

■ウェザー・マスター 街・ダンジョン仕掛け詳細仕様書		更新日	2007.1.26
街・ダンジョンギミックについての詳細仕様書	Ver.0.82	更新者	田村 義裕

この仕様書は、ウェザーマスターに実装されるギミックについての詳細仕様書です。

## 1、各天候によるギミック概略

### 冷属性を利用したギミック

冷属性は、気温を下げたり、ものを冷やしたりする力です  
これにより、水を冷やしたり凍らせたりすることができます。  
また、雪や雨を利用したギミックを利用できます。

### 暖属性を利用したギミック

暖属性は、気温を上げたり、ものを暖めたりする力です。  
これにより、水を蒸発させることもできます。  
また、太陽光を利用したギミックを利用できます。

### 荒属性を利用したギミック

荒属性は、強風を吹かせるなど、天候を荒れさせる力です。  
これにより、風で霧を掻き消すことができます。  
また、時として雷を操り障害を破壊することもできます。

### 静属性を利用したギミック

静属性は、風を鎮め、霧を発生させる力です。  
これにより、ものを霧で覆い隠し、見えなくすることがあります。  
また、逆に見えないものを見えるようにすることもあります。

### その他のギミック

天候変化を利用しないギミックです。  
パズルの要素や、アクション的要素を含んだものなどがあります。

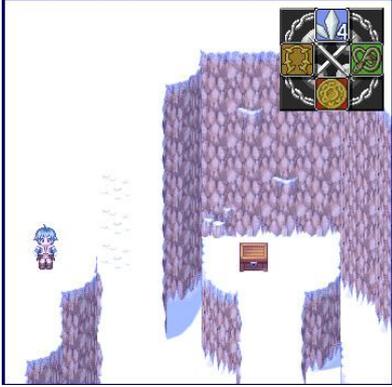
## 2、各ギミックの詳細仕様

ギミック名称	関連する天候	実装箇所
ギミックの概要		
(画面イメージ)		

### ○樹氷の森

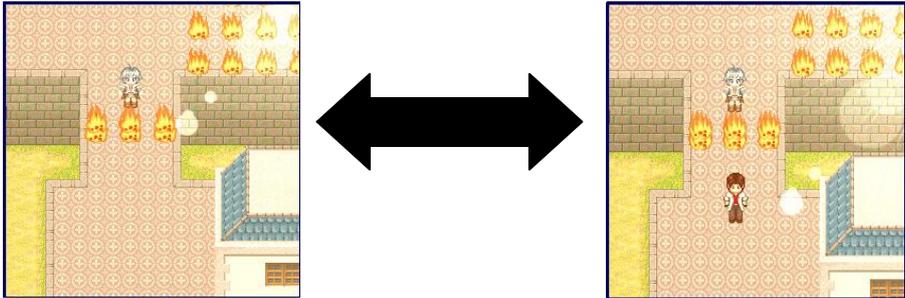
<b>凍る川、凍る池</b>	<b>冷</b>	樹氷の森 > 外観 2.3	風上の旧登道 > 外観 I
		樹氷の森 > 外観 7.8	白霞の樹海 > 外観 D
		棘花の砂漠 > 外観 D	白霞の樹海 > 外観 G
<ul style="list-style-type: none"> <li>・川のあるマップで冷の天候値を 4 以上にすると川が凍ります。</li> <li>・凍った川の上を滑って渡ることができます。</li> <li>・樹氷の森のほか、多くのマップに実装されています。</li> </ul>			
			
冷 3 以下		冷 4 以上	

<b>兎</b>	<b>なし</b>	樹氷の森 > 外観 4
<ul style="list-style-type: none"> <li>・周囲には落とし穴がたくさんありますが、兎が通る道は安全です。</li> <li>・兎の動きを見て、落とし穴に落ちないように進みましょう。</li> </ul>		
		

