

【RTA】

『Fate/GrandOrder If』
Any% 17:22:01 【実況兼
解説？】

神崎 歓喜

【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

人理を修復するために戦う（戦うとは言っていない）RTA、はーじまーるよー。

ぶっちゃけこんなもの読むより、ほんへやったり、偉大なる先駆者の皆様方の走りを見た方がいいんじゃないかな？

偉大なる先駆者の皆様方

でち公様

https://syosetu.org/novel/213690/
八雲 紅様

https://syosetu.org/novel/215570/
胡椒こしよこしよ様

https://syosetu.org/novel/214247/
お月見桜様

https://syosetu.org/novel/214871/
暁真様

https://syosetu.org/novel/214900/
mobimobi様

https://syosetu.org/novel/214986/
ほわいとぬう様

https://syosetu.org/novel/219897/
眼帯にロマンを感じる人様

https://syosetu.org/novel/215413/
財団職員様

https://syosetu.org/novel/214783/

レベルを上げて物理で殴る（強制）様

http://syosetu.org/novel/218224/

目次

ほんへ

1

ほんへ

物を投げ飛ばしてコーヒーを買いに行つて戻つてくるだけの『FGORPG』のRTA、はつじめるよー！（AKZAKN）

（記録更新の）革命は止まらない……皆、バエル（RTA）の下に集え！

淫夢要素？ 語録？ 知らない。（NYN姉貴）

本RTAは『Fate/Grand Order If』（以下『FGORPG』）第一部をなんでもいいのでクリアすることです。

ん？ 今なんでもするって言つたよね？

はい、何でもします。

具体的に言うことやはりヤバイ！ バグ技の数々を使用して20分足らずで攻略する様、見とけよ見とけよ？

まともに攻略する気は、無いです。

ではスタートボタンを押した後、操作可能になったらスタートになります。
やはりアプリ版から3Dモデリングで作り直した色彩のOPは良いですね、ええ！
しかし飛ばせないし時間も余っちゃうしいじけちゃうし！
なので、みなさまのためらい。

飛ばせないOPムービーが流れている間に解説をば。

今作『FGORPG』はスマホ版のストーリーに多少の改変を加えた、所謂IFストーリーであり一種の外伝的扱いにもなっているわけですね。

なので君の手でオルガ（マリー）所長を生存させたり、何なら頑張つてサーヴァント並の身体能力を得ることが可能なわけです。

但し一昔前3年前に発見されてしまったバグ技の数々によって、強敵を戦わずして倒すのが主な戦術になってしまいました。たまげたなあ……。

切嗣おじさんみたいだなお前な？

同カテゴリー世界記録が3時間半くらいから一気に1時間弱になったのはもう気が狂う！

ちなみに100% glitchありはとうとう10時間を切ってしまいました、どういうことなの：（レ）

その後はGIMというバグ技で聖杯をそのまま召喚したりして、某六章のフラグをぶっ壊す！ したり、大まかにやることは変わらず、最適化の結果30分台を更新したことがネットニュースに上がったことは記憶に新しい出来事かと。

（30分で人理を救えとか普通なら鬼畜を通り越した要求で）笑っちゃうんですよ
……

そしてここからが、マグマなんです！

今から3か月前、このゲームにおける最大級のぶっ壊れバグSRM（Stale Reference Manipulation）がついに発覚します。

名称は不朽の名作である某3Dアクションゲームシリーズからとって、巷ではよく『無を取得』と呼ばれているとかいらないとか。（名前の既視感）あつ、これかあ！

きつかけは第3章の特定の海域で固有エンカウント敵を倒した後、確定で手に入れるはずのドロップを拾わずにそのまま別の海域に移動すると、奇妙な動作をし始めてその後「そらをとぶ」という報告がありました。ええ……

簡単に言うと、特定の座標に突っ込め！ されたアイテムが誤動作を起こし、その後モーシヨンがバグるとともに無を取得しているのでその慣性を残して藤丸君空へ——とといった感じですよ。ハハア……。

