

稼働直前
総力特集
20P

2丁の銃で
世界を掴め!

ダブルガン

ガンズリンガー ストラトス

GUNSLINGER STRATOS

2つのガンデバイスと
チームバトルによって
生み出される、高い戦
略性と爽快感! スク
ウェア・エニックスが
新たに放つ対戦型ダ
ブルガンACT解禁!!

ガンズリンガー ストラトス
 ●メーカー: スクウェア・エニックス ●稼働時期: 7月12日順次稼働開始
 ●ジャンル: オンラインマルチ対戦型ダブルガンACT
 ●操作方法: ガンデバイス×2
 ●プレイ料金: 2プレイ / ¥200
 ●プレイ人数: 1~8人

スクウェア・エニックス×バイキング! 新機軸ガンアクション、ついに稼働!!

『機動戦士ガンダム エクストリームバースス』を制作したバイキングと、スクウェア・エニックスがタグを組んで開発した、対戦型ダブルガンACT『ガンズリンガー ストラトス』。7月12日の稼働日が、いよいよ目前に迫ってきた! ダブルガンデバイスが生み出す新たな操作感、そして4人対4人によるチーム戦などのほか、稼働前から賞金制の全国大会ツアーが予定されているなど、これまでにない要素&施策を打ち出し、かなりの盛り上がりを見せている。そんな話題のタイトルを、20ページにわたって大特集する!!



インパクトのある筐体が目印! 全国のツワモノたちとゲーセンで勝負しよう!!

▲本作には2つの勢力に分かれた、各10人のキャラクターが存在! キャラクターデザインは、島崎麻里氏、ワダアルコ氏、コヤマシゲト氏といった実力派クリエイターが担当している。

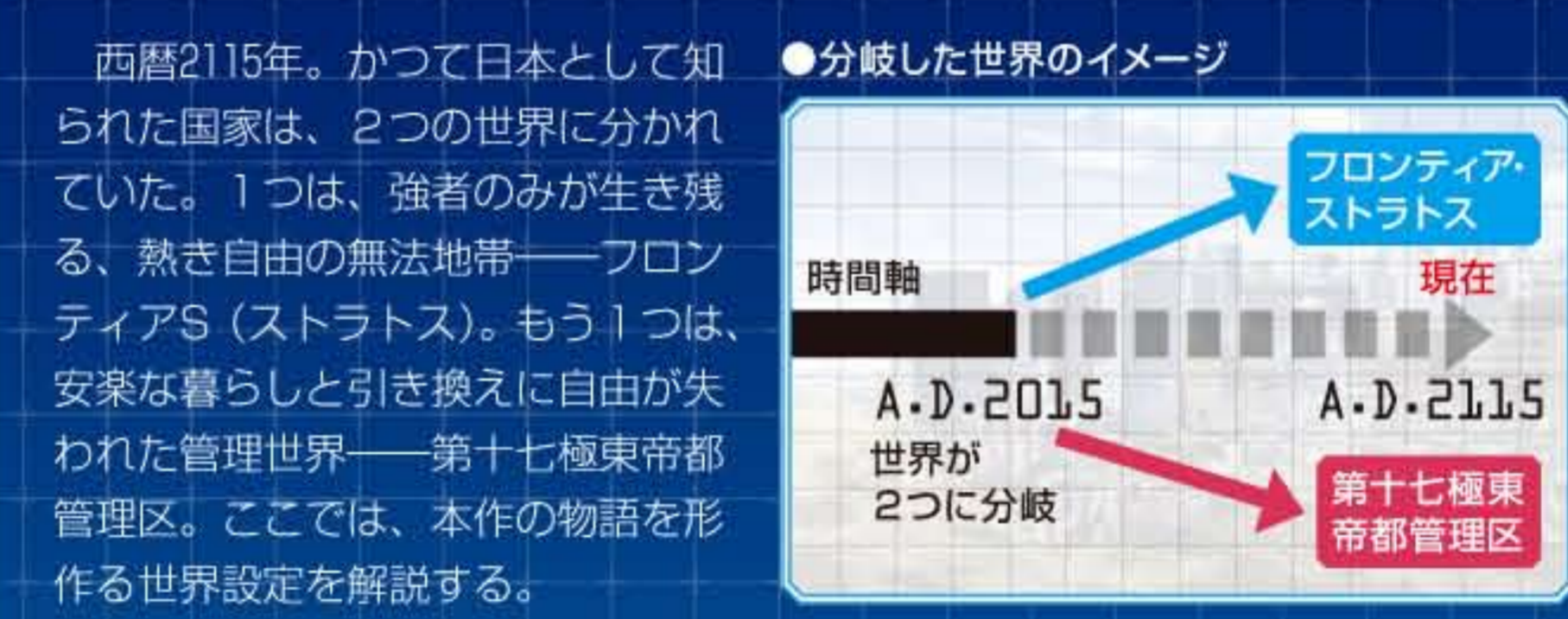
個性豊かなキャラクターたちが繰り広げるアツい銃撃戦!

モバイル&NESiCA対応! キャラクターカスタマイズも可能!

▶NESiCAでポイントを貯めて、モバイルサイトに接続すれば、キャラクターのコスチュームやウェポンバックなどをカスタマイズ可能。自分だけのお気に入りキャラを作り出そう。

WORLD PROLOGUE

2つに砕けた世界が、今再び融合を開始——物語をカタチ作るキーワード群に迫る



KEYWORD 02 ▶▶
第十七極東帝都管理区

ふくらみすぎた国債を多国籍企業に委ねた結果、国家は国体としての主権を喪失。かつての日本は企業直轄の私有地と化し、管理社会に委ねられることに。

KEYWORD 03 ▶▶
フロントニア・ストラトス

日本と呼ばれた国家の1つの姿。文明を失い、無法地帯と化したこの土地では、弱肉強食の生存戦争を強いられた若者たちが、必死に生き延びようとしていた。



KEYWORD 05 ▶▶
第2次越境作戦計画

第1次越境作戦と呼ばれた歴史変革作戦は失敗に終わったが、時空移動にはNDSFと呼ばれる特殊な素質を持つ人物が必要であるとの情報を得ることに成功する。このNDSFは、時空移動の際に必要な方向感覚を得るた



KEYWORD 04 ▶▶
適格者

時空移動に必要な素質を持つ人物のこと。この適格者であるためには、NDSFと呼ばれる脳の部位が活性化している、もしくはNDSF細胞から作られた生体インプラントを移植する必要がある。



▲適格者たちは、日本が存在していた2015年へと向かう。

めに必要な脳の1部位。新たに計画された第2次越境作戦で集められた多くの人たちは、民間人だがNDSFを持ち、特有の超感覚に恵まれていた。そして、世界の存亡をかけた、新たな作戦が展開されることとなる。

稼働直前総力特集
ガンズリンガー ストラトス

GUNSLINGER STRATOS SYSTEM GUIDE

画面中の敵を撃つだけでなく、2つのガンデバイスを駆使して移動や多彩な攻撃を行う本作。独自のシステムなど、基本を解説する。

01 ▶ 『ガンズリンガー ストラトス』の基本システムを解説!!

ここではゲームの流れや操作方法、画面の見方といった基本をチェック!

基本概要 ▶ ゲームの流れやルールを紹介

4対4のチーム戦が展開する本作のバトル。それぞれのキャラクターにはコストが設定されており、倒されることでそのコストが尽き、自軍の勢力ゲージが減少。制限時間内に相手勢力ゲージを0にしたチームの勝利となる。制限時間内に勢力ゲージを0にできなかった場合は引き分け!

選べるモードは下記に紹介している4つ。大きくは、ネットワークによって全国のプレイヤーを相手に戦う全国対戦と、CPUを相手に戦うミッション戦の2つに分かれるが、基本的なルールは変わらない。NESICAを利用すれば、武器やコスチュームのカスタマイズを行うことも。



▶ ミッション戦では、巨大な敵とのバトルも! 仲間と協力してミッション戦に挑むことも可能だ。



◀ それぞれ特徴の異なる10人のキャラクターから1人を選択! 所属する世界によって、見た目が大きく変化します。

基本的なルール

- 相手チームの勢力ゲージを0にすれば勝利!
- 制限時間は1試合180秒
- 制限時間内に決着が着かなかった場合は、両チーム引き分け

ゲームモード一覧

ネットワーク	全国対戦	ネットワークを使って全国のプレイヤーと対戦できるモード。自分のチームや相手チームは自動的にマッチングされるので、1人でも楽しめる。
ネットワーク	店舗チームVS全国対戦	店舗内にいるプレイヤーとチームを組んで、全国対戦に挑む。店内のプレイヤーが4人に満たない場合は、全国のプレイヤーが参戦することに。
店内	個人ミッション戦	1人でCPUを相手に戦うモード。初級、中級などのレベルが設定されており、初級では操作方法を確認できるチュートリアルをプレイ可能。
店内	協力ミッション戦	店舗内のプレイヤーと協力して、CPU戦を行うモード。こちらも初級、中級など、難易度を選んで挑むことができる。

ゲームの流れ



CHECK NESICAで武器やコスチュームをカスタマイズ!

「NESYS (ネシス)」とは対応ゲームのプレイデータを管理できるシステムで、専用カード「NESICA (ネシカ)」で利用可能。本作ではNESICA 1枚に1キャラのセーブができ、ゲーム内で入手できるポイントを使ってカスタマイズを行う。

▲ ウェポンバックやコスチューム、シンボルチャットの設定が可能!

画面表示 ▶ 画面内のさまざまな情報を把握せよ!

勢力ゲージやミニマップなど、画面にはさまざまな情報が表示されている。これらの情報を把握し、活用していくことが、戦場を生き残るための第一歩だ。ここでは、画面上に表示されるさまざまな情報を解説。



- 1 勢力ゲージ: 青いバーが自分のチーム、赤いバーが敵チームの勢力を表す。この勢力ゲージが0になると、バトルは終了。
- 2 武器情報: 装備している武器と残弾数。現在使用中の武器は明るく表示。プレイヤーの体力を表し、0になると一時的に戦闘離脱。耐久力とコストは、装備したウェポンバックによって変化する。
- 3 耐久力: ガンデバイスで狙いをつけた際に現れる照準。
- 4 ガンサイト: 戦いの残り時間をカウントダウン。全国対戦では180からスタートし、勝利がつかずに0になると引き分けに。現在プレイヤーがターゲットしている相手に表示されるマーク。
- 5 ターゲットマーク: 相手との距離に応じてマークの色が変化する。赤色のときには射撃範囲内であることを表し、オレンジ色に点滅したら格闘判定内。プレイヤーの位置を表示。プレイヤーチームは青、相手チームは赤のアイコンで表される。矢印はそのプレイヤーがターゲットしている相手、三角形はプレイヤーの視界を表す。
- 6 ミニマップ: 各プレイヤーがターゲットとしている相手を示すライン。相手との距離によってラインの色は変化する。
- 7 ターゲットライン: メッセージを表示。ライトガンデバイスのレバーを2回押すことで、事前に設定されたメッセージを表示する。
- 8 シンボルチャット: ジャンプや飛行可能時間をゲージの残量で表示。
- 9 ジャンプゲージ: 相手の耐久力は、キャラの頭にゲージで表示される。
- 10 相手の距離: 相手の距離に応じてターゲットマークの色が変化する。

操作方法 ▶ 2丁のガンデバイスを使った操作をマスターしよう

ガンデバイスを使って、敵に照準を合わせて狙い撃つだけでなく、移動やジャンプ、さらには武器を変更可能な本作。ここでは本作ならではの2丁のガンデバイスを使用した操作方法を紹介する。自身のキャラクターを思いどおりに動かせるように、操作方法を体で覚えさせよう。

移動 (レフトガンデバイスのレバー)

レバーを傾けた方向にキャラを移動させることができる。ガンデバイスを画面に向けて構えているときと、構えていないときでは、移動速度や視点の変化。ガンデバイスを画面に向けていないときのほうが素早く移動でき、視界も良好だ。

ジャンプ&飛行 (ジャンプボタン)

ライトガンデバイスにあるジャンプボタンを押すと、プレイヤーキャラが上空にジャンプ。ボタンを押し続けることで、ジャンプゲージが尽きるまで上昇続けられる。さらにジャンプボタンを2回押すことで、飛行が可能に。こちらもボタンを押し続けることで、ジャンプゲージがなくなるまで飛行し続けられる。



▲ 飛行は通常移動よりも速度が速いので、相手との距離を素早く詰めたいときにも有効だ。

ターゲット切り替え (ライトガンデバイスのレバー)

レバーを左右に傾けることで、ターゲットを変更できる。また、レバーを下に傾けることで自分に一番近い相手をターゲット可能だ。さらに、左右ガンデバイスのレバーを押し込むことでフリーカメラになり、自由に視点を操作できるように。解除する場合は、再度レバーを押し込めばいい。



▲ フリーカメラ時は右のレバーで視点操作可能

射撃 (トリガー)

射撃は、2丁のガンデバイスを画面に向けて、トリガーを引くことで行えるが、右で紹介する各スタイルによって繰り出せる攻撃が変化。ダブルガンスタイルでは左右のトリガーに対応した攻撃を行う。側面をくっつけるサイドガンスタイルや、上下に組み合わせるタンデムスタイルでは、ライトガンデバイスがメイントリガー、レフトガンデバイスがサブトリガーとなる。



格闘 (ガンデバイスのトリガーを画面外に向けて引く)

ターゲットマークがオレンジ色に点滅している状態で、左右どちらかのガンデバイスを画面外に向けてトリガーを引くと、格闘攻撃を繰り出せる。またレフトガンデバイスのレバーとの組み合わせで、さまざまな種類の格闘攻撃に変化。



シンボルチャット (ライトガンデバイスのレバーを2回押す)

ライトガンデバイスのレバーを2回押し込むと、仲間にメッセージを送信可能。左レバーの上下左右と組み合わせることで、メッセージを選べる。



▲ 送信するメッセージをモバイルサイトで事前に設定変更可能だ。

ガンデバイスの説明

2丁のガンデバイスに、それぞれレバーが存在。各レバーでどんな操作ができるのかなどを把握しておこう。



- 1 ライトガンデバイスレバー: 主にターゲットの切り替えと視点移動に使用。2回押し込むことで仲間にシンボルチャットを送ることも。
- 2 ジャンプボタン: プレイヤーキャラのジャンプ、飛行に使用する。ライトガンデバイス・レバーの左側に設置。
- 3 レフトガンデバイスレバー: プレイヤーキャラの移動に使用。また、格闘やシンボルチャットなどの種類を変更する際にも使う。
- 4 トリガー: 攻撃のすべてはトリガーで行う。画面に向けて引けば射撃、画面外に向けて引けば格闘を繰り出せる。

スタイルの切り替え

2つのガンデバイスを組み合わせることで、攻撃方法も変化する。



CHECK フィールドは全6種類! 日本の主要都市を舞台に激闘を繰り広げよ!!

