

1人1マップ縛り on RPG

文責：やおや

0. はじめに

この記事では「1人1マップ」というスタイルの縛りプレイを紹介します。縛りプレイは初めてという人向けではないので、そういう人は飛ばしちゃってください。縛りプレイをしたいけどネタが思いつかないって人向けなのでそういう人には合うかもしれません。ではどうぞ。

1. 1人1マップ縛りとは

1人のユニットは1マップまでしか使えないという縛り。簡単に言うと、既に別のマップで使ったユニットはもう使えないということです。ポケモンで例えると1つの土地（119番どうろ、ポケモンリーグ…）で使った種族（コイキング、ケムッソ…）は別の土地では使えないといったところです。

ちなみに、このプレイはリプルスさんがティアリングサーガで始め、FE 紋章、トラキアとクリアしています。また、バルバさんがベルウィックサーガでクリアしています。

2. 1人1マップ縛りの魅力

1つ目は縛りの特性上総力戦になるという点です。これによって**普通なら絶対に使わないであろう弱キャラを使う**ことが出来ます。例えば、パールでコトブキシティのギンガ団のしたっぱ×2（ヒカリとのダブルバトル）をコイキングで倒すなどです。

2つ目はキャラの使いどころを考えるとこです。誰がこの敵と相性がいいか、誰なら敵を倒せるのか、その中でも誰を後にとっておきたいかを考えるのが面白いです。

3つ目は育てなくていいということです。1回使ったら使い捨てなのでわざわざ育てる必要はありません。余計な作業をしなくていいので精神的に楽です。

3. 派生

この1人1マップ縛りは「人」と「マップ」の部分を入れ替えることで様々な縛りに派生します。例えば1コマンド1戦闘、1武器1振りなど。また、ゲームに合った縛りに変形していくことで様々なゲームで1人1マップ縛りを楽しむことが出来ます。

作業が少ない・選択肢の幅が広い・制限が厳しい（つまり、それだけ通常の攻略とは違った攻略ができる。難度が高いとは限らない）と3拍子そろった1人1マップ縛り、ルールをアレンジして是非好きなゲームでやってみてください。