

7/12、注目のGUNアクション稼働! この日ゲームセンターが戦場になる!!

2つに分かれた日本の未来。それぞれの世界で生きる同一人物たちが、自分の世界を守るため銃を手に戦う!!



AC ACT稼働中
ガンズリンガー ストラトス
●スクウェア・エニックス
●プレイ料金:2プレイ/¥200
●プレイ人数1~8人

2丁のガンデバイスで操作するチームバトルアクション

スクウェア・エニックスが贈る新たなアーケードゲームがついに稼働。ダブルガンデバイスという2つの拳銃を使う筐体で、4対4のチームバトルを楽しむ。ルールは、先に敵の勢力ゲ

ージをゼロすれば勝利と明快だが、銃の組み合わせで装備武器が変わるなど独自のシステムを採用。また、世界観を虚淵玄氏が担当するほか、賞金付きの大会も開催と、注目を集めている。

稼働前の前哨戦として、電撃銃士隊が、プログラマーふ〜ど氏率いる電撃オンラインチームと対戦。その対戦内容はここに!



システム解説 特徴的な2つのシステムを解説

本作では、2つのガンデバイスを組み合わせることで多彩なアクションを楽しむ。またキャラごとに異なる豊富なウ

ェボンバックが用意されるなど、戦術面も幅広い。ここでは、その2つのシステムについて細かく解説していく。

ダブルガンデバイス 組み合わせる武器をチェンジ!

ダブルガンデバイスとは、キャラの操作や攻撃時の準準などで使う2つの銃型のコントローラのこと。特定の組み合わせをすることで、キャラの武器の切り替えが可能だ。装着は、ガンデバイス本体

にマグネットが付いているためスムーズに行える。また、各ガンデバイスにはスティックが付いており、左のガンデバイスでキャラの移動、右のガンデバイスでターゲットの移動ができる。



キャラクター解説 立ち回りをワンポイント攻略

本作には10人x2世界(※)のキャラが登場するが、それぞれ兵装や性能が大きく異なる。そこで、ここでは各キャラの立ち

回りの際に気を付けたいことを、標準バックをもとにワンポイントアドバイス。各キャラのクセをつかみチームを勝利に導こう。

Grid of character profiles including: 風澄徹 (CV: 阿部 敦), 片桐鏡磨 (CV: 西田雅一), 片桐鏡華 (CV: 金元寿子), 電胆しづね (CV: 福田佳奈), 奥ルガ・ジェンティン (CV: 大原さやか), アロン・パロウス (CV: 子安武人), ジョナサン・サイズモア (CV: 小林田美子), 羅漢堂旭 (CV: 小川方也), 草陰稜 (CV: 保志総一朗), レミー・オードナー (CV: 沢城みゆき)

ウェボンバック 装備する武器セットで性能が変化

ウェボンバックとは、キャラの武装を決めるシステムのこと。バックごとに武器の種類や性能のほか、チームの勝敗を左右す

るコストも異なっている。また、基本性能を向上させたタイプのほか、支援に特化したものなどもあり、キャラによって個性が存在。マッチングした仲間とのバランスを考慮して、最適なバックで戦いに挑もう!



●風澄徹のウェボンバック例

Table with columns: セット名, コスト, ダブルガン(左), ダブルガン(右), サイド, タンDEM. Rows include: レンジャー (1700), アサルト (1700), アサルト (2000).

●オルガ・ジェンティンのウェボンバック例

Table with columns: セット名, コスト, ダブルガン(左), ダブルガン(右), サイド, タンDEM. Rows include: スナイパー (1700), スナイパー (1900), スナイパー (1700).

チーム全体のコストを考慮してウェボンバックを変更

例えば、前衛が少ないときは高火力のウェボンバックを選択するなど状況に応じて、必要なものに変えていくことが、勝利への近道となるだろう。



「電撃銃士隊」電撃銃士隊がふ〜ど氏に突撃取材!

活動報告書 Vol.2

活動報告第2回目の今回は、プログラマーのふ〜ど氏に、我ら電撃銃士隊がガチンコバトルを挑み「ガンズリ」の厳しさを楽しませる身を持って体験! 対戦後に、チームバトルでの重要ポイント3点を、ふ〜ど氏から指南してもらった!



ふ〜ど氏

主に格闘ゲームで活躍するプログラマー。優れた反射神経と状況判断能力の持ち主。今回はアロンを相手に、正確無比な攻撃で電撃銃士隊を苦しめた。

「ガンズリ」におけるチーム戦とは?

チーム戦では、自分の役割を意識することがポイント。自分1人だけ突出しても、敵に囲まれてダメージを受けてしまうだけだ。仲間を常に意識して、敵を引きつけたり、挟撃できる位置取りをしたりと、有利になるように動こう。また、装備したウェボンバックの能力と照らし合わせ、前線で戦う役、回復やサポート役、後方で狙撃する役などを意識しよう。

心得2 2人以上にロックオンされたら時間稼ぎを!

自分が2人にロックオンされると、自分自身はかなり不利な状況になる。だが、ほかの仲間は味方3人対敵2人の、数的有利な状況になっている。そこで、2人以上にロックオンされた場合は、回避に専念して敵が追いつく距離をキープしたり、ダウン後の起き上がりを遅らせたして時間を稼ぐという戦法もあり。



▲シールドを持つキャラは格闘に注意しながら距離を取ろう。シールドのないキャラは障害物を利用して回避すること。

チーム戦を制する3つの心得!!

心得1 チーム全体の合計コストを意識して立ちまわる

チーム戦ではコストにも意識したい。戦闘不能になると、そのキャラのコストぶん勢力ゲージが減るので、コストが高いほど倒されたときに勢力ゲージを大きく失う。自分のキャラが高コストだったら、被弾を抑えて生存率を上げていこう。さらにコストを見て、援護する味方、狙う敵を意識して連携をとっていきたい。



▲コスト2000以上のキャラは、1度倒されたら前に出ず味方の援護に回ることも重要。全体のバランスを考えて行動を。

心得3 やっかいな敵をロックしてプレッシャーを与える

敵からロックオンされると矢印が出て、誰から、何人から狙われているのかわかる。これを利用すると、敵キャラを味方からロックオンされると、回避を促して攻撃の機会を減らし、照準を外せることも可能。目の前の敵以外にも常に注目し、プレッシャーを与えていこう。

キャラ複数人でロックオンすることで、相手に警戒心を持たせることによりけん制できる。とくに狙撃や遠距離射撃など、精密射撃を行うキャラには効果的だ。ロックオンを集めることで回避を促して攻撃の機会を減らし、照準を外せることも可能。目の前の敵以外にも常に注目し、プレッシャーを与えていこう。



▲羅漢堂のプラズマ波動砲や、オルガのスナイパーライフルなど、遠距離武器を持つキャラの動向は常にチェックしたい。

ふ〜ど氏との戦いを経て稼働初日を迎える隊員たち

稼働を直前に控えた6月末日。電撃ガンズリ隊は、プログラマーであるふ〜ど氏率いる電撃オンラインチームと対戦。結果は惨敗。無念なり。しかし、ふ〜ど氏からチーム戦の心得を3つも聞き出した! これを習得すべく、秘密会議を始める隊員たちであった――。

Comic strip featuring characters and programmer fudo discussing team strategy and the upcoming event.

Event information for GunSlinger Stratos, including character bios (あべくん, シュー, KYS, YU) and event details like 'ほぼ毎日全国対戦をプレイ'.