

聖剣伝説 LEGEND OF MANA 宝石泥棒編 RTA ガイド

文責:sometan

1. はじめに

東京大学ゲーム研究会の企画にお越しいただきありがとうございます。

この記事では、私が行う聖剣伝説 LEGEND OF MANA（以下聖剣 LOM）の RTA の解説をしたいと思います。宜しくお願いします。

2. ゲーム概要

聖剣 LOM はスクウェア（現スクウェア・エニックス）から出されている聖剣伝説シリーズの外伝として出された、聖剣シリーズの4作目です。この作品はこれまでの聖剣シリーズと大きくシステムが違います。まず、全体マップはアーティファクトと呼ばれるマップのパーツを自分で組み上げることで、自分の手で好きなように作り上げていきます。また、クリアまでの流れがフリーシナリオという形をとっています。そして、必殺技等の名前にサガシリーズ¹のものが使用されているものがあることから、聖剣シリーズに、サガシリーズを混ぜたようなゲームとなっています。

また、このゲームの大きな特徴として、クリアするのに3つのルート（ED、全体最終シナリオは同じ）が存在することです。これは次の項で詳しく説明します。

3. RTA ルールについて

- ・PS2 ではフリーズが起こることがあるため、PS を使うのが一般的ですが、今回は PS2 を使います。影響としては、フリーズのほかには、ロードが早くなります。フリーズ対策のためにセーブをしますが、総合すると PS2 を使った方が3分ほど早くなると思われます。
- ・連射コントローラーは使用しません。
- ・計測開始は New Game を選択したタイミングです。また、計測終了は ED で FIN が出現した瞬間です。
- ・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。
- ・タイトルの通りですが、今回は宝石泥棒編ルートを通して全体の最終シナリオ「マナ」を出現させます。つまり、「マナ」出現のうちの1条件となっている「ティアストーン」、「上天の光」、「真紅なる竜帝」の3シナリオのうちいずれかのクリアについて、「ティアストーン」のクリアを選択する、ということです。

戦略の概要・解説

「マナ」出現のための他の条件は、出現ランド（行ける地域のようなもの）の数が18以上になり、その状態で、マイホームで発生する「夢の檻の中へ」をクリアする、というものになっています。正確に言うと「夢の檻の中へ」と「マナ」はマナの聖域編というシナリオ群になっているのでそのような形となります。

実は3つのルートのうち、宝石泥棒編ルートが一番時間がかかるとされているのですが、このゲームでは、「宝石泥棒編 RTA」と条件を付けたうえでの RTA も行われているので、今回は

¹ スクウェアから発売されている高難度な RPG シリーズです。ロマンシングサ・ガシリーズで有名かと思われます。「無双三段」、「乱れ雪月花」などの技名が輸入されています。

この条件でやりたいと思います。ちなみにこの条件にした理由は「ティアストーン」の終わり方が好きすぎて宝石泥棒編でしかクリアしたことがないからです。

基本的な作戦としては、宝石泥棒編を進めつつ、不足するランド数を稼ぐために手早く終わる他のシナリオをこなしていく、という形になります。ランドメイク、こなすシナリオ等については、自前のチャートと、ネット上で見つけたチャートを比べて色々と調査・検討した結果、以下のようになりました。

こなすシナリオは

「ニキータ商い道中」→「岩壁に刻む炎の道」→「砂浜のメモリー」→「迷子のプリンセス」
→「続・ニキータ商い道中」→「ホワイトパール」→「災いを呼ぶ人形」→「波間に眠る追憶」
→「幸せの四葉」→「コスモ」→「月読の塔の誘惑者」→「小さな魔法使い」
→「アレクサンドル」→「精霊の光」→「星に願いを（失敗させる）」→「フローライト」
→「ティアストーン」→「夢の檻の中へ」→「マナ」

の順の予定です。

ランドメイクは次のようにします（番号はランドを置く順番）。

| | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|
| 15 | 12 | | 07 | 04 | |
| 14 | 11 | 08 | 02 | 03 | 18 |
| 13 | 09 | 06 | 01 | 05 | 19 |
| | | 10 | 16 | 17 | |

- | | |
|---------------|---------------|
| 01.....マイホーム | 11.....魔法都市ジオ |
| 02.....ドミナの町 | 12.....フィーグ雪原 |
| 03.....リュオン街道 | 13.....キルマ湖 |
| 04.....断崖の町ガト | 14.....月夜の町ロア |
| 05.....マドラ海岸 | 15.....デュマ砂漠 |
| 06.....レイリスの塔 | 16.....煌きの都市 |
| 07.....メキブの洞窟 | 17.....奈落 |
| 08.....ジャングル | 18.....ミンダス遺跡 |
| 09.....ゴミ山 | 19.....マナの聖域 |
| 10.....港町ポルポタ | |

4. テクニック

この項では、聖剣 LOM の RTA に欠かせないテクニックを紹介していきます。

a) パワーキャンセル

必殺技をセットしていないボタンで必殺技を打とうとすると警告音が鳴ります。これをうまいタイミングでやるとパワーアタック後の硬直が解消されるというものです。クイックアタックの威力に比べてパワーアタックの威力ははるかに高いのでこれを使ってドン敵にパワーアタックを当てていきます。

b) ジグザグ走行

このゲームは移動するときに、方向をこまめにずらすとより速く動けます。これは戦闘中も通常時もそうであり、大体、0.1秒ごとに向きを少しずらすのが良いとされています。これをするとしらないのではスピードが1.3倍くらい違うので常にスティックをガチャガチャします。体力と筋肉的にかなり厳しいですが、大きくタイムを縮められるので頑張ります。

5. 見どころ

本チャートでは、最初の「ニキータ商い道中」で手に入れた防具を最後まで使用します。また、敵の必殺技回避のための対策²をしないで、1分強の短縮を図ります。後半は当然ながら一撃死の恐怖と戦いつつ敵のHPを削っていきます。しかし、このゲームは回避手段があっても負ける時は負けるのでリスクを負って短縮を狙います。そのハラハラ感をお楽しみください。

また、戦闘だけでなく、ジグザグ走りをするためにコントローラーのレバーを終始ガチャガチャしながら進めるのを見るのもまた面白いと思います（他人事）。

そして、タイムを早めるために大カウンター技であるジョルト³を早いうちから積極的に狙うので、敵の動きを見極められるかどうかも見所となります。

6. 目標タイム

| チェックポイント | 目標タイム |
|--------------|----------|
| 「砂浜のメモリー」クリア | 00:26:30 |
| 「ホワイトパール」クリア | 00:44:00 |
| 「幸せの四葉」クリア | 01:07:00 |
| 「小さな魔法使い」クリア | 01:25:00 |
| 「フローライト」クリア | 01:45:00 |
| 「ティアストーン」クリア | 02:10:00 |
| FIN(計測終了) | 02:40:00 |

² 出の早い魔法を打ち、魔法発動中は無敵になることを利用するという対策です。

³ 威力はパワーアタックの約4倍以上で、必殺技と違い、溜め時間も無いので“当たれば”一番効率がいいです。