

# Gunslinger Stratos

ガンスリンガー ストラトス

こまめなバージョンアップで進化し続ける「ガンスト2」。新ウェポンバック (WP) の追加や羅漢堂旭の娘が参戦するなど、新要素満載だ!!

## ガンスリンガー ストラトス2

- メーカー/スクウェア・エニックス ●稼働中
- ジャンル/オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクション
- 操作方法/ガンデバイス2
- プレイ料金/1プレイ¥100.3プレイ¥200(※全国対戦のみ)
- プレイ人数/1~8人

# 羅漢堂の娘、戦場を

# 舞う!

## 新キャラ・羅漢堂凛や新WPなど最新バージョンを総まとめ!

アーケードにて好評稼働中のオンラインマルチ対戦型ガンアクション「ガンスト2」。8月25日のバージョンアップにて待望の新キャラが登場したほか、既存キャラに新WPが1つつ追加され、戦いに新たな風が巻き起こる! 今回は新バージョンを中心に解説している。

ひらひらと舞う  
いくさ場の蝶  
花魁娘、いざ出陣!!

### フロンティアS

「大盗道一家」元締め娘であり、花魁道の継承者。伝統や文化を大切にしている優しいお姉さん。タイムリープ装置の中からはいきなり実体化したため素性を怪しまれ、オードナー博士の元へ連れていかれそうになるが、すぐに片桐兄妹と知り合い、ともに戦うことになる。

▲ファンブーメランやバラサイトショットといった独特な専用武器を持つ。羅漢堂のようなパワフルさとは反対のテクニカルなキャラのようだ。

### 第十七極東帝都管理区

「大盗道一家」元締め娘であり、花魁道の継承者。母親から花魁修行をみっちり受け、優しく細やかな気遣いの行える女性。しかも、もっとも嫌れないことを前にして大爆発するところは父親譲り。エージェントとなったのもフロンティアSと同じだが、こちらではより厳しい監視がついている。

## 羅漢堂 凛

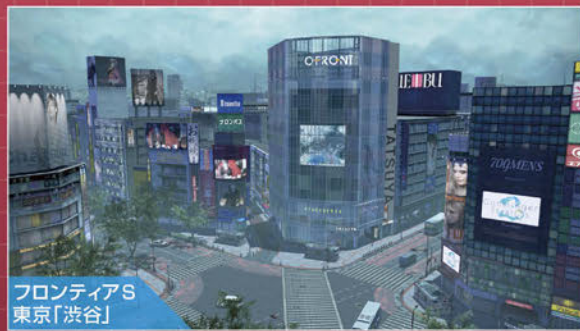
CV: 斎藤千和

20年後の未来世界から来た、羅漢堂旭の娘。未来世界に敵が侵攻し、凛をかばった母を襲う。父の旭は、敵の攻撃のおよばない場所へと娘をタイムリープ装置の中に放り込んだ。無理な時間移動のショックで記憶に混乱が生じ、父が母を殺したと信じている。未来から来たことは他エージェントへも知れ渡っているが、事件のことはいつておらず、旭とは連続の親戚ということにしてある。

## 解放戦争3rd開催中!!

8月25日のバージョンアップ当日から解放戦争3rdがスタート! 前回同様に解放戦争後に追加されるステージをかけてイベントが開催される。今までにない新規ステージとして京都・太秦が登場!

開催期間  
8月25日(月)~  
9月7日(日)まで



フロンティアS  
東京「渋谷」



第十七極東帝都管理区  
京都「太秦」

▲平坦なステージに民家が立ち並んでいる。民家のほとんどが破壊可能で、破壊すると障害物のないステージになるのが特徴的。

### Information

「ガンスト」の最新イベント情報をお届け!

