

# ロマンシング サ・ガ2 RTAレポート

文責：R a l f

## まえがき

昨年の駒場祭でPON氏の戦略をトレースするという形でRTAを行った Ralf です。今回の五月祭での戦略ですが、PON氏の戦略をベースとして、自分がRTAをやりやすいように変更しました。といっても、駒場祭での戦略との大きな相違点は赤蛇を狩る方法を改良したことと、年代ジャンプの回数を減らしたぐらいですが。新しい戦略は思い浮かぶのですが、そのどれもが安定しない戦略であったり、途中で詰んでしまう戦略であったりして、やはり、PON氏の戦略がベストだという結論に達しました。この戦略のネックとなる部分は狩りに費やす時間が多いということで、事実、私は駒場祭のときに1時間以上延々と羽アリを狩り続けて集中力が吹っ飛んでしまいました。（あれ、論点が違うような…。）そこを戦略の発案者であるPON氏は水龍を狩るということに閃いて、狩りの時間を短縮、ついに最速記録を打ち立てました。（補足：現在は別の人が最速記録を持っています。）しかし、当日急用でビデオ上映ということになったのが悔やまれます。私は直前でPON氏が水龍を狩っていることに気付いたのですが、敢えて戦略を変更せずに当日に挑みました。

## ロマンシング サ・ガ2 RTAの戦略

(予備知識)

### ・個人のレベルとマスターレベル

マスターレベルとは個人のレベルとは別に計算されて成長するスキルレベルであり、レベルアップのための必要技術点は個人のレベルよりもマスターレベルのほうが多い。行動の種類の数に応じて技術点が割り振られる個人レベルとは違い、獲得した技術点の全てがマスターレベルの成長に適用される。術レベルに関して言えば、新しく術を覚えた場合、その術の系統のマスターレベルから7を引いたレベルが初期レベルとなる。クイックタイムを習得できるようになるのは水術のマスターレベルが26以上のときであり、クイックタイムは最低でも個人の水術レベルが32までには習得できることになる。また、術Pは「(最高レベルの術レベル) × 3 + (その他の術レベルの合計) + 5」で決定されるので、クイックタイムが習得できるようになれば、全員の術Pが62以上は保障されることになる。

### ・霧隠れ

霧隠れの効果はここで述べるまでもないが、隠れると、物理攻撃が一部を除いてまったく当たらなくなる性質、敵味方のコマンドの対象から外れるようになる性質、隠れたキャラの攻撃の命中率が上がる性質が重要となる。前の2つの性質は霧隠れ戦法を支えているものであり、後者はスプラッ

シャーの分子分解を必中にするために必要になる。(実際は完全に必中ではなく、30回に1回程度外れる。)

・霧隠れ戦法

ターン1	ターン2	ターン3	ターン4	...
○ (霧隠れ)	● (霧隠れ)	● (霧隠れ)	● (防御)	...
○ (霧隠れ)	● (攻撃)	○ (攻撃)	● (攻撃)	...
○ (攻撃 or 防御)	○ (攻撃)	● (攻撃)	○ (攻撃)	...
○ (霧隠れ)	● (攻撃)	○ (攻撃)	● (攻撃)	...
○ (霧隠れ)	● (防御)	● (霧隠れ)	● (霧隠れ)	...

○：出現キャラ ●：霧隠れキャラ

ターン1は初期状態。後4人が自分自身に霧隠れを使う。ターン2以降は行動順で4、5番目に来る術士が、出現しているキャラを隠していく。術P節約のため、隠すキャラが一人となるターンは術士が交互に霧隠れを使っていく。

・七英雄（本体）戦

ラストバトルとなる七英雄戦では、前半戦と後半戦に分けられる。前半戦は6000のダメージを与えるごとに七英雄がランダムに1人ずつ現れ、7人目が現れた時点で後半戦に突入する。つまり、後半戦は第7形態とのバトルとなる。七英雄本体は、無行動も含め、その時点で出現している七英雄の持つ技で攻撃してくる。つまり、1ターンに最大7回攻撃してくるということである。なお、形態ごとにボディが入れ替わっているため、超過分のダメージは切り捨てられる。例えば、第3形態に7000のダメージを与えても、第4形態に1000のダメージを与えていることにはならず、第4形態のダメージ計算は0からとなる。第7形態はターンの最後に必ずHPを999回復する。詳しいHPは不明だが、経験論から、第7形態のHPは65535であると思われる。そのためクイックタイムを使い切った次のターンが終わるまでに、最低でも

$$6000 \times 6 + 65535 + 999 \times \alpha \quad (\text{このRTAの場合、}\alpha = 6, 7, 8)$$

