

初心者のためのストリノヴァ・ラピッドファイ ア・ガイド

By Panmesser

そして、CNサーバーの他の選手たちによってより良くされた



はじめに

みなさん、こんにちは！このガイドは、グローバル版のテスト中に新しいプレイヤーが迷わないように作成されたものです。多くの新規プレイヤーは、StrinovaをValorantと比較するかもしれません。なぜなら、いくつかのゲーム要素において「強い影響」を受けているからです。しかし、このゲームは「弦化」という独自のメカニックを中心に作られているため、実際には全く異なるプレイ感覚があります。**このガイドの目的は、主にゲームの基本や戦略を、メインのゲームモードであるデモリションを通して紹介することです。**これは詳細な攻略ガイドではなく、初心者がすぐにゲームを理解し始めるためのものです。完全な初心者向けですが、低いレートやダイヤモンドランクに停滞しているプレイヤーにも役立つかもしれません。また、フィードバックや新たな経験に基づいて、情報が追加または変更されるたびにこのガイドは更新されます。

基本

チームでの意思決定から個々の操作技術まで、これらはゲームの上達のために取り組むべきスキルです。他のシューターの経験がある人にはいくつかの内容が明らかかもしれませんが、読んでみると新しい情報も学べるかもしれません。

数の強み – ただ単に多くのプレイヤーが生き残り、戦闘に参加しているだけでも、ラウンドで勝利するための大きな優位性となります。他の競技系タクティカルシューターとは異なり、**このゲームのほとんどの武器は、一撃や二撃で頭を狙っても倒すことができません（スナイパーライフルやDMRを除く）**。これは、有効体力が高いため、倒される前に多くのダメージを吸収できるからです。1対5で勝つのはほぼ不可能です（1対1の連続戦でない限り）、1対2でも適切なポジショニングや不意打ちの優位がなければ難しいでしょう。**このため、少なくとも一人の仲間が常にそばにいるように心がけましょう**。ただし、ルーカー役や裏取りを行っている場合は例外です。**チームで一緒に攻めれば、成功率は上がります。**

クロスファイア角度を形成して仲間をカバーする – 自分とチームメイトが平行ではなく交差する視界ラインを作るようにポジショニングしましょう。これにより、相手が一度に複数のプレイヤーを狙うのが難しくなります。仲間が苦しい状況にいる場合、たとえば体力が少ない、ポジションが悪い、または数的不利にあるときは、異なる角度からサポートするか、その位置に向かって援護しましょう。**相手とのトレードを行うか、相手に攻撃を思いとどまらせることができます。**

マップ認識とスペーシング – ラウンドの流れを理解するために、**ミニマップを確認することは非常に重要で、意思決定の重要な要素となります**。進行中に定期的にマップをチェックすることで、仲間が自分についてきているか確認できます。そうしないと、一人で突っ込んで倒されるリスクがあります。また、敵の位置を把握し、裏取りを予測するのにも役立ちます。**同様に重要なのが、チームメイトとの間隔を適切に保つことです**。チームメンバーが密集してい

ると、動きが妨げられ、銃撃や手榴弾に対して脆弱になります。**状況判断を意識することで、敵の弱点を見つけ出し、チームの生存を確保しましょう。**

適切な爆弾処理 – 爆弾の設置と解除のタイミングも重要なスキルです。多くの場合、リスクを冒して設置や解除を急ぐよりも、まず敵を追い払うか、倒すことに集中したほうが良いでしょう。相手に妨害されれば大惨事を招く可能性があります。可能であれば、行動に移る前にエリア全体をカバーしましょう。チームを危険な状況に陥れないようにしましょう。

全てのエイミングモードを組み合わせる – このゲームには、ヒップファイア、ショルダーファイア、ADS (Aim Down Sights) の3つの異なるエイミングモードがあります。ヒップファイアは弾の拡散が広く、ショルダーファイアはそれを狭め、ADSは拡散なしで精密な精度を提供します。しかし、各モードは移動性に影響を与え、ヒップファイアからADSに切り替えると移動性が低下します。戦闘の距離や状況に応じてエイミングモードを調整しましょう。



カバー外での機動性を維持する – カバーがない状態で戦闘中にダブルジャンプを使い続けて、方向を素早く変え、相手のエイムを乱しましょう。ダブルジャンプはモメンタムを維持し、ショルダーファイアやADSを使用中に敏捷性を保つのに役立ちます。ジャンプは精度を若干低下させますが、ADSではピンポイント精度を保つことができます。**機動性は、脆弱な状態で生存するために重要です。**



ペーパーモードはあなたの最良の友達 – ペーパーモード（弦化）はゲームの重要なメカニクスです。これによりヒットボックスが大幅に縮小され、当たるのが難しくなり、受けるダメージも減少します。また、カバーなしでより安全にリロードすることができます。さらに、ペーパーモードで滑空中は移動性が向上し、ダブルジャンプと組み合わせることで長時間生存し、効果的にカウンタープレイが可能です。ただし、火や剣はペーパーモードにボーナスダメージを与えます。ペーパーモードを出入りするタイミングを学びましょう。



セミオートマチック武器を使用するときにも、当たるのが難しい状態でかなりのダメージを与えることができます。



カバーもあなたの最良の友達 - この三人称シューティングゲームでは、カバーが生存と優位性を得るために重要な役割を果たします。肩のカメラを切り替えられないため、**左側のカバーの後ろに位置することが理想的で、より良いアドバンテージを提供します。** 右側のカバーにとると、相手を見るために体の一部をさらすことになり、相手が先に撃つチャンスを与えてしまいます。**カバーの適切な使用は、厳しい状況を打開する可能性を大幅に向上させることができます。**

左側のカバー、露出が少ない



右側のカバー、露出が多い



右側のカバーの不利をADSを使って軽減できますが、移動性を犠牲にします。

ダウンした敵を確実に仕留める - 自分やチームメイトが敵をダウンさせたときは、**手の届く範囲内で確実に仕留めるチャンスを活用しましょう。** 直接撃つか、フラググレネードを使用することで、敵チームに対する数のアドバンテージを確保でき、ダウンした敵の死体箱の近くにいると、アーマーの一部や持っていた投擲物を回収することができます。また、ダウンした敵がブロックすることで、動けないまたはカバーを取れない危険な状況になる可能性があります。**彼らを立ち上がらせないようにしましょう。**

ラウンド2でアーマーを購入する - チームがラウンド1に勝ったか負けたかに関係なく、デフォルトで軽装アーマーを購入するべきです。キャラクターがアーマーを再生できる場合は重装アーマーを購入できますが、これによりプレイスタイルが変わることになります。自分に合った方法を試してみましょう。ランク戦では、アーマーが買えない場合は、矢印アイコンを押して最初に購入したアップグレードを売却する必要があります。 ラウンド2が始まるときにアーマーを買わないと、すぐに死んでしまいます。