東京や大阪など、実在する日本の都市を舞台に本作の戦いは繰り広げられる。現在選べるフィールドは全部で6つあり、いずれも日本を代表する、有名な場所ばかり。また周囲にある建造物のほとんどは、攻撃によって破壊することが可能だ。

▲ 日本屈指のデートスポットが戦場に! 遠くには観覧車も見える。

▲ 高低差が非常に大きい。高所を確保することが重要になる?

▲ 裏路地や障害物が無数に存在。比較的、開けたフィールドだ。

▲ 屋上の広い建物が多数存在。ビルを囲む回廊状の路地も存在。

▲ 中央は視界が開けているが、左右のビル群によって、見とおしが悪い。

▲ 歴史的建造物である名古屋城が舞台。城には金のジャチホコも。

▲ よく知られるビルが崩壊! 崩壊した後の様子にも注目!

▲ よく知られる街を舞台に戦いが展開。周囲の建物が...

02 バリエーション豊かな武器をスタイル別に解説

ここでは、ダブルガン、サイド、タンデムスタイル別に、各種武器を解説していく。

武器の基礎知識 ▶ キャラごとにウェポンバックを選択可能

武器は多彩な種類があり、ダブルガン、サイド、タンデムスタイル別に系統が異なる。バトルで使う武器は、各キャラ別のウェポンバックのなかから、好みのバックを選択可能。ウェポンバックは、それぞれで

武器のレベルや使える武器が異なり、それによってコストも変化する。基本的には武器のレベルが上がると、性能がアップし、コストも上昇。自分の戦い方にあったウェポンバックを選択しよう。

仲間と自分のコストのバランスがカギ

ウェポンバックは、モバイルサイトで事前に登録しておいたなかから選択。チームのバランスに合ったウェポンバックを選ぶようにしておきたい。

戦前に相手の情報を確認することも可能。ウェポンバックやコストを確認して、どの敵を優先的に狙うかなどを決めておこう。

CHECK 接近戦では格闘が強力な武器に!!

格闘攻撃は全キャラ共通で存在し、ロックオンした敵と至近距離になると使えるようになる。各キャラによって格闘の性能は異なるが、基本的には敵を打ち上げたり、左右に回り込みながらの攻撃、突きなどのダウンを奪えるものを所持している。それぞれレベル入力で攻撃が変化するので、敵の動きや状況にあわせて、的確な格闘攻撃を繰り出せるのが重要になる。

確実にダウンを奪える格闘攻撃

攻撃モーションにかかわらず、ヒットすればダウンを奪える。また打ち上げ攻撃なら追撃も可能なため、さらなるダメージを狙える。

サイズの大きいジョナサンは、格闘の攻撃範囲も広い。反面、周囲の仲間にもヒットさせやすいので、使うタイミングを見極めたい。

キャラによって攻撃範囲は異なる

ダブルガンスタイル ▶ 攻撃から補助までキャラ別に大きく異なるメインウェポン

ダブルガンスタイルでは、主に左右で別々の武器を扱うことが多い。ハンドガンをはじめ、全体的に近～中距離向けの武器がそろっており、弾数も平均的に扱いやすいのが特徴。キャラによってはシールドやステルス装置など、補助的な武器を扱えるものも。

ハンドガン // クセがなく扱いやすい武器

徹をはじめ、複数のキャラが扱えるダブルガンスタイルの基本的な武器。射程は近～中距離で、威力は低いが、連射性能が高いので、手数で補うタイプの武器だ。弾速も速めで、プレも少なく、照準さえ合っていれば、比較的ヘッドショットを狙いやすいという利点もある。

プラスマガ // 威力重視の単発武器

主にジョナサンが扱える武器。着弾時に爆発を起こすプラズマ弾を放つ。弾数が少なく、連射性能も低めだが、威力は高い。爆風により敵を巻き込める性能を持つ。

ビームガン // 貫通特性を持つハンドガン

主にアーロンが扱える武器。ハンドガンと比べると射程が長く、威力も高いが、弾数は少ない。またビーム弾はキャラクターを貫通する特徴がある。

ビームロッドガン // 敵を空中に拘束

主にアーロンが扱える武器。ヒットした敵をしばらく空中に固定できるという性能を持つ。攻撃自体にダメージはないため、必ず追撃でダメージを与えていこう。

高威力の武器で追い撃ち!

拘束時間は約3秒ほど。この武器で、一気に耐久力を削ろう。

スタンガン // 敵を行動不能に

主に稜が扱える武器。ヒットした敵をシビれさせ、しばらく行動できなくなる性能を持つ。攻撃自体にダメージはなく、追撃することが前提。距離をとろうとする敵や、高威力の武器を持つ敵の足止めなどに最適だ。

マシンピストル // 1度に3連射するハンドガン

主にしづねが扱える武器。1度の攻撃で3連射が可能。威力は高い。弾数は同レベルのハンドガンに比べて多く、連射できるのが強み。ただし、トリガー押しっぱなしでの連射はできず、連打が必要。

マグナム // ダウン性能の高い近距離武器

主に鏡磨が扱える武器。弾数が6発とかなり少ないが、威力とダウン性能が非常に高く、一発でダウンを奪えるのが特徴。連射性能が低いので、しっかりと狙いをつける必要がある。当てやすい近距離で使うのがベスト。

ハンドガトリングガン // 連射性能に優れた重武器

主に旭が扱える武器。トリガー押しっぱなしで連射を行える武器で、威力は低いが非常に高い連射性能を持つ。ただしレベル3でも装弾数が40発と少なめ。

ビームハンドガトリングガン // 高威力のガトリングガン

主にレミーが扱える武器。ハンドガトリングガンに比べて威力が高く、弾数も多くなっている。その反面、連射性能はやや低い。扱いやすさはハンドガトリングガンとあまり変わらないが、射程が長く、中距離以上まで安定して狙える。またビーム弾は貫通性能を持つ。

鉄球ハンマーガン // 高威力の鉄球を打ち出す

主にジョナサンが扱える武器。巨大な鉄球を打ち出す武器で、弾数は1発のみ。高い威力を持ち、ヒットした敵を確実にダウンさせられる。鉄球の弾速がほかの武器に比べて遅めなので、ヒットさせるにはややコツが必要。鉄球が大きいので、近距離で使うと効果的だ。

トラップガン // 触れると爆発する罠を射出

主にオルガが扱える武器。球体状の爆弾を射出する武器で、触れると爆発し、敵をダウンさせることができる。爆弾は敵が触れるほか、攻撃によって任意に起爆させることも可能。敵だけでなく、自身や味方にもヒットするので、使用する場面には十分注意したい。

トラップガン // 触れると爆発する罠を射出

主にオルガが扱える武器。球体状の爆弾を射出する武器で、触れると爆発し、敵をダウンさせることができる。爆弾は敵が触れるほか、攻撃によって任意に起爆させることも可能。敵だけでなく、自身や味方にもヒットするので、使用する場面には十分注意したい。

触れると爆発!

ダウンした相手の周囲に、爆弾をばらまききこまれないように!

小型炎放射器 // 延焼効果で敵を足止め

主にしづねが扱える武器。トリガー押しっぱなしで炎を放射し続ける武器で、威力は低い。ただ着火させれば、敵はその場で炎を振り払う動作を行い、スキだらけになる。射程は近距離で、装弾数は攻撃し続けることで減少していく。ただし装弾数は多いので長く扱える。

指向性シールド // 前方からの射撃を完全防御

主に鏡磨が扱える武器。自身の前方にシールドを張ることで、前方からの射撃攻撃を完全に防げる。シールド展開中も、ほかの武器での攻撃は可能だ。ただし、側面や背後、格闘攻撃などは防ぐことができない。

反射型シールドも!!

反射型シールドも!!

エリアシールド // 広範囲シールドで味方を防護

主に鏡華が扱える武器。自身を中心に広範囲のシールドを展開する。エリア内には味方も入るので、援護に最適。指向性シールドと同様、ほかの武器で攻撃可能。

オールレンジからの射撃を防ぐ

オールレンジからの射撃を防ぐ

ステルス装置 // 姿を隠して距離を詰める

主に稜が扱える武器。トリガー押しっぱなしにしている間、姿が透明になり、敵からの射撃を受けにくくなる。また、この武器では敵にダメージを与えられないが、相手の格闘も当たりにくくなるため、接近戦を仕掛けるのに最適。ただし攻撃すると解除される。

ヘッドショットを狙え!

ヘッドショットを狙え!

サイドスタイル ▶ 連射性能に優れたものや足止めに最適な武器がそろう

サイドスタイルでは、マシンガンをはじめ、連射性能の高い武器が数多くそろう。全体的に中距離向けの武器が多い傾向にあるようだ。また一部のキャラには、ボーラランチャーやグラビティガンなど、足止め用の武器が存在するのも特徴。

マシンガン // 瞬間火力に優れた連射武器

主に徹が扱える武器。高い連射性能を持ち、瞬間火力に秀でている。トリガー押しっぱなしで連射できるので、大ダメージを与えやすい。装弾数も多く、扱いやすい武器だ。ハンドガンに比べて照準のスピードが遅く、小回りがききにくいので、中距離での使用がベスト。

ディスクマシンガン // 追尾性能の高い弾を放射

主に稜が扱える武器。ロックオンした敵を追尾する手裏剣型の弾を1度に4発放つ。追尾性能に優れており、高い命中率を発揮。射程は近～中距離が最適だ。

敵を捉えて連射!!

敵を捉えて連射!!

ショットガン // 散弾を放つ近距離戦のカナメ

主に鏡磨が扱える武器。弾が広範囲に散弾する武器で、至近距離であるほど威力が増す。連射性能はかなり低いがダウン性能が高いので、一気に距離を縮めたところで使っていきたい。

タンデムスタイル ▶ 高威力の武器が多数そろう一撃必殺のスタイル

タンデムスタイルでは、アサルトライフルをはじめ、高威力の武器が多数存在。また回復ライフルやプラズマ波動砲など、各キャラの個性に応じた武器が多く、最も戦局を左右するスタイルとも言える。全体的に装弾数が少なく、連射性能は低いものが多い。

アサルトライフル // 高威力の弾を3連射するライフル

主に徹が扱える武器。1度の攻撃で3連射するライフルで、高威力かつ射程が長いのが特徴だ。連射性能も高く、瞬間火力も秀でている。ただし、小回りが効かないため、近距離の敵には不向き。中～遠距離の敵に対しての使用が効果的だ。

スナイパーライフル // スコープをのぞいて遠距離狙撃

オルガが扱える武器。スコープをのぞくことで狙撃が可能で、非常に高威力なのが特徴だ。ダウン性能も高く、1発でダウンを奪える。ただし弾数は少ないので、確実に狙いたい。スコープをのぞくため、周囲の状況を確認しづらくなり、攻撃を受けやすくなるので注意。

超遠距離狙撃の一撃!

超遠距離狙撃の一撃!

回復ライフル // 味方の耐久力を回復

主に鏡華が扱える武器で、味方の耐久力を回復できる。回復時は自身の耐久力が減少するリスクがあるが、回復する耐久力は対象の初期耐久力から+100まで可能。ヒットした個所によって回復量が異なるのもポイント。

ヘッドショットを狙え!

ヘッドショットを狙え!

フルオートショットガン // 高い連射性能を持つ

主に旭が扱える武器。ショットガンと似た性能の武器だが、連射性能が非常に高い。トリガー押しっぱなしで、弾を撃ち尽くすまで自動で連射する。

威力を犠牲にして連射性能アップ

威力を犠牲にして連射性能アップ

ビームショットガン // ビームの散弾を降らせる

主にジョナサンが扱える武器。フルオートショットガンと似た性能を持ち、散弾する弾をフルオートで連射する。威力は低いが中距離まで届く射程を持つ。弾数が少ないので、一度の攻撃で撃ちきり、すくりにリロードを。

ガトリングガン // 高威力かつ連射性能に優れた重武器

主に鏡磨が扱える武器。遠距離まで届く高威力の弾を連射できる武器で、トリガー押しっぱなしでオート連射が可能だ。装弾数も多いので、長期戦に適している。ただし照準が動かしにくく、近距離戦には不向き。敵との距離感が重要な重武器となっている。

ニードルガン // ロックオンして追尾する

主にレミーが扱える武器。敵を照準に捉えてロックオンし、着弾すると爆発する弾を放射する。1度に2発発射でき、頭上で少し滞空したのち攻撃を行う。サブトリガーで連射性に優れたビームマシンガンも発射可能だ。

ハーブガン // 敵を吹き飛ばすモリを放射

主にしづねが扱える武器。直線的に飛びモリを放射する武器で、弾速が非常に速く、ヒットした敵を吹き飛ばすことができる。サブトリガーで地雷の設置が可能。

グラビティガン // 敵を引き寄せせる重力弾

主にオルガが扱える武器。着弾後に敵を引き寄せせる重力弾を放つ。敵味方問わずに引き寄せられるので、使う場面が重要。この攻撃でダメージは与えられないので、追撃は必須。また起爆タイミングは任意で調節できる。

敵を引き寄せで足止め!