#### TOPIC\_1 ▶ 好評放送中の「ガンスト」2大ラジオ!!



**阿部敦・植田佳奈のガンストラウエ〜ぶ!!**  
出演: 阿部敦、植田佳奈  
放送日時: 毎週日曜22:00~22:30  
風濤担当の阿部敦氏と、竜組しづね担当の植田佳奈さんが出演する稼働当初から続く番組。「ガンスト」にまつわるコアな話題が多い。



**諏訪部順一・西田雅一の覚醒チューン**  
出演: 諏訪部順一、西田雅一  
放送日時: 毎週日曜22:30~23:00  
リカルド・マルチーニ担当の諏訪部順一氏と、片桐鐘磨担当の西田雅一氏が、パーソナリティを務める番組。「ガンスト」以外の話題も豊富に扱う。

#### TOPIC\_2 ▶ 新たなる公式大会の開催が決定!



賞金制大会が幕を閉じて、すぐさま新たなる大会の開催が発表された。この公認大会の名は「スーパー勝ちたがりグランプリ」!! 今までの大会とは異なり、この大会は6人チーム制で行われる。チーム編成と対戦ごとの出撃メンバーが命運を分けそう。なお、優勝チームには「SUPER」のEXアイコンが贈られることが決定している。

大会詳細  
**スーパー勝ちたがりグランプリ**  
【開催日】2015年1月~3月(予定)  
【開催場所】沖縄某所(決勝戦のみ)、予選の詳細は後日発表  
【出場規定】6人チーム

#### TOPIC\_2 ▶ 「ガンスト」コラボカフェでネシカシールをGET!

7月24日にスタートしたコラボイベント。「ガンスト」のキャラや設定を模した料理やドリンクといったコラボ商品を楽しめる。注文するとオリジナルポストカードがもらえるほか、スタンプを一定以上ためるとNESICAシールももらえる。

コラボ詳細  
**GUNSLINGER'S Café&Bar**  
【店舗】慶羽 光屋・HIKARIYA・夜景個室居酒屋 渋谷本店  
【営業期間】7月24日(木)~12月7日(日)(予定)  
【営業時間】平日16:00~翌5:00  
土曜/日曜11:00~15:00  
16:00~翌5:00  
【営業場所】東京都渋谷区神南1-22-10 皆川ビル3F



▲アルクトゥルス学園プレート: アルクトゥルス学園で食べられているという、生薑焼きのワンプレートランチ。(¥980+税)



▲スタンプカードが4つたまるごとに1枚、合計6つで、2枚目のオリジナルNESICAシールを手。



▲スタンプカードが4つたまるごとに1枚、合計6つで、2枚目のオリジナルNESICAシールを手。



# GUNSLINGER STRATOS 2 CHARACTER GUIDE

8月25日のバージョンアップで追加された新キャラ・羅漢堂凛を特集。基本性能やWPを、幅広く解説する！

新コスチュームは特攻服風!!!



## 戦場を飛びまわり相手のスキを突く

空中ダッシュ最終速度の速さに優れる羅漢堂凛とは違い、移動性能は風澄徹と同じ標準的な性能だ。ただし、ブースト回数は風澄より1回多く、やや移動性能に優れている。なお、父とは似ず腕力は低めで、鏡華と同じく腕力の腕力しかない。そのため、移動時は武器を構えずに移動することを心がけよう。ダブルガンスタイルの武器の威力が高いので、動き回りつつ相手の着地を狙おうとい。

### キャラクターデータ

- よろけにくさ ..... C
- ジャンプ上昇力 ..... C
- 空中ダッシュ初速度 ..... C
- 空中ダッシュ最終速度 ..... C
- 腕力 ..... D
- 格闘距離 ..... 10m

