

ファイアーエムブレム if 暗夜王国 ハーレム縛り攻略

文責：りん

「ハーレム王に、俺はなる！！！」

暗夜王国の王子カムイはそう言い残してルナティックの世界に旅立っていった。

◎ファイアーエムブレム if とは？

ファイアーエムブレム if (FEif) は 2015 年 6 月 25 日に発売された作品。プレイヤーは白夜王国ルート、暗夜王国ルート、DLC コンテンツのインビジブルキングダムルートのどれかを選んでプレイすることになる。中でも今回プレイする暗夜ルートは他の 2 つのルートより難易度が高く、遭遇戦によるレベル上げなどのいわゆる「稼ぎ」も制限されているために歯ごたえのあるプレイが楽しめる。特徴的なシステムとしては複数のユニットが協力して戦う「攻陣・防陣」が採用されており、これらを駆使できるかどうかで難易度が大きく変わる絶妙なバランスになっている。なお、この記事はネタバレを多く含むため、未プレイの方の閲覧は注意されたい。

◎縛り内容

- ・ファイアーエムブレム if 暗夜王国 (以下「暗夜」、難易度はルナティック、クラシック (※) とする。
- ・カムイ以外の男性ユニットの出撃禁止。なお、7 章のサイラス、16 章のマークスなどの途中加入ユニットはその章に限り使用可能とする。
- ・DLC 要素、通信要素の使用禁止。
- ・ユニットのロスト禁止。

※20 章の攻略で心が折れてクラシックからカジュアルに変更し、20 章と 24 章では章内セーブを利用してクリアした。ただし、「ユニットのロスト」の基準はクラシックと同様とした。

◎基本戦略

既プレイの方々ならお気づきだろうが、暗夜ルナティックは序中盤のマップを華麗な用兵でクリアしつつ、終盤に立て続けにやってくる難関を突破するための戦力を整えるゲームである。というのも、終盤の難マップはそれまでのものとは格が違い、専用の攻略ユニットを用意しなければクリアが難しいからだ (ドローやフリーズを贅沢に使えばその限りではないが)。そして、通常プレイでの攻略ユニットとしてはマークスやレオン、ブノワといった男性ユニットがよく用いられている。

本攻略では男性ユニットを使用できないため、序中盤ではユニットの量、終盤ではユニットの質が足りなくなってしまう。そこで、序中盤では攻陣やフリーズの積極的活用によって手数を補い、人手が足りないときは終盤では男性ユニットの代用としてエルフィやベルカを集中的に育成することで難関を突破できるようにした。