

謎の古代文明と古の巨塔[β版]改善について

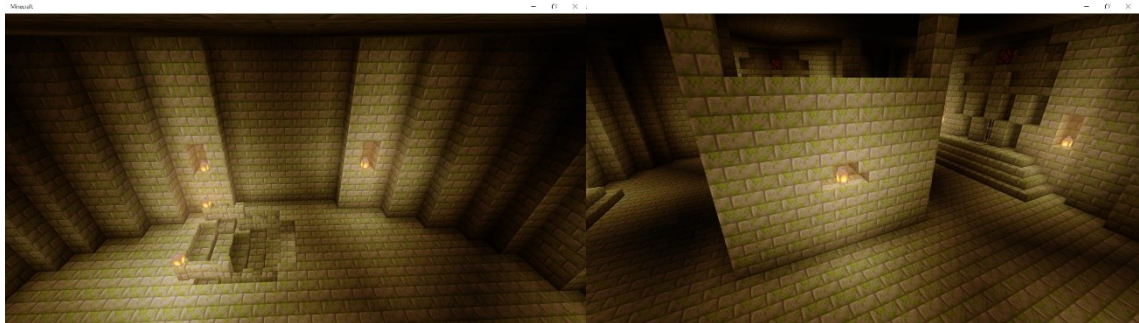
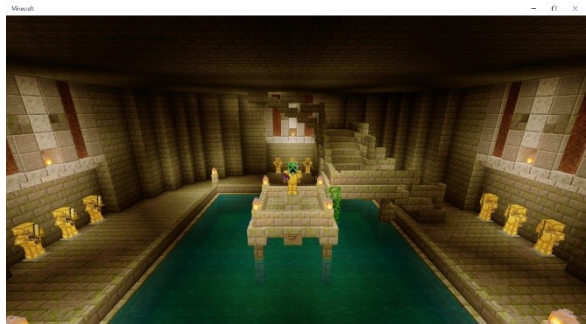
・ 塔の変更について

入口の右側が若干細く、非正規ルートかどうか分かりにくかった為、幅を2マスに変更した。



塔の全体の明るさを強化した。

1F の銅像の持つ本をバリアブロックとツタを用いて、水の中からでしか取れなくし、鉄格子に気づきやすくした。



・ 2F の 3 つ部屋の変更について

3 つ全ての部屋において、4 つ角に光源を設置、暗くて全く見えないということとはなくなったと思われる。

森の部屋では、高度の高い木の上(特に左上のジャングルの木)が暗かったため、近くに光源を別に用意した。

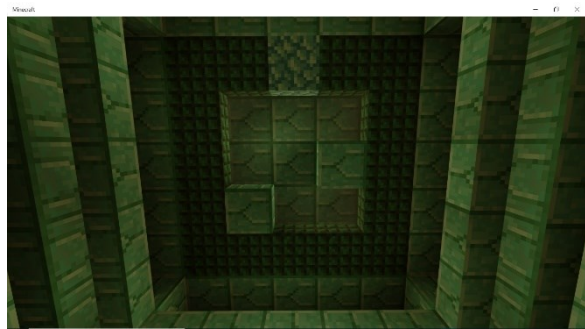


・ 水の部屋の変更について

右図の中間ポイントの自然回復時間短縮の対策として、即時回復(10)ボタンを設置した。トラップドアに気づきにくくする為にセーブポイントはやはり付けなかった。



この先の謎解きへのヒントとして分かりにくい案件対策として、1ブロック変更した。これにより少なくとも2通りとなり、必然性が増した？と思われる。
※ブロックが凸のヵ所がレバー上、凹のヵ所がレバー下というのは直感的に分かりにくい……。



右図の宝箱についてだが、この方が迷路の謎に導きやすいと思い、変更した。元々は床の右下にあり、天井と床、それぞれの視点の右下を一致させスタート部屋を表していたが、現在は鏡の様になっている。同じY軸に存在する。