▼ジャンプ上昇力は速め。回避する際は大きく高度を取って相手の射程外まで逃げるのも有効だ。



▲空中ダッシュ時にピンク色の蝶を散らして移動する独特なエフェクトを持つ。

## 格闘性能

格闘距離は標準的な10m。2枚の鉄扇を用いて格闘を行う。N格闘は鉄扇を一振りする単発格闘で扱いやすい。ダウン性能の高い武器をあまり持たない凛にとっては、近距離で相手を素早くダウンさせるのに重要。また、上格闘はほかのキャラと共通した打ち上げ攻撃で、格闘後に追撃可能だ。左格闘は2段攻撃で威力は高めたが、追撃不可の格闘となっている。

▼鉄扇を振り、地面から大きな竜巻を発生させる格闘。攻撃後に追撃も可能で、上格闘と違い威力も高め。ただし竜巻中は避けず無防備なので注意。



▲鉄扇による連撃から最後に強烈なかかと落としを繰り出す格闘。攻撃時間は長いが高威力なので、相手の着地に繰り出すのもいいだろう。

## 羅漢堂 凛

キャラクターインタビュー



プロデューサー 門井信樹氏

「ガンスト」シリーズの生みの親であり、シリーズ全体を統括している。

— 羅漢堂凛のコンセプトやテーマはなんですか？  
**門井**：名前のおとろ羅漢堂の娘という設定です。妹ではありません！ 娘です。見た目も羅漢堂っぽさを意識しました。番長の娘なので、それならばこう（スケパン）だろうと。ところどころに羅漢堂と同じように弾丸のアクセサリが付いていたり、羅漢堂らしさを残しています。名前も見た目のコンセプトと同じくらいのタイミングで決まりました。蝶の意匠は、花魁というところから。飛ぶことが多いゲームなので、飛んでいるときに目立つ要素を組み込みました。そのため、ダッシュ時に蝶が出てたりします。もちろん、武器やエフェクトも凝っていますよ。— えて花魁を選んだ理由は？  
**門井**：いろいろなキャラが出てきたなかで、こういった雰囲気キャラがなかったから選びました。新キャラを追加する際は、

やはりインパクトにはとくに気を付けていますね。今まで和風テイストのキャラを出してなかったから、ココは花魁キャラかなと。  
 — シャベリ方も特徴的ですね？  
**門井**：凛は、花魁の人が使う「○○でありんす」という廓詞（くわくことば）でしゃべります。収録の際にも、廓詞に詳しい人を隣に付けて演技指導してもらいました。  
 — 鉄扇は、どのタイミングで？  
**門井**：これに関しては羅漢堂の娘という設定が先にあって、そこからキャラごとの格闘武器を考えるのですが、花魁→舞→鉄扇という連想で決まったと思います。もともと「ガンスト2」では「未来」をやろうとしていて、そのコンセプトから「NEO SHIBUYA」や「旧フロンティア渋谷」が生れました。「そろそろもう少しタイムパラドクスに踏み込んだキャラ関係があったらおもしろいね」という話になり、既存キャラクター同士の関係でも際立って浮いた存在である羅漢堂に目をつけ、羅漢堂の娘、花魁、という流れとなりました。「ガンスト2」のキャラのコンセプトを考えたときに、前作よりもシチュエーションに幅をということで、「未来」や「血縁」をキーワードにしていた側面もあります。  
 — 総勢19人のキャラがいるなかで、どうして羅漢堂の娘なのでしょう？  
**門井**：それは意外性ですね！ ほかのキャラよりもおもしろいかなと。風澄とかだと相手が決まっているようなものなので、既存キャラクター同士の人間関係が一番薄い羅漢堂が適任でした（笑）。  
 — スバリ！ 母親は誰でしょうか？  
**門井**：ナイショです。設定はありますよ。— 花魁は母親からの影響ですか？  
**門井**：羅漢堂が「和」の一家で、母親が花魁ということもあり、その流れです。着物とか浴衣も考えましたが、見栄え