のダメージを与えるだけの攻撃力が確保できなければ勝利は見えてこない。

(以下、詳細な戦略)

最終皇帝の名前は、“あ”を入力する。オープニングイベント終了後、メッセージスピードを“高速”にする。傷薬をジェラルに3個、他4人に1個ずつ装備し、封印の地で1回戦闘して1、ダンジョンを出る。アバロンではジェラルを操作し、城を一度抜けてレオンに会いに行く。操作キ

1 クレイモアを発注するため

キャラがレオンに代わったら、クレイモアを発注し、防具屋で鉄の鎧、フェイスマスク、ナックルカバーを購入して、味方の防御力を上げるように装備するが、ベアは大盾を装備させたままにする。これ以降、最終皇帝以外の防具は、鋼鉄の鎧、フェイスマスク、ナックルカバー、革のすねあて、その他防御力が高い服等を装備させておく。テレーズは小剣を外して武器を弓(と傷薬)だけにしておく。ウォッチマンの巣ではウォッチマンを倒す前に4回以上戦闘を行う<sup>2</sup>。

### VSウォッチマン (ウォッチマン×2、ゲッター×3)

1ターン目にレオンがライトボールを使い、あとは二段斬りを使用。ジェラルールはパンチを使用したら、あとは回復役にまわして防御のみ。残り3人は、技閃きを期待して通常攻撃をする。

#### ・ウォッチマン撃破

バスタードソードを回収する。ダンジョンを出て、アバロンでクレイモアを受け取り、バスタードソードをレオンに、鋼鉄の剣をベアに、クレイモアをジェイムズに装備させてソーモンへ。クジンシーの館では1階の財宝×2とソーモンの指輪を回収する。クジンシー戦ではレオンが二段斬りを連発すれば問題ない。ジェラルールは回復役。残り3人は技閃きを期待して通常攻撃。レオンが倒されたまま戦闘が終了してもよい。

#### ・レオン死亡

アバロンに戻ったら倉庫の中身を回収し、アリエスを仲間にする。傷薬を全員に3つ装備、バスタードソードをジェラルールに装備させる。陣形はインペリアルクロスでアリエスを後ろに下げてベアを前に出す。ジェラルールはライトボールを、アリエスはウインドカッターを使う。テレーズがでたらめ矢を閃いていれば使わせる。ゴブリンを合計8組分倒せばよい。その後、ゴブリンの巣は放置し、ソーモンへ向かう。ジェイムズが巻き打ちを閃いてない場合は、ミミック相手に閃く。クジンシーの館に入ってすぐにいるミミックが適当。巻き打ちを閃いたら即退却できるよう、ジェラルールを常に生かしておく。クジンシー戦の前に技P・術P回復し、全員が傷薬を3つずつ装備していることを確認する。

### VSクジンシー (タイプ1)

ジェラルールはライトボールのあと、二段斬りを、アリエスはウインドカッターと生命の水を使う。イルストームやポイズナスブロウを受けて毒状態になったらすぐに傷薬で回復し、常に全員が最善の状態での攻撃できるようにしておく。この戦闘では、クジンシーはほぼジェラルールしか狙ってこない。気をつけるべき攻撃はイルストームとカマイタチ。特にカマイタチを使われると中列が壊滅するので、早期に陣形を立て直すよう心がける。中列を回復させることが多いので、毒を回復させるための傷薬は中列のキャラに使わせるようにする。終盤でイルストームを使われた場合は、無視し

---

<sup>2</sup> クレイモアを開発させるため

て攻撃を続けたほうがよい。「……腕を上げたものだ」のセリフが入ると、そのターンから毎ターンHPを130自動回復し、次のターンから2ターン連続でジェラルにソウルスティールを使ってくるので、それまでにジェラルを起こしておくこと。もちろん、ソウルスティールを喰らってジェラルのLPがなくなるとゲームオーバーである。「……腕を上げたものだ」のターンでカメライタチを使われると、ソウルスティールを放たれるまでに回復が間に合わない可能性があるため、その場合は諦めてリセットしたほうがよい。

#### ・クジンシー (タイプ1) 撃破

アバロンでは、すぐに自室で寝てから X ボタンで町に出て、武器屋の煙突に入り、キャットを追い詰める。キャットを逃がしたあとは、いったん煙突に入って X ボタンを2回押して全体マップを出し、アバロンに入りなおす。そのまま酒場→墓地→シーフギルドへ向かい、シティシーフに協力を要請する。ジェイムズに長剣を装備させて、地下水路でディープワンと戦う。

