

# ガンズリンガー ストラトス

### マップ&キャラ別攻略を徹底解説!

現在全国のゲームセンターで好評稼働中の「ガンズリンガー ストラトス」。今回はゲームの基本のほか、各マップ&キャラクター別攻略をお届け! プロゲーマー・ふ〜ど氏のコメントも必見!!

#### 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:稼働中
- 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X2
- プレイ料金:¥200/2プレイ
- プレイ人数:1~8人

## 巻頭総力特集

# すべてのガンズリンガーたちに贈る

### 2丁のガンデバイスを駆使して戦う、4対4のオンライン型対戦ガンアクション! 臨場感あふれるハイス

# 攻略特集12P!

### ビードバトルがキミを待つ!

## GUNSLINGER STRATOS BEGINNER'S GUIDE

ここでは基本的な情報や、実戦で覚えておきたい知識などをレクチャーする。

### ゲームの概要

#### ゲームの流れやモードの種類を確認しよう

本作は対人戦とCPU戦のどちらも楽しむことができ、最大4人まで協力プレイが可能。ステージは実在する日本の都市が舞台になっており、現在は横浜、埼玉、渋谷、池袋、難波、名古屋の6ステージが選択できる。

対人戦の場合はマッチングしたプレイヤーの多数決によってステージが決定(同数の場合はそのなかからランダム)。稼働から1カ月半が経過し、変更された部分もあるので確認しておきたい。



#### CHECK バージョンアップでUIやシステムが変更

8月9日のバージョンアップではキャラや武器の性能に以外に、システム周りも変更が。大きな変更点は、リザルト時に対戦したプレイヤー全員のランキングが表示され、ランクポイントが算出されるように。

- 主な変更点(8/9)
- マッチング画面のプレイヤー情報に店舗名や耐久力を追加
  - バトル中仲間の耐久力が常時表示
  - リザルト時のポイントの計算方法、獲得ランクポイント量を調整

### POINT 01 ゲームモードは全部で4種類

遊べるモードを大きく分けると、対人戦を楽しむ全国対戦と、CPUを相手にするミッション戦の2種類だ。1人なら「全国対戦」が「個人ミッション戦」、2人以上で遊ぶ場合は「店舗チームVS全国対戦」か「協力ミッション戦」を選択。なお、ミッション戦はNESICAをモバイルサイトに登録しないと、クリア状況が記録されない。

▶ミッション戦ではヤクシャやラクシャサといった、対人戦では戦えないようなキャラが敵として出現!

ゲームモード一覧	ネットワーク	店内
全国対戦	ネットワーク	個人ミッション戦
店舗チームVS全国対戦	ネットワーク	協力ミッション戦

### POINT 02 ICカード「NESICA」を使うメリット

- ICカード「NESICA」は1枚につき、1キャラを登録できる。これを使ってプレイすることで、対戦戦績が記録できるほか、基本のウェポンバック以外に、もう1つ別のウェポンバックが使用可能になる。1回以上プレイしたNESICAはモバイルサイトに登録できるようになり、コスチュームやウェポンバックの購入などが可能!
  - 2種類のウェポンバックが使用可能
  - 対戦戦績が記録できる
  - Gポイントがためられる
  - 公式モバイルサイトに登録できる
- 詳しくはP.7へ

#### ウェポンバックによってコストや使用武器が変化!

使用するウェポンバックで変わるのには、使用武器、キャラの耐久力、コストの3つ。同じキャラでも、ウェポンバックを変えることで立ち回り方が大きく異なるため、自分のプレイスタイルに合ったものを探そう。

### ゲームの基本

#### 180秒以内に相手の勢力ゲージを0にすれば勝利!

基本的には180秒という制限時間のなかで、相手の勢力ゲージを0にすることが勝利条件となる。敵チームのキャラを撃破することで、そのキャラのコストぶん、相手の勢力ゲージが減少。撃破されたキャラは一定時間後に戦線に復帰できる。制限時間内に決着がなかった場合は、両チームとも引き分けとなってしまうので、積極的に攻撃していきたい。ミッション戦の場合は勢力ゲージを0にする以外に、特定のターゲットを倒さないとクリアできないといった、特殊な勝利条件も存在。また、上級までは各ステージごとに勢力ゲージが最大状態でスタートするが、超上級になると勢力ゲージを引き継いだ状態でサバイバルモードに仕様が変わるので、より手応えのあるバトルを楽しみたい人にオススメだ。

- #### 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

### 画面の見方



### 操作は2つのガンデバイスで行う!



- 1 勢力ゲージ
- 2 敵チームのプレイヤー名
- 3 武器情報
- 4 耐久力
- 5 ガンサイト
- 6 制限時間
- 7 ターゲットマーク
- 8 ミニマップ
- 9 ターゲットライン
- 10 味方の耐久力
- 11 ジャンプゲージ

### 攻撃よりも重要なのは自分の身を守るための移動!

このゲームは攻撃だけではなく、移動も自分で行う。また把握すべき画面の情報も多いので、最初は何をすればいいか戸惑う人も多いかと思う。というわけで、まず初心者が何から覚えればいいのかというところを語ろうかと。そこはやはり「攻撃」と思う人もいるかと思いますが、このゲームで最も重要なのは「移動」です! 基本は歩かずに、ジャンプや飛行を使って移動できるようにしたいですね。というのも、歩いている状態は敵

### 移動時は画面外へ

移動時は画面外へ。銃を画面の外側へ向けることで一番速く移動できる。ジャンプボタンを駆使してジグザグに移動できるようになると、よりベター。

攻撃するときに構える! 敵が射撃範囲内に入ったら、銃を画面内に向けてトリガーを引こう! 素早く命中させられれば、クイックドロウで攻撃の威力もアップする。



基礎知識

戦場で生き抜くためのポイントを把握しよう!

移動や攻撃といった基本操作に慣れてきたら、次は立ち回り方や戦術を身につけよう。このゲームは4対4のバトルのため、戦況を見ずに、ただやみくもに出る戦っても、返り討ちにあってしまう可能性が高い。しつ

かり状況を判断して「今、自分はどうすべきか?」を考えると重要となる。ここでは戦況を把握するために知っておきたいポイントを紹介! これを頭に入れて戦うことで、どうすべきかを判断できるはずだ。

POINT 01 ターゲットマークで射程をチェック!

各武器には射程距離が設定されており、射程内で攻撃しなければダメージを与えることはできない。ウェポンバックにもよるが、基本的にはタンデム>サイド>ダブル>格闘の順に射程範囲が短くなる。近距離でも遠距離の武器は使えるが、追尾性が悪いため、適正距離の武器を使うようにしたい。

ターゲットマークの種類
赤色(射程内)
オレンジ色(格闘可能)
緑色(射程外)
灰色(攻撃不可)

POINT 02 ターゲットラインの色や本数で、攻守を判断

敵からターゲットされると、自分に向かってターゲットラインが表示される。オレンジ色の状態はまだ射程範囲外だが、赤色は相手の射程範囲内であること表示している。そのため、赤色のターゲットラインが表示されているときは、いつダメージを受けてもおかしくない状況だ。また複数のターゲットラインが自分に向けられているときは回避に専念し、味方の援護に期待したい。

赤色のラインは危険信号!
赤色のラインは、敵の射程範囲内に入っていることを示している。相手との位置や相性、耐久力の状況を考えて、攻めるか退くかを判断するように心がけよう。

POINT 03 ミニマップで戦況を把握!

ミニマップには味方と敵の位置、そして誰が誰を狙っているかがわかるようになっている。これを見て、なるべく1対2や2対3といった、数的に有利な状況で戦うように心がけたい。また味方に回復役がいる場合は番号を覚えておき、耐久力が減ってきたら近くに寄ろう。

孤立せずに味方と連携をとろう
1人だけ先行して前に出すぎると、集中砲火を浴びるので足並みをそろえたい。
キャラと番号を覚えておき、ミニマップを見ながらなるべく相性がいい相手と戦うようにしたい。

POINT 04 ジャンプゲージの管理

中級者になってくると、常に動き回っているため、狙いを定めるのが難しくなってくる。しかし、ジャンプゲージが尽きたら着地をするしかなく、着地した瞬間はスキができてしまうため、攻撃される可能性が高くなる。なるべくゲージを全部使いきらないようにして、いつでも回避できるよう、余裕を持って行動したい。

ジャンプゲージを使いきってしまった場合は、建物や車などの陰に着地するように心がけると、攻撃を受けにくい。

『ガンスト』用語辞典

知っておきたい専門用語を紹介!