敵を引き寄せで足止め!

グレネードランチャー // 高威力の爆発弾を放射

主にしづねが扱える武器。弾数は少ないが、着弾時に爆発する高威力の弾を放射する。ダウン性能が高いのも特徴だ。近距離では、自分も巻き添えを受ける可能性があるため、中距離での使用が望ましい。

ボーラランチャー // ヒット場所で効果が異なる拘束弾

主に稜が扱える武器。ヒットした相手に巻き付けて拘束する弾を放射する。この弾は上半身にヒットすると、しばらく武器が使えなくなり、下半身にヒットすると動けなくなる効果がある。ヒットした状況に合わせて、相手にどのような追い討ちを狙うかを決めておきたい。

ビームライフル // 高威力のビーム弾で狙撃

主にアーロンが扱える武器。射程距離の長いビーム弾による、強力な一撃を放てる。連射性能は低いが、装弾数は多めで、リロードを気にすることなく扱える。ただし、小回りが効かないので、近距離では狙いを定めにくい。敵との距離が十分にあるときに狙っていきたい。

ビームマシンガン // 強力なビーム弾を高速連射

主にアーロンが扱える武器。マシンガンと似たような性能を持ち、1発1発の威力は低いが連射性に優れるため、瞬間火力は高い。トリガー押しっぱなしでオート連射が可能で弾も同様だ。遠距離だと弾が散り過ぎるため、中距離での使用が好ましい。

ロックオンミサイルランチャー // 高威力の追尾武器

ジョナサンが扱える武器。対象をロックオンしたあと、追尾するミサイルを2発放射する。追尾性能が非常に高い。複数弾発射可能なため、火力も高い。発射時に弾道が少し広がるので、中～遠距離での使用がベスト。

連射して広範囲攻撃

連射して広範囲攻撃

反物質ミサイルランチャー // 建物を破壊する超広範囲武器

レミーが扱える武器。着弾時に超広範囲、高威力の爆発を引き起こす反物質ミサイルを放つ。射程は遠距離。弾速は遅いが、発射タイミングを任意で調節できるので、敵の動きを予測して使うことが重要となる。

ロケットランチャー // 爆風で周囲を巻き込む

主にしづねが扱える武器。発射後に直進するロケットを放つ武器で、着弾時に爆風で周囲を巻き込めるのが特徴。射程が中～遠距離と長めなので、必ず自身が爆風に巻き込まれない距離から攻撃すること。

使用するタイミングが重要

使用するタイミングが重要

プラズマ波動砲 // 強力なレーザーを照射!

主に旭が扱える武器。トリガーを押しっぱなしにすることで、高威力のレーザーを照射して攻撃する。照射中は自由に軌道を変えられるのも特徴だ。建物を破壊できるので、隠れている敵を攻撃できるのも強み。

開幕直後に強烈な一撃!

開幕直後に強烈な一撃!

開幕直後に強烈な一撃!

開幕直後に強烈な一撃!

03 戦い抜くための実践ポイントを解説

初心者はもちろん、本作をプレイするうえで押さえておきたいポイントを解説！ まずはこれらを実践していこう。

2丁のガンデバイスを使いこなす必要がある本作だけに、初めてプレイするプレイヤーは戸惑う部分も多いはず。これまでに解説してきた操作方法などの基本をある程度理解したら、下で挙げたポイントに注意しつつ、戦っていこう。立ち回りのポイントはもちろん、4人でチームを組んでプレイする際の心構えなども紹介。これらのポイントに気をつけながら、ステップアップを目指せ！



▶リロードにも注意が必要。弾が尽きそうになったら、スタイルを変えて効率的に戦おう。

◀ヘッドショットならダメージが増加！ 操作になれてきたら、積極的に狙っていこう。



『ガンズリンガー ストラトス』実践3カ条

1 足を止めず、常に動き回るべし！
その場に立ち止まることは、敵に狙われてくれと言っているようなもの。常に移動を心がけ、狙われないように！

2 ミニマップで絶えず戦況を確認すべし！！
ミニマップを見れば、周囲の状況や誰が狙っているかなどもわかる。囲まれないような位置取りも心がけたい。

3 耐久力&勢力ゲージを見ながら行動を決めるべし!!!
自分や仲間はもちろん、相手の耐久力や勢力ゲージを確認しつつ、攻めに徹するか、仲間のサポートに回るかなどを判断し、行動しよう。

戦闘指南 ▶ 戦場で生き延びるためのポイントをチェック！

Point 01 ▶ 武器ごとの射程をターゲットマークでチェック

各武器ごとに設定されている射程距離。当然ながら、射程距離内で攻撃しなければ、相手にダメージを与えることはできない。各武器の射程は、ターゲットマークの色で判断可能。ターゲットマークの色と射程の関係は右のとおり。これらの色を把握しておけば、ムダ弾を撃つこともなくなり、より効率的に戦うことができるはずだ。

ターゲットマークの種類

- 黄色 (射程内)**
◀射程内に相手がいる状態。狙いをつけて攻撃せよ！
- オレンジ色 (格闘可能)**
◀この色のときに画面外に向けてトリガーを引けば格闘攻撃に。
- 緑色 (射程外)**
◀射程外のため、攻撃をしても相手にダメージは与えられない。
- 灰色 (攻撃不可)**
◀相手のダウン時など、一時的に攻撃を受け付けない状態。



◀射撃なら、移動に意識を集中しよう。

Point 02 ▶ ミニマップを見て戦況を把握！

戦闘において最も危険なのは、複数の相手にはさみ撃ちに合うことだ。常にミニマップを気にしつつ、2人以上の敵からターゲットとされていないか気を配りたい。逆に、攻める場合は仲間の狙う相手と一緒に攻撃するのが効果的だ。



▶周囲に敵が多くなると、狙われていなければ、大胆な行動もアリ！自分が狙われていないかの確認は忘れずに。

Point 03 ▶ ジャンプゲージの残量に気を配ろう!!

ジャンプゲージがなくなってしまうと、一度どこかに足を着かなければゲージは回復しない。相手に狙われているさなか、ジャンプゲージがなくなるだけは避けたいところ。長時間の飛行や大ジャンプは極力避け、ジャンプゲージの消耗には十分注意したい。



チームプレイ ▶ 4人でチームを組んでプレイする際の心構え

4人のチームで戦う際、個人の技術はもちろん、仲間同士の連携が最も重要となる。チームで戦うなら、店舗内に4人が集まり、声を掛け合いながらプレイするのが理想。自分の状況や、誰を狙うのかなど、声を掛け合える利点を最大限に活用し、敵を倒していこう。ネットワークで見知らぬ人とチームを組む場合でも、仲間の状況に気を配りながら戦うことで、連携も十分に可能だ。

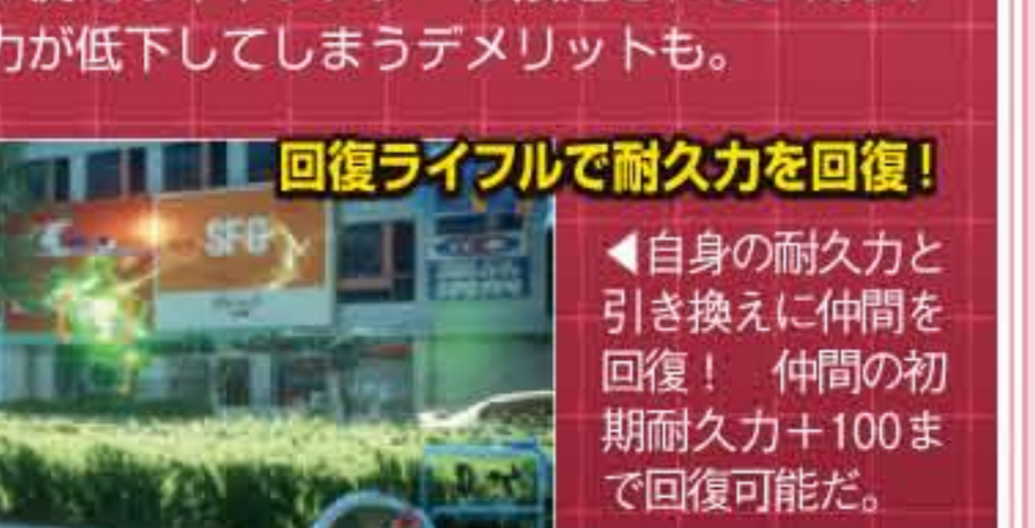
チームプレイの基本

- それぞれの役割を事前に決めておく
- どの敵を狙うかなどを指示し合う
- 1人の敵を複数で狙う
- 単独行動は厳禁！



CHECK 仲間を支援できる武器を持つキャラを使いこなせ！

豊富な武器のなかには、仲間の耐久力を回復できるものや、シールドで攻撃を防げるものなども存在。こうした武器で仲間をサポートすれば、勝率も上がるはず。ただし、これらの武器は使えるキャラクターが限定されていたり、総合的な攻撃力が低下してしまうデメリットも。



GUNSLINGER STRATOS CHARACTER GUIDE

枝分かれした2つの未来に生きる10人の若者たちが、自分たちの世界を守るために戦いの舞台に立つ！

各勢力10人ずつの銃士で戦場を駆け巡れ！

本作はクレジットを投入すると最初に「フロンティアS (ストラトス)」が「第十七極東帝都管理区」どちらかの勢力を選ぶことになる。そのあとモードを選択し、使用キャラクター選択画面へと移行する。キャラクターごとに使用できるウェポンパックが異なるため、プレイスタイルに合ったものを選びよう。なおどちらの勢力のキャラを選ぶかは、見た目でも問題ない。



▲弱肉強食の生存競争を強いられるこの世界では、誰もが自由に生きていることもあり服装はバラバラ。カラーは白や青が多め。



▼ほとんどのキャラクターが「アルクトゥルス学園」の生徒であることから制服のようなデザインが多め。メインカラーは黒と赤だ。

NESiCAやモバイルサイトを活用して、カスタマイズをしよう！

NESiCAを使ってプレイしたあと、それをモバイルサイトに登録すると、さまざまなサービスが受けられるようになる。シンボルチャットの内容も変えられるため、ネットワークでつながっている仲間に対しての意思疎通に役立てよう (最大16文字)。ウェポンパックやコスチュームを購入するには、対戦成績画面で表示される「GP」が必要となる。たくさんプレイしてゲットしよう！

モバイルサイトでできること

- ・対戦成績やキャラクター使用率の確認
- ・シンボルチャットの設定
- ・武器やコスチュームの購入、変更

GUNSLINGERSTRATOS.net

- 7月12日サービス開始予定
- 月額：¥300 (税込)
- 携帯電話、スマートフォンに対応

ウェポンパックによってHPやコストが変化！

キャラクターの武装はウェポンパックによって決まっている。ゲストプレイ時は標準装備で固定だが、NESiCAを使用したり、モバイルサイトで購入したりすることで利用できるウェポンパックが増えていく。種類によってキャラクターのHPやコストが変化するため、チームメンバーのバランスを見ながら決めよう。なお、ゲーム中で選択できるウェポンパックは3つまでで、どれをセットするかは事前にモバイルサイトで決められる。



Gunslinger Stratos.net

OFFICIAL MOBILE SITE

「Gunslinger Stratos.net」へようこそ！

ログイン

初めての方はこちら

風登徹

フロンティアS 第十七極東帝都管理区

久力値: 360

攻撃力: [Progress Bar]

移動力: [Progress Bar]

腕力: [Progress Bar]

キャラクタータイプ: 近・中・遠距離武器をバランス良く持つスタンダード型

初期装備武器セット: 標準型「レンジャー」



▲購入にはポイントが必要となるため、ウェポンパックの内容をしっかりと見て、自分のプレイスタイルに合うか考えよう。



▲マッチング中は相手の戦績や、ウェポンパックの内容が確認可能。これを見て戦術を考えるのも重要だ。

例) 風登徹の場合 (P.12からのリストに対応)

武器セット	コスト	ダブルガンスタイル (左)
標準型「レンジャー」	1700	ハンドガンLv.4
標準型「アサルト」	1700	指向性シールド
高火力「アサルト」	2000	マシンピストルLv.2
高コスト型「レンジャー」	2500	ハンドガンLv.5
低コスト型「レンジャー」	1500	ハンドガンLv.2

→ NESiCA未使用時のウェポンパック
→ NESiCA使用時に選択可能なウェポンパック
→ モバイルサイトに加入すると購入できるカスタマイズウェポン

CHECK コスチュームを購入して自分好みにコーディネート！

モバイルサイトではプレイで獲得したGPを使って、コスチュームを購入できる。パーツは頭、上半身、下半身の3つに分かれているが、パーカーやワンピースなど一体型のもも存在。戦闘の性能にはまったく影響がないため、好きなようにカスタマイズしてほかのプレイヤーと差をつけよう！





