

新・スーパードンキーコング2 ～クレムリンの復讐～ ヒント集

- ステージ難易度
文字通り、そのステージの難しさに、0～5 までの 0.5 刻みで 11 段階です。目安としては 0.0～2.0 が本家のステージの難易度、2.5 がアニマルランド(スコークスエリア)程度です。
- ボーナス難易度
ボーナスのを見つけやすさ・入りやすさを総合的に評価したものです。必ず入らなければならないものの以外のみについて、平均的な本家ボーナスの入りやすさを 2.0 として難易度評価を行っています。
- ミッション難易度
ボーナスステージのミッションの難易度を表します。基本的にこれはすべてのボーナスステージで行っています。平均的な本家ボーナスミッションの難易度を 2.0 として評価を行っています。
- DK コイン難易度
DK コインのを見つけやすさ・取りやすさを総合的に評価しています。平均的な本家 DK コインの取りやすさを 2.0 として評価しています。
- KONG 難易度
KONG パネルをコンプリートする難易度です。平均的な本家 KONG パネルのそろえやすさを 2.0 としています。

1-1 闇夜の船

○基本データ

ステージ難易度

前半：1.0

後半：1.0

ボーナス難易度

ボーナス 1：必須

ボーナス 2：1.0

ミッション難易度

ボーナス 1：1.0(コインを探せ)

ボーナス 2：2.5(みんなやっつけろ)

DK コイン難易度：1.5

KONG 難易度：1.0

○ステージのヒント

全体通して足場が滑ります。迂闊にダッシュしすぎると転落してしまうので注意。何度かステージが上下に分かれますが、上層部分に行くと、下層部分へ降りられなくなります。中間後のタルわたりは、DXY のほうが安全ですが、DD でもいけます。

○ボーナス攻略の糸口

1. 制限時間は本当にぎりぎりです。ワンチャンスなのでキャノンに注意して。
2. チームアップが必要な場合、単騎で入った場合は自動で補充されます。かなり高い位置にある敵が多いので、効率的な回収ルートを模索しなければなりません。足場が滑るので意外と難しいです。場所にもよりますが、2 回滑落したらほぼアウトと思ってください。6 体倒せばミッションコンプリートです。

○DK コインのありか

一番初めに右下に降りますが、壁伝いに降りてみましょう。本家 3-4「ラトリーに大変身」と同じような隠し方をしてあります。

1-2 破れたマストの上で

○基本データ

ステージ難易度

前半：1.5

後半：0.5

ボーナス難易度

ボーナス 1：0.5

ボーナス 2：0.5

ボーナス 3：0.5

ミッション難易度

ボーナス 1：1.5 (コインを探せ)

ボーナス 2：3.0 (みんなやっつけろ)

ボーナス 3：5.0 (星を集めろ)

DK コイン難易度：2.0

KONG 難易度：1.0

○ステージのヒント

ロープアクションを試すステージです。したがって足場というほどの足場が基本的にほとんどありません。横に張ってあるロープは、たわんでいるものはぶら下がることができません(すり抜けます)。まっすぐに張っているものだけがぶら下がれます。DK バレルはやや多めに設置してあるので苦手な個所は犠牲で進んでも構いません。基本的に道なりに進んでいけば OK ですが、序盤の分岐で左を選べるとボーナス 1 に行くことができます。どちらを選んでも同じ場所に行けるようになっています。

○ボーナス攻略の糸口

1. カメラさんが少々仕事をサボり気味なので、カメラが動くのが遅いと感じると思います。そのせいで制限時間は割とぎりぎりなのでハズレくじを引かないように。意外とロープはつかめそうでつかめません。上からよりも下からのほうがつかみやすい。
2. 敵は 7 体しか見当たりませんが、ミッション成功には 8 体倒す必要があります。実は、敵以外のモノ(バナナ束、風船など)を取得しても 1 体倒したとカウントされます。どこかにバナナ束が 1 個隠してあるので探してみましょう。
3. 星をただ集めればいいだけです。星の配置はほぼオリジナルと同じですが、恐ろしく取りにくい星がいくつかあります。いかに効率よく回収するかがカギです。75 個(全部)でミッション成功。