投擲ユーティリティ

このゲームには、キャラクターのキットとは別に使用できるいくつかのユーティリティがあり、特にキャラクター選択画面で注目すべきです。これらは各ラウンドの結果に大きく影響する可能性があります。**チームの各プレイヤー間で投擲ユーティリティのバランスが良いことを確認しましょう。**

インターセプター – 名前が示すように、それはドームに触れたすべての投擲ユーティリティをブロックするユーティリティです。ドームは敵が展開した場合に見つけにくいことがあります、ドーム内にいると、その表面に触れない限り投擲ユーティリティを使うことができます。インターセプターには制限時間があり、破壊される可能性があります、効果的に使用すれば非常に強力です。**理想的には、チームに少なくとも2つのインターセプターを持つべきですが、1つでも大きな違いを生むことができます。**



スロウボム – このユーティリティは、地面に当たった後に一回バウンドして爆発し、敵を遅くし、ペーパーモードの使用を防ぐエリアを作ります。カバーの後ろに隠れている敵を捕まえるのに特に効果的で、敵の押し込みを遅くすることで、**より簡単にキルを設定するのに役立ちます。**



ウィンドグレネード – 短い fuse の後、このグレネードは衝突時にトルネードを作り、その範囲内の誰でも地面から持ち上げます。**敵をカバーから強制的に出させ、蘇生、植え付け、解除などのチャンネルアクションを妨害するのに優れています。** また、特に屋内エリアでのチョークポイントでの押し込みを止めるための**ゲームチェンジャーになる可能性があります。** 適切に使用すれば、特定のマップでチームの新しい経路を作ることもできます。



ヒーリンググレネード – 衝撃時にこのグレネードは爆発し、そのエリア内の任意のチームメイトに「再生」状態を付与する小さなフィールドを作ります。この状態は異なる持続時間を持っているので、フィールドに触れ続ける限り、設定された持続時間の間に回復を始めます。**すぐに自分とチームメイトを回復させるために必須です。**



フラググレネード – シンプルでありながら強力なフラググレネードは、一発で複数の敵をヒットさせるのに優れ、**ダウンした敵を仕留めるのに特に効果的です。** 敵をノックダウンした後にキルを保証したい場合は持参しましょう。



フラッシュバン – 短い遅延時間の後、フラッシュバンは画面上で直接見ている誰でも盲目にします。キャラクターの視線に関係なく影響を及ぼします。チームメイトには影響を与えず、レイイチの壁やメリディスの砂場（A3）などのスモークでブロックできます。



スモークグレネード – このグレネードは、地面に一回バウンドした後に爆発し、視界を遮るスモークの雲を作ります。位置のローテーション、植え付け/解除中のカバー、またはダウンしたチームメイトの蘇生に最適です。**スキャンとの組み合わせで使用する場合、特に効果的です。**



タートルテール – このニッチなユーティリティは表面に付着し、**その周辺にいる敵の数を明らかにします。** ミニマップに表示され、敵を検出すると黄色に変わります。このユーティリティは大きなビープ音を発し、敵がそれを見つけると位置を特定して破壊される可能性があります。



キャラクターとチーム構成

このゲームには、3つの異なるキャラクター派閥があります: **P.U.S.**、**Urbino**、そして **Scissors**。
。**P.U.S.** のキャラクターは防御側にのみ登場し、**Scissors** のキャラクターは攻撃側にしか登場しません。**Urbino** のキャラクターは、どちらの側でもプレイすることができます。キャラクターはその能力に基づいてゲームによって特定の役割が割り当てられていますが、これらの役割はプレイスタイルを制限するものではありません。主な役割は以下の通りです：

- **デュエリスト**

デュエリストは敵に対して攻撃を仕掛けることを目的としています。彼らのキットには、戦闘中に自分を守り、スペースを作るための能力が含まれています。彼らの主な目標は、攻撃や防御のいずれかでチームのためにスペースを取ることです。通常、彼らは前線や「エントリー」プレイヤーとして、戦闘に先導して参加します。

- **センチネル**

センチネルはポジションを強化することに特化しています。彼らの能力は特定のエリアを確保することに集中しており、重要な場所の理想的な防御者です。たとえば、爆弾サイトを封鎖したり、チョークポイントを守ったりします。

- **サポート**

サポートキャラクターはチームにとって非常に価値があります。彼らのキットは、バフ、ヒーリング、またはチーム全体がより効果的にパフォーマンスを発揮できるようにするユーティリティに関連しています。彼らの存在は、チームが生き残り、攻撃や防御をより効果的に行うことを可能にします。

- **イニシエーター**

イニシエーターは情報を収集し、敵を混乱させることに優れています。彼らの能力は敵の位置を明らかにし、有利な戦闘を設定することを目的としています。イニシエーターの役割はラウンドの進行ペースを設定し、チームメイトが自信を持って行動できるように必要な情報とユーティリティを提供することです。

- **コントローラー**

コントローラーは戦闘エリアを操作します。 彼らのキットは、視界を遮ったり、動きを妨げたり、脆弱性を与えるような障害物を作ることに関連しています。 コントローラーはしばしば戦術的な役割を果たし、敵チームを不利な状況に追い込んだり、悪い決断を強いることが多いです。

次に、各キャラクターは ★☆☆☆☆ から ★★★★★（1 - 非常に簡単 | 5 - 非常に難しい）の難易度スケールで評価されます。 **これは新しいプレイヤーがキャラクターを取得し、うまく使うための難易度を基にしています。** これは主な武器とキットの使い方を考慮しています。さらに、キャラクターの説明には「覚醒」と呼ばれる A1、A2、A3 などの用語が登場します。これらはキャラクターのキットを強化し、アップグレードメニューの一番下で見つけることができます。

フラヴィア 【デュエリスト】 - ★★★★★☆



使用武器: **KRISS Vector (SMG)**

フラヴィアのキットは、サプライズ攻撃後に自由に逃げるためにチームに時間を稼ぐことと、死を防ぐことに重点を置いています。

フラヴィアは、非常に高い発射速度で敵を瞬時に粉砕できる近接戦闘に優れたSMGを使用します。彼女の能力のおかげで、優れた生存能力を持ち、戦闘に長く留まることができ、何度も死を逃れることができます。戦闘中は、敵チームがすぐに彼女に対処しなければ、一人一人排除されるリスクがあります。

その強さにもかかわらず、**フラヴィアはアクティブスキルがないと脆弱です**。したがって、位置取りとタイミングが重要です。位置がずれている敵や気を取られている敵を奇襲することに集中すべきです。彼女の無敵を利用して、状況に応じて戦い続けるか逃げるかを選択します。フラヴィアは奇襲だけでなく、**サイトの奪還や重要な通路を突破する際にも先陣を切る役割を果たす**。彼女のアクティブスキルは、迅速な攻撃の後に危険から脱出するための命綱です。アクティブスキルを再発動することで、無敵状態から抜け出して、敵があなたのバタフライオーブで盲目になっている間に反撃できます。**アルティメットに関しては、フラヴィアはその持続時間内に二度死を免れ、適切に実行すれば四度避けることもできます**。

