本作の最大の特徴はなんといってもその難易度の高さでしょう。各ステージにはそこらじゅうに落ちたら即死の穴がありますが、ゴエモンたちは某丸いピンクの生き物みたいに空をフワフワ飛べるわけでも、某配管工のような跳躍力があるわけでもないのであっさり落下死します。さらに、ライフも 3 しかないため落下による即死以外でも普通に死にます。

また、BGM が非常に良いのも特徴。特に城ステージの BGM はいずれも名曲です。

### ■ ルール

「電源を ON にした瞬間」から計測開始。「ドウチュウ鬼を撃破した瞬間」(爆発のアニメーションが始まった瞬間)に計測終了とします。バグ等の使用については特に制限を設けません。コントローラーは HORIPADMINI64 を使用する予定です。純正のコントローラーではありませんが連射機能等はありません。

### ■ キャラクター紹介

#### ○ゴエモン

タイトルの通り、このゲームの主人公ですが開始 2 分でお役御免となります。4 人のキャラで唯一 2 段ジャンプが出来ます。落下死しやすいこのゲームにおいて 2 段ジャンプが出来るのはそれだけでとても強力です。また、武器、飛び道具、溜め技いずれも使いやすく、通常プレイではゴエモン一強と言っても過言ではないでしょう。

しかし、サスケやヤエに比べて足が遅い、空中で攻撃を出しても着地時に硬直してしまう(上向きに攻撃すれば硬直しないが使いにくい)という RTA においては致命的な欠点があるため、サスケが使えるようになったらすぐにサスケに交代します。がんばれよゴエモン。

#### ○エビス丸

www

#### ○サスケ

武器のリーチは短めですが最高レベルになると攻撃時にクナイを飛ばせます。ジャンプ力は 4 人中最低、飛び道具の花火爆弾もまっすぐ飛ばないためリーチが短く使い勝手が悪い、と強キャラとは言いがたい性能です。しかし足が速く、空中で攻撃を出すと着地時に硬直しないという長所があるのでヤエが加入するまでは基本的にサスケで進みます。背が低いので一部の敵の攻撃が当たらなかつたりします。

サスケとヤエは水中に潜れますが、水中ではヤエが強すぎるためその面でもサスケは不遇です。

## ○ヤエ

最後に加入するキャラ。足の速さはサスケと同じで、ジャンプ力がサスケより高かったり、飛び道具のヤエバズーカが強力だったり、水中での性能が高かったりしてサスケよりも優秀なので、ヤエ加入後は基本的にヤエを使います。

サスケに比べて下方向の攻撃判定が弱いため、サスケのような感覚でジャンプ攻撃を敵に覆いかぶさるように当てようとするとう敵にぶつかってダメージを受けてしまうので注意。

ヤエバズーカは地上で撃つと発動前の隙も発動後の隙も大きく使いにくいですが、空中で撃つと前隙がほぼ無く、後隙も着地でキャンセル出来るため使いやすいです。さらに威力も高いため、非常に優秀な飛び道具です。ただし1回につき2両消費します。ゴエモンは課金ゲー。

また水中ではAボタンで体当たりが出来ます。体当たりは発動中完全無敵で普通に泳ぐよりも速く、しかも連打することでほぼずっと無敵状態になれるという壊れ技なので水中面はヤエの独壇場です。

## ■ RTA において有用なテクニック・小技

### ○ダメージジャンプ

空中、地上に関わらずダメージを受けると、同時に若干ノックバックしますが、このノックバック中にAボタンを押すとジャンプが出来ます。ジャンプして空中でダメージを受ける→ノックバック中にジャンプとすれば疑似的に2段ジャンプが出来るので、これを利用して本来そのキャラでは飛び越えられない段差を越えたり出来ます。また、被ダメージ時の硬直を解除することにもなるので被ダメージ後の無敵の状態でも移動出来る距離を伸ばすという使い方も出来ます。

このゲームでは被ダメージ時のノックバックのせいで落下して死ぬことが稀によくありますが、そんな時とつさにダメージジャンプが出来れば落下死を免れることが出来ます。

### ○ジャンプ攻撃

このゲームでは地上で攻撃技を出すと通常攻撃でも飛び道具でも硬直が発生し、一瞬足が止まってしまう。しかし、空中で攻撃技を出せばジャンプ時の慣性を維持したまま(上昇中に攻撃技を出した場合上方向への慣性は弱くなります)攻撃を出すことが出来ます。しかもサスケとヤエは着地でモーションをキャンセル出来るので足を止めることなく攻撃することが出来ます(ゴエモンとエビス丸も上攻撃なら硬直しません)。この技を1回使うことによる短縮はわずかですが、何百体と敵を倒す中で積み重なるとかなりの差になってしまうので、可能な限り攻撃技は空中で出します。このジャンプ攻撃の精度がRTAの安定度に直結すると言っても過言ではない、最重要の技術であると言えるでしょう。

