

## 新版 ステップアップガイド #3 アクション・小技祭り

ステージ制作：relakkuma

ステージ出典：nemoro13 (SP1900-2000 所収)を元にした、作者による改作

解説文：relakkuma



新版ステップアップガイド第3回は、様々なアクションや小技を盛り込んだステージをお届けします。

中には技というより、動作のルールや仕様に関わるものもありますが、ご容赦ください。

★ コメントは、中～上級者への一歩進んだ 解説&裏話のお話です。

### 【各技の解説】

#### 1. ジャンプ力失効 (その1)

開始時と解除時の瞬間にこのような打ち消しを行うと、不思議なことにジャンプ台に落ちてもジャンプしません。HDT さんの解説によるともっと論理的な説明でしたが忘れちゃった。(汗) このような感覚ということで。

★ 私の記憶では、初導入は masa30 (SP101-200) だったような。(もし違っていたら誰か教えてください)

#### 2. コンベアジャンプ (その1)

一番基本のタイプです。鍵やボールの上にバルーンやジャンプ台のオブジェがある際、進行方向と逆向きのコンベアに乗っても落下するオブジェが壁となり、いろいろな動作を仕掛けることができます。ただ雲に乗ってすぐに動くと奈落へ。(笑)

★ 高度なものになるとオブジェ数を増やしたり、優先順位を絡めたりして、動作タイミングを意図的に操ることもできます。

## 新版 ステップアップガイド #3 アクション・小技祭り

### 3. コンベアジャンプ (その2)

私が初めてこの仕掛けを知ったきっかけは Roy3 (SP1001-1100) です。基本的に2の原理と同じでオブジェの壁を利用します。ただ、右キー 押しっ放しで落下するとこれまた笑えますので、禁止台で絶妙な一呼吸を置いてください。実はこの技は本編ステージ 32 面の発展形だったりします。こちらはコンベアでなくアイスなので、一度止まってしまうと、あとは自由ですが、コンベアの場合はすぐに動作を仕掛けないといけません。

★ Roy6 など Roy さんステージでよく使われる形で、適用例は幅広いかも。いろいろなタイプを自作面で試してみてください。

### 4. 直角ジャンプ

ミスティアちゃんが不思議な動きをします。アイテムの上に乗っているオブジェを利用するのですが、雲から右上ジャンプでボールを取った瞬間、すぐに反転してバルーンに頭突きをするような感覚で左横キー+ジャンプを仕掛けてみてください。

このタイミングの取り方はなかなか難しいのですが、(エディタで一歩手前の状態を作り) 何度も挑戦してみると、いつかは「おお～」と感動するような挙動をしてくれるはずですよ。

★ この技が決まれば何のお得があるの? という方は、元祖ステージ hero259 (SP1101-1200) を試してみてください。さらに言えば、この技のバリエーションを体験したい方は hero279 (SP1301-1400) がお勧めです。さらにさらに。。。最近では「小さな。。」(謎)

### 5. コンベアキャッチ (4・5の手順は順不同でも OK です)

これまたコンベア付近でオブジェの壁を利用しますが、今度はジャンプでなくキャッチの動作です。結構気持ちいい動きです。

★ vanillaice さんがよく使われています。逆向きコンベア奥に佇んでいるオブジェを見かけたら、すぐに助けたくなる(仕掛けを発動させるための下準備を行う) 優しい気持ちがあれば、この部分の仕掛けを逆算してその後の展開が広がることもよくあります。

### 6. 梯子からのジャンプ (誰かいいネーミングを教えてください^^)

通常、ミスティアちゃんは背中をこちらに向けて梯子を上り下りしている状態からはジャンプ動作を仕掛けることはできません。しかし、梯子のすぐ下に足場があると話は別です。足場は雲でもバルーンでもジャンプ台でも OK です。鍵・ボールは駄目。

この足場があると通常ブロック等からのジャンプと同じ扱いになり、斜めジャンプを仕掛けた際には真上のボールや鍵は取得できません。これはこれで便利なこともあり、今回の場合は牢屋の通過を1回分パスすることができます。

★ 簡単な応用例として、ko\_relakkuma08 などがあります。それと実は、斜めジャンプには結構不思議な特性が隠されています。(これはまた次回、より高度な技紹介シリーズで^^)

### 7. ティーカップ (kuu10 さんのかわいいネーミングです。^^)

お部屋の掃除や長蛇の行列待ちなど世の中には面倒なことがたくさんありますが、みすばる界ではまさにこれ! 向かい合うコンベア。(笑) 遊園地のように見る分には面白いのですが、プレイ続行が不可能になる数少ないパターンです。コンベアアクションとともにここでもオブジェの力は絶大です。

