

## 旋光の将棋

### 先を読むとは？

僕は子供の頃将棋が好きで、小学4年から高校3年まで将棋に没頭しておりました。

将棋の世界は、人間の脳を時間をたっぷりかけた上で限界まで9\*9のマスに集中させる事で勝利に導く訳で、輪舞のプレイとは似ても似つかないと見えますが、似ていると思うところがあります。

それは、「先を読む。」という事を覚えて実践する過程です。

将棋には「次の一手」、「三手の読み」、「大局観」等ビデオゲームに置き換えると面白い位フィットする言葉があるので、それに沿いながら「次の一手」、「三手の読み」について書きたいと思います。

### 次の一手

次の一手とは、  
**【事象に対する回答】**です。

- ・ペルナVS櫻子

事象：櫻子のDMを見た。  
回答：バリアでDMを吸ってビームで取る。

等、単純かつ、ネットやプレイヤー間の会話で、誰でも取得する事が出来て、経験だけで組み立てれる最も簡単な【対策】がこれです。しかし、これは言わばジクソーパズルの1ピースにしかありません。

まず自分のキャラが持つ事の出来る色々な事象に対する【次の一手】を出来るだけ叩き込みましょう。

：BMには立ちM  
：立ちMにはDM  
：DMにはBM  
：MS近接の硬直には立ちM  
：相手のダッシュを見てサジ  
：設置大手裏剣はMで破壊  
：D設置大手裏剣はサジ  
：分身にはサジ  
・・・etc

まあ、10は簡単に出来そうな感じがしますね。  
基本的に相手のしてきた事に対しての対策で、これは日々一つ一つづつ歩いていきましょう。

### 三手の読み

三手の読みとは、  
**【対応】つまり、自分の行った行動に対して相手の行動を予測して対処する、**

- ・ペルナVS櫻子

事象：ペルナのSゲージが溜まっている。今まで散々DMを撃ってきた。

先手：櫻子のダッシュを見せる  
後手：バリアでDMを吸ってビームで取ろうとする。  
先手：DMを撃たず回避

結果：櫻子の1ダッシュによって、ペルナのSゲージを使わせる事に成功した。

実際の【三手の読み】とは、完全な正解を導き出す読みとして出されてますが今ここで使う【三手の読み】は不確定要素が出てきてます。そこはご理解ください。しかし、本質的な話は

後手側の対処を出来るだけ頭に入れておいて相手の行動を先に読んでおく。

サジタリウス！>MS近接>立ちM！  
サジタリウス！>ケムリダマ>マインで安全に籠城+DM

等、相手の行動に対して、相手の行動をある程度予測をしておき  
思ったとおりの行動を誘発させてダメージを取っていく。これが輪舞内での【三手の読み】だと思えます。

サジタリウスに対して相手の行動が  
MS近接、ケムリダマ、素避け、相殺 4通りあれば  
こちらも4通り用意しておくのがベスト。

一つでも盲点があればこの行動に対してはコレと決められ、ゲームにならなくなる恐れがあります。

初心者の方にありがちなのですが  
「このキャラどうしたらいいんですかね？」  
『じゃあこうしたらどうですか？コレとソレとアレが強いです。』  
「解決しました。ありがとうございます。」  
で終わってしまう人が多いと思えます。これでは一生上には上げられませんね。

あれこれ人に聞くのもアレなので、  
自分で、相手がこうすればどうなるんだろうとか  
あの狭いリング内に、日々思いを馳せる必要があります。

### 読みはリンクする。

上記でゲーム内の【三手の読み】とは、完全な正解を導き出す読みではないと説明させていただきました。

【三手の読み】は対戦相手の【三手の読み】とリンクしています。  
そう、相手もある程度先を見て戦っているからです。  
自分は輪舞は三手の読みの連続で成り立っていると思えます。

読みが外れると、人間いささかの反応で遅れますので仕切り直しになります。  
読みがあたると、ダウン値が溜まる ダウンする等など  
大きな効果が返ってきます。

自分が小ダウンした、大ダウンした、という事象は  
相手に読み負けたという事実と考えて、  
「どうすれば捌き切れたか？」 「どうすれば先にダウンさせる事が出来たか？」  
という考える機会を与えてくれています。

これは対戦相手や、輪舞のゲーム自体がプレイヤーに対しての謎かけであり  
これを解法していく事がプレイヤーとしての一つの在り方なのではと、思えます。

まあ、皆さんがんばってください。  
僕も今日もどこかでがんばってます。