

# マリオカート Wii アクセル禁止走コース解説

文責：ゆあ

## アクセル禁止走とは？

その名の通り、アクセルボタンの使用を禁止してレースを行うことです。そのため、進む際に使用する最も基本的な手段はバックとなります(このことからアクセル禁止走はバック走とも呼ばれます。以下ではバック走と呼ぶことにします)。しかし、バックだけではゴールが非常に遅くなってしまいます。そこで、重要なのがアイテムやステージギミックです。これらをうまく利用すればアクセル使用時に引けを取らない軽快な走りが可能になります。本記事ではアイテムやステージギミックの利用法、特にアイテムボックス間でアイテムを出来る限り途切れずに使うこと(アイテムを使用してアイテムボックス間を移動することを以下では接続と呼びます)に主眼を置いた解説をします。

## 解説の前に

まず前提として、ルールなどは プレイヤー：複数人(4人が一番盛り上がる)+CPU、 CPU：つよい、クラス：150cc  
アイテム：ダイナミック、キャラ：ファンキーコング、マシン：スーパーパウザー、ドリフト：オートドリフト で、ゲームキューブコントローラ(以下 GC コン)を使用した解説を行います。

CPUは強いほうがプレイヤーの順位が上がりにくくなるため、プレイヤーの順位が上がりにくく前進而のアイテムを引きにくくなることを防ぐことができます。150ccなのは最高速度が大きいので前に進みやすいため、ダイナミックなのは前に大きく進めるアイテムを引きやすいからです。キャラ、マシンについては、バックの速さはキャラ間、マシン間で差がない(ちなみに、ダートやスター状態でも変わりません)ため、バイクであれば基本的に何でもよいと思います(前進しているときの性能は違うはずなので、細かいことを考えればキャラ、マシンはこだわべきです)。バイクである理由は、ウィリーを使用することで後輪を軸に前輪を動かして向きを変えられて、この技術を使わなければ走破できないコースが存在するからです(後述のテクニック参照)。また、本記事で解説しているグラグラかざんにおいては、バイクが長い形状でないと初めのところの突破が非常に面倒になります(解説参照)。ドリフトに関して、マニュアルドリフトはアクセルボタンを押さないと使用できないためオートドリフトを使用します。オートドリフトは問題なく動作します。

## バック時の操作

バック時には“後ろを見る”(Zボタン)を使用すると、進行方向を見ながら進むことができます。このときは画面に映る方向と、スティックの方向の対応が逆になるので注意が必要です。当たり前ですが、ダッシュキノコを使って進むときはキャラが進行方向を向くので、画面の向きとスティックの向きは一致することにも注意しましょう。ちなみにスタート時にキャラの右側に弧を描くようにバックしたい場合は、右にスティックを倒してバックします。

## アイテム

アイテムはキラー、パワフルダッシュキノコ(以下金キノ)、トリプルダッシュキノコ(以下3キノ)については個別に使用法を考察します。9位の場合はトリプルアカこうら、POWブロック、ゲッソー、トゲゾーこうら、カミナリぐも、きょだいキノコも出ますがこれらは個別には扱いません。これらはすぐに使うのが無難です(下のアイテム厳選参照)。なおトゲゾーこうらはCPUがすべてゴールしていれば自分以外で最も順位の高いプレイヤーにあたるのでなかなか強いです。スーパースター(以下スター)についても下で扱います。サンダーについてはですが、基本的にすぐに使ってよいと思います。特に相手がキラーを持っているなら早く使ってそれを落としてやりましょう。逆に、キラーを持っているときに相手がサンダーを手に入れるのを確認したらすぐに使いましょう。相手がキラー状態なら終わるのを待ってから使うといいと思います。