



- [キャラ概要](#)

- [解説](#)
- [代表作](#)

- [ファイター性能](#)

- [出現条件](#)
- [長所と短所](#)
- [特徴](#)
- [特殊技能](#)

- [技](#)

- [弱攻撃](#)
- [ダッシュ攻撃](#)
- [強攻撃](#)
- [スマッシュ攻撃](#)
- [空中攻撃](#)
- [つかみ](#)
- [必殺ワザ](#)
- [技の発生フレーム](#)
- [最後の切り札](#)

- [ボスバトル攻略](#)

- [百人組み手攻略](#)

- [ディディーコング対策](#)

- [演出](#)

- [アピール](#)
- [声優](#)
- [画面内登場（登場シーン）](#)
- [キャラセレクト時のボイス](#)
- [勝利ポーズ](#)
- [敗北ポーズ](#)
- [シンプル/オールスタークリアBGM](#)
- [垂空の使者/影キャラ戦BGM](#)
- [色の種類](#)

- [リンク](#)

# キャラ概要

## 解説

ドンキーコングの相棒のチンパンジー。尻尾を使った技が得意。やはりバナナには目がない。スーパードンキーコング以降のドンキーシリーズで登場。キングクルールにさらわれるがドンキーに助けられ、共にバナナを取り戻すための旅に出る。スーパードンキーコング2ではさらわれたドンキーを救出するため、恋人のディクシーコングと共に奮闘した。スーパードンキーコング3ではドンキーとセットでさらわれてしまう。ドンキーより力が弱く一部の敵を倒すことができない、ディクシーのようなポニーテールによる滑空を持たないなど。普通にゲームを進めるのにはやや不利な性能だが、ドンキーやディクシーと比べて移動スピードに優れており、よりスピーディな展開を求める上級者向きのキャラである。

2002年に開発元であるレア社がマイクロソフトに買収された際、キャラの版權を任天堂が買ったため、帽子に「Nintendo」のロゴが入るようになった。ドンキーと比べると活躍の少ないキャラだが、最近はマリオのパーティゲームの類に結構顔を出している。スーパードンキーコング2ではヒップホップ（サーフミュージック？）を歌ったりジャグリングをしたり、ドンキーコング64ではノリノリでエレキギターを演奏したりと、意外と多芸である。

## 代表作

- [スーパードンキーコング【バーチャルコンソール版】](#) (1994/SFC)(2003/GBA)
- [スーパードンキーコング2【バーチャルコンソール版】](#) (1995/SFC) ( 2004/GBA)
- [ディディーコングレーシング](#)(1997/N64)
- [ドンキーコング64](#)(1999/N64)
- [Diddy Kong Racing DS](#)(2007/DS) 日本未発売

他多数

スーパードンキーコングとスーパードンキーコング2はWiiの[バーチャルコンソール](#)でプレイ可能

## ファイター性能

### 出現条件

はじめから使える

### 長所と短所

長所

- 移動速度、ジャンプ力などの運動性能に優れる。
- 復帰力が高く、追撃などをしやすい。
- 全体的に技の発生が早い。
- バナナのかわを用いた攻撃は強力かつ戦略の幅が広い。
- 体が小さく、攻撃を避けやすい。

地上空中問わず使えるつかみ技がある。

- アイテム投擲に掛かる前隙・全体隙が全キャラ中最短。
- ガードキャンセルからバナナを投げられる為繰り返し手段や火力に優れる。

## 短所

- 地上での決定力に乏しい。
- 全体的に技のリーチが若干短い。
- 復帰技（ B ）の制御が難しく、さらに敵の邪魔が入ると技が中断してしまう。
- 投擲アイテムを主軸とした立ち回りはクセが強く、慣れないうちは戦いにくい。

## 特徴

初登場の「スーパードンキーコング」の頃から「パワーのドンキー・スピードのディディー」の役割を持っていたため、スマブラでもスピードで攻めていくタイプである。主にドンキーコング64の武器を使う。

動きが素早く、中でもステップは移動距離に対して全体フレームがかなり短い為優秀である。ダッシュ攻撃も使いやすく追撃が決まる。クセはあるもののモンキーフリップ バレルジェットの復帰力はかなり優秀。また壁張り付きも可能。