○DK コインのありか

ゴールターゲットにあります。キャノンの樽を利用しましょう。

1-3 船のアスレチック

○基本データ

ステージ難易度

前半：1.5

後半：2.0

ボーナス難易度

ボーナス 1：1.5

ボーナス 2：0.5

ミッション難易度

ボーナス 1：??? (コインを探せ)

ボーナス 2：3.0 (みんなやっつけろ)

DK コイン難易度：2.0

KONG 難易度：2.0

○ステージのヒント

本家 5-5「霧の森」をもう少し難しくして焼き直した感じのコースです。ということで、あまりヒントもないのですが。ランビに変身した後は、ジンガーを踏みつつ行くことになりませんが、割とタイミングが計りにくいものはいくらかあります。ゆっくり落ち着いて…

○ボーナス攻略の糸口

1. ただの運試しです。コースを抜けなくても何回でも再挑戦できるので許して(笑)
2. スコークスで敵を倒すだけです。

○DK コインのありか

“?” バナナがヒント。よ〜〜〜く目を凝らして下の方を見てみよう。何か怪しげなものがちょっとだけ映っていませんか?

1-4 弾薬庫

○基本データ

ステージ難易度

前半：1.0

後半：1.5

ボーナス難易度

ボーナス1：2.5

ミッション難易度

ボーナス1：2.0(コインを探せ)

DK コイン難易度：1.0

KONG 難易度：1.5

○ステージのヒント

隠し通路をいろんなところに仕掛けたので探してみましょう。いろんなものが見つかるはずですが、ボーナスに行くためには刺身さんが必要ですが、中間をとって早々に禁止サインがありますね。さて、どうやったらカジキを維持できるでしょうか。ちなみに、ボーナスのありかは“?” 形バナナ周辺です。

○ボーナス攻略の糸口

1. 地形自体は全く変わっていません。そのため制限時間を短縮したのですが、最短経路を進まないとクリアできないと思います。

○DK コインのありか

DK コインのある小部屋は、中間後ほとんどすぐに見えるのですが、「近くて遠いところ」に入り口はあります。隠し通路が無いかわりに丹念に調べましょう。

1-5 沈む難破船

1 面最後のステージということで難易度は比較的高めです。今後も、各ワールドの最後のステージは同じワールドのほかのステージと比較して、比較的高い難度のステージとなります。

○基本データ

ステージ難易度

前半：2.0

後半：2.5

ボーナス難易度

ボーナス1：2.0

ボーナス2：2.5

ミッション難易度

ボーナス1：2.0(みんなやっつけろ)

ボーナス2：3.0(みんなやっつけろ)

DK コイン難易度：2.0

KONG 難易度：3.0

○ステージのヒント

1-4 に引き続いて水に追われるステージです。原作の同名ステージをかなりパワーアップした感じの難易度です。特別何か特殊な技が必要なわけではありませんが、水の上昇速度が割と速いので、もたもたしているとすぐガブリと行かれます。基本的に DD を推奨するステージです。DXY 単騎で、かつノーミスで行ける方はかなりの腕前だと思います。

○ボーナス攻略の糸口

1. 敵を倒すだけの単純なお仕事。でも倒し方は計画的に(笑)
2. これまた敵を倒すだけのお仕事。ただし、何か怪しいものがあるのに要注意。またあのパターンです。

○DK コインのありか

言わなくてもすぐ見つかりますね。どこかに無敵が隠してあります、探してみましょう。【バナナは道しるべ】の精神は今作にも受け継がれています。

1-B ハゲタカ船長 ゾッキー

今作では、ボスと戦うだけのボスステージというものはあまりないです。このステージも前半は普通のステージです。

○基本データ

ステージ難易度：2.0

○ボス攻略のヒント

前半はゾッキーを踏み続けて登りましょう。踏み外したらやり直しです。
ボスの倒し方はオリジナルと同じですが、真ん中に足場がない分、おのずと使える卵というものが限られてきます。狙いの場所に卵が来ないときは、待ってみましょう。

2-1 マグマステップ

このステージでは、溶岩はダメージ判定付きの床扱いとなっています。また、下に垂れている鍾乳石はつかむことが出来ます。

○基本データ

ステージ難易度

前半：1.5

後半：1.0

ボーナス難易度

ボーナス 1：3.0

ボーナス 2：2.0

ボーナス 3：2.0

ミッション難易度

ボーナス 1：1.0 (コインを探せ)

