

# 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 レポート

文責：Gienah

### 1. はじめに

#### ➤ 企画説明

こちらは 2014 年駒場祭にて行われました「ファイナルファンタジークリスタルクロニクル (FFCC) ギル増殖有り RTA」のレポートとなります。通常の RTA とは異なり、ルールとして所持金を無限に増やせるバグ技、いわゆる Infinite Gil Glitch (IGG) を許可しています (詳細は後述)。

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、一発勝負の場で挑戦するのに向いた競技となります。

ちなみにギルが無限に増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。
- 所持金を無限に増やせるバグ技 (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。

#### ➤ タイムの分かれ目

##### ▽ 宝箱の運

2 年目 1 箇所目のダンジョンであるゴブリンの壁でレシピ「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。宝箱からの入手率は 1/4、1 試行に掛かる時間はフェニックスの尾の回収も含めると約 55 秒であり、日頃の行い次第で大きくタイムに響きます。

これより多少はましですが、ラストダンジョンであるヴェレンジェ山においても 2 つの宝箱いずれかから出現率 1/4 のアーティファクトを回収する必要があり、同じく FFCC への信心が問われます。

##### ▽ 街道でのランダムイベント

街道マップを移動中にランダムで発生するイベントはどれも数十秒の長さがあり、なおかつメリットは特に無いので発生してしまうだけでタイムロスとなります。中にはルダの村のキャラバンとのイベントなど 40 秒以上にわたるものもあり、嫌がらせとしか思えません。