- アタックポイント: 敵に与えたダメージをもとに算出されるポイント。ウェポンバックによって倍率が異なる。
●圧勝(あっしょう): 勢力ゲージを半分以上残した状態で勝利すること。
●19レミー(いちじゅうれみー): 1900コストのレミーを表す。どのキャラでも、名前の前にコストの上2ケタをつけて呼ぶのが基本となる。
●芋(いも): 攻撃に専念して動かないことを指す。主に遠距離から攻撃するプレイヤーに使う。
●エイミング: 狙った場所に命中させる能力を表す。エイム、AIMともいう。
●置き撃ち(おきうち): 敵の移動方向を予測して撃つこと。ジョナサンのロケットミサイルをはじめ、着地時の硬直を狙ったり、左右に動く敵に対して使う。
●落ちる(おちる): 撃破されること。2回撃破されることを「2落ち」という。
●ガス当たり: ロケットランチャーなど、爆風にもダメージ判定のある武器に対して使われる。爆風は通常よりもダメージが低いために、こう呼ばれる。また、マシン

- ガンなどの連射系武器で、数発しかヒットしなかったときにも使われる。
●カット: 敵の攻撃を受けている仲間を助けること。
●完全勝利(かんぜんしょうり): 勢力ゲージをまったく減らすことなく勝利すること。したほうは気持ちがいいが、されたほうはたまったもんじゃない。
●クイックドロウ: 画面外から画面内に照準を合わせて、約1秒以内に命中させると発生するボーナス。攻撃系の武器ならダメージ、回復系の武器なら回復量がアップする。なお、時間が早ければ早いほどボーナスが増す。Qと略して使われることも。
●根性値(こんじょうち): 瀕死中に攻撃力が上がることを指す。またヘッドショットやクイックドロウを受けない限り、必ず耐久力が1残る。
●スーパーアーマー: ジョナサンが持っている特殊能力。ほかのキャラに比べてダウンまでに必要なダメージ値が多いため、こう呼ばれる。
●攻め鏡華(せめきょうか): 本来支援役の鏡華が表示されて戦うことを指す。
●ゾンビ: 回復ライフルを使えるキャラが2人以上いるときに使われる。回復ライフルの特性上、お互いに使うことで通常よりも長く使用できるため。
●ダメージポイント: 自分が受けたダメージをもとに算出されるポイント。ダメージを受ければ受けるほど、ス

勢力ゲージを考えたコスト計算をしましょう!

4人でチームを作るとき、キャラクターのバランスも大事ですが、なにより全員のコストをどう割り振るかが重要となります。人によってコストに対する考え方は違うと思いますが、電撃銃士隊で組むときは誰が2落ちしても大丈夫なように、全員の合計コスト+チームの最大コストが1万を超えないように心がけています。再出撃位置の運もあるので、絶対2落ちしないという保証はないですが、現状対戦しているチームを見ても、5回撃破されても大丈夫なように編成しているチームが多く、個々でも1900~2200コストあたりで出撃している人が多い印象です。下では編成例をいくつか紹介しているので、1つずつ見てみましょう。
まず1つ目は5落ちしても大丈夫なオーソドックスな編成。2つ目は低コストと高コストが組み合わさった編成ですが、これは2200の人は2落ちしないようにしないと厳しいですね。最後は現状組める最低コストの編成。これは7落ちまで大丈夫という組み合わせですが、正直火力的に相当な不安も(汗)。

編成例1/バランス型
風澄・高火力型「アサルト」(2000)
レミー・突撃型「ジェノサイダー」(1900)
草陰・標準型「インフィルトレーター」(2000)
鏡華・攻守両用型「メディック」(1900)
合計コスト▶▶▶7800

編成例2/高コスト&低コスト
鏡華・標準型「ヴァンガード」(1700)
しづね・強襲型「アサシン」(2200)
アール・標準型「インターセプター」(2200)
ジョナサン・標準型「ストライカー」(1800)
合計コスト▶▶▶7900

編成例3/低コストオンリー
草陰・低コスト型「ニンジャ」(1400)
オルガ・低コスト型「スナイパー」(1400)
鏡華・低コスト型「メディック」(1400)
鏡華・低コスト型「メディック」(1400)
合計コスト▶▶▶5600

- コアが減点されてしまう。
●ノーデッド: 一度も撃破されることなく戦闘を終了すること。スコアにもボーナスがつく。
●忍者(にんじや): 草陰のことを指す。唯一名前と呼ばれないキャラ。ちょっと不びんな気も……。
●ニンジャバリアー!: 草陰が使うステルス装置のこと。発動時にキャラがそうしゃべることからついた。「イチヤジョウノジュツ!」ともいう。
●野良(のら): 1人でプレイすること。
●バースト: 2人以上でプレイすること。4人でチームを組む場合はフルバーストともいう。
●反響(はんかく): 反響確定の略。着地の瞬間や格闘をスクリした瞬間などを指す。
●引き撃ち(ひきうち): 距離をとりながら撃つこと。
●フレンドリーファイア: 味方にダメージを与えること。
●ヘッドショット: キャラの頭を狙って撃つこと。ダメージが大きくなるほか、ダウンもさせやすくなる。HSと略されることも。
●ランカー: 公式モバイルサイトで閲覧できるランキングに入っている人のことを指す。全国で100人のみ。
●ワンチャン: ワンチャンスの略。戦況は厳しいが、まだ勝てる兆しがあるときに「まだワンチャンあるよ!」と使う。また、時間が少ししかないときに、1回だけプレイすることを指すときにも使う。

モバイルサイト活用術

より楽しく遊ぶためには必要不可欠!

本作をより楽しく遊ぶためには、モバイルサイトへの登録が必須といっても過言ではない。対戦成績などのプレイヤー情報が閲覧できるほか、ウェポンバックやコスチュームのカスタマイズなども行える。月額が300

円で、NESICAは10枚まで登録可能。11枚目以降は1枚追加することに月額が100円増加することに。ここではモバイルサイトに登録するまでの流れから、登録することのできるようになることをピックアップして紹介!

モバイルサイトのメニュー項目

- プレイヤー情報: 対戦成績や命中率、キャラ別の使用率などが確認できる。全国対戦のログやミッションのスコアも閲覧可能。プレイヤー名や所属店舗の変更もできるが、一度変更すると2週間変更できない。
●グループ: モバイルサイトを通じて、ほかのプレイヤーとつながることができる。詳しい内容は右を参照。
●カスタマイズ: 主にウェポンバックやコスチュームの変更を行う。ウェポンバックのレンタルやメンバーメッセージ、シンボルチャット設定や称号変更などもここで行うことが可能。
●Gポイント: 現在所持しているGポイントの確認と、Gポイントの獲得、使用履歴を閲覧することができる(2カ月前まで)。
●Gマネー: NESICAの登録や新作ウェポンバック、待ち受け壁紙をダウンロードするために必要なGマネーが購入できる(有料)。
●ランキング: ランクが高いプレイヤー上位100名が表示される。現状トップページからしか見られない。
●情報検索: プレイヤーやグループ、店舗の検索が行える。
●GSチャネル: ゲームマニュアルや世界観設定が閲覧できる。開発者ブログやEXエピソードも、ここで読むことが可能。
●携帯コンテンツ: 新作ウェポンバックや待ち受け壁紙がダウンロードできる。ダウンロードすると特殊なウェポンバックが2週間使用可能に。
●ID管理: NESICAの登録情報の確認や登録キャラクター変更、GSパスワードの変更、IDの削除が行える。

