エージェント	チェンバー
マップ	ロータス
元動画	https://www.youtube.com/watch?v=atf5o7dUv-I
主に良かったところ	強気に撃ち合えている事、マップ特性を生かした動きと役割の理解
ラウンド別	
2-0	CからA側にローテートするまでの動き〇 相手のローテートを見れるポジションに入ってから、情報を聞いてローテート
	オペレーターでのワンピック率が高く、ラウンドを有利な形で進められているシーンが多い
7-5	味方の動きが想定より早いが、本体から離れた動きとして〇
7-7	人数不利状況の強気なアウトプレイ◎、他の選択肢も今後入ってくると尚いい
7-8	チェンバーの強みを生かしたワンピック、ロール理解〇
	ワンピック取った後の選択肢の幅が増えると尚いい。例: 一旦下がって味方と合流する。キルを狙うポジションを変えるなど
主に気になったところ	プリエイムとキー入力、撃ち合いのライン取り
ラウンド別	
2-0	考えながら動いてることはいいけど、考えがまとまってない状態で顔を出さない。→ この動画のように斜め移動での撃ち合いになりがち。
3-0	2-0の時と同じで斜め移動をしている。どこをどのラインで抑えるべきなのかの判断がもう少し欲しい。→ この場面はAキーとDキーだけで対応することが出来たのではないか。
4-1	1wayスモークがある時のアングルの抑え方。1wayスモークがあるのでもう少し左によって通りを確認してもいいのではないか。
5-2	斜め移動
5-4	オペレーターを持っている時のアングルの抑え方。ちらちらしすぎ
	自分のヘルスが無い時や、一方的に覗けるチャンスがある時はオペレーターの方が強い
6-5	スイッチを押す前の動作
7-7	見方のポジションと設置後どうなりそうかのおおよその把握が出来ていたかどうか。
7-9	メインに残るか残らないかと、どこまで撃ち合いに行くのか
8-9	オペレーターを持った時の射線の管理
9-11	自分がそのラウンドにどのように動くかを明確にして、無駄な思考を無くす
総評	
	強気に撃ち合いに行けているシーンが多く、ピック率が高いのはとてもいい。更にマップの特性を生かした動きなども出来ていて〇 ただし、細かい部分での撃ち合いの制度や、味方とのラインの取り方などはもう少し詰めていく必要がある。 やろうとしていることは悪くなく、使うエージェントにもよるが細かい動きの精度を上げていく事で伸びていくと思う。
	プリエイムの精度(キー操作含め)、状況に応じたライン取り、情報を元にリスク管理と予測を徹底する。