

【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。

ぶつちや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/2136>

八雲 紅様

<https://syosetu.org/novel/2155>

胡椒こしよこしよ様

<https://syosetu.org/novel/2142>

お月見桜様

<https://syosetu.org/novel/2148>

暁真様

https://syosetu.org/novel/2149

00/
mobimobi様

86/
https://syosetu.org/novel/2149

ほわいとぬう様

97/
https://syosetu.org/novel/2198

眼帯にロマンを感じる人様

13/
https://syosetu.org/novel/2154

財団職員様

83/
https://syosetu.org/novel/2147

レベルを上げて物理で殴る(強制)様

4/
https://syosetu.org/novel/21822

ほんへ

目次

ほんへ

物を投げ飛ばしてコーヒーを買いに行行って戻ってくるだけの『FG ORPG』のRTA、はっじめるよー！ (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『FG ORPG』) 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ったよね？

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、みなさまのためにい。

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つて、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%glimitchありはとうとう10時間を切つてしまいました、どういふことなの：(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が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)笑つちやうんですよね……

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つていて、巷ではよく『無を取得』と呼ばれているとかいないとか。(名前の既視感) あつ、これかあ！

きっかけは第3章の特定の海域で固有エンカウト敵を倒した後、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。その慣性を残して藤丸君空へ——といった感じ。ハハア……。

魔術なんて目じゃありません、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ことが多かったので、結局そこにと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√、タイムーストップは画面がホワイトアウト白い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ではないよーいスタート。
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アーツと出すのがいいらしいです、最優だつてはつきりわかんかね。

さてなぜかぶつ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ロマニ√、もしくは王道を往く100%かオールサバイブRTAを走りましょう。

「それならよかった……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った！

「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ってきますが、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！(UDK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。

今作の壁判定はしっ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っ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での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。

動画内では初めての一発成功、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Any%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
ないです。

「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・アニメスフイ
アよ。 それで何か用かしら？」

セットアッ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」

その時間になったら来ます、なので鍵だけもらってサラダバー！

「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

みなさまのためにい。

また解説を。

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

今作RTAは一体何をしようとしているのかというと、ぶっちゃけて言うと『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いう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、一定の座標^{ベッドの後ろ辺り}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トの上に乗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、参照するファイルをデーター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。

ショータイ！（空耳）

それではご覧ください……。 (KBTTT)

はい、こちらの主人公君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ッシュ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」

「フオウー」

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った……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、それに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。

勿論ロマニ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！」

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

「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。

〈あんな戦いがあっ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。

終わりに。

はいここでタイマーストップ！ 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？』（レ）の声が過ると思います、自分もそう思います（他人事）。

ただこれは簡単に言う『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』（『ビン』）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ね。

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。

なのでそ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使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ばがばにしたのが悪い』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っ壊れかねないので、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、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ませんが?

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っ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おっ……おっばげた……！
多分その内ゲームの中でDOOM^{ゲー}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。