雪崩	冷	樹氷の森 > 外観 9,10
<ul style="list-style-type: none"> <li>・このマップで冷の天候値を 4 以上にすると、雪崩が発生します。</li> <li>・雪崩発生後は、崖だった部分が坂になって上り下りできます。</li> <li>・このギミックは1回限りです(坂から崖に戻ることはありません)。</li> </ul>		
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>冷 3 以下</p> </div> <div style="font-size: 2em; font-weight: bold;">➔</div> <div style="text-align: center;">  <p>冷 4 以上</p> </div> </div>		

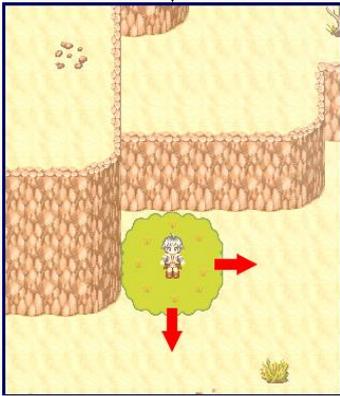
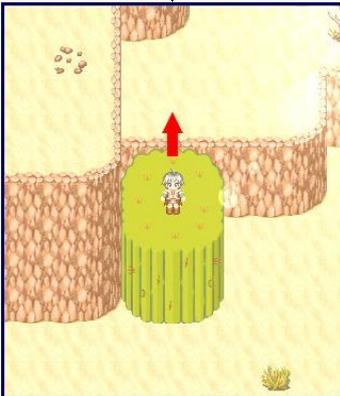
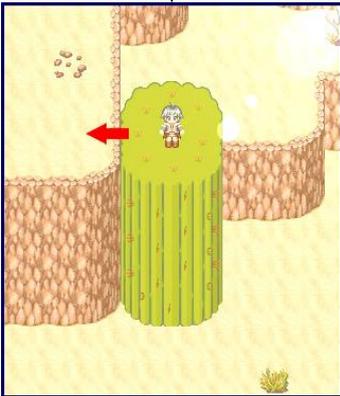
凍る大河	冷	樹氷の森 > 外観 11,12
<ul style="list-style-type: none"> <li>・このマップで冷の天候値を 4 以上にすると、大河が凍ります。</li> <li>・凍った川の上を滑って渡ることができます。</li> <li>・氷柱にぶつくと止まり、方向転換できます。</li> <li>・氷から落ちてしまうと、上の岸からやり直しになります。</li> </ul>		
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>標柱を利用して方向転換</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>川に落ちたらやり直し</p> </div> </div>		

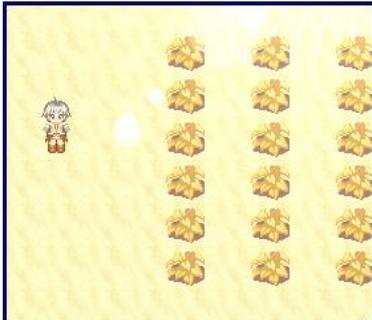
## ○ファリユーグ(火事)

<p>炎を越えるガイ</p>	<p>なし</p>	<p>ファリユーグ(火事) &gt; ファリユーグ・北(火事)                  ファリユーグ(火事) &gt; ファリユーグ・中央(火事)                  ファリユーグ(火事) &gt; ファリユーグ・東(火事)                  ファリユーグ(火事) &gt; ファリユーグ・西(火事)</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・1マス分の炎の壁を、ガイ単体で越えることができます。</li> <li>・一時的にネイジュが外れるが、エンカウントすることはないので安心です。</li> <li>・炎の先には逃げ遅れた町の人があります(救出イベント)。</li> </ul>		
<div style="text-align: center;">  <p>この程度の炎なら、ガイ単体で越えることができます</p> </div>		

<p>噴水</p>	<p>冷</p>	<p>ファリユーグ(火事) &gt;</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・火事で温くなった噴水を、セレストの力で冷やし、回復ポイントにすることができます。</li> <li>・一度冷やせば、以降は常に回復ポイントとして使えます(ラン戦前まで)。</li> </ul>		
<div style="text-align: center;">  <p>イベントは、噴水に近づくと自動で発生します</p> </div>		