ボーナス 2：0.0 (コインを探せ)

ボーナス 3：2.0 (星を集めろ)

DK コイン難易度：2.5

KONG 難易度：3.0

○ステージのヒント

道なりに進むしかないので、溶岩は歩けませんから垂れている鍾乳石を渡っていくこととなります。特に難しいステージではありません。

○ボーナス攻略の糸口

1. ランビを運ぶだけです。
2. オリジナルのまま。
3. 崖下にある星は、溶岩に当たってしまわないぎりぎりを蜘蛛で進めば簡単に取れます。

○DK コインのありか

中間の後の鍾乳石ゾーンにあります。1箇所だけバナナの本数が変わっていませんか？

2-2 秘密金鉱

成り行きでタルタル鉱山にしか出来なかったステージ。予定ではスコークス鉱山に近い感じになる筈だったのですが設計の都合上こうなった。

○基本データ

ステージ難易度

前半：2.0

後半：2.0

ボーナス難易度

ボーナス 1：2.0

ボーナス 2：2.0

ボーナス 3：2.0

ミッション難易度

ボーナス 1：2.0 (みんなやっつけろ)

ボーナス 2：2.0 (みんなやっつけろ)

ボーナス 3：2.0 (みんなやっつけろ)

DK コイン難易度：2.0

KONG 難易度：2.0

○ステージのヒント

樽から発射したあとは幾分自由に動けてしまいましたが、バナナの指す方向どおりに進まなければ基本的に即終了です。ちなみに、このステージにはワープバレルがあります。探せるものなら探してみろ！

○ボーナス攻略の糸口

1. 敵は3体です。上って行く中で各エリアに1体ずついます。
2. オタケサンで成敗しましょう。
3. タイミングが悪いと足場に上れないのでその場合はランビを捨てても構いません。

○DK コインのありか

ボーナス 1 がクリアできた方は自動的に取得できます。

2-3 灼熱地獄

このステージは、スタート地点で A, B, C の 3 つのルートに分岐します。それぞれが独立したステージで、それぞれのルートにゴールがあります。ルートの難易度と長さは反比例します。すなわち一番簡単な A ルートが最長ルート、一番難しい C ルートが最短ルートになります。なお、どのルートにおいても大してステージが長くないため、中間地点は設けてありません。ただし、ボーナスおよび DK コインは、B, C ルートからのみ回収できます。

○基本データ

ステージ難易度

ルート A : 1.5 (やや易しめ)

ルート B : 2.0 (普通難易度)

ルート C : 5.0 (事実上 TAS 専用ルート)

ボーナス難易度

ボーナス 1 : 2.0

ミッション難易度

ボーナス 1 : 2.0 (コインを探せ)

DK コイン難易度 : 2.0

KONG 難易度

ルート A : 1.5

ルート B : 2.0

ルート C : 0.0

○ステージのヒント

ルート A : [A] の表示のあるタル大砲から発射された先です。かなり普通な水中面です。いつも通りアザラシで冷やしつつ進みましょう。上にも書きましたが、このルートにはボーナスも何もありません。

ルート B : [B] の表示のあるタル大砲から発射された先です。基本的には A と同じコンセプトですが、少し難しくなっています。ゴール周辺はルート C と共通になっているのでこの付近にボーナスなどがあります。

ルート C : [C] の表示のある入り口から入っていったところです。連続サルクライマーでただ上っていくだけのルートですが、人間にはまあムリでしょう。KONG パネルは下から順に一直線に配置されているので簡単に集まります。このルートは Tool-Assisted を前提としたルートなので、通常プレイで来ることは無いと思います。ちなみにチームアップの動作のロスも考慮してもこのルートが最速になるルートです。

○ボーナス攻略の糸口

1. 敵は 3 体です。上って行く中で各エリアに 1 体ずついます。

○DK コインのありか

B ルートから来た人は自動的に取得できます。C ルートから来た人は左に行ってみましょう。

2-4 溶岩洞窟

○基本データ

ステージ難易度

前半 : 2.5

後半 : 2.5

ボーナス難易度

ボーナス 1 : 2.0

ボーナス 2 : 2.5

ミッション難易度

ボーナス 1 : 2.0 (コインを探せ)

