

# ブレイブリーデフォルト RTA レポート

文責 : sometan

## 1. はじめに

この記事は、今年度の駒場祭で行われた東大ゲーム研究会の企画「ブレイブリーデフォルト RTA」について振り返り、報告をするものです。

## 2. レギュレーション

今回は、複数ある RTA ルール<sup>1</sup>のうち、Any%RTA と一般的に呼ばれるものを行いました。簡単に言うと、「終章を、引継ぎ無しでクリアする」というものです。

細かい条件については

- a. 終章のクリアを目指す
- b. 引継ぎは禁止
- c. 難易度は EASY、エンカウント率の調整は許可
- d. ネット通信、すれ違い通信の禁止
- e. SP の消費の禁止

というものです。

## 3. 結果

チェックポイント	目標タイム	実際のタイム
序章クリア	0:24:30	0:24:39
1 章クリア	0:44:00	0:44:03
2 章クリア	1:21:00	1:21:29
3 章クリア	2:14:00	2:14:49
4 章クリア	2:44:30	2:46:35
クリアセーブ	3:09:00	3:07:37

参考:エアリー2 撃破時タイム<sup>2</sup> 3:00:49

## 4. 戦略

### a) アイテム

道中に落ちているアイテムは、RTA を考える上では大きく 2 種類に分かれます。1 種類は売却額が高い金策用のアイテムです。こちらは攻略に必要な金銭と必要になるタイミングを逆算していくことで、どこで何を拾うか、また拾わないか、という取舍選択を事前に確定させることができる(状況次第で拾うアイテムも、〇〇の時点で〇〇でなければ拾う、のようにしっかり決めることは可能です)ので、簡単な方です。このタイプのアイテムは人

<sup>1</sup> 引継ぎの有無、終章と真終章のどちらをクリアするか、の 4 パターンが存在します。しかし、引継ぎありの真終章 RTA は引継ぎありの終章 RTA に作業的なボスの撃破+ラスボスが加わるだけなのであまり人気がありません。

<sup>2</sup> 海外、特に Speedrun.com における計測終了地点です。今回の記録は執筆現在(2017/12/07)において 2 位と 3 位の間に来ている。