がするということでも花魁が一番しっくりきました。  
 — 羅漢堂と似せるために意識した部分は？  
**門井**：しゃべり方が特徴的だったり、武器が似ていたりです。あと見た目にもガトリング要素があったり。フロンティアSの衣装は、羅漢堂の血脈をそのままです。  
 — 「凛は父親が母親を殺した」とありますが、父親に対してどのような感情を持っていますか？  
**門井**：ここへんはストーリーの原案を担当されているニトロプラスさんが考えられた設定ですね。そこはしたいに明らかになっていくでしょう。  
 — 1人だけ時代設定が20年後の未来世界となっていますが、既存キャラクターとのつながりは？  
**門井**：仲がいいというより、関係があるのは基本的には羅漢堂のみですね。現代にきてからフロンティアS側の凛は、片桐兄妹と仲がよくなった感じですね。あとは定番となりましたが、彼女自身に好きな人が「ちゃん」といいます。そして誰かに好かれていたりもするようです（笑）。試合中にキャラクターにロックオンしたときにそのような台詞が聞けるので、ぜひ確かめてみてください。  
 — 羅漢堂は特殊能力（NDSF）がありませんでしたが、彼女はありますか？

## NEW WEAPON 01

### 小型プラズマ波動砲

扱いやすさと誘導性能に優れた小型波動砲

プラズマ波動砲と比べると威力は控えめだが、非常に軽重で攻撃しながらでも移動できるのが特徴。また戦闘開始時から装填数が満タンの状態になっているため、すぐに攻撃を行えるのも大きな違い。装填数は同レベルのプラズマ波動砲と同じだが、リロード速度が小型プラズマ波動砲のほうが早く、一度のリロードで40ずつ回復していくので再攻撃しやすい。また、攻撃中に照準を動かした際の誘導性能が高いので、プラズマ波動砲よりも曲げやすく、より相手を狙いやすいのが強みだ。



▲プラズマ波動砲とは異なり、波動が一定距離で消えてしまうため、遠距離の相手を狙うことはできない。建物破壊できるので、隠れている相手ごと撃ち抜くことができる。

### WPリスト

ウェポンバック名	装備箇所	武装名/武装LV	コスト	耐久力	チューンlv	チューンUP能力	チューンDOWN能力一覧
標準型 「バタフライ」	ダブル右	小型プラズマ波動砲LV4	1500	360	1	—	—
	ダブル左	小型プラズマ波動砲LV4					
	サイド	ビームショットガンLV2					
	タンデム	パラサイトショットLV4					
汎用型 「バタフライ」	ダブル右	小型プラズマ波動砲LV4	1700	380	1	—	—
	ダブル左	小型プラズマ波動砲LV4					
	サイド	ライトマシンガンLV5					
	タンデム	ロックオンミサイルLV4					
高火力型 「バタフライ」	ダブル右	小型プラズマ波動砲LV5	2300	440	1	—	—
	ダブル左	小型プラズマ波動砲LV5					
	サイド	バスターマシンガンLV2					
	タンデム	パラサイトショット（高火力型）LV6					
標準型 「バトルダンサー」	ダブル右	ライトハンドガトリングガンLV4	1600	380	2	—	—
	ダブル左	ライトハンドガトリングガンLV4					
	サイド	ファンブーメランLV4					
	タンデム	キャン砲LV2					
防衛型 「バトルダンサー」	ダブル右	ライトハンドガトリングガンLV4	1800	380	1	—	—
	ダブル左	反射型指向性シールドLV5					
	サイド	ファンブーメランLV4					
	タンデム	任意起爆式ロケットランチャーLV3					
強襲型 「バトルダンサー」	ダブル右	鉄球ハンマーガンLV5	2000	430	1	—	—
	ダブル左	ビームマシンガンLV5					
	サイド	ファンブーメランLV5					
	タンデム	大型ボムランチャーLV5					

