

# SIREN RTA

## 文責・プレイヤー 錦糸町民

東京大学/工学部 2 号館

初日/9 時 0 分 33 秒

終了条件

## すべてを知る

### どうあがいても、絶望

SCE（ソニー・コンピュータエンタテインメント）の不朽の名作 SIREN。

私はこれほどまでにシナリオが練られた作品を見たことがない、  
と言っていくくらいにこの作品を評価している。  
しかしながら、タイトルの知名度が高くても、  
その深淵まで覗き込んでいる人間にあんまり遭遇した事がない。  
やはりホラーゲームの暗い雰囲気がいけないのだろうか？  
こんなにも美しい世界が広がっているというのに。

「SIREN はとっても明るくて綺麗なゲームなんだよ」

私が RTA を楽しくプレイする事により、  
1 人でも多くの人にそれを理解してもらいたい。  
そう私は決意し、コントローラーを握りしめるのであった。

### ルール

- ・“New Game”を選択した時を時間計測開始、“すべてを知る”が表示された時を終了とする。
- ・PS2 通常版を使用。
- ・全てのアーカイブを取得し、その一覧を表示する。
- ・バグ使用等の禁則事項は設けない。

### シナリオの進め方

SIREN のシナリオは次のような流れで進められる。

あるステージがあったとする。

そのステージをクリアすると別のステージが開放される。

これを繰り返す事によりシナリオが進む。

そして、ステージクリアの条件を SIREN では**終了条件**と呼ぶ。

1 つのステージには 2 つの終了条件があり、

どちらかの終了条件を達成すればステージクリアとなる。

しかし、終了条件ごとに開放されるステージが違う。

つまり、**全てのステージをクリアするためには、全ての終了条件を達成する必要があるのだ。**

ちなみに、ラスボスを倒すだけなら一部のステージはスルーできる。

## 終了条件 2

終了条件は2種類、「終了条件 1」と「終了条件 2」がある。

このうち終了条件 2 が曲者で、

別のステージで**終了条件 2 を達成するための必要行動**を達成しなければいけない。

もし必要行動無しで挑んだ場合、道が塞がっている等の理由により、

終了条件 2 を達成する事ができなくなってしまう場合がある。

ただし、ステージによっては必要行動無しでも、

敵が増える程度のデメリットしかない事もあるので適宜スルーしていく。

これが故に、終了条件を満たすだけでなく他のステージの必要行動も要求される。

## アーカイブ

しかしながら、これだけでは“すべてを知る”事はできない。

SIREN には**アーカイブ**という物が存在する。

アーカイブとは SIREN の世界を知るための資料である。

その形式は本・掛け軸・刀・像等、多岐にわたる。

アーカイブは2種類の入手方法がある。

まずはムービーを見るだけで入手できる物。これは特に問題ない。

ちなみに、SIREN のムービーは全て飛ばせるのでタイムロスは無である。

そして、もう1つはステージ内で特定のオブジェクトを○ボタンで調べると入手できる物。

こちらは少々厄介だ。

敵のそばに配置されていたり、特殊なギミックを利用しないといけなかったり、

プレイヤーの手間を余計に増やしてくれる。

アーカイブはただでさえ見にくいし手間がかかるので、

初見プレイかつノーヒントだと間違いなく見落としてしまう物が多数ある。

そして、アーカイブを99種集めると手に入る100個目のアーカイブが

“すべてを知る”者の証なのだ。

要するに**アーカイブを全部集める**、という事である。

## まとめ

以上より、各ステージごとに以下の作業を繰り返す事になる。

- ・アーカイブを入手する。
- ・他のステージの**終了条件 2 を達成するための必要行動**を達成する。
- ・**終了条件**を達成する。

もちろん、アーカイブも必要行動も無いステージなら最速で終了条件を達成しに行く。

そして、RTA という事で、この一連の流れをこなしつつ**全力でステージを駆け抜ける**。

時に**正規ルート**を無視し、ゴリ押し可能なら**ゴリ押し**。

最終的に全てのアーカイブを揃え、終了条件 1 と 2 両方を達成した時こそが“すべてを知る”時だ。

## 戦闘について

### 武器が無いと戦えない

倒す手段である武器が無いのだから、当然敵を倒す事はできない。  
しかも、武器の入手方法が非常に限られている上に、  
そもそも武器が入手不可能というステージも多い。  
武器がない状態で敵に遭遇したら逃げる一択である。

