

FF12 RTA 観賞ガイド

文責：たらひろ

はじめに

2013年駒場祭の東京大学ゲーム研究会の企画にご来場いただきありがとうございます。この記事では私が2日目に行うファイナルファンタジー12RTAの簡単な解説をさせていただきます。

ルール

- ・計測時間は、「PS2 電源 ON」～「THE END が表示されて音楽が停止した瞬間」
- ・通常のPS2本体、ソフトでできる範囲なら何をしても良い

FF12には仕様ともバグとも取れるような技が存在します。「装備変更技¹」「モンスター再出現技²」「敵消し技³」「命中率マイナス魔法必中技⁴」等がそれにあたりますが、これらの技を使用してもストーリーの正常な進行を損なわず、競技としても深みが出るため、これを許可し、積極的に使っていきます。

戦略の概要

このゲームではボスから経験値が手に入らないので、ストーリー進行を止めて通常の敵を集中して倒し稼ぎを行うことが必要になります。パネロ離脱後及びバルフレアとフラン離脱後にダスティア狩りを、ティアマット撃破後にゼリー狩りを行うことで、経験値及びLPとギルを稼ぎます。

多くのボスには、リフレク状態の味方が集まっているところに味方に対して範囲魔法を使い、その反射でダメージを与えていく戦術が有効です。さらに、魔法を使うキャラが瀕死魔力UPのライセンスを取り、予め瀕死状態にしておき、HPの高いキャラがおとり状態になるなどして相手の攻撃を引きつけることで、さらなるダメージアップを狙います。ただ、この戦術が通用しないボスも存在するので、そういった中のいくつかのボスをピックアップして簡単な解説をしていきます。

- ・ミミッククィーン

初期位置の手前の通路に入ると、そこにミミッククィーンが入って来ることができず、打撃を食らわなくなるので、そこからブリザドを使って倒します。

- ・ジャッジ×2（+帝国軍兵士3+帝国軍魔道士）

ジャッジと帝国軍兵士を集めた所にダークを使って複数の敵にダメージを与えていきます。エアロの魔片やダークの魔片を手に入れていれば戦いが楽になりますが、これらのアイテムが手に入っていない状態でジャッジにトライアタックを連発されると負ける可能性があります。

¹ 行動中のキャラの装備を変更すると、その行動がキャンセルされることを利用する技。

² あるモンスターを倒した後、経験値・LP獲得表示が出る前にそのロケーションを離れてもう一度入ると、そのモンスターが再出現する技。

³ あるキャラから離れた他のキャラヘリダーチェンジすることで、周りの敵が消える技。

⁴ 命中率が計算で導かれる魔法において、その値が負になったとき、必ず命中するようになる技。

・ティアマット

範囲攻撃のドンアクガやプレスを使ってくる他、HP も高い強敵です。ティアマットはほとんどの攻撃で一番近い敵を狙ってくるので、ヴァンが近づいて攻撃を受けている間に、相手の弱点である土属性を持つサイプレスパイルと、瀕死状態のとき『たたかう』で与えるダメージが2倍になる鋼のゴルケットを装備した狂戦士状態かつ瀕死状態のバッシュが『たたかう』でダメージを与えていきます。相手のHP が2割を切ると瀕死防御力UP のオプションを得て、『たたかう』等の物理攻撃で与えるダメージが1/3 になるので、リフレク状態かつ瀕死状態のパネルを出し、ヴァンにリフレクをかけた上でパネルが自分にダークを使って反射でもダメージを与えていきます。

・マンドラーズ

一度に5体の敵を相手にしなければならない戦闘なので、相手に直接、攻撃魔法を使っていきま
す。デコイをバッシュにかけても、攻撃がバッシュではなく瀕死のアタッカーに来ることも多いの
で、アタッカーが何回も戦闘不能になる可能性があります。

目標タイム

チェックポイント	目標タイム	実際のタイム
電源 ON	0:00:00	
ミミッククィーン撃破	1:00:00	
ベリアス撃破	2:07:00	
ティアマット撃破	2:40:00	
ジャッジ・ベルガ撃破	3:55:00	
アーリマン撃破	4:25:00	
シュミハザ撃破	5:17:00	
ドクター・シド（2回目）撃破	6:15:00	
不減なるもの撃破	6:30:00	
THE END	6:39:00	