

ロマンシング サ・ガ2 RTAレポート

文責：R a l f

まえがき

11月24、25、26日の3日間に渡って開かれた2006年度駒場祭、その2日目に行われたDQ6、FF12、RS2のRTAの、RS2を担当させていただきましたR a l fです。実はRTA初心者であり、今回のRTAはゲーム研究会OBで極限攻略研究会所属のPONさん発案による戦略を自分なりにアレンジさせてもらう形で参加させていただきました。未熟な自分に付き合ってくださいP O Nさん、そして当日、ご観戦くださった皆様に感謝の意を表明します。

実は、駒場祭のあとにもRTAをやっけていまして、そのときに出した記録が現在(2006年12月時点)の自己ベスト記録となっております。そのときの戦略は、駒場祭のときの戦略を少し変更しただけのもので、この場では駒場祭のときの戦略を詳細に公開し、このレポートの最後で改良した戦略について少し触れることにします。

～お詫びと訂正～

駒場祭当日に配布したRS2RTAの資料に“・終了はロマンシングサガ2のタイトルの“2”が表示された瞬間とする。”と書きましたが、これは“・終了はエンドタイトルで最初の流星が表示された瞬間とする。”の間違いです。ここに深くお詫び申し上げます。

ロマンシング サ・ガ2 RTAの戦略

実際は、年代ジャンプのタイミングによって戦略は変わりますが、本番では以下のような戦略を取りました。また、このRTAのルールですが、時間の測定の開始は電源投入の瞬間とし、終了はエンドタイトルで最初の流星が表示された瞬間とします。リセットボタンは何度押してもいいですが、バグ技(移動湖に1発で入る、ラストダンジョンの壁が消える等)は基本的に使用禁止とさせていただきました。以下、戦略を公開します。

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。封印の地では1回戦闘して、ダンジョンを出る。アバロンではジェラルを操作し、エメラルドに話しかけてファイアーボールを覚え、レオンに会いに行く。操作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。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。

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、敵をできるだけ暗闇にした後は、各々の強力な技を使えば問題ない。ジェラルルはファイアーボールを使用。敵の攻撃が集中すると、どんどん味方が倒されていくので、この時点ではベアは大盾を装備したままのほうがよい。

・ウォッチマン撃破

バスタードソードを回収、レオンに装備させ、鋼鉄の剣をベアに装備させてダンジョンを出る。アバロンでクレイモアを受け取り、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。テレーズがためめ矢を閃く可能性があるので、テレーズは弓で攻撃。レオンが倒されたまま戦闘が終了しても問題は無いが、一応、傷薬は全員に装備しておく。

・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。バスタードソードはジェラルルに装備。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。ゴブリンはライトボール+ためめ矢での一掃が望ましいが、閃いてなければ普通に攻撃する。ジェラルルはライトボールのみを、アリエスは生命の水→ウインドカッターを使う（注：以下、生命の水を使うのは水術のマスターレベル稼ぎのためである）。以下、技P・術Pの回復は全てアイテムで行う。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、ジェラルルを常に生かしておく。クジンシー戦を前に、全員に傷薬を装備させる。

VSクジンシー（第一形態）

ジェラルルはライトボール→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。終盤でイルストームを使われた場合は、無視し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」のターンでカマ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。地下水路でディープワンと戦う。

VSディープワン

ベアがパリア、ジェイムズが巻き打ち、ジェラルールがライトボール、アリエスがウインドカッター→生命の水、テレーズが影ぬいを使う。覚えてない場合、影ぬいはこの戦闘で閃いておくこと。ジェイムズが切り落としを閃くまでは、退却やリセットを繰り返す。なお、ベアがパリアを覚えていない場合は武器の素振りをするが、ここで空圧波を閃いておくと、このあとが楽になる。