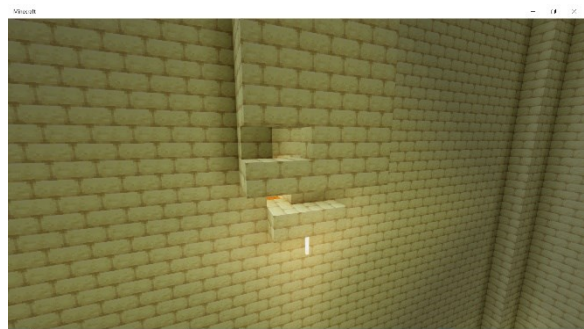


・エンド部屋の変更について

右図のヵ所の落下防止策として、2マスにすることを検討したが、アスレの都合上出来なかった為、石柵？で対応した。また、リス地ボタンについては、アスレをこなしてきた場合は見える気がしたので、そのブロックを変える程度で済ませた。



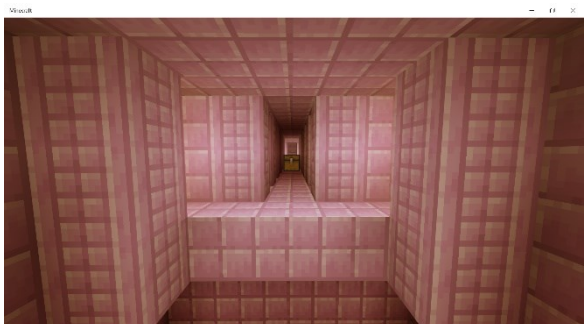
右図の死亡対策として、マグマを用意した。ここの一つ前は元々落下で死ぬように出来ていた所以修正は無し。第二案としてエンバが複数回貰えるようにすることも検討したが、面倒なので、救済措置ボックスにて大量のエンバを提供することも検討している。



場外のめり込み対策も考える必要があるのかもしれないが、取りあえず場内のめり込み対策として、右図のような空間にもマグマを設置した。



最終最難関アスレ？について、想定解と想定別解以外のクリアを不可能？にした。頑張れば行けるかもしれないが、多分無理だと思われる。



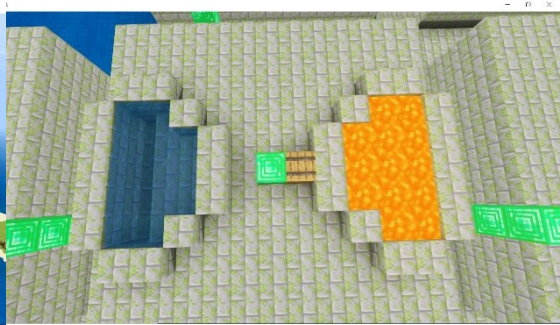
・迷宮の変更について

迷宮の入口の謎解きが、水の部屋のヒントと一致しにくい案件の対策として、1 ブロック変更した。

水と炎と無の選択の部屋の水滴とマグマ滴?の見えづらさを考慮して、滴る面積を約2倍にした。

※おまけ：迷宮の全体層↓計 42 部屋。

ちなみに「正しい道順には水滴が無い」以外のヒントとして、端の第二部屋には感圧版が1枚しかない(本来は4枚あるはず)、壁に対して通路が2マスでは無く1マスしかへこんでいないという視覚的のヒントも存在した(見えるかそんなの(怒))。そして、最多部屋(スタート部屋の対角)では、まさかの第4部屋まで存在している。



・その他の変更について

- ・エレベーター前の書見台の本の「死」の部分を「生」に変更。
- ・螺旋階段最上部の端バリアブロックを撤廃。普通のブロックに変更。
- ・ネザー部屋の「燎原の火種を検知しました」を「クリアを検知しました」に変更。
- ・各アスレ部屋の入口のピストンの周りにブロックを追加し、埋まった際に外に出ることが少なくなるようにした。
- ・レバーの謎のカ所で、「ドアが開いた音がした」と分かるようにした。
- ・エンド部屋の前半に救済梯子を2カ所設置。