### 8. 打ち消し

本編の 49 面は実はかなり悩んだ記憶があります。今や定番の打ち消しにもいろいろなバリエーションがありますね。

★ アイテムやオブジェ、壁などが基本的に打ち消しの道具となりますが、例えば梯子上に意図的にオブジェを移動させるというセッティング方法もあります。もっと強烈なのは解除時の飛び道具。Roy さんステージなどには可能性がたくさん秘められています。

## 新版 ステップアップガイド #3 アクション・小技祭り

### 9. 着地ロス

ボールを取得して、連なってくるオブジェの隙間に潜り込んでみたい！と思っても、ある場所ではそれが可能で、ある場所では不可能だったりします。その原因はミスティアちゃんが着地する際に登場する吹き出し。(謎) 人間と一緒に(?) 着地体勢からはすぐに動作を仕掛けることができないみたいです。しかし、ロスが生じないケースも存在します。アイス上の横ジャンプともう一つはコンベア上への落下です。

★ しかしコンベア上への落下でも、技2・3のように瞬間的に壁ができる場合(並走して落下するオブジェなど)はロスが発生します。

### 10. 氷上の三角飛び

氷の上に落下する際にはその角度に応じてそのまま滑っていったり、ピタッと止まる場合があります。今回は通常の横斜めジャンプを仕掛けるものの、牢屋という障害物により落下角度は床と直角になります。すなわち、そのまま落ちそうな感覚なのにピタッと止まります。

★ 記憶では、掲示板であまり話題になったことのない動作ですが、知っている人は知っているでしょう。ko\_relakkuma05などが参考です。

### 11. 遅延(最近、kuu10さんが命名)

上手く表現ができないのですが、鍵やボールを取得した際には「取ったどお～」というエフェクトが発生し、その影響力は周辺のオブジェなどにも及ぶようです。(謎) 今回の例で言えば、右エリアにおいてまず2個並びのバルーン上から右斜めジャンプを仕掛けボールを取得して雲に着地し、一旦左によけてまた素早く右キーを押して落下します。(これを動作1とします)すると、次のボールを取った際のエフェクトが上から落下してくるバルーンの色を低減してくれる光景を確認することができます。

これを意図的にステージ作成に取り込めば、高難易度のステージ出来上がりという感じですが、実際作成はかなり難しいです。

★ 今回、私はステージ作成過程でミスをしており、普通～～に右端の雲から真上にジャンプもしくは、事前に雲を消しておいて2個バルーン上から斜めジャンプをすれば、エフェクトを確認しなくても脱出可能です。動作1前提で思い込んで進めていたミスですが、技に興味がある方はあえて動作1を試してみてください。ちなみにこの動作では、ゴール位置から右17のバルーンをエディタで消去してプレイしてみると間に合わないことが分かります。

### 12. 一マス稼ぎ(これもいいネーミング募集中♪)

最近、名作集の紹介でもあったアレです。みすばる界には解除時の謎が多く隠されており、ラストボールの取得方法によって解除直後の立ち位置が変わってきます。もちろん通常はボールの位置になるのですが、ある状況下では瞬間移動したかのように一マス分先に進んでいます。ある状況下とは下方からボール取得&解除する場合で、今回のようにジャンプ台からでなくて普通のジャンプでも成立します。

★ ネタバレは申し訳ないのですが、taroさんのステージでこの応用例があります。見た目の裏腹さがインパクトをより強烈にしています。昔、私はこのステージで発狂しそうになりました。面を特定すると何ですので、これぐらいに。^^ (taroさん作品はそんなに多くないから分かりますね。) もちろんroyさんステージを始め数多くの常連さんが使用しており、ちなみに私も多用しております。

### 13. ジャンプ力失効(その2)

技12で見事解除直後にジャンプ台の上に潜り込んだミスティアちゃんは、その上のブロックの助けも借りて見事ジャンプ力失効を成功させます。あっ、HDTさんの解説を思い出しました。「解除直後、ジャンプは解除前の地形条件が優先されるためジャンプが失効となる」ということです。

これで数々のアクション・小技を堪能してきたミスティアちゃん、ようやくゴールできますね。ご苦労様でした！

## 新版 ステップアップガイド #3 アクション・小技祭り

### 【パズル要素の解説】

クリア手順を示しますので、技の方は理解できたけどこのステージは自力で解いてみたいと思われる方は、どうぞスキップしてください。

手順1：技2・3を使い、ひとまず縦2つ並ぶ雲まで到達しましょう。それ以外のルートはすぐ行き止まりなので潔く諦めましょう～

手順2：いよいよ技4、本ステージの難所です。タイミングが難しいので前半に持ってきている親切設計（・・・のつもり）です。（^^）

失敗するとコンベアとジャンプ台に挟まれ身動き取れなくなりますが、成功すれば見事ジャンプ台救出です！



手順3：技5でコンベア上のバルーンを1マス右側に移動して、左側のボールを取得する準備をしましょう。しかし、これだけでは本当にボールを取りに行くと画面中央やや左の左向きコンベア2つの餌食になるので、オブジェ1個の犠牲が必要となります。