シーケンスは次の通りです: **Q（無敵） > Ult（無敵1） > Ult（無敵2） > Q（無敵）**。敵があな
たを撃っても、あなたのフィールド外の敵は無敵を引き起こさないことに注意してくださ
い。QまたはUltをアクティブ化する前にカバーを使用するのが最良です。スタートアップア
ニメーション中は脆弱です。 **チームがバックアップできるときに戦いを開始するのが最適で
す**。チームが参加するための時間を稼ぎます。

A2とA3のどちらが良いかと言えば、一般的にはA3が安全で効果的な選択です。A2は精密な実
行が必要なので、彼女のプレイスタイルに慣れていない限り避けるべきです。

ミシェル 【センチネル】 - ★☆☆☆☆



使用武器：M4カービン（AR）

ミシェルのキットは、敵を悩ませるセンチネルを駆使して戦うことに重点を置いています。

ミシェルの武器はP.U.S.で最も信頼性が高いです。反動が少なく、拡散も抑えられており、ダメージが安定しているため、ほぼあらゆる状況で効果的です。**初心者に最適で、彼女のシンプルなアビリティはどのマップでも効果的に機能します。**彼女の強みはセンチリーにあり、範囲内かつ視線が通る敵をスロー状態にし、ダメージを与えることで、敵を倒しやすくし、注意を引きつけることができます。

彼女の力を最大限に引き出すには、センチリーをランダムに配置するのではなく、戦う予定の場所に設置しましょう。遠く離れすぎるとセンチリーの効果を活かしきれません。また、センチリーを特定の境界を越えた敵の情報収集に使用することで、敵の動きを早めに察知できます。ただし、**センチリーが有効であるためには、自分が範囲内にいる必要があることに注意してください。**センチリーの有効範囲は45メートルで、ミニマップで範囲外にいるかどうかを確認できます。適切な場所に1つ（または+1チャージのアップグレードで2つ）センチリーを配置し、敵の位置を把握した後に1つ残しておくのが良い戦略です。**アルティメットは、高所や開けたエリアの中央に設置すると特に強力です。**広い範囲をカバーし、敵の注意を引きつけ、弾丸を吸収してチームに重要な時間を稼ぐことができます。ただし、**敵が完全にアルティメットに集中している場合には使用しない方が良いです。**起動する前に破壊される可能性が高いからです。

A2とA3のどちらを選ぶかは、セントリーをどのように使い、戦闘にどうアプローチするかによります。 A2はミシェルの耐久性を高め、彼女を倒すのが難しくなります。この覚醒を選ぶと、セントリーをより攻撃的な位置に配置し、一時的なアーマー増加を最大限に活かすことができます。一方、A3はミシェルの武器性能を大幅に向上させ、戦闘能力を強化します。この場合、通常のセントリー配置を維持しつつ、1つをミシェルの近くに置くことで、強化された能力を最大限に活用できます。

ノブナガ【センチネル】 - ★★☆☆☆



使用武器：G3SG1（DMR）

ノブナガのキットは、自身のパフォーマンスを向上させ、敵チームを混乱させるガジェットを展開することに重点を置いています。

戦術的なセットアップを必要とする、致命的かつ非常に効果的なポテンシャルを持つセンチネル。彼のアクティブスキル「オブザーバー」によって、敵の攻撃チームは特定の場所にプッシュすることが非常に難しくなり、戦いを彼の有利に進めることができます。**オブザーバーの範囲内にいると、彼の武器の性能が向上し、さらに強力になります。**ノブナガの武器は、ゲーム内で最も反動が少ないDMRで、非常に効果的です。散布も最小限であり、腰撃ちでも自信を持って撃つことができるため、近距離でも遠距離でも致命的な存在です。さらに、彼は相手のADSを妨害する能力を持っているため、遠距離での交戦で精度において優位に立てます。

彼の効果を最大限に引き出すためには、できる限りオブザーバーの範囲内に留まることが重要です。この範囲にいて得られるパフォーマンスの向上は非常に大きいです。さらに力を引き出したい場合は、もう1つのオブザーバーをその範囲内に配置することで、受け取るバフを強化できます。**ノブナガのアルティメットはスモークや戦場の霧に対する優れたカウンターです。**パルスを送信し、敵を露出させ、彼らの能力を無効化するため、サイトを奪回するための強力なツールとなります。アルティメットを戦闘エリアの大部分を包み込む位置に配置し、簡単に破壊されないようにすれば、ラウンドの流れを変え、チームがサイトを取り戻すのを助けることができます。

A2もA3も強力な選択肢ですが、A2は特にオブザーバーの範囲内の敵を明らかにする点で非常に強力です。これにより、敵の攻撃チームはスモークをカバーとして使うことができなくなります。重要なエントリーポイントにオブザーバーを設置することで、実質的にその場所を封鎖することができます。A2は、オブザーバーの範囲内に留まるのが難しい特定のマップでは有効な選択肢となります。**一方、A3は迅速な脱出や素早い再配置に大きなユーティリティを提供します。**もし敵が近づきすぎて戦いに勝てない場合、A3を使って戦闘を離脱したり、回り道をすることなく別の爆弾サイトに瞬時に移動することができます。

ココナ 【サポート】 - ★★★★★☆



使用武器：CheyTac "Intervention" M200 (SR)

ココナのキットは、チームのHPを維持しつつ、スナイパーライフルで敵を排除することに重点を置いています。

スナイパー兼バトルメディックとして、彼女は長距離の精密射撃と、倒れた味方を蘇生し、ドローンを送って味方のHPを回復するという重要な役割を兼ね備えています。遠距離から敵にプレッシャーをかけ、接近させないようにすることが可能です。ただし、**エイムに自信がない場合は、ココナを使うことをお勧めしません**。彼女の有効性は完全にエイムに依存しており、スキルはパフォーマンスを大きく補助しないからです。

バックライナーである一方、常に後方に留まるべきではありません。「ペーパーモード」でヒットボックスが小さくなるため、味方と一緒にプッシュすることが可能です。バトルメディックとして、**彼女は他のキャラクターよりも素早く味方を蘇生することができます**。そのため、バックに位置していても、チームの近くにいることが重要です。もしチームメイトが遠く離れていて、より良い射線確保のために前進していた場合、**敵チームがプッシュを開始したら後退して再配置するのが賢明です**。しかし、エイムに自信があれば、そのまま留まり、敵の進行を遅らせるために1人をダウンさせることを試みてもいいでしょう。**ドローンは、視線と範囲内であれば味方に送ることができます**。ドローンは一定期間ホバリングし、必要に応じて回復を提供します。特に大ダメージを受ける可能性がある味方や自分自身を事前にサポートするのに効果的です。

ココナの覚醒を選ぶ際、**複数の味方を同時にサポートしたい場合はA2を選びましょう**。ヒールドローンの範囲内にいる全員にアーマーを提供します。一方、**A3は防御力を強化し、弾をブロックすることで生存力を高めます**。特にカナミとの対決では、カナミのヘッドショットを1発耐えることができるので、非常に役立ちます。