風澄 徹
カズシゲ 徹

第十七極東帝都管理区所属

フロンティアS所属

CHARACTER PROFILE
メルキゼデクが運営する幹部養成学校の生徒。幼いころに両親を亡くしているが、優秀な能力を買われ学級委員を任されている。タイムリーパーの適格者であり、将来の市民権を得るため、戦いに参加することに。

CHARACTER PROFILE
孤児であるが自活しており、自分と似た境遇の少年たちによる自警団、バスターのリーダーを務める。リーダーのわりに存在感が薄いが、チームがピンチの際は非常に頼りになるので仲間から信頼されている。

仲間思いで責任感の強い、頼れるリーダー

仲間思いで責任感の強い、16歳の青年。お人よしで周りから頼られがちなので、常に慎重な判断を心がけようとするクセがある。また、物事を深く考えすぎるあまり、悲観的になりがちで、皮肉めいた発言をすることも。そのせいで冷徹な性格と勘違いされることもあるが、本来は人情家で困っている人を放っておけない性格。この戦いでも、相手の世界を滅ぼす以外の方法を模索し、情報を集めている。



▲仲間を安心させる包容力や、的確な判断力を買われリーダーとなった徹。自分たちの時代を守るため、今回の戦いに参戦すること。



「平衡感覚」に特化した能力を備える

▲空中を激しく飛び回りながらも、バランスを保つしっかりと銃をホールドすることができる。

▲風澄徹の武器セット一覧

使用制限	武器セット	コスト	ダブルガンスタイル (左)	ダブルガンスタイル (右)	サイドスタイル	タンデムスタイル
なし	標準型「レンジャー」	1700	ハンドガンLv.4	ハンドガンLv.4	マシンガンLv.3	アサルトライフルLv.3
NESICA使用	標準型「アサルト」	1700	指向性シールドLv.3	マシンピストルLv.2	ショットガンLv.3	ロケットランチャーLv.2
	高火力型「アサルト」	2000	マシンピストルLv.2	マシンピストルLv.2	ショットガンLv.4	ロケットランチャーLv.4
モバイルサイトへの登録が必要	高コスト型「レンジャー」	2500	ハンドガンLv.5	マシンガンLv.5	アサルトライフルLv.5	アサルトライフルLv.5
	低コスト型「レンジャー」	1500	ハンドガンLv.2	ハンドガンLv.2	マシンガンLv.2	アサルトライフルLv.2

標準セット 戦術指南 ▶ 武器はどれも扱いやすく、初心者でも安定して立ち回れる!

徹の標準セットは両手にハンドガンのダブルガンスタイル、マシンガンのサイドスタイル、アサルトライフルのタンデムスタイルと、非常に扱いやすい武器がそろっているのが特徴。近～中距離では取り回しのよいハンドガンとマシンガン、遠距離では比較的射程の長いアサルトライフルに切り替えて戦えば、どんな距離でも上手く立ち回れるのが最大の強みだ。アサルトライフルの射程は長めであるとはいえ、戦闘開始直後は射程外であることが多いため、ある程度接近してから構える必要がある。徹は機動性が高いのでジャンプや飛行をうまく使い、オブジェ

クトを盾にしつつ接近し狙撃するようにしよう。相手に接近したあとは、ハンドガンとマシンガンの集中放火をたたき込む。左右のハンドガンで同時攻撃し、弾薬が尽きたらマシンガンに切り替えて攻撃、その後再びハンドガンで攻撃という流れに持ち込めば、大きなダメージを相手に与えられる。ハンドガンはリロードタイムが短いので、上手くやれば手を休めことなく射撃を続けることも可能だ。相手がひるんでいるスキに格闘を繰り返すのも有効な戦法。とはいえ、射撃だけでも十分に強いので、格闘になれないうちは、射撃のみで攻めるのも1つの手だ。



▲敵の格闘は、攻撃を集中して当てることでキャンセル! マシンガンやハンドガンは弾速も速く狙ったところに当てやすいので、ヘッドショットで大ダメージも狙いやすい。

POINT 01 アサルトライフルは視界がかなり狭くなるので注意!



▲相手のジャンプゲージが尽きたときなどはアサルトライフルで狙撃するチャンス! 威力が高い武器なので、確実に相手に当てられる自信があるなら、積極的に狙ってほしい。

アサルトライフルは遠方の相手に届くうえ、弾速も速いので使いやすい武器。しかし、この武器を構えると視界が非常に狭くなるうえ、移動速度も大幅に下がってしまう。よって、使用する際は、建物の屋上など、見晴らしがよく、相手に背後を取られても気づきやすい場所がオススメ。相手に囲まれたら構えるのをやめ、体勢を整えよう。

POINT 02 飛行ですばやく接近し、マシンガンで一気に攻める!

マシンガンはトリガーを引き続けることで連射が可能。そのため移動中でも発射位置を調整しやすい。また射程もわり

と長く設定されているので、飛行しながらの射撃が行いやすいのも大きなメリット。一気に接近して耐久力を奪い取れ!



▲建物の陰から飛び出してマシンガン撃ち、その後離脱。トリガーを引き続けるだけで移動に集中できてオススメの戦法だ。なお、1度の連射は16発まで可能。



片桐 鏡華
カタ桐 キョウカ

第十七極東帝都管理区所属

フロンティアS所属

CHARACTER PROFILE
アルクトゥス学園に通う生徒の1人で、自称「学級委員長候補」。メルキゼデク重役を務める片桐家という立場を利用し、生徒間の派閥争いで陥れられている徹のことを陰からサポートしている。

CHARACTER PROFILE
片桐組組長の娘でありながら、家には帰らず徹たちのチームに入り浸っている。両親は黙認しているが、鏡華は妹を連れ戻したいと考えている。徹は鏡華を刺激しないため、彼女は正式なメンバーに加えていない。

瞳に映るのは徹だけ! 2つの顔を持つ乙女

仲間である風澄徹のことが大好きで、積極的にアピールを続けている。恋する乙女16歳。好きな相手にはどこまでも優しく、嫌いな相手には冷酷非道な態度をとるといった二面性を持つ。しかし、本人は合理的にふるまっているつもりで、意識的に態度を変えているつもりはない。過保護で口うるさい兄の鏡磨のことは、うっとうしいと思っているが、家族としての情は残っているらしい。



▲2つの世界の戦いよりも、徹にどれだけアピールできるかというこのほうが大事という、恋に猪突猛進な一面もある。



「恋路をジャマする奴は誰だって許さない!

▲違う世界の自分に対しては強い嫉妬心を感じており、絶対に倒すと誓っている。

▲片桐鏡華の武器セット一覧

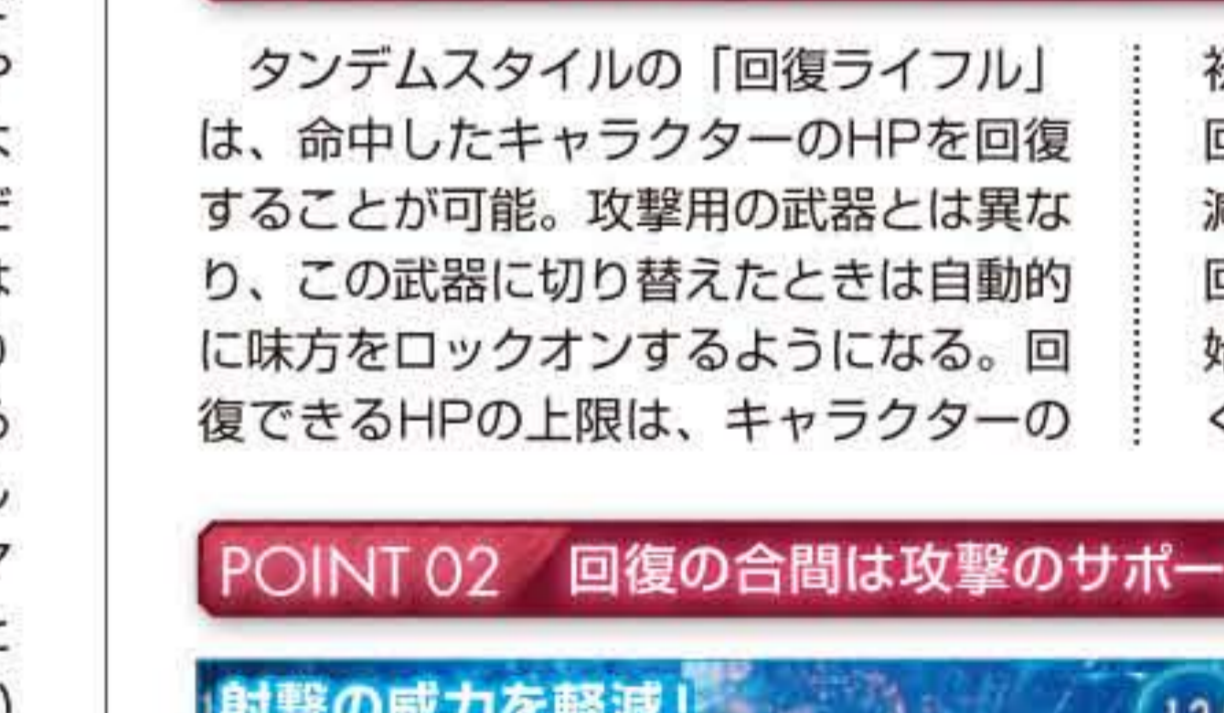
使用制限	武器セット	コスト	ダブルガンスタイル (左)	ダブルガンスタイル (右)	サイドスタイル	タンデムスタイル
なし	標準型「メディック」	1600	エリアシールドLv.2	ハンドガンLv.2	マシンガンLv.2	回復ライフルLv.3
NESICA使用	標準型「サポート」	1600	エリアシールドLv.1	ハンドガンLv.2	グラビティガンLv.2	ロックオンミサイルランチャーLv.2
	中距離型「サポート」	1600	エリアシールドLv.1	ハンドガンLv.2	ボーラランチャーLv.2	アサルトライフルLv.2
モバイルサイトへの登録が必要	高コスト型「メディック」	2500	エリアシールドLv.5	ハンドガンLv.5	マシンガンLv.5	回復ライフルLv.5
	低コスト型「メディック」	1400	エリアシールドLv.2	ハンドガンLv.1	マシンガンLv.1	回復ライフルLv.2

標準セット 戦術指南 ▶ 仲間をいかにたくさん回復するかがポイント!

鏡華は、数少ない回復武器を扱うキャラクター。勢力ゲージは撃破されたキャラクターのコストぶん減少するので、なるべくコストが高いキャラクターを優先して回復するように心がけよう。ただし、回復手段を持っているがゆえに敵から狙われやすい。できるだけ立ち止まらないようにしよう。回復ライフルはダウン状態でも命中するため、ダウン中に減少したHPを回復してあげると、復帰後に味方が動きやすくなるはずだ。なお、店舗内チームで戦うときは左から2番目の台がオススメ。仲間のモニターを直接見れば全員のHPが確認しやすいから。ブ

レイ中に見る余裕がなくても、撃破されたから復帰するまでの時間にチェックできる。HP回復以外にも範囲シールドやマシンガンなどを扱えるので、状況によってさまざまな立ち回り方が可能。ただし、ダブルガンスタイルのハンドガンは装弾数が11しかなくて攻撃面はやや頼りないうえに、範囲シールドも使いどころを誤ると、格闘攻撃のエジキになってしまう。それに対してサイドスタイルのマシンガンは連射性があり、装弾数も28と多くて扱いやすい。そのため、慣れないうちはサイドスタイルとタンデムスタイルを交互に切り替えるといいだろう。

POINT 01 回復すると自分のHPが減ってしまう点に注意!



▲自身を中心に射撃シールドを展開する、エリアシールド。格闘攻撃は防げないため、敵が近くにいる状況には向かない。

タンデムスタイルの「回復ライフル」は、命中したキャラクターのHPを回復することが可能。攻撃用の武器とは異なり、この武器に切り替えたときは自動的に味方をロックオンするようになる。回復できるHPの上限は、キャラクターの初期HPから+100。回復に成功すると、回復した量の約半分くらい自身のHPが減るが、残りHPが1ケタでもある程度回復させることは可能。なお、バトル開始時は残弾数が0となっているため、すぐには使用できない。

POINT 02 回復の合間は攻撃のサポートが範囲シールドを展開!



回復ライフルがリロードしている間は、状況によって使うスタイルを切り替えよう。近くに敵がいる場合は、サイドスタイルに切り替えてマシンガンでけん制していくといい。逆に味方がいる場合はダブルガンスタイルにして、エリアシールドで仲間を護ってあげよう。

▶マシンガンはトリガーを引いている間連射可能。しっかり狙えば、ある程度のダメージを与えることもできる!



▲回復ライフルの基本回復量は+50。しかし、ヘッドショットが成功すると+75まで回復量が追加する! ただし、狙いすぎてトリガーを引く回数が少なくなりに気を付けたい。



片桐鏡磨

第十七極東帝都管理区所属

フロンティアS所属

幹部養成学校・アルクトゥルス学園の生徒会長を務める。成績は常に主席だが、1学年下の風遠澄に前年度の記録を塗り替えられたことを快く思っていない。徹へのライバル心から今回の戦闘に参加すること。

暴力団・片桐組の御曹司。若頭に選ばれないことを不満に思い、パニングという不良チームを結成。徹のチーム、バステオンの打倒を掲げているが、鏡華の暗躍によりなかなか達成できずにいる。

己の力に絶大な自信を持つ、誇り高きチャレンジャー

プライドが高く、直情的な性格をした17歳の青年。世界に自分の能力を見せたいと願うほどの自信家でありながら、常に努力を怠らない。また、その成果を確認するべく、他者と競える闘争の場を常に求めている。完璧主義者だが愛嬌があり、身内には比較的優しい。妹の鏡華を溺愛しているが、その想いは妹に通じていない様子。また、価値観の異なる風遠澄を一方的にライバル視している。



▲小細工に頼ることなく全力で戦う性格の鏡磨。弱い人間は嫌いだが、努力している人間には好意を持つという、意外な一面も。



格闘は日本刀! さすが暴力団の御曹司!! ▲斬れ味の鋭い日本刀で相手を一閃! 斬り上げや連続突きなど、技のバリエーションも豊富だ。

Table with 6 columns: 使用制限, 武器セット, コスト, ダブルガンスタイル(左), ダブルガンスタイル(右), サイドスタイル, タンデムスタイル. Lists various weapon configurations and their costs.