図がそのセッティング模様ですが、ジャンプ台右上のボールは後々のことを考えて残しておいた方がいいかも！？



## 新版 ステップアップガイド #3 アクション・小技祭り

手順4：その後の技7・8のことを考えるとジャンプ台と上段コンベア上のバルーンは下段に落としていくことになるのですが、最上段のボールを先に取得しておく必要があります。結論から言うと禁止台上のジャンプ台に戻るには2回のループが必要ですが、牢屋を単純にくぐってしまうと。。？、1回分足りない。 そう、ここで通行回数を節約するため技6の出番ですね。ただし、その前にティーカップのお膳立てとして、右側2連バルーンを少しだけ落としておくことも忘れずに。(ティーカップ後では落とせなくなりますので)

手順5：さていよいよ、お子様も楽しみなアトラクション、技7（ティーカップ）です。このティーカップで遊んだ後は、何と上段に何度でも上がれるフリーパス付特典が！ということは、技7で使用するオブジェはジャンプ台ということになるのですが、ここで手順3で述べたボールが生きてきます。このボールですり替えをしないと、放り込むオブジェは泣く泣くバルーンということになりますね。



## 新版 ステップアップガイド #3 アクション・小技祭り

手順6：次は本ステージにおいてパズル要素で悩む部分。後述する技（と言うより仕様ですね）9の着地ロス克服のために、下段にバルーンを放り込む必要があるのですが、梯子1個だけという不安定な地形。要するに最下段禁止台の上にバルーンを持ち込みたいのですが、そのためには意味なさげに佇んでいる雲を打消しの道具として利用すればいいのです。ということで、安心して梯子の上にバルーンを放り込んでみてください。ジャンプ台2つ+打消しの力で、一瞬移動不能?となったバルーンはまた動かせるようになります。



手順7：さて、ここまで左上のボールを残しながらも何気に下段へ着陸したわけですが、このあたりでゴール方法は？その下準備は？という思考が必要になります。すなわち、技紹介1 2・1 3を実行するには事前に鍵取得&扉解放のために上段に戻る必要があります。したがって、単純にジャンプ台を用いて左下に侵入すると脱出不能となるため、手順6で手に入れたバルーンを使いましょう。

手順8：最後のパズル要素、下エリアでオブジェのすり替えを行った後、上段に戻るには3つアイスの右側から？左側から？ 左側から行くとアイスで滑り結局また下に落ちます。ということで右側からとなりますが、左向きにジャンプすると同じようにアイスの餌食。かと言って、禁止台や右向きコンベアの妨害が。そんな時に技10を仕掛けてみましょう。3つ横に梯子が並んでいるのはそのためです。これでめでたく扉解放！



## 新版 ステップアップガイド #3 アクション・小技祭り

手順9：2回ほど打消しで遊んで左エリアを脱出した後は、大きく右エリアに展開します。ここは指先の運動（技11）で、技4ほどタイミングはシビアではありませんが、終盤なのでミスったら痛い。というプレッシャーに負けず頑張ってパスしてください。大胆にも斜めジャンプを仕掛けて遅延を確認する方もおられるでしょう。（私が設計ミスをしていますので、安全策を取られる方は普通に雲から真上にジャンプをお勧めします）ちなみに右エリアに移動する際、2連コンベアに対して役に立ったバルーンは、3つアイスの真ん中に置いておきましょう。後でいいことがあります。

手順10：あれ？ ゴール間近なのに先ほど禁止台で使用したバルーンは、上部に戻る際のジャンプ台設置の足場となっている。と一瞬心配になりますが、手順9で再利用したバルーンが生きてきます。しかも、今度は左側から素早い反転で牢屋を抜けた後はバルーンがストッパーになり流れていきません。（右側から上がるとバルーンを下に放り込めなくなりますね。）さあ、このバルーンを持ち込み、いざ最終舞台へ！



手順11：ゴール直前の最終試練、縦2つ並んだジャンプ台で素早い動きが必要とされます。黙っていても右側に流れますので、左キーを押した後（ボール取得）は上キー+左キーに専念しましょう。あとは技12・13がシビアなタイミング要求など一切不要でゴールに誘ってくれることでしょう。ここまでのプレイどうもありがとうございました♪ (relakkuma)