イヴェット【コントローラー】 - ★★☆☆☆



使用武器：MP5（SMG）

イヴェットのキットは、フェイ（クマ）を召喚し、敵にデバフをかける氷のフィールドを設置することに重点を置いています。

イヴェットの有効性は、チームが活用できるような戦略的な氷フィールドの配置にかかっています。これらの氷フィールドは、範囲内の敵に「フラジャイル」状態を適用し、被ダメージを**35%増加させます**。適切に配置された氷フィールドは、敵のプッシュを完全に止め、チームに大きなアドバンテージをもたらすことができます。彼女の銃自体も効果的ですが、フラジャイル状態の敵に対しては特に強力になります。

攻撃側チームが現場に到着する前にフェイを召喚するのは避けましょう。敵は単に別の場所に回るか、フェイを排除してしまい、大事なチャンスを無駄にすることになります。また、貴重なアセットをクールダウンに入れてしまいます。**重要なエリアに氷フィールドを慎重に配置することで、敵の進行を防ぎ、彼らを不利な位置に追い込むことができます。**フェイがアクティブな間はQキーを押すことでいつでもイヴェットに戻ることができるため、戦闘中に氷フィールドを配置しながら戦闘に参加することが可能です。**敵が遠すぎる場合、フェイを操作する時間を費やすよりも、チームのサポートに集中する方が良いでしょう。フェイは移動可能なカバーとしても、弾丸を吸収する盾としても機能します。**チームはフェイを通して撃つことができる一方で、敵チームにはその利点がありません。イヴェットのアルティメットは、激戦区や敵が活発に戦っている場所で使用すると非常に効果的です。敵の射撃速度を大幅に低下させ、フェイを召喚せずにフラジャイル状態を適用します。

A2とA3のどちらを選ぶかは、マップの構造や相手のプレイスタイルによって異なります。広いマップやスペースを素早く占領する相手に対してはA2を選択し、フェイが敵の攻撃を受けずに氷フィールドを早く設置できるようにしましょう。逆に、A3は攻撃的なプレイに最適で、狭い通路をフェイでプッシュし、敵をより効果的に妨害することができます。

ユウギリ【コントローラー】 - ★★★★★☆



使用武器：AUG A2（AR）

ユウギリのキットは、敵のアーマーを徐々に削り、彼女の霧で影響を受けた場所から敵を追い出すことを目的としています。

彼女の腐食性の霧によって、ユウギリは攻撃チームが長時間スペースを確保するのを難しくします。 この霧は敵のアーマーを徐々に削り、同時に複数のエリアをカバーできますが、**これはリソースゲージの慎重な管理を必要とします。** 彼女のライフルも強力なダメージを与えられます。

コントローラーのリソース管理は難しく感じるかもしれませんが、重要なスペースに集中して敵を抑えることで対応可能です。彼女のキットのリソース管理は、**ミニマップを頻繁に確認することがさらに重要になります。**これにより、ゲージの消耗を抑えるために、スネイルから霧を解放するタイミングを判断できます。**スネイルを「パワースポット」に配置することが重要です。**たとえば、敵が制圧すると有利になる高台の視線が通る位置や、防御的で攻めにくい場所が該当します。**ラウンド開始前にスネイルを分散配置し、敵の動きに応じて1つを調整用に残しておきましょう。**初期配置が効果的でない場合、メインの戦闘が発生するサイト内のより奥にスネイルを再配置することを検討してください。彼女のスネイルはクールダウンが長いいため、配置ミスが大きなリスクになります。**彼女のアルティメットスキルである大きなボックスは、広いエリアから敵を追い出すのに優れており、敵を分散させることでチームにチャンスを生み出します。**このスキルは特にサイト奪還時に効果的です。

A2とA3の効果はマップや使い方によって異なります。**A2は狭く閉鎖的なスペースの多いマップで強力です。** 1つのスネイルで複数の重要な場所をカバーし、敵の動きをより制限することができます。**A3はより汎用性がありますが、タイミングや配置が悪いと逆効果になる可能性があります。** チームの視線を遮ってしまう場合があるからです。しかし、**スナイパーや有利なポジションにいる敵に対して適切に使用すれば非常に効果的です。** A3は防御用のスモークとしても利用でき、撤退時、味方の復活時、または爆弾の解除時にカバーを提供します。

Scissors

ミン【デュエリスト】 - ★★☆☆☆



使用武器：AKM（AR）

ミンのキットは、大量のアーマーを通じてタンクのような耐久力を持ち、敵の攻撃を引きつけ、チームのためにスペースを確保することに重点を置いています。

ミンは強力なライフルとアーマーを奪うパッシブスキルにより、防衛チームにとって大きな脅威となるキャラクターです。彼女のライフルは高いダメージを誇りますが、そのコントロールをマスターするのは難しい場合があります。**彼女のプラズマフィールドは、カバーに隠れている敵を一掃したり追い出したりするのに役立ち、ミシエルのセントリーやノブナガのガジェット、インターベンショングレネードなどを効果的に破壊します。ミンが特に脅威となるのは、素早くスペースを確保し、敵に絶え間ないプレッシャーをかけ続ける能力です。**

プラズマフィールドは、敵がカバーの後ろに隠れている可能性が高い場所に発射しましょう。通常は、敵が固まっている狭い通路（チョークポイント）のすぐ向こう側が効果的です。この戦術により、敵を露出させたり、防衛のセットアップを崩したりして、ミンとチームがより簡単にプッシュできるようになります。プラズマフィールドは、敵が位置取りを間違えているときにも活用できます。**プラズマフィールドの重要な特徴は、再キャストすることで軌道中に早めに爆発させることができる点です。**爆発の範囲はオーブ自体より少し広いため、オーブの直線上にいない敵にも当てることができます。彼女のアルティメットは、サイトに突入して戦

闘を始める前に実効体力を増強する強力なツールですが、アニメーション中は無防備になるため、必ずカバーの後ろで使用してください。ミンの強力なサステインと火力を活かして、**常に最初にプッシュすることを目指しましょう**。ただし、チームメイトの位置にも注意を払いましょう。彼らがミンの攻撃的なプッシュにすぐに追いつけるとは限りません。

覚醒スキルでは、A2が推奨されます。この選択により、敵に命中した瞬間にシールドを得ることができ、ミンの耐久力をさらに高め、戦闘でのプレッシャーを維持しやすくなります。

アイカ【デュエリスト】 - ★★☆☆☆



使用武器: AA-12 (SG)

アイカのキットは、至近距離で圧倒的な力を発揮し、攻撃を仕掛け続けて相手にプレッシャーをかけることに特化しています。

アイカは常に前進し続け、守備チームを緊張させ、relentlessな脅威として自分を確立します。AA-12という近距離での威力で知られる自動ショットガンを装備し、近接戦闘で圧倒的な強さを発揮します。**アイカは敵チームに畏敬の念を抱かせる存在です。そうでなければ、彼らを引き裂いてしまいます。**