ボーナス 2 : 0.0 (星を集めろ)

DK コイン難易度 : 2.0

KONG 難易度 : 2.0

○ステージのヒント

やや難しいコースです。慎重に、時には大胆に進みましょう。

○ボーナス攻略の糸口

- なぜ【みんなやっつけろ】ではなく【コインを探せ】というミッションなのか考えましょう。
- 全部集めましょう。楽勝なはずですよ。

○DK コインのありか
スタート地点から左に行ってみましょう。

2-5 ボルケノ 鉱山

○基本データ

ステージ難易度

前半：1.5

後半：2.5

ボーナス難易度

ボーナス 1：2.0

ボーナス 2：2.0

ボーナス 2：2.5

ミッション難易度

ボーナス 1：2.0 (みんなやっつけろ)

ボーナス 2：2.0 (みんなやっつけろ)

ボーナス 2：4.0 (みんなやっつけろ)

DK コイン難易度：2.0

KONG 難易度：2.0

○ステージのヒント

前半はフリッターを踏み外さないようにしましょう。後半はジンガーの動きをよく見て。ジンガー6体が一列になって回っている場所は、ちゃんと安地があります。一気に行くのがつらい人は安地を探しましょう。

○ボーナス攻略の糸口

1. いつもどおり倒しましょう。
2. いつもどおり倒しましょう。
3. 囲いの赤ジンガー以外の4体の黄色ジンガーすべてを倒しましょう。飛び過ぎないように。

○DK コインのありか

マトリョシカ宝箱に入っています。急いで敵にぶつけると…

2-B 名刀 ボスクリーバー

1面とは違って今回はボスと戦うだけのコースです。

○基本データ

ステージ難易度：2.0

○ボス攻略のヒント

右の足場に渡る場面は3回あると思いますが、そのことを考えずにアイテムを使ってしまおうと詰んでしまいます。ただし、アイテムは基本どの順番に使っても大丈夫です。なお、フックが出てこないのは仕様です。

3-1 沼地の探索基地

○基本データ

ステージ難易度

前半：2.0(通常ルート)

前半：2.5(高難度ルート)

後半：2.5

ボーナス難易度

ボーナス 1：2.0

ボーナス 2：2.0

ミッション難易度

ボーナス 1：2.0 (みんなやっつけろ)

ボーナス 2：2.0 (みんなやっつけろ)

DK コイン難易度：2.5

KONG 難易度：3.0

○ステージのヒント

シリーズ初の孔明の昇登場ステージです。引っかけた方は高難度ルートに飛ばされます。前半はどちらのルートも敵の動きに注意していきましょう。特にテクニックが必要なわけではない素直な面です。後半の樽大砲地帯はジンガーの配置に注意して上下の樽を上手く使い分けましょう。なお、途中でダメージを受けて樽がずれてしまった場合、クリアが非

常に困難になります。

○ボーナス攻略の糸口

1. ある意味運試しです。DK1 にありがちなボーナスを再現してみました。なお、コイン取得後、どうあがいても樽に入ってしまうので、設置してあるジンガーで自爆してください。(ボーナスのクリアフラグ自体は立っているので何の問題ありません)
2. ただ敵を倒すだけです。

○DK コインのありか

[G] パネルから少し進んだ床下のどうやっても届きそうにない場所にあります。ただし、ちゃんとヒントはあります。下に注目。

3-2 闇の沈没船

ステージ名の後ろに鍵マークが付いているコースは、通常ゴールとは別に、裏ゴールが存在します。それぞれのゴールで次に進めるコースが変わってきますので注意してください。

通常ゴール(緑線)

3-3 SARUKE 1ST STAGE

裏ゴール(赤線)

リンクリーの学校

ファンキーフライトⅡ

3-S オタケサンライド



○基本データ

ステージ難易度

前半：2.0

後半：2.5(通常ゴール)

後半：2.0(裏ゴール)

ボーナス難易度

ボーナス1：2.5

ボーナス2：2.0

ミッション難易度

ボーナス1：2.0(みんなやっつけろ)

ボーナス2：2.0(コインを探せ)

