

ステージ画像



ステージ制作 : relakkuma

ステージ出典 : 当初は新版ステップアップガイド用のステージとして制作。後にステージパック 2001～2083 に nemoro15 として収録 (オブジェ等の配色はオリジナルから変更)

解説文 : 水狂&relakkuma

ステージ解説

どみのさん公式掲示板などで「優先順位」または「疎・密」と呼ばれることの多い特殊技の、紹介&演習ステージです。この特殊技は、ゲーム本体のヘルプファイルには一切記載されておらず、本編のステージ攻略にも登場しません。一口に「優先順位」と言ってもその応用範囲は広くて、このステージでは優先順位が絡む潜り込みにスポットが当たっています。

この下に、ステージ攻略の流れに沿って、ヒントを小分けに書いてあります。番号順に1つずつ見ていく使い方がおすすめです。でも、ずば抜けた観察眼と洞察力があるなら、ノーヒントで特殊技の中身に気づけるようなステージ設計になっています。自信のある方は挑戦してみてください。

新版 ステップアップガイド #1 優先順位1 潜り込み編

➤ 第1ヒント：

このステージ全体を通してのポイントは、2つ以上連なって落下するオブジェです。スタート直後为例にとると、ミスティアの両サイドにジャンプ台とバルーンが1個ずつ縦に連なって落下してきます。左右の違いは、ジャンプ台とバルーンのどちらが上か、ですね。試しにミスティアを動かさず、落下の様子をよく観察してみてください。

➤ 第2ヒント：

スタート直後のスナップショットを下に載せます(図A)。



何と、左と右でオブジェの位置が違います！

左側のバルーン-ジャンプ台の間にはわずかに隙間があるのに対して、右側のジャンプ台-バルーンの間には隙間がありません。なぜこんなことになるのか脳内では疑問符大発生ですが、種明かしは最終ヒントにて。

当面のポイントは、タイミング良くキーを押せばミスティアはこの隙間に潜り込めることです。つまり、スタート直後は左には抜けられますが、右には抜けられません。抜けられるケースとそうでないケースの見極めが肝心となるのです。※右側に抜けることができれば、解除前に簡単にクリア可能です。(笑) (無事抜けることができた後は、ゆっくりステージ全体を見渡してみます。鍵の数など計算してみるとクリアには解除が必須なので、怪しい3箇所のボールは取得しなくてははいけません。)

➤ 第3ヒント：

左上と右上のマジカルボールは、準備なしに取りに行ったらジャンプ禁止ブロックの餌食ですね。すぐそばには、使ってくださいと言わんばかりにバルーンが3つずつ置かれています。この時の配置（正確に言うと、宙に浮いている状態も含めてスタート直後の配置）はじっくり観察しておいてください。

3つのうち1つだけ使うのは高さ不足。2つをカギの上に積み重ねておいて、マジカルボールを取ってみます。その瞬間、2つ重なったバルーンに何が起きるでしょうか。

➤ 第4ヒント：

今晚は北西の宝物庫に狙いを定めた怪盗ミスティア。

セキュリティ対策に、こんな感じでバルーンを積んで… (図 B)



カギ→マジカルボールと連続ゲット！ (図 C)

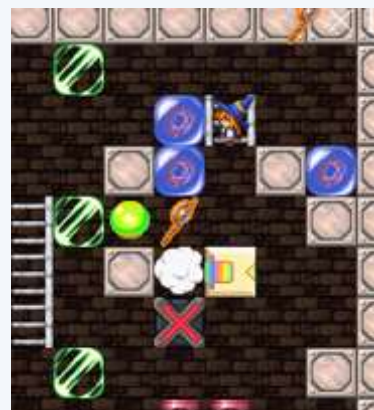
(おっと！バルーン間に隙間があります。ここで素早く振り向けば、この隙間に潜り込めます)



見事、お宝の盗み出しに成功しました(図 D)



この調子で北東のお宝も狙う怪盗ミスティア。
同じようにバルーンを積んで… (図 E)



今日も大漁大漁♪ (図 F)

(ん？今度はバルーン間に隙間がありませんよ！)



怪盗ミスティアはあえなく御用に (図 G)



隙間ができるケースとできないケースを分ける法則の発見は、かなりの難問です。法則発見に至らなくても、左上は抜けられても右上は抜けられないことが分かれば、ステージ攻略は先に進めます。右上が抜けられないなら、右上のマジカルボールは最後が確定です。

新版 ステップアップガイド #1 優先順位1 潜り込み編

➤ 第5ヒント：

右上がラストボールなので、2つ目のマジカルボールは右下になります。左上が取れば、同じ要領で右下も取れると思います。でも思い返せば、バルーンを重ねた先ほどは左が OK で右はダメだったのに、ジャンプ台を重ねる今回は右なのに取れますね。どういう法則になっているのでしょうか？これが自力で分かった方は凄いです。

➤ 最終ヒント：

それではいよいよ種明かし開始！法則のネタバレです。

【1. 異なるオブジェのケース】

まず、ジャンプ台とバルーンが重なっている場合は、次のような法則になっています(図 A 再掲)。

- * ジャンプ台の上にバルーンが乗っているところは落下の際に隙間ができる。(疎)
- * バルーンの上にジャンプ台が乗っているところは落下の際に隙間ができない。(密)

なお、「落下の際」というのは、

1. スタート直後
2. 2個以上のオブジェが乗っているボールや鍵を斜めジャンプ等で取得したとき
3. 2個以上のオブジェが乗っている扉や雲を開放、または消去したとき
4. ボール全取得でバリアを解除したとき