体重もマリオより少し軽い程度で、小さな体の割にそこまで吹っ飛びやすくはない。地上技ではなかなか撃墜しにくいですが、一度敵を場外に出してしまえば高いジャンプからの空中前・後・下攻撃で楽々敵を落としてしまえる。さらに切り札もかなり優秀な性能を持つ。

ピーナッツ・ポップガンやバナナのかわなど、中距離戦でどう戦うかがポイント。特にバナナのかわは相手にとっては非常に厄介なはずなので、是非とも使いこなせるようになりたい。

## 特殊技能

ジャンプ回数	壁ジャンプ	壁はりつき	しゃがみ歩行	滑空	ワイヤー復帰	その他
2回				×	×	なし

## 技

### 弱攻撃

- **ライトフラップ** **レフトフラップ** **フットプッシュ** **テイルダンス** (3% 2% 2% 1\*n%) **発生F: 3F**
  - 左はたき 右はたき 左後ろ蹴り しっぽを振り回し連打攻撃。そこそこ強く、精神的ダメージも少ないので相手の裏に回りこんで積極的に使うといい。
  - 2発目のレフトフラップ 3発目のフットプッシュは連続ヒットせずガードの恐れがあるが、フットプッシュから必ず派生する連打攻撃のテイルダンスは攻撃範囲が広いので、全体的に見れば混戦に有利。
  - レフトフラップからフットプッシュをしゃがみでキャンセルして、ハンドクラップ（下強）に移行しても良い。

## ダッシュ攻撃

- ローリングアタック (3% 2% 4%) 発生F: 9F 【出典: スーパードンキーコング】
  - ディディーの代名詞と言えるローリングアタック(側方倒立回転)。最大3段ヒットする。  
発動後のスキが完全にゼロなため、ガードから反撃されにくく、もちろん当てれば他の技につなげることも可能。  
ただし、3段目の隙こそ無いものの、2段目と3段目の間にはガーキャン投げで割り込める程度の間隔があるので、ガードで待ち構えている相手には要注意。  
落ちているバナナを拾いやすいということもあり、ディディーの主要牽制技として繰り返し出していこう。  
この技からJ上Aが決まるとダメージもなかなか稼げる上格好いいが、慣れない内は上Aで十分。

## 強攻撃

- 横: ダブルアーム (11%) 発生F: 10F
  - 両拳を大きく突き出して攻撃する。発生は若干遅いものの、威力・リーチともに優秀。判定も強く、遠距離からの牽制やローリングアタック(ダッシュ攻撃)からの追撃に最適。
- 上: スクラッチ (7%) 発生F: 6F
  - 相手を下から上に引っ掻き、真上へ突き上げる。発動は早く、後ろ斜め上にも攻撃判定がある。  
相手のダメージが溜まっていなければ2、3回とお手玉が可能。これもまたローリングアタック(ダッシュ攻撃)からの追撃などに。
- 下: ハンドクラップ (7%) 発生F: 4F
  - 体制を低くした状態で前方にハンドクラップ。威力はやや低めだが、発動の早さ・リーチ・判定・攻撃後のスキの少なさどれも優秀で、しゃがみ歩行も合わせて非常に使い勝手がいい。  
何発か置いておくのがベスト。相手の蓄積が低い状態で至近距離なら、数回連続で入ることも。  
リーチと隙の少なさから対ガードに振ってもローリスクで、ガード意識させてからのダッシュ掴みとの相性も良い。  
衝撃波部分の先端を当てるとボム兵やチューインボムを無傷で処理できる。

## スマッシュ攻撃

- 横: ダブルラリアット (5~18%) 発生F: 12F スマッシュホールド開始F: 9F
  - 体を素早く回転させ両腕でラリアットを繰り返し出し、2段ヒットさせる。2段目で相手を吹っ飛ばす。  
リーチ・ふっとばし力ともにディディーの技の中では優秀なので主力技として狙っていきたいが、判定はそれほど強くないので他のキャラの技と衝突すると打ち負けてしまうこともしばしば。