## ○棘花の砂漠

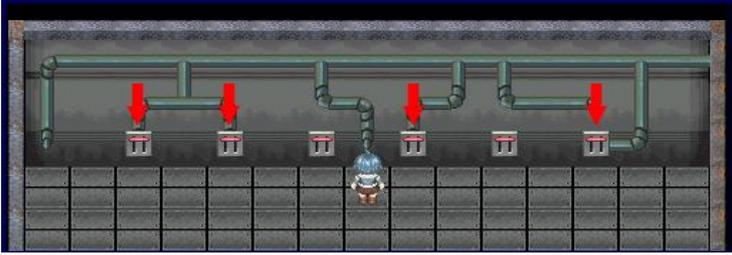
昇降サボテン	冷、暖	棘花の砂漠 > 外観 B 棘花の砂漠 > 外観 C	棘花の砂漠 > 外観 E 棘花の砂漠 > 外観 F
<ul style="list-style-type: none"> <li>・冷暖の天候値を変化させることによりサボテンの高さが変化します。</li> <li>・伸び縮みするサボテンを利用し、段差のある地形を移動することができます。</li> <li>・サボテンの高さは、暖の天候値 1 以下で「低」、暖の天候値 2～3 で「中」、暖の天候値 4 以上で「高」となります。</li> </ul>			
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>暖 1 以下</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>暖 2～暖 3</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>暖 4 以上</p> </div> </div>			

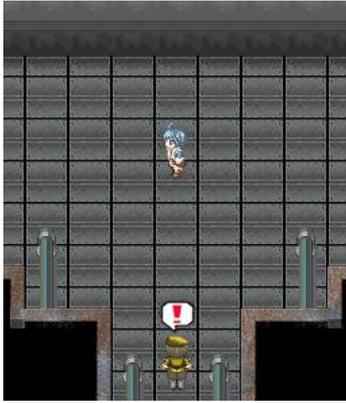
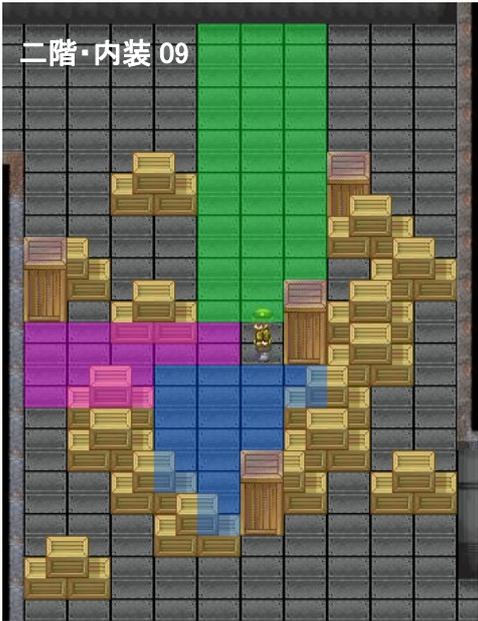
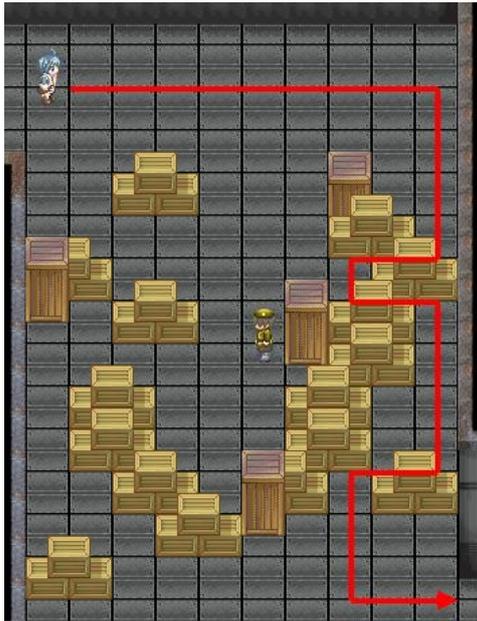
薬草畑	冷、暖	棘花の砂漠 > 外観 B-2
<ul style="list-style-type: none"> <li>・この薬草畑はデフォルトの天候(暖3)では枯れているので収穫することができません。</li> <li>・冷の天候値 2～暖の天候値 2 の状態では、枯れた薬草畑が緑の薬草畑に変化し、さまざまな薬草(ステータス回復)がランダムで手に入ります。</li> <li>・手に入る薬草は、「毒消し草」「目覚める草」「チブク草」「クーフ草」「ヤクス草」です。</li> <li>・収穫後、消えた薬草は砂漠を出ることで復活します。</li> </ul>		
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>暖 3 以上 or 冷 3 以上(収穫不可)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>冷 2～暖 2(収穫可)</p> </div> </div>		

