

FINAL FANTASY 13 RTA プレイレポート

文責：F

1. はじめに

本記事は、2016 年度駒場祭における東京大学ゲーム研究会の企画「Koma verse」のうち、1 日目に行われた「FINAL FANTASY 13 RTA」について、用いた戦略の解説や当日のプレイの様子などについて書かれています。本記事は、FINAL FANTASY 13 (以下、FF13) を一度はプレイしたことがあり、ある程度 FF13 についての知識がある読者を想定して書かれています。

2. 戦略の変遷

2 年前に FF13 の RTA を行った¹とき、9 章の襲撃騎カラヴィンカ戦後、バトルメンバーの変更が可能になった時点でバトルメンバーをライトニング、サッズ、ヴァニラにし、10 章開始後にサッズをファンクに変え、11 章はサッズ、ファンク、ヴァニラで攻略、12 章開始時点で一旦ヴァニラをライトニングに変えた後、13 章の決戦騎ティアマット戦前で再びライトニングをヴァニラに変更する戦略をとっていました。この戦略の問題点として、

- ① バトルメンバーの変更が多く、キャラの成長やオプティマ、装備の変更に時間がかかる
- ② ヴァニラの火力が低く、スロウが 1 ターンで入ってもバルトアンデルス(3 回目)戦でブレイク中に倒しきれないことがそれなりにある

がありました。このうち②の問題については、ヴァニラをアタッカーとして運用することによってある程度解決するかもしれませんが、しかしながら、スロウが 1 ターンで入らなかった場合はブレイク途中でタナトスの哄笑を受けてしまうことが多く、この場合にはブレイク中に倒しきことは困難です。ブレイク中に倒しきれなかった場合はブレイク後に AAH²でちまちま削っていくこととなりますが、2 回目のアルテマを受けてしまうことが多いため、非常に時間がかかってしまいます。

もっと深刻なのは①の問題で、ネックなのは 12 章でのライトニングの加入と、13 章でのヴァニラ再加入に伴うクリスタリウム³の成長にかかる時間でした。この問題の解決策の 1 つに、12 章でライトニングを加入させず、サッズ、ファンク、ヴァニラの構成のまま最後まで通すというものがあります。この場合、12 章以降のライトニングの成長が丸々カットできるため、かなりの時間短縮が見込めます。その一方で、アダマンケリスをどう処理するか⁴、また、2 回あるクラウド・クラッド戦での火力低下をどう補うか⁴が問題となってきます。結局、これらの問題をうまく解決する方法があまり思い浮かばず、また、2014 年当時、対戦相手だったたらひろ君が 12 章以降もヴァニラを使い続けるチャートを探していたため、筆者は 12 章でライトニングを加入させた

¹ 筆者は、2014 年度駒場祭において会員のたらひろと FF13 の対戦 RTA を行った。

² A はアタッカー、H はヒーラーの略。以降では、これらに加え、B をプラスター、D をディフェンダー、J をジャマー、E をエンハンサーの略として用いる。

³ ライトニングを加入させている場合、アダマンケリスはオーディンの斬鉄剣で倒すことが多い。

⁴ ヴァニラを使い続ける場合でも、ヴァニラの武器を改造しないことが多いが、ライトニングの武器は改造される場合が多い。その上、ヴァニラはライトニングと比べて魔法を撃つ速度が遅いため、単純な魔法攻撃の値の差以上に火力に差が出る。