- 上： **スパイラルビート** (5 ~ 16%) 発生F：前方6F、後方5F スマッシュホールド開始F：3F
  - 体を回転させ、上方へ手 足 足と3段ヒットさせる。リーチ・ふっとばし力ともにイマイチで、フィニッシュには向かないが、発生が早い上に持続も長く、判定が上や後方にあるのでめくられた時やとっさの対空暴れに重宝する。3段全てヒットすれば地味にダメージも高いのも魅力。
- 下： **ターンレグ** (5 ~ 16%) 発生F：6F スマッシュホールド開始F：4F
  - 体を回転させ、前後地面すれすれに高速の足払いを繰り出す。発動が早くふっとばし力はディディーの技の中では一番強いので、フィニッシュに最適。相手の前転回避等を読んだりして積極的に狙おう。

## 空中攻撃

- 通常： **ディディーロール** (6%) 発生F：7F ■着地隙：13F
  - 空中で側転し攻撃する。威力・ふっとばし力はそれほどでもないが、発動が早く、全方向をカバーできる上に当たり判定が少し強めなので、手や足で相手の攻撃を相殺できることも、空中での置き技として最適。
- 前： **スクリュークック** (11 ~ 16%) 発生F：6F ■着地隙：30F
  - 空中で前方に回転ドロップキック。出はJ後Aよりもわずかに遅いが殆ど気にならない。リーチが長くふっとばし力が強いので、低空・追撃・着地間際にクイックバックスピン（空中後攻撃）とあわせて当てていくといい。先端ギリギリにはやられ判定はない。
- 後： **クイックバックスピン** (9%) 発生F：5F ■着地隙：12F
  - 空中で後方に回し蹴り。使い方はスクリュークック（空中前攻撃）と同じ感覚でいい。発生は微妙にこちらのほうが早いものの、威力・ふっとばし力ともにスクリュークックの方が優秀なので、こちらは相手が後方にいる時のみにしておこう。ガードキャンセルの選択肢として前後の使い分けをしっかりと見極めよう。
- 上： **ターンキック** (11%) 発生F：3F ■着地隙：21F
  - 空中でオーバーヘッドキックを繰り出し、相手を上方向に突き上げる。地上にいる相手よりも空中にいる相手に当たった方がふっとばし力が高く、相手の蓄積ダメージが高くなければお手玉も狙える。相手を浮かしたら上手く当てていこう。
- 下： **ハンマーメテオナックル** (12%) 発生F：13F ■着地隙：30F
  - 空中で下方向に両手を振り下ろして攻撃。メテオ判定あり。判定は両手の先端までしかないが発動はメテオ技にしては早めで、30~40%溜まっている敵ならもうKOできるほどの威力を持っているので、当てていけるようにすべき。これを自由自在に当てられるとグッと強くなる。
  - ディディーの高いジャンプ力と組み合わせることで、高い位置から復帰してくる相手を落としやすい長所がある。逆に言えば、ジャンプが高すぎて他のメテオよりも低い位置からの復帰に対応しづらいのが短所。それを克服するには、小ジャンプや急降下と組み合わせたり、あえて崖から落ちて2段

目のジャンプと同時に出す、などのテクニックと併用するのが良い。

## つかみ

- **つかみ：つかみ** 発生F：6F、ダッシュつかみ 10F、ふりむきつかみ 8F
  - 相手を両手で抱くようにつかむ。  
リーチは長く指先が届く範囲までつかめ、ダッシュ・ふりむきならばさらに伸びる。  
掴みはバナナを扱う上で非常に重要な行動なので積極的に狙おう。ステップの性能も良いため相手を翻弄できる。
- **つかみ攻撃：つかみヘッドバット** (2%)
  - つかんだ相手に頭突きを繰り返す。連射はそこそこ速い。
- **前投げ：ロックスルー** (11%)
  - つかんだ相手を前方30°くらいに放り投げる。  
そこそこ強めのふっとばし力があり、ステージや蓄積によってはフィニッシュできることも。
- **後投げ：バックロックスルー** (10%)
  - つかんだ相手を後方20°くらいに放り投げる。  
前投げのほうが強いので、こちらはステージの端を背負っているときに。
- **上投げ：クラブキック** (9%)
  - つかんだ相手を上方向に高く蹴り上げる。  
相手の蓄積が低くてもそこそこ上げられるので、空中攻撃などで追撃を。
- **下投げ：リープフロッグ** (9%)
  - つかんだ相手を馬跳びの要領で地面に叩きつけ、後ろ斜め上45°くらいにふっとばす。  
相手を低めに浮かせるので、蓄積が溜まってきたらこちらから追撃を。