・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。傷薬を全員に装備させる。

VS運河要塞のボス（ヴァイカー、リザード、パイロレクス）

ベアがパリアで攻撃を回避、ジェラルールがライトボールで暗闇状態に、テレー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。ジェラルールは二段斬り、ジェイムズは技P的に巻き打ちを使ったほうがいい。マヒ状態になっていない敵に攻撃を集中させる。理想的にはリザード→ヴァイカー→パイロレクスの順に倒す。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長との会話で“支配下にはいれ”→“やっつやるぜ！”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。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。宮廷魔術士を皇帝にしてから、術法研究所の建設を依頼し、謀殺。武装商船団を皇帝にする。仲間をフリーファイター男女、帝国軽装歩兵男女にして、全員に切り落としを覚えさせる。もし空圧波があれば、それも覚えさせておく。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。町の武器屋でクレイモアを人数分用意し、装備させる。防具は、鋼鉄の鎧、ナックルカバー、革のすね当てな

ど、防御力を最高にする組み合わせを全員に装備させる。以下、年代ジャンプ後は全員分の防具をこのように更新しておく。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。

V S ゼラチナスマター

全員に傷薬を装備し、全員が切り落としを使う。空圧波がある場合は優先して使う。

・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、財宝×2を回収したら（注：後で回収は出来ない）、奥のボスを倒す。ボスはリザード数匹かカエル数匹。

・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く。この時点でツヴァイハンダーの開発を依頼しておく。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（注：村人に話しかけないとビハラが全体マップに表示されない）、メルー砂漠へ行く。メルー砂漠でサンドバイターと戦う。行動順で最後になる帝国軽装歩兵女はパンチを使い（注：これは、サンドバイターの1ターン目の攻撃は地裂撃で固定されており、地裂撃のダメージは技の直前に使われた武器・術レベルに比例するためである）、2ターン目で退却するのを繰り返して、水鳥剣、無無剣、流し斬り→清流剣を閃く。場合によっては地裂撃の見切りを閃く場合がある。上記の大剣技をすべて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。ボスは、ヘルハウンドかワンプス。

・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、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人に水鳥剣、清流剣を覚えさせ、ツヴァイハンダーを装備させる。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プラッシャーを回収する。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と戦う。

・赤蛇狩り開始

VS サンドバイター

行動順を皇帝→フリーファイター男女→宮廷魔術士女→宮廷魔術士男にして、前3人が清流剣、宮廷魔術士女がウインドカッター、宮廷魔術士男がパンチ→生命の水を使う。地裂撃で味方が死ぬようになったら、宮廷魔術士男女の順番を入れ替えて、それぞれ生命の水、パンチ→ウインドカッターを使う。地裂撃の見切りを全員が覚えている場合、パンチは使わなくてよい。前3人だけでサンドバイターが倒せるようになったら、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敗れたほうがよい。その後、リャンシャンに向かい、ジュウベイに2回話しかけた後は、アバロンに戻って全員に生命の水、霧隠れを覚えさせる。氷海経由でムーのすみかに行き、エイリークと話し、住人から氷の遺跡の情報を聞く。氷の遺跡では1階にある財宝だけを入手する。その後は越冬地に戻って、子供と子ムーの情報を得る。ここでアバロンに戻ってクロスクレイモアの開発を依頼しておく。その後は子供と子ムーを攻略する。

VS ダンターグ (第一形態)

1ターン目に皇帝が清流剣を使い、後ろの4人が霧隠れで隠れる。2ターン目以降は前3人で清流剣を使い、後2人で前のターンに隠れていないキャラを霧隠れで隠す。(これを“霧隠れ戦法”とよぶことにする。よく分からない場合は、後述の図を参照すること。誰かが攻撃を喰らって倒されるなどして陣形が崩されたら、霧隠れよりも陣形の立て直しを優先する。) ダンターグの攻撃を喰らうと、まず倒されると思って間違いない。ダンターグの1ターン目の行動はふみつけで固定されており、ふみつけは霧隠れを貫通するので、1ターン目には必ず誰かが倒れる。皇帝に当たった場合は皇帝を回復し、皇帝以外に当たった場合は皇帝を防御させるか、皇帝とそのキャラを回復するなど、臨機応変に対応する必要がある。ぶちかましが来ても、慌てずに陣形を立て直す。