魔術なんて目じやありません、英傑（厄災）か何か？

発見当初は面白いものが……なんてクツシヨンはなく、寧ろ前例3Dゼルダありに加えてバグの動作自体も相当露骨な物ですから界限は咄嗟にあっ……（察し）となったのは請け合い。

結果当時の某ゲームの如く、こちらも現在進行形でやべー事になっているわけですね。ヤバイわよ！

もちろんこちらにも例に漏れず speedrun.comでは様々な項目に分けられているのはお察しの通りです。

とはいってもバグなしでも当時は出来るが多かったもので、結局そこにととうとうやべー奴の洗礼がやってきたかくらいの物しか感じませんでした（小並感）。

それにこちらには妙な真似をすると様々なトラップが発動します。

例えば特異点F以後ならば例の監獄島送りにされますし、当然それ以前ならばレフ、そしてこれはレアケースですが千里眼持ちがやってきたり。

まあ簡単に言うとな変な場所で妙なデバッグをしようものなら、そいつらが咄嗟に問い詰めてきて結果ロスまたはリセ案件が発生します。

その為まずはムービーが終わったと同時に特定の文字を入力する振りをしてメモリを調整、大事な部分なので超スピード!?で文字を入力しないといけません。

ですので当時の投稿者の手はもう汗でビツシヨビツシヨ(DNRD)。

あ、ちなみに今回は(王道を……行く)のかどうかわからない『二人目の主人公』である通称オリ主^ム、タイマーストップは画面が白^{ホワイトアウト}い^ビのから反転してダウインチちゃんの顔が映るところまでとします。

ではムービーが終わるのはいよいよスタート。

上上下下右左右左……あもう終わっちゃったよ。

はい名前は御覧の通り『アマキ・アイ』、性別は男、容姿も何もランダムです。

ホモじゃないじゃん！と思われた方が多いと思いますが、寧ろおかしな名前にして会話の文章量増やすリスクを冒さないようにしています。

あと素養云々に関しては途中から意味がなくなります、(名前以外)必要ねえんだよ!

というのもこのルートだとチュートリアル後に確実にロマニと話す機会がありますからね。

因みにチュートリアル部分は倍速で。甥の木村、加速します。

戦闘もこのチュートリアルだけの要素なので適当に最適値を詰めていきます。

因みにセイバーで殴って宝具をドバァーッと出すのがいいらしいです、最優だっちはつきりわかんね。

さてなぜかぶっ倒れていたところから目が覚めたところで、初めてのエンカウントはロマニ君、好きっす!

「大丈夫かい君!?!」

大丈夫だっつて、平気平気、ヘーキだから。

ここは勿論『はい』を選びます、ここで『いいえ』を選ぶとロス発生です。

大人しく通常プレイもしくははロマニ√、もしくはは王道を往く100%かオールサバイブ全員生存RTAを走りましょう。

「それならよかった……とところで君は……」

ここでも『マスターの一人として呼ばれた』と選びましょう、下の選択肢はただのお

まけです。

因みにここで名前も言っているログが流れているので特に違和感はないなかつた!

「ああ、そうだったんだね。ボクの名前はロマニ・アーキマン。このカルデアで医療部門トップを担当している職員なんだ。何故か皆からDr. ロマンと呼ばれていてね。呼びやすいし、君もそう呼んでくれて構わないよ。それから何か分からないことがあったらいつでも聞いてくれ」

お話が長いよ。

通常プレイや100%RTA、および一部縛り付きRTAには彼の好感度が必要になつてきますが、本走にそんなものはフヨウラ!

「ああ、そうだ。中央管制室への行き方はわかるかい?」

(何度も再走と完走してるから) 当たり前だよなあ?

