

はじめに — 本書を作るようになった背景と思考

この教科書の目的

本書は、タクティカルFPS『VALORANT』において、「なんとなく」や「反射的」に行動するのではなく、「状況に応じて最適な勝ち筋を見つけ、それに沿った合理的な行動を取れるプレイヤー」になることを目指す教材です。そのため、単に感覚でプレイするのではなく、常にラウンドの勝利条件（Win条件）を意識し、そこから逆算して最善の行動を選択できるようになることを狙います^①。本書では「なぜそう動くべきか？」を論理的に説明できる知識と判断軸を、VALORANTのルールと構造に基づいて段階的に解説していきます。戦略はエイムと並んで非常に重要であり、**チーム内で練った戦略があれば、個々の技量に頼らずとも試合をひっくり返せることもあります**^②。本書を通じて、感覚任せではなく理詰めでプレイを理解・実行できる力を養うことが目的です。

? なぜこの教科書が必要だったのか？

VALORANTにおける初心者・中級者帯では、以下のような課題が多く見られます：

- ・「どこに行けばいいかわからない」
- ・「なぜ今詰めるべきだったのかかわからない」
- ・「撃ち合いに勝てないけど、どう改善すればいいかわからない」
- ・「味方と連携できず、何が悪いかわからない」

これらのほとんどは、“知識”ではなく“構造的な理解の欠如”に起因しています。例えば、**多くの中～上位プレイヤーはエイム自体に大きな問題はないにもかかわらず、ゲームの理解不足によって伸び悩みます**^③。実際、基本的な戦術知識（マップのコールアウトやエージェントの能力など）は知っていても、「ラウンド毎に何をすべきか」「どう動けば有利を作れるか」という**ゲームの構造的な把握ができていない**ために上記のような問題に直面するケースが多いのです^④。たとえば**無計画にラウンド開始直後からラッシュしてしまい、あっさり人数不利になってしまうのは典型的な例で、これは「ラウンドをプランニングする」意識の欠如が原因です**^④。こうした課題意識から、本書では単なる知識詰め込みではなく、**VALORANTの根本原理を構造的に理解すること**に重点を置いています。

本書が目指す「構造的理解」とは？

VALORANTは非常に多くの情報が飛び交い、瞬時に判断を求められるゲームです。しかし、上達しているプレイヤーの行動をよく観察すると、彼らは**必ず「勝ち筋に基づいた動き」**をしています^⑤^⑥。言い換えれば、各ラウンドで**自チームが勝利するための条件（Win条件）を把握し、それを満たすために必要な行動を逆算して取っている**のです^①。具体的には、以下のような要素を常に考慮しています：

- ・**どのエリアを支配するか（守るか）** — マップ上のどのエリアを取れば有利になるかを判断し、優先的にその支配を狙います^⑦。逆に守備側であれば、どのエリアだけは渡さないように死守するかを決めます。

- ・何を通し、何を拒否するか — 攻撃側ならばどの進行ルート（レーン）を通して攻めるか、防御側ならばどのルートを封じて敵の進行を遅らせるか、といった取捨選択を行います。エージェントのスキル組み合わせによるエリア封鎖やエリア奪取も、ここに含まれます²。
- ・どのタイミングで撃ち合うか — 「いつプッシュするか／引くか」といった戦いのタイミングも勝ち筋に沿って決定されています²。有利を広げるため無理にピークしない、時間稼ぎを優先する、人数有利を活かしてクロスを組む…といった判断はすべて、ラウンドの勝利条件から逆算した結果です。

これらの判断はすべて、ラウンドの勝利条件を実現するための逆算的な思考と判断から生まれています。つまり、VALORANTにおける「ゲームの構造的理解」とは、「勝つための条件」を分解し、それを満たす行動原理を掴むことと言えるでしょう。本書では、その構造理解に必要な要素を細分化して言語化し、繰り返し演習できる形に落とし込んでいます。

本書の設計方針

設計軸	内容
中心テーマ	勝利条件 → 勝ち筋 → 行動の逆算思考
教材構造	理論 → 状況例 → 図解 → 演習 → NG例の統一フレーム
重視視点	「エリアの支配状況」＋「敵の認知」＋「敵のスキル状況」＝“状況”の定義
出力形式	Markdown形式（Notion／PDF／スライド展開に対応）
想定読者	シルバー帯を中心としたブロンズ～ゴールドの中級者層
教材方針	スマッシュログTVなどで基礎知識を学んだ後の“次の一歩”を支える

なぜ「エリア」を中心に据えるのか？

VALORANTは「撃ち合いの精度」だけで勝敗が決まるゲームではありません。むしろマップ上の空間（エリア）の主導権をどれだけ握れるかを巡って戦うゲームです⁷。設置（プラント）／解除、サイトへのラッシュ、ポジション取りやリテイクなど、すべての戦術行動は「どのエリアを取っているか・取られているか」によってその意味と成否が大きく左右されます⁸。事実、VALORANTのマップはチェスボードのようなもので、領域（エリア）コントロールがすべてだとも言われており、高ランク帯と低ランク帯の差はこの「空間管理」の巧拙に起因することが多いのです⁵⁶。したがってエイム勝負も、この空間の主導権争いという文脈の中でこそ活きてきます。