### 基本的にタイマン

SIREN の攻撃モーションは遅い上に相手がとてものけぞる。  
そのため、1対1なら問題ないのだが相手が複数いると厳しい。  
モーションの遅さ故に複数の敵を連続して殴れない。  
しかも、相手の攻撃を食らうとのけぞりが長いせいでハメられる。  
特に逃げ場のない壁際で複数の敵を相手にすると詰む事が多い。  
銃を持っていたとしても途中で弾切れして、リロード中に死ぬ事もある。  
よって、タイマンに持ち込めないようなら逃げた方がいいだろう。

### 銃が怖い

敵に殴られる分には結構たくさん殴られても平気なのだが、  
銃による攻撃はやたらダメージを受けるのでとても痛い。  
キャラにもよるが、1~2発食らえば死ぬ。  
しかも、狙撃手の命中精度が無駄に高い。  
初心者がプレイすれば間違いなく、どこから狙撃されてるか分からないまま死ぬだろう。  
一応、多少ダメージを受けても時間経過で徐々に体力が回復していくのが救いか。  
相手が近くにいるなら対処はしやすい。  
気づかれる前に殺す、これが一番簡単だ。  
もし見つかっても遮蔽物を上手く利用して相手に無駄撃ちさせて、  
弾切れを起こした所で一気に近づいて殺せばいい。  
もし相手が遠くにいるなら、こちらも銃を使って狙撃するしかない。  
しかし、銃を持っているキャラはそこまで多くないので、大抵の場合は逃げる事になる。

**結論：武器がある状態でタイマンに持ち込めないようなら逃げる。スルー推奨。**

## 視界ジャック

SIREN を象徴するシステムの1つが“視界ジャック”である。  
これは文字通り相手の視界を見る事ができるシステムだ。  
例えばこちらを見張っている敵がいたとして、こいつの視界をジャックする。  
そして、視界がよそを向いた時、それは敵はこちらを見ていない時だ。  
その隙を突いて先へ進む、等といった攻略を可能にしている。  
また、視界ジャックを使って情報収集も可能だ。  
もし現実で視界ジャックが使えるのなら、試験中に他の人の答案が見放題になるだろう。  
こんな感じの事がゲーム内でもできるのだから非常に便利なシステムだ。  
しかし、RTA では必要な情報は事前を知っているのだからそこまで役に立たない。  
これを使う事自体はタイムロスなので、できるだけ使わないようにしていきたい。  
強制的に待たされる場面では使っておいて損はないので使うが。