## NEW WEAPON 02

### ファンブーメラン

一定距離で停滞する大型のブーメラン

凛の持つ鉄扇を射出する武器で、一定距離まで進むとその場でしばらく回転しながら停滞する。障害物に当たった場合は、その場に停滞する。ファンブーメランにヒットした相手は、のけぞりつつ連続で攻撃を受けるので、そのスキに追撃を入れやすい。弾数は3発で、攻撃後すぐにリロードが開始されるので弾切れしにくいのが強み。



▲命中する相手はダメージを受け、空中ダッシュ時にジャンプゲージ消費量-10%。空中ダッシュ時のジャンプゲージ消費量+15%。

## NEW WEAPON 03

### パラサイトショット

味方に寄生して味方の視点から攻撃を行う特殊武器

武器を構えると、視点か味方の視点に移り、その味方の両肩上方に2匹の蝶が出現する。その後、味方の視点で蝶から攻撃を行える。メントリガーで右の蝶が、サブトリガーで左の蝶が攻撃し、右のレバーでターゲットの切り替え、左のレバーで寄生先の視点を切り替えられる。攻撃中は一切動けないので安全な位置の確保が重要。



▲味方が狙っていない相手も攻撃できるので、前衛の視界に最適。

▲高火力型はチャージバラスマガンとハンドガトリングガンだ。

▲羅漢堂と同じく弾丸を運べるアクセサリや、小型プラズマ波動砲といった親子を感じさせる要素がチラホラ存在。



# GUNSLINGER STRATOS 2 BATTLE GUIDE

大会が終わってもガンスリンガーたちに休息はない。余韻に浸る間もなく、戦闘を激化させる新たなWPが登場。

## 強力な新WPを使いこなせ、ライバルに差をつけろ!

8月25日のバージョンアップで追加されたのは、新キャラクター「羅漢堂 旭」だけではない! 既存のキャラクターたちにも新WPが1つずつ追加された。低コストで使いやすいものから、高コストで火力が高いものまで、過去になかった奇抜な

WPが勢ぞろいしている。今号では追加されたWPの詳細と、チューン効果一覧を掲載。さらに、新WPから7つピックアップしてオススメチューンとともに紹介していく。新武器のハンドロケットランチャーや、既存武器の新設LVにも注目!



▲新しいWPはさまざまに使いこなせよう

### 新WPの入手方法

- GPをためて20,000GPで購入する
- Gマネーを課金して200Gマネーで7日間レンタルする
- ゲーム中のアイテムドロップでウェポンバックを入手する

## 強襲型「ストライカー」 新たな前衛系WPの可能性

コスト:1900 耐久力:770

### ワンポイント▶ハンマーガンの射程に注意せよ

前衛キャラクターとして不動の地位にあるジョナサンに、新たな前衛系WPが登場した。鉄球ハンマーガンとハンドスタンラインガンのダブルガンスタイルに、フルオートショットガンと拡散式ロケットランチャーで、どの前衛キャラクター相手でも、柔軟な対応ができる武装となっている。さらに、ジョナサンのWPのなかでも格闘攻撃力が高く設定されており、スタンからの格闘攻撃も相手にとっては脅威だ。耐久力の低い相手なら、耐久ゲージのほとんどを奪うだろう。ほかのストラ

イカー系バックと同じように、ジョナサンが2回落ちられる編成にしやすく、耐久力も770と高めではあるので、射撃だけにこだわらず、積極的に格闘攻撃も行いたい。



▲スタン→右格闘→ハンマーガンで体力を削り減らす

ハンマーガンLV4の射程は20mと短く、ハンマーガン同士の撃ち合いをした場合、距離によっては一方的に負けてしまう。敵との距離を測り、拡散式ロケットランチャーを使い分けよう。