Gポイントでできること

ゲームをプレイしたり、Gポイントくじなどで獲得したGポイントは、以下の3つで使用することが可能。実用的なものから趣味的なものまであるので、欲しいものから交換していくといいだろう。ウェポンバックやコスチュームは随時バージョンアップで追加されていく予定だ。

- 1.ウェポンバックの購入
キャラ性能にかかわるウェポンバックが購入できる。種類によって必要なGPは異なり、基本的に高コストのものほど必要なGPが多い。ウェポンバックは、購入したあとにカスタマイズで装備しないと使用できない点に注意したい。
2.シンボルチャットの変更
レミーの組み合わせで4種類設定でき、全角で最大16文字まで入力可能。変更には50GP必要となる。特殊なワード「ENEMY」はターゲット中のプレイヤー名が表示されるため、風澄をターゲットしている状態で「ENEMY狙います」と入力すると「風澄狙います」となる。なお、ニュートラル状態の「よろしく!」は変更不可。
3.コスチュームの購入
キャラの見た目を変更するためのコスチュームも購入可能。現在実装されているものは右の表のとおりだ。つけかえに制限はないため、その日の気分で変えるのもアリ。

自分好きな組み合わせを考えてコーディネートしよう! 上半身と下半身はどちらも装備しないと反映されない点に注意。

CHECK モバイルサイトに登録するまでの手順について

まずモバイルサイトに登録するにはスマートフォンが携帯電話、そして1回以上プレイしたNESICAが必要となる。支払いは携帯使用料金とまとめて行うため、各携帯会社の登録を行い、GS.ID登録へ、無料登録も可能

だが、NESICA登録には300Gマネーが必要となるため、GU NS.net300コースに登録しておく。新作ウェポンバックを使いたい場合は、追加コースを選ぶのも手。なお、Gマネーの有効期限は2カ月までだ。

POINT 01 グループに所属しよう!

モバイルサイトに登録することで、グループに入ることが可能になる。グループに所属すると、Gポイントがもらえる「Gポイントくじ」が引けるようになったり、メンバーの使用していないウェポンバックをレンタルすることができる。また、メンバーメッセージを入力することで、同じグループのメンバーのリザルト時の画面上に、そのコメントが流れるように。Gポイントくじで獲得したGポイントはメンバー全員ももらえるため、Gポイント目的であれば人数が多いグループに所属したほうがいい。承認制のグループでないかぎり、加入・脱退は自由なため、とりあえずどこかのグループに所属してみるのもいいだろう。なお、グループに所属していないプレイヤーを所属グループにスカウトすることも可能だ。

グループ名がゲーム内でも表示!
マッチング画面でキャラクターに対してトリガーを引いたときに表示される詳細情報。一番上に表示されているのが所属グループ名となる。

グループに入るメリット
・24時間に1回、メンバー全員にGポイントが入るくじが引ける
・メンバーの使用していないウェポンバックをレンタルできる

Table with columns: キャラ, 部位, コスチューム名, 必要GP. Lists various costumes and their costs for characters like ジョナサン, アール・パロウス, レミー・オードナー, 草陰, 鏡華, シェンゲル.



# GUNSLINGER STRATOS CHARACTER GUIDE

## 各キャラの持つウェポンパックを紹介 特性を理解するのが勝利への近道!

現時点では、それぞれのキャラごとに5つのウェポンパックが存在する。装備するウェポンパックによって、使用可能な武器やコスト、耐久力などが大きく変化するので、ウェポンパックごとの特徴を理解することは重要な意味を持つ。そこで今回は、各キャラの基本情報を踏まえ、それぞれのウェポンパックをピックアップ。ウェポンパック選びに悩んでいる人はぜひ参考にしてほしい。



▲シールドや回復ライフルを持つキャラも存在。可能であれば全キャラの特徴を理解しておきたい。



▼身体が大きく敵から攻撃を当てられやすいが、ダウンをしにくいといったキャラクターも!

ここでは、ウェポンパックを中心に全10キャラクターの基本情報を解説。それぞれの特徴を理解しておこう。

### ◆走り速度や飛行速度を把握する

キャラによって移動や飛行の速度、ジャンプゲージの消費具合などが大きく異なる本作。これらの動きを正確に把握しておけば、敵との距離を詰めたり、ピンチの際に逃げ回るといった行動をスムーズに行えるので、戦闘がグッとラクになる。ここでは、各キャラのおおよその走り速度と飛行速度も掲載する。



▲建物に登る際、ジャンプゲージが途中で尽きると落下。そのときは格好的になってしまうので注意。

### ◆格闘のタイプもキャラによって変化

格闘攻撃は左レバーとの組み合わせで、出せる技のバリエーションが変化するのだが、その変化もキャラによって異なる。多くのキャラは左レバーの上とトリガーの組み合わせで相手を打ち上げる格闘を繰り出すことができ、打ち上げた敵には射撃での追撃が可能なので、積極的に狙っていく。また、相手の格闘攻撃を受けると発動するカウンター型の格闘も存在。決まれば大きいダメージを期待できるが、失敗したときのリスクも大きいので狙うなら注意が必要だ。に回り込むように接近して攻撃できる。



▲左レバーの左右と組み合わせれば相手のリスクも大きいので狙うなら注意が必要だ。

ウェポンパックの名称	それぞれのスタイルと使用可能な武器	コスト	耐久力
① 低コスト型「レンジャー」	② ハンドガンLv.2	③ マシンガンLv.2	④ 15000GP
⑤ 高コスト型「メディック」	⑥ ハンドガンLv.5	⑦ マシンガンLv.5	⑧ 50000GP

## 風澄 徹

かざすみ とおる CV:阿部敦  
走り速度 | 飛行速度   
すべてをそつなくこなせるバランスタイプ  
移動速度、飛行性能ともに平均的で、装備可能な武器も扱いやすいものが多いといった初心者におススメのキャラ。全体的に武器の火力が低めなので、高火力の相手には撃ち負けてしまうことも。

### PICK UP ウェポンパック 標準型「レンジャー」

近、中、遠距離すべてにおいてバランスよく立ち回れるウェポンパック。マシンガンは射程、弾速に優れており扱いやすいので、この武器をメインに戦おう。弾が尽きたらハンドガンで再度マシンガンという流れも強力だ。火力の低さは手数で補おう。



▲頭上からのマシンガンはヘッドショットになりやすい。

### PICK UP ウェポンパック 強化型「アサルト」

このウェポンパックの魅力は耐久力の高さとサイドで使えるショットガン。マシンガンがないぶん中距離戦に弱くなるので、いかに相手との距離を詰めるかがカギとなる。マシンガンでけん制しつつ接近し、ショットガンで相手のダウンを狙おう。



▲建物を破壊して敵をおびき出そう!

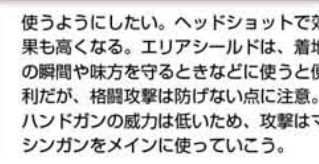
標準型「レンジャー」	サイド	初期装備
コスト1700/耐久力380	ハンドガンLv.4	マシンガンLv.3
標準型「アサルト」	サイド	NESICA
コスト1700/耐久力380	ハンドガンLv.4	マシンガンLv.3
強化型「アサルト」	サイド	40000GP
コスト2000/耐久力440	ハンドガンLv.4	マシンガンLv.4
高コスト型「レンジャー」	サイド	50000GP
コスト2500/耐久力400	ハンドガンLv.5	マシンガンLv.5
低コスト型「レンジャー」	サイド	15000GP
コスト1500/耐久力330	ハンドガンLv.2	マシンガンLv.2
標準型「マークスマン」	サイド	15000GP
コスト1700/耐久力350	ハンドガンLv.3	マシンガンLv.3

## 片桐 鏡華

かたぎり きょうか CV:金元寿子  
走り速度 | 飛行速度   
自分の耐久力を味方に分け与える回復役  
味方を援護することに特化しているため、攻撃手段が少い。機動力はそれほどないので、レミーやジョナサンなどは相性が悪い。回復するにしろ、援護してもらうにしろ、味方との連携が重要になる。

### PICK UP ウェポンパック 標準型「メディック」

攻撃手段がハンドガンとマシンガンしかないため、仲間のサポートを中心に立ち回るのがおススメ。回復しようとする仲間の耐久力が少なければ少ないほど、回復量はアップするので、なるべく耐久力が少ない仲間に対して回復ライフルを使うようにしたい。ヘッドショットで効果も高くなる。エリアシールドは、着地の瞬間や味方を守るときなどに使うと便利だが、格闘攻撃は防げない点に注意。ハンドガンの威力は低いため、攻撃はマシンガンをメインに使っていく。



▲炎上させたら上に乗って回復しよう!

