

FF12RTA 実演 観覧ガイド

文責：えぐち

はじめに

この度は 2012 年五月祭企画に御来場いただきありがとうございます。この記事では 1 日目の RTA 実演企画の内、私が行う FF12RTA について説明させていただきます。

プレイ条件

- PS2 の電源を入れた瞬間から計時を開始する。
- THE END のロゴが表示され音楽が止まった瞬間に計時を終了する。
- ゲーム機・ソフトでできる範囲であれば何を行っても良い。

FF12 には製作者が意図しなかったとの解釈が可能な仕様が何点か存在します。私が現在の戦略における RTA で用いる中ではモンスター再出現技^{*1}、魔法命中率マイナス必中技^{*2}、遠距離リーダー変更による敵消し技^{*3}がそれに当たります。しかしながらこれらを使っても RTA におけるゲームバランスが大きく損なわれることがなく、むしろ高いプレイスキルを有するプレイヤーが有利となる要素として働くため、特に禁止テクニック等の制限は設けておりません。

基本戦術

FF12RTA の戦闘における基本戦術はあるキャラが敵の攻撃を捌いたり無効化したりしている間に他のキャラが超火力で一気に倒すというものです。役割分担がはっきりしており、計画的な戦力整備の戦略が必要です。各戦闘では戦術が決まれば速く楽に敵を倒すことができる反面、僅かなミスが致命的なロスに繋がることも少なくないため、高度なプレイスキルが要求されます。

みどころ

運要素による戦略・戦術の遷移

多くの RPG の RTA には運が絡み、たとえ全く同じ戦略・戦術でプレイしても同じ結果を得られることは極めて稀です。従ってプレイヤーはあらかじめ様々な状況を想定し、プレイ中はそれまでの運に応じて臨機応変に戦略・戦術を選択していく必要があります。

FF12RTA も例外ではなく、主にマップ移動中や敵を倒した際に狙ったアイテムを入手できるかどうかという点で運が関わってきます。今回皆様にお見せできるのは運がある特定の形として現出した 1 通りのプレイだけですが、その背後には何通りもの選択されなかった戦略・戦術が存在

^{*1} 敵を撃破した直後にロケーションを移動すると倒したはずの敵が再出現する技。効率良い稼ぎを行うことができる。

^{*2} 命中率が計算によって導き出される魔法において、命中率計算結果がマイナスとなる場合必ず命中する技。一部のボスが速くかつ楽に倒せるようになる。

^{*3} キャラ同士の距離がある程度離れた状態でリーダー変更を行うと、それぞれのキャラの周りに出現している敵が消滅する技。一部のマップを安全に移動できるようになる。

します。そのため何故この運だとそのようなプレイになるのか、という点に注意しながら観覧していただくとより一層楽しめるかと思います。

楽勝ボスとの爽快感溢れる戦い

難関ボスとの緊張感に満ちた戦い

FF12RTA において倒すべきボス敵は非常に多く、その性質も多岐に渡っています。中には弱点を突かれてあまりにも呆気なく倒されるボスや、行動を封じられて何もできないまま倒されるボスも存在します。これらの戦闘を見て爽快感に浸るのも一つの楽しみ方と言えるでしょう。

しかし当然ながら全てのボス敵にそのような倒し方が適用できるわけではなく、一部のボス戦は非常に難度が高いものとなります。参考までにそれに該当するボス戦を列挙しておきます。

ブッシュファイア

攻撃自体は激しくなくただ勝つだけなら楽勝と言えるボスなのですが、戦闘中にワープを行ってこちらの攻撃を無効化したり長い専用モーションの発生する大技のブッシュファイアを使ってきたりして時間に直接攻撃してくるため、場合によってはストレスの溜まるボス戦となります。

