

① 基礎編(まずここを固める)

● エイムの基本

止まって撃つ

VALORANT は移動しながら撃つと弾がめちゃくちゃ散る。

→ 撃つ瞬間は必ず止まる or カウンターストレイフ(A→D や D→A で一瞬止める)

クロスヘアの高さ

- ・常に「敵の頭の高さ」に置く
 - ・角を覗くときも、床や壁じゃなく“頭のライン”を見る
- これだけで HS 率かなり上がる

リコイル制御

- ・最初の 5~7 発までは縦反動がメイン
 - ・フルオートは近距離だけ
- 中距離以上は「2~5 発バースト」か「タップ撃ち」
-

● 武器の理解

ヴァンダル

- ・HS 一発で倒せる
 - ・反動大きめ、正確性は高い
- 遠距離向き・AIM 自信ある人向け

ファントム

- ・HS 一発じゃない距離がある
 - ・反動がマイルド、連射しやすい
- 近~中距離・スプレー多めの人向け

エコラウンドの基本

- ・クラシック右クリ、ショーティー、スティンガー
 - ・シールドは半分だけ買うのもアリ
- 無理にフルバイしない(チーム経済が大事)
-

● 立ち回りの基礎

一人で突っ込まない

- フラッシュやスモークを見てから動く
- 味方と「同時にピーク」するのが超重要

ピークの種類

- ・ワイドピーク: 一気に出る(相手の置きエイムずらす)
- ・ショートピーク: ちょい出て戻る(情報取り)

音管理

- ・走る音 = 壁越しでもバレる
 - ・リロード音・スキル音も聞かれてる
 - 不利なときは「歩き」と「音出さない」が最強
-

② 応用編(勝率が伸び始めるゾーン)

● マップ理解

よく使うポジションを覚える

- ・デフォルト設置位置
- ・有利ポジ(箱上、ヘブン、角)
- ・スモークが刺さる場所

- ミニマップだけ見て「今どこ危ないか」分かると強い
-

● ロール別の役割意識

デュエリスト

- ・先頭でエントリー
- ・キル取れなくても「敵の位置を見せる」だけで仕事
- ・フラッシュやダッシュは“自分のため”に使う

イニシエーター

- ・索敵(ソーヴァドローン、フェイド犬など)
- ・味方が突っ込む前に情報を出す
- 一番チームを勝たせやすいロール

コントローラー

- ・スモークで射線切る
- ・設置後は時間稼ぎ
- キルより「マップを分断する」意識が大事

センチネル

- ・裏取り警戒
- ・設置後の守り
- 生き残ることが最優先

● 設置後(ポストプラント)の考え方

全員で前出ない

- ・1~2人は下がって「時間稼ぎ役」
- ・無理に戦わない
- スパイクが味方だから、逃げるのも正解

クロスファイア

- ・2人で同じ敵を見る
- ・一人が撃たれたらもう一人が確定キル
- これだけで勝率爆上がり

③ 上達を加速させるコツ

● 練習方法

デスマッチ

- ・音楽切って足音に集中

- ・HS だけ狙う縛り
- エイム力と反応速度が伸びる

射撃場

- ・ボットをストレイフしながら撃つ
 - ・ヴァンダルでタップ→バースト練習
-

● 試合中の意識

デスした理由を1つ考える

- ・覗き方が悪かった？
- ・フラッシュ見てなかった？
- ・一人で突っ込んだ？

→ これやるだけで毎日ちょっとずつ強くなる

● よくある初心者の罠

- ・フルオート撃ちすぎ
- ・一人行動多すぎ
- ・スキルを温存しすぎ
- ・ラウンド経済を無視して毎回フルバイ

① 射線管理の考え方(D 帯で一番差がつく)

● 原則 1: 同時に見る角は「1 つだけ」

よくある負けパターン 📌

ワイドに出る → 左右どっちからも撃たれる → 即死

改善

- ・ピークするときは
 - 壁に体寄せて「1 方向だけ」見る
- ・クリアしたら半歩前に出て次の角を見る

これを「スライス・ザ・パイ」って言うんだけど、
D 帯でもできてない人かなり多い。

● 原則 2: 有利な射線で戦うクセをつける

有利射線＝

- ・相手は体丸出し
- ・自分は頭だけ出てる
- ・距離は中距離(ヴァンダル・ファントム適正)

意識する場所

- ・箱横
- ・段差上
- ・ヘッドラインがズれる角

→ 「今この撃ち合い、有利か？」を一瞬考えるだけで無駄デス激減する。

● 原則 3: ピークは“止まってから撃つ”を徹底

D1 でもこれ崩れてる人多い。

チェック方法

- ・デスマッチで
 - 止まってから撃ててるか
 - 弾が最初の 3 発まっすぐ行ってるか

移動撃ちしてるなら、
立ち回り以前に AIM が不利な状態で戦ってる。

② ロール別：立ち回りの詰め方

■ レイズ(エントリーの質を上げる)

① 1st ピークしない

理想ムーブ 🙌

1. グレ or ブムボでクリア
2. フラッシュ見えたらブラパイン
3. 着地と同時にプリエイム

→ 何も使わず最初に顔出すのは NG

② ブラパは“逃げ”にも使う

- ・ピーク → 1 キル or ミス → 即ブラパで下がる
 - これだけで生存率かなり上がる
-

■ ソーヴァ(情報＝勝ち)

① ドローンは「入る直前」に出す

- ・早すぎる → 壊されて意味なし
- ・遅すぎる → 味方がもう突っ込んでる

理想 🙌

「スモーク入る」

→ ドローン

→ ピン刺し

→ デュエが入る

② リコンは“設置後”にも残す
よくあるミス:

開幕で全部吐く → ポストプラント何もない

改善 🖐️

- ・1 本は温存
 - ・設置音した瞬間に撃つ
- 解除阻止が超楽になる
-

■ スカイ(フラッシュ雑に投げると弱い)

① フラッシュは“自分が見る角”用
味方任せにしない。

良い例 🖐️

- ・自分でフラッシュ
 - ・自分でピーク
 - ・1 キル or 情報取って下がる
-

② 犬は「音聞く用」でも強い

- ・当てに行かなくていい
 - ・「右クリで止める」→ 足音聞く
- これだけで裏取り警戒めっちゃ楽
-

■ レイナ(D 帯で一番事故りやすい)

① 1 キル取れる状況だけピーク

NG 例 🖐️

- ・スモーク抜け

- ・人数不利
- ・クロス組まれてそうな場所

OK 例 🙌

- ・味方フラッシュ後
- ・孤立してそうな敵
- ・1v1 の角

② ディスマスは“前に出るため”じゃなく“逃げ”

- ・キル → ディスマス → 前に出る
- じゃなくて
- ・キル → ディスマス → 安全な場所に下がる

これで無駄死に激減する。

③ 設置後(ここ D 帯の勝率めっちゃ伸びる)

● 全員で前出ない

理想配置 🙌

- ・1 人:スパイク見える位置
- ・1 人:ロング射線
- ・1 人:近距離隠れ
- ・残り:ローテ警戒

→ 2 人以上で同じ角見ないこと。

● 無理に撃ち合わない

残り 20 秒切ったら 📢

- ・ピークしない
- ・スキルで遅延
- ・音聞いてから撃つ

→ これだけでラウンド拾える数めっちゃ増える。

④ すぐ効く実戦意識 3 つ

- ① ピーク前に一言「この角、1 方向だけ見てる？」
- ② 撃ち合い前に一言「これ有利射線？」
- ③ キル取った瞬間「下がる？」を考える