

# ダークソウル RTA

文責：Gienah

## はじめに

この記事では駒場祭 3 日目に行われる RTA 実演会のうち、『ダークソウル RTA』についてみどころを記します。ダークソウルは 2011 年 9 月に発売されたアクション RPG で、かつて心を折る難度を謳って話題となった『デモンズソウル』の後継作品です。先月末にはダウンロードコンテンツとして追加シナリオが配信され、それに合わせた修正パッチの配布で小規模なバランス調整がなされました。この企画では調整後のバージョン 1.06<sup>1</sup>を用いた RTA を行います。

さてこのゲーム、俄然 RTA 限界が活気づきまして目を見張るような記録が次々と生まれているようです<sup>2</sup>。大方の RPG とは異なり序盤から中盤のうちに最終武器の候補が手に入るために武器をひとつに絞って強化するルート構築がほとんどなのですが、ある意味では目的が「最速となる武器を探す」だけではなく「武器ごとに最速のルートを探す」という様相を呈しているようにも見え、ダークソウル RTA は現在多様性とロマンに満ち溢れています。

今回は特に強力なランダムドロップアイテムである「黒騎士の剣」または「黒騎士の斧槍」のいずれか取得できた方を用いて RTA を行います。

さいごに。いくら練習を重ねても敵の行動パターンが悪ければ時間のロスになり、最悪の場合は死に至ります。有利を取れる行動を誘発してできる限り運の要素を減らすのは勿論ですが、どうしても駄目だったときには気に病まないことが一番大事です。囁き祈り詠唱し念じましょう。

## ルール

- ・ロード時間短縮のため、ロードラン到達までを一度メモリに読み込んだ状態の PS3 をオフラインで使用します。
- ・初回の New Game 選択から計測を開始し、「薪の王グウィン」を撃破して霧を抜けた直後の暗転で終了します。
- ・キャラメイクは何度でもやり直し可能ですが、計測は止めません。

---

<sup>1</sup> RTA に影響する主な修正点は、一部取得アイテムの変化や装備品「暗い木目の指輪」「スズメバチの指輪」の弱体化など。

<sup>2</sup> 今回の RTA で用いる戦法にも、今までに培われてきた技術のいくつかを参考にさせていただきました。この場を借りて敬意の念を表明いたします。

## 禁止事項

- ・「最初の火の炉」へのバグショートカット

## 許可される事項

- ・意図的なプロファイルロード
- ・「公爵の書庫」における地形を利用したショートカット（いわゆる書庫カ、ただし安定しないので今回は使いません）

# 戦略

## 「黒騎士の剣」または「黒騎士の斧槍」ルート

はじめにも書きましたが、今回の RTA は「黒騎士の剣」または「黒騎士の斧槍」を武器として行います。まず「城下不死街」で黒騎士（剣）を倒し、武器を落とさなかった場合は「狭間の森」にいる黒騎士（斧槍）を撃破します。ここで 2 体ともドロップしなかった場合<sup>3</sup>、キャラメイクからやり直します。

当然このルートで斧槍を用いることになると、剣持ちの黒騎士を倒したぶん通常の斧槍ルートより遅くなります。今回は企画の都合上計測をリセットできないため、剣・斧槍いずれにしても可能な限り早く黒騎士武器を入手するためにこのようなルートを選択します。また、企画として実演する都合上あまりにもリセットを繰り返す事態になることを避けるための妥協でもあります。

## 「暗い木目の指輪」弱体化に伴う、重装備と軽装備の使い分け

このゲームでは装備可能重量と現在装備重量の比によって回避行動（ローリング）の性能が変化します。「暗い木目の指輪」は装備することにより、装備重量が装備可能重量の 1/2 以下のときのローリングを高性能の特殊ローリング（木目ロリ）に変化させる指輪、でした。バージョン 1.05 までは。

1.06 パッチにより木目ロリの条件は「装備重量が装備可能重量の **1/4** 以下のとき」に修正されました。これにより「石の鎧」などといった強力な防具を装備したままの木目ロリが困難となったため、回避を優先する戦闘では防御を捨て、軽装で戦うことを余儀なくされます。

---

<sup>3</sup> 手元にある申し訳程度の統計によると黒騎士武器のドロップ率は 13/56。恐らく 25%程度に設定されているものと思われる。

## チャートなど

### 北の不死院

チュートリアルステージです。後に黒騎士（剣）をバリエーションするため、盾を取得します。ここを抜けるときに丁度3分だと理想的です。

[心折ポイント]

- ▶ 不死院のデーモンに殴られる

### 火継ぎの祭祀場 ～ 城下不死街

いわゆるステージ1という立ち位置のエリアですが、まだこちらの取り得る戦術が限られているため全エリア中最も安定しません。黄金松脂を取得し、黒騎士（剣）をバリエーションで殺します。ここで「黒騎士の剣」が手に入れば黒騎士剣ルートへ。

[心折ポイント]