▲赤ロケットでもハンマーガンが届かないことがあるので注意

### オススメチューン!!

オススメチューンは「3」。加速するチューンや、耐久を上げるチューンがない以上は、火力を上げることを重視したい。

い、とくにチューン3は格闘攻撃力を10%上げることができ、一撃でかなりのダメージを与えられる。デメリット部分を考えても火力の底上げを優先したい。

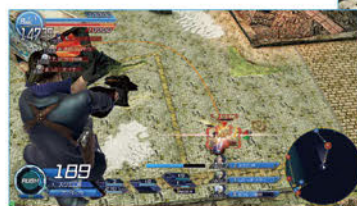
## 真加部流「エキスパート」 真加部流戦闘術の申し子

コスト:2000 耐久力:500

### ワンポイント▶拘束系武器の使いどころを見極める

ステルス装置やディスクマシンガンなど、草陰や主水が所持しているような武装。基本的に近～中距離で立ち回り、ハンドライティングガンや、ビームロッドガンから追撃を狙うのがメインの戦法となる。格

闘攻撃力が高めに設定されているので、複数の敵から狙われていなければ格闘をしたい。



▲格闘につなげられそうならロッドガンを、瞬時にダメージを与えたいならディスクマシンガン。

使い勝手のいい拘束武器がそろっている反面、シールド持ち相手に対抗する手段が少ない弱点がある。そこで撃ち合いは避けて敵と距離をとり、敵に狙われている味方を援護する形で敵を拘束しよう。



▲苦手な相手との撃ち合いを避け、間討ちをする戦法をとる

### オススメチューン!!

オススメチューンは「2」。チューン3の格闘攻撃力+10%は魅力的ではあるが、アーロン自体の体が大きいので被

弾しやすく、視界が開けたステージでは機能しにくい。高ダメージの格闘を狙うよりは、耐久力の高さを維持して、格闘をするチャンスを増やしたい。

## 遠距離型「バトルマスター」 威圧力の高い熟練狙撃手

コスト:2200 耐久力:420

### ワンポイント▶遠距離武器での撃ち合いは避ける

前衛で暴れるまわるイメージとは真逆の、スナイパーライフルを装備した主水。今までの

WPではライティングガンからの追撃をしにくい武装が多かったが、このWPではスナイパーライフルで積極的に追撃が可能だ。敵に近づかれてもスタングレナードで迎撃できるのも魅力。



▲チャージしたライティングガンからスナイパーライフルへのコンボは強力!

自身の体が大きいため、スナイパーライフルなどの遠距離系武器の撃ち合いは不利。敵にスナイパーがいた場合は、後衛に徹するのではなく、味方と一緒にラインを上げて中前衛として立ち回りたい。



▲チャージしたライティングガンの射撃内を維持したい

### オススメチューン!!

オススメチューンは「2」。耐久力は20減ってしまうが、スタングレナードの数が増えることにより、指向性シールド

を持ち相手に抵抗の手が増えるのは大きい。チューン3のライティングガンは単発ダメージ100と高く、ダメージ量を優先するならばチューン2が良好。

## 特攻型「ウォーリア」 全てを薙ぎ払う肉弾列車

コスト:2500 耐久力:700

### ワンポイント▶後衛キャラを攻め、敵チームの体力調整を崩す

ついに登場したダブルハンマーガン持ち羅漢堂。コストは2500と重いものの、羅漢堂特有の空中ダッシュ速度を生かしたその様子は、まさに高コスト核弾頭とも言えるWPである。サイド武器のフルオートショットガンは所持弾数が10と多く、耐久力の少ない敵を倒すにはもってこいの武装だ。また、後方にいたとしても、タンデム武器であるプラズマ波動砲を装備しているため、どの位置においても相手にプレッシャーをかけることのできる強みがある。ただし、羅漢堂のほかのWPと違い、

シールドを所持していないため、ポーラランチャーやハーブガンなどの武器で狙われやすい。立ち回りには細心の注意を払い、障害物を利用して敵に近づきたい。



▲防衛型「ストライカー」のシールドを一撃で壊す破壊力!