DK コイン難易度：2.0

KONG 難易度：2.5

○ステージのヒント

処理落ち多めですが我慢してください。前半は道なりに進みましょう。一部原作と全く同じ地形もあります。逆にそれがボーナスへのヒントかもしれません。後半は道なりに進めば通常ゴールです。どこかに隠された”秘密の通路”を見つければ裏ゴールにたどり着けるかもしれません。なお、コングが2匹そろっていないと通常ゴールは出来ませんのでご注意ください。フロートサムやハプタックの隙間をくぐる場合はDXよりもDDのほうが判定が小さいため楽です。

○裏ゴールへのヒント

隠し通路は中間地点から割とすぐにあります。ただし、隠し通路を見つけてもさらに隠し通路を見つけないければ通常ルートへと逆戻りしてしまいます。各小部屋を丁寧に調べましょう。なお、ボーナス2は裏ゴールの道中で見つかります。

○ボーナス攻略の糸口

1. 敵を倒しましょう。グリマーがいませんが余裕だと思います。16体(全部)で成功。
2. 原作と同じく迷路コースです。こちらやはりグリマーがいませんが、答を言ってしまうとバナナのある道はハズレ。

○DK コインのありか

中間前のハプタックは何かを守っています。近くにエンガード禁止サインがあるということとはどこかにハプタックを倒せるもの(=エンガード)がいたはずですが。必ずしも必要なものが道中にあるとは限りません。

3-3 SARUKE 1ST STAGE

※このコースには、中間がありません。また、ステージの性質上、Easy 版でも DK バレルはスタート地点の1個のみです。

○基本データ

ステージ難易度: 3.0

ボーナス難易度

ボーナス 1: 0.0

ミッション難易度

ボーナス 1: 2.0

DK コイン難易度: 2.0

KONG 難易度: 1.0

○ステージのヒント

このステージの目的は、制限時間(65 秒)以内にアスレチックを攻略することです。最後で手に入るランビがなければゴールすることは出来ません。制限時間は結構厳しめなので出来るだけ立ち止まらないようにしましょう。完全にパターン化しないとクリアできません。

○ボーナス攻略の糸口

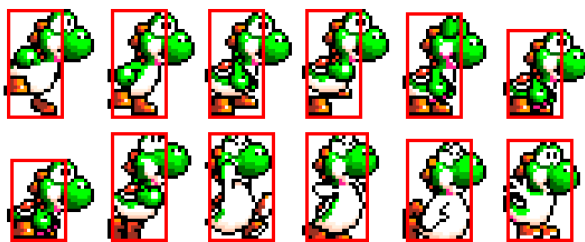
1. いつもどおり敵を倒しましょう。

○DK コインのありか

ゴールターゲットにあります。

3-4 進め!でっていう!

この改造ではラトリーは解雇されています。代わりにでっていうがいます。当たり判定は見た目どおりか少し小さめに設定してあるので(右図)、ラトリーと比べてかなり小さくなっています。



○基本データ

ステージ難易度

前半: 2.5

後半: 2.5

ボーナス難易度

ボーナス 1: 2.0

ボーナス 2: 2.0

ボーナス 3: 3.0

ミッション難易度

ボーナス 1: 3.0 (コインを探せ)

ボーナス 2: 2.0 (みんなやっつけろ)

ボーナス 3: 3.5 (星を集めろ)

DK コイン難易度: 3.5

KONG 難易度: 2.5

○ステージのヒント

このステージは周りをよく見ずにあわてて前に進むと取り返しの付かないことになります。特に中間地点がどこにあるのかが分からないかもしれません。大きな穴はスーパージャン

プで飛び越えるのが基本ですが、バナナのガイドに従って劣化 2 段ジャンプ(空中ジャンプ)で飛び越えることも出来ます。特に[N]パネル直後の大穴は劣化 2 段ジャンプで越えるように設計しています(スーパージャンプでも越えることは可能です)。後は基本的に落ち着いて進めば敵の攻撃はかわせるはずです。

☆劣化 2 段ジャンプ☆

でっていう(ラトリ)は何もしていなくても常に少し跳ねています。この自動小ジャンプ時に空中で B ボタンを押せば、空中ジャンプが出来ます。これを応用して、自動小ジャンプで横移動した場合も空中ジャンプが可能です。普通にジャンプしてしまった場合は空中でジャンプが出来ませんのでご注意ください。