## RTA 的登場人物紹介

SIREN のシナリオは群集劇である。

主人公ポジションのキャラだけに焦点を当てるのではなく、多数のキャラクター達が交錯する事で物語が進んでいく。

これについて語り出すと五月祭会誌の文量が無駄に増やしてしまうので省略するが、世界観とキャラクターの背景の絡み方が非常に上手いので、興味があれば是非調べて欲しい。

まあ、何が言いたいかといえば、「**ステージごとに使うキャラが変わるよ**」という事なので軽くキャラクターについて紹介しよう。

### 須田恭也

【使用武器】火かき棒・拳銃・狙撃銃・焰薙（日本刀）・「うりえん」  
一応主人公。

拳銃の弾が6発しかなかったり、狙撃銃の入手が終盤だったりするので、基本的に火かき棒で戦う事になる。

ラスボス戦は完全な覚えゲー。

### 神代美耶子

操作はできないが、**同行者**として登場。

SIREN ではたびたび操作キャラ以外のキャラが同行してくる。

基本的に同行者は足を引っ張る事しかできないので邪魔。

美耶子は目が見えないので操作キャラから離れると移動できなくなる。

そのせいで最速で進むと美耶子がついてこれなくなるので RTA 最強の罨。

いかにプレイヤーが盲導犬としての役割をこなせるかが鍵。

### 竹内多聞

【使用武器】拳銃・鉄パイプ

拳銃が使えるステージが多いので戦闘は楽。

ただし、終盤までは拳銃しか使えないので弾切れすると詰みかねない。

RTA では地味にリロードや弾数管理が面倒である。

### 安野依子

操作はできないが、**同行者**として登場。

通常プレイでは邪魔になる事が多いが、

こいつは美耶子と違って置いて行っても勝手に追いついてくるのでまだマシ。

それでも邪魔なものは邪魔なのだが。

### 牧野慶

【使用武器】？

基本的に武器はない。

しかも、同行者の知子が足が遅くて邪魔。

戦闘はできるだけ避けた方が無難。

後半ステージではいきなり完全武装になってジェノサイドし始めるが、

それについてはシナリオ上のネタバレになるので触れないでおく。

## 宮田司郎

【使用武器】 スパナ・ネイルハンマー

最強の打撃武器ネイルハンマーの使い手。

ネイルハンマーは非常に攻撃力が高く、スパナよりも少ない攻撃回数で敵を倒せる。

そのため、メニュー画面を開くロスを差し引いてもスパナをネイルハンマーに持ち替えるべき。

弱点は打たれ弱い事。

1発弾丸を食らっただけで即死する事もあるレベル。

## 恩田理沙

【使用武器】 傘

武器が無い上に敵を振り切れない地形のステージがあるせいできつい。

しかし、後半のステージで傘を入手すると面白い事になる。

傘は威力最弱の武器なのだが、武器があれば敵を倒せる。

そのおかげで、ちょっとしたネタを使うとタイムの大幅短縮が可能なのだ。

詳しくは実プレイをお楽しみに。

ちなみに、こいつは同行者としても登場する。

フラグ立てに役立ってくれるし、そこまで邪魔にならないので良い子。

## 四方田春海

【使用武器】 無し

こいつのステージは SIREN 最難関とよく言われる。

武器が無いので敵を倒せない、まではいいのだが、春海は敵と接触するだけでゲームオーバーになる。

シナリオ的にちゃんと理由があるのだが、RTA をする際にはデメリットにしかならない。

ゴリ押しができない以上、敵の配置と行動を把握してクレバーに立ち回る事になる。

うっかりステージ終盤でミスると平気で 10 分以上のロスが発生するのでやばい。

春海が同行者のステージでも触れたら即死の性質はあるので同行者としても扱いづらい。

## 志村晃

【使用武器】 狙撃銃

狙撃おじいちゃん。

このゲームの狙撃は非常に操作性が劣悪である。

しかし、それを差し引いても遠距離から狙撃できるし、1発で敵を即死させる事ができるので強い。

弱点は体力が少ないせいで走るとすぐに息切れする事。

## 前田知子

【使用武器】 無し

スペック的には春海に近いが、こちらは多少なら殴られても死なない。

それ故にゴリ押しが可能なのでまだ気が楽である。

ただし、牧野の同行者として登場する時は邪魔。

## 美浜奈保子

【使用武器】 拳銃

足が速いので RTA 的には強い。

武器無しで突っ込んでも余裕で敵を振り切れるので駆け抜けが可能。

ただし、息切れするのも早いので注意。

短距離走が得意なタイプ。

## 高遠玲子

【使用武器】 バール

バールのような物、というかバールそのものの使い手。  
バールはやや大ぶりに代わりに威力が高くリーチも長い。  
弱点は同行者が春海だという事。  
先述のように春海は敵に触れるだけでアウトなる。  
しかも春海の足が遅いため油断するとはぐれたりする。

