

報道関係者各位

2021年3月23日
CyberZ 株式会社

**『2021 VALORANT Champions Tour – MASTERS Stage1』を開催！
国内最強チームにリベンジを果たした Crazy Raccoon が賞金 300 万円を獲得し優勝！
～「2021 VALORANT Champions Tour – Challengers Japan Stage 2」は 3 月 24 日(水)までエントリーを受付中～**

株式会社 CyberZ、エイベックス・エンタテインメント株式会社、株式会社テレビ朝日が運営する国内最大級の e スポーツイベント「RAGE」は、合同会社ライアットゲームズによるタクティカル FPS ゲーム『VALORANT』の国際大会『2021 VALORANT Champions Tour – MASTERS Stage1』を 2021 年 3 月 13 日(土)・14 日(日)・20 日(土)・21 日(日)に開催いたしました。



本大会のアーカイブ配信はこちらから視聴することができます。

- OPENREC.tv : https://www.openrec.tv/user/riotgames_jp
- Youtube : <https://www.youtube.com/c/VALORANTjp>
- Twitch : https://www.twitch.tv/valorant_jpn
- Mildom : <https://www.mildom.com/12287123>

「2021 VALORANT Champions Tour」は Challengers、Masters、Champions の 3 段階で構成された大会。地域大会の Challengers とその勝利チームが出場する国際大会の Masters による Stage が年 3 回行なわれ、シーズンのファイナルとして世界最高峰の 16 チームによるトーナメント戦の Champions が開催。今回の Masters では、「2021 VALORANT Champions Tour」における最初の Stage の優勝チームが決定します。なお、新型コロナウイルス感染症による国外への移動制限が続いているため、Masters Stage1 は国際大会ではなく各地域内限定での開催となりました。

2 月から行なわれていた Challengers Japan Stage1 を勝ち上がった 8 チームによる Masters Stage1 は、ダブルエリミネーション形式のトーナメントで行なわれました。各試合は 5 対 5 のチーム戦で攻守に分かれ、アタッカー側はスパイクと呼ばれる爆弾を設置しての爆破、ディフェンダー側はその爆破を阻止するとラウンドを獲得。13 ラウンドを先取するとそのバトルの勝利となり、規定の勝利数に達したほうが勝ち抜けとなります。

3 日間の戦いを経て、21 日(日)には Masters Stage1 も残すところ 2 試合に。実況の岸大河さん、実況/解説の yue さん、解説の Yukishiro さんが見守る中、Crazy Raccoon と REJECT による LOWER FINALS、そしてその勝者と Absolute JUPITER による決勝が繰り広げられました。その結果、優勝したのは Crazy Raccoon。国内最強と見られ、また前日の戦いで敗北していた Absolute JUPITER に勝利した彼らの喜びは格別だったようで、インタビューでは涙を流すメンバーも。そんな中でも neth 選手は「今回勝っただけだけど、現時点で僕達は日本一のチーム。どこ

にも負けないような安定したチームを目指して、(Masters Stage 2 が行なわれる)アイスランドに行きます」と次の戦いに視線を向けていました。

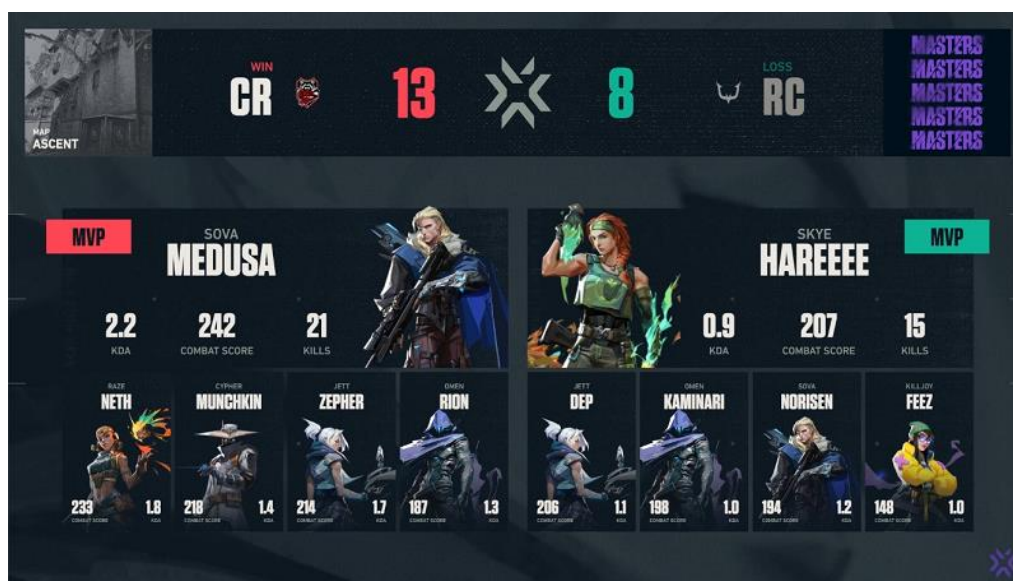
「2021 VALORANT Champions Tour – Challengers Japan Stage 2」は 3 月 24 日(水)までエントリーを受け付け、4 月 3 日(土)から 5 月 2 日(日)まで Challengers Japan Stage2 が行なわれる予定です。