### PICK UP ウェポンパック 攻守両用型「メディック」

標準型「メディック」と比べるとコストが300多くなるぶん、ハンドガンが炎放射器に変わる。回復だけではなく、攻撃でも活躍できるように、エリアシールドを張りながら炎放射器を使い、敵が炎上状態になったらマシンガンでダウンをとろう。



標準型「メディック」	サイド	初期装備
コスト1600/耐久力330	ハンドガンLv.2	マシンガンLv.2
標準型「サポート」 <td>サイド <td>NESICA</td> </td>	サイド <td>NESICA</td>	NESICA
コスト1600/耐久力340	ハンドガンLv.2	マシンガンLv.2
中距離型「サポート」 <td>サイド <td>32000GP</td> </td>	サイド <td>32000GP</td>	32000GP
コスト1600/耐久力340	ハンドガンLv.2	マシンガンLv.2
高コスト型「メディック」 <td>サイド <td>50000GP</td> </td>	サイド <td>50000GP</td>	50000GP
コスト2500/耐久力380	ハンドガンLv.5	マシンガンLv.5
低コスト型「メディック」 <td>サイド <td>14000GP</td> </td>	サイド <td>14000GP</td>	14000GP
コスト1400/耐久力280	ハンドガンLv.1	マシンガンLv.1
攻守両用型「メディック」 <td>サイド <td>15000GP</td> </td>	サイド <td>15000GP</td>	15000GP
コスト1900/耐久力380	ハンドガンLv.2	マシンガンLv.2

## 片桐 鏡磨

かたぎり きょうま CV:西田雅一  
走り速度 | 飛行速度   
近～中距離での射撃に特化したテクニカルキャラ  
基本性能は平均的だが、マグナムやショットガンといった高火力の武器を所持しているので攻撃力は高い。しかし単発式の武器をメインに立ち回る必要があるため、高いエイム能力を要求されるキャラ。

### PICK UP ウェポンパック 標準型「ヴァンガード」

指向性シールドで身を守りつつ敵に接近し、マグナムで攻撃というのが立ち回りの基本。ダウンを奪ったらショットガン、という流れで攻めていこう。ガトリングガンは強力だが、発射までに時間がかかるので接近戦では使わないように注意!



▲ガトリングガンは身を守りつつ敵に接近し、マグナムで攻撃するのが立ち回りの基本。

### PICK UP ウェポンパック 強襲型「ヴァンガード」

レベル5のショットガンにレベル3のマグナム2丁という高火力が最大の魅力。高い攻撃力と引き換えに有効射程が短くなっているため、ポーラランチャーで相手の自由を奪いながら接近するなどの手を、攻撃を受ける前に敵をダウンさせるように。



▲相手の行動を制限して、一気に接近し、ショットガン!

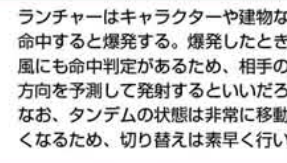
標準型「ヴァンガード」	初期装備
コスト1700/耐久力350	ショットガンLv.3
標準型「カーネイリ」	NESICA
コスト1700/耐久力400	ハンドガンLv.3
強襲型「ヴァンガード」	40000GP
コスト2000/耐久力400	ショットガンLv.3
高コスト型「ヴァンガード」	50000GP
コスト2500/耐久力400	ショットガンLv.5
低コスト型「ヴァンガード」	15000GP
コスト1500/耐久力310	ショットガンLv.2
高火力型「カーネイリ」	15000GP
コスト2000/耐久力440	ハンドガンLv.1

## 竜胆 しづね

りんどう しづね CV:植田佳奈  
走り速度 | 飛行速度   
相手との距離を詰めて近距離で戦おう  
しづねは全キャラのなかで一番格闘有効距離が長い。そのため、なるべく相手との距離を詰めて戦うように心がけよう。機動力はあるがパワーはないので、重い武器を持つと移動速度が極端に遅くなる。

### PICK UP ウェポンパック 汎用型「アサシン」

基本的に接近して2丁のマシンピストルをメインに立ち回るウェポンパック。サイドのハーブガンは命中した相手を吹き飛ばす効果があるため、相手に鏡華がいる場合は積極的に狙って連携を取りにくくさせたい。タンデムのロケットランチャーはキャラクターや建物などに命中すると爆発する。爆発したときの爆風にも命中判定があるため、相手の進行方向を予測して発射するといいたい。なお、タンデムの状態は非常に移動が遅くなるため、切り替えは素早く行いたい。



▲レベル6のショットガンの威力は絶大! 近寄って使おう!

### PICK UP ウェポンパック 強襲型「アサシン」

ダブルの火炎放射器は命中すると相手が炎上状態となり、一定時間行動不能になる。そこから接近してショットガンを撃ち込み、一気にダメージを与えることが可能だ。ショットガンが弾切れを起こしている場合はそこから格闘を繰り出すのも手。



▲レベル6のショットガンの威力は絶大! 近寄って使おう!

標準型「アサシン」	初期装備
コスト1900/耐久力360	マシンピストルLv.3
標準型「エクスプローダー」	NESICA
コスト1700/耐久力340	マシンピストルLv.3
汎用型「アサシン」	38000GP
コスト1900/耐久力360	マシンピストルLv.3
強襲型「アサシン」	44000GP
コスト2200/耐久力370	マシンピストルLv.3
低コスト型「アサシン」	16000GP
コスト1600/耐久力310	マシンピストルLv.2
高火力型「エクスプローダー」	16000GP
コスト2000/耐久力430	マシンピストルLv.3



# GUNSLINGER STRATOS STAGE GUIDE

対戦に役立つ各ステージでの立ち回りやテクニックを紹介。ふ〜ど氏が語るステージのポイントにも注目!

## 基礎知識02 // 初期配置は2カ所からランダムで選ばれる

各ステージには初期配置位置が2カ所あり、戦闘開始時の直前までどちらになるかわからない。開始時の4人の立ち位置は店舗の筐体の並び順で固定なので、素早く前に出たい人は1、2番の筐体を選ぶのがオススメだ。

## 基礎知識03 // ステージ内の建物は破壊できる

各ステージにあるビルなどの大きな建物は、プラズマ波動砲やロックオンミサイルランチャーなどの武器を使えば破壊できる。破壊された建物は崩れた部分を足場として利用できる。これをうまく使えば、通常のジャンプでは登れない高い建物を登ることも可能だ。また建物だけでなく看板や街灯、木なども破壊できる。反面、これらに攻撃するとダメージを受け続けられ、最終的には跡形もなくなってしまう。



▲名古屋ステージの象徴でもある名古屋城も、攻撃を受け続けられ跡形もなくなってしまう。

東京の渋谷や池袋、大阪の難波など、現実世界と同様の構成をした6つのステージが戦場の舞台。ここではステージ選択や初期配置などの基礎知識から、ステージの特性を利用した立ち回りまでを詳しく解説していく。また、各ステージで戦う際のポイントに加えて、本作を絶賛プレイ中のプロゲーマー・ふ〜ど氏によるワンポイントアドバイスも掲載。これらの情報を押さえて、戦いに生かしてほしい!