戦闘では、ショルダーファイア（肩撃ち）がエイムダウンサイト（ADS）よりも一般的に効果的です。ただし、スラッグ弾アップグレードを使用する場合は別です。このアップグレードでアイカはマークスマンのような役割を果たします。しかし、スラッグ弾は彼女のキットと相性が良くなく、効果が薄い場合があります。**ショットガンの短射程を考えると、アイカはカバーを利用しながら戦略的に移動するか、予想外の側面から接近すべきです。**通路やトンネル、狭い屋内エリアのようなタイトなスペースを保持するのが特に有利です。これにより、敵の回避能力が制限されます。**敵が接近してきた場合、彼女のファイアケージは、敵に後退するか、正面からあなたに挑むかの選択を迫ります。**もし敵が大きな有利を持たない限り、アイカに有利な状況を作り出します。**彼女のアルティメット「ファイアストーム」は特に強力です。**敵の近くに投げることで、渦に敵を閉じ込め、その間にショットガンで追撃できます。このアルティメットは室内で特に致命的です。

A2とA3の選択は必要に応じて決めるべきです。 A2は、ファイアケージ内の敵への圧力を増し、徐々にケージを縮小させることで敵をケージの境界線に押し出します。そこに触れると大きなダメージを受け、場合によっては複数回ダメージを受ける可能性があります。一方、A3は持久力を向上させ、特にチームがスローペースで進める場合に効果的です。フルヒートゲージを持つスキルを使用すると、即座に体力を全快させることができます。

フラグランス 【サポート】 - ★★☆☆☆



使用武器: **M4カービン (AR)**

フラグランスのキットは、チームのパフォーマンスを強化し、敵チームを圧倒することに重点を置いています。

フラグランスは、様々な状況で一貫して性能を発揮するバランスの取れた武器を持ち、チームと共に戦う信頼できる選択肢です。**彼女の強みは移動速度と射撃速度のバフを提供する点にあり、** チームが積極的にサイトを攻め込み、敵を圧倒する助けとなります。**フラグランスをプレイする際は、可能な限り長く生き残ることが重要です。** 彼女のバフは、戦闘でチームに優位性を与える重要な瞬間に欠かせないものです。

フラグランスの可能性を最大化するには、適切なポジショニングが重要です。 チームがバフを受け取るためには範囲内にいる必要があるため、**理想的にはチームの中央に位置し、** 自身を安全に保ちながら味方をサポートしましょう。ラウンド開始時には、移動速度のバフを使用して、チームが重要なポジションを迅速に確保したり、敵が反応する前にサイトを攻撃する手助けをします。必須ではありませんが、射撃速度のバフは、チームが戦闘中に火力の優位性を得るために使用することができます。**フラグランスのアルティメットは、チームが緊急の回復を必要としていて追加の火力が不要な場合や、スキルチャージが切れた場合に使用できます。** また、不利なポジションにいる場合や側面攻撃を予想する場合、ダメージを最小限に抑えつつ再配置するための逃げ道としても活用できます。

覚醒の選択は、チームのプレイスタイルや連携のレベルを考慮する必要があります。 A3はラウンド全体でパッシブバフを提供するデフォルトの選択肢で、最小限の連携で済み、長時間の戦闘や広いマップで安定した優位性をもたらします。一方、A2はより強力ですが、バフの短い時間枠内でチームがその恩恵を活かす必要があります。この選択肢は、迅速かつ決定的な戦闘や、交戦が早く発生する狭いマップで効果を発揮します。

ラヴィーネ【イニシエーター】 - ★☆☆☆☆



使用武器: XM8 (AR)

ラヴィーネのキットは、チームのために情報を収集し、敵の位置を突き抜けることに重点を置いています。

ラヴィーネは、扱いやすく、突然のダメージで敵を驚かせることができる武器を持っています。彼女のアクティブスキルである投げナイフは、敵をスキャンする能力があり、使い方は簡単ながらチームにとって非常に影響力があります。彼女の主武器と組み合わせることで、初心者にとって優れた選択肢となります。

彼女は戦闘でも自分を守ることができますが、デュエリストほど耐久性がないため、前線をサポートするためにエントリーの後が続くのが一般的です。ナイフを使用する際は、敵が撃ち落とすのが難しい場所に投げることを優先してください。ナイフのスキャンは、敵に後退させたり、再配置させたりすることができ、チームが押し込みやすくなります。ナイフのタイミングをチームのスモークやレイイチの壁と合わせることが成功する攻撃の鍵ですので、適切な瞬間まで保持しておきましょう。よく配置されたナイフスキャンは、チームがその情報を活用すればラウンドを勝利に導く可能性があります。防御チームが入り口を封鎖し、チームが突破するのが難しい場合、ラヴィーネのアルティメットは貴重なツールです。それにより、敵の防御を完全に回避するか、気を引くことができます。アルティメット中は滑空し、ダブルジャンプし、さらにペーパーモードに入ることができるため、移動が予測しにくくなります。ただし、敵はあなたの動きを追跡しようとする可能性があるため、特にマデレナのペイントの上に立っていると足跡が見えることに注意してください。

彼女のナイフは、敵が検知されなかった場合、短時間で消失します。A3はナイフのスキャン持続時間を延長するのに役立ちますが、A2の方がほとんどの場合でより価値があります。A2は、範囲から逃げようとする敵をスロー状態にし、あなたとチームが追いつき、排除するチャンスをより多く提供します。

カナミ【イニシエーター】 - ★★★★★☆



使用武器: バレット .50 BMG (SR)

カナミのキットは、スナイパーライフルで敵を排除しつつ、チームをサポートするためにバフやデバフを施し、情報を収集することに重点を置いています。

カナミは、スナイパーライフルで視界内の敵を排除してチームの押し込みを開始するか、後方からチームに必要な情報を提供するか、どちらの役割もこなします。 **彼女の効果的なプレイには精密なエイムが必要です。** 彼女のスキルはパフォーマンスを大きく助けるものではないため、正確なショットを打つ能力が重要です。

カナミが後衛であっても、常に後ろにいる必要はありません。 弦化メカニクスを活用することで、ペーパーモードで難しくなりつつ、チームと共に前進することができます。 **攻撃と引き下がることのバランスが重要です**—あまりに前進しすぎると露出してしまい、後ろに留まると戦闘中にチームをサポートするのが難しくなります。 **カナミのスキャンは、敵があなたのチームと交戦しているときに使用し、スキャンが認識される前に敵を明らかにするのが理想です。** スキャンは視線に基づくため、露出した高い位置に配置して敵の隠れた位置を見つけることができます。彼女のアルティメットは、敵を再配置させ、逃げられなかった場合にはスタンを適用し、ADSの使用を防ぎ、射撃速度を遅くします。

