

# スーパーマリオ 64 16 枚 RTA

文責：ゆーま

## ◎概要

今回の企画では、スーパーマリオ 64 (以下マリオ 64 と表記) の 16 枚 RTA に時間制限を設けて行います。2 時間の間に計測を複数回行い、その中で最も良いタイムの物を今回の記録として採用します。予定としては、夏コミ会誌で書いた『初心者でも出来るスーパーマリオ 64 16 枚 RTA』のルートを用いて計測を一度行った後、残りの時間を使って好記録を狙ったルートの計測を、リセットを繰り返しながら行います。

## ◎16 枚 RTA とは？

マリオ 64 は色々な技を駆使する事で、本来 70 枚スターを集めないと行く事の出来ない最後のクッパステージ (以下 Last クッパと表記) に 16 枚で辿り着く事が出来ます (0 枚でも可能)。安定と速さのどちらにも重きを置くかによって取るスターは若干変わりますが、大筋は変わりません。基本的なルートとしては 8 枚スターを集める→1 つ目のクッパステージ (以下 1st クッパと表記) →7 枚スターを集める (15 枚まで) →ウサギすり抜け (後述) →スター「クッパのせんすいかん」取得→2 つ目のクッパステージ (以下 2nd クッパと表記) →Last クッパとなります。計測は、電源を入れた瞬間から、Last クッパを倒した後に出て来る大スターに触れた瞬間までとなります。

## ◎主な技について

マリオ 64 には、RTA をする際にいくつかの有名な技があります。ここでは、その中でも有名で、今回の RTA に関係している技を 4 つ紹介します。

1 つ目は、ウサギすり抜けという技です。スターを 15 枚取得すると、地下 1F の通路にウサギが出現します。このウサギは本来捕まえるとスターを 1 枚取得出来る城内で獲得出来るスターのギミックの 1 つなのですが、このウサギを捕まえ扉の隙間などのポリゴン描画の隙間でしゃがみ込むと、当たり判定等の処理によって壁の向こう側へすり抜ける事が出来ます。この技を駆使する事で、本来スターを 30 枚集めないと開かない 2nd クッパに入るためのスターの扉をすり抜けて 15 枚で突入します。その後 2nd クッパに入るためのフラグである「クッパのせんすいかん」のスターを取得する事で計 16 枚となり、これが 16 枚 RTA という競技が成立する理由です。

2 つ目は Backwards Long Jump (以下 BLJ と表記) と呼ばれる技を紹介します。マリオの操作の 1 つに幅跳び (マリオが一定速度以上で移動している時に Z+A) という物があり、幅跳びは後ろ向きに出す事も出来ます。この後ろ幅跳び中に、階段や坂など歩いて登ることが出来る程度のなだらかな段差 (坂) に差し掛かった所で、マリオが着地する瞬間に A ボタンを連打すると、連続で何回も後ろ幅飛びする処理が行われ、本来ではありえない様な加速が行われます。本来幅跳びは、飛んだ時が一番速く、着地するまでに減速しているのですが、減速するよりも先に次の幅跳びが行われるため、規格外の速度に達します。この時マリオがお

尻を地面に擦りながらすごい勢いで後ろに飛んで行くためケツワープとも言われています。この技を駆使する事で、本来スターを 50 枚集めないと入れない 3F や、70 枚集めないと無限に階段が続く無限回廊を突破する事が出来るため、2nd クップを倒して 2F への鍵を手に入れると、そのまま取得スター数 16 枚のまま Last クップに突入する事が出来ます。

3つ目は BLJ に関連する技の一部で、Lobby BLJ (以下 LBLJ と表記) と呼ばれる技です。その名の通りロビー (エントランス) で BLJ を行うのですが、この技を使う事で、本来スターを 8 枚集める必要がある 1st クップへの扉をスター0 枚で突破する事が出来ます。この技の最大の利点は、スター0 枚でも地下に行ける事です。地下にあるスターは比較的速く取れるスターが多いため、大幅にルート変更する事で、かなりのタイム短縮が見込めます。LBLJ を使用する場合は大抵 1st クップで赤コインを 8 枚集めてスターを取得し、そのスターを用いて「ボタンキングのとりで」に入り、すぐに取りれるスターを取って地下にすぐ向かう、というルートを取ります。

最後に、「ぶっこわさない」(「ぶっこわ」と略して呼ぶことが多い) と呼ばれている技です。ボタンキングのとりでというステージに「たいほうでぶっこわせ!」というスターがあるのですが、このスターを実際にはたいほうでぶっこわさないで取るという技です。原理としては、大砲でぶっ壊れる壁は壊れない壁に接している状態にあるのですが、その隙間に崖掴まりする事で、手の当たり判定をぶっ壊れる壁の中にめり込ませ、そのめり込ませた当たり判定の範囲とスターの当たり判定の範囲を重ねる事で、無理矢理スターを取得する、というものです。成功すると城内にマリオが戻るまで BGM が消えます。この技は成功するとかなりの速さでスターを取る事が出来るため、純粋にその速さがタイム短縮に繋がったり、このスターを取得する事でルートを変更する事が可能になり、大幅なタイム短縮に繋がったりします。

## ◎方針

### ・記録狙いルートについて

今回の RTA の方針ですが、リセットが可能とはいえ時間制限もあるため、一発勝負の範疇と考えています。ですので、出来る限り安定度を重視したルートを考えたいと思います。まず初めに、真に記録狙いならば、この技の使用は必須であると思いますが、LBLJ の使用を制限します。これは、安定度を重視したルートを構築する際に、序盤で成功するまで何度もリセットをする事になる LBLJ を入れる事が方針に反するためです。勿論、真に記録を狙うならばこの技は必須です。

また、同様の理由で先述したスター「たいほうでぶっこわせ!」の取得を制限します。これは、このスターを安定して取る事が難しいため、何度もここでリセットする事になる可能性を消し、突破率、安定度を高く維持するためです。

恐らくこの 2 つの技を制限する事で、それぞれ 1 分以上タイムが変わって来ると思います。16 枚 RTA の記録は 16 分程度ですので、この二つの技を使用しないとすると、ほぼ同様の操作を行ったとしても 18 分半程度です。本来ならばこのタイムを目指すべきなのですが、アクションゲームのタイムアタックの好記録というのは本来長い時間をかけて全て成功するまで粘る物であるため、今回時間が限られている事を考慮し、目標タイムを 20:00 に設定したいと思います。

・安定重視のルートについて

こちらは上記の記録狙いに加えて更に安定度を重視したルートです。変更点は、主に成功率が低いスターを少し遠回りしてでもミスなく取得する様に取り方を変えたり、そもそも取るスターを変えたりしています。目標タイムは、夏コミ会誌の際に計測したタイムを参考にし、23:00を目標タイムにします。

◎安定性重視のルート

チェックポイント	目標タイム	計測タイム
スター8枚入手	07:30	
鍵その1入手	09:10	
スター15枚入手	14:00	
スター16枚入手	16:20	
鍵その2入手	18:20	
Lastクッパ突入	20:00	
計測終了	23:00	

◎記録狙いのルート

チェックポイント	目標タイム	計測タイム
スター8枚入手	07:00	
鍵その1入手	08:35	
スター15枚入手	13:00	
スター16枚入手	15:00	
鍵その2入手	16:40	
Lastクッパ突入	17:50	
計測終了	20:00	