

孫子曰く、『先ず勝ちて、後に戦いを求む』

戦国時代の名将武田信玄は、孫子の兵法に従い戦場に臨みました。信玄の配下である山県昌景は赤備えという赤い具足で全員を統一した精鋭部隊を率いており、武田軍はその赤備えがいる戦場では必ず勝利したので、近隣の諸大名から赤備えは天下無双の隊として恐れられたのです。しかし武田信玄が勝ち続けられたのは赤備えという精強な部隊がいたからでなく、戦前における調略や地形の分析等、戦に向けて準備を周到にしていたからだと言われています。勝てる用意ができたうえで、戦場に臨む。そこには派手な精鋭赤備えが必ずいる。それを見た人々は赤備えは天下無双の部隊だと思ったわけです。勝ちとは派手であり、ついその結果ばかりに目がいきりますが、勝ちを得るためにはその結果ばかりに目を向けるのではなく、その過程を重視しなければいけません。戦う前から勝っておくのであり、戦いが始まってから勝ちに行くのではない。孫子は昔の戦国時代にのみ有用だということではなく、現代になってもその有用性は注目され続け本屋にはたくさんの孫子解説書が並んでいます。先ず勝ちて、後に戦いに求む。武田信玄も做ったこの言葉は、我等の愛する長棍にも通用するのです。ちなみに我等が黄色で備えているのは、この赤備えとはなんら無関係です。

その場における最高の状態をつくる～対決編～

長棍は制圧戦に向けた武器であり、対決にはあまり向いているとはいえません。何故ならば長棍の強みは相手を殴ることにあり、中盤から終盤にかけては混戦となる戦場で1対1の殴り合いに持ち込むことが難しいからです。混戦時、悠長に敵を殴っていれば、それは横から無双乱舞で割り込んで下さいと言っているようなものです。無双乱舞で敵を倒しに行くにしても、他の武器の無双乱舞に比べるとどうしても見劣りがします。それでも長棍を持って対決部屋で戦果をあげることが不可能ではありません。よくこの武器の性質を理解し、勝ちという到着点まで準備周到にその道を行けば、必ず満足できる戦績を得ることができるでしょう。

序盤

対決は制圧と違い、開戦直後から忙しく動く必要がありません。しかし長棍は違います。長棍装備時の対決序盤は、すぐに過ぎ行く桜前線の如く、儂く尊いものなのです。戦いが始まれば、すぐにマップを確認しましょう。そしてスロ2、3の攻撃防御をできるだけ手短かに強化し、一番近い敵に近づいていきます。相手の武器が防御スロ後半の武器（直槍、鉤鎌刀、朴刀...etc）ならもらっても同然です。敵は柔らかい内にできるだけ多く撃破しましょう。その強化の差を利することが、孫子における『先ず勝ちて』ということなのです。

中盤

時間が経つにつれ、敵との強化の差は縮まってきます。相手の強化数が増えるにつれ、相対的に自分が弱くなるということです。こうなるとタイマンをする相手を選ぶ必要がでてきます。符水付き蛮拳や戦盤は、数的有利を得ない限りは間違っても相手にしないようにしましょう。対決仕様の高い防御力に対しては、長棍のN攻撃は悲しいほどに微弱なのです。本格的な戦いが始まる前に、兵糧庫を落としておいたり、予測できる戦場近くの拠点を奪っておくなどして、より良い環境を整えておくのも良策でしょう。長棍ならば、その立ち回りは容易にできるはずで、後に勝てる戦いに臨むための準備です。

終盤

序盤は猛威を振るった長棍でしたが、時間が経つにつれ、強化されていく敵とは相対的に長棍は弱くなっていきます。紙防御なので、玉を装備している時などは特に辛いでしょう。この時点で長棍がすべきこととは、相手にポイントを取られないということです。自分で点を取りに行くこ

とはあまり考えず、JAやJC、突などで仲間の援護を念頭に置いて動いてみましょう。どうしても点を取りたければ、繚乱無双を狙ってみるのもいいかもしれません。体力を長くした鍛練の長棍なら、その赤ゲージも当然長くなります。赤ゲージを維持したまま、仲間から決して離れないように動き、繚乱が仕込めれば相手の一番弱いところに無双を打ちこみます。普通の長棍無双を全段当てれないという人でも、繚乱付きの無双なら意外と簡単に全部当たります。場が煮詰まってくると殴れる機会が極端に減ってくるので、その立ち回りには十分に注意しましょう。

総括

序盤は強いが終盤は弱い

マック動画を見ていれば分かると思いますが、対決長棍は始めにリードしても終盤になるとその差は結構な早さで縮まってきます。序盤に強く、終盤に弱いという証拠ですね。対決部屋で長棍装備時は先ず点を取りに行く。この一点に全力を注ぐことこそ対決長棍の胆です。