**各ステージのポイントをふ〜ど氏が語る!**  
格闘ゲームを中心に活躍するプロゲーマー。本作でも正確なエイムと状況判断能力で高い勝率を誇っており、常時ランキングに名を連ねている。現在は草陰を使用。

## 基礎知識01 // ステージの決定は多数決

対戦で選ばれるステージは、マッチングした各プレイヤーが選んだものから多数決で選ばれる。多数決にCPUは含まれないので、複数人でプレイする際は全員で一緒にステージを選ぶことで、好みのステージに決めやすい利点がある。



▲票数が分かれたり、同数だった場合は完全ランダムで選ばれる。

## ステージの特性を利用したテクニック

### 01 木やバスなどのオブジェクトを盾に使う

木やバスなどのオブジェクトには、多くの攻撃を防ぐ特徴がある。飛行やジャンプからの着地時は敵に狙われやすい瞬間なので、敵の射線をささげないようにこれらのオブジェクトの付近に着地すれば、敵の攻撃を防ぐことが可能。またバスや車は押して動かすことができ、これを盾として使うこともできる。



▲障害物をはさんで敵の様子見したり、回復時に隠れたりするなどの使い方も有効。

### 02 損壊した建物を足場に高所へ行く

損壊した建物を利用して高所へ行くのは、遠距離系の武器を使うキャラだけでなく、逃げる際にも利用できる。本作ではキャラごとでジャンプゲージの量に差があるため、一度のジャンプで高所にたどり着けないキャラも多い。そのため戦闘によって損壊した建物を利用するのはキャラごとでジャンプゲージの量に差



▲本来なら登れない建物も、少し破壊できれば足場にして登れる。

### 03 高い位置から攻撃するとヘッドショットが狙いやすい!

高所から下に向かって攻撃すると、相手の頭部が狙いやすく、ヘッドショットを発生させやすい。そのため、なるべく屋上などの高い位置から戦うようにしたい。また低位置からだと上方が見えにくいのも、高所が有利となる理由のひとつ。



▲高所からなら射線もとりやすく、ヘッドショット発生時にも効果的。

### ◆遠距離系武器は高々度から攻撃する

羅漢堂のプラズマ波動砲をはじめ、その場で足を止めて使う武器は攻撃時のスキをカバーするため高い位置から攻撃するといい。また攻撃時に周囲を確認できなくなるオルガのスナイパーライフルも同様。反撃されるリスクを減らせる。

### 04 建物の角を利用してけん制する

周囲に高所がない場合は、オブジェクトや建物の角を盾として利用して攻撃すると安全だ。この方法はフリーカメラで敵をロックしていない状態から、近くの敵に突然飛び出して奇襲する際にも用いられる。また安全に回復ライフを受けられるために、壁際近くでけん制し、敵を近寄らせないようにすることもできる。



▲中々遠距離系の武器を持つ不利な状態を利用してけん制する。

## CHECK ステージの各所に見覚えのある看板が!

各ステージには現実の街と同様に多数の看板が設置されている。とくに池袋、難波、渋谷には多くの看板があり、なかには本作を開発した「バイキング」の看板も見つけることができる。ほかにも「スクウェア・エニックス」にちなみ名前が、各ステージで続々と発見された。ここではそのなかから、ほんの一部を紹介しよう!

- あの主人公を渋谷で見よう!**  
▶渋谷にて「FFVII」の主人公であるクラウド・ストライフの名前が!
- 難波の陰にあの兄弟が!**  
▶難波の一角に小さく「FFVII」からマッシュとエドガーの看板を発見。
- あの魔王の騎士が渋谷に!**  
▶「FFVII」の主人公のライバルであるサイファの看板も見つかった。
- 有名な橋がカラオケ店に!?**  
▶出典は「FFVII」。ビッグブリッジの名が見覚えのあるカラオケ店に!

▲渋谷で「バイキング」の看板を発見。ほかにもあるので一度探索してみると面白いかも!

### ジョナサン・サイズモア

CV:小川由美子  
走り速度 | 飛行速度

高い耐久力を生かして立ち回れ!  
全キャラクター中最高の耐久力を持ち、見た目とは裏腹に移動速度も速い。選択したウェポンバックに適した距離で立ち回りたい。ただし体が大きいためのになりやすく、スタンガンなどがかなり苦手。

**PICK UP**  
ウェポンバック 標準型「アーティレリ」

タンデムのビームショットガンが主力。ダメージは低めだが、連射可能な中で〜近距離ではかなり強力だ。射程は決して長くはないが、けん制やけりといった使い方も可能。プラズマガンや鉄球ハンマーガンは、高威力だが射程が短く命

**PICK UP**  
ウェポンバック 後方支援型「アーティレリ」

高レベルのロケットランチャーとロックオンミサイルランチャーを装備した、遠距離戦特化のウェポンバック。ロケットランチャーは爆風でもダメージを与えるので、敵が着地する瞬間を狙って地面に向けて撃とう。また着弾前ならサ

■ジョナサン・サイズモアのウェポンバック一覧

ウェポンバック	名前	レベル	初期装備
標準型「アーティレリ」	プラズマガンLv.2	ビームショットガンLv.3	初期装備
標準型「アーティレリ」	鉄球ハンマーガンLv.3	ロックオンミサイルランチャーLv.3	初期装備
標準型「アーティレリ」	プラズマガンLv.2	ビームショットガンLv.3	NESICA登録
標準型「アーティレリ」	エアリアルLv.3	ロケットランチャーLv.4	NESICA登録
標準型「アーティレリ」	プラズマガンLv.3	ビームショットガンLv.3	34000GP
標準型「アーティレリ」	鉄球ハンマーガンLv.3	ガトリングガンLv.2	34000GP
高コスト型「アーティレリ」	プラズマガンLv.6	ビームショットガンLv.5	50000GP
高コスト型「アーティレリ」	鉄球ハンマーガンLv.3	ロックオンミサイルランチャーLv.6	50000GP
低コスト型「アーティレリ」	プラズマガンLv.2	ビームショットガンLv.2	16000GP
低コスト型「アーティレリ」	プラズマガンLv.2	ロックオンミサイルランチャーLv.2	16000GP
後方支援型「アーティレリ」	プラズマガンLv.4	ロケットランチャーLv.4	壁紙ダウン
後方支援型「アーティレリ」	鉄球ハンマーガンLv.1	ロックオンミサイルランチャーLv.5	ロードで使用可

### 羅漢堂 旭

らんかどう あきら CV:小山力也  
走り速度 | 飛行速度

高い攻撃力で相手を圧倒するパワーファイター  
全体的に高火力の武器を装備しているため、1度の攻撃で相手に大ダメージを与えやすい。有効射程も比較的長く、中〜近距離で威力を発揮できるキャラクターだ。巨体のわりに飛行速度も速い。

**PICK UP**  
ウェポンバック 標準型「ヘビーガンナー」

遠、近距離で強力な武器を装備しており、得意な距離での戦闘に持ち込めれば非常に強力。特筆すべきは長い射程と高威力を備えたプラズマ波動砲で、うまく使えば開始直後に大ダメージを与えられる。近距離ではサイドを中心に立ち回ろう。

**PICK UP**  
ウェポンバック 標準型「パラジャー」

ダブルのハンドガトリングガン、サイドのガトリングガンと、連射可能で弾数の多い武器を多数持つので、弾切れの心配なく立ち回ることができる。ガトリングガンは比較的射程が長めなので、うまく距離をたもてば、近くにいる敵を一方

■羅漢堂 旭のウェポンバック一覧

ウェポンバック	名前	レベル	初期装備
標準型「ヘビーガンナー」	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	初期装備
標準型「ヘビーガンナー」	ハンドガトリングガンLv.2	プラズマ波動砲Lv.4	初期装備
標準型「ヘビーガンナー」	鉄球ハンマーガンLv.2	フルオートショットガンLv.5	NESICA登録
標準型「ヘビーガンナー」	指向性シールドLv.3	ロケットランチャーLv.2	NESICA登録
標準型「ヘビーガンナー」	ハンドガトリングガンLv.3	ガトリングガンLv.4	38000GP
標準型「ヘビーガンナー」	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.2	38000GP
遠距離特化型「ヘビーガンナー」	ハンドガトリングガンLv.3	サイド	50000GP
遠距離特化型「ヘビーガンナー」	ハンドガトリングガンLv.3	プラズマ波動砲Lv.6(サブ有)	50000GP
低コスト型「ヘビーガンナー」	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	18000GP
低コスト型「ヘビーガンナー」	ハンドガトリングガンLv.2	プラズマ波動砲Lv.2	18000GP
壁紙ダウン型「ヘビーガンナー」	ハンドガトリングガンLv.2	ビームショットガンLv.4	壁紙ダウン
壁紙ダウン型「ヘビーガンナー」	ハンドガトリングガンLv.2	プラズマ波動砲Lv.3	ロードで使用可