障害物を利用して敵の後衛に近づこう。それだけで相手は警戒し、味方の前衛が敵の集団に近づきやすくなる。1落ちに抑えたい敵の後衛に張り付ければ、戦線をかき乱し体力調整を崩しやすくなる。



▲味方の前衛キャラクターと連携し、敵戦線をかき乱せ!

### オススメチューン!!

オススメチューンは「2」。サイド武器の装填数は減るが、装填数が10と豊富なのでジャンプゲージ消費量を優先した

い、耐久力50の「3」は、この羅漢堂を2落ちにするにはコストが重く、落ち枠と考えると、耐久力が減ったぶん前線にいる時間が減るデメリットが大きい。

## 高火力型「クレヤボヤンス」 敵の死角から大ダメージを与える

コスト:2200 耐久力:420

### ワンポイント▶障害物に隠れ、貫通レーザーガンを活用する

レミー以外のキャラクターで初の反物質ロケットランチャーを装備したWP。シュリニヴァーサのなかでも初の拘束系武器であるハンドスタンラインガンも装備している。これにより、スタンから各種格闘に

つなげられるほか、貫通式レーザー砲を使い、手早くダメージを与えることも可能だ。



▲スタンラインガンから反物質ロケットランチャーや、貫通式レーザー砲を撃ち大ダメージを狙う。

建物の陰など死角から貫通式レーザー砲で狙う。それ避けつつ近づく敵には進行方向にスタンラインガンを置いておくと引っ掛けやすい。スタンから格闘や反物質ロケットランチャーで取り囲もう。



▲敵の上昇してくる場所をスタングレナードで狙う

### オススメチューン!!

オススメチューンは「2」。反物質ロケットランチャーのリロード速度上昇は

ので活用したい。チューン3まですると、貫通式レーザーの攻撃力は上がるが、装填数が減ってしまい、追撃のチャンスが減るので装填数を維持したい。

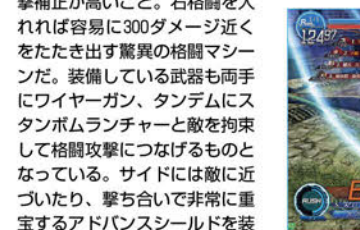
## 必殺型「インファイター」 狙うは一撃必殺の格闘攻撃のみ

コスト:2400 耐久力:450

### ワンポイント▶ロックマーカーを意識して、攻め引きの判断を

射撃でダメージを与えるという概念を捨て、所持している武器がすべてにおいて格闘攻撃につなげるために特化されたWP。注目すべき点はチューン1の状態でも、格闘攻撃補正が高いこと。右格闘を入れば容易に300ダメージ近くをたたき出す驚異の格闘マシンだ。装備している武器も両手にワイヤーガン、タンデムにスタンボムランチャーと敵を拘束して格闘攻撃につなげるものとなっている。サイドには敵に近づいたり、撃ち合いで非常に重要するアドバンスシールドを装

備。敵の射撃攻撃を一時的に防ぎ、近づきながらワイヤーガンで引き寄せて格闘をたたき込むのが基本戦法だ。状況に応じてどの格闘を使うかがポイントとなってくる。



▲アドバンスシールドを引寄せるとワイヤーガンでダメージを与える

例えばワイヤーガンの命中率が100%で格闘攻撃をしても、カットされては意味がない。あまりにもターゲットが自身に向いていた場合、敵をスタンさせても1度引いたり、味方に追撃をまかせたい。



▲集中的に狙われている場合は、無理な格闘は避けよう

### オススメチューン!!

オススメチューンは「3」。一撃の格闘攻撃を狙う以上、チューン2の空中ダッシュ速度上昇、チューン3の格闘攻撃

のダメージ+5%は、デメリットの部分も考えたとしてもより欲しいところだ。敵にとっても、まともに格闘を受けたりも当てられないダメージとなる。

## 重装型「ヴァルキリー」 新たな武器で敵の着地を狙い撃ち

コスト:1800 耐久力:380

### ワンポイント▶常に敵との距離を置くことを意識する

既存キャラのなかで唯一の新武器「ハンドロケットランチャー」を装備したWP。この

武器は、1トリガーで最大4発射出でき、敵の着地に当てるのももちろんのこと、空中の敵に直接当てることも可能だ。それ以外にもガトリングガンにホーミングミサイルと、中距離向け武器がそろっている。



