

FINAL FANTASY 13 対戦 RTA 観戦ガイド

文責:たらひろ

はじめに

この記事は駒場祭 2 日目 (11/23) に行われる FF13 対戦 RTA の観戦ガイドです。今回は東京大学ゲーム研究会会員のたらひろと F による FF13RTA 対戦を行います。

当記事では FF13 をプレイしたことがない方にも、FF13RTA の概要をわかりやすくお伝えします。

レギュレーション

禁止事項:

- EASY モードの使用 (EASY モードでの戦闘を禁止)
- PS3 の SSD 換装や、正規のソフト・ハードでは無いものを使用する行為
- 必要以上の大声を出す行為

備考:

- ソフトは PS3、日本語版を使用
- PS3 本体は CECH-4200B を使用
- ver1.01 のパッチを適用した状態でプレイする

戦闘の基礎知識

ほとんどの RPG の RTA で最も大きなウェイトを占めるのは戦闘と言って差し支えないでしょう。FF13 の戦闘は、時間経過で減っていく「チェーンゲージ (画面右上に表示されています)」を上げて相手をブレイクさせた後、大ダメージを与えるようにデザインされており、RTA においても多くの場合はそのようにして戦闘を進めていきます。

また、FF13 を特徴付けるシステムとして「オプティマ」が存在します。あらかじめ、戦闘の前に各キャラクターのロールのセット (これを「オプティマ」と呼びます) を 6 種類用意し、戦況に応じて使い分けていきます。

ロールもまた 6 種類存在するので、簡単に説明します。

ATK: 相手に大きなダメージを与える。チェーンゲージはあまり上昇しないが、持続時間は大きく伸ばす。

BLA: チェーンゲージを大きく上昇させるが、持続時間はあまり伸ばせない。

DEF: 自分に攻撃を集めたり、味方の受けるダメージを減らしたりして、味方を守る。

JAM: 相手に悪影響のある状態変化を引き起こす。チェーンゲージも上昇し、持続時間も伸びる。

ENH: 味方に強化系の状態変化を引き起こす。

HLR: 味方を回復する。

ただの説明だけではわかりにくいと思いますので、実際に簡単な例を挙げておきます。

- 最初は「ENH+DEF+HLR」でこちらの態勢を固める。
 - 次に「BLA+JAM+JAM」で相手に状態変化を与えつつ、チェーンゲージも持続時間もバランス良く上げる。
 - 状態変化が入ったら「BLA+BLA+BLA」でチェーンゲージを上げて一気にブレイクを狙う。
 - ブレイクしたら「ATK+ATK+BLA」でさらにチェーンゲージを上げつつダメージを与えて敵を倒す。
- というようにオプティマを使い分けていきます。

RTA において、こんなルールは要らない、死にルールだ、というようなルールは**存在しません**。無駄を切り詰めていく RTA においても余すところなく 6 種のルールが使用される、というバランスの取れたオプティマシステムは、FF13 の大きな魅力の 1 つと言えるでしょう。

大まかな進行

FF13 はシンボルエンカウント形式を採用しているため、物語進行上必要な戦闘以外は回避することが可能です。実際、FF13RTA では殆どの必要ない戦闘は行いません。では、ボスに勝つための戦力はどのように整えるのでしょうか。

ボスを倒すと「CP」と呼ばれる、普通の RPG で言うところの経験値のようなものが手に入ります。この CP を使って「クリスタリウム」を成長させ、ステータスの上昇や、魔法・アビリティの習得を行うことになります。クリスタリウムの成長にはある程度の自由度があるため、うまく利用すればボスのみから得た CP のみでもそれなりのステータス上昇と有用な魔法・アビリティの獲得を行うことができます。

さらに、FF13 では武器やアクセサリを「改造」することで高い火力を得ることができます。改造に必要なアイテムを購入するお金は、モンスターと戦うことなく入手できるアイテムを売却することで十分に工面できます。

また、FF13 では「スモーク」と呼ばれるアイテム群が存在します。これは非戦闘中に使うことのできるアイテムで、使用后一定時間内に敵に触れるとあらかじめ有利な状態変化を起こした状態で戦闘に臨むことができたり、通常では避けにくい敵を避けることができるようになったりと、種類に応じた便利な効果を得ることができます。これは序盤で手短かに入手することができるので、終盤の分まで計算して、十分な量を取っておくことになります。