#### VSディープワン

ディープワンの1ターン目の行動は巻きつきで固定であり、ジェラルがライトボール、ベアがパリオ、アリエスが防御する。その後はテレズが影ぬいを使ってマヒさせる。この戦闘で影ぬい、二段斬り<sup>3</sup>、空圧波<sup>4</sup>、切り落としを閃いておく。切り落としはジェイムズが巻き打ちから、二段斬り、空圧波はベアとジェイムズが剣の素振りから閃く。

#### ・ディープワン撃破

シーフギルドに戻ってシティシーフに話しかけ、運河要塞へ。運河要塞ではキャットの指示に従う。途中の宝箱は財宝のみを回収する。以降、特に記述はしないが、アイテム<sup>5</sup>での回復は忘れないこと。

#### VS運河要塞のボス (ヴァイカー、リザード、パイロレクス)

ベアがパリオで攻撃を回避、ジェラルがライトボールで暗闇状態に、テレズが影ぬいでパイロレクス→ヴァイカーをマヒ状態にする。ジェラルは二段斬り、ジェイムズは巻き打ちを使う。まずリザードを速攻で倒し、次にヴァイカーに攻撃を集中、頃合いをみてパイロレクスに空圧波を2発ほど決めておくとよい。敵の攻撃一撃で味方キャラが倒されるなど、かなり強いので、回復は迅速に行う。時にはリセットも必要。

#### ・運河要塞制圧

側近に武装商船団の情報を聞いておく。ミラマーからモーベルムに向かい、武装商船団の船での船

<sup>3</sup> 皇帝の持っている二段斬りは技道場に登録されないため

<sup>4</sup> ザコ扱いの敵に限られるが、当たれば対象のHPを3/8にしてしまう技

<sup>5</sup> 年代ジャンプごとに倉庫から、少なくとも森の精気、術酒は回収しておくこと

長との会話で“支配下にはいれ”→“やってやるぜ！”を選択してバイキングを倒す。その後、武装商船団の船を操作して迷路水路を抜け、ヌオノへと侵入する。エンリケとの会話では“降伏を認めよう”を選択する。

### ・武装商船団服従

ここで年代ジャンプ<sup>6</sup>。以降、年代ジャンプ後は常に倉庫からアイテムを回収しておく。アメジストを皇帝にしてから、術法研究所の建設を依頼し<sup>7</sup>、謀殺<sup>8</sup>。武装商船団（マゼラン）を皇帝にして、仲間を帝国軽装歩兵男女、フリーファイター男女にする。仲間は、リチャード、ジェシカ、オライオン、シーデーのはずである。全員に二段斬り、空圧波、切り落としを覚えさせ、陣形ラピッドストリームを入手する。以下、陣形は全てラピッドストリームとする。アバロンの武器屋でクレイモアを人数分用意し、装備させる。ニーベルの町人に龍の穴の情報を聞き、龍の穴でザ・ドラゴンに協力したら、モンスターの巣へ向かい、ゼラチナスマターと戦う。

### VSゼラチナスマター

空圧波×3→切り落とし×2が決まれば1ターン撃破が可能。倒せなくても切り落としを連発すれば問題ない。

### ・ゼラチナスマター撃破

龍の穴でザ・ドラゴンに話しかけたら、そのままニーベルの酒場で情報を聞き、ティファールへ向かう。そこで宝石鉱山の情報を聞いて宝石鉱山に向かい、1階で財宝×2を回収したら、奥のボスを倒す。

### ・宝石鉱山解放

宝石鉱山の奥から財宝×3を入手し、ティファールでルドン高原の情報を聞いたら、アバロンでツヴァイハンダーの開発を依頼する<sup>9</sup>。その後、モーベルムの酒場でマイルズの情報を聞き、マイルズ経由でステップへ行き、ノーマッドに話しかけて地上戦艦を動かしたあと、ビハラで“メルー砂漠を越えるとテレルテバへ行ける”という情報を聞いたら<sup>10</sup>、メルー砂漠へ行く。メルー砂漠でサンドバイターと戦う。行動順の最後をシーデーにし、皇帝（マゼラン）、リチャード、オライオン

<sup>6</sup> これは理想的なタイミングでの年代ジャンプであり、以降“年代ジャンプ”と書いてあるところで年代ジャンプしなかった場合は、その先のイベントをクリアして年代ジャンプを狙ったほうがいい。