彼女のアウェイクニング選択に関しては、敵の反応に応じて適応する必要があります。 敵がスキャンを頻繁に撃ち落とす場合は、A3を選択してチームに移動速度と戦闘効果の向上を即座に付与することを検討してください。敵チームがスキャンを無視する傾向がある場合は、A2が強

力なオプションになります。A2はスキンの範囲内にいる敵にスタンを適用し、彼らを困難な状況に追い込みます。

メレディス【コントローラー】 - ★★★★★



使用武器: **AUG A2 (AR)**

メレディスのキットは、サンドフィールドを設置して敵にデバフをかけ、視界を遮ることに重点を置いています。

彼女の武器は堅実で、特にヘッドショットを決めることで効果的であり、彼女のパッシブ能力によってより良いアングルから狙うことができます。メレディスを際立たせているのは、サンドフィールドです。このフィールドは敵のヘルスを徐々に削り、リロード、武器の切り替え、ADSの速度を低下させ、敵がそのエリアから移動しない限り、持続的な戦闘が難しくなります。**メレディスは初期のラウンドでは弱いかもしれませんが、ゲームが進むにつれて強力な脅威に成長します。**

彼女のホバリング能力は高い位置から戦うことを可能にし、空中からの攻撃が面倒な対象にします。ただし、敵が他のターゲットを持っていない場合にはすぐに撃ち落とされる可能性があるため、まずはチームが交戦するのを待つのがベストです。メレディスはまた、ペーパーモードを使用して滑空し、空中でダブルジャンプすることもでき、回避オプションを増やし、当てにくくします。**サンドフィールドを投げる際は、敵が隠れているカバールの後ろを覆うようにしましょう。**これにより、敵はそのエリアを離れるか、デバフがかかっている状態であなたの条件で戦うことになります。**彼女のアルティメットは、チームのための「安全」ゾーンを作り出しますが、敵のスキャンには注意が必要です。**スキャンによってチームが簡単なターゲットにされる可能性があります。一方で、彼女のアルティメットを攻撃的に使用し、敵の領域に深く投げ込んでポジションを混乱させ、視界を遮り、後退させることで、サイトコントロールのアドバンテージを得ることもできます。

A1を使用している場合、壁を利用して新たな通路を作る能力を得ます。これにより、敵を驚かせるチャンスを生み出したり、自分を素早く高所に移動させて敵のエイムを狂わせたりすることが可能です。**A2は、より広いエリアをカバーすることを可能にし、敵がエリアを保持したり防衛したりするのをさらに難しくします。**これは遅くて微妙な妨害効果ですが、敵にさらなるプレッシャーをかけます。**A3は砂場にもう1つの効果を付与し、影響を受けた敵の視界を近視状態にします。**これを適切な場所に砂場を投げて活用すれば、非常に強力で抑圧的な効果を発揮することができます。

レイイチ【コントローラー】 - ★★★★★



使用武器: **SVD (DMR)**

レイイチのキットは、視線を遮ってチームが安全にスペースを確保しながら、DMRで敵を排除することに重点を置いています。

レイイチはゲーム内で最も強力なDMRを使いこなすキャラクターとして際立っています。初期ラウンドでは、ヘッドショット一発で敵を倒すことができ、開始時から致命的なアドバンテージを持っています。 **しかし、エイムが良くない場合には使用をお勧めしません。** それでも、彼はアクティブ能力によってラウンドに影響を与えることができ、チームを支援することも敵チームに対抗することも可能です。 **レイイチは初期ラウンドでは非常に強力ですが、ゲームが進むにつれて効果が少し薄れていきます。**

レイイチのゲームへの影響は、彼のアクティブ能力の管理に大きく依存します。この能力は傘を展開し、視線を遮る巨大な壁を生成しますが、弾丸は通過できます。 **適切に配置された壁はラウンドを左右することができます。** チームにカバーを提供し、敵の視線を妨害することで有利なスペースを確保できます。 **傘の壁を展開する際の主な目標は、チームに有利なスペースを切り開くことです。** これにより、チームは安全に前進し、敵の視線や反撃の能力を制限することができます。しかし、壁には欠点もあります。敵の視界を遮るだけでなく、壁を通過すると自分自身や味方も視界が遮られてしまいます。さらに、壁を通してスキャンされる可能性があり、チームが敵の攻撃に対して脆弱になる可能性があります。これらのリスクを考慮すると、壁の配置をチームと慎重に調整することが重要です。

ほとんどのプレイヤーはA3とアルティメットを選択します。これにより、壁を通して視界を得ることができ、壁の後ろに隠れている間は片方向の視界を確保できます。アルティメットがない場合には、A2とA3の切り替えも効果的です。A2は壁を通過する際に敵から一部のアーマーを削り、味方にアーマーを提供するサポートツールとして機能します。

Urbino

フューシャ【デュエリスト】 - ★★☆☆☆



使用武器: SCAR-H (AR)

フューシャのキットは、1v1のデュエルで有利な機会を作り出し、ラウンドを通じて勢いを得ることに重点を置いています。

フューシャは他のデュエリストよりもスロースタートですが、敵からクリスタルを吸収すると止められない存在になります。彼女の強みは、完璧なタイミングを待ちながら慎重にプレイし、スノーボールを転がし始める瞬間を狙うことにあります。

彼女の武器は強力ですが、戦闘中に跳び回るのではなく、できるだけ地面に留まるように心がけましょう。彼女の武器はスプレッド精度が非常に悪いためです。この点を念頭に置き、カバーを効果的に利用し、有利な角度を取ることに集中しましょう。エンゲージメントを計画的に行うことで、最初のクリスタルを獲得して、より積極的なプレイを始めるチャンスを見極めることができます。**プッシュやフランク時には、近くの敵の情報を集めるためにスキャンを温存しましょう。**また、スモークスクリーンに対して特に効果的です。スキャンは移動速度を上昇させるためにも利用でき、敵を追跡したり逃げたりする際に役立ちます。スキャンした敵が見えるのは自分だけですが、この情報をチームと共有することが重要です。**彼女のアルティメットは、全力で攻め込み、ラウンドをさらに早くスノーボールさせるのに理想的です。**

A2とA3の選択はマップやプレイスタイルに依存する場合があります。 A2は、再度のチャンスを与える堅実な選択肢ですが、より経験豊富なプレイヤーは、味方と一緒に戦い相手に厄介な50-50の状況を強いるのでなければ、それを許してくれません。A3は非常に価値があります。スキャンされた敵に強力なスローを与えるため、不意を突きやすくなり、またチームが敵のラッシュに対応しやすくなります。ただし、彼女のスキャン範囲は非常に狭いため、広い開けたスペースの多いマップでは効果が薄いです。

ハクボク【デュエリスト】 - ★★★★★



使用武器: **M1014 (SG)**

ハクボクのキットは、相手を驚かせながら逃げることに重点を置いています。

「あの男だ」。彼は、熟練したプレイヤーの手にかかるとゲームを完全に支配することができるキャラクターであり、経験が浅いプレイヤーが使うと影響が少なくなります。 **彼はゲームの移動メカニクスを完全に活用し**、彼の厄介なキットで相手をイライラさせることがよくあります。