標準セリット戦術指南 ▶ 指向性シールドで相手との距離を詰め、接近戦に持ち込め!

鏡磨の標準装備は、高い破壊力を備えたマグナムと指向性シールドという組み合わせのダブルガンスタイル、散弾を放射するショットガンのサイドスタイル、連射可能なガトリングガンのタンデムスタイルと、全体的に高火力なのが大きな特徴だ。その反面、射程距離は短めなので、指向性シールドを展開させつつ相手との距離を詰め、接近戦に持ち込むことが求められる。ある程度近づいたらタンデムスタイルに切り替え、ガトリングガンでけん制しつつ接近するのも1つの手だ。ガトリングガンは20発ずつ連射できるので、弾数には常に気を配っておこう。

接近してからはショットガン、マグナムといった高火力の武器で一気に攻めよう。ショットガンは1度に数発の弾を放射できるので全弾当てられれば、かなりのダメージを相手に与えられる。また、ジョナサンや羅漢堂のような体の大きな相手に対しては有効だ。マグナムは連射ができず、弾数も6発と少ないが、一撃の威力はトップクラス! 指向性シールドを展開しつつ狙いを付け、相手の頭部を撃ち抜こう。また、指向性シールドで攻撃を防ぎつつ接近し、格闘を繰り返すのもオススメ。比較的上級者向けのキャラクターだが、使いこなせば強力だ。



▲ショットガンは相手を引きつけてから撃てば複数ヒットさせることができる。とくに体の大きな羅漢堂やジョナサン相手の場合は、攻撃が当てやすくダメージも狙いやすい。

POINT 01 指向性シールドで攻撃を防ぎつつ相手に接近



▲身を守りつつ接近できるというのは、相手にかなりのプレッシャーを与えられる。マグナム、格闘ともに攻撃力が高いので、相手のリロード中などスキを見計らい、攻撃に転じよう。

指向性シールドで身を守りながらマグナムで攻撃! 指向性シールドはトリガーを引いている間、ずっと展開し続ける。リロードの値が0になると解除されるのでには常に気を配るようにしよう。指向性シールドは前方からの攻撃に対してのみ有効であるため、左右、後方には常に気を配ること。十分に相手に接近し、ヘッドショットを狙え!

POINT 02 中距離戦はガトリングガンで決まり!

鏡磨の標準装備では、扱いやすい部類に入るガトリングガン。連射が可能なので、弾数も多いので中距離戦では非常に

役立つだろう。しかし、強力であるがゆえ取り回しは重いため、相手に接近されたら解除するのが無難だ。



ある程度相手との距離を保てれば非常に強力! ▲弾速はあまり速くなく、照準を動かすと、それに追従するように弾幕が移動する感覚。相手の移動先を先読みするように狙えば、上手く命中させられるはずだ。



竜胆しづね

フロンティアS所属

第十七極東帝都管理区所属

ボディガードとして片桐鏡磨につき従う、暴力団片桐組の凄腕の傭兵。鏡磨が執着している妹の鏡華に激しく嫉妬しているものの、表立って刃向かうわけにもいかず、回りくどい陰謀を画策している。

名門・片桐家の繁栄を陰で支えてきた竜胆家の娘。片桐家への奉公という家業を受け継ぎ、鏡磨の身の回りの世話を行っている。鏡磨と同じアルクトゥルス学園に飛び級で進学し、生徒会の書記を務める。

愛くるしい姿で本性を隠す可憐な暗殺者

片桐家が、嫡子である鏡磨につけたメイド兼ボディガード。じつは古来から裏社会で暗躍してきた暗殺者一族の末裔で、秘伝の殺人術を多数習得している。鏡磨にベタ惚れで、主人の前では愛くるしいメイドを装っているが、鏡磨の敵対者や鏡磨に言い寄る女性、および鏡磨が関心を抱いた女性に対しては憎悪をむき出しにし、冷酷かつ容赦なく攻撃を行う。オルガ・ジェンティンは生き別れの姉。



▲ほかのコスチュームも魅力たっぷり。複数の暗器(暗殺の道具)を隠し持つため、統一のデザインとして袖口が広いのがポイント。



見付きのミッドパーカーもステキすぎる! ▲裾のデザインといい、毛糸の質感といい、凄まじい仕上がり! プレイヤーのテンションも大幅アップ!

Table with 6 columns: 使用制限, 武器セット, コスト, ダブルガンスタイル(左), ダブルガンスタイル(右), サイドスタイル, タンデムスタイル. Lists various weapon configurations and their costs.

標準セリット戦術指南 ▶ たくみな押し引きで自分のペースに持ち込み、強烈な一撃を見舞え!

ときには威力が高めの武器で猛攻を仕掛けたり、かと思えばスピードを生かして逃げ回ったり……。たくみな押し引きで自分のペースに持ち込んでいく、小悪魔的な印象のキャラ。ダブルガンスタイル(右)のマシンピストルは3点バースト方式のため、安定した命中精度を持つ。これを軸に立ち回り、間合いを詰めて火

炎放射器や格闘につなげていくのがいいだろう。ただ、2つの射程距離があまり長くないので、各攻撃の間合いをしっかり把握しておくのがポイントだ。なおHPが最低クラスなので、交戦状態の場所に飛び込むのは非常に危険。2人以上の敵に狙われているときは、急いでその場から離れること。



▲火炎放射器を当て続けると炎が敵の体に燃え移ることがあり、炎上させて追加ダメージが与えられる。しっかり狙って当てていこう。

格闘には執着しすぎないように!

▶格闘で競り合うのは、HPの低いしづねにとって不利。確実に当たる場面を繰り返して、空振りしたらすぐに戦術を切り替えていこう。

POINT 01 ロケットランチャーは仲間へのダメージに注意して活用!



▲ロケットランチャーの装弾数は3発で、リロード時間も長め。発射するときはしっかり狙うこと。なお優勢に戦っているなら、仲間をオトリにして撃つという使い方もアリかも!

タンデムスタイルのロケットランチャーは、着弾地点で小規模の爆風を巻き起こすロケット弾を発射できる強力な武器。射程距離も長めなので、離れた場所から狙えるのも魅力だ。だが仲間にもダメージがおよんでしまうため、むやみに放つとチームの危機を招くことに! 仲間を声にかけて連携をとるなど、使い方を考えて発射していこう。

POINT 02 ハープーンガンを織り交ぜ、戦い方の幅を広げていこう

サイドガンスタイルのハープーンガンは、右トリガーで敵を吹き飛ばす銃(もり)を、左トリガーでは一定時間後に爆

発する地雷を発射できる。これらを使いこなせるようになれば、戦い方の幅を広げることができるだろう。



装弾数は少ないが何度も使うと特徴を把握しよう ▲ハープーンガンの装弾数は右トリガーの銃が10発、左トリガーの地雷が3発だ。弾数は少ないのだが、それゆえ強力なので使いこなせるようにしておこう。

オルガ・ジェンティーン



世界各地で破壊工作に携わる狙撃と爆発物のスペシャリスト

身元を偽り、裏社会で活躍するフリーの作業員。だが、その目的は、初代タイムリーパーであるレミーの身柄を確保し、現代に連れ帰ることにある。また、電胆しづねの姉であり、本名は電胆オリカという。電胆一族の掟を破り、私利私欲のために家伝の暗殺術を利用して地位を確立した。しづねに対して歪んだ愛情を持っており、向こう側の彼女ともども、しづねをいじめることに快感を感じる。



▲サディスティックかつ色気ある口調で、相手を挑発するオルガ。しづねへの嫌がらせで鏡磨に色目を使うなど難儀な性格をしている。



多彩な武器を用いて、相手を追い込む作業員

▲トラップガンやスナイパーライフルの扱いに優れる。多彩な武器を活用して、確実に相手を倒していく。

第十七種東部管理区所属

フロンティアS所属

CHARACTER PROFILE
レミーの超能力に目をつけた組織に雇用され、レミーに接近するが、すでにレミーは過去に逃亡していた。その後、タイムリーパー適格者と診断されたため、レミーを追って過去に向かい、任務を執行する。

CHARACTER PROFILE
新任教師という嘘の肩書きで学園に表れ、レミーに接近しようとする。だが、接近に失敗してレミーを取り逃がしてしまう。同じタイムリーパー適格者である風達たちとともに過去に向かった。

使用制限	武器セット	コスト	ダブルガンスタイル (左)	ダブルガンスタイル (右)	サイドスタイル	タンデムスタイル
なし	標準型「スナイパー」	1700	トラップガンLv.3	ハンドガンLv.1	グラビティガンLv.3	スナイパーライフルLv.3
NESICA使用	後方支援型「スナイパー」	1900	トラップガンLv.3	ハンドガンLv.2	回復ライフルLv.2	スナイパーライフルLv.5
	汎用型「スナイパー」	1700	トラップガンLv.3	ハンドガンLv.3	マシンガンLv.1	スナイパーライフルLv.2
モバイルサイトへの登録が必要	高コスト型「スナイパー」	2500	トラップガンLv.5	ハンドガンLv.5	グラビティガンLv.3	スナイパーライフルLv.6
	低コスト型「スナイパー」	1400	トラップガンLv.2	ハンドガンLv.1	グラビティガンLv.2	スナイパーライフルLv.1

標準セット 戦術指南 ▶ 後方から仲間を狙う敵をスナイパーライフルで狙撃していく

オルガの最大の武器は超射程のスナイパーライフル。この武器は高威力かつ、ダウン性能が非常に高いため、ヒットさせれば有利な状況に持ち込める。基本的にはメインとなるスナイパーライフルを当てやすい中～遠距離を維持し、仲間を狙う敵を狙撃していく。敵がこちらに接近してきたらトラップガンでバラまきつ

つ後退すること。とくに狭い路地や障害物の多いマップではトラップガンを選びにくいので多用する。開けた場所ではグラビティガンで足止めをし、敵との距離を離すのが最適だ。ハンドガンは、近距離のけん制や残り体力の少ない敵を削る際に使うと、スナイパーライフルの弾数の節約にもつながる。

POINT 01 トラップガンは起き攻め、閉所にバラまく

標準セットのなかでも2番目に重要なのがトラップガンだ。一度に3発まで発射でき、敵の接近をけん制することができる。だが、味方にもヒットするため使いどころが肝心。基本的にはダウンした敵の周りにセットし、行動を抑制すると

いい。うまくヒットすれば再びダウンするため、距離をとる時間を稼げるうえ、そのスキにほかの敵を狙撃することも可能だ。また狭い路地にバラまくのも有効。とにかく敵が動きづらそう場所に設置していくことがポイントの武器だ。

POINT 02 スナイパーライフルは敵のスキを突く



開けた空間ではグラビティガンを活用

スナイパーライフル運用時は、敵が自身を狙っていないことが前提。スコープが早く動かさないので、回避しようとする敵は狙いが定めづらい。味方を狙う敵や、こちらを発見する前の敵を迎撃だ。常にレーザーや敵のロック方向に気を配り、的確に相手を狙うことが重要となる。



遠距離狙撃のアドバンテージを生かせ!



接近戦では迎撃のほか格闘も積極的に行おう!

▲接近時はハンドガンで対応しがちだが、低威力で連射性がないため心もとない。格闘で確実にダウンさせ距離をとる時間を稼ぐのも視野に。

ハンドガンはダメージアップを狙う

▶低威力のハンドガンは、ヘッドショットやクイックドロウなどでダメージアップを必ず狙う。ダウンも驚いやすくなり、有利に動ける。



アロン・バロウズ

職業軍人として経験を重ねてきた精鋭

27歳の軍人。強固な信念と実直な性格は部下たちに慕われているが、融通が利かない部分もある。いずれの未来世界でも、「グレイハウンド」というコードネームで呼ばれ、第一次時空越境作戦に参加する。しかし、アロン以外は全滅という結果に。彼のみが惨劇を逃れ、現代世界に行くことができた。戦争に何度も参加した豊富な戦闘経験を生かして、今回の自分の世界を守る戦いに身を投じる。



▲寡黙で実直な軍人タイプのアロン。口調は洗練で落ち着いた。世界各地の達人たちに師事し、あらゆる格闘技術を体得した。



百戦錬磨の精鋭兵として、実直に任務をこなす

▲装備する武器に派手さは欠けるが、身体能力は高くすべて高いレベルでまもっている。質実剛健な彼らしい。

第十七種東部管理区所属

フロンティアS所属

CHARACTER PROFILE
アメリカ軍特殊部隊所属の少佐。アロンだけが生体インプラント式装備に適合資格を持っていたため、試験的に最新鋭装備を与えられた。結果、部隊の壊滅に巻き込まれることなく過去世界へと到達できた。

CHARACTER PROFILE
多国籍企業メルキセデックの私設軍隊に雇用された傭兵。第一次時空越境作戦の実働隊長を任されるも、失敗作の発明品による作戦遂行で部下は全滅する。命令を下したメルキセデックに深い怒りと不信感を抱く。

使用制限	武器セット	コスト	ダブルガンスタイル (左)	ダブルガンスタイル (右)	サイドスタイル	タンデムスタイル
なし	標準型「ソルジャー」	2200	ビームロッドガンLv.4	ビームガンLv.4	ビームマシンガンLv.4	ビームライフルLv.4
NESICA使用	標準型「インターセプター」	2200	ビームロッドガンLv.4	プラズマガンLv.6	ビームショットガンLv.2	ビームマシンガンLv.4
	標準型「コマンドー」	1900	トラップガンLv.2	ビームガンLv.4	ビームライフルLv.5	プラズマ波動弾Lv.2
モバイルサイトへの登録が必要	高コスト型「ソルジャー」	2500	ビームロッドガンLv.5	ビームガンLv.5	ビームマシンガンLv.5	ビームライフルLv.5
	低コスト型「ソルジャー」	1800	スタンガンLv.3	ハンドガンLv.3	マシンガンLv.3	アサルトライフルLv.3

標準セット 戦術指南 ▶ ビームロッドガンで相手の動きを止め、その瞬間を撃ち抜け!!

