

ポケットモンスターサファイア RTA 大会

文責 : Pearl

はじめに

「ポケットモンスターサファイア」は、2002年に「ルビー」と同時に発売されたポケモンシリーズで初めての GBA 用作品です。

今回、五月祭の企画を決定する会議において、部屋のあまりの狭さが原因で¹ポケモン含め通信対戦会を行わないことになりました。ポケモン対戦実演も同様の理由で行わないためポケモン系企画がなくなってしまい、なにかひとつくらいポケモンの企画をやりたいたいということで考えられたのがこのサファイアを使用した RTA です。およそ 3 時間弱程度（予測値²）で 10 歳（設定）の子供がハウエン全土を縦横無尽に走り回る様をご覧ください。

ゲームについて

ポケモンシリーズのストーリーをものすごく大雑把に説明すると、大体どのバージョンであっても、
ポケモンを貰う→8 個のジムバッジを集める→途中で悪の組織を壊滅させる³→殿堂入り
といった流れになっています。

今回使用するサファイアでは、対立する組織はアクア団といえます。海洋信仰の狂信者集団⁴だと思ってもらって構いません。

ルール説明

環境について

- ・市販のポケットモンスターサファイアを使用
- ・テレビ出力のため、ニンテンドー ゲームキューブ+ゲームボーイプレーヤー+[{GBA ケーブル+ (GBA 又は GBASP)} 又はゲームキューブ専用コントローラー]を使用
- ・バグ技・通信は禁止（ゲーム内 NPC との通信は可）

¹ 25 人程度の団体として企画を申請したのに 12 人収容の演習室が割り当てられるってどういうこと。

² TGA の OB である怠け者氏の記録 (<http://www.geocities.jp/namakemono289/index.htm>) が約 2 時間 32 分なので多分 3 時間は切れるはず。とハードルを上げてみるテスト。

³ 設定上 10 歳の子供が一人で。何故こんなことができるのかは多分突っ込んだら負け。

⁴ 今作あたりからストーリーにファンタジー色が強くなってきた。

- ・セーブ・リセットは自由

タイム計測について

- ・タイム計測は実時間で行う（すなわち、リセット等でやりなおした場合リセット前に掛かった時間も含まれる）
- ・「けんきゅうじよで まって いるぞ! ▼」で待機し、A ボタンでスタートした瞬間を開始時刻とする
- ・殿堂入りしスタッフロールが表示され「THE END」が表示された瞬間を終了時刻とする

その他

- ・ゲーム内のトレーナー名は HN を使用する
- ・攻略本やメモなどの使用は自由

プレイヤー紹介

今回 RTA に挑戦するプレイヤーを紹介します。今回のプレイヤーは奇しくも全員が RTA 初挑戦となりました。初挑戦ならではの珍プレイや好プレイもあると思いますが、楽しんで見てもらえれば幸いです。

さびたコイル

<自己紹介>

普段は通常プレイの他にはツール作ったり完成した試しのない縛りプレイの記事上げたりするぐらいで RTA は初挑戦です。

あ、大学受験は勉強時間 RTA してた。いや特に測ってないけど。

サファイアはレベルアップ禁止プレイをやっていて大抵のトレーナーは把握しているのでそれが有利に働くといいなと思ったり。

最初無謀にもグレイセスの方に出ようかと思っていたら、世界樹 3 の彼がこっちもやるとか言い出したのでここは俺に任せろーバリバリ

<プレイ歴>

青以外全てのバージョン。基本的に各世代 3 周は手持ち変えて通常プレイする派。

<一言>

安直にカイオーガに乗り換える予定です。

リアルラックはかなり無い方ですが頑張ります。

ポチとぐら
<p><自己紹介></p> <p>大学受験低レベルクリアに成功し希望に満ちていた入学当初からひと月、ここにポケモンに熱中する自分がある ww</p> <p>母「サークルや部活は決めたの？」</p> <p>私「うん、ゲーム研究会に入ることにしたよ。」</p> <p>母「……………」</p>
<p><プレイ歴></p> <p>初代から HGSS まですべての世代</p>
<p><一言></p> <p>キホン普通に遊んでる人なので RTA は初挑戦ですが、周りに負けないよう頑張ります、暖かく見守ってやってください。</p>
Pearl
<p><自己紹介></p> <p>タイムアタック系のやりこみにはまったく縁のなかったライトゲーマー、のはずが今回何故か RTA に手を出すことに。どうしてこうなった。</p>
<p><プレイ歴></p> <p>バージョン違いを除けばマイナーチェンジ版含め全世代</p>
<p><一言></p> <p>ラグラージ無双を予定、というかラグラージ無双がやりたい。そのためだけに事前の負担を全く考えずプレイヤーに名乗り出てしまった妙な人。意外と事前調査の負担が大きかったことに反省はしているが本番でラグラージ無双が原因で負けても反省はしない。</p>

RTA としての見所

ポケモンシリーズに限らず、RPG ではある程度ストーリーのルートが固定されていることが多くあります。また、要所要所でのいわゆるボス戦は、自パーティのレベルを上げたりアイテムを入手したりすることで楽に進めることができます。しかし、RTA では、クリアタイム短縮のため削れる部分は可能な限り削ることが必要になってきます。

RPG の RTA においては、フィールド上でどの程度敵と遭遇するかや敵がどのような技や術を使ってくるかという所に運の要素が絡んできます。ポケモンシリーズにおいては、

さらにそれに加えて、たとえばランダムエンカウント⁵によって出会いたいポケモンになかなか出会えなかったり、逆にポケモンと出会いたくない時でも容赦なく出会ってしまったります。あるいは、ポケモンの技の命中率には30%から絶対必中までかなりの幅があること、低いけれどもそこそこ起きる確率⁶で急所に当たることによって、運次第で戦闘の流れが有利にも不利にも大きく変わったりすることもあります。

また、サファイアを使用したRTAにおいては、最初のポケモンから途中で捕獲するカイオーガへと主力をシフトするのが一般的な戦略です。ですが、そのために必要なマスターボールを取りに行くには数分余計に掛かってしまうので、マスターボールとカイオーガを無視し最初のポケモンで最後まで押し切ることも一つの戦略です。

安定して勝つためにどれだけのトレーナーと戦いどこまでポケモンのレベルを上げてどんな道具を使うのか、主力をカイオーガへ移行して進行する場合と最初のポケモンで押し切る場合でどれだけ差が出てくるのか、さらには運が誰にどれだけどのように味方してくれるのかなどといったことを楽しく見てもらえたらと思います。

Time Chart

観戦時のメモにお使いください。

	さびたコイル	ポチとぐら	Pearl
カナズミジムクリア			
ムロジムクリア			
キンセツジムクリア			
フエンジムクリア			
トウカジムクリア			
ヒワマキジムクリア			
トクサネジムクリア			
ルネジムクリア			
殿堂入り			
THE END			

⁵ ポケモンが出現するかしないか、またどのポケモンが出現するかはもちろん乱数による

⁶ 具体的にはそりゃはっきりきっかりたっぷり 16分の1