・ダンターグ撃破

奥で力帯を入手してから子供に話しかける。

ここで年代ジャンプ。皇帝は武装商船団がベストだが、男であれば誰でもよい。仲間は例によってフリーファイター男女、宮廷魔術士男女。皇帝にソーモンの指輪を(注:ソーモンの指輪は精神耐性を持つ。ロックブーケとすぐに戦うために、皇帝を男にする必要があるが、皇帝が魅了されると強制的に守護者と戦うルートへ行ってしまうので、ソーモンの指輪を装備する必要がある。なお、テンプテーションは霧隠れで無効化可能。)、前3人にクロスクレイモアを装備させ、水鳥剣、清流剣、切り落とし、全員に月光、生命の水、元気の水、霧隠れを覚えさせる。ピハラからサバンナ→サラマツト経由でエイルネッ

プへ行き、エイルネップの塔に登る。ザコは水鳥剣の連発で倒すと速い。

VS ラップルツリー

かなり強いので、時にはリセットも必要。ただ、HPが6628なので、毒状態は無視して攻撃をしたほうがよい。

VS ロックブーケ（第一形態）

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、前3人で清流剣を連発する。宮廷魔術士女の手が空いている場合はウインドカッターを使わせる。魅了されたキャラはすぐに回復すること。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、即座に宮廷魔術師が月光を使って地相変化を打ち消す。

・ロックブーケ撃破

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。なお、バグ技は一応禁止にしているので、地道に戦闘回数を増やして移動湖に入ることになる。

VS ノエル（第一形態）

最初に月光を連発して地相を変化させたら、あとは霧隠れ戦法を使う。カウンターは使ってこないが、地相変化のタイミング次第で、ぎりぎりな戦いになる可能性がある。

・ノエル撃破

ステップの南の集落で一泊し、白アリの巣を出す。白アリの巣では、タームソルジャー相手にスプラッシュャーの分子分解を閃いておく。

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。皇帝を腕力の高いクラスにし、全員に生命の水、霧隠れを覚えさせる。皇帝に最も威力の高い剣技を覚えさせる。一回戦闘をしてから（注：技P・術Pの上限を正常に戻すためである）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。内部で炎の剣を入手してからボクオーンと戦う。選択肢には注意すること。また、ボクオーン戦の前には回復は一切出来ないなので、ボクオーン戦に至る前に、どれだけ術Pを消費しないか、つまり、どれだけ敵を避けれるかが重要になる。

VS ボクオーン（第一形態）

基本は前述の霧隠れ戦法を使う。皇帝が炎の剣で上述の剣技、宮廷魔術士がウインドカッターで攻撃、フリーメイジが霧隠れを使う。フリーメイジの術ポイントが切れた後は、フリーメイジを隠しておいて回復役に回したら、宮廷魔術士自らが霧隠れを使う。皇帝の使う剣技がこの戦闘での主力であるので、

剣技の威力によっては所要ターン数が2倍になることもありうる。二段斬りから派生する線斬りを閃いておくとベストだが、大体はみじん斬りで我慢することになる。最悪、二段斬りで挑むことになるので、皇帝の技欄で二段斬りを封印しないように。

・ボクオーン撃破

必ず年代ジャンプし、最終皇帝が登場する。オアイーブは無視する。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、全員に水鳥剣、清流剣、無無剣を覚えさせ、クロスクレイモアを装備させる。また、最も腕力の低いキャラに力帯を装備させる。王座に座ったあとに地下墓地に行き、白アリの巣に侵入する。

・羽アリ狩り開始

VS 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→イーストガード→フリーファイター女→フリーファイター男にして、フリーファイター男にスプ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が水鳥剣を使う。回復薬は十分にあるのでスプラッシャーを仲間内でまわして使う必要はない。無明剣を閃いたら、フリーファイター男とイーストガードの行動順を入れ替えて、後3人が水鳥剣を使う。最終皇帝の水術レベルが29、30ほどでクイックタイムを覚えられるようになる。

・羽アリ狩り終了

ウインドカッター、クイックタイムを全員に覚えさせる。はじめから水術を覚えていたキャラは、火術を覚えてからクイックタイムを覚えなおす。白アリの巣に再侵入してクイーンの元に行く（注：ここでリアルクイーンを倒しておかないと、このあとアバロンで白アリイベントが発生するからである）。