### ○ニュートラルポジションずらし

ニュートラルポジション(以下NP)とは、コントローラーの3Dスティックの基準位置のようなもので(電源投入時のスティックの位置がNPとなります)、例えばスティックがこの位置よりも右にあればスティックが右に倒されていると認識されます。

スティックを左に倒しきった状態をNPにしてスティックを右に倒せば、通常ではあり得ない角度でスティックを傾けることが出来ます(傾いていると認識させることが出来ます)。

道中ステージでは限界以上にスティックを倒しても意味がないのですが、町ステージなどでは何故か限界以上の速さで移動することが出来ます。Lボタン+Rボタン+スタートボタンを同時に押せばNPを再設定することが出来るので、これを利用して町ステージを高速で移動することが出来ます。

また、鉄棒でNPずらしを使うと大ジャンプすることが出来ます。これも何度か使います。

## ■ 戦略・見どころ

### ○大江戸エリア(エリア一)

最初のエリアだけあって流石に簡単...ということはある(多少はマシですが)、序盤から結構殺しに来ます。特に「かねつき峠」は難易度が高めです。

城ステージの「大江戸城」はエリア一にも関わらずラスダンに次ぐ長さです。難易度もここまでの道中ステージに比べて高く、多くの初心者がここで泣かされたのではないかと思います。ですが最初のエリアだけあって城ステージの中ではまだ難易度が低い方なので、ミスをしないう集中力を保っていききたいところ。

ボスの「シシカシ」ははっきり言って運ゲーなので日ごろの行いが試されます。巨大ボス戦の前のインパクトの登場シーンはエリア一だけは飛ばせないで、水木一郎さんと丹下桜さんの歌う「ダブル・インパクト」をお楽しみください。

### ○竜宮エリア(エリア二)

水中面の多い、のんびりとした雰囲気のエリア。水中面ではヤエが無双出来ることもあり、最も難易度の低いエリアです。しかし「カッパ街道」、「カエル山」ではしばしば落下死するので油断禁物です。

城ステージの「竜宮城」は最初のフロアの難易度が高いものの、全体で見れば城ステージの中では最も簡単と思われます。エリア三の「こけし道中」まで梅おにぎり(ライフが0になった時にその場でライフ2で復活出来る消費アイテム)を持ちこみたいので、なんとかノーミスで突破したい所。またこのステージのBGM「亀上の竜宮生活」は作中屈指の名曲です。

### ○魔封鬼エリア(エリア三)

エリア二と打って変わっておどろおどろしい雰囲気のエリア。いやらしい敵や仕掛けが増え始めて難易度が上がってきます。が、ゴールまでが短かったりしてあっさりクリア出来るステージも多いです。

「こけし道中」ではうまく梅おにぎりが持ちこめていけば地中を泳ぐシュールな姿が見られます。

城ステージの「魔人城」はラスダンに次ぐ難所で、ラスダンとこのステージの2つは飛びぬけて難しいです。ゲームオーバーにならないことを最優先に安全重視で進みます。

ちなみにボスの「ゴロツ鬼」はびっくりするほど弱いです。鬼のように難しいステージからの激弱なボス。

### ○地底界エリア(エリア四)

神秘的な雰囲気のエリア。雰囲気のせいもあってエリア三より簡単そうに見えるかもしれませんが、敵の密度が高かったり嫌らしい段差が多かったりして道中ステージの難易度が最も高いエリアです。特に「迷い谷」は2回ダメージジャンプをすることもあり道中ステージ最難です。

城ステージの「地底城」は「魔人城」よりは簡単です。マップが切り替わった直後に穴があるというデストラップが2度もあるので要注意。スティック倒しっぱなしだと突然死にます。余談ですが、このステージのBGM「地底の落園」はこのゲーム中で私の一番好きな曲です。

### ○浮遊城エリア(エリア五)

最後のエリアだけあって勇ましい雰囲気のエリアのBGMが多いです。道中ステージの難易度はエリア四よりは低いですが、町で夜限定のイベントと昼限定のイベントがあり、道中でミスすると昼夜調整がう

まくいかない可能性があるのでミスしないようにしたい所。

城ステージの「夢幻城」はラスダンだけあって今までの城ステージで最長な上に圧倒的に難しく、このゲームを初めてプレイした小学生の時の私は一度はクリアを諦めました。後に残機数を 20 ぐらいにして友達と 2 人で挑んでようやくクリアしたのもいい思い出です。

最後のフロアの一番最後にある段差はヤエではかなりギリギリでしか飛び越えられないので、このゲームで最大の難所です。この段差が実質ラスボスと言っても過言ではありません。

巨大ボスの「デヴィル死神」は巨大ボスの中では一番強く、たまに負けます。負けてしまうと分単位でのタイムロスが発生するのでなんとしてもノーミスで突破したい所です。

ラスボスの「ドウチュウ鬼」は適当に殴ります。終わり。

## ■ 目標タイム

チェックポイント	目標タイム
大江戸エリアクリア	0:21:00
竜宮エリアクリア	0:39:30
魔封鬼エリアクリア	0:58:30
地底界エリアクリア	1:16:30
ドウチュウ鬼撃破	1:40:00