のどれかです。



【2. 同一オブジェのケース】

また、バルーン同士やジャンプ台同士のように、同じ種類のオブジェが重なっている場合は、次の法則があります。

* 落下直前に重なっているオブジェそれぞれがステージ開始時点でどこにあったかで、落下の際に隙間ができるか否かが決まる。

開始時点で、より上側、より左側にあったオブジェが、落下時点で上側にあれば隙間ができる。落下時点で下側なら隙間はできない。上下と左右の比較が競合する場合は、左右優先（開始時点の相対位置が左下と右上なら、左下にあったオブジェが落下時点で上にあるなら隙間ができる）。同じ種類のオブジェが3個以上重なっている場合は、隣接する2個ずつで個別にこの法則を適用して判定。

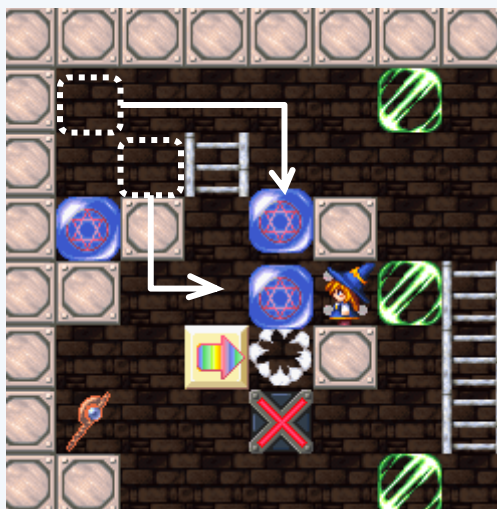


図 C に、白で補足のための書き込みを入れました（図 C-2）。四角の点線は、ステージ開始時点でのオブジェの位置、白矢印が対応関係です。ここで縦に重なるバルーンのうち、上側にあるほうは、ステージ開始時点では左上の一番隅にあったものです。下側にあるほうは、そのバルーンに比べて右下にあったものです。法則では「開始時点で、より上側、より左側にあったオブジェが、落下時点で上側にあれば隙間ができる」なので、バルーン間には隙間ができます。

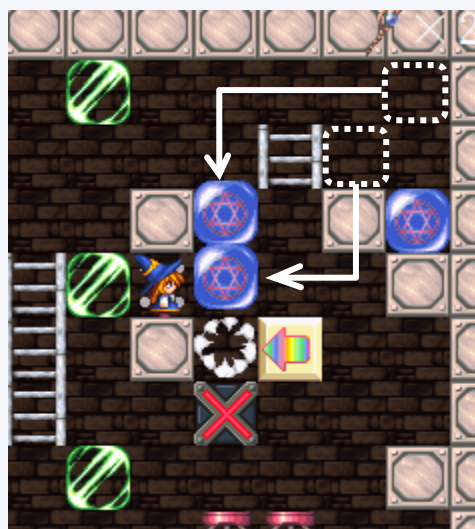


図 F にも、同じように書き込みを入れてみました(図 F-2)。縦に重なるバルーンのうち、上側にあるほうは、ステージ開始時点では右上の一番隅にあったものです。下側にあるほうは、そのバルーンに比べて左下にあったものです。右上と左下の比較になり、法則「**開始時点で、より上側、より左側にあったオブジェが、落下時点で上側にあれば隙間ができる**」だけでは判別できませんが、「**上下と左右の比較が競合する場合は、左右優先 (開始時点の相対位置が左下と右上なら、左下にあったオブジェが落下時点で上にあるなら隙間ができる)。**」なので、図 F の場合は隙間ができません。

オブジェの数が多くなると、制作者 (relakkuma) でさえ頭が混乱してきます (笑)。例えば、スタート直後に同じオブジェ 3 つが横一列に並んでいる場合、3 つのオブジェを A-B-C とすると、A が上、B が下で縦 2 つ並べると「疎」の状態ができるのに、B と C しか使えない状況で「疎」を生み出すには、B を上、C を下に並べないといけません。同じ B の取扱い方ひとつ見ても、相手方となるオブジェの存在で状況は変わります。

この辺が、パズル要素の醍醐味に大きく影響する部分ではありますね。つまり、そのオブジェ運搬・すり替え要素をひとつの仕掛け・トリックとして作成に組み込んでいくわけです。

➤ まとめ

2 つ以上連なって落下するオブジェ間に隙間ができるかどうかは、さまざまな法則で決まります。ジャンプ台の上にバルーンが乗っているところは落下の際に隙間ができます。ジャンプ台同士、バルーン同士の場合は、開始時点で、より上側、より左側にあったオブジェが落下時点で上側にあれば隙間ができます。上下と左右の比較が競合する場合は、左右優先です。このステージの攻略においては、オブジェ間に隙間ができるケースを見極め、利用していくことが必須となります。

新版 ステップアップガイド #1 優先順位1 潜り込み編

ここで最終のおまけヒントを。 ゴール直前には意味ありげにジャンプ台が2つ置いてありますが、このまま作業をするとどうなるか？ もう気が付きましたよね。(^^) 中段中央に不要と思われるオブジェが待機していたり、意味なさげに並んでいる上段中央の雲には、現状でクリア不可の法則をひっくり返すための役割が隠されています。

さて、ゴールまではもうすぐです。ここまでのヒントを基に頑張ってください！