適当に流しておいて、どうぞ。

「そ、そうだったんだね……それじゃあ、また後で」

あ、ロマニが帰りました、ついでに出番も終わりました。いろいろありがとなー!(U
DK姉貴)

さて挨拶ついでにフラグを建てに行くので中央管制室までイクゾー……の前に、この瞬間から再び調整が始まります。

まず壁に埋まります。

今作の壁判定はしつかりと作りこまれているうえ、盾サーフィンじみた行為はなかなかできないような仕組みになっているのですが（やろうと思えば出来る）、このムービー直後を横つ飛びでキャンセルして自室（予定）の扉の間に入り込むように、後ろを向いた状態で埋まるとデイレイと共にカメラが一瞬ガタついてよろめいきながらはじき出されます。

因みに廊下には誰もいない事を利用しての調整です、これで座標は保存されました。ちなみに徒歩や走る速度は一部の装備やスキル重ね掛けを使用している例外を除き全て一定ですが、このバグを使用した場合に限り微妙に早くなります。

速度としては1か2……くらいですかね。

見た目的にも気を付けていればわかる程度なので、成功したらすぐ判断できると思いますが。

動画内では初めての一回成功、ああ、くたまらねえぜ。

ガバらない走りは好きだよ（隙自語）。

後この方法は後に発見された座標保存法を主にしていますので、フリーズ回避以外の目的はないです。

これを利用するよりもっと楽にこのくらい早くなるバグ技があるので、安定択やAn y%以外を走る人はそつちを利用して、どうぞ。

さて若干の速足（バグ込み）で着くう。

目の前にはオルガ所長とレフがいます、ここからはカメラ固定イベントなので特に何かできる事はありませんし、その後何かすることは無いです。

「ああ……貴方はマスター候補の『アマキ・アイ』ね。私はこの人理継続保障機関カルデアの所長をしているオルガマリー・アニメスフィアよ。それで何か用かしら？」
セツトアツプと挨拶をしに来ただけなので、特には……。

「あら、殊勝な心掛けね。でも説明会とかは」

その時間になつたら来ます、なので鍵だけでもらつてサラダバー！

「あ、あら。そう……」

少し寂しそうな顔を浮かべていますが、彼女の出番も本RTAではここで終了です。ついでに隣にいる髪もじゃシルクハット杉田もここでおさらばナリよ。

あと解説しておく各キャラクターには個性と好感度と言うものがあり、それに則した行動をすることによって好感度が上下したりしなかつたりします。

レフまでついているのはナオキです……。

まあこのRTAには関係ないですけどね。

では移動中と特定の時間になるまで部屋でのんびりしている間にみなさまのために。

また解説を。

これからやろうとしていること、そしてさっき行ったことは簡単に言うセットアップです。

今作RTAは一体何をしようとしているのかというと、ぶつちやけて言う『ムービーを再生する座標へWrong Warpをする』為その前準備として『タイトル画

面にいる主人公君を呼び出して移し替える』というバグを行います。

は？

こう思った人も多いと思います、実際これが出来るといふ情報を仕入れたとき同じ声出しましたから。

さて部屋に入って何をするかと思えばまずベッドに座って時間を潰してカメラの座標を固定します。

そして特定の時間が来たら、儀式をします。

まず起き上がってカメラを動かさないように移動、電気を二回つけて消して、ベッドの後ろ辺り一定の座標まで後ろ向きで移動してそこでしゃがみながら構えます。

位置調整が大事なので何回かポーズをしつつカメラの位置をずらし再固定します。
動くな！

カメラが地面に埋まったような感じになって、キャラが荒ぶり始めてベッドの上に入り込んだらそこでいったん電源を落とします。

はい、「どういうことだよ！　ちゃんと説明してくれよ！」という兄貴たちに、今何を

したかという判定を出させて、本来ないはずの座標にアイテムを出現させています。

その後もう一回ゲームを起動すると……よく見て下さい！

本来この時点では手に入らないはずの空き瓶が、画面の真ん前で上下に上下に！ 高

速移動していますが、これにはちゃんと判定があります（ダメージは無い）。

しかもベットの前にいる彼は何かを抱えているような構えをしています。

これは……幻のブドウ、ではなく無事『無を取得』状態になりました。

これを部屋の端っこに進んでいきいざ投げつけると、参照するファイルデータを

呼び出すためにいったんこのゲーム画面が重くなります。

そこから数秒経って……経って……あくしろよ。

はい軽くなりました、このタイミングでオートセーブされる前にまたゲーム再起動を

します。

シヨータイ！（空耳）

それではご覧ください……。 (KBTTT)