「CP」「改造」「スモーク」を上手く利用して得た戦力で、立ちはだかる強いボス達を倒していくのが FF13RTA です。もちろん戦力だけがあればいいのかというとそうではなく、戦闘の際の技術も必要になります。戦況を見極め、こしかないというタイミングで行動し、オプティマを切り替えるということが要求されます。

見どころ

まずなんといっても、ブレイク中の敵を派手に打ち上げ、5 桁台のダメージを連発するところでしょう。難しいことがわからなくても、戦闘画面を見ているだけで満足していただけるのではないかと思います。

また、プレイヤーの素早いコマンド操作にも注目です。FF13 は戦闘がアクティブタイムで進んでいき、コマンド操作がもたついている間にも、敵は動き、チェンゲージは減ります。そのため、通常のコマンド式 RPG の RTA とは別の次元でのコマンドの早さが求められ、必然的にプレイヤーの操作スキルは高くなっています。

他には、フィールド上でのキャラクターの動きも楽しんでいただけるのではないのでしょうか。一旦敵の前に出てから後ろに下がっておびき寄せ、敵が動いた隙間を通ったり、後ろから追いかけてくる敵がぶつかってくる直前で横に動いて躲したりと、あの手この手を使って敵を避けるキャラクターの姿はコミカルですが、プレイヤーは至極真剣です。「敵に何回ぶつかったか」ということはタイムに直結します。

難関

FF13 には「リスタート」機能があり、たとえ戦闘で全滅してしまっても、その直前からやり直すことができます。したがって従来の FF の RTA のように、全滅によりタイムを大きくロスする、といったことは起こりにくいです。

とはいえ、同じ箇所でも何度もリスタートを繰り返していたらかなりのロスになります。全滅までは至らずとも、敵の行動によってはこちらの戦術が上手く行かず、戦闘が泥沼化してしまうこともあります。あるいは、戦術が複雑になってしまうため、ミスが生じてそれが元で全滅、といったこともあるでしょう。FF13 は基本的にリーダーが死亡した時点で全滅扱いになるので、従来の FF よりも全滅はしやすと言えます。この項ではそういった危険性のある箇所を紹介いたします。これらの箇所では、プレイヤーの順位が入れ替わる可能性が高いと言えるでしょう。

○試作騎ユイジンシヤン: 5 章

ライトニングとホープで戦うことになります。戦闘の序盤に『耐○○モード』を使用し、相手に弱点属性が生じます。『耐氷雪モード』『耐雷光モード』『耐水流モード』ならそれに応じた弱点属性を突けるので問題ありませんが、『耐火炎モード』が来た場合、この時点ではライトニングが敵の弱点である氷属性を使用できないので、戦闘が長引くことになります。

○飛空戦車グライフ: 7 章

ライトニング・ファンク・ホープで戦うことになります。相手の攻撃に合わせてポーション等による回復を行ってれば問題はないはずですが、序盤の攻撃が激しい時期にミスを起こしてしまうと、それが原因で一気に崩されてしまうということがあります。さらにここでリスタートを行うと、その前の「PSICOM 駆逐猟兵*2+PSICOM 特火駆逐兵」戦からやり直しになってしまい、ロスが大きいです。

○バルトアンデルス (1 回目): 9 章

ライトニングが固定、他の 2 人は自由に選択できます。開始時に「ファルシ右外装・ファルシ右副次装・ファルシ左外装・ファルシ左副次装」も共に出現するので、まずはこの 4 つを倒すことになります。これらの攻撃がこちらの誰かに集中し、特にそれがリーダーのライトニングだったりすると、危険な状態に陥ります。

無事に 4 つの外装を倒しても、終わりではありません。相手は HP が 70% 以下になると『デストルドー』を使用してくるようになります。威力自体はうまく対処すればこれ単体では大したことはありませんが、これが来るとブレイクゲージが 100% に戻ってしまうことが問題で、戦闘が長引いてしまいます。さらに、『デストルドー』で削られた所に『タナトスの嘲笑』という強力な攻撃が来ると危険なので、そこに気を配る必要もあります。

○シド・レイズ: 10 章

この辺りからは、基本的にキャラクターを自由に選ぶことが可能になります。相手は HP が 60% を切ると『メタモルフォーゼ』を使用して姿形が変わります。直後に『セラフィックレイ』を使用してきて、これをまともに食らうとリーダーが一撃で死亡してしまうこともあります。そのため、通常はブレイクした後に『スマッシュアッパー』での打ち上げとひるみにより『メタモルフォーゼ』を使用させずに一気に倒すことを狙いますが、少しのミスでこの戦術が崩れてしまうことがあるので、注意が必要です。