<sup>7</sup> これまでライトボールを使い続けていれば、皇帝の最大術Pが25以上あり、術法研究所が建設できるはずである。建設できない場合は、次に年代ジャンプするまでに術Pを上げて建設を依頼しておく。

<sup>8</sup> 運河要塞制圧後に年代ジャンプしている場合は武装商船団を仲間に入れておいてから謀殺したほうがいい。

<sup>9</sup> もちろん武器発注のために戦闘回数を調節する

<sup>10</sup> 全体マップにビハラを出現させるため

は大剣素振り、ジェシカは線斬りを閃くまで二段斬り、シーダーはパンチを使い<sup>11</sup>、2ターン目で退却するのを繰り返して、流し斬り、水鳥剣、無無剣、流し斬りから清流剣、二段斬りから線斬りを閃く。清流剣はオライオン、リチャードが閃くことができる。なお、みじん斬り等の二段斬りより高威力の技を覚えている場合は、線斬りを閃かなくてもよいが、線斬りの攻撃力は魅力的なので、せめて清流剣を閃くまではジェシカに二段斬りを使わせて粘ったほうがいい。また、場合によっては地裂撃の見切りを閃く場合がある。上記の清流剣までを閃いたあとはテレルテバへ向かう。村人に話しかけて夜にしたあと、真ん中の塔に昇り、ボスを倒す。

#### ・テレルテバの塔解放

ここで年代ジャンプ。皇帝を武装商船団（マハン）、仲間をフリーファイター男女、宮廷魔術士男女にする。前3人に空圧波、切り落とし、水鳥剣、清流剣を覚えさせ、鋼鉄の剣、ツヴァイハンダーをアバロンの武器屋で揃えて装備させる。地裂撃の見切りを閃いている場合は全員に覚えさせる。ルドン高原経由でサイゴ族の村に向かい、東のダンジョンを出して攻略。その後サイゴ族の子供からムーの越冬地の情報を聞き、そこへ向かう。エイリークから南のダンジョンの情報を聞き、南のダンジョンでボスを倒してからスブラッシャーと隣にある財宝を回収する<sup>12</sup>。その後、越冬地にいるエイリークに話しかける。

#### ・サイゴ族同盟

全体マップからビハラに入り、メルー砂漠でサンドバイターを狩る。

#### VS サンドバイター

地裂撃の見切りを全員が覚えている場合は狩りがかなり楽になる。行動順を皇帝→フリーファイター男女→宮廷魔術士女男にして、前2人が空圧波、3人目が清流剣、宮廷魔術士女がウインドカッター、宮廷魔術士男が生命の水を使う。生命の水は地裂撃の見切りを覚えていない場合は皇帝を使う。1ターン目の攻撃が全て決まっても倒せていないようなら、3人目も空圧波を使うとか、宮廷魔術士男もウインドカッターを使うとかで対処する。1ターン目で誰かが倒れても、構わずに攻撃して技術点を稼ぐようにする。ただ、LPには注意。清流剣のダメージが600～700を越えだしたら、攻撃を空圧波→清流剣→スブラッシャーに切り替えて分子分解を閃くようにする。分子分解を覚え、清流剣のダメージが1000を越えたら狩りを終了する。

#### ・赤蛇狩り終了

そのままテレルテバから船に乗ってユウヤンに行き、町人からリャンシャン、チョントウ城の情報

<sup>11</sup> サンドバイターの1ターン目の行動は地裂撃で固定である。地裂撃は直前にこちらが使った技・術のレベルに比例するため、レベルの低いパンチを使えば、ダメージは微々たるものである。

<sup>12</sup> ボスを倒せば敵がいなくなり、宝箱の回収が楽になるため

を聞いたら、チョントウ城のアト王に謁見し、リャンシャンのセキシウサイに話しかける。その後はチョントウ城を攻略する。セキシウサイとの一騎討ちは皇帝が水鳥剣を連発して倒してしまってもよい。その後、財宝を回収して、リャンシャンに向かい、ジュウベイに2回話しかけてイーストガードのクラスを仲間にした後は、アバロンに戻ってクロスクレイモアを発注する。マイルズに向かい、ステップの南の集落で一泊し、白アリの巣を出す。そのまま侵入してクイーンを撃破する。

