

# FF12RTA 実演 レポート

執筆・文責：えぐち

## はじめに

この記事では 2012 五月祭 1 日目に行った RTA 実演企画の内、私が行った FF12 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<sup>\*1</sup>**、**魔法命中率マイナス必中技<sup>\*2</sup>**、**遠距離リーダー変更による敵消し技<sup>\*3</sup>**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。

## 戦略・戦術・稼ぎ概要

RPG のタイムアタックを行う際、まず何について考えることから始めるのが最も良いのでしょうか？ 私はまず**多くのボス敵に通用する、最も有効で手軽な戦術**について考えることにしています。この考え方の是非はともかく、FF12 においてこれに該当するのは**瀕死範囲魔法反射戦術<sup>\*4</sup>**です。一度の行動で 3 回分ダメージを与えられる上、多くの魔法はそれぞれ属性を持ち簡単に強化したり敵の弱点を突いたりすることができます。さらに魔法には**1 回購入するだけでパーティーメンバー全員が使用可能**であるという利点があり、できるだけ稼ぎにかかる時間を減らしたいタイムアタックにおいては人数分用意しないといけない武器攻撃に対して大きなアドバンテージを持ちます。敵の攻撃を盾役が一手に引き受けるため、戦闘の展開を予想しやすいという利点もあります。以上の理由より、ボス戦における基本戦術は瀕死範囲魔法反射戦術を取ることにし、これが通用しない敵についてはそれぞれ考えます。

FF12 ではシナリオ進行に応じて必ず調べられる戦力が非常に限られており、タイムアタックを

---

<sup>\*1</sup> 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。

<sup>\*2</sup> 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。

<sup>\*3</sup> 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。

<sup>\*4</sup> 味方全員をリフレク状態にした後、瀕死状態となり瀕死魔力 UP のオプション効果を得たキャラが味方を対象に範囲攻撃魔法を使い、反射して攻撃する戦術。アタッカーを守るため、おとり状態となって敵の攻撃を受け止める盾役が必要。