VS リアルクイーン

以下、ボス戦では術ポイントが72以上ないキャラに優先してクイックタイムを使わせる。また、最終皇帝は常に武器で攻撃して大剣レベルを上げる。誰か1人がクイックタイムを使って、4人で攻撃すれば問題ない。

・リアルクイーン撃破

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。

VS スービエ（第一形態）

クイックタイムを使う。

- ・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。

VSクジンシー（第二形態）

クイックタイムを使う。

- ・クジンシー撃破

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、ウインドカッター等を使って術レベルを調整する。

VSワグナス（第二形態）

クイックタイムを使う。

- ・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。技ポイントの都合上、全員9ターン目で無明剣が撃ち止めになるので、10ターン目に余った技ポイントで最後の技を使い、11、12ターンは素振りでダメージを与えることになる。が、12ターン以内に必ず撃破できることは確認されている。

- ・七英雄撃破

- ・エンディング終了

終了はエンドタイトルで最初の流星が表示された瞬間とした。

(補足説明)

- ・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。あとは、クイックタイムを各自2回は放つために、各自の風術のレベル(と光術のレベルの合計)が10以上必要になるが、終盤ではクイックタイムを使うので、水術のレベルが必然的に上がることになるため、あまり心配しなくてよい。

・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がほぼ必中にな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、後者はスプラッシュ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。)

・図説“霧隠れ戦法”

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

七英雄戦の考察とダメージ計算

ラストバトルとなる七英雄戦では、主に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。

例：駒場祭RTAにおける七英雄戦のダメージ計算

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A	Q	Q	Q	無明剣 2780	無明剣 2808	無明剣 2791	無明剣 2816	無明剣 2805	無明剣 2813	清流剣 1553	素振り 538	素振り 531
B	無明剣 3029	無明剣 3025	無明剣 3042	無明剣 3053	Q	Q	無明剣 3088	無明剣 3077	無明剣 3074	水鳥剣 1299	素振り 620	素振り 637
C	無明剣 2951	無明剣 2946	無明剣 3022	Q	無明剣 2963	無明剣 2948	Q	無明剣 2942	無明剣 2993	(注1) 2564	素振り 594	(注2) 2064
D	無明剣 3315	素振り 690	素振り 710	素振り 656	無明剣 3268	無明剣 3284	無明剣 3309	無明剣 3295	無明剣 3338	Q	Q	無明剣 ?
E	無明剣 3042	無明剣 3085	無明剣 3046	無明剣 3104	無明剣 3096	無明剣 3116	無明剣 3036	Q	Q	無無剣 1478	素振り 638	素振り ?
F				再生 -999	再生 -999	再生 -999	再生 -999	再生 -999	再生 -999	再生 -999	再生 -999	再生 ?

A：最終皇帝（あ）

F：七英雄

B：フリーファイター女（アンドロメケ）

Q：クイックタイムのこと

C：イーストガード（ガンリュウ）

素振り：大剣（クロスクレイモア）攻撃のこと

D：フリーファイター男（ヘクター）

(注1)：乱れ雪月花を閃く

E：デザートガード（ダンダーン）

(注2)：ツバメ返しを閃く

出現順：ロックブーケ→クジンシー→ノエル→ダンターグ→スービエ→ボクオーン→ワグナス

4-Eでワグナスが出現。4-Fの回復は無効となり、ダメージ計算は5-Aからとなる。

12-Bで64319のダメージ、12-Cで66383のダメージ。ここで、(注1)(注2)がなく、素振りダメージが594だったとすると、12-Cで62943のダメージ。ヘクターの無明剣の平均ダメージが3302なので、12-Dで66245のダメージ。七英雄のHPが仮に65535であったとしても、12ターンで撃破できている計算となる。

実際はどうなったか？

1、必要な技の閃き具合

でたらめ矢をウォッチマン戦で、影ぬい、二本射ちをミミック戦で閃くことができた。また、ガンリュウが無明剣をタームバトラー1匹目で閃くことが出来た。しかし、閃きの悪い技も当然あった。巻き打ちは本来、ミミック相手に閃くわけだが、何度やっても閃かず、撤退とリセットを繰り返して10分間ねばった挙句、後から接近してきたゲッター相手に巻き打ちを閃いてしまった。また、ディープワン戦はリセットを繰り返し、