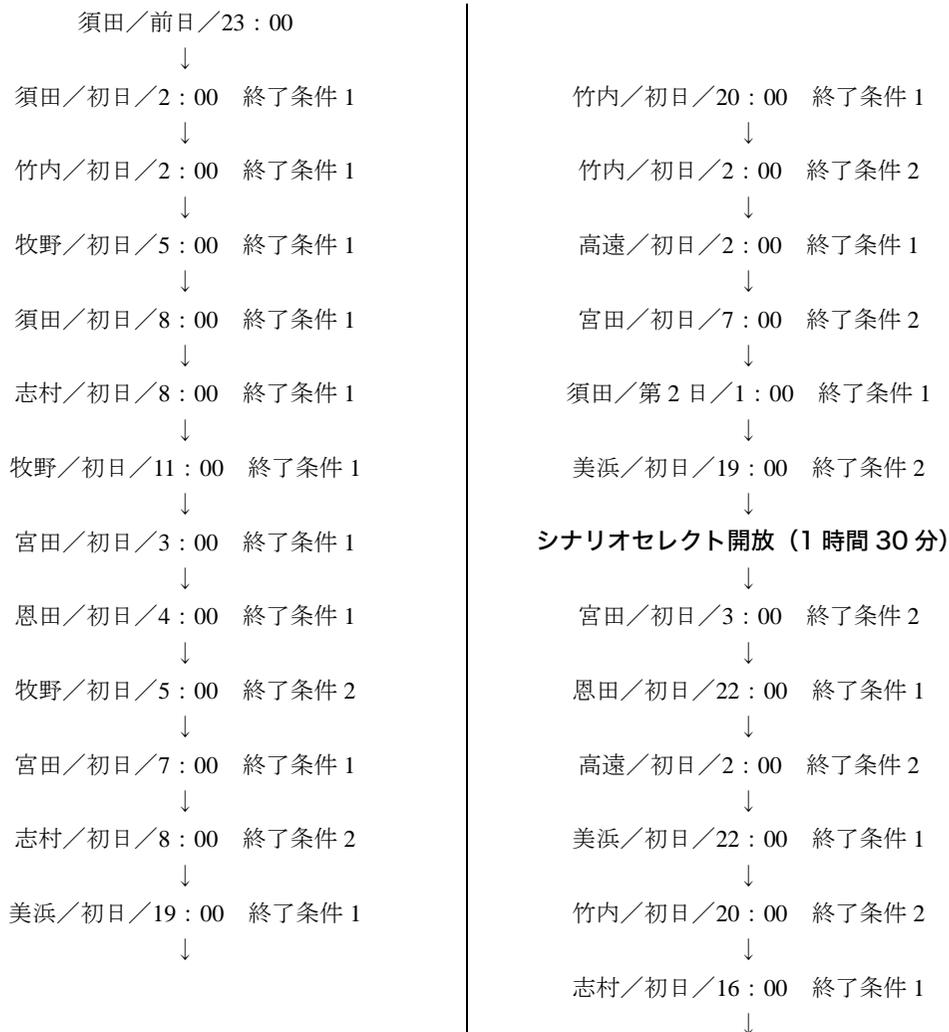
## 攻略順

SIREN は攻略順の自由度が高い。

しかも、「最短」と見なせるルートが複数ある。

終了条件 2 のための必要行動とステージの開放に気をつけつつ、  
全てのステージを 2 回ずつ（例外アリ）クリアすれば順番はあまり関係ない。  
そのため、今回の RTA でどんなルートを使うかここに記しておく。

※ ( ) 内はその時点までの予定タイム



恩田／初日／4：00 終了条件 2  
 ↓  
 竹内／第 2 日／10：00 終了条件 1  
 ↓  
**(2 時間)**  
 ↓  
 志村／初日／16：00 終了条件 2  
 ↓  
 前田／初日／17：00 終了条件 1  
 ↓  
 須田／初日／8：00 終了条件 2  
 ↓  
 竹内／第 2 日／18：00 終了条件 1  
 ↓  
 前田／初日／17：00 終了条件 2  
 ↓  
 高遠／初日／23：00 終了条件 1  
 ↓  
 志村／初日／16：00 終了条件 1  
 ↓  
 竹内／第 2 日／10：00 終了条件 2  
 ↓  
 宮田／第 2 日／0：00 終了条件 1  
 ↓  
 宮田／第 2 日／0：00 終了条件 2  
 ↓  
 牧野／第 3 日／12：00 終了条件 1  
 ↓  
 竹内／第 2 日／18：00 終了条件 2  
 ↓  
 須田／第 2 日／7：00 終了条件 1  
 ↓  
 須田／第 2 日／7：00 終了条件 1  
 ↓  
 須田／初日／2：00 終了条件 2  
 ↓  
 牧野／初日／11：00 終了条件 2  
 ↓  
**(3 時間)**  
 ↓  
 高遠／初日／23：00 終了条件 2  
 ↓  
 恩田／初日／22：00 終了条件 2  
 ↓

前田／第 2 日／6：00 終了条件 1  
 ↓  
 須田／第 2 日／1：00 終了条件 2  
 ↓  
 四方田／第 2 日／15：00 終了条件 1  
 ↓  
 美浜／初日／22：00 終了条件 2  
 ↓  
 須田／第 2 日／20：00 終了条件 1  
 ↓  
 四方田／第 2 日／15：00 終了条件 2  
 ↓  
 須田／第 2 日／20：00 終了条件 2  
 ↓  
 四方田／第 3 日／0：00 終了条件 1  
 ↓  
 前田／第 2 日／6：00 終了条件 2  
 ↓  
 竹内／第 3 日／3：00 終了条件 1  
 ↓  
**(4 時間)**  
 ↓  
 四方田／第 3 日／0：00 終了条件 2  
 ↓  
 竹内／第 3 日／3：00 終了条件 2  
 ↓  
 牧野／第 3 日／16：00 終了条件 1  
 ↓  
 牧野／第 3 日／16：00 終了条件 2  
 ↓  
 須田／第 3 日／23：00 終了条件 1  
 ↓  
 牧野／第 3 日／12：00 終了条件 2  
 ↓  
 竹内／第 3 日／22：00 終了条件 1  
 ↓  
 竹内／第 3 日／22：00 終了条件 2  
 ↓  
 須田／第 3 日／23：00 終了条件 2  
 ↓  
 随辰子／684 年  
 ↓  
**「すべてを知る」(5 時間)**