以上の理由から、本書では「状況」を単なる人数差やHP差ではなく、以下のような空間認識＋認知の複合情報で定義しています：

- ・どのエリアが誰に支配されているか — 現在どの地点を自チーム（あるいは敵チーム）が確保しているか。たとえば「Bサイトはクリア（支配）している」「ミッドは敵に取られている」等。
- ・どのエリアがこれから支配されそうか — 今後どこで交戦・展開が起きそうかという予測。ラウンドの流れや敵味方の配置から、「次はAサイト周辺で争いが起こりそう」等を見通す。
- ・敵はそのエリア状況をどこまで把握しているか — 自分たちが取った／取ろうとしているエリアに関して、敵に情報を悟られているか否か⁹。奇襲が成立しそうか、あるいは敵が警戒して待ち構えている可能性が高いかなど、「敵の認知」を考慮する。

- ・敵はその状況を変え得るスキルを持っているか – 最後に敵が保有するスキル状況も判断材料です。例えば「相手のブリーチはまだUlt（ロールリングサンダー）を温存しているから、サイト固守は危険だ」等、敵のアルティメットやスキル残数によって今後の展開は大きく変わります。

このように「エリアの支配状況」と「敵の認知・スキル状況」を組み合わせることで、「状況」を定義することで、「自分はなぜこう動くべきか？」を論理的に導けるようになるよう、本書の各章は構成されています。状況定義が明確であれば、ラウンド中の判断もブレにくくなり、常に勝ち筋に沿った行動選択ができるようになるからです。

目指すプレイヤー像

本書が導く理想のプレイヤー像は以下の通りです：

- ・状況を整理し、勝ち筋を逆算して動ける – 与えられた状況を素早く整理し、「どうすればこのラウンドに勝てるか」を逆算して行動に移せる。
- ・単独でも意味のある判断ができる – 仮に自分ひとりになっても、その行動がラウンド勝利にどんな意味を持つか理解した上で立ち回りを選択できる。
- ・味方の動きを論理的に補完できる – 味方の動きの意図を汲み取り、自分の役割を論理的に考えてサポートできる。たとえ味方がミスしても、構造的にリカバーする動きが取れる。
- ・負けたラウンドの理由を言語化し、成長に活かせる – ラウンド終了後、「なぜ負けたのか」を状況要因まで遡って言語化できる。敗因を具体的に理解することで、次に活かす学習サイクルを回せる。

本書で得られる力

力	説明
判断力	その場の情報から勝ち筋を導き出す思考力
ポジショニング力	エリア状況を踏まえた合理的な位置取り
振り返り力	ラウンド後に状況と行動を言語で再現できる能力
📖 再現性	他人の戦術・知識を自分の判断に落とし込む力

最後に

この教科書は、“なんとなく”VALORANTを続けるのではなく、“自分の判断と言葉でプレイを理解し、改善し、勝てるようになる”ための道具です。一度読んだら終わりではなく、ぜひ繰り返し読み直し、ご自身の思考プロセスと照らし合わせてみてください。そうすることで、あなたのVALORANTライフはより知的で戦略的なものへと進化していくはずです。共に学び、考え、実践することで、勝利へと至る道筋を切り拓いていきましょう。最後までお読みいただきありがとうございます。これからの戦いに、幸運を祈ります！ ¹

参考文献・出典： VALORANT戦術に関するガイド記事やコミュニティの議論を参照し、本書の思想を裏付けています。例えば、Dignitasによるマップコントロール解説記事【3】【23】では「スペース（エリア）を取ることがVALORANTにおいて本質的に重要である」ことが強調されています。また、Redditコミュニティの議

論【10】やZ Leagueの記事【13】からは「エイム以上にゲームの理解（ポジショニングや判断力）が勝敗を分ける」傾向が指摘されています。さらに、Blixの初心者向け記事【5】は無計画な突撃の危険性を説いており、本書が提唱する「勝ち筋から逆算した行動」の重要性を裏付けています。以上の出典を踏まえ、本書では経験則だけでなく**客観的な知見に基づいた指導**を心がけています。

⑦「空間（スペース）を取ることがValorantでは本質的にゲームのすべてである」と解説されている。②「エイムも重要だが、戦略は非常に重要。基本的な戦略と適切な判断があればゲームをひっくり返せる」とコミュニティで議論されている。③「シルバー～ダイヤの多くのプレイヤーはエイムよりゲーム理解が不足しており、ポジショニングや予測が何より重要である」と指摘されている。⑧「ラウンド全体を通してマップの各エリアの主導権を巡る戦いである」と示されている。

① VALORANT 101: Win States - Everything To Help You Win Games | Dignitas

<https://dignitas.gg/articles/valorant-101-win-states-everything-to-help-you-win-games>

② Is valorant more aim based or strategy based game? : r/VALORANT

https://www.reddit.com/r/VALORANT/comments/mnqvji/is_valorant_more_aim_based_or_strategy_based_game/

③ The Unexpected Skill Jump in Valorant: Demystifying Silver-Level Aiming

<https://www.zleague.gg/theportal/the-unexpected-skill-jump-in-valorant-demystifying-silver-level-aiming/>

④ Top Valorant Mistakes Beginners Make and How to Fix Them – blix.gg

<https://blix.gg/news/valorant/top-valorant-mistakes-beginners-make-and-how-to-fix-them/>

⑤ ⑥ Mastering Your Gameplay: Strategies for Competitive Success in ...

<https://tavesper.tech/2025/01/mastering-your-gameplay-strategies-for-competitive-success-in-valorant/>

⑦ ⑧ ⑨ Learn to Take Control of Your Valorant Games - a Breakdown of Map Control | Dignitas

<https://dignitas.gg/articles/learn-to-take-control-of-your-valorant-games-a-breakdown-of-map-control>