ジャッジ×2

おともの帝国軍剣士・帝国軍魔道士を含めると同時に6体もの敵と戦うことになる戦闘です。この時点では複数の敵に同時に攻撃できる手段が限られておりどれもが一長一短と言えるため、一筋縄ではいきません。ボスであるジャッジ2体は最大HPの32%ダメージとスロウのステータス異常効果を与えるトライアタックを使い、こちらの通常攻撃をガードする可能性もあり、さらにこちらの通常攻撃に対しカウンターしてくる可能性もあるという攻守に優れた強敵です。私の戦略によるFF12RTAにおいて戦闘中の状況判断が最も要求されるボス戦です。

ティアマット

これまでのボスとは一線を画する高いHPを誇るボスです。強力な属性攻撃であるエアロやブレスに加えこちらの攻撃を封じるドンアクガを使ってくるため、それら一つ一つについて対処する必要があります。瀕死時にこちらの通常攻撃によるダメージを1/3にしてくるため、ここで如何にしてダメージを与えるかがタイム短縮における大きなポイントとなります。

マンドラズ

マンドラプリンス・キングアルラウネ・オニオンクイーン・パンプキンスター・トマトキャプテンの5体と同時に戦うこととなります。それぞれが多彩な攻撃手段を持つ上にマップ上を動き回るため、非常に厄介です。幸いそれぞれの最大HPが低いいため範囲攻撃を上手く用いれば一気に撃破でき、これを狙っていくこととなります。

アーリマン

高いHPに加えこちらの攻撃を無効化するワープ、さらにおともの召喚や各種ステータス異常を与える攻撃といった小技も使いこなすRTA中1、2を争う難敵です。HPが減った味方を優先的に攻撃してくる性質も極めて厄介です。HPが減って同形同名のモンスターを大量に召喚された際

に、本体を見つけ出して一気に撃破できるかが焦点となります。また、敵の魔法攻撃をこちらが反射することでトドメを刺してしまうと LP が得られなくなる点にも注意が必要です。

パンデモニウム

HP がある程度減った時に得る HP 消費攻撃のオプション効果が強力で、この際に連撃を繰り出されると非常に苦しいものとなります。弱点が存在し、こちらの攻撃が決まればすぐに倒すことができるため殺られる前に殺る精神で速撃破します。

ドクター・シド 2 + ファムフリート

高い攻撃力を有するボス 2 体と同時に戦うこととなります。ファムフリートを安定して撃破するためにはゲストのレダスを上手く制御する必要があり、そのために連戦準備段階から色々と仕込むこととなります。ファムフリートを撃破してもドクター・シド 2 の有する被ダメージ返しのオプション効果のため、非常に緻密な戦いが要求されます。

ヴェイン = ノウス

高い攻撃力から繰り出される連撃が危険です。おとものセフィラの攻撃によるドンムブの追加効果も嫌な存在です。敵の行動を上手く阻害すると大技である戒律を使わせることなく撃破することができるため、これに成功するかどうかは鍵となります。

予定タイム

チェックポイント	目標	自己記録
電源 ON	0:00:00	0:00:00
ダスティア狩り 1 終了	0:29:50	0:29:50
ミミッククィーン撃破	1:01:30	1:01:56
ダスティア狩り 2 終了	1:23:00	1:22:19
ベリアス撃破	2:11:00	2:11:27
ティアマット撃破	2:40:00	2:40:14
ゼリー狩り 2 終了	3:15:00	3:14:55
アーリマン撃破	4:14:00	4:14:44
シュミハザ撃破	5:07:00	5:07:26
ドクター・シド 2 撃破	6:02:00	6:03:24
不滅なるもの撃破	6:16:00	6:19:15
THE END	6:25:00	6:28:15

上記の目標タイムはプレイ全体を通してミスが一切無ければ達成できるはずだと私は考えています。しかしながら管理すべき要素が非常に多い FF12RTA においてノーミスでのプレイは極めて困難であり、プレイヤーの総合力が問われることとなります。はっきり言って相当に厳しい目標です。