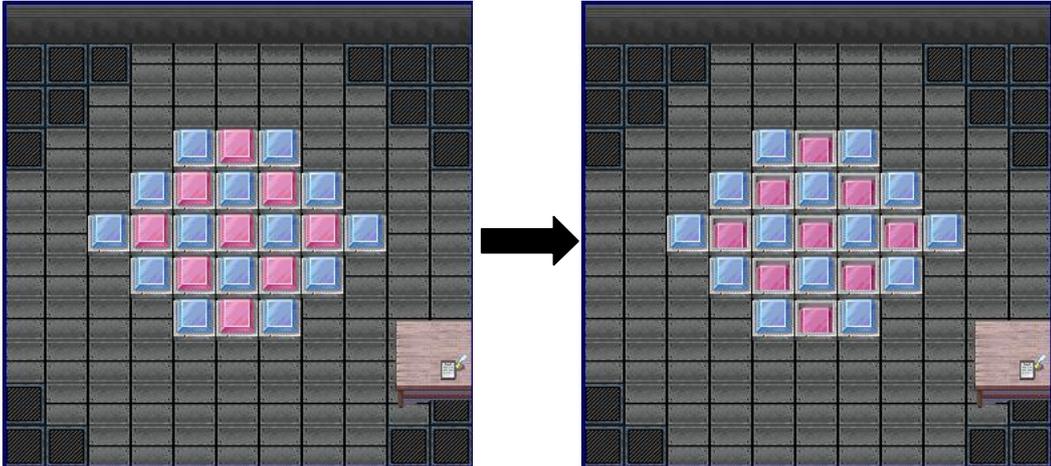


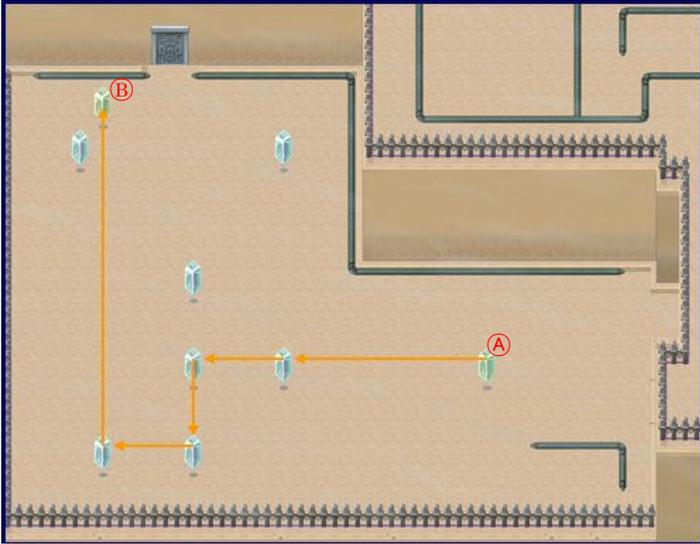
## ○敵基地

<p>岩を砕く</p>	<p>荒</p>	<p>敵基地 &gt; 外観 B 空中庭園 &gt; 外観 09</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・道を塞いでいる特定の岩を、荒の天候の力で破壊することができます。</li> <li>・荒の天候値を 4 以上にして岩を調べると、雷のエフェクトが発生し岩が砕けます。</li> <li>・このギミックは1回限りです(破壊した岩は復活しません)。</li> </ul>		
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>荒の天候値を 4 以上にする→調べる→壊れる</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>↑ 空中庭園で 壊せる岩</p> </div> </div>		