### 草陰 稜

くさかげりょう CV:保志総一朗  
走り速度 | 飛行速度

ステルス状態で敵を惑わすトリッキーなキャラ  
草陰は機動力の高さとステルス装置を駆使して、敵の攻撃を回避しながら戦いたい。基本的にどのウェポンバックにも敵を妨害するような武器が用意されているため、敵をかく乱するのも重要な役割だ。

**PICK UP**  
ウェポンバック 標準型「ニンジャ」

スタンガンやポーラランチャーなど、敵の動きを封じる武器が多い。まともな攻撃手段がディスクマシンガンしかないため、ほかのキャラクターと連携して戦おう。ステルス装置を使用すると敵が照準を合わせにくくなるが、通常時よりも

**PICK UP**  
ウェポンバック 標準型「インフィルトレーター」

ステルス状態になりながら相手に接近し、マグナムやショットガンでダウンを狙っていく。どちらも弾数は多くないため、ムダ撃ちすると弾切れを起こしやすい。グラビティガンは開幕の敵陣や、ダウン中の相手の周辺に放つと有効だ。

■草陰 稜のウェポンバック一覧

ウェポンバック	名前	レベル	初期装備
標準型「ニンジャ」	スタンガンLv.2	ディスクマシンガンLv.2	初期装備
標準型「ニンジャ」	ステルス装置Lv.3	ポーラランチャーLv.2	初期装備
標準型「インフィルトレーター」	マグナムLv.4	ショットガンLv.3	NESICA登録
標準型「インフィルトレーター」	ステルス装置Lv.4	グラビティガンLv.3	NESICA登録
標準型「インフィルトレーター」	ディスクマシンガンLv.2	ポーラランチャーLv.2	38000GP
標準型「インフィルトレーター」	ドラッグガン(地雷)Lv.3	エアリアルLv.4	38000GP
強襲型「ニンジャ」	スタンガンLv.3	ディスクマシンガンLv.3(サブ有)	34000GP
強襲型「ニンジャ」	スタンガンLv.1	ポーラランチャーLv.2	34000GP
低コスト型「ニンジャ」	スタンガンLv.1	ディスクマシンガンLv.2	14000GP
低コスト型「ニンジャ」	ステルス装置Lv.2	ポーラランチャーLv.1	14000GP
火力強化型「ニンジャ」	スタンガンLv.3	ディスクマシンガンLv.3	壁紙ダウン
火力強化型「ニンジャ」	小型炎放射器Lv.2	ハーブガンLv.2	ロードで使用可

### レミー・オードナー

レミー CV:沢城みゆき  
走り速度 | 飛行速度

火力と機動力を備えた中距離アタッカー  
ダブルのビームハンドガトリングガンをはじめ、射程の長い武器を多数持つ。ジャンプゲージの長さや、初速の速いこまめなダッシュを生かして立ち回る。反面、耐久力が低いので中距離支援で戦おう。

**PICK UP**  
ウェポンバック 突撃型「ジェノサイダー」

標準型と比べ、瞬間火力に優れるビームハンドガトリングガンが2丁になった攻撃型のウェポンバック。基本的な立ち回りは、中距離で遠からダブルガンスタイルでけん制し、スキがあれば反物質ミサイルランチャーで一撃を狙っていく戦

**PICK UP**  
ウェポンバック 重火器運用型「ジェノサイダー」

ダブルガンスタイルの性能が落ちた反面、反物質ミサイルランチャーとプラズマ波動砲の性能が上昇した高火力支援型。基本的には遠距離からの攻撃を主軸とし、敵に狙われたら持ち前のスピードと指向性シールドで自衛し、距離を取ることに専念しよう。

■レミー・オードナーのウェポンバック一覧

ウェポンバック	名前	レベル	初期装備
標準型「ジェノサイダー」	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	初期装備
標準型「ジェノサイダー」	指向性シールド(反射型)Lv.4	反物質ミサイルランチャーLv.3(サブ有)	初期装備
標準型「ジェノサイダー」	ビームガンLv.4	反物質ミサイルランチャーLv.3(サブ有)	NESICA登録
標準型「ジェノサイダー」	指向性シールドLv.2	ビームライフルLv.4	NESICA登録
突撃型「ジェノサイダー」	ビームハンドガトリングガンLv.3	グラビティガンLv.2	38000GP
突撃型「ジェノサイダー」	ビームハンドガトリングガンLv.3	反物質ミサイルランチャーLv.4	38000GP
重火器運用型「ジェノサイダー」	エアリアルLv.5	反物質ミサイルランチャーLv.5	50000GP
重火器運用型「ジェノサイダー」	ディスクマシンガンLv.2	反物質ミサイルランチャーLv.2	18000GP
重火器運用型「ジェノサイダー」	指向性シールドLv.3	反物質ミサイルランチャーLv.2	18000GP
重火器運用型「ジェノサイダー」	ビームハンドガトリングガンLv.1	プラズマ波動砲Lv.6	壁紙ダウン
重火器運用型「ジェノサイダー」	指向性シールドLv.1	反物質ミサイルランチャーLv.6	ロードで使用可



### TOKYO/SHIBUYA 東京 / 渋谷エリア

中央の広場と四方に大きな建物が点在する渋谷マップ。高所の使い方がカギとなる。

#### 初期配置によって攻め方が大きく異なる

渋谷の特徴は初期配置で攻め方が大きく変わるところ。まずA側は、中央の開けた空間を進むと敵の遠距離攻撃的になるので1の真下へと向かうのがセオリー。反対にB側は1か2の屋上を陣取り、

接近する敵を迎撃していこう。そのため1と2の間が主な戦場になりやすいが、屋上を陣取るB側のほうがやや有利となる。A側は2の路地裏などに隠れつつ距離を詰めていくと1から狙われにくい。



#### 01 建物を破壊して屋上に陣取る相手をけん制

B側のほうが各建物の屋上に近く、有利な作りとなっている。しかし、A側に建物を破壊できる武器があるときは戦闘

開始と同時に建物に向かって攻撃することで、足場を崩すと同時にB側へのけん制が可能。うまく行けば先手を取ることでもできる。レミーの反物質ミサイルランチャーなら、広範囲の建物の破壊と攻撃を同時に行える。高所から狙って、爆発範囲から逃げようとする敵に対して、追撃を仕掛けよう。



建物の破壊にはプラズマ波動砲やロックオンミサイルランチャーがオススメ。建物の中央辺りを破壊すると大きく壊れやすい。

#### 02 バスや木々など地上のオブジェクトを全力で活用

主戦場は1と2の間だが、リスポーンなどで立ち位置が変わると4の交差点も混戦になりやすい。ここで戦う際は点在する車やバスを盾として利用するこ

とが重要。3は開けた空間のため着地を非常に狙われやすい。ジャンプゲージの残量に注意し、着地時に敵との間にオブジェクトが入るように調節しよう。

#### 地上で戦うなら中央から離れるな!

車やバスなどのオブジェクトは全体的に中央に集中している。外側に行くにつれて少なくなるので、回避しにくくなってしまふ。



プログラマー

#### ふ〜ど氏に聞く! このステージのココに注目!

やはり建物の上に乗れるB側が非常に有利です。とくに遠距離武器を持つキャラがいる際は、1と2を中心に待ちのスタイルで迎撃すると強いと思います。また回復ライフを持つキャラを攻撃されにくく、射線も通りやすい3に配置して、回復に務めさせる手段も有効な戦術ですね。