## VSクイーン

前3人が切り落としを使うことでスタンさせ、一方的に攻撃する。

### ・クイーン撃破

南の集落にいるハンターに話しかけて年代ジャンプをするのが理想。皇帝を武装商船団（ティルピッツ）、仲間はフリーファイター男女、宮廷魔術士男女にする。皇帝に線斬り<sup>13</sup>、前3人に空圧波、切り落とし、水鳥剣、清流剣、皇帝と術士に元気の水、全員に月光、生命の水、霧隠れを覚えさせる。武器屋でクロスクレイモアを調達し前3人に装備させ、ソーモンの指輪を皇帝に装備させる。南の集落からサバンナ→サラマット経由でエイルネップへ行き、塔に登る。ロックブーケ戦までに戦闘回数は16回以下に抑える<sup>14</sup>。

## VSラッフルツリー

空圧波×3→ウインドカッター×2→清流剣……で倒す。

## VSロックブーケ（タイプ1）

戦闘前に行動順を皇帝→宮廷魔術士女→フリーファイター男→フリーファイター女→宮廷魔術士男にする。選択肢は“何とも出来ない”を選ぶ。1ターン目で宮廷魔術士男を隠す。あとは、フリーファイター男を隠しながら、皇帝とフリーファイターが清流剣を、宮廷魔術士女がウインドカッターを連発する。回復は宮廷魔術士2人が行う。魅了されたキャラは行動順で前になるキャラが元気の水ですぐに回復させる。途中、ロックブーケがダークスフィアを使うと地相が変化し、自動回復するようになるので、即座に宮廷魔術士が月光を使って地相変化を打ち消す。

### ・ロックブーケ撃破

アバロンで全員にウインドカッターを覚えさせ、陣形の並び順を元に戻す。氷海経由でムーのすみかに行き、サイゴ族と話し、住人から氷の遺跡の情報を聞き、越冬地に戻って子供と子ムーの情報を得る。その後は子供と子ムーを攻略する。

## VSダンターグ（タイプ1）

---

<sup>13</sup> 覚えていなければ、攻撃力の一番高い剣技を覚えさせる

<sup>14</sup> ロックブーケ撃破後に年代ジャンプするのを防ぐため

ダンターグの1ターン目の行動はふみつけで固定。これは霧隠れを貫通する。1ターン目に前3人が清流剣を使い、後2人が霧隠れで隠れる。2ターン目にふみつけを喰らって倒されたキャラを回復し、隠れていない2人は防御する。3ターン目に前3人が清流剣を使い、後2人で2、3人目を隠す。うまくいけば4ターン目から前述の霧隠れ戦法を始めることができる。皇帝に攻撃が当たって倒された場合は、4ターン目に皇帝を回復+霧隠れすることで5ターン目から霧隠れ戦法が始められる。この後、ぶちかましが来て陣形が崩された場合は、陣形を立て直すことを優先させる。

#### ・ダンターグ撃破

奥で力帯を入手したら、皇帝に装備させ、子供は無視してダンジョンを出る。テレルテバからメルー砂漠へ向かい、メルー砂漠の移動湖に向かう。移動湖は、入ってすぐの場所に出現する砂漠(西)、砂漠(南)を往復して探すとよい。移動湖への侵入はバグ技使用可。

#### VSノエル (タイプ1本気モード)

かなりの実力者。稼ぎの量と終盤での行動次第では勝てない場合があるので、その場合は赤蛇狩りをして再戦することになる。1ターン目に全員が霧隠れで隠れる。2ターン目に全員で月光を連発して地相を打ち消し、自動回復しないことを確認したら、3ターン目に皇帝が大剣素振りをして出現し、4ターン目から霧隠れ戦法を使う。催眠が使われて眠ったら、元気の水は使わずに、ノエルに起こしてもら<sup>15</sup>。終盤では前3人自身が霧隠れを使って霧隠れ戦法を継続させれば勝機が見えてくる。

#### ・ノエル撃破

デザートガードに2回話しかけてデザートガードのクラスを仲間にしたあと、移動湖、砂漠を脱出し、マイルズに向かう。行動順でフリーファイターを下げた後、必ず技P・術Pを回復し、マイルズで“いい仕事”を引き受け、地上戦艦に忍び込む。炎の剣を入手するまでは、全員でウインドカッターを使って敵を撃破していく。炎の剣と同じ場所にある鉄の鎧、大盾も皇帝に装備させ、ボクオーンと戦う。

#### VSボクオーン (タイプ1)

皇帝が炎の剣で線斬り、宮廷魔術士がウインドカッターで攻撃、フリーファイターは霧隠れで隠れたあと、回復に徹する。陣形が崩されても前3人は攻撃に徹し、フリーファイターが倒されたキャラと次に攻撃の来そうなキャラを回復させる。骨砕きは見切りやすく、マリオネットは先制すれば怖くないので、どれだけ陣形を維持できるかがポイントとなる。