はい、こちらの主人公装備も中身も変わっているのが分かりますよね？（QVC）

このまま書類を読む……振りをして持ち物からある者を取り出します。

こちら第六章ピラミッド前砂漠で拾えるレア素材「智慧のスカラベ」。

2年前に発見された城までのワープ方法である通称『スカラベバグ』を引き起こします、使用条件は一定の角度がある壁の前で第六章で拾えるレアドロップのこのスカラベを投げ飛ばすだけです。

これで先の座標保存兼ダツシユとこのポーズでフリーズを回避しつつ、ムービー直前の座標へとポインターを合わせることに成功しました。

しかしスカラベは『殴る』ことで飛ばさなければならぬため、きちんと北を向いて固定していたカメラが吹っ飛んでしまいます。

困りましたねえ……。

しかしご安心を。

ここからはきつちり暗記をしているのでそのままそのまま……ん、何だこの匂いは？

これはっ……!! (PRT兄貴)

ナスビ^{マッシュ}にぶつかりました、これではいけませんね。

……嘘だよ。

実はここでバグを使用して加速していると、強制的に彼女と一人と一匹から話しかけられていらぬフラグすら乱立して、ムービーにとんだ際にフリーズする確率が増えます。

「おっと」

「フオウ!」

ですから急いでいるフリとED回収のためにぶつかってフラグを設立する必要があつたんですね。

ガバではない、それははつきりと言いたかつた……といったところで自動販売機の前に着きましたね、そこでカメラも(カルデアの中に)ハイルハイルハイル……。

そこでコーヒーでも買ってとつと戻りましょう!

さて移動している間にこれからの解説を。

何度も言いますが本RTAは何でもありですので、アイテムや『無』を取得、それらタイトル画面にいる『主人公』を呼び出してアイテム取り出しなんかも行いました。

次は何をするんですかと問われそうですが。

大丈夫だって、ヘーキヘーキ！（SBR姉貴）

おかしな動きとかはしないから。

ただちよつと部屋に戻ってコーヒーを何か荒ぶるビンの前に置いて部屋を出て管制室に戻るだけだから！

あ、その前にちゃんとビンとコーヒーの置いてある机の前に注目しましょうね（地味に重要）。

因みにこの時に誰にも話しかけたりしてはいけませんし、余計なところに行つてはいけません。

勿論ロマネからのエンカウントなどもあれば強制的にイベントが進んでしまい、その後の座標が明後日の方向に飛んで霧の深いロンドンにたどり着いてジャックに斬られて詰みますので注意。