3回目でベアがみじん斬り、ジェイムズが切り落としを閃いた。パリアは結局閃かなかった。

2、その他の閃き具合

最初のサンドバイター戦でオライオンが地裂撃の見切りを閃いたので、狩りは楽になった。また、タームソルジャー戦でユリシーズが空圧波を閃くが、その時点ではもう必要なかった。ミミック戦でジェイムズがディフレクト、ディープワン戦でジェラルが強撃、アメジスト謀殺中に集気法、サンドバイター戦でジェシカが気弾、ロックブーク戦でユリシーズがテンプレーション見切り、ボクオーン戦でサファイアが睡眠見切りを閃くが、同様に必要ないものである。

3、七英雄たち

クジンシー戦では、イルストームとカマイタチを連発され、5回のリセット、8分のロスの末、何とか撃破することができた。ダンターグ戦では、シーシアスがぶちかましをHP 1で耐えるというミラクルを起こした。ノエル戦では、コマンドミスから霧隠れをかける相手を間違い、無駄に戦闘が長くなってしまった。ボクオーン戦は、結局、みじん斬りで挑むことになった。

4、最大のミス

タームバトラー狩りの途中、コマンドミスでスプラッシャーのファイナルストライクを使ってしまい、9分前に戻される。コマンドミスは総じて過度の緊張からくるものだと思う。

5、ラストバトル

ガンリュウのダメージの見積もりが甘く、連続する二人でダメージが6000を越えなかったので、ヘクターが素振りをした。が、ここで予定がずれたので、ガンリュウが乱れ雪月花を閃いたり、閃いたツバメ返しで七英雄を撃破したりといったミラクルが起きた。もしも、ヘクターが素振りではなく、無明剣を撃っていたら、このようなミラクルには遭遇できなかっただろう。

6、歴代皇帝とその仲間たち

	1	2	3	4	5	6	8	9
A	レオン	ジェラル	アメジスト	マゼラン	マハン	ティルピッツ	ドレイク	あ (最終皇帝)
B	ジェラル	ベア		オライオン	シーシアス	ユリシーズ	クラックス	ヘクター
C	ベア	ジェイムズ		シーデー	ヒッポリュテー	ペネロープ	サファイア	アンドロマケー
D	ジェイムズ	テレーズ		リチャード	タウラス	カプリコーン	ボラリス	ダンダーン
E	テレーズ	アリエス		ジェシカ	トバーズ	オパール	ローズ	ガンリュウ

7、リセットの回数

ミミック戦で7回、最初のクジンシー戦で1回、クジンシー（第一形態）戦で5回、ディープワン戦で2回、宝石鉱山のボス戦で1回、ラッフルツリー戦で1回、移動湖に入るために3回、羽アリ狩りの最中に1回の合計21回リセットをした。皇帝選出でリセットがなかったのは大きい。

8、実際のラップタイム

	予定タイム	駒場祭RTA	現在の自己ベスト
START	0 : 00 : 00	0 : 00 : 00	0 : 00 : 00
クジンシーKO	0 : 45 : 00	0 : 51 : 34	0 : 34 : 58
テレルテバ解放	1 : 50 : 00	1 : 39 : 32	1 : 20 : 44
ダンターグKO	3 : 20 : 00	2 : 50 : 44	2 : 29 : 29
ロックブーケKO	3 : 50 : 00	3 : 06 : 22	2 : 47 : 54
ノエルKO	4 : 00 : 00	3 : 16 : 44	3 : 02 : 10
ボクオーンKO	4 : 30 : 00	3 : 55 : 23	3 : 27 : 24
スービエKO	5 : 55 : 00	5 : 35 : 06	5 : 05 : 58
七英雄KO	6 : 20 : 00	5 : 57 : 27	5 : 25 : 07
THE END	6 : 35 : 00	6 : 11 : 53	5 : 39 : 33