彼は強力なデュエル能力と、敵を驚かせてから逃げる能力を持ち、**チームから独立して行動できるため、多くの初心者プレイヤーが彼をルーカーとしてプレイすることを好みます**。それにもかかわらず、**チームとの連携においても大きな強みがあり、フランクや素早くスペースをコントロールするのに優れています**。狂犬のように、あなたのチームが捕まえられない脆弱な敵を追い詰めてください。彼のダッシュを使って予想外の場所に移動し、誰かを驚かせることができます。ただし、**あまり多くの敵と一度に戦わないようにし、ゲームプランを変更して敵チームが適応するのを避けることが重要です**。また、ペーパーモーを使って回避しようとしている相手には躊躇せずに撃ちましょう—あなたのパッシブがそれを無効化し、十分なダメージを与えることで解除できます。 **アルティメットを使うことで、敵の陣形に入り込み、隙を見つけて敵を一人二人倒すことができます**。適切なタイミングでショットガンの散布を短縮するために、撃つ前にショルダーファイアをタップして、移動しながら精度を維持しましょう。スラッグアップグレードを使用すると、彼のプレイスタイルはマークスマンに大きく変わるため、完全に異なるアプローチを試したい場合を除いて、避けることをお勧めします。

プレイスタイルに応じてA2またはA3を選択してください。A2は、ダッシュした相手を盲目にしてより多くのデュエル能力を得たい場合に適しています。一方、A3は逃げる際や敵を混乱させるのにより効果的です。A3のクローンは常にダッシュした方向を指し示しますが、ダッシュ中に素早くフリックすることで敵を混乱させることができます。

オードリー【センチネル】 - ★★★★★☆



使用武器: **MG42 (LMG)**

オードリーのキットは、視線内で圧倒的な火力を発揮し、非常に強力なデュエルポテンシャルを提供します。

彼女はキャラクターの中で最も重く、安定した火力を持っています。多くの新しいプレイヤーは彼女のマウントタレットに焦点を当て、その強さが主だと考えがちですが、実際には彼女の本当の力は1v1デュエルにあります—それは彼女のロイヤルシールドのおかげです。

通常、プレイヤーはオードリーをタレットで重要な視線を維持するために使用しますが、経験を積むと、固定されたマウントのオードリーは、動きと多様性を最大限に活用するオードリーよりも敵に対処しやすいことがわかります。 **デュエルでは、ほとんどの場合ADSを使用するのがベストです。**彼女の武器はADSなしでは広がりすぎるため、ADSもロイヤルシールドを最大限に活用するために必要です。 **彼女のシールドはHPとは別のヘルスバーとして機能し、DMRやスナイパーと交換しながらも、リスクを最小限に抑えることができます。**ロイヤルシールドはかなり早く再生し、アップグレードなしでも長時間の戦闘に優れた持続性を提供します。動きとシールドを活用して攻撃的にプレイし、デュエルを支配してください。 **タレットを使用する際は、敵の正面に直接マウントしないようにしましょう。**アニメーションがあなたを脆弱にし、セットアップを終える前に倒される可能性があります。代わりに、オフアングルを利用して相手を驚かせ、マウント中に不意を突くことができます。 **オードリーのアルティメットは非常に強力で、複数の敵を一度に攻撃するのに最適であり、カバーの後ろに隠れている敵を吹き飛ばし、短時間の間エリアを拒否するのに効果的です。** AoEの範囲は広

く、爆風はかなりのダメージを与えます。スペースをクリアするのに効果的で、ラウンド後半で複数回使用するために保存することができます。

A1アップグレードは、銃がオーバーヒートするまでまたは弾薬が尽きるまで連続して発射できるため、1v1の状況で大きなアドバンテージを提供し、火力戦で相手を上回ることができます。A3はA2よりも一貫した価値を提供し、タレットでわずかに移動することができます。

ホシリエ【サポート】 - ★☆☆☆☆



使用武器: FAMAS (AR)

ホシリエのキットは、チームのアーマーを回復させ、戦闘を長く続けられるようにします。

ホシリエは、一貫してアーマーの回復を提供することに優れており、これにより味方の生存率を高め、戦況をひっくり返すことができます。彼女の武器は、初心者には過小評価されがちですが、意外にも安定したパフォーマンスを発揮します。

ホシリエは、積極的に行動することが鍵となります。後方に控えるのではなく、エンゲージメントに積極的に参加し、異なる角度から攻撃したり、エントリープッシュをサポートすることで力を発揮します。エントリーと共に前進することで、一時的なアーマーを付与し、有効ヒットポイントを増やして生存率を維持することができます。彼女のパッシブによるアーマー再生は、予想以上にデュエルで有利に働きます。**ホシリエはのアクティブスキルを最大限に活用するには、適切なタイミングが重要です。**仲間が戦闘に突入する直前にアーマーを与えるようにしましょう。一時的なアーマーはすぐに消えてしまうからです。**ホシリエはのアルティメットは、特にクラッチの状況で役立ち、瀕死の仲間に即座にアーマーを付与することができます。**遠くにいる味方にアーマーを与えたい場合は、アルティメットを発動後に再度Xを押すだけで、移動せずにアーマーを提供できます。また、危険な状況に陥った際には、アルティメットを使ってレポートし、逃げたり再配置することも可能です。

A2とA3の選択は、プレイスタイルに合わせて行いましょう。A2は攻撃的な戦術に最適で、プレッシャーを維持しつつ、アグレッシブな敵やルーカーに対処するのに特に効果的です。+1チャージのアップグレードと組み合わせると、さらに強力です。一方、A3は慎重なアプローチに適しており、チームにより多くの一時的なアーマーを付与し、一度マークされると最大アーマーも増加します。

ガラテア【イニシエーター】 - ★★★★★



使用武器: AKM (AR)

ガラテアのキットは、クローンやテレポーテーションを使用して、より良い角度を作り、敵を妨害し、情報を集めることに焦点を当てています。

ガラテアはエルーシブさ、妨害、そしてプレッシャーのかけ方に優れています。彼女の素早いテレポーテーションにより、相手は彼女の次の動きを予測しにくくなり、強力な武器を使って戦います。熟練したガラテアは、敵チームを常に緊張させながら、自チームのプレッシャーを軽減し、戦うべき時と引くべき時を見極めます。

ガラテアは非常に独立しており、距離からの奇襲や突然の側面攻撃で敵に接触し、必要に応じて撤退しますが、チームと連携してプレイすることで最も力を発揮します。**彼女は、味方に対する相手の注意を利用して効果的なフランクを実行します。**頻繁にポジションを変え、予想外の角度から攻撃することで、敵チームに警戒を強めます。この継続的な妨害により、敵は味方を見逃すことがあり、チームがその機会を利用できるようになります。マインドゲームに参加したくない場合は、敵に撃たれずに距離を詰めるために彼女のカードを使用するだけで済みます。**彼女のカードはチームのための情報収集にも優れたツールですので、露出したエリアに配置して情報を最大限に引き出してください。彼女のカードは大きなヒットボックスを持っているため、しばしばエッジに当たることがあります。彼女のデコイは通路を遮ることができるので、味方が狭い廊下や壁を通過する必要がある場合は注意が必要です。アルティメットを使用する際は、戦闘に専念するために開けた場所で使用してください。創造性が彼女の最大の武器です。**