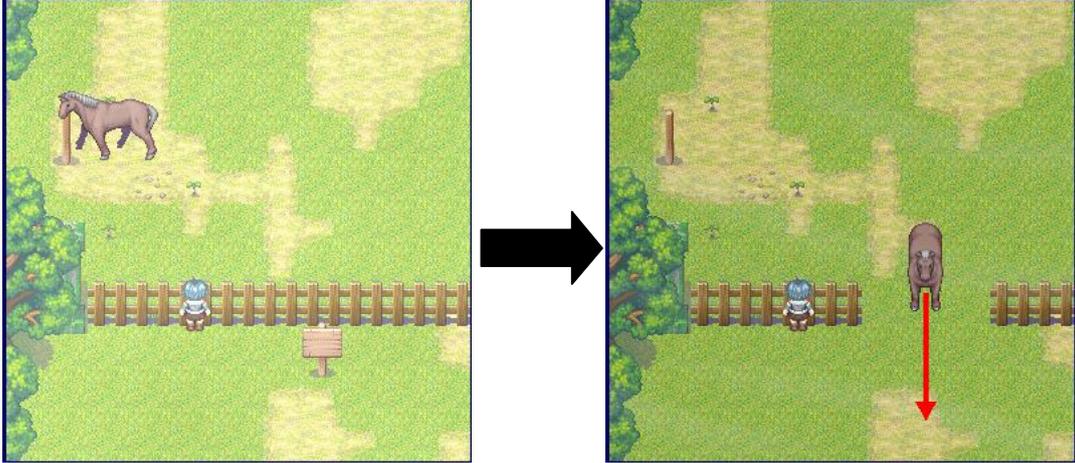
<p>パイプ連動レバー</p>	<p>なし</p>	<p>敵基地 &gt; 内装 05</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・パイプに連動する壁のレバーのみを下げると、「内装 05」にあるシャッターが開きます。</li> <li>・レバーは、調べるたびに上がった状態と下がった状態が切り替わります。</li> <li>・シャッターが開いた後、レバーの状態を変更すれば再び閉まります。</li> <li>・連動するレバーについては下図を参照してください。</li> </ul>		
<div style="text-align: center;">  <p>矢印のスイッチを下げると、シャッターが開く。</p> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>前マップ(内装 04)の壁のパイプがヒントになっています。</p> </div>		

見張り兵士	なし	敵基地 > 内装 03 敵基地 > 二階・内装 09
<ul style="list-style-type: none"> <li>・通路に見張りの兵士がいます。</li> <li>・兵士が向いている前を横切ろうとすると戦闘(逃走不可)が発生し、前のマップに戻されます。</li> <li>・「内装 03」の兵士は上下に、「二階・内装 09」の兵士は上・左・下の順で、それぞれ一定の間隔で向きを変えます。</li> </ul>		
		
<p>見ていない隙を狙って通り抜ける (ダッシュ推奨)</p>	<p>見つかると戦闘突入 その後、前のマップへ...</p>	
		
<p>兵士が上を向いているときに緑のゾーン、左を向いているときにピンクのゾーン、下を向いているときに青のゾーンにいると見つかる(左図参照)。 右図のようにしていくと楽に行けます(上を向いているときだけ注意が必要)。</p>		

赤青床スイッチ	なし	敵基地 > 二階・内装 10
<ul style="list-style-type: none"> <li>床にある赤と青のスイッチのうち、赤のスイッチのみを凹んだ状態にすると、「二階・内装 08」の二つのシャッターが開きます。</li> <li>それぞれのスイッチは、踏む度に凸状態と凹状態が切り替わります。</li> <li>一筆書きである必要はありません。</li> </ul>		
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  </div> <p style="text-align: center;">初期状態(左図)から右図のようにする。</p>		