アロンの初期セットである、標準型「ソルジャー」は、コストが2200とかなり高めに設定されている。そのぶん、攻撃性能は高めだが、戦闘不能になってしまうと勢力ゲージがかなり減ってしまうので注意。またHPが400と、それほど高くないため、被弾を減らす立ち回りをしたい。標準型「ソルジャー」の武器で、とくに特徴的なのはビームロッドガン。この武器は、相手に命中すると束縛かつ宙吊りにし、一定時間動きを封じることができる。その間に、サイドスタイルやタンデムスタイルに切り替えて、宙吊りになった相手に確実にダメージを与えて

いくといいだろう。また、格闘攻撃も多彩。間合いを詰めて、レバーニュートラルで格闘を行うと、その場で数回連続攻撃を繰り返す。レバーを右に入れたながら格闘をすることで、右に旋回しつつ回り込みながらビームトンプファーによる攻撃、レバー左なら、左に旋回しつつ蹴りによる攻撃を行う。また、レバーを前方に倒しながら格闘を実行すると、小ジャンプで飛び込みつつビームトンプファーでたたきつけ、直後に振り上げ攻撃をする。当たった相手は上空へと吹き飛び無防備になるので、そこからコンボにつなげよう。なお、レバーが後ろなら当て身になる。

POINT 01 ダブルガンスタイルの左右を使い分けて攻撃の起点とせよ

スキが少ないオーソドックスなビームガンLv.4 (最大装填10発) と、相手を拘束された相手に2人での集中攻撃も可能だ。相手が気が付いているのなら、スキがこちらに気が付いていないようなら、いきなりビームロッドガンを当てて

いけばいい。さらに別の仲間と戦っているスキに、側面や後背から当てられれば、拘束した相手に2人での集中攻撃も可能だ。相手が気が付いているのなら、ビームガンでけん制しつつ反撃を誘い、スキを突いてビームロッドガンを当てよう。

POINT 02 格闘からのコンボを決めて、大ダメージを狙おう!



空中コンボを狙っていく!

レバーを前方に入れたらトリガーを引く格闘攻撃は、2段目が振り上げ攻撃になり、相手を浮かして追撃を決められる。追撃には、ビームロッドガンによる拘束攻撃がオススメ。さらに追撃を加えよう。格闘→ビームロッドガン→ビームライフルといったコンボはかなり強力!!



▲ビームライフルLv.4は、威力が高い狙撃にも使える武器だ。ただし、射出されるビームは細めなので、しっかりと狙わないと相手に当たらない。なお、ビームは最大7発まで装填される。

▲たたきつけ振り上げ攻撃まではトリガー入力1回で発生。何度もトリガーを引くと、さらに格闘攻撃をするので注意。

▶ビームロッドガンで拘束された相手には、ビームマシンガンかビームライフルによる攻撃をお見舞いしよう。

絶大な火力ですべてをなぎ倒す巨漢ガンナー

古来の由緒正しい悪徳隊文化を未来に受け継いだ伝承者。舎弟がアーロン・バロウスに倒されたことを根に持ち、アーロンをつけ狙う。だが、第一次時空越境作戦の直前に殴り込みをかけたことで過去へ。本当なら転送事故で時空の狭間に消し飛ばはずだったが、持ち前のド根性が、剛運の成せるわざか？ 生きたまま過去時間で実体化を遂げた。アーロンを「シメる」ことだけを目的に戦い続ける。



▲現代風のギャングといった雰囲気のコスチュームも魅力的。筋骨隆々の腕部を長袖で隠し、帽子をかぶってオシャレ度もアップ!



▲ハチマキと白色の手袋のせいか、応援団長っぽい雰囲気も! こちらもパワーみなぎるデザインでアツイ。

羅漢堂 旭

フロンティアS所属

第十七極東帝都管理区所属

CHARACTER PROFILE
 廃墟の街を覇権するチームの1つで、古式ゆかしいバンカラスタイルを忠実に踏襲する大盗団一家のリーダー。バステリアンの風潮を勝手に好敵手呼ばわりしていたが、徹底的にはいい迷惑だったらしい。

CHARACTER PROFILE
 荒くれ者の吹きだまり「大盗団一家」の頭目。本来なら不逞分子として排除されることだが、古典芸能であるバンカラ文化の継承者として保護・放置されている。「カタギの衆に手は出さない」がポリシー。

使用制限	武器セット	コスト	ダブルガンスタイル(左)	ダブルガンスタイル(右)	サイドスタイル	タンデムスタイル
なし	標準型「ヘビーガンナー」	2200	ハンドガトリングガンLv.3	ハンドガトリングガンLv.3	フルオートショットガンLv.4	プラズマ波動砲Lv.4
NESICA使用	標準型「ウォーリアー」	1700	指向性シールドLv.3	鉄球ハンマーLv.2	フルオートショットガンLv.5	ロケットランチャーLv.2
モバイルサイトへの登録が必要	標準型「パラジャー」	1900	ハンドガトリングガンLv.3	ハンドガトリングガンLv.3	ガトリングガンLv.4	ロックオンミサイルランチャーLv.2
	遠距離強化型「ヘビーガンナー」	2500	ハンドガトリングガンLv.3	ハンドガトリングガンLv.3	ロックオンミサイルランチャーLv.4	プラズマ波動砲Lv.6
	低コスト型「ヘビーガンナー」	1800	ハンドガトリングガンLv.2	ハンドガトリングガンLv.2	フルオートショットガンLv.4	プラズマ波動砲Lv.2

バトルスーツで戦う天才少年

事故により足を骨折し動けなくなってしまうが、そこから松葉杖と動力サポーターを自力で製作した発明少年。その後、人体の動きのサポートや動きの拡大というものに興味を持ったジョナサンは、最終的に巨大バトルスーツを作り出すことに成功する。全盛期の日本の技術と、もう一つの地球に興味があったため、エージェントに立候補。戦闘のほか、メンバーの兵器のメンテナンス要因を務める。



▲バトルスーツに身を包むジョナサンの体格は、通常のキャラクターの倍以上! ロボ好きなら迷わずこのキャラを使うお!



▲移動速度は遅めだが、それを補うほど高火力の武器と高い体力を持つのも、ジョナサンの特徴だ。

▲多彩な重火器を使って相手を蹂躞せよ!

▲移動速度は遅めだが、それを補うほど高火力の武器と高い体力を持つのも、ジョナサンの特徴だ。

ジョナサン・サイズモア

第十七極東帝都管理区所属

フロンティアS所属

CHARACTER PROFILE
 将来有望な少年で、現在はアルクトゥルス学園の機械科に在籍している。骨折を期に人体の動きの拡大に興味を持ち、バトルスーツを作り出す。悪気はないが、よくメカを暴走させて大騒ぎを引き起こしている。

CHARACTER PROFILE
 体格が悪くケンカも弱かったため、いじめられっ子として日々をすごしていた。やがて足の骨折を経て、自身の動きをサポートするメカを作り出すことに成功。現在はフリーで各団体のエンジニアとしても働く。

使用制限	武器セット	コスト	ダブルガンスタイル(左)	ダブルガンスタイル(右)	サイドスタイル	タンデムスタイル
なし	標準型「アーティレリ」	1900	鉄球ハンマーガンLv.3	プラズマガンLv.2	ビームショットガンLv.3	ロックオンミサイルランチャーLv.3
NESICA使用	標準型「バスティオン」	2000	エリアシールドLv.3	プラズマガンLv.2	ビームショットガンLv.3	ロケットランチャーLv.4
モバイルサイトへの登録が必要	標準型「ストライカー」	1700	鉄球ハンマーガンLv.3	鉄球ハンマーガンLv.3	ビームショットガンLv.3	ガトリングガンLv.2
	高コスト型「アーティレリ」	2500	鉄球ハンマーガンLv.3	プラズマガンLv.6	ビームショットガンLv.5	ロックオンミサイルランチャーLv.6
	低コスト型「アーティレリ」	1600	鉄球ハンマーガンLv.2	プラズマガンLv.1	ビームショットガンLv.2	ロックオンミサイルランチャーLv.2

標準セット戦術指南 ▶中距離から仲間をサポートしつつ、遊撃隊として立ち回れ!

ジョナサンの標準セットはコストが1900とそこそこ重めだが、耐久力が770とほかの標準的なキャラクターよりもはるかに高い。ただし移動速度は遅めなので、中距離から状況に応じて相手との距離を詰めたり離したりしながら戦うのがオススメだ。攻撃の基本はダブルガンスタイル(右)のプラズマガン。当たり判

定は小さいが攻撃速度は早めなので、狙いさえ付けていれば相手に命中させやすい。またサイドスタイルのビームショットガンは、相手との距離が近いほど命中させやすく、連射が可能なのも特徴。近～中距離では、この武器をメインに立ち回れるのも非常に有効だ。残弾数に注意しながら使っていこう。



▲ロックオンミサイルランチャーで複数の敵を一掃!

▲ロックオンミサイルランチャーは最大3体まで同時ロックオン可能。ロックオン距離も長いので、対戦開始直後に敵を狙ったりもできる。



▲格闘は、攻撃速度が遅いが威力は高い。レバーを左右に入力しながら放つ格闘は誘導性能が高く、後退する敵に当てやすい。

POINT 01 ロックオンミサイルランチャーは高所から!



▲ロケットランチャーは強力だが、着弾地点に仲間が入れば爆発で巻き込んでしまうことも。なるべくなら孤立しているキャラクターを狙っていききたい。

ロックオンミサイルランチャーの誘導性は高いが、途中で障害物に当たるとそこで爆発し、相手に攻撃が届かない。ジャンプしつつ相手をロックオンしミサイルを撃てば、障害物に邪魔されず当てやすい。自分を狙っていないキャラクターを狙い、奇襲を仕掛けよう。ちなみにロックオンは、同じキャラにも複数行うことが可能。

POINT 02 鉄球ハンマーガンの使い方を覚えよう

鉄球ハンマーガンは命中させると相手を1撃で吹き飛ばすことができる。射程距離はそれほど長くはないが、相手に近づかれたときなどのけん制としては十分な威力を持つ。プラズマガンとあわせて使うと、さらに効果的だ。



▲弾数は1と少ないが、放たれた鉄球が手もとに戻ってくれば再び使うことができる。レバー前入力+格闘で相手を浮かせて、そこに鉄球ハンマーガンで追い打ちをかけよう。

標準セット戦術指南 ▶多少のリスクを負ってでも、やはり漢はプラズマ波動砲!

力敵をねじ伏せるタイプのキャラで、絶大な攻撃力と最大クラスの耐久力を盾に活路を開くのが基本スタイルとなる。それゆえ移動スピードに難があり、素早い敵が大の苦手。それらに対し、どのように立ち回れるかが生き残るためのポイントになるだろう。ハンドガトリングガンは近・中距離で威力を発揮する武器で、

1丁ずつ使えば絶え間なく攻撃することが可能。2丁同時に使えば、高い瞬間火力を発揮できる。そして羅漢堂旭を使うなら、ぜひ狙っていききたいのがプラズマ波動砲の直撃! ただ彼が戦場にいると敵側は必ず警戒するため、対人戦では格闘に当てづらくなる。敵の意表を突くような使い方を考えていこう。



▲プラズマ波動砲はトリガーを引いている間だけ照射される。1回の照射で全弾を撃ち尽くさず、複数回に分けて使用することも可能だ。

▲格闘も強力だが、やや動作が遅く敵に逃げられることもある。空振りすると反撃を受けるため、確実に命中させていきたい。

POINT 01 ハンドガトリングガンの利点を最大限に生かしていこう



▲狙いさえつけることができれば、左右のハンドガトリングガンで同時に2人を攻撃するといったことも可能。プレイを重ねて練習し、扱えるようにしたい。

ハンドガトリングガンの装弾数は、2丁ともに40発。弾自体は多いが連射性能が高いため、トリガーを引き続けるとすぐに撃ち尽くしてしまう。残弾をこまめに確認しつつ、2丁とも弾切れという状態にならないように戦おう。あと利き腕が右の場合、操作しやすい右側を多用しがち。左側の命中精度もつかり高めしておくように!

POINT 02 上位を目指すならショットガンも使いこなしたい!

サイドスタイルのショットガンは攻撃範囲が広く、トリガーを引き続けていればオートで最大8連射が可能。しかも接近して当てるほどヒット数が増えるため、近・中距離戦で威力を発揮する。上位を目指すなら鍛錬を欠かさない!



