

# ゼロと行く、捕虜縛りの旅【FEif 暗夜王国】

文責：ぼんず

ファイアーエムブレム if 暗夜王国で縛りプレイを行ったのでそのプレイレポートを書きたいと思う。なおこの記事には一部ストーリーのネタバレが含まれる。未プレイの方やプレイ途中の方は注意していただきたい。

## ○ファイアーエムブレム if とは

任天堂から発売されているシミュレーション RPG、ファイアーエムブレムシリーズのひとつであり、2015年6月25日に発売された。ファイアーエムブレム if には2つのソフトがあり、育成を楽しむことができる白夜王国と高い難易度を楽しむことができる暗夜王国が存在する。今作には敵ユニットを捕獲し味方にできる捕虜というシステムが存在し、今回の縛りのメインとなっている。

## ○縛り内容

- 1 主人公、ゼロ、捕虜、その他強制出撃枠以外の出撃禁止
- 2 DLC、サポーター名鑑禁止
- 3 キャッスル訪問は闘技場、食材と鉱石の採取のみ可
- 4 難易度はルナティック、モードはクラシックで行う

### ・補足

- 1 特定キャラ以外の出撃禁止であり、章の途中から参加してくるキャラの戦闘については禁止しない。また、主人公以外強制出撃枠としては外伝の特定キャラ、15章でのアクアがある。
  - 3 捕虜のスカウトに大量の食材、鉱石が必要となるためキャッスル訪問自体は禁止しない。スキル継承などは禁止している。
  - 4 ただしクリアを優先とし、どうしても無理な場合には難易度やモードを変更する。実際今回のプレイにおいては26章からモードをカジュアルに変更している。
- また、マイキャッスルに関しては縛りを設けない。拾い物やくじも利用可能とした。

## ○捕虜／捕獲について

捕虜、捕獲の概要は以下の通り

- ・マイキャッスルに牢屋を設置すると暗夜の拘束術、白夜の捕縛術のスキルを持っているキャラ（ゼロ、オロチ）で捕獲コマンドを選ぶことができる。
- ・捕獲コマンドで敵ユニットを選択すると戦闘が始まり、その戦闘中に敵ユニットを倒すとそのユニットを捕獲することができる。
- ・捕獲コマンド選択時の戦闘では命中が10下がり、攻陣のデュアルアタックも発生しない。ただし後衛のスキル（不思議な魅力）は発動する。
- ・捕獲された敵ユニットは牢屋に入れられる。キャラによる説得、または素材を使ってスカウトすることによって仲間にするができる。
- ・仲間になった捕虜のスキル、能力値は捕獲した時の状態のままである（例外あり）。ただし、持ち物は無くなっている。
- ・魔物、ガルー、妖狐、幻影兵、一部を除く名前付きのキャラは捕獲することができない

暗夜王国ルナティックでは難易度が高めということもあり敵ユニットが強力なスキルを習得している。中には通常プレイでは習得させるのが難しいスキルもあり、味方として使う際には攻略の手助けになるだろう。また、ルナティックにおける敵ユニットは武器レベルが最大となっており、捕虜にしてすぐであっても多くの武器を