#### ・ボクオーン撃破

---

<sup>15</sup> ノエルの攻撃で目を覚まして欲しいのだが、普通はそのまま昇天する。よって、生命の水で回復させることになる。

必ず年代ジャンプし、最終皇帝が登場する。そのまま王座に座り、オアイーブは無視して仲間集めに行く。アバロンでフリーファイター男女、テレルテバでデザートガード、リャンシャンでイーストガードを仲間にし、最終皇帝の防具は変更せずに、イーストガードに力帯を装備、全員に切り落とし、水鳥剣、無無剣、清流剣を覚えさせ、クロスクレイモアを装備させる。デザートガードがウインドカッターを覚えていることを確認し、地下墓地から白アリの巣に侵入する。

### **V S タームバトラー**

イーストガードが無明剣を閃けるように、行動順を最終皇帝→フリーファイター女→イーストガード→フリーファイター男→デザートガードにして、フリーファイター男にスブラッシャーを装備させ、最終皇帝がフリーファイター男に霧隠れをかけ、フリーファイター男が分子分解をタームバトラーに使う。イーストガードが無無剣、フリーファイター女とデザートガードが水鳥剣を使う。無無剣から無明剣を閃いたら、フリーファイター男とフリーファイター女の行動順を入れ替えて、後3人が水鳥剣を使う。時々デザートガードがウインドカッターを使って風術のマスターレベルを上げていく。最終皇帝の術レベルが30になってからさらに羽ア리를4、5匹狩ればクイックタイムを覚えられるようになる、はず。

・羽アリ狩り終了

### **V S リアルクイーン**

リアルクイーン戦前にセーブして、クイックタイムが出現しなかったときに備える。切り落としを4人で連発してスタンさせ、イーストガードが無明剣を使えばよい。

・リアルクイーン撃破

アバロンに戻ってクイックタイムとウインドカッターを全員に覚えさせ、ナゼールの全体マップから南ロンギットに入り、トバに行く。そこで、海女からスービエの情報を聞き、モーベルムにある武装商船団の船を使って、氷海のスービエの元まで行く。

### **V S スービエ (タイプ1)**

クイックタイムをまんべんなく使う。

・スービエ撃破

アバロンで全員に無明剣を覚えさせて、封印の地のクジンシーの元に向かう。

### **V S クジンシー (タイプ2)**

クイックタイムと無明剣をまんべんなく使う。

・クジンシー (タイプ2) 撃破

アバロンの側近から、大氷原にモンスターが集結しているとの情報を聞くことになる。氷海経由で大氷原に行き、ラストダンジョンに突入する。ワグナス戦の前に、皇帝の術Pが108、後4人の

術Pが72以上あることを確認する。もしなければ、ウインドカッターを使って風術レベルを上げる。

### VSワグナス (タイプ2)

クイックタイムと無明剣を使う。

- ・ワグナス撃破

### VS七英雄

事前に回復を忘れないこと。もし、こちらの攻撃力が高ければ、前半戦で最終皇帝がクイックタイムを3回連続で放ち、残りの4人が無明剣を連発していれば、3ターンで七英雄全員が現れ、後半戦に突入する。もし、連続する2人の与えるダメージが6000に満たない場合は、3人目が素振りをし、無明剣を無駄撃ちしないようにする。後半戦は1人がクイックタイムを使い、残り4人で無明剣を連発していれば問題ない。無明剣が撃ち止めたくなったキャラは余った技Pで最後の技を使い、後は大剣を素振りする。

- ・七英雄撃破

- ・エンディング終了

## ロマンシング サ・ガ2 当日レポート

私は寝坊など許されないと思い、前日からずっと起きっぱなしで当日に挑みました。本郷キャンパスには8時きっかりに到着したのですが、なぜか自動ドアが開かないという事態に遭遇。なんとか中に入ってRTAの舞台である経六演にたどり着くと、クロウ氏がいました。なにやら面白いDVDを持っているようで、開始10分前までそのDVDをイリアス氏とかと一緒に見ていたわけですね。以下、簡潔ながら当日のレポートをチャートにまとめました。

私は3台のテレビのうち、一番左端のテレビを使用。前日映らなかった問題のテレビは真ん中のPON氏のビデオ用とした。スタート前の観客の数はまあまあ。イリアス氏がスタートのタイミングを誤るが、許容範囲。