▲ハンドロケットランチャーは、ロケットランチャーと同様に、ほぼ無限の射撃回数を誇る。

中距離に特化したぶん、近距離まで近づかれると真価を発揮できない。ハンドロケットランチャーで撃ち合いはできるものの、マグナムやスタンガン持ちを相手にするのは敵しい。距離に注意。



▲中距離で着地を狙って撃てるように立ち回りしたい

### オススメチューン!!

オススメチューンは「3」。空中ダッシュの初速度が5%減少してしまうもの、このWPの場合、自衛手段が乏しい

ので、耐久力が補いたいところである。ダブルガンの装填数が上がれば、敵に近づかれた際の自衛手段が増えるので、ここではチューン3をオススメしたい。



NEW WEAPONPACK ▶「GUNSLINGER'S BATTLE ARENA -HOPE-」後に追加された最新のウェポンパック一覧をチューン効果とともに紹介

Table with columns: キャラクター, 装備箇所, 武装名/武装LV, コスト, 耐久力, チューン, チューンUP能力, チューンDOWN能力. Lists various characters and their weapon configurations.

電撃銃士隊 活動報告書 電アケ版 FILE.13

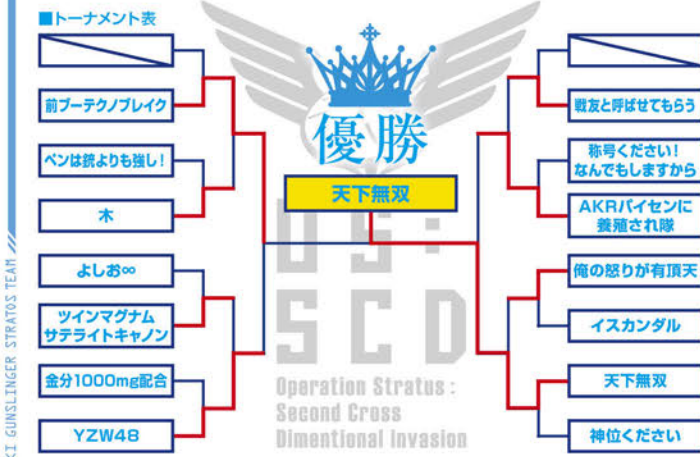
YU&シューが日吉の神位争奪戦に参加!

YU: 8月16日に、神奈川県の日吉にて開催された「神位争奪戦」に参加してきました!
シュー: 予想以上に参加者のレベルが高くてビックリしたよ! G SやXランクのプレイヤーさんや、BA決勝進出プレイヤーさんもいたしね。

あいにくの雨にも関わらず多くのプレイヤーが参加!



大会当日は微妙な曇り空で、雨が降ったりやんだり微妙な天候でしたが、14チーム、56名のプレイヤーが大会に参加!



決勝にはBA決勝大会進出プレイヤーが6人も!



「前ブテクノブレイク」の4人と「天下無双」のサラタキさん、メアさんはBA決勝大会進出者! ちょうどした前哨戦となりました。
優勝したチーム「天下無双」には、特別称号「神奈川県の鬼神」が贈られました!

電撃ガンスト劇場 新キャラ追加! 20年先の未来からきた羅漢堂旭の娘! 凛は新武器をいっぱい持っているから戦って楽しい! 僕は3歳くらいの幼女かな...

隊員紹介 同い年両手持ちでLOVE! あべくん シュー KYS YU 凛は新武器をいっぱい持っているから戦って楽しい! 僕は3歳くらいの幼女かな...