

JXQ氏のTAS100%runが発表されました(2006-4-18)。現時点では文句なく世界一ですが、それはじきに破られるもの。更なる高みを
目指し、このプレイを叩き台にしてアイデアを出し合ひましょう。

過去の100%run

by JXQ氏 in 39min

by Jacy氏 in 47min

by 蛍火氏 in 47min (実機プレイ風味)

JXQ氏のTAS100%run

[catnap222のメモ](#)

[nesvideosでのスレ](#)

大体読みました (catnap222)

改善案は中ほどあたりにJXQ氏自身がまとめています

ただしこれらは細かいものばかり。数フレーム速くなる程度のもの。

ハイジャンプブーツは先にとっておいたほうが良かったかも、と書いてます

プリンスタのミサイルも先にとっておいたほうが良かったかも、と書いてます

一見ミスっているように見える箇所はディレイを考慮しているとか、恐ろしく綿密。

足踏みブーストに気付かれるのも時間の問題、ぼい話も

特殊武器を使用しながらシャインすると、硬直時間が短くなるとかなんとか(!)

本当でした。ダイヤモンドダストを出していると硬直時間が短くなります

[metroid2002でのスレ](#)

例によって、実機派とTAS派のケンカが殆ど(笑)

みてらんない。

もっと根本的な話

グラップルを先にとるのは良いか悪いか?

スプリングボールはアイスがあれば取れる

アイスとグラップル、どちらを先にとるかという問題になる

しかしアイスとクロコマイアーの間のルートにひとつミサイルタンクがあり、しかもそこを阻むパワーボムブロックが

あるのが問題をややこしくしている。

このミサイルを取るためにはパワーボムが必要。ルートはいくつか考えられる。

- 1 ウェイブを取りクロコマイアーに行った後パワーボムを取得してからアイス~ミサイルを取得するルート。若しくは、アイスを取ったらノルフェアを出て、マリーディアからノルフェア深部に行く時にミサイルを取るルート。

利点

アイスがある分ボスに与えるダメージが早くなる。

敵を凍らせることができるため、縦長の部屋では上りやすくなる。

スプリングボールを取得する時間が若干早くなる。

欠点

この時点でアイスを取得すると、クロコマイアー直前のゲートからノルフェア入り口まで戻る時間が無駄になる。

- 2 クレイドの前にパワーボムを取得しておき、ウェイブをとった後アイスのところを直行してクロコマイアー~グラップリングを取得するルート。

利点

クレイドの付近にある、パワーボムを使って取るミサイルがクレイドにいく時に取ることができる。

ノルフェアの背景が緑の部屋の大部屋の下のエリアに行く時に、パワーボムがあるとショートカットできる。

欠点

プリンスタ赤色エリアに入った瞬間からパワーボムを取って往復する時間が無駄になる。

- 3 ウェイブを取りクロコマイアーに行った後パワーボムを取得してからアイスを見捨て、マリーディアの後に取るルート。

利点

この場合マリーディアをクリアした後にアイスを取るが、行き先がノルフェア深部になるのでルートのロスがなくなる。

高度なテクニックが必要になるが、スプリングボールを取得することでアイスを取得するときに早くなるポイントがある。

欠点

ボス戦、道中が進みにくくなる。

グラップリングを取るときにややロスが出る

4 ウェーブを取得した後、アイスを取得するがその後のアイスとクロコマイアーの間にあるミサイルを取得しない&グラップリングをマリーディアの後に回すルート。

利点

プラズマを取得していることによりクロコマイアーが早く倒せる。(普通の倒し方を完璧に行った場合よりもプラズマが早くなるかどうかは未確認。)

スペースジャンプを取得していることにより、グラップリング周辺のアイテムを取ることが容易くなり早くなる。

欠点

アイスを取りに行く時間が無駄になる。

特にTASではスペースジャンプの恩恵により早くなる部分が全くなくなる。(クロコマイアー戦も可能性が高い。)

1について

クロコマイアーからノルフェアの入り口までの戻りの時間は大きい。したがってTAS向きのルートではない。しかし実機ではアイスなしに進むのはほとんど不可能といえる。

実機向きルート。

2について

クレイドのところにあるミサイルがロスなく取れるのは大きなポイント。しかし、パワーボム往復にかかる時間をぬぐっているとはいえない。したがってTASにおいて現段階では使えないルートだと考えられる。しかし、パワーボム早期取得によることで早く取るポイントがもっと見つければ逆転の可能性もある。

実機においてはウェーブを取り、アイスとその後のミサイル、クロコマイアーと順序良く進めることができるルート。1よりもいいルートになる可能性は高い。

実機向きルート。ただ可能性を秘めているルートでもあるのでTASでも使われるかもしれない。

3について

アイスがノルフェア深部まで取れないが、TASではアイスがなくてもタイムに支障が出ない上、無駄な時間が最も少ないルートと考えられるため、TAS向きのルートである。

実機ではまずありえないルート。

TAS向きルート。2のルートが可能性を秘めているといっても、こちらのルートは完成度がかなり高いと思われる。

4について

グラップリング付近の改善はTASではかなりのものが出来上がっている。このためTASではこのルートは使えない。実機ではクロコマイアー、アイテム取得などが大きく早くなる。ただしスプリングボールを取るためにアイスによる壁すり抜けを行わなければならない。ノーセーブでは大きな賭けになってしまうだろう。それでも最終的には1・2のルートに必ずしも勝っているとはいいがたい。ただルートが面白い上に、こちらも可能性も秘めている。