00、START

- 初期パーティ：レオン、ジェラルル、ベア、ジェイムズ、テレーズ

駒場祭のときよりかは緊張せずにスタート。ウォッチマンと戦うまでに3回戦闘、ウォッチマン戦を1回退却して戦闘回数調整。ウォッチマン戦は特に苦戦することもなく終了。

#### 01、ウォッチマン撃破

名台詞「流し斬りが完全にはいったのに」をクロウ氏と連呼する。この辺から真ん中のビデオに抜かれていた。ソーモンのザコ戦でジェラルルが**集気法**を閃く。

#### 02、レオン死亡

##### ●ジェラルル、ベア、ジェイムズ、テレーズ、アリエス

ゴブリンの群れを相手にテレーズが**でたらめ矢**を、ベアが**パリィ**を閃く。ミミック相手に4ターン目にジェイムズが**巻き打ち**を閃く。結構閃きはいい感じだ。クジンシー戦の前にセーブをし忘れていた、と思っていたのだが、ビデオを見るとちゃんとセーブはしていたので安心(?)。横でイリアス氏がクジンシーにボッコボコにされているのを見て内心焦っていたが、攻撃がぬるく、一発で撃破。クジンシー戦でジェラルルが**なぎ払い見切り**を閃く。

#### 03、クジンシー(タイプ1)撃破

ディープワン相手に1回リセット、ベアが**みじん斬り**、ジェイムズが**切り落とし**、**二段斬り**、**みじん斬り**、**空圧波**、テレーズが**瞬速の矢**、**ピーストスレイヤー**、**二本射ち**、**影ぬい**を閃く。

#### 04、ディープワン撃破

どうやら、ビデオも運河要塞に苦戦しているようだ。抜くなら今しかない、とか思いながら、結局私も苦戦して抜けなかった。2回リセット。3回目、パイロレクスとヴァイカーに影ぬいが決まったので、「ずっと俺のターン！」

#### 05、運河要塞制圧

年代ジャンプせず。よし、計画通りだ。イリアス氏によると、私のより迷路水路が最短となるルートがあるというが、結局どのルートなのかは見てないので分からなかった。

#### 06、武装商船団服従

ここで年代ジャンプ。

##### ●アメジスト

もちろん謀殺。私の「グッバイ！」という言葉に、観客の皆さんは受けてくれたようだ。だが、お目当ての武装商船団マゼラン君はなかなか出てくれない。が、他の2人よりは早く出現し、ここでトップに躍り出る。だが、ここだけトップであって、またすぐ後でビデオに抜かれてしまった。

##### ●マゼラン、リチャード、ジェシカ、オライオン、シーダー

#### 07、ラピッドストリーム入手

ゼラチナスマターはそれほど苦戦せず、1ターン撃破。

#### 08、ゼラチナスマター撃破

宝石鉱山のボスはリザード×5。切り落としのスタンではめて「ずっと俺のターン！」

## 09、宝石鉱山解放

武器開発は斧だったので、7回戦闘。赤蛇相手にリチャードが**流し斬り**、**清流剣**、**強撃**、**無無剣**、オライオンが**流し斬り**、**無無剣**、**水鳥剣**、シーダーが**気弾**、**ヨークスクリュウ**を閃く。水鳥剣より先に清流剣を閃いたため、水鳥剣を捨てようかと思ったが、線斬りを閃くかもしれないと期待してもう少し粘ることに。ちなみに、水鳥剣は流し斬りから閃くことができる。テレルテバの塔のボスはワンプス（笑）

## 10、テレルテバの塔解放

ルドン高原でマンドレークに遭遇。催眠を喰らって全滅しかけて焦る。催眠といえば、東のダンジョンのボス、オピオン×4も催眠を使うので、速攻で倒さないと勝てませんね。しかし、水鳥剣は便利だ。南のダンジョンのボスはリザード×5。宝石鉱山のボスと同じだった。

## 11、サイゴ族同盟

ここで年代ジャンプ。

### ●マハン、シーシアス、ヒッポリュテー、トパーズ、タウラス

隣ではイリアス氏が守護者相手に高速ナブラを閃いたり、その攻撃力でカンバーランドのスプリガンを狩ったり、すごいことをしているな、と横目で見つつ、私は延々と赤蛇狩り。サンドバイター相手にマハンが**地裂撃見切り**を、ヒッポリュテーが**音速剣**、**分子分解**を閃く。