## 必殺ワザ

- **通常：ピーナッツ・ポップガン** (5% ~ 17%) 発生F：14F (174Fで爆発) 【出典：ドンキーコング64】
  - ピーナッツ・ポップガンを構え、ピーナッツの弾丸を山なりに発射。  
Bボタンを押し続けることで弾丸がまっすぐ飛ぶようになり、スピードと威力も増すが、ため過ぎると暴発し失敗（ディディーが真っ黒になり隙が出来るが、これ自体でダメージは受けない）する。  
ためはシールドボタンでキャンセルできる。空中で使用した場合、溜めはじめた直後にシールドボタンを押せば、空中回避を出さずにキャンセルできる（技の使用前から予め押しっぱなしにしても良い）。空中でディディーが頭の帽子に手を当てた時が最大ダメージのサイン。  
山なりの弾道は相手の空中からの攻めを抑止するのに適する。故に相手が積極的に攻めてくる場合は、溜めずにガンガン連射して弾幕を張った方が効果的である。  
アイテムの「たべもの」がONになっていると、弾の落花生が攻撃を受けて割れたと

きにピーナッツが出ることも、撃たれた落花生をキャッチする事もできる。

- 横： **モンキーフリップ** (10 ~ 15%) 発生F：19F 転倒率：30% (蹴り)
  - 前方に回転しながらジャンプする。ジャンプ中にボタンを押すことでキック攻撃へと派生し、キックを出さずに相手に接触した場合は相手をつかみ、A、Bボタンがジャンプボタンで投げ技へと派生する。ちなみに投げ技ではA、Bの方が威力が高い。投げは威力に、キックはリーチ・判定に優れる。相手がガードを固めてきた場合には投げ、相手と少し距離が離れている場合はキックと上手く使い分けよう。キックしなければ終了後も行動可能なので、そのままバレルジェットに移行することで非常に高い復帰力を発揮する。逆に言えばキックが暴発すると自滅する事になるので要注意。
  - 投げはベクトルが下方向であるため、崖外で掴めばメテオとして利用することも可能。ただし落とす力はさほど強くないので、メテオ狙いなら空中下攻撃の方が良い。崖外追撃を仕掛けてきた相手に仕掛けたり、投げ動作の高いジャンプを復帰の助けとして利用する、などの用法も考えられる。
- 上： **バレルジェット** (10%) 発生F：8F 【出典：ドンキーコング64】
  - バレルジェットを背中に装備し、ジェット噴射で上昇する。発動からBを押し続けることで溜めが可能であり、溜めることで飛距離を上昇させることが可能。威力はどれだけ溜めても変わらない。また発動後にスティックを左右に入力することで方向を変更可能なので、操作に慣れれば融通も利く便利な復帰技。溜めないとあまり飛ばないので、角度を変えつつ溜めていくのが理想。ちなみに発動中に攻撃されると、バレルが外れて飛んでいき技が中断されてしまうので注意。飛んでいったバレル自体をぶつくとそれなりの吹っ飛ばし力がある。発動後はあまり操作が効かず、復帰に使うには不安要素が多めなのであくまで最後の手段に。ジャンプやモンキーフリップだけで復帰できる時には無理に使わない方が良い。また、この技で飛び上がった時に地形などに頭をぶつくと5%のダメージを受けてしまう。やりのはしらステージの下段ゾーンなどでバレルジェットを溜めてみると分かりやすい。尚、意図的に当てるのは難しいが、バレルが噴射した時に出る炎にはメテオ判定がある。溜めている最中は、微弱なスーパーアーマーが付与される。ファルコのブラスターに耐えられて、ウルフのブラスターは耐えられない程度。
- 下： **バナナのかわ** 発生F：硬直39F、アイテム投げ7F
  - 後ろにバナナのかわを放り投げる。スマッシュ入力することで通常より高く、遠くに投げることができる。一度に出せるのは2個までで、落ちたものはアイテムのものと同様の用法と効果。この技によって放り投げられた皮でディディー自身がすべる事はないが、相手がそれを拾って投げつけてきた場合は相手に皮の所有権が移ったためディディーが転倒する。ディディーの生命線。一瞬のスキも見逃さずに設置しよう。相手を撃墜するのに苦労するディディーだが、至近距離でこの技で転倒させればスマッシュが確実に入る。バナナHIT 転倒 投げという凶悪なコンボもある。バナナをガードされようが投げは入るのでいやらしい。(ただし乱用しすぎると見切られ、緊急回避からの反撃を食らうことも)これで一気に場外に追い出しメテオを狙ってもいい。少々距離の離れた相手を転倒させても、ダッシュ攻撃や横必殺技のキックが届くことが多い。バナナのかわを使った戦法としては、中距離から相手をチクチク攻めて頃合を見て至近距離でスマッシュや投げを決めるというのが基本となる。自分が使う分にはかなり強力な性能を持つバナナのかわだが、相手に拾われてしまう