### SAITAMA/SAITAMA 埼玉 / さいたまエリア

高所に囲まれた空間で、中央の建物を中心に戦場が広がっている。

#### 遠距離武器の存在が戦局を大きく左右させる

遠距離攻撃が可能なキャラがいる場合、お互いの初期配置から敵を狙えるのがポイント。最初の動きで先手を取るチャンスも大いにある。基本的には、両チームとも1を目指して進軍することが

多く、1を挟んでA側は木々を盾に立ち回り、B側は2の高差を利用して攻撃を回避していく。3と4と高所に囲まれているため、遠距離キャラはこれらに位置取り、高所から有利に戦えるのも強み。



#### 01 遠距離キャラは高所から援護に徹する

各チームの初期配置近く高所があるため、遠距離キャラは戦闘開始直後に安全に上へ登れる。A側は目の前の3に登

り、B側は4の円形状の屋根に待機しよう。どちらもここからなら、主戦場となる1周辺を攻撃しやすい。ただし注意したいのは敵の遠距離攻撃。高所でダウンして落ちると落下時間だけダウン時間が長くなるため、その間戦力が低下してしまう。敵のロックには細心の注意を。



3は途中で足場があるので、ジャンプゲージが少なくても登りやすい。



1にいると、真下の敵に対して攻撃しづらい。2の敵を狙う場合は真下に移動し、そこから攻撃を仕掛けよう。

#### 02 1を最大限に利用して敵をたたく

基本的には、どちらも1の角を利用してけん制し合うのがセオリー。とくに遠距離攻撃キャラがいる場合は、1に登りにくいので建物を挟んでの攻防になりやすい。遠距離攻撃がない場合は、1の上から奇襲するのが有効だ。



回復ライフを受け取るために固まっている敵を奇襲!

プログラマー

#### ふ〜ど氏に聞く! このステージのココに注目!

このステージは遠距離攻撃キャラの存在が要ですね。それだけで1の屋上を押さえることにもなります。4に登られた際は4付近の屋根を活用しましょう。この屋根の中で低空ダッシュすることで狙撃を受けなくなるため安全に4の方向へ向かうことができます。これは3も同様です。ほかには敵の武器を見極めて距離を取るか攻めるかを判断していくのが重要ですね。

### OSAKA/NANBA 大阪 / 難波エリア

お互いの初期配置が近い周囲を建物に囲まれた地形。直線距離が長いのが特徴だ。

#### 初期配置によって攻め方が大きく異なる

このステージの大きな特徴は初期配置。A側はステージ中央部分に出現するため、ステージを広く使えるが、B側は真後ろがエリア外なので攻められると逃げ場がない。そのため、B側はビルの上へ移動

し、上がってくる敵を迎撃することが重要。難波はとくに高所が多いが、基本的には1と2を中心に押さえるのがベスト。高所さえ押さえれば射線もとりやすいので有利に立ち回れる。



#### 01 機動力のあるキャラで敵をダウンさせて戻る

お互いの開始地点こそ近いものの、このステージはそこそこ広い。草陰やしづねなどの機動力のあるキャラなら、敵を

ダウンさせてから仲間のところに援護に向かうだけでも人数的に有利な状況を作りやすい。とくにダウンした相手が機動力のないキャラなら、味方との合流に時間がかかるためより効果的だ。また近接キャラは狭い協道で戦うと有利。直線距離が長く上空にしか回避場所がないので敵を逃がしにくい。



各建物の間にはほとんどオブジェクトがなく、射線がとおりやすい。近距離キャラならば一気に距離を詰めて戦える。

#### 02 高さの異なる建物の段差を利用する

難波はマス目のように均一に建物が立ち並んでいるが、複数のビルからなっているため、ビルごとの高さは異なる。そのため、ジャンプゲージの少ないキ

ャラでも高所に行きやすい。高所に陣取る敵を攻撃するとき、ほかの建物に移動できるようにジャンプゲージに余裕を持った状態で奇襲を仕掛けるといい。

#### シールド持ちが率先して道を開く

高所での攻防時のポイントになるのがシールド持ちの存在だ。高所に上がった瞬間の攻撃を防ぎやすいため、立ち回りやすい。



プログラマー

#### ふ〜ど氏に聞く! このステージのココに注目!

相手との距離が近い場合、戦闘開始直後の回復ライフの援護を阻止できます。敵の回復を抑えるだけでなく、先手も取りやすいので積極的に狙いましょう。開始と同時にロケットランチャーを敵に撃たれた場合は、大きくジャンプしてから左右に移動すると回避できます。

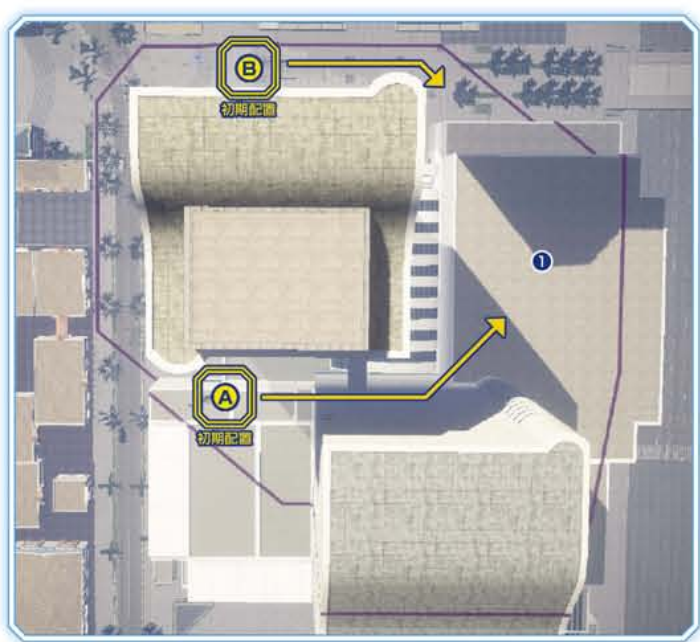
### KANAGAWA/YOKOHAMA 神奈川 / 横浜エリア

中央のビルを中心としたL字型のステージ。高台よりも閉所での戦いが中心だ。

#### 狭み撃ち厳禁! 仲間とつかず離れずが原則

ほかのステージとは異なり中央の高い建物によって、どちらの初期配置も攻める際のルートが完全に分かれているのが特徴。戦闘開始直後に二手に分かれて狭み撃ちする手段もあるが、敵がどちらか

片方のルートに固まって進めると非常に不利なうえに、すぐに援護に向かえない欠点があるので注意しよう。基本は全員で固まって行動し、A側は初期配置で待ちかまえ、B側は1を目指して進もう。



#### 01 逃げ場の少ないL字構成の場所の攻防がカギ

主戦場になりやすいAの地点と1のL字付近は幅が狭いため、近距離キャラが非常に有利。とくにショットガンを持つ

キャラは敵に攻撃を当てやすくダウンも奪いやすい。反対に中〜遠距離を得意とするキャラはなるべくAや1の高所を位置取り、接近しようとしてくる敵を押しさえよう。またダウンして高所から落とされてしまわないように、1よりあまり外側に行かないよう立ち回ろう。



A敵が1に到達する前に、この位置から上がってくるのを防ぐのが効果的だ。



通路は乱戦になりやすく近距離キャラの撃が脅威。敵の武器を判断して高所に逃げるのも手だ。

#### 02 リスポーン(復活)位置が勝敗を分かつ

構造上、仲間と合流しにくい。主戦場とは遠くにリスポーンした場合、大きなタイムロスが生じてしまう。その際、いち早く合流するためにも仲間全員が常に仲間の位置を把握しておき、すぐに合流できるようにしたい。



