

星のカービィ 64 RTA 鑑賞ガイド

文責:sometan

1. 初めに

2014年駒場祭の東京大学ゲーム研究会の企画「ゲー研の絆」にお越しいただき、ありがとうございます。この記事では私が行う星のカービィ 64 の RTA の解説をさせていただきます。

2. ゲーム概要

星のカービィ 64 は、2000年に発売されたカービィシリーズの第6作目です。本ゲームの特徴はコピー能力の多彩さです。カービィシリーズではおなじみのコピー能力ですが、今回は「コピーミックス」という概念があり、単品で7種類のコピーが存在していて、コピーミックスが28種類（同一コピーをミックスして強力にすることも可能）存在しているので、計35種類ものコピーがあります。このミックスコピーを用いて謎を解いて取るクリスタル（100個全て集めることで最終面が出現する）も存在していて、少々複雑なゲームになっています。

3. RTA ルールについて

- 一般的な RTA と違い、計測開始は電源オンではなく、0%のファイルを選択したタイミングです。また、計測終了はラスボス「02」の HP を 0 にした瞬間です。
- このゲームは有益なバグ技が皆無に等しいので、バグ技についての制限は設けません。
- カービィ 64 には 64 版 ROM の前期版、後期版、バーチャルコンソール（以下 VC 版）、カービィコレクション版（以下カピコレ版）の4種類が存在しています。この中で、RTA のタイム的に大きく分けると 64 前期版、後期版、VC 版とカピコレ版の3種類に分けられます。

それぞれの特徴は、主なものを上げると

64 前期版 ……ステージ読み込みが遅く、一部ボス戦でボスに無敵時間がある

64 後期版 ……ステージ読み込みは遅いが、上記のボス戦のボスに無敵時間が無い

VC 版とカピコレ版 ……ステージ読み込みも早く、上記のボス戦のボスに無敵時間も無い

ということで、理論タイムは早い順に

VC 版とカピコレ版、64 後期版、64 前期版

となります。ですがこの3つは備考として区別されることもあるので、今回はせっかくなのでプレイ人口の少ない”64前期版”を選択しました。

4. 戦略の概要

基本は、必要に応じてコピー能力を現地調達しながら進んでいきます。

まずはクリスタルを取るためにコピー能力が要求されている時以外の移動手段についてです。バーニング、バーニングバーニングの2つが有力候補として挙げられますが、結論から言ってしまうと基本的にはバーニング、ピンポイントでバーニングバーニングです。

この理由ですが、バーニングは、最高速度はバーニングバーニングに劣りますが、使った後の硬直を息継ぎキャンセル（バーニングが切れてからいいタイミングで A→B→B）でほぼ連続して使うことができ、結局は平均速度が殆ど変わらなくなることを考えると、コピーを作る手間が少ないバーニングのほうが速いからです。また、このゲームはステージの高低差が大きいので、バーニングバーニングに比べて段差に引っかかった時のロスが小さいこと、ボス戦で使うと効率のいいバーニングカッターに変更するときに一度コピーを捨てることなくそのまま使えること、バーニングをコピーできる敵が単体で居ることが多いということ、という理由もあります。

そして次に考えるのは、「安定」についてです。今回は”1 発勝負”であることを考えると、リセットを何度もして、都合のいい敵の行動を引くことができるわけではありません。よって一部場面において普段 RTA をする時とは別のコピーを持ち越します。具体的には、レベル2ボスであるピクス戦です。普段は、2-4 の中ボス戦からスパークスパークを持ち込むのですが、ピクスの攻撃チャンスになりうる行動の3種類のうち、1種類だけこちらがほとんど手を出せなくなってしまうものが存在します。練習ではこれを3連続で使われて、撃破が5回目の攻撃チャンスまでもつれこんで1分30秒ほどロスしたことがあります。なので、どの攻撃が来ても対処できるバーニングボムを持ち込むことにします。バーニングボムを持ち込むのに15秒ほどロスが出てしまいますが、こちらの腕ではなく完全なる運勝負の部分で1分30秒のロスの可能性がある、というのは危険度が高いのでそちらのルートを取ることにします。

5. 実際のコピー推移

以下で、ミスがなかった場合のコピー推移について書きます（コピー無しの状態は省略）。これから外れていたらどこかでミスをしてリカバリーをしている、ということです。

1-1……バーニング → バーニングボム

1-2……バーニング

1-3……バーニング → カッターカッター → バーニングバーニング

1-B……バーニングバーニング

2-1……バーニングバーニング → ストーン → スパークストーン

2-2……スパークストーン → バーニング

2-3……ストーンニードル(以前のステージに戻って回収) → バーニング

2-4……ボム → スパークボム → スパーク

2-B……バーニングボム (以前のステージに戻って回収)

3-1……バーニング → アイス → アイスボム

3-2……ストーン → バーニングストーン → バーニング

3-3……バーニング → カッターボム → ストーン → カッターストーン

3-4……カッターストーン → ボム

3-B……ボム

4-1……バーニング → ストーン

4-2……ストーンボム(以前のステージに戻って回収)

4-3……ニードル → アイスストーン

4-4……アイスストーン → バーニング → バーニングカッター

4-B……バーニングカッター

5-1……バーニング

5-2……バーニング → ニードル → ニードルスパーク

5-3……ニードル → ニードルストーン

5-4……ニードルストーン → バーニング→スパークカッター → バーニング→バーニングカッター

5-B……バーニングカッター

6-1……ニードル → ニードルボム

6-2……スパーク(以前のステージに戻って回収) → スパークカッター

6-3……スパークカッター→バーニングニードル → スパークカッター

6-B~7-B はレベル 6 ボスであるミラクルマターの行動次第でコピーが大きく変わり、かつ数十パターン存在してしまうので省略します。

6. 目標タイム

チェックポイント	目標タイム
ポップスタークリア	00:07:45
ホロビタスタークリア	00:22:15
ウルルンスタークリア	00:37:00
コレカラストスタークリア	00:53:30
ブルブルスタークリア	01:11:30
リップルスタークリア	01:21:15
ファイナルスタークリア (計測終了)	01:23:00