【LOWER FINALS】

LOWER FINAL は、前日までに行なわれていた試合と同じく 2 勝したほうが勝ち抜けというルール。視聴者による勝敗予想こそ Crazy Raccoon が優勢という声が多かったですが、どちらが勝ってもおかしくないバトルが続きました。

・Bo1(マップ:アセント)

序盤は相手に有利なポジションを取らせない動きを見せた Crazy Raccoon がラウンドを連取します。一方、REJECT も撃ち合いを制して、徐々に追いついていきました。しかし中盤で流れを掴んだのは、yue さんが注目選手として挙げていた neth 選手の活躍などで勢いを増した Crazy Raccoon。彼らは最終的に 13:8 と突き放して 1 勝をもぎ取りました。



・Bo2(マップ:バインド)

Bo2 の序盤は NoriseN 選手を中心に REJECT が攻め続け、ラウンド数でリード。それでも Crazy Raccoon も盛り返してやはり接戦にもつれ込みます。しかしメンバー個々の活躍が光った REJECT が終盤で差を見せつけて勝利。Bo1 の逆を辿るような展開で、勝負の行方は Bo3 に委ねられます。



・Bo3(マップ:アイスボックス)

高低差の多いアイスボックスでは、事前に「3Dの動きが得意」と言及されていた REJECT の Dep 選手が下馬評通りに活躍します。しかし序盤に一瞬で4キルを稼いだ Crazy Raccoon の Munchkin 選手を始め、ほかのプレイヤーも実況席の絶叫を誘うほどのスーパープレイを連発。最終的には中央エリアでの戦いを制した Crazy Raccoon が 13:9 で勝利しました。



実力が伯仲していた REJECT をくだし、決勝進出を決めた Crazy Raccoon。試合後のインタビューでメンバーは「チームの雰囲気もよく、(前日の試合で負けた)Absolute JUPITER にリベンジできるのでうれしい」(rion 選手)、「あまり満足できない出来の試合だったので、今から本気出します」(Medusa 選手)と語り、決勝に向けて気合十分の様子でした。

【決勝】

決勝は Absolute JUPITER と Crazy Raccoon による戦いに。これまでの戦いと異なり、3勝したほうが勝利となります。視聴者による勝敗予想では Absolute JUPITER が圧倒的な支持を集めていましたが、試合は意外な展開となりました。

・Bo1(マップ:バインド)

連携力の高さを活かして3ラウンド先取し、序盤は完全に Absolute JUPITER ペース。しかし Crazy Raccoon は早めにタイムアウトを取って風向きを変え、中盤で逆転します。そこからは互いにラウンドを取っていきますが、後半から積極的に前に出始めた Crazy Raccoon が 11:13 で勝利。初戦から、この対戦も実力が拮抗したものと予感させる内容になりました。



・Bo2(マップ:アセント)

先勝した勢いもあってか、Bo2 は Crazy Raccoon が終始先行する展開に。彼らが一方的にラウンド獲得を重ね、2:7 となった際には実況席から「Absolute JUPITER のこんなスコア見たことがない！」という声もありました。最後までその差は埋まることなく、Bo2 は 4:13 で Crazy Raccoon の勝利。Absolute JUPITER が選択したマップで Crazy Raccoon が連取し、優勝に王手をかけました。



・Bo3(マップ:ヘイヴン)

