

ドンキーコングトロピカルフリーズのデザインの問題はドンキーコングの能力です。初めやった時はドンキーコングの動き方がスムーズでジャンプ高さも良く、コントロールの反応も良く、素晴らしいゲームと思いました。ドンキーコングに新たなスキルが付いているかのようなサブキャラクターを貰うのところまでのドンキーコング単体としてのプレーのが楽しかったです。ゲームの中で三人のサブキャラクターがおり、一度に一人のサブキャラクターを使えます。ディクシーコングはドンキーコングのジャンプの高さと時間を延長し、ディディーコングはドンキーコングのジャンプの距離を延長し、クランキーコングから危険な地でも動けるような能力をドンキーコングが貰います。

問題

サブキャラクターを使ったプレーの後でドンキーコングがそんなに楽しくないと思いました。ディクシーやディディーを使ってジャンプするよりドンキーコングだけでジャンプするのが応用がきかないために段々難しくなってきました。ディクシーを使ってジャンプできる場所がドンキーコングだけでは険しくなり、まず一旦違う場所にジャンプしなければ行きたい場所に届かないのでゲームのペースが段々遅くなったきました。ジャンプの能力が違うためボスの戦いも一段と難しくなってきました。特別な能力を持っているサブキャラクターがドンキーコングをパワーアップするための目的ということは分かるのですが、自分の特別な能力を持っていないドンキーコングを単体としてプレーしたい人はあまりいないのではないのでしょうか。

解決策

ドンキーコング単体としてプレーしている時にドンキーコングに能力を付けることが一つの解決策だと考えます。ドンキーコングがサブキャラクターなしで遠隔攻撃を使えるという能力でこの問題を解決できると思います。ドンキーコングはアイテムを拾って投げることができますが、そのアイテムは珍しいです。ドンキーコング 64 でドンキーコングがココナッツの銃を使っていたので、遠隔攻撃はドンキーコングシリーズで新しくはなく、あまり使わない能力を拡大すると思っています。

遠隔攻撃がゲームのやり方をすっかりと変え、敵の上にジャンプするやアイテムを見付かって敵に投げかけるしかなく、安全場から敵に打てるようになります。ボスの戦いでも便利と思います。

デザインのチャレンジ:

遠隔攻撃はゲームのジャンプのチャレンジを簡単になれ、ドンキーコングが強すぎるようになるかもしれません。ジャンプの難しさを変えないとしてココナッツのたまはレバルで散らせます。何個を持てるとか敵を倒すと何個をプレーヤーにあげられるとかなのはバランスとテストの時間が必要です。

デザインのチャレンジの解決策：

ジャンプのゲームプレーと遠隔攻撃を結んでいるために敵を倒す通りたまが獲得できます。地を触らないで3つの敵の上にジャンプをすればバナナコインを貰い、各敵後もう一つのバナナコインも貰います。バナナコインで臨時パワーアップやドンキーコングシリーズのキャラクタ像が買えます。ゲームでバナナコインがいっぱいあり、敵を倒すだけでなくレベルでも集めつます。複数の敵の上にジャンプの賞はバナナコインからたまに変えたらフェードバックループを作られます。たまで安全場から敵を打ち、たまを獲得しには複数の敵を続々倒し、普通より大変な状況で敵を倒せばもっとたまが貰えます。プレーヤには新たなやり方の選択もう作ります。