

ぷよぷよの折り返しとして最も(?)優秀と噂される GTR 折り返し。

超上級者の内でも GTR しか使わない、といったプレイヤーも居なくはありません。実際、GTR のみしか使わなくても勝ちに行くだけならば十分であったり。どんな上級者でも 100 先すれば一度は必ず使用する筈。

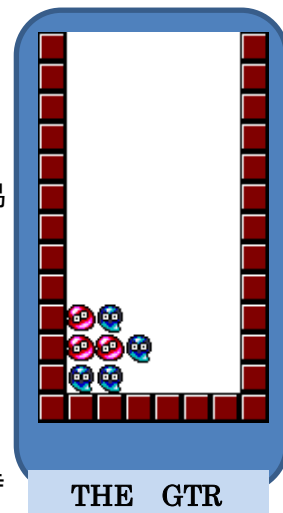
GTR は「岐阜 田中 連鎖」または「グレート 田中 連鎖」の略です。えっ? って思いますがコレ本当。

オリジナルの GTR の定義は折り返しに連鎖尾部分を含めた連鎖法と、戦法そのものでしたが、時期が経つに連れ定義は縮小し、折り返し部分を指すように。

◆ 土台の要素について

閑話休題。さてここでぷよぷよにおける土台の要素について考えてみようと思います。

- ・ 安定性 . . . 色が偏ったとしても確実に連鎖を作りにいける。凸凹にならない
- ・ 連鎖力 . . . 飽和連鎖量が減らない。全体の流れとして大連鎖に繋げていくことが容易
- ・ 速攻 . . . カウンター気味に組むことにより速攻を対処できる。速攻を作れる。
- ・ 柔軟性 . . . その連鎖の形がその用途以外にも使うことができる汎用性。
- ・ 拡張性 . . . 土台から構築できる連鎖の幅の広さ。
- ・ 隙の有無 . . . 構築時における隙の少なさ。潰されることが少ない



ばばっと書いてみました。GTR はこれら全ての項目において非常に高いポテンシャルを持ちます。GTR は鍵積みの一種ですが、比較的楽に「階段積みにも鍵積みにも繋げられる」

という所もポイント。GTR から連鎖尾にかけて、自分の好きなように連鎖をアレンジしていくことも可能になります。後折でも先折でも構築可能ですが、どちらでも使用できるようにしていけると BEST。

★GTR の組み方 (※AC 通、MD 通に限る)

ぷよ通 AC、及びメガドライブ版では 3 手までが 3 色以内、という制約があるため GTR の組やすさが増しています。4 手目から 4 色目が発生していきます。初手を考える場合、4 手目まで考えておく実践にも活かしやすい。全消しになる手は除外してあります。

① 初手が同色の場合 . . .

初手が[赤,赤]だと、まず1・2列目に寝かせて置くのが安定。

二手目が[赤、青]など違う色の場合4色目を見て判断しましょう。

[青、青]などは1・2列目 及び 3・4列目に寝かせる方向で。

② 初手が同色ではない場合 . . .

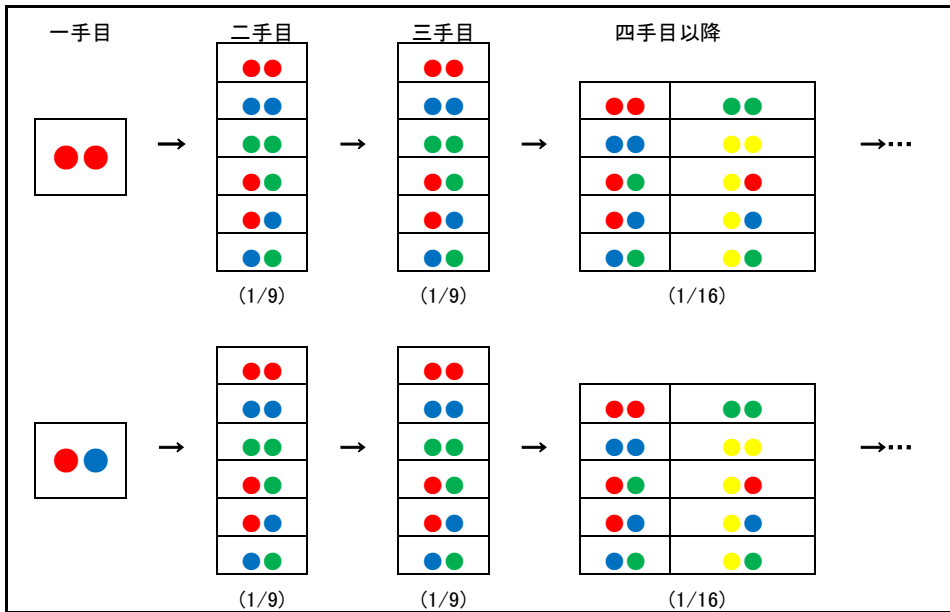
初手が[赤、青]とすると、まず2手目を見て判断します。2手目が[赤、赤],[青、青]の場合なら、3列目に縦置きすると綺麗にまとまります。[緑、緑]の場合だと3手目に依存することになるので少し難しいかもしれません。

また、2手目が[赤、緑],[青、緑]の場合。3手目の色によって動き方が変わります。

	赤	青	緑	(黄)
赤	●●	●●	●●	●●
青	●●	●●	●●	●●
緑	●●	●●	●●	●●
(黄)	●●	●●	●●	●●

「GTR」で検索エンジンを用い検索をかけてみると、基本の繋げ方の種類、また動画や基本的な内容は沢山出てくると思います。少し大変ですが、これらの積み方はマスターしてしましましょう。今まで組めなかった人は、自力が数段階レベルアップしていること間違いなしです。

裏は初手周りの配色を表にまとめたもの。(見にくくてゴメンナサイ) ⇒



※重複したハチイチは省略。