さて管制室の扉を抜けて、いざファーストオーダーの輝ける旅路へ——！

「フオーウー！」

「——ようございます、マスター！ マシユ・キリエライト、無事生還していますー！」

「はいそこ、そろそろ離れようね☆ スタッフさんの手前に——彼も起きてきたからね」

「あ……！」

「真つ先に自分を出迎えてくれたのは、今まで何度もお世話になってきたダヴィンチの姿だった。」

「あんな戦いがあつたのにもかかわらず、その顔は朗らかだった。」

〜きつとあの戦いを乗り越えられるかどうか彼女も心配だったのか——それはさておきそんな顔を見れた自分も、胸をなでおろしたように安心した。

終わり。

はいここでタイムーストップ！ 記録は17分22秒01です！

あつ、そうだ。（理解できてない兄貴たち）おつ、大丈夫か大丈夫か？

ぶつちやけ某兄貴みたく『なんで？ なんで？ なんで？ 』の声が過ると思

ます、自分もそう思います（他人事）。

ただこれは簡単に言うと『無の取得』と座標バグの悪用と古来からある『Wrong Warp』を組み合わせたものゾ。

まず名前決定時に色々コマンドを弄りまくってファイルを事前に呼び出せるようにし、そこからロードする『無』（『ピン』）によってファイルを書き換えました。

ついでにカルデアマップの近くにある鑑賞（タイトル画面）マップにも干渉（激うまギャグ）できたというのは、先駆者兄貴の研究で分かったことだそうです。

やりますねえ！（惜しみない称賛）

次に『スカラベを置いた座標』と『コーヒーカップのオブジェクトを置いた時の向き』を参照させるようにして例の特定のファイルへジャンプ。

そのジャンプした先のファイルを1だけ加算する何かのコードへジャンプ、という事を実際にはロードと特殊なワープ判定と重なり合って毎フレームロードしていました。

なのであのまま進むとゲームに負荷がかかりすぎてげ き お もになるわけなので『主人公』の位置をちよくちよく変えてました。

その後コーヒーを買っておいたのは『無』のロードフレームを固定（19F）することで、移動している間に座標が保存しておいた時に更新される利用を利用してロード後に、無事人理修復後のEDをお迎えする事が出来たわけですね。

何か芸術的。

因みにこの際フラグがめちやくちやだとダヴィンチちゃんの顔が映ったままフリーズするゾ。

だからフラグ管理をするためになすびにぶつかったり、何やってんだよ所長！の所に赴いたわけですね。

ちなみに本走だとロマニは指輪を返したし、所長は普通に死んだ扱いになっているゾ。

悲しいかな……（哀愁）。

まあ何が悪いかというとですね、『特異点にレイシフトする際のワープ判定をがぼがぼにしたのが悪い』という事です（責任転嫁）。

これはもう先の『スカラベバグ』を発見した先駆者様も言っているので、多少はね？

さてここからは、『誰?』タイムもとい感動のエンディングを垂れ流しながら、感想した乾燥を。

何か(ほんへ)足んねえよなあ?

見ろよコレえ……この(ゲームの)無惨な姿をよお!

でも満足は走りを見せたので、OKです……といたいところですが、この記録最速ではありません。

凡そ察しはついてると思いますが、例のげきおも地帯の操作性の悪さのせいです。

はあく……(クソデカため息)あほくさ

現世界記録からのロスは大体14秒です、止めたらこのRTA?

そしてこの元凶はわかっていきます、コントローラーの不備です、こんな所でもガチャさせられるのか……(困惑)。

やはりガチャは悪い文明。

勿論難易度もアレでありますしゲーム自体ぶつ壊れかねないので、普通に力量と親譲りの豪運を持っていてもお勧めしません。

それでも走ってみたい人は、どうぞ。

それはさておきこの『FGORTA』、様々なIFが楽しめると言っても過言ではあり

ません、といったのは冒頭で説明した通りです。

君の活躍で何やってんだよ！所長！を助けることが出来たり、バベツジ含めたキャスター勢で俺たちがガンダムだが頑張ればできたり、終局のVS魔術王（大嘘）戦にもご立派あ！なカメラワークしているので、普通にプレイしてみてもいいんじゃないかな？

（普通になりきりプレイとか）やりませんか？やりましょうよ。

さてここから話題は大きく変わって、RTA……というよりAny%界限について……お話します。

この『FGORPG』の自由度っぷりは何かどこかで見たような気がしますよねえ？

これはもしかして、もしかするかもしれないじゃないよ？

やっぱりやってきました、何処からともなく『英傑』やら『厄災』やら『勇者』やらがもう。

世界記録は自分を含めない上位勢兄貴全員、他のゲームでもきちつと記録を残してい

る人だもん、そりや色んなもの見つけるし悪さもするわけで。

当時見つけた直後の技術の日進月歩っぷりと上位陣の更新レースに、自分は『あつそつかあ（池沼）』とMUR大先輩と化しました。

まあ『今なんでも出来るって言ったよね』レベルのバグ技はあっちにもあるので、気分転換だつたり新規開拓のためにこつちにも手を出す人は多いらしいですよ？

ちなみにこの投稿をする前日にも全特異点攻略縛りが海外兄貴によつて50分足らずで攻略されていておつ……おつばげた……！

多分その内ゲームの中でDOM^{ゲーム}をし出すに違いない（偏見）。

こんな感じで『FGORPG』のRTAの進化からは目が離せませんね（他人事）。
短時間のご拝読、ありがとうございました。