## 12、赤蛇狩り終了

セキシウサイに清流剣を使われたので、一騎打ちは敗北。

## 13、チョントウ城制圧

武器開発は弓だったので、3回戦闘。「アリデー！」には誰も反応してくれなかった。クイーンは切り落としでスタンさせ続けるため、「ずっと俺のターン！」

## 14、クイーン撃破

年代ジャンプしなかったなので、そのままロックブーケを倒しに行く。ラッフルツリー戦で空圧波が決まらなかったため、1回リセット。ロックブーケ戦でタウラスが**テンプレーション見切り**を閃く。

## 15、ロックブーケ撃破

ここで年代ジャンプしなかったなので、かなり焦る。これは想定外だ。だが、ダンターグは今のままでも倒せるので問題ないだろう、というわけで、ダンターグを倒しに行く。だがその前に、サイゴ族に話しかけても子供と子ムーが出現しなかったので、相当焦る。もう一度氷海を歩き来して話しかけたら出現したのでほっと胸をなでおろす。ダンターグ戦では1ターン目のふみつけが皇帝にヒット、さらに2ターン目の攻撃が霧隠れで外れたので計画通り。ぶちかましは合計3回来たが、難なく撃破。もちろん、ダンターグ撃破後は子供に話しかけた。

## 16、ダンターグ撃破

ここで年代ジャンプ。

●ティルピッツ、ユリシーズ、ペネロープ、オパール、カプリコーン

なんと、真ん中のビデオがノエルに敗北しているではないか。もしや、ノエル戦で逆転か？と淡い期待を抱きつつ、ノエル戦に挑むが、やはりそれでもビデオのほうが速かった。がっかり。移動湖はリセットすることなく一発で入れてしまった。ラッキー。だが、回復を忘れていたため、ノエル戦で1回リセット。ノエル戦は地相変化に2ターンを要するも、攻撃力不足の心配もなく、一発撃破ができた。ノエル戦でユリシーズとタウラスが**足払い見切り**、**催眠見切り**を両方とも閃く。一方で、隣のイリアス氏はダンターグどころかノエルすら高速ナブラで瞬殺していく。恐ろしい戦略だ。

17、ノエル撃破

地上戦艦のザコ敵が武道着を落とした。ボクオーンには結局みじん斬りで挑むことになった。ボクオーン戦でトパーズが**骨砕き見切り**を閃く。

18、ボクオーン撃破

ここで年代ジャンプ。

●最終皇帝“あ”、ハーキュリーズ、ディアネイラ、ネマーン、シウサク

羽アリ狩りの最中に、真ん中のビデオは予想通り水龍を狩りに行った。サイクロンスクイズを使うとはPON氏は考えたものである。で、こちらは、なかなか無明剣を閃いてくれないのはいつものこと。無明剣を速攻で閃いてくれた昔が懐かしい。

19、羽アリ狩り終了

切り落としでスタンさせ、「ずっと俺のターン！」

20、リアルクイーン撃破

なんと、クイックタイムが出現していない！？どうやら、狩りの量が少なかったようだ。仕方なく赤蛇を6体ほど狩ることに。クイックタイムを全員に覚えさせ、氷海へ。が、氷海で魚にたかられて一歩も進めなくなってしまった。かなりのロス。なんとか切り抜けて、スービエ戦。もちろん「ずっと俺のターン！」

21、スービエ撃破

「ずっと俺のターン！」

22、クジンシー（タイプ2）撃破

他の二人はラストダンジョンの壁が消えるバグ技を使っているようだが、そんなものは私は使っていない。というか、使わないほうが速いような気がする。七英雄最強のワグナスだろうが「ずっと俺のターン！」

23、ワグナス撃破

最終皇帝以外の4人が七英雄に3000以上のダメージを与えている時点で勝利は確定した。横目で真ん中のビデオがエンドタイトルなのを確認しつつ、「ずっと俺のターン！」

24、七英雄（本体）撃破

皆さん、ご観戦ありがとうございました。

## 25、エンディング終了

### あとがき

実は、この五月祭で出した記録が私の自己ベスト記録となりました。練習のときは5時間半を切れなかったのですが、それでも本番は5時間半を切るぞ！と心に決めて挑みました。そのままの戦略では到底世界記録にはおよばないため、このRTA大会は自分自身との戦いとなったわけです。五月祭では、駒場祭のときのように、緊張のために終始震えているということもなく、リラックスした状態でRTAを行うことが出来ました。もちろん、集中力が飛んでファイナルストライクを使うようなこともありませんでした。閃き運に恵まれたことが自己ベストを出せた一番の要因かもしれませぬ。

私の拙いプレイを最後まで見てくださった観客のみなさん、本当にありがとうございました。