孤立したキャラを作らないように、仲間との距離に注意。

プログラマー

#### ふ〜ど氏に聞く! このステージのココに注目!

基本的にA側は待ちがすごく強いので、初期配置から高台にいるので、相手は攻めにくく、何より完全に下になる海沿いからは攻撃を受けません。そのため攻める際はまず1のほうへ向かい、Aや1の付近で高所を意識して戦うのが得策です。またL字の構成もあり射線がやや通りづらいので、少しでも高所を押さえて、射撃の命中率を上げておきたいですね。



### TOKYO/IKEBUKURO 東京／池袋エリア

中央の高所が主戦場となるステージ。多数のオブジェクトを活用して戦え！

#### 中央の建物の屋上を制するものが池袋を制する!?

池袋で重要なのが各初期配置の目の前にある①の建物。ここからならどこが主戦場となっても射線とおとので援護しやすく、また回復ライフも狙いやすい利点がある。そのため戦闘開始と同時に

まずは全員①の屋上上がり、あとから上がった敵を落下させることを目標に行動しよう。基本的には落ちた敵を追う必要はなく、上がってくる敵を攻撃すること。仲間とともに屋上を死守しよう。



#### 01 回復ライフを受け取るのも屋上で

戦闘開始直後の回復ライフは非常に重要なセオリーだが、池袋の場合は、①の屋上を押さえることがさらに重要。そ

のため回復ライフを持つキャラも、戦闘開始直後に屋上へ上がろう。基本的には一度上がったら落とされないように注意。仲間も優先的に狙われやすい回復ライフ持ちのキャラを守ることを心がけよう。またダウン時に落ちないよう、なるべく①の中心で戦うように。



▲①の屋上では、段差を壁に両チームとも安全に回復を行うといい。

▶機動力のあるキャラなら、敵が回復ライフを使用する前に迎撃できるので、速攻を狙うのもありだ。

#### 02 落とされたらオブジェクトを使って逃げて、ほかの建物へ

①から落下した場合、再び浮上すると反撃を受けやすいので一度距離を取ろう。周辺の道路にはオブジェクトがあり、それらを盾にすれば比較的逃げやすい。距離をとったあとは、②の周辺にある各建物から①にいる敵を攻撃だ。



▲遠距離キャラなら、①以外の建物から援護も可能

#### フロッグマン

#### ふ〜ど氏に聞く! このステージのココに注目!

ここではいかに①を死守するかがポイントですね。一度落とされると、建物が大きいので上がってくるまでに時間がかかりますし、そのスキに上から狙われ放題です。また味方の援護や回復も、下にいるときより上にいるときのほうが行いやすいです。このステージでは下で戦うメリットはほとんどないので、四方の建物からでも①を目指していきましょう。

復も、下にいるときより上にいるときのほうが行いやすいです。このステージでは下で戦うメリットはほとんどないので、四方の建物からでも①を目指していきましょう。

### AICHI/NAGOYA 愛知／名古屋エリア

全ステージ中、最大の広さを持つ名古屋。いかにして敵に接近するかが重要だ。

#### 短期決戦を挑むつもりで攻めまくる!

全ステージ中、最大の広さを持つ名古屋。初期配置の距離も遠く、遠距離系の武器を持つキャラは先手を打ちやすいのが強み。それでも中央の名古屋城があるため、開幕直後の狙撃やロックオンミサ

イルランチャーは当たらない。▲側はまず①の天守閣を目指し、●側は②の屋上から敵の進行ルートを見て行動しよう。ステージが広いぶん、敵に逃げられないように集中して攻撃すると戦いやすい。



#### 01 名古屋城を中心に繰り広げられる空中戦!

このステージで主戦場となるのは①の周辺。とくに名古屋のほかに高所が少なく、城に登りやすいのもあって戦闘開始

直後は①の天守閣を目指すのがセオリーだ。基本的には天守閣を陣取り、登ってくる敵を迎撃する形になる。遠距離攻撃を行う敵キャラは森の中から仕掛けてくることが多い。こちらに遠距離攻撃手段がなければ、射線の通らない場所に避難して対処。まずは目の前の敵から倒していこう。



▲天守閣からジャンプして高度を取れば、反物質ミサイルランチャーなどの足が止まる武器も反撃されずに放てる。

#### 02 ピンチの際は森の中に逃げ込むのもアリ!

▲の付近には無数の木のオブジェクトがある。ピンチの際にはここに向かい、木を盾として使うことも大いに有効。また▲の西側には小さな建物もあるの

で、これを盾にやり過ごす手段もある。反面、仲間の回復ライフを受けにくくなるので、出るときはチャットなどを出して連携するのを心がけよう。

#### 小さな建物を挟んだ攻防戦!

▶▲の西側にある建物は、ちょうどキャラ1人ぶんの高さ。上空から狙われると強いので、敵の動きをよく見てから動きを変えよう。



#### フロッグマン

#### ふ〜ど氏に聞く! このステージのココに注目!

ステージの広さから長期戦が予想されるので、攻めの姿勢が理想。ですがステージ構成上、遠距離戦に秀でたキャラが有利です。ポイントはこ

のステージの高所となる名古屋城を押さえる点ですね。とくに近距離キャラはここを起点に壁伝いや高所から攻めるのが定石です。

# 電撃銃士隊 活動報告書

電アケ版 FILE.2

電撃銃士隊の活動報告やコラムなどを掲載していくコーナー。今回は女性プレイヤーであるYUが、キャラクター・コスチュームについてアレコレ語る!

## 電撃銃士隊の女性プレイヤーYUによるファッションチェック!

本作の魅力の1つに、キャラクター・コスチュームのカスタマイズが存在する。コスチュームは頭、上半身、下半身の3部位に分かれており、自分で好きなように組み合わせることが可能。今回はそのなかからいくつかピックアップし、それを女性目線でYUがコメントする!



隊員紹介	あべくん	シュー	KYS	YU
夏の間を寂しく感じる	夏の間を寂しく感じる	「埼玉魂」で敵をえぐるアタッカー	ゲームにもうんじゃいたい	回復大好きおてんば娘
個人でプレイするとそこそこの勝率なのに、4人チームで協力プレイをしようとすると負け越してしまう電撃銃士隊。一体なにかいけないのか……。チームの連携力? それとも個人のプレイヤースキル? まだまだ未熟なチームですが、これからはがんばっていくので、温かい目で見守ってやってください!	個人 風澄: 361勝131勝206敗24分 鏡華: 129勝44勝75敗10分 8月ももう終わり……。さびしいものですが、でも心はいつも熱く燃えています! この情熱で風澄と鏡華を盛り上げますよ~!	個人 オルガ: 362勝143勝196敗21分 レミー: 60勝30勝27敗3分 Bランク上がりランカーとのマッチングが多くなりました。毎日がかなり緊張していますが、勝った際の喜びも大きいくとも楽しいです。	個人 アーロン: 100勝42勝57敗1分 ジョナサン: 428勝196勝202敗28分 イマイチ迷走しています。今は、ジョナサンの後方支援型「アティレリ」とのシグロ率が高い感じ。アーロンももっとシグロしたい。	個人 鏡華: 548勝241勝264敗43分 草陰: 40勝19勝21敗 清の口の2on2の大会にシューくんとお出陣して優勝してきました。また機会があったら積極的に大会などのイベントは行きたいな。
電撃銃士隊での対戦時の戦績 182勝71勝103敗8分	野球ハンマーガン命中させ隊 使用キャラ: ジョナサン 左手で狙いをつけるのが苦手なので、レフトガンは常に画面中央で固定。敵が来たら攻撃してやっていますが、これもまた満足です。	多彩なキャラに目移りしています 使用キャラ: 選抜総選挙中 いろいろキャラを使っていますが、今だ絞りきれません。よってNESICAも封印中。そろそろピピッと決めたいと思います。	ファイトあなごる吉野シューター 使用キャラ: 羅美堂 まだチームでの立ち回り状況が不明で、気がつく1人で戦っている。もっと周りを見ないと、オレ! わかっているんですけどね。	キャラいろいろお話し! 使用キャラ: しづね、レミー 近距離ののんびりなことで、しづねを連射、プレイにラッパがあるタイプなので、考えなしに相打ちして痛い目にあっています。