実機向きルート。かなり上級者向け。

1～4を踏まえて、グラップリングとアイス、どちらを先に取るか？

TAS グラップリング

実機 ルートによる。

(文責 疾風)

先にPボムを取りに行くのは悪くないと思う

最初のSミサのところのミサイル三個とリザタンを後回しにしてはどうか？

最初のSミサのところのミサイル三個とリザタンを後回し

んんん？愚策と思ったけど割とアリか？

タイミングは沈没船の後、アイテムクリーンアップの時に取る時かな？

速くなる点

Sミサイル取った後、リザタンへ走る必要がなくなる

赤ドアをSミサイルで開き、最高速で部屋に飛び込める

リザタン部屋のミサイル×2にPボムが使える

遅くなる点
落下の中断ぐらい

あ、すげえ。常識の壁がまた一つプチッと破けた気がしました。

改善案

クロコマイヤー後のPボム

丸まりバウンドを利用すればシャインを使わなくても届く

discovered by catnap222(2006-04-22)

[download](#)



スプリングボール取得後の移動

掘削機から溜めて急いで降り、次の部屋でシャイン

余裕は数フレーム、超シビア

discovered by catnap222(2006-04-22)

[download](#)



クレテリアのボムブロック

ブーストを溜めなおさなくても、一回で通れる

discovered by catnap222(2006-04-22)

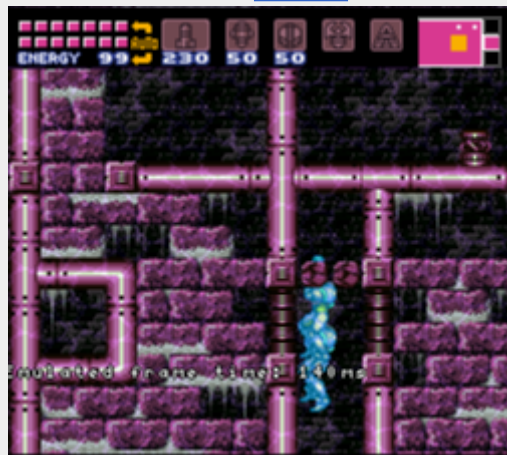
[download](#)



マリーディアのミサイルをverticalboostで取る
シャインの硬直がない分多少速いと思う

discovered by catnap222(2006-04-22)

[download](#)



XRAYの足場からシャインスパーク
従来のスペースジャンプよりかなり速くなるはず
足踏みブーストでギリギリ溜められる

100%runで実用化可能

discovered by catnap222(2006/04/09)

[download](#)



ガントレットe-tankを取った後シャインスパーク
前の画面から足踏みブーストを開始する
e-tankの手前ギリギリで溜める、そのまま丸まってPボムを打つ
破壊されるブロックを下打ち姿勢でギリギリ通過
狭い通路を通った後ギリギリでシャインスパークが打てる

100%runで実用化可能

discovered by catnap222(2005/08/31)

[download](#)



エテコーンあたり

CF無しSミサイルゲット法により、ダメージを受ける必要はない
 加えて、もう数フレーム短縮出来ればシャインが打てそう

discovered by catnap222(2006-04-30)

[download](#)



リチャージルーム回り

シャインを打てばもっと速い

discovered by catnap222(2006-04-30)

[download>](#)

#ref error : ファイルが見つかりません ()

verticalboost活用

多少ショートカットできそうな気がする

discovered by hotarubi(2006-04-22)

[download](#)

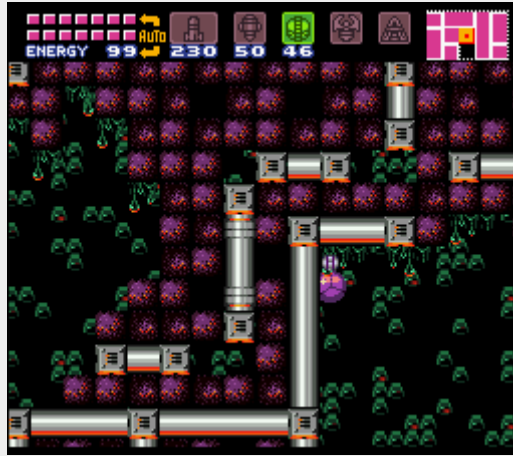


Pボムの置き方

ここに置けば先にブロックを壊せる

discovered by catnap222(2006-04-30)

[download](#)



アンチシャインスパーク

シャインスパークを使わないほうが早いと思われる箇所が沢山ある
マリーディアの三つなど

面白そうなルート案

マリーディア序盤のクリーンアップ
シャインでミサイル取った後、あえて上に登る
落ちながら管に入ってSミサゲット
その後落ちてエネタン取りに行く
別ルートを上がり、シャインを使わず上へ
pボムを先に取る（上の方のPボムは残す）
マリーディア-プリンスタ通路を通過して、後でPボムを取る