水晶光線	暖	敵基地 > 外観 F
<ul style="list-style-type: none"> <li>暖の天候値を 4 以上にすると、図のⒶの水晶から左向きに光線が発生します。</li> <li>光線は、水晶に当たると特定の方向に進路を変えます。</li> <li>Ⓐ、Ⓑ以外の水晶は、調べると水晶に光線が当たった際の進路を切り替えることができます。</li> <li>光線がⒸの水晶に到達すると扉が開きます。</li> </ul>		
		

## ○白霞の樹海

<b>暴れ馬</b>	<b>荒</b>	白霞の樹海 > 外観 AB_1 白霞の樹海 > 外観 F 白霞の樹海 > 外観 H
・荒の天候値を 3 以上にして柵に近づくと、柵の向こうの馬が暴れ、柵を破壊していきます。 ・「外観 F」では、右側の木を破壊し、「外観 F_2」へ行けるようになります。		
		

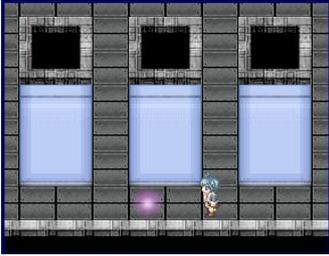
<b>飛んでくる木の实</b>	<b>荒</b>	白霞の樹海 > 外観 B 白霞の樹海 > 外観 D	白霞の樹海 > 外観 E 白霞の樹海 > 外観 F_2
・大木があるマップで荒の天候値を 2 以上になると、歩行中にランダムで木の实が飛んできて入手できたり、虫が飛んできて戦闘が発生したりします。			
<div style="text-align: center;">  <p data-bbox="592 1816 1002 1850">この木があるマップで発生します。</p> </div>			

## ○時計塔

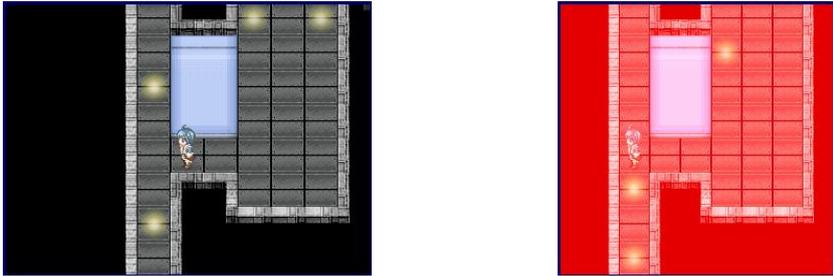
<p><b>隠れた落とし穴</b></p>	<p><b>荒、静</b></p>	<p>時計塔 &gt; 外観_2F 時計塔 &gt; 外観_3F</p>	<p>時計塔 &gt; 外観_4F 時計塔 &gt; 外観_5F</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・2つの塔を繋ぐ渡り廊下に所々落とし穴が開いています。</li> <li>・落とし穴に落ちると、ひとつ下の階の同じ位置に移動します。</li> <li>・静の天候値が1以上のときは、霧で落とし穴が見えませんが、静の天候値を0以下にすると見えるようになります(いずれの状態でも踏めば落ちます)。</li> <li>・また、一度落ちた落とし穴は、天候値に関係なく見えるようになります。</li> </ul>			
 <p>静1以上</p>		 <p>静0以下</p>	

<p><b>壁の穴</b></p>	<p><b>暖</b></p>	<p>時計塔 &gt; 外観_2F 時計塔 &gt; 外観_3F</p>	<p>時計塔 &gt; 外観_4F 時計塔 &gt; 外観_5F</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・柱や壁に空いている小さな穴は、暖の天候値を3以上にすることで中を見ることができます。</li> <li>・穴の中にはアイテムや、階段前の扉を開けるレバーがあります。</li> <li>・暖の天候値が2以下の状態で調べると、敵が出現することがあります。</li> </ul>			
 <p>暖2以下</p>		 <p>暖3以上で、アイテムなどがある穴が光る。</p>	