Crazy Raccoon が選択したマップでの戦いは、大敗を喫したことで逆に気分を切り替えられたのか、序盤は Absolute JUPITER が先行します。しかし Crazy Raccoon もメンバー全員が活躍を見せて徐々に追い上げ、中盤で逆転に成功。それからは前日の対戦をじっくり研究したかのように相手の行動に適切な対応をし続け、リードを広げて 5:13 で勝利。まさかの王者を 3 タテしての優勝に、Yukishiro さんによる「歴史が変わった！」の絶叫が響き渡りました。

【優勝チームインタビュー】



王者を相手に堂々たる勝利を収めた Crazy Raccoon のメンバーは感無量の様子。Zepher 選手は「昨日は普段の

ようにできなかったので、最後の今日に悔いなくプレイできてよかった」、Medusa 選手は「言葉が出ないくらい嬉しい」とリベンジを喜びます。また neth 選手がコメント中に涙で声をつまらせると、「泣いちゃ駄目」と声をかけていたほかのメンバーたちも涙を見せるという感動的な場面もありました。

彼らが勝因として挙げたのはコーチやアナリストの存在、そして正式加入して 2 ヶ月ほどの韓国人・Munchkin 選手による指揮でした。その Munchkin 選手は「公式大会で勝ったのは初めて。ありがとう」と初勝利の喜びを語り、日本の競技レベルについて問われると「(韓国のチーム) Vision Strikers が強くて、それ以外は日本も韓国もほぼ同じくらいのレベル」と答えていました。

勝利チームインタビューを終えた岸さんが「高かった Absolute JUPITER の壁を Crazy Raccoon が超えた」と改めて Crazy Raccoon の勝利を称えると、Yukishiro さんは彼らの強みを相手の行動への対応力だと評価。また「王者として頑張ってきた Absolute JUPITER も公式大会で初めて土がついて、また一段と化けて強くなる。国内の競技シーンのレベルが上がるのでは」とさらなる盛り上がりにも期待を寄せていました。



■ 「2021 VALORANT Champions Tour – Challengers Japan」概要

- ・主催 : 合同会社ライアットゲームズ
- ・制作・運営 : RAGE(株式会社 CyberZ、エイベックス・エンタテインメント株式会社、株式会社テレビ朝日)
- ・ゲームタイトル : VALORANT
- ・賞金 : 500 万円
- ・参加条件 : 16 歳以上であること、
保持している Riot アカウントのランクが「イモータル」以上であること
- ・大会公式サイト : <https://valorantesports.tokyo>
- ・公式 Twitter : https://twitter.com/valesports_jp
- ・各種大会規約 : ルールに関する詳細は上記の大会公式サイトよりご確認ください。

本大会のアーカイブ配信はこちらから視聴することができます。

- ・OPENREC.tv : https://www.openrec.tv/user/riotgames_jp
- ・Youtube : <https://www.youtube.com/c/VALORANTjp>
- ・Twitch : https://www.twitch.tv/valorant_jpn
- ・Mildom : <https://www.mildom.com/12287123>

■ 「2021 VALORANT Champions Tour」とは

VALORANT Champions Tour には、「Challengers」、「Masters」、そして「Champions」の 3 段階で構成されます。地域大会である「Challengers」(年 3 回)はオープン予選と本戦からなり、勝ち上がったチームは各地域を代表するチームが集結する国際大会「Masters」(年 3 回)に出場します。そして、シーズンのフィナーレを飾る「Champions」は世界最高峰の 16 チームによる 2 週間のトーナメント戦で、これを制覇したチームが初代 VALORANT 世界王者となります。

新型コロナウイルス感染症による国外への移動制限が続いているため、Masters Stage1 は国際大会ではなく各地域内限定での開催となりました。次回の「Masters Stage2」においては、アイスランドのレイキャビクで開催をしています。世界中から選出された 10 のトップチームが初めて LAN 環境下で対戦します。

詳細

<https://playvalorant.com/ja-jp/news/esports/reykjavik-iceland-to-host-2021-vct-stage-2-masters/>