- ▶ 不死兵士が回避困難なジャンプ攻撃を多用
- ▶ ハベルの騎士に殴られて即死

### 狭間の森

先ほど黒騎士剣を入手できなかった場合、ソウルを拾って黒騎士（斧槍）を落とします。ここで「黒騎士の斧槍」も手に入らなかったら「ゲームを終了」し、キャラメイクからやり直します。

[心折ポイント]

- ▶ そもそも武器が出ない

### 黒い森の庭 ～ 城下不死教区

ガーゴイルはショートソードのまま黄金松脂をエンチャントして撃破します。ソラールを喚べば安定しますが今回はカット。

[心折ポイント]

- ▶ ガーゴイルが増援まで飛び回ってガン逃げ → 火焰地獄

### 火継ぎの祭祀場 ～ 病み村 ～ デーモン遺跡

武器・エスト瓶を強化し、ペトルスとロートレクを殺害します。クラークは剣ルートの場合、隙を見て着実に攻撃します。溶岩を積極的に吐いていてくれれば早いです。斧槍の場合は嵌め殺します。爛れは倒す方が早いのですが、今回は安定をとって落とします。

[心折ポイント]

- 「猛毒！」
- クラーグの攻撃で即死（4分近いロス）

## 城下不死教区 ～ 黒い森の庭

アンドレイを殺害します。1.06 では剣でもチェーンが繋がらなくなりました。油断していると小パンから10割もらえるので注意します。

忍者をスゴイタカイガケからアラバマ落としで「暗い木目の指輪」を入手します。石装備一式も回収。シフとは軽装で盾を持ちながら戦います。

[心折ポイント]

- アンドレイに喧嘩を売って返り討ちに合う

## センの古城

アイアンゴーレムは落としたいですが、失敗したら泣くまで殴ります。

[心折ポイント]

- 岩の当たり所が悪くて死亡 or 岩に2回当たって死亡

## アノール・ロンド

火防女は殺さない予定です。下手に落下死した場合大量のソウルとリアル人間性をロストすることになるので注意します。武器を+5まで強化し、ソラールを喚んでオンスモ戦へ。

[心折ポイント]

- 落下死
- ソラール召喚時、重騎士に殴られる

## 地下墓地 ～ 巨人墓場

事故が起きやすいため、まず地下墓地の篝火を灯して継ぎ火します。巨人墓場はジャンプを必要としない安定ルートを通ります。ニト戦には全回復・全身石装備で突入してゴリ押しします。いわゆるPOTガブ飲みスタイル。

[心折ポイント]

- 地下墓地ショートカットを骸骨に邪魔される
- ニト戦開始直後に剣舞（1発だけなら誤射かもしれない）
- ゴリ押し勝負でニトに負ける（衝撃波連打など）

## 公爵の書庫 ～ 結晶洞穴

書庫カは使用しません。人間性の双子をここまで温存し、敗北イベントのあと積極的に使用して人間性を稼ぎます。

[心折ポイント]

- シース第2戦で呪死

## デーモン遺跡 ～ 混沌の廃都イザリス

道のりが長いですが集中して進みます。安定のため百足のデーモン前と苗床前で篝火を灯します。

[心折ポイント]

- 炎司祭の衝撃波連打などによる事故死（5、6分近い大幅なロス）
- 苗床戦 BAD 嵌り（精神の削れるガリガリという音が聞こえます）

## 小ロンド遺跡

公王戦はかなり苦手なので頑張ります。体力さえあれば軽装でも耐えますし、逆に強靱があっても普通に怯むため半裸で突撃します。

[心折ポイント]

- 梯子を昇る際に亡霊が猛攻
- 公王がガン逃げ衝撃波連打など

## 最初の火の炉

1.06 パッチによる「スズメバチの指輪」弱体化で撃破に必要な攻撃回数が3回から4回に増えましたが、所詮はグウィンです。パリィしてさくっと殺します。

[心折ポイント]

- 所詮……とかいいながら負けちゃうひとがいるんですか？

## 体感によるボスの強さ

強い	【墓王ニト】【四人の公王】
普通	【灰色の大狼シフ】【竜狩りオーンスタイン & 処刑者スモウ】 【白竜シース】【百足のデーモン】【混沌の苗床】【薪の王グウィン】
よわい	【不死院のデーモン】【鐘のガーゴイル】【混沌の魔女クラーク】 【デーモンの炎司祭】
持たざるもの	【爛れ続けるもの】【アイアンゴーレム】【三人羽織】

## 目標タイム

チェックポイント	目標タイム
黒騎士の剣 or 斧槍入手	0:20:00
目覚ましの鐘（不死教会）作動	0:25:00
目覚ましの鐘（クラグの住処）作動	0:35:00
アノール・ロンド到達	0:50:00
竜狩りオースタイン & 処刑者スモウ撃破	1:00:00
墓王ニト撃破	1:10:00
白竜シース撃破	1:25:00
混沌の苗床撃破	1:40:00
四人の公王撃破	1:55:00
計測終了	2:00:00