

ファイナルファンタジークリスタルクロニクル

ギル増殖有り RTA

文責：Gienah

■ 企画説明

2012年駒場祭で4人協力RTAを行ったファイナルファンタジークリスタルクロニクル (FFCC) に再挑戦します。今回はプレイヤー1人で主にシングルモードを用いてゲームを進めるほか、ルールとして所持金を無限に殖やせるバグ技、いわゆる Infinite Gil Glitch (IGG) を許可したRTAとなります。

IGGを許可しないRTAでは序盤と中盤でギル稼ぎの運がタイムを大きく左右しますが、このバグ技を使用することで運の要素が大きく軽減され、学園祭というこの場でお見せするのに向いた進行となる予定です。

ちなみにギルが無限に殖やせるとはいえこのゲームではギルの使い途が限られているため、金策が楽になるだけでRTA上ゲームのバランスが崩壊することはあまりありません。

■ ルール

- 「はじめから」選択から計測を始め、ミオラモエ撃破後メテオパラサイトにとどめを刺した時点で計測を終了する。
- 所持金を無限に殖やせるバグ技 (IGG) の使用を許可する。
- RTA中、ゲームボーイアドバンスを自由に使用してよい。
- 他のセーブデータからキャラクターを呼び出す行為は禁止する。

■ 戦略

▼ セルキーを使用

最終的なステータスの都合が良く、防御力および「せんしのぶき」「たつじんのぶき」で製作できる武器の必殺技が優秀であるため操作キャラにはセルキーを選択します。

▼ 序盤から装備品を整える

有り余る財力を活かし、1年目2箇所目の零前に「せんしのぶき」「ミスリルのよろい」「ミスリルのベルト」、2年目2箇所目の零前に「たつじんのぶき」による装備を製作します。このため通常のRTAと比べ、序盤の突破力は大きく向上します。

▼ 2年目序盤での「たつじんのぶき」マラソン

前述のタイミングで「バタフライヘッド (たつじんのぶき)」を製作するため、2年目1箇所目のダンジョンであるゴブリンの壁で「たつじんのぶき」を手に入れるまで宝箱を開ける試行を繰り返します。ここは今回も通常RTAと同様に避けて通れない運ゲー要素です。宝箱からの入手率は1/4であり、日頃の行い次第で大きくタイムに響きます。

■ タイムの分かれ目

▼ ラストダンジョンにおける強力なボス

ラストダンジョンではメテオパラサイト (1-3 戦目)、ラモエ、ミオラモエとの5連戦になります。このうちメテオパラサイト1戦目とラモエ戦は操作さえ上手くいけば安全地帯から一方的に嵌め殺すことができるのですが、一発勝負の環境で細かな調整が成功するかどうかでタイムに差が出ることでしょう。

また、ラスボスであるミオラモエは攻撃力が極端に高く、こちらがダメージを与えられる形態から放たれる攻撃はどれも喰らえば即死という極限状態の中での戦闘となります。

▼ 宝箱の運

前述の「たつじんのぶぎ」マラソンの他、ラストダンジョンでも宝箱から「マサムネ」を引き当てるまで試行を繰り返すこととなります。2つの宝箱のどちらかから1/4を引き当てれば良いのでそこまで分が悪いくじではありませんが、1試行にそれなりの時間がかかるため、当日の運によっては明暗を分けかねません。

■ 目標タイム

チェックポイント	目標タイム
1年目終了	0:27:00
2年目終了	0:54:00
3年目終了	1:15:00
4年目終了	1:30:00
ヴェレンジェ山突入	1:55:00
メテオパラサイト戦終了	2:15:00
計測終了	2:40:00