\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\* 新・スーパードンキーコング2 \*\*\*\*\*

\*\*\*\*\* 　　　 ～クレムリンの復讐～　(Ver1.41) \*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

0　はじめに

この度は、『新・スーパードンキーコング2　クレムリンの復讐』をダウンロードしていただき誠にありがとうございます。使用要件につきましては、別添『使用約款』に記載してあります通りです。万一内容に同意頂けない場合は、ダウンロードしたファイルをすべて削除してください。

1　この改造ドンキーの特徴

* 本家を踏襲し、序盤は比較的難易度を抑えたステージから始まり、ステージを追うごとに難易度を高くするように設計しています。
* 公式コマンドによるハードモード(DKバレルなし)に対応するため、基本的に相方の犠牲が必要な箇所は設けていません。ほとんどすべての仕掛けに両方を生存させるルートが存在します。
* 基本的にディディーでも、ディクシーでも攻略できます。ただし、ディディーの方が攻略しやすい、あるいはディクシーの方が攻略しやすいステージや箇所も存在します。

2　この改造ドンキーの仕様

ステージの改造はもちろん、そのほかの部分にも手を加えています。なお、このバージョンでは4-2までの改造を行っております。4-3以降及びロストワールドは今後の更新で順次公開してまいります。

1. BGMの改造・追加
2. パレット編集によるステージテーマに即した演出
3. ステージの内容に即したヒント
4. 新作クイズ
5. グラフィックの改造
6. 原作には無い新ギミックの追加
7. その他

DK1で実装しておりましたK明の罠は今作では採用されておりません。KONGすべてを集めるも、ONGerの、あるいはKerの意地を見せるもお好きなスタイルでお楽しみください。

3　バグや不具合について

テストプレイは綿密に行っているため、致命的な欠陥は基本的にほぼありませんが、以下のステージには注意すべき点がございます。該当ステージのプレイ時にご確認ください。

1-B　ハゲタカ船長　ゾッキー

症状：ボスを倒した後、いくら待ってもコインが取得できず、クリアできない

対策：ステージ内に設置してあるタル大砲には、ボスを倒してからは入らないでください。入った場合、クリアフラグが取り消され、やり直しとなります。

2-B　名刀　ボス　クリーバー

症状：突然フリーズした

対策：こちらで出来る限り発生確率を抑えるように設計してありますがごく稀にフリーズすることがあるようです。 このコースに入る前にセーブまたはQSをしておくことをお勧めします。

4-2　クレム鉄道

症状：クリアしたのにPause&Selectで脱出できない

対策：仕様です。このステージは諸々の事情によりゴールターゲットを踏まずにゴールさせているため、クリアしてもPause&Selectで抜けることは出来ません。

4-B　襲撃!　ボスキングB

症状：針が本体から分離あるいは消失していてキングBに攻撃を与えられない。

対策：付近に多数のスプライトがある影響です。出来る限り起こらないよう調整していますが、多発するようであれば連絡をいただければ構成の見直しも検討いたします。

なお、プレイしていてバグ・不具合と思われることを発見した場合は、遠慮なくご報告ください。できるだけ速やかに対応いたします。ただし、以下のようなバグ等は対応ができないことがあります。

* エミュレータ依存のバグ (当方が推奨するエミュレータをご使用ください)
* 特殊な条件下でのみ発生するバグ (デバッグが困難なため)
* 再現性の低いバグ (デバッグが困難なため)
* スプライトの色バグや音バグ (改善は検討しますが、直らないことが多いです)
* 処理落ち (改善は検討しますが、直らないことが多いです)

4　Easy版について

通常版の難易度を下げたバージョンになります。主にDKバレルを増設、ステージギミックの簡略化、敵の配置の変更がメインです。通常版で難しいと感じた方、実況動画などであまりグダグダしたくない方はこちらも併せてどうぞ。**ただし、通常版と違いのないステージもあります(特に1,2面)**。

**※この版のEasy版は、製作が完了していません。製作が終わり次第、公式HPでのみ配布いたします。**

~~5　Extreme Edition (EE版)について~~

~~通常版の難易度を大幅に上昇させたバージョンとなります。基本的に難易度が高すぎるのでQSしながらのプレイをお勧めします。通常版、Easy版同様、理論上はQSなしでクリアできますし、犠牲必須箇所は1箇所も無いよう設計しています。元々TASなどを想定して製作された版ですので、人間卒業試験のようなものとしてお考えください。~~

**※この版のEE版は、製作が完了していません。製作が終わり次第、公式HPでのみ配布いたします。**

6　バグの報告と対応について

バグの報告を行う場合は、直接製作者宛にメールで報告するほか、公式の連絡フォーム、掲示板に書き込む、の3通りの報告の仕方がございます。都合の良い方法でご報告ください。なお、その際、どの方法で報告を行う場合でも以下の項目を必ず記載してください。これらの記入に誤りがあったり、漏れがあったりすると、確認およびデバッグ作業に支障をきたすことがありますのでご協力をお願いいたします。

* 名前　(ハンドルネームで構いません)
* バグを確認したバージョン　(複数のバージョンで同様のバグを確認した場合には、お手数ですがすべて書いてください)
* バグを確認したエミュレータ
* バグの内容　(どこでどういう行動をすると、どうなった、のように具体的に書いてください)
* 返信が必要な方は、返信先のEメールアドレス

なお、すでに複数の方から同じバグの報告がある場合、修正パッチを公開していることがありますので、報告していただきます前に、バグの修正状況を今一度ご確認いただきますようお願いいたします。

バグの修正について、基本的に皆様から報告頂いたバグは、軽微なバグであれば、次回更新時にまとめて修正いたします。ステージがクリアできないなど、重大なバグや欠陥の報告があった場合は、可能な限り速やかに修正用パッチファイルの公開を行います。その際、そのほかのバグも修正されることがあります。公開した修正パッチによって修正されたバグ・およびその内容については、公式HP上に公開いたします。

7　推奨環境

a.対象ROM

日本語版スーパードンキーコング2　Ver1.0　Normal　ヘッダなし

Ver1.1にパッチするとROMが破損します。絶対におやめください。

※海外版(Diddy's KONG Quest)ではご利用頂けません。また、Interleaveフォーマットまたはヘッダ付のROMの場合は、加工ソフトを利用して予めNromalフォーマットに変換し、ヘッダを取り除いてください。詳しくは加工ソフトのマニュアルを参照してください。

なお、**ROMの入手はご自身で責任を持って行ってください。当方では違法ROM配布サイトへの斡旋は致しておりません。**

b.推奨エミュレータ(製作者デバッグ環境)

snes9x (Ver.1.43系列、Ver1.51系列)

lsnes (Ver.rr1-Δ18ε2、Ver.rr2-β23 (bsnes v85 core))

BizHawk (Ver.1.9.4 (bsnes v87 core))

snesgt (Ver.0.218)

※上記以外のエミュレータ、例えばzsnesやuosnesなどでの動作確認は致しておりませんのでご了承ください。

8　その他

* 同梱のHintsファイルについて

各ステージの難易度、および攻略のヒントをまとめたものです。行き詰ったり、ボーナスステージやDKコインの場所が分からなかったりした場合に参照してください。ただし、ボーナスなど隠し要素のありかは、本編のクランキーの小屋で聞けるヒントの方が詳しくなっていることもあります。

* ご意見、ご感想は製作者宛に直接メールで、または連絡フォームからお願いいたします。