

## ステージ画像



ステージ制作：relakkuma

ステージ出典：nemoro12 (ステージパック 1900~2000 収録)

解説文：水狂&relakkuma

寄稿：プークスクスさん

## ステージ解説

「空中キャッチ」と呼ばれる特殊技の紹介&演習ステージです。この技は、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不要です。

技の詳細は次のページから解説していきますが、名前で大体想像できるのではないのでしょうか？ステージ自体の構成も比較的簡単ですので、中上級者はノーヒントクリアが狙えると思います。

## 新版 ステップアップガイド #2 空中キャッチ祭り

➤ 第1ヒント：

「空中キャッチ」とは、落下途中のオブジェ（バルーンやジャンプ台）をキャッチする技です。

タイミングがシビアですが、オブジェやミスティアなどの配置が特定の形なら、オブジェが地面に静止していなくてもキャッチして持ち上げることができるのです！

➤ 第2ヒント：

まずはステージ左上から。ジャンプ台が乗っている扉を開けると同時にキャッチを仕掛けると、上側のジャンプ台を取ることができます（成功図）。



こうなると手遅れ（失敗図）。



でも失敗しても大丈夫！

カギ1本を余分に消費すれば、先に進むことができる親切設計になっています（この画期的な設計はみすばる王国における特許出願考慮中です）。

ただし、最初のキャッチはタイミングが一切不要で、扉を開けるときに、Xキーをずっと押しつ

## 新版 ステップアップガイド #2 空中キャッチ祭り

放しにすればキャッチ可能です。

最初のジャンプ台が取れば、続く2か所は同じような要領で空中キャッチができますが、2つ目3つ目はXキー押し放しではダメで、ちょうどいいタイミングでキャッチの動作を仕掛ける必要があります。このタイミングは何度もトライして体（指先？）で覚える必要があります。また、3つ目は素早い反転&キャッチの動作が必要になり、私(relakkuma)はこの成功率が一番低いです。

### ➤ 第3ヒント：

3回の空中キャッチの後は、ハシゴが絡む空中キャッチの応用例となり、難易度が上がります。4つ目の空中キャッチは「駆け下がり空中キャッチ」、6つ目は「駆け上がり空中キャッチ」と呼ばれています（もし呼び名が違う等あれば教えてください）。ジャンプしてハシゴを昇り降りして振り向いてキャッチという、クノイチのような俊敏な身のこなし！（翌日は筋肉痛）なお、ここでもカギを余分に消費すると失敗をリカバリーできます。

5つ目のキャッチは意外と盲点になる動きかも知れませんが、一番オーソドックスな空中キャッチのボール取得地点より1段高い位置（つまりボールと同じ高さ）で取れるので、ルート開拓などの応用例として役に立ちます。

### ➤ 最終ヒント&空中キャッチ誕生秘話：

空中キャッチに失敗してもリカバリーが効くなら緊張感はない…と思いきや、ノーマスでステージを進んできたかどうか、最後に審判が待っています。HDTさんが「舞空術」と命名した最後の空中キャッチに挑戦することができるのは、そこまでの6つ全てを成功させてきた強者だけ！！

### ～空中キャッチ誕生秘話～

空中キャッチを発見されたのはプークスクスさん。当時のことをコメント欄で教えて頂きました。

[taro10 について]当時はラストボール取得時にジャンプで一步分稼ぐのがブームで意図解もそれなんですけど、なんとなく事前準備せずにそのまま突っ走って最後に持ちあげる動作を試みたら、バルーンが分裂したり、消えたり、チカチカ光ったりと大変な状態に…。「これは面白い！」と感じた私は、このバグが必要なステージを作り（非収録）、当時の常連さん（taroさんやkde3tさん、masaさんなど）の間で話題に。どみのさんによって挙動が修正され、正式にテクニックとして採用されるわけです。

「空中キャッチ」誕生秘話でした。