<b>光弾・桃(誘導)</b>	なし	研究所 > 区画 01-2
<ul style="list-style-type: none"> <li>・周囲には落とし穴がたくさんありますが、光弾が通る道は安全です。</li> <li>・光弾の動きを見て、落とし穴に落ちないように進みましょう。</li> <li>・後半の光弾は動きが速区、フェイントを使うので注意が必要になります。</li> </ul>		
		

<b>光弾・緑(ダメージ)</b>	なし	研究所 > 区画 02-1 研究所 > 区画 04-2
<ul style="list-style-type: none"> <li>・緑の光弾が一定のルートを移動しています。</li> <li>・ぶつかると、1歩戻される上、30ポイントのダメージを受けます。</li> </ul>		
		

<b>光弾・黄(警報)</b>	なし	研究所 > 区画 03-1 研究所 > 区画 03-2 研究所 > 区画 04-2
<ul style="list-style-type: none"> <li>・黄色の光弾が一定のルートを移動しています。</li> <li>・ぶつかると、作業員との戦闘になり、前のマップに戻されます。</li> <li>・「区画 03-1」「区画 03-2」では、奥のパネルを調べると光弾が消えます。</li> </ul>		
		

シャッター開放	なし	研究所 > 区画 02-2
<ul style="list-style-type: none"> <li>・30 秒以内にすべての床のスイッチを踏みシャッターを開放しましょう。</li> <li>・各部屋のスイッチをすべて踏むと、次の部屋へと続くシャッターが開きます。</li> <li>・失敗すると、「十字路 01」まで戻されます。</li> </ul>		
		

パスコード	なし	研究所 > 区画 05-2 研究所 > 区画 06-2
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「区画 05-2」「区画 06-2」の両方のパネルに正しいパスコードを入力すると、「十字路 03」のシャッターが開きます。</li> <li>・パスコードのヒントは、「区画 06-1」に置かれた 4 つのメモです。</li> <li>・西奥、東奥のそれぞれの 2 つのヒントを組み合わせることで正しいパスコードになります。</li> <li>・「区画 05-2」のパスコードは『しぜんからのどくりつを』となります。</li> <li>・「区画 06-2」のパスコードは『あたらしきちからとともに』となります。</li> </ul>		

## ○空中庭園

隠し床	静	空中庭園 > 外観 04
<ul style="list-style-type: none"> <li>・静の天候値を 4 以上にすると、隠れた足場が見えるようになります。</li> <li>・足場から外れると、落ちて「外観 04B」へ移動します。</li> <li>・見えない状態でも、足場を歩くことはできます。</li> </ul>		
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>静 3 以下</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>静 4 以上</p> </div> </div>		

空中庭園の小川	冷、暖	空中庭園 > 外観 05
<ul style="list-style-type: none"> <li>・冷の天候値を 4 以上にすると、小川が凍り、上を歩くことができます。</li> <li>・空中庭園の小川は、他の川や池と違い、凍っても滑りません。</li> <li>・凍った川の上で冷の天候値を 3 以下にすると、川に流され「外観 04」に移動します。</li> <li>・また、暖の天候値を 4 以上にすると、小川が干上がることで渡ることもできます。</li> <li>・小川が干上がると、滝の裏にある洞窟に入ることができます。</li> </ul>		
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>冷 4 以上</p> </div> <div style="font-size: 2em;">↔</div> <div style="text-align: center;">  <p>冷 3～暖 3</p> </div> <div style="font-size: 2em;">↔</div> <div style="text-align: center;">  <p>暖 4 以上</p> </div> </div>		

<p style="text-align: center;"><b>吊り橋</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>荒、静</b></p>	<p>空中庭園 &gt; 外観 08 空中庭園 &gt; 外観 09</p>
<p>・「外観 08」と「外観 09」を繋ぐ吊り橋は、<b>荒の天候値が 1 以上</b>のときは揺れて渡ることができません。</p>		
<div style="text-align: center;">  </div>		

以上