覚醒を選択する際は、**A2はよりステルス性の高いフランクに役立つ可能性があります**。敵の注意不足を罰したり、隠れた状態で安全に逃げて再配置したりすることができます。しかし、この状態では反撃する能力が制限され、熟練したプレイヤーには脆弱になります。一方、**A3は妨害能力を大幅に強化するための重要な選択肢です**。テレポートする際にクローンを作成できるため、敵にかけるプレッシャーを高めることができます。

マダレーナ【コントローラー】 - ★★☆☆☆



使用武器: HK G28 (DMR)

マダレーナのキットは、敵を遅らせ、ペーパーモードへのアクセスを妨げることに焦点を当てています。

マダレーナは非常に強力なクラウドコントロールキャラクターであり、敵のプッシュを止めたり、複数のエリアを一度に制限するのに優れています。 彼女のペイントガンとDMRの組み合わせは、敵の動きを効果的に制限し、戦略を混乱させることができます。強力な武器とクラウドコントロール能力により、戦闘エリアをコントロールする重要なアセットとなります。

マダレーナのゲームプレイはシンプルでありながら非常に効果的です。ペイントを使用して敵の動きを遅らせ、ペーパーモードへのアクセスを妨げましょう。 **敵がいる場所にペイントを施すことで、彼らの動きを妨害し、不利な位置に追い込むことができます。** 例えば、足場にペイントを施すことで、敵が登れなくなり、追加の障壁を作り出せます。彼女のアルティメットは、大きなフィールドを作成し、敵の動きを遅くし、ペーパーモードを無効にします。 **アルティメットはまずペーパーモードの使用を無効にし、その後、フィールド内に残っている敵をさらに遅くします。** アルティメットは様々な方法で戦略的に使用できます：防御時には、敵チームが完全にプッシュしてきた時に使用し、逃げるのを難しくし、チームがその位置を利用できるようにします。攻撃時には、サイト上に展開し、敵チームを後退させることで、チームがリテイク時に防御の準備をする機会を得ることができます。

覚醒を選択する際は、マップのレイアウトを考慮してください。 A2は、長い直線上にペイントを施すことができるマップで非常に効果的で、カバレッジと影響を最大化します。A3は特にチョークポイントや入り口をブロックするのに便利で、仮設のスモークスクリーンとしても機能します。ただし、A3は敵が触れると爆発するので注意が必要です。

チーム構成

初心者レベルや低ランクの試合では、チーム構成よりも個々のパフォーマンスが重要になることが多いです。しかし、良いチーム構成が何かを把握しておくことは依然として有益です。チームに他のチームに対して優位性を持たせたい場合は、相性の良い基本的な構成を考慮する価値があります。より高いランクのプレイに進むにつれて、チーム構成はますます重要になり、試合の勝敗を決定する要素となることがあります。優先度が高いフレックスピックと低いフレックスピックは、ほとんどのプレイヤーが他のキャラクターよりも好むものであることを考慮してください。低優先度のキャラクターが悪いわけではありません。プレイヤーがそれらを正しく使える場合は問題ありません。

ディフェンス

ミッシェルはディフェンダーの中心メンバーであり、自分自身をうまく扱える非常に強力なセンチネルで、彼女のキットはどのマップでも優れた効果を発揮し、どこにいてもサイトを守ることができます。デュエリストやコントローラーのいずれかのキャラクターを抜いて、柔軟性を持たせるためにチームを編成することもできますが、それはチームにかなりの不利をもたらします。デュエリストがいない場合、特にサイトを取り戻す際に、敵が取ったスペースを取り返すのが困難になります。コントローラーを持っていることは大きなアドバンテージです。彼らのユーティリティは複数の敵に不利な状況をもたらし、チームの戦闘における勝機を高め、敵チームが単純にあなたたちを圧倒するのを防ぐことができます。**基地404ではココナを使わないでください。** このマップは完全に近接戦闘用であり、うまくいきません。同様に、ケスメットでもスナイパーに有効な視界がないため、ココナを使うのは避けましょう。

非常に有益ですが、必須ではありません

コア

コントローラー

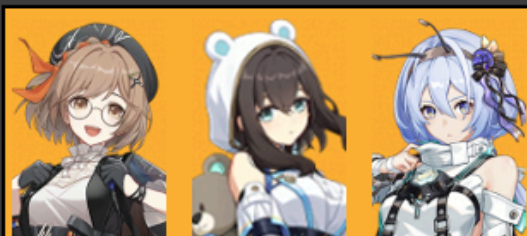
デュエリスト

フレックス

フレックス



少なくとも1つ



コントローラー



デュエリスト

レックスピッ



こつゆうせんど



ていゆうせんど

ベース404
は使用しないでくださ



アタック

ミンはアタッカーの中心メンバーです。彼女のキットは、武器とアクティブスキルによって敵のポジションを崩し、スペースを突破するのに非常に強力で、サイトを攻めるのに適しています。彼女がいないと、チームはサイトに侵入するのに苦労します。**特に攻撃時にチームに重要な情報を提供するスキャナーを持つことは、事実上必要不可欠です。**ただし、場合によってはスキャナーなしでもどうにかなることもあります。リスクが高く、難易度が上がります。スキャナーに関しては、ローウィンが最良の選択肢です。彼女のスキャンは、同じ役割の他のキャラクターよりも強力で汎用性があります。**スキャナーと同様に、敵チームの視界を制限するコントローラーを持つことで、チームのサイト確保やラウンド勝利の可能性が高まります。**メレディスとレイイチは非常に強力なマップコントロール能力を持ち、一部のプレイを実行しやすくします。**基地404ではレイイチとカナミを選ばないでください。**このマップは完全に近接戦闘用です。レイイチは壁を持っていますが、良いラインアップがあまりなく、チームにとってむしろ足枷になる可能性が高いです。同様に、ケスメットではカナミを使うのを避けてください。スナイパーに有効な視界がほとんどないためです。

非常に有益ですが、必須ではありません

コア

スキャナー

スモーカー

フレックス

フレックス



少なくとも1つ



スモーカー

ベース404
では使用しないでください



フレックスピック

こうゆうせんど



ていゆうせんど

締めくくり

このガイドを読んで新しいことを学べたことを願っています。このガイドはすべてを網羅するものではありませんが、グローバルプレイヤーの皆さんがゲームを上達し、初心者が圧倒されずに良いスタートを切る手助けができればと思っています。自分の言語に翻訳して、英語が理解できない他の人々と共有しても構いません。ガイドを読んでいただき、ありがとうございました！