○アレキサンダー: 11 章

ホープ・ライトニング・ファンクの 3 人で固定です。リーダーのホープの HP が低いと、アレキサンダーの攻撃で一撃死してしまうこともあります。ファンクの『挑戦状』で自分を狙わせホープから狙いを逸らすのが定石ですが、『挑戦状』のタイミングがズレて効果的に使用できなかった場合や、狙いを逸らしたがファンクとホープの位置が近く、ホープが巻き添えを食らってしまう場合もあります。

○ヘカトンケイル: 11 章

ヴァニラ・ファンクの 2 人で戦うことになります。こちらもファンクの『挑戦状』でヴァニラに攻撃が行かないようにしますが、やはりファンクとヴァニラの距離が近いとリーダーのヴァニラが巻き添えを食らって危険になります。FF13 では戦闘中のキャラクターの配置を直接変えることはできず、行動によって間接的に制御することしかできないので、時にはどうしようもない場合もあります。また、召喚獣戦のお約束としてリーダーが『死の宣告』を食らうので、過剰に回復を行っているとは戦闘に勝利する前にヴァニラが死亡してリスタート、という事態になりかねません。

○バルトアンデルス (2 回目): 11 章

顔露出後に放ち、敵の弱体化とこちらの強化を打ち消す『アポトーシス』、HP が 40% 以下になると放ち、全体に大ダメージを与える『タナトスの哄笑』が脅威です。『タナトスの哄笑』はなんとか全員が耐えられますが、相手は本体と独立

したパーツが『レーザー』を放ってくるので、ギリギリ耐えたと思ったら『レーザー』でリーダーが死亡……という事態になりかねません。最初に HP を 40%以下まで削り、召喚獣を利用して『タナトスの哄笑』をしのぎ、さらにドライビングモード中の無敵時間を利用して『アポトーシス』を躲す、という流れが理想です。しかし、相手の行動（『レーザー』の偏り）によっては回復を入れざるを得なくなり HP を 40%以下まで持って行けず、都合の悪いタイミングで『タナトスの哄笑』を食らう、という展開になることもよくあります。

○ブラウド・クラッド (1 回目): 12 章

ブレイク終了時に『リミッター解除』を使用し、自身を強化しつつ HP を 30 万程度回復するので、ブレイク中は味方の回復を行わずに一気に倒しきることを狙います。しかしながら、ブレイク中も本体とは独立したビットが『レーザー』を放ってきます。この『レーザー』が集中すると味方が死にかねませんが、安易に回復もできないので、危険な戦闘と言えるでしょう。

○ブラウド・クラッド (2 回目): 12 章

1 回目よりも HP が 2 倍以上に増えています。HP が 60%未満になると『リミッター解除』を使用し、HP を全回復しますが、この時に自身はデプロテ・デシエル状態になります。そのため、「1 回目のブレイクで HP を 60%未満まで削って『リミッター解除』を使わせる→2 回目のブレイクを起こして HP を削り切る」という戦術を取るのが定石です。しかし、やはり回復に手を回すと削り切れない他、2 回目のブレイクを起こすのに手間取っていると『防空モード移行』を使われ、チェーンゲージが 100%に戻ってしまいます。また、『スマッシュアッパー』などによる打ち上げが半分の確率でしか入らないので、打ち上がらなかった場合はブレイク中の相手の行動によってこちらが全滅に追い込まれるということも有り得ます。

○バルトアンデルス (3 回目): 13 章

全体に大ダメージを与える『アルテマ』が強力です。ダメージの変動幅が大きいので、高いダメージを引くとリーダーが一撃で死亡してしまうこともあります。『アルテマ』を複数回使われないうちに手早く倒してしまいたいところですが、ブレイク中に『タナトスの哄笑』を使われると、ほとんどの場合味方がひるんで攻撃できなくなるため、削りきれずに 2 回目の『アルテマ』が来てしまうことになりかねず危険です。