▲発射された弾丸は広範囲に拡散するため、敵との距離が近いほど命中する弾数が多い。そのほか敵のサイズでも命中率が変化し、体の大きい敵にはヒットしやすい。

時空を超越できる無邪気な超能力者

生まれつき超能力の持ち主である11歳の少年。幼い頃に過失で両親を殺してしまい、ブライアン博士に引き取られる。そこでレミーは人体実験にかけられ、すべてを敵と見なすような残忍な性格が形成された。博士の人体改造による影響で時空を越えることが可能になり、他世界の自分と出会い平行世界の均衡が崩れ始めた。だがレミー自身は、平行世界の自分を含めたすべてを破壊しようとしている。



▲鏡華には母親のようになっており、それ以外の大人に対しては上から目線の威圧的な態度で見下している。



▲超能力で多彩な重火器を操る天才少年

▲ビームハンドガトリングガンや指向性シールド、ニードルガンなどの武器を超能力を用いて軽々と扱う。



レミー・オードナー

基礎教養を身につけるため、飛び級でアルクトゥルス学園に入学した。11歳での入学という天才的な頭脳に加え、成績は非常に優秀なため、年上の同級生たちを見下している。鏡華と出会い、想いを寄せている。

超能力を行使しないことを条件に、廃墟の街での自由を与えられていた。素性を隠して風澄の「バスターン」に紛れ込み、なかでも鏡華に懐いていた。しかし、鏡華が関心を寄せている風澄には嫉妬を抱いている。

■レミー・オードナーの武器セット一覧

使用制限	武器セット	コスト	ダブルガンスタイル(左)	ダブルガンスタイル(右)	サイドスタイル	タンデムスタイル
なし	標準型「ジェノサイダー」	2200	指向性シールドLv.4	ビームハンドガトリングガンLv.3	ニードルガンLv.3	反物質ミサイルランチャーLv.3
NESICA使用	標準型「ヴァンディケイター」	2000	指向性シールドLv.2	ビームガンLv.4	ニードルガンLv.3	ビームライフルLv.4
モバイルサイトへの登録が必要	突撃型「ジェノサイダー」	1900	ビームハンドガトリングガンLv.3	ビームハンドガトリングガンLv.3	グラビティガンLv.2	反物質ミサイルランチャーLv.4
	領域支配型「ジェノサイダー」	2500	エリアシールドLv.5	ニードルガンLv.3	ニードルガンLv.3	反物質ミサイルランチャーLv.5
	低コスト型「ジェノサイダー」	1800	指向性シールドLv.3	ビームハンドガトリングガンLv.2	ニードルガンLv.2	反物質ミサイルランチャーLv.2

未来に生きるジャパニーズニンジャ!

男性でありながら女性のような容姿であることに対し、コンプレックスを持っている青年。素顔を見せないために顔を隠しやすい服装を求めた結果、忍者風のファッションに行きつく。弱気で奥手な自分を鍛えなおしたいと考えて武道を身に付けたが、性格はあまり変わらなかった。自分に対して自信を持っていないが、道場の一番弟子としての実力は備わっているため凄腕の戦士ともいえる。



▲彼は「感情感知」の能力を持つ。相手の動作から、戦意や殺意、驚きなどの感情の流れを感じ取ることができる。



我がニンジャアートはデンカムテキなり!

▲テンションが上がると、いかにもな「ニンジャキャラ」を演じてしまい、あとで自己嫌悪に陥るらしい。



フロンティアSサイドとあまり立場が変わらない。世界が違う自分に対しては、お互いの愚痴を聞いてなぐさめあうという不思議な関係。コンプレックスのせいで、見ている人間がいじめるっ子に見えるらしい。

心が弱い自分を変えるために、とある道場入門。タイムリープの適格者として判定されたことから、第二次越境作戦に参加する。世界を救うためというよりも、自分のために戦闘に志願した。

■草陰稜の武器セット一覧

使用制限	武器セット	コスト	ダブルガンスタイル(左)	ダブルガンスタイル(右)	サイドスタイル	タンデムスタイル
なし	標準型「ニンジャ」	1600	ステルス装置Lv.3	スタンガンLv.2	ディスクマシンガンLv.2	ポーラランチャーLv.2
NESICA使用	標準型「インフィルトレーター」	2000	ステルス装置Lv.4	マグナムLv.4	ショットガンLv.3	グラビティガンLv.3
モバイルサイトへの登録が必要	標準型「ストライダー」	1900	トラップガンLv.3	マシンピストルLv.2	ポーラランチャーLv.2	アサルトライフルLv.4
	強襲型「ニンジャ」	1700	スタンガンLv.1	スタンガンLv.3	ディスクマシンガンLv.3	ポーラランチャーLv.2
	低コスト型「ニンジャ」	1400	ステルス装置Lv.2	スタンガンLv.1	ディスクマシンガンLv.2	ポーラランチャーLv.1

標準セリット戦術指南 ▶ 敵の動きを封じる手段が多彩なため、チームの連携が重要!

稜の標準型「ニンジャ」のセット内容は、スタンガンやポーラランチャーなど妨害系の武器が多い。また、ステルス装置で自らの姿を隠せるため、奇襲攻撃にも向いている。しかし、そのぶん攻撃手段が少ないデメリットも。羅漢堂やジョナサンなど、一撃のダメージは大きいが高機動力がないキャラクターと協力すると、

妨害が生きてくる。格闘攻撃は優秀なので、至近距離の敵に対してスタンガンを使ったあと、格闘で追撃というコンボも有効。ポーラランチャーは重く、移動速度が下がってしまうため、基本的に移動はダブルガンスタイルがオススメ。ステルス装置も惜しみなく使おう。あとは距離に合わせて妨害武器を使い分けたい。



ディスクマシンガンの追尾効果を生かそう!

▲サイドスタイルのディスクマシンガンは追尾効果があるため、ある程度ロックオンが外れても命中する初心者向けの武器だ。

仲間を後方から支援するのモアリ! ▶味方が戦っている相手に対してスタンガンや積極的に使おう! 攻撃が当てやすくなるうえに、味方のダメージも抑えられる。

POINT 01 ポーラランチャーは命中した場所で効果が変化!



▲ポーラランチャーで動きを封じてからステルス装置を使い距離を詰めて、格闘攻撃で追い打ちをかけるというも有効。チームメンバーと息を合わせるのも大事な。

タンデムスタイルのポーラランチャーは、相手を拘束する「ポーラ弾」を発射する。上半身に命中した場合、移動は可能だが、攻撃が不可能な状態に。下半身に命中した場合は攻撃はできるが、移動ができない状態にさせる。遠距離まで届くうえに弾数は5もあるので、けん制として使うのもアリ。効果中にできるだけダメージを与えよう!

POINT 02 ステルス装置は移動時に便利!

ステルス装置を使っている間は、すべての攻撃が当たりにくくなる。そのため、遠くにいる敵を狙いにいくときなど、長い距離を移動するときに使いたい。ステルスで近づいたあとは、そのまま右手のスタンガンで奇襲するといだろう。



ステルス効果とスタンガンを使うことでトリッキーに動け!

◀ステルスとスタンガンを使うだけでも、相手のペースはかなり乱れる。スタンガンは装弾数が4しかないため、使うタイミングはしっかり見極めるようにしたい。

標準セリット戦術指南 ▶ 中距離を維持し、反物質ミサイルランチャーのチャンス进行

全体的に中～遠距離が得意な武器がそろっており、またコストの高さに比べて体力が低い。そのため戦闘時は、被弾しにくく武器の得意な中距離を意識しながら戦おう。基本的には接近せず、指向性シールドを展開しながら距離をとって反撃。メインの攻撃はビームハンドガトリングガンで行い、リロード中はニードルガンとビームマシンガンを活用していこう。反物質ミサイルランチャーのリロードが完了したら距離をとり、敵の密集地点に向けて撃ち込む。接近されたら、指向性シールドを使いつつ後退。シールドがないときは、空中から急降下を行う。レバーを後ろに入れる格闘が当てやすいので、敵をダウンさせ下がるという。

ドールガンとビームマシンガンを活用していこう。反物質ミサイルランチャーのリロードが完了したら距離をとり、敵の密集地点に向けて撃ち込む。接近されたら、指向性シールドを使いつつ後退。シールドがないときは、空中から急降下を行う。レバーを後ろに入れる格闘が当てやすいので、敵をダウンさせ下がるという。



指向性シールドの残弾管理が生き残るカギ!

▲強力な武器を持つ反面、体力の低さがネックのレミー。指向性シールドの残弾に注意し、少なくなったらリロードが完了するまで後退だ。

追い込まれたときのみ格闘で反撃 ▶格闘を受けると体力が一気に減らされやすい。そのため狭い路地など逃げ場の少ない場所でのみ、後退する時間を稼ぐために格闘を行おう。

POINT 01 ニードルガンのスキをビームマシンガンでカバー



▲敵の間に障害物がある場合、ニードルガンをバラまくといい。敵が障害物から離れれば弾幕により攻撃が当たりやすく、留まれば安全に距離がとれるため得意な状況を作り出せる。

ニードルガンは敵をロックオンしたあと、一度上空に射出してから攻撃する武器。攻撃にワンテンポのためスキが大きい。そのスキをサブトリガーのビームマシンガンでカバーしよう。ビームマシンガンは連射性に優れるためスキも少ない。ダメージは低いが、ニードルガンの追撃が入ることで総火力が高い安定したダメージを与えられる。

POINT 02 反物質ミサイルランチャーは上空から撃つ

反物質ミサイルランチャーを使う際のポイントは、上空から地上へ斜めに発射することだ。そうすることで障害物の少ないマップでも起爆させやすく、また発射時に上空から見下ろすことで敵との位置関係が把握でき、巻き込みやすくなる。

ないマップでも起爆させやすく、また発射時に上空から見下ろすことで敵との位置関係が把握でき、巻き込みやすくなる。



敵が密集している地点を判断し、最適な場所に強力な一撃を撃ち込め!

◀上空から見下ろすことで、爆発の範囲と敵の巻き込み具合が判断しやすくなる。リロード時間が長く攻撃の機会が少ない武器なので、確実に当たる状況を見つけておこう。

Interview 開発インタビュー

プロデューサー
門井信樹氏プロデューサー
尾畑心一朗氏

スクウェア・エニックス所属のプロデューサーでアーケードを担当。代表作は『ロード オブ ヴァーミリオン』シリーズ。

カブコンを退社後、2008年にバイキングを設立して代表を務める。代表作は『機動戦士ガンダム EXTREME VS.』。

大好評のうちにβイベントが終了し、稼働を目前に控えるタイミングで開発に突撃インタビュー！ 開発がはじまった経緯や、本稼働で新たに追加される要素の数々など、気になる部分がいろいろ明らかに！

すべては居酒屋からはじまった

——「ガンズリンガー ストラトス」という企画の立ち上げや、スクウェア・エニックスとバイキングのタッグとなったキッカケなどの経緯を教えてください。

門井氏 (以下、敬称略)：キッカケは居酒屋です(笑)。「ロード オブ ヴァーミリオン」のプロデューサーをしている柴(柴貴正氏)と尾畑さんが知り合い、柴が尾畑さんに「久々に飲みませんか？」と誘ったんです。そのとき僕も呼び出されて、そこで知り合いました。

尾畑氏 (以下、敬称略)：だいたい2年前の話ですかね。

門井：そのとき新しいアーケードゲームを作りたいと考えていて、一緒に協力してくれる会社を探していたのです。そこで尾畑さんに相談してみたら、「じゃあ、やりましょう」という話になり、その場で専用筐体であることや若者向けであること、4対4の対戦やオリジナルでイチから作るという話をざっくりとしました。それで、「企画内容は2週間後くらいにまとまりますよね？」みたいなことを言って別れた気がします。そのあとは早かったですよ。製作コストを考えたとか、いろいろな調整をしないとイケなかったんで、開発を開始するのは少し時間がかりましたが、企画自体はすんなりとまとまった気がします。

尾畑：ほぼ当初の企画のままですね。筐体のデザインが大幅に変わったくらいかな。最初は左レバーが筐体に固定されていて、今より小さな筐体でした。

門井：それを聞いて「地味じゃないですかねえー」って言った気がします(笑)。もう少し驚きがあったほうがいいかなって思ってた。あとは操作デバイスが2丁の銃になったくらいでしょうか。

——ガンデバイス2つで操作するというのは、とても斬新なアイデアですね。

尾畑：僕も勢いで変えたところがあるんですけどね。オリジナルで成功させて、ゲームセンターを元気にしたかったですし、ゲームさえおもしろければ活性化すること自分を自明で証明したかった。ただ、2丁拳銃って楽しいのですが、ずっとそのままだと飽きてしまうのでは？ という心配がありました。マシンガンも持ちたいし、ミサイルも撃ちたい……。でも2つの銃をバラバラに持って状態では、マシンガンって言われてもおかしいです。それで、どうすればいいか悩んでいるときに、4歳の息子が仮面ライダーのベルトを買ってほしいって言ってきたんです。それがよくできていて、合体させるだけで「カチャッ」ってハマるガジェット感が気持ちよくて。そのとき「これだ！」って思いましたね。2丁の拳銃を合体させればいいんだって。それで、さっそく門井さんに提案したら即採用してくれました。むしろ、もっとやりましょうって言うってくれるので、すごくやりやすかったです。

門井：一応せめぎあいにはありましたけれどね、52インチにするか60インチにするかっていう(笑)。

——画面サイズの話ですか(笑)。

尾畑：プロジェクトを使ってすごい大きい画面でプレイしてみたんですが、この大きさはゲームセンターに入らなろうって話になって、最終的には一般家庭にあるテレビの大きさから考えて60インチになりました。