■ライアットゲームズとは

2 人のゲーマー、マーク・メルルとブランドン・ベックにより『世界一プレイヤーを大事にするゲーム会社』をモットーに 2006 年に創業。2009 年には、デビュー作『リーグ・オブ・レジェンド(LoL)』をリリースし、プレイヤーとメディアの双方から高い評価を受ける。毎年開催される LoL の世界大会「リーグ・オブ・レジェンド World Championship (Worlds)」は、世界最大級の e スポーツイベントとして知られる。LoL10 周年となる 2019 年に『レジェンド・オブ・ルーンテラ』や『リーグ・オブ・レジェンド: ワイルドリフト』など、新しいタイトルの開発やモバイルプラットフォームへの移植、さらにオリジナルアニメーションなどを一斉に発表した。世界 20 以上のオフィスに 2,500 人以上のスタッフが在籍。

本社はカリフォルニア州ロサンゼルス。(2019 年 10 月現在)

ライアットゲームズ公式サイト: <https://www.riotgames.com/ja>

Riot Games Japan 公式 Twitter: <https://twitter.com/riotgamesjapan>

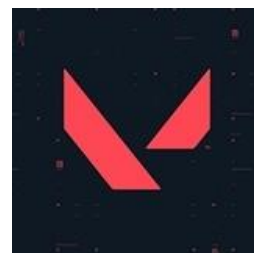


■『VALORANT』とは

『VALORANT (ヴァロラント)』は、5 対 5 で対戦する競技性の高いタクティカルシューターです。高い精度が要求される銃撃戦と、「エージェント」(キャラクター)固有の特殊能力を組み合わせた、本格派の銃撃戦が特徴で、プレイヤーの戦略的選択や柔軟なアイデア、そして一瞬のひらめきから生まれるチャンスがチームを勝利に導きます。マップは競技シーンを見据えて設計されており、何千時間プレイしても常に新鮮な戦いを体験できるような工夫が凝らしてあります。2020 年 6 月にリリースされた『VALORANT』は基本プレイ無料、世界中のより多くのプレイヤーが楽しめるよう幅広いスペックの PC に対応しています。ライアットゲームズでは、世界各地における最高クラスの専用ゲームサーバーとインフラの整備、独自開発のチート対策システムなど、タクティカルシューターの競技性を確保し、FPS ジャンルにふさわしいゲーム体験を実現する体制の構築に全力で取り組んでいます。

VALORANT 公式サイト: <https://playvalorant.com/ja-jp/>

VALORANT 公式 Twitter: <https://twitter.com/VALORANTjp>



■CyberZ について

代表取締役社長: 山内 隆裕 (<https://twitter.com/brother0820>)

スマートフォンに特化した広告マーケティング会社として 2009 年に設立しました。スマートフォン広告における運用・効果検証、交通広告やウェブ CM の制作など、幅広いマーケティング事業を展開。日本に加えて、サンフランシスコ、韓国、台湾にも支社を構え、国内広告主の海外進出および海外広告主の日本展開支援も行っております。また、メディア事業としてゲーム動画配信プラットフォーム「OPENREC.tv」、e スポーツ事業として、国内最大級の e スポーツイベント「RAGE」を運営しております。CyberZ100%子会社としては、フィギュア販売やオンラインくじなどのオンラインエンタテインメント事業をおこなう「株式会社 eStream」、e スポーツに特化した広告マーケティング事業「株式会社 CyberE」の事業展開をしております。

■RAGE とは

RAGE

RAGE (レイジ)とは、次世代スポーツ競技「e スポーツ」に様々なエンターテインメント性を掛け合わせた、株式会社 CyberZ、エイベックス・エンタテインメント株式会社と株式会社テレビ朝日の 3 社で協業し運営する e スポーツイベントおよび、e スポーツリーグの総称です。

RAGE では、主にオフラインで開催する一般参加型の「イベント」と、プロ選手による競技をオンラインで配信する観戦型の「プロリーグ」、2 つのプロジェクトを実施しています。「イベント」では、複数のジャンルに渡るゲームタイトルが一堂に介し、各タイトルの最強王者を決める e スポーツ大会のほか、会場限定の大会や新タイトルの試遊会、アーティストライブなども実施。

公式サイト: <https://rage-esports.jp/>

公式 Twitter: https://twitter.com/eSports_RAGE

公式 Facebook: <https://www.facebook.com/eSportsRAGE/>

公式 Instagram: https://www.instagram.com/esports_rage/

■ 本リリースに関するお問い合わせ

株式会社 CyberZ 広報担当: 城戸

E-mail: press@cyber-z.co.jp Tel: 050-5490-9001 Fax: 03-5428-2318