○オーファン (1 回目): 13 章

バルトアンデルスに続く連戦なので、スモーク系の効果が得られません。最初に『心無い裁き』を使用して HP を大きく削ってくる他、HP が 40%以下になるとブレイク状態が解除され再び『心無い裁き』を使用します。他にも『鉄槌』『搾取のエレクトラ』といった全体攻撃や、『レイエム』『殺戮のエディプス』といった強力な単体攻撃を持ち合わせています。『ディエス・イレ』に至ってはまともに食らうとほとんど全滅確定の強力な全体攻撃です。

相手をバイオ状態にし、HP を 40%以下にするまではブレイクして攻撃し、それ以降は強力な攻撃をしのぎながら少しずつダメージを与えていきます。限界が来たら召喚獣を呼び出し、ドライビングモードでの無敵時間を利用してバイオによるスリップダメージで倒れるのを待ちます。複雑な戦闘なので、集中力を持って戦うことが求められます。

○オーファン (2 回目): 13 章

FF13 のラスボスに当たります。バルトアンデルス (3 回目) から続く 3 連戦の最後に位置するため、こちらもスモーク系の効果無しで戦うことになります。『万象の妖光』が脅威で、リーダーが一撃で倒されてしまうこともあります。それ以外の攻撃はさほど強力ではありませんが、もたもたしていると『無益なる時』でチェーンゲージが元に戻ってしまうので、手早くブレイクさせる必要があります。

小技の解説

RTA 中、何のために行われているかわかりにくいような行動をすることがあります。その内の一部を簡単に解説します。

○同じオプティマに変更している / あまり役割の変わらないオプティマに変更している。

→オプティマを変えてから約 12 秒経った後、再度オプティマを変えると、ATB ゲージが瞬時に満タンになるから (この仕様を「12 秒ルール」と呼びます)。

○ブレイクする前なのにアタッカーで攻撃している。

→チェーンゲージの持続時間が伸びるから。チェーンゲージの持続時間は、ブレイクの持続時間にも関係している。

○ポーションなどのアイテムを使用する直前でコマンドを止めて様子を見ている。

→普通に食らったらひるんだり打ち上げられたりする攻撃が来る直前にアイテムを使用することで、そのひるみや打ち上がりを阻止することができるから。

○ブレイクの直前でコマンドを止めて様子を見ている。

→相手の一部の技は、発動し始めてからブレイクさせることで飛ばすことができるから。

○スニークスモークを使って敵を躲した後、また戻って敵に当たり、リスタートしている。

→スニークスモークを使った状態で戦闘に入りリスタートすると、使ったスニークスモークが戻ってくるから (スニークスモークの個数が 1 つ増えるから)。また、敵を躲してある程度進んでから戻ってくることで、リスタート後に敵を躲した後の場所から開始できるから。

○ATB ゲージの進み方をゆっくりにしている / 戦闘中敵を倒しに行かず放置している。

→戦闘時間が長引くにつれて、戦闘後にスモーク系アイテムを入手する確率が上昇するから。

プレイヤー紹介

○F (学部 3 年生)

記事を書いてもらった人。『FF3』、『FF10-2』の RTA の経験がある。普段は他の FF シリーズや音ゲーなどを行っていることが多い。5 年前のゲームのグラフィックに感動しながら初プレイを進めていたとか。

【一言】飛空兵はゴミ

【自己ベストタイム】6 時間 6 分 20 秒

○たらひろ (学部 2 年生)

記事を書いている人。FF シリーズでは『FF9』と『FF12』の RTA の経験がある。それ以外では『ドラゴンクエスト』シリーズの RTA などを行っていることが多い。この対戦のためについ最近 PS3 を買った。

【一言】敵避けがづらい。

【自己ベストタイム】6 時間 8 分 42 秒

※自己ベストタイムは、11 月 16 日時点でのものです。

想定タイム

対戦ということもあり予定タイムの詳細な設定をするのが難しいため、大雑把な想定タイムを掲載しておきます。

New game 選択	0:00:00
ファルシ=アニメ撃破	0:30:00
オーディン戦突破	1:15:00
試作騎ユイジンシヤン撃破	1:50:00
飛空戦車グライフ撃破	2:35:00
バルトアンデルス (1回目) 撃破	3:25:00
ヘカトンケイル戦突破	4:05:00
バルトアンデルス (2回目) 撃破	4:55:00
プライド・クラッド (2回目) 撃破	5:30:00
オーファン (2回目) 撃破	5:59:00
The End	6:00:00

※～撃破/突破は、リザルト画面が出た瞬間。

※The End は、背景の絵が全て出た瞬間。