——そこで画面を大きくしたのは、ギャラリーも意識したからなのでしょうか？

尾畑：そうですね。なにをして遊ぶゲームなのか、どういうおもしろさがあるのかを見て伝わらないと意味がないので。オリジナルのアーケードゲームって、いかに人の足を止められるかが勝負なんです。だから、人の目を惹くというのは一番気にかけてました。

——実際にβイベントでも多くの人の注目を浴びていますが、ユーザーさんの反応はいかがでしたか？

門井：まずは大会に大勢の人が来てくれたというのが一番ビックリしました。どの会場も最終日に大会を開催していたのですが、池袋では17チームも集まってくれたんです。ギャラリーも多かったんで、100人以上いたと思います。クチコミでどんどんユーザーが増えていったのが印象的だったのと、意外とみんな恥づかしがらないでプレイしてくれたのがうれしかったですね。あと、狙い通りの若年層が来てくれたり、多くの女性プレイヤーにも楽しんでくれたのもよかったです。

尾畑：今回のβイベントでは最初にオープニングセレモニーや、声優さんと呼んだイベントもあったのですが、もしゲームをおもしろくないと思われた場合、イベントの有無で来客の落差が激しいんじゃないかという心配もありました。でも、実際には日を追うごとに人があからさまに増えていったので、安心しましたね。常連は残るし、その常連が新しいお客さんを連れてきてくれる。他人だった常連同士が、仲よくなっていくのを見てとれましたね。その流れは狙っていたという理想としていたんですけど、どの会場でも同じ現象が起きていたのがうれしかったです。池袋の最終日なんて人が多くなりすぎてフロアがとろとろで混雑していましたし。

門井：オペレーターに「なんとかせい！」って怒られましたからね(笑)。

——ユーザーさんは4人で集まってやってくるケースが多かったですか？

尾畑：基本はバラバラでした。4人で来る人たちもいましたが少数派で、だいたい1人や2人でした。**門井**：でも、やっぱり4人チームって強いんですよ。初心者の方が1人で来たら、初心者狩りになってしまう可能性もあるんですが、そういうときは4人のチームが2人と2人に分かれて初心者の人と組んでくれたりとか、自発的に場所が盛り上がるようになっていましたね。

——βイベント期間中でも毎日のようにバージョンアップが行われていたんですが、最終的にさらにどのような調整が行われましたか？

尾畑：βイベントで公開していたものはさらにクオリティアップしつつ、ミッション戦やマッチングのシステム、モバイルの機能などの新要素も追加しています。まず、キャラクターの武器はフィードバックが多かったのでもう調整を入れました。できるだけ修正しては、いいところを残すようにし、強すぎる場合はその武器のウィークポイントをはっきりさせてバランスをとりました。本作は4人で1つのチームなので、キャラクターの個性がとんがっているほうがおもしろいんです。得手不得手があるキャラクターたちを、どう組み合わせるかがチームのおもしろさにつながると思います。

——武器の調整がメインという感じでしょうか？

尾畑：そうですね。あとはシステムも細かいところをいっぱい変えています。βイベントではバランスを考えて封印していたのですが、ダブルガンスタイルを利用したキャンセル技みたいなこともできるようになっています。片方は画面に向けて、もう片方は画面外に向けて射撃後すぐ格闘技を出すなどの小技が可能になりました。ほかにもそういう小ネタがいっぱいあります。

門井：武器を変えているので、またゼロからの気持ちでやってもらったほうがいいかもしれませんね。

——それは楽しみです。βイベントでは店舗内対戦でしたが、ネットワークを利用した全国対戦のマッチングの仕組みはどのようになっているのでしょうか？

尾畑：プレイヤーランクというものが30段階くらいあるのですが、対戦の成績によってそれが上下がり下がり

たりします。まず一緒に戦う仲間は、スタンバイしているプレイヤーのなかから自分の実力に近い人を探すようにしています。ただ、完全に同じというわけではなく、なるべくCPUは入らないようにしたうえで、マッチングしやすいように少し幅を持たせています。そして、メンバーが集まったら4人のプレイヤーランクからチームの実力を算出し、その実力に近いチームを探してマッチングするようになっています。店舗チームの場合は、なるべく相手も店舗チームになるようにしていますね。店舗チームのほうが声もかけあえるし、状況も見られるので有利ですから。ただ、どうしても相手が見つからない場合は、ハンディキャップとして店舗内チームの実力を少し引き上げた計算をして、そのチームの実力よりも高い人たちが集まったチームとマッチングさせます。

——なるべく敵も味方も同じような実力のさたちになるというわけですね。CPUと対戦するミッション戦ではチュートリアルも要素もあるようですが、難易度が上がるとどのようなミッションで遊べるのでしょうか？

尾畑：難易度が変わればCPUのAIも向上するのですが、かなり上の難易度になると基本的なルールも変わってきます。1つのコースって全部で2〜3のミッションで成り立っていて、大抵のミッションは自分の勢力ゲージがなくなる前に、敵の勢力ゲージを0するとクリアになります。難易度が低いとミッションごとに勢力ゲージが回復しますが、上級になると勢力ゲージの状況を持ちこすようになるんです。だから、最初のミッションをギリギリでクリアすると、次のミッションは1回のミスも許されなくなってしまったりします。あとは勢力ゲージに関係なく、決められたボスを倒さないといけないとか、制限時間内にどれだけ敵を倒せるか、という内容のものもあります。いつかは撃破数ランキングみたいなものもやっていきたいですね。

ゲーム外でも「つながり」を感じられる

——モバイルサイトではウェポンバックのカスタマイズなどできるようですが、どのような仕組みなのですか？

尾畑：よく誤解されないようにお伝えしているのですが、武器を買うためのアイテム課金みたいなことはやりません。ゲームをプレイすることで獲得したポイントを使って、コスチュームやシンボルチャックを変更するなど、カスタマイズできます。ウェポンバックは4種類の武器が1セットになっていて、自分で購入したウェポンバックを3つまで登録できます。それをゲーム開始時に、仲間の状況を見ながら選べるようになっていますね。

——ウェポンバックの中の武器を個別に入れ替えるということはできないんですか？

尾畑：そうですね。それは開発当初から決めていて、武器の個性が強かったんです。武器の個性がキャラクターの個性につながります。武器の組み合わせを自由にできてしまうと、プレイヤー全員が強い武器の同じ組み合わせを使うようになってしまう恐れがあります。ゲームって「答え」を探すのが楽しいと思うのですが、最終的な答えが出ると、あとは作業になってしまいます。おもしろくなってしまいます。だから、ジャンケンに答えがないように、「ガンズリンガー ストラトス」も答えがないようなゲームデザインを目指しました。

——ウェポンバックを変更するとHPやコストに影響がありますが、それ以外に変わることはありますか？

尾畑：ウェポンバックというよりは武器の話になります。武器の重量とキャラクターの力のバランスは重要です。例えばしづねは素早いですが、女の子の力で弱く設定しています。そのため、タンデムスタイルでロケットランチャーを持つと、すごく移動速度が遅くなって

しまいます。逆に、羅漢堂は力が高いので重い武器でも問題ありませんが、そもそも移動速度が遅いです。

——キャラクターによっていろいろコスチュームも用意されているようですが、種類はどれくらいありますか？

尾畑：稼働時は少ないかもしれませんが、いろいろ作っていく予定です。

門井：これは僕の勝手な案ですけど、デザインをモバイルでも募集できたらいいな、と思っています。

尾畑：βイベントのアンケートのなかに、コスチュームのアイデアもいっぱいあったんですよ。ウェディングドレスとか。せっかくオリジナルのキャラクターで自由にいろんな服を着せられるので、応募してもらった案のなかから実現できそうなものを作ったりして増やしていきたいですね。そのあたりはすごく前向きですね。

——ほかに新しいモバイルサイトの要素はありますか？

尾畑：オンラインのユーザー同士で「グループ」というものを組めるようにしています。

門井：ギルドみたいなものですね。

尾畑：学校とか仕事とかゲームセンターにいないときにも「つながり」をもたせたかったんですよ。ゲームセンターと一緒にプレイするリアルなつながりと合わせて、両方を楽しんでほしいと思っています。あと、これは稼働時には実装しませんが、新しいウェポンバックの期間限定レンタルというものをやるかと思っています。あんな武器があったらおもしろい、こんな武器があったらいいのに、というユーザーの反応やゲームバランスをみながら新しい武器を作ってみようかと。それをウェポンバックとして出す前に、レンタルという形で実験的にユーザーさんに試してもらいたいです。バランス的にもっと強くしたほうがいいとか、フィードバックがあったら僕らのほうで調整をして、ちゃんとしたウェポンバックとしてポイントで購入できるようにしたいです。

——最後にユーザーのみなさんにひと言お願いします。

尾畑：20年近くアーケードゲームを作っているのですが、作っている途中で「あ、これはおもしろくなるな」って

手ごたえがあったのは今回がはじめてでした。テストプレイなのに、スタッフが深夜の2〜3時まで笑いながら遊んでいたり、指示されなくても勝手に遊んでいた……。このゲームはすごく愛情を込めて作っていますが、自信もありますし、期待も感じているので、その期待に応えられるようにしたいですね。プレイヤーさんと一緒に、ゲームセンターを盛り上げていきたいと思っています。**門井**：今回ゲーム部分に関してはバイキングさんにお任せしている部分があって、我々はこの作品をどう広げていくかということに注力していました。世界観設定の虚淵玄さんは銃が好きなのでピッタリはまりましたし、今回キャラデザを描いてくださっている3人は普段一緒に

なるようなことがない方々ですし、今回1つの作品として上手くまとまっています。BGMも1つ1つどうしようか悩まされたが、いろいろ工夫したつもりです。最終的に集まったメンバーがこの作品が好きでな人たちで、みんなで盛り上げていこうという雰囲気になったのが一番大きい。あとは、これからどれだけの人をゲームセンターに呼べるかですね。ゲームセンターに1回も来たことがないお客さんに足を運んでもらう方法を考えた、「ガンズリンガー ストラトス」というタイトルの認知度を上げるために、ゲーム外のアプローチもいろいろしていきたいと思っています。稼働開始して5年、10年と続くタイトルにしたいですね。



▶稼働に向けて最終調整を行っているなか、さまざまな質問に答えてくれた両氏。









「成功させて、ゲームセンターを元気にしたいです」(尾畑氏)

DENGKI GUNSLINGER STRATOS TEAM

「ガンズリンガーストラトス」の稼働に備えて「電撃銃士隊」を結成!

前号の電撃ARCADEゲームの「ガンズリンガーストラトス」の記事内で発足したチーム「電撃G7(仮)」が、装いも新たに「電撃銃士隊」と名前を変えて再出発! 早くも新メンバー・ユッケの追加で、なんと2チーム作れる規模に成長! 先日のプレイ取材としてのインプレッションなどを、あべくん、シュー、KYS、YUが語り合う!!

電撃銃士隊メンバープロフィール

	あべくん 使用キャラ：拳、銃	そろそろ夏なんで、タンクトップが似合うように筋トレします! 目指せ!! 鏡磨!!
	シュー 使用キャラ：オルガ、レミー	気付いたら出身地の埼玉が戦場になっていたの、埼玉の危機を救うべく銃を手にしました。
	KYS 使用キャラ：アローン	電撃銃士隊は「電撃ガンズリ隊」と読みます。と解説を。稼働までハンドグリップで筋トレ。
	YU 使用キャラ：鏡磨、稜	とりあえず間違えて味方にダメージを与えないようにがんばります!! ('v')
	3M 使用キャラ：鏡磨	ついに銃士隊が結成です。将来、みんなの腕前がどこまで上がるのか、今から期待しちゃう。
	さっく 使用キャラ：ジョナサン	「うわっ…私の命中率、低すぎ…?」マジで左の射撃が当たりません! 誰かコツを教えてください!
	Z佐藤 使用キャラ：しづね、旭	自分のことで精一杯で、まだチームのことで考えられない今日このごろ。苦悶は続きそう。
	ユッケ 使用キャラ：稜、レミー	ダブルガンデバイスが一体どんなバトルをもたらしてくれるか興味津々。予習に動きます。

と言われて、リーダーに就任しました。これからは、僕がみなさんを率いていくのでよろしく!(うーん、どう考えても、KYSさんの手のひらの上で転がされている感が……汗)

ちなみに! 電撃銃士隊という僕らのチームなんです、読み方は「電撃ガンズリ隊」です。銃士と書いてガンズリと読む! オシャレですよ。今は総勢8人のチームですが、ゲームが稼働したら全国で対戦しまくる予定なので、読者のみなさんともマッチングするの楽しみにしてますよ!

ガンガン対戦して、チームプレイを極めて、大会や店舗イベントでもクールに決めたいですね。やっぱりチーム対戦なので、攻撃役と回復役、中央突破役と援護役など、お互いがフォローして補い合う楽しさを味わいたいです!

シューくん、いろいろ教えてください。電撃銃士隊ではイチ/ハノ腕がほしいんです。そうそう、新メンバーとしてユッケちゃん加入しました。私、紅一点じゃなくなりました。で、私より年下です。ガンシュー初心者なので、みんな優しく教えてあげてくださいね。

おー! 平均年齢が下がった。若いってすばらしい。輝いてるよ(遠い目)。

あ、KYSさん、僕リーダーなんでそろそろまとめますね。我ら電撃銃士隊、ゲーム稼働とともに、全国に名を轟かせられるように気合いれていきますよ。7月12日、早く早く!!

主な活動内容

- (ほぼ)毎日全国対戦をプレイ!
- 店舗イベントに向かい対戦プレイ!
- 電撃オンラインと電撃PlayStationでも活動中

DENGKI GUNSLINGER STRATOS TEAM

「5年、10年と続くタイトルにしたいですね」(門井氏)