駒場祭RTAの総括

駒場祭RTAに向けての練習期間が2週間あまりしかなかったということで、戦略の徹底ができませんでした。さらに、本番では、初RTAということもあり、当日の寒さもあいまって、極度の緊張から**終始小刻みに震えていました**。そのことが災いして、コマンドミスや敵避けの失敗など、ミスが目立ちました。最もありえないミスが、**スプラッシャーのファイナルストライクを選んだことに気付かなかったこと**で、ファイナルストライクが放たれた瞬間、「**そんなバカな！**？」と思わず叫んでしまいました。これらのミスさえなければ6時間切りも夢ではなかったと思うと、悔やんでも悔やみきれません。また、それ以外にもクジンシーが発狂モードに入り、イルストームの後にカマイタチを放たれてパーティーが壊滅することが3回続き、**乱数固定の恐怖**を改めて思い知りました。巻き打ちの閃きも極端に悪く、**ゲットー相手に巻き打ちを閃いた瞬間**は、後に座ってアドバイスを出してくれていたPONさんとともにポカンとしていました。それでも、本番では何が起こるかわからないもので、ガンリュウが**ラストバトル中に乱れ雪月花やツバメ返しを閃く**ことはまったくの想定外でした。特に、ツバメ返しは、乱れ雪月花を閃いた直後に、PONさんが「この調子でツバメ返しも閃くことを期待していますよ。」と言ったのですが、本当に閃いてしまい、さらには**そのツバメ返しで七英雄を撃破してしまった**というミラクルが起こりました。その瞬間は、私は「**倒したー！！**」と大声で叫んでしまいましたが、観客席のほうも大いに盛り上がりまして、

まさに**イーストガード万歳**でした。上記以外はだいたい戦略通りとなりました。

この戦略は、安定して6時間前後のタイムを出せるということは証明されましたが、今回障害となったクジンシー戦、ディーブワン戦、巻き打ち閃き、分子分解閃きが効率よく進むことだけでも、30分以上はタイムを短縮することが出来ます。また、ファイナルストライクミスをはじめとするミスをなくし、コマンド選択、敵避け等を徹底させれば、さらに20分は縮まるものと推測できます。さらに、このRTAでネックになっているのは狩りであり、もっと狩りを効率よく行えば、さらなるタイムの短縮を期待できます。実際、赤蛇を狩るか、魔道士を狩るかで直前まで迷いましたが、実は魔道士を狩ったほうが効率はよかったのかもしれませんが。（赤蛇を狩ると狩り1が短くなる代わりに狩り2が長くなり、魔道士を狩ると狩り1が長くなる代わりに狩り2が短くなる、と考えて、技術点は多いが、事前準備が長い魔道士を狩るほうがロスになる、と思っていたのだが、どうもそうではないらしい。）その辺を考えると、まだまだ戦略の改良の余地はあるわけです。

新しい戦略について

実は、駒場祭のあとに、もう一度RS2RTAをやり、自己ベストを更新しました。上の表の右端の記録はそのときのものです。ディーブワン戦で空圧波を閃くまで粘り、空圧波を使うことでゼラチナスマター戦、ラッフルツリー戦を安定させ、赤蛇狩りを空圧波→空圧波→空圧波→ウインドカッター→生命の水とすることで狩りにかける時間を短縮しました。さらに、赤蛇狩りの回数を減らし、まさにギリギリの状態でダンターグとノエルに挑みました。また、赤蛇狩りの前にサイゴ族同盟を済まし、赤蛇狩りで分子分解を閃くようにしました。それでもミスや戦略の不徹底が目立ち、まだ10分以上は縮まるという結論を出しました。やはり、更なるタイムの短縮のためには、現時点で合わせて1時間50分もかかる2つの狩りを改良することが大切で、魔道士狩り、赤蛇狩り、その他の狩りを秤にかけて熟考する必要があります。

あとがき

RS2RTAは、その他のRTAと違ってリセットボタンを押す回数が極端に多く、本番で記録を出すのがかなり難しいRTAです。ですが、技の閃きなど、本番で予想外のことが起こることもあり、それがRS2RTAの魅力なのだと思います。自分の記録に満足することなく、これからも精進して記録更新を狙っていきたいと思います。最後になりましたが、私の記事を最後まで読んでくださった皆様、駒場祭でご観戦くださった皆様、そしてPONさんには改めて感謝いたします。