と少々厄介。これを危惧してバナナのかわを出すのは1つまでにしておくという手もある。

- ディディーの回避投げはそれほど滑らないものの、ガーキャン回避投げで即バナナを投げて差し返せるので回避投げは是非習得しておきたい。転倒からスマッシュに繋ぐ際も間合い調整ができるので重要である。

## 技の発生フレーム

- ディディーコングの技発生フレーム

NA : 3  
前A : 10  
上A : 6  
下A : 4  
DA : 9  
上S : 前方6、後方5  
下S : 6  
前S : 12  
前B : 19  
NB : 14(174で爆発)  
下B : 硬直39  
上B : 8  
掴み : 6  
D掴 : 10  
アイテム投げ : 7  
ジャンプ(地上状態が終わるまで) : 4  
J前A : 6  
J後A : 5  
J下A : 13  
J上A : 3  
JNA : 7

- 着地の隙フレーム

空NA:13  
空後:13  
空下:31  
空前:31  
空上:22  
小着地隙:2  
大着地隙:4

## 最後の切り札

- : バレルジェットパニック(1発につき最大20%)【出典:ドンキーコング64】

- 両手にピーナッツ・ポップガンを構え、バレルジェットで空中を一定時間自在に飛行。同タイプのヨッシーの切り札と比べると慣性が強く、スティック(方向キー)を倒した瞬間には同じ方向へは行ってくれないので制御が少し難しい。推力はジェット噴射の煙が出ているのと反対方向に向く。単純にスティックを左右に入れるとディディーは斜め下に向かっていこうとするので、適度にスティックをニュートラルにしてから上に上昇しないと崖の下に突っ込んでしまうので注意。一旦上昇しつつ左右の入力すれば斜め上に上昇できる。

- 発動中攻撃ボタンを押すとポップガンをディディーの体から見て下方向に発射。通常ワザのピーナッツ・ポップガンと異なり、弾が爆発してダメージが高くなる。発動中はディディーの体自体にも当たり判定があるので体当たりも有効。時間切れでバレルジェットが抜けて爆発。ちなみに撃った弾丸からは**ピーナッツ**が出現し、食べると回復可能。  
キャラの印象と一緒に埋もれがちだが、性質上ボールを取ってからいつ発動させても問題がない上、その火力による総威力・ふっとばし力は高く、複数の敵を全員撃墜することも十分可能な極悪技。ラストのジェットの爆発でのふっとばし力も高い。ただし地面を貫通できないので、足場が上下に展開している場所では使い辛いのが難点。また、弾丸はリフレクター等の反射技で防ぐことが可能。
- 発動後は尻もち落下になることに注意。