○ボーナス攻略の糸口

1. 普通のチームアップでは足場に届かないのでサルクライマーが必要です。今後、本編のステージ内でもサルクライマーが必要な箇所が出てきますので今のうちに慣れてしましましょう。このボーナスでは 1 回成功させれば十分です。
2. 全員倒しましょう。ジンガーの動きがやや嫌らしいですが、難しくはないと思います。
3. 星 150 個すべてを回収しましょう。劣化 2 段ジャンプではなく、スーパージャンプあるいは小 2 段、大 2 段ジャンプでなければ上の星は回収できません。

○DK コインのありか

穴の両岸でカボイングが跳ねているところ([0]パネルの少し手前)の近くの隠し通路にあります。穴の下は足場がありませんので、バナナのガイドに従って劣化 2 段ジャンプで隠し通路に入りましょう。

○中間地点のありか

ステージ内のキャノンに 1 体だけタルを撃ってくるものがあります。その近くにあるバナナのガイドに従って劣化 2 段ジャンプを試みましょう。

3-5 ゴンベアロープ

DK3 の同名ステージのようなものを目指して作ったステージです。このコースでは横に渡したロープにぶら下がると右に自動的に移動します。

○基本データ

ステージ難易度

前半 : 3.0

後半 : 3.0

ボーナス難易度

ボーナス 1 : 3.0

ボーナス 2 : 2.5

ミッション難易度

ボーナス 1 : 4.0(星を集める)

ボーナス 2 : 4.0(コインを探せ)

DK コイン難易度 : 3.5

KONG 難易度 : 3.5

○ステージのヒント

自動的に右に流されるため、横に渡したロープでは常にジャンプし続けるのが安全です。相棒をなくすと極端に難しくなる箇所があるのでできるだけ慎重に進みましょう。縦のロープにはゴンベア機能はありませんが、上から落ちて来るキャノンの鉄球をうまくかわしましょう。発射間隔は余裕を持たせてありますし、安地として使える避難場所もあるので難しくは無いはずです。

○ボーナス攻略の糸口

1. 制限時間は余裕があるように見えて結構シビアです。なるべく邪魔なフックに引っかからないようにしましょう。DX が有利です。
2. 回転ジンガーがよけづらいと思います。じっくりタイミングを計って…

○DK コインのありか

ゴール左にジンガーが居ます。どこかに樽があるのでジンガーを倒し、バナナに従ってフ

ックにかかってみましょう。左から飛んでくるキャノンの樽を渡った先です。

3-B ボス イボイボバット

○基本データ

ステージ難易度 : 3.5

○ステージのヒント

こちらには一切攻撃手段がありませんのでただひたすら耐え抜くだけです。キャノンの撃った鉄球が、本来 TNT を出す行動をした後にグラッパに当たれば、グラッパはダメージを受けるようになっています。

3-S オタケサン ライド

スペシャルステージその 1。本編には関係ないステージなので非常に難しく作ってあります。なお、このコースは常に X 方向の速度がステージ内では 2 倍速、ボーナスステージでは等倍速になっています。

○基本データ

ステージ難易度

前半 : 4.0

後半 : 4.5

ボーナス難易度

ボーナス 1 : 2.0

ボーナス 2 : 4.0

ミッション難易度

ボーナス 1 : 3.5 (みんなやっつけろ)

ボーナス 2 : 3.5 (星を集めろ)

DK コイン難易度 : 3.0

KONG 難易度 : 3.5

○ステージのヒント

動きが倍速に対し、細い通路や敵の配置がシビアな場所が多いためゆっくりと進むことを意識しましょう。Y ボタンを押したりすれば速すぎて制御不能になってしまいます。上下方向の速度は等倍なのが余計に難しさに拍車をかけているような気がします。

○ボーナス攻略の糸口

1. 大量の赤ジンガーにまぎれている黄色ジンガーを倒しましょう。等倍速とはいえ意外と難しいです。
2. 星を全部集めましょう。制限時間はシビアです。

○DK コインのありか

N パネルから進んだ先、円陣やジンガーバーのエリアに囲まれた場所にあります。見た目は閉じられた空間ですが、どこかに秘密の通路があります。探してみましょう。