## ボスバトル攻略

空中技は空中N以外どれも削りに最適。

特に硬直の短い空中後攻撃が使いやすい。ダメージ重視なら他を使うとよい。ポーキー・レックウザ等のボスには下スマッシュも良い。

## 百人組み手攻略

単体には 強、複数体には スマで対処すべし。

余裕があればバナナのかわをそこら中に撒き散らしておこう。

## ディディーコング対策

- バナナのかわを駆使した連携が強力かつ対処しにくい。ディディーの立ち回りの半分以上がバナナのかわ絡みなので、対策を知らないと一方的におされる。  
バナナのかわの連携パターンは把握しておいたほうが良い。基本的にはガード潰しか回避狩りの2択がくるので、ディディー戦の場数を踏んで読みを鍛えよう。  
ちなみにバナナのかわは投擲アイテムなので、投げられたバナナのかわを飛び道具反射技で反射すると支配権はこちらに移る。反射技持ちキャラの使い手なら頭に入れておくといいたいだろう。
- **近距離の場合、バナナ投擲 掴みor横・下スマッシュ**  
低%時は掴み、高%時はスマッシュと、蓄積に応じてパターンを変えてくる場合が多い。
- **中距離の場合、バナナ投擲 ダッシュ掴み、モンキーフリップの掴みorダッシュ攻撃、モンキーフリップのキック**  
ある程度距離がある場合、相手が間合いを詰めるための行動で、バナナのかわガード時のノックバックの隙がなくなり、ガードキャンセル技で反撃をするという選択肢もいきてくる。
- **遠距離の場合、バナナ生産or設置**  
バナナのかわを生産されると厄介なので、遠距離にはできるだけディディーを置きたくない。  
そのため、対ディディーでは中～近距離戦を心がけ、バナナのかわ生産の隙をなるべく与えないようにしたい。  
設置されたバナナのかわは場外に捨ててしまっても、その隙にまたすぐ生産されるのがオチなので、利用できるときは利用してしまおう。

また有効に利用できないキャラにおいてはディディーや場外になげるよりも上空や、ディディーのいない方になげておきバナナの支配権を譲らないのもひとつの手である

バナナのほかに警戒すべき技は

地上ではD A、下強、横スマ、下スマ、掴み、モンキーフリップだがいずれも距離をあけていれば対応できるのだが上記のとおりあまりあけすぎてバナナからの一連の流れにもっていかれないように意識する事

またわすれがちであるがピーナッツポップガンをショートジャンプからの攻めに対してけん制のためにつかってくることもある。

幸いなことに威力・速度自体はそこまで強くないので構えをみせたら隙のすくない攻撃等で相殺するか交わすのが無難だろう。

またガードでキャンセルすることができるのでしっかりめくらないとガードキャンセルからの掴み等の流れにもってかれる

## 演出

### アピール

- アピール上 ( ) : 帽子を放り投げて頭でキャッチ
- アピール横 ( + ) : 手を前に出し、口から音を立てて威嚇
- アピール下 ( ) : ピョンピョン小躍りしながら頭の上で拍手。デデデの切り札中に使ってあげてください。

### 声優

- SE

### 画面内登場（登場シーン）

- DKバレルの中から手を叩きながら登場

### キャラセレクト時のボイス

- SEの後に鳴き声

### 勝利ポーズ

- BGM: スーパードンキーコングのボーナスステージやボスクリアのテーマ
- B: ピーナッツ・ポップガンをあちこちに乱射する
- Y: バレルジェットで横に1回転したあと、アゴと帽子を押さえながら左右に跳ねる
- X: 左右に暴れたあと、右手だけで立ちながら両足で拍手（足？）する

### 敗北ポーズ

- 帽子を取って、頭を搔く。

## シンプル/オールスタークリアBGM

- KING K.ROOL/SHIP DECK2

## 亜空の使者/影キャラ戦BGM

- 嵐の丘の戦い

## 色の種類

- ノーマル(赤チーム)：茶色の毛のカラー
- 黄色（帽子は白）：スーパードンキーコングの2Pカラー
- ピンク：ディクシーコング風カラー
- 紫（毛は黒）：スーパードンキーコング2の2Pカラー
- 緑(緑チーム)
- 水色(青チーム)

## リンク

- [公式ページ](#)
- [Wikipedia](#)