

稼働1周年直前！ 未来を懸けた戦いは、さらに拡大する！！



ガンズリンガー ストラトス

記念インタビューや戦術攻略など、おトクな情報が盛りだくさん！

ほぼ毎週、全国各地の店舗でイベントが行われ、1周年を迎える今も高い盛り上がりを見せている本作。今回は7月から新しく導入される「GSリーグ」の解説や門井プロデューサーのインタビュー、さらに戦術指南といった情報満載でお届け！

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×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

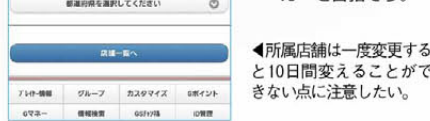
▲キャラクターのコスチュームを自分好みにカスタマイズできるのも、本作の魅力の1つ！ GPをためてどんどん購入しよう！

GUNSLINGER STRATOS GS LEAGUE

7月から新しく実装される「GSリーグ」のシステムを解説。所属店舗に貢献して、全国1位を目指そう！

新システム「GSリーグ」とは!?

7月から導入される「GSリーグ」は、所属店舗でプレイすることで加算されるポイントの合計値を、店舗間で競い合うリーグシステム。所属店舗で特定条件を満たすことでリーグポイントを獲得し、月間ランキングで上位4位以内に入ると「GSリーガー」に認定される。GSリーガーになると称号やEXアイコンなどの特典が！所属店舗でプレイして、GSリーガーを目指そう。



POINT 1 ▶ リーグポイントの貯め方

モバイルサイトで設定した所属店舗で「全国対戦」または「店舗チーム VS. 全国対戦」をプレイすると、リーグポイントを獲得できる。獲得できるリーグポイントの量は対戦内容によって決定。なお、深夜0時から8時の間は、集計のためにポイントは加算されない。

- 所属店舗で「全国対戦」「店舗チーム VS. 全国対戦」をプレイするとポイントを獲得
- 獲得ポイントの量は敵と味方のランク差やリザルトポイントをもとに算出
- 0時から8時の間はポイントは加算されない

POINT 2 ▶ 「GSリーガー」とは?

月末の店舗別月間リーグ順位が確定した時点で、上位4名のプレイヤーは自動的に「GSリーガー」に認定される。GSリーガーになると付与されるEXアイコンは、マッチングや対戦時以外に、ランキングなどにも表示される。



- 店舗内のリーグポイント上位4名が自動的に「GSリーガー」に認定
- 「GSリーガー」にはEXアイコンが付与される

POINT 3 ▶ GSリーグ関連の称号について

GSリーガーに認定されたプレイヤー全員に特別称号が与えられ、所属店舗が上位の場合はさらに別の特別称号がもらえる。また、GSリーガーに勝利した回数に応じて、もらえる称号もあるようだ。

- GSリーガーに認定されたプレイヤー、GSリーガーに認定された所属店舗で一定以上の順位に入ったプレイヤー、GSリーガーを含むチームに勝利したプレイヤーには、特別な称号が！

マンガでわかる! GSリーグ

左から右に読んでね!

まずはモバイルサイトで所属店舗を登録!

一番プレイしにくいところを選ぼう!

所属店舗でプレイすると「リーグポイント」がたまる

リーグポイントの入手条件は下記のとおり しっかりチェックしましょう

- 所属店舗で"全国対戦"および"店舗チームVS.全国対戦"のプレイでのみ獲得
- 獲得ポイントの量は敵チームと味方チームのランク差やリザルトポイントを元に算出
- 0時から8時の間はポイント集計のため、リーグポイントが加算されない

さらに! 店舗のGSリーガー4人のポイント合計した店舗ポイントのランキング上位になると別の称号がもらえる!

電撃ステーション 飯田橋 ランキング	
1 ヌー	5000PT
2 YU	4000PT
3 あぱん	3000PT
4 KYS	2000PT
5 さく	500PT

店舗ごとにGSリーガーが選ばれる!

GSリーガーになるとEXアイコンがついたり特別な称号がもらえるよ

電撃ステーション 飯田橋	
ヌー 5000PT	MYU 3000PT
YU 4000PT	KYS 2000PT
2 スリム・エニックス	
3 No 1000PT	K&N 800PT
おさん 900PT	PNP 500PT

目指せ全国1位!!

GSリーガーとマッチングして勝利すると称号が獲得できる! (※大会モードを除く) WIN

LOSE

称号ゲット!

GSリーグのランキングは月初めにリセットされるのでどんどん差が開くという心配もなし!

GSリーグがもらえる称号は毎月変わるんだとか

プレイヤーが多いお店だと競争率が高そうだから近くの別のお店に登録しようかな……

そ、そういう手もアリですね

とにかく所属店舗でたくさんプレイしてGSリーガーを目指そう!!!!

SPECIAL INTERVIEW

プロデューサーの門井氏にインタビュー。本作の過去・未来・現在についてお話を聞いた。

正式稼働からおよそ1年、『ガンスト』のこれまでとこれから



スクウェア・エニックス
『ガンズリンガー ストラトス』プロデューサー
門井信樹氏

かどのぶき

PROFILE: スクウェア・エニックス所属のプロデューサーで主にアーケードゲームを担当。本作以外にも『LORD of VERMILION Re:2』の運営プロデューサーを務めるなど、ヒットメーカーとして活躍。

プレイ料金の改定とアニメPVがこの1年間の2大ビック

—7月12日で『ガンズリンガー ストラトス』の正式稼働より1周年となります。1周年を迎えるにあたって、率直な感想は？

門井信樹氏(以下、敬称略): 正直言って、よくここまで右肩上がりにやってこれたという気持ちです。初期よりも、稼働店舗数も稼働店舗数も増えていますし、夏の段階でもさらに伸ばすことを予定しています。稼働店舗数自体は稼働時よりも1.5倍ほど増えているのですが、同時にお客さんの数も比例するように増えています。あ

と、注目すべき点として、先月5月の売上が過去最高によかったんです。アーケードのビデオゲームで、1年が経過して売上が最もよくなるゲームってあまりありませんよね。普通は下がっていくところを、1年かけて上げてきたという点ではめずらしいタイトルだと思います。とりあえず、気持ち的には非常に落ち着いてきました(笑)。

—1年間運営してきて想定と違った部分はありますか？

門井: 意外とすべて想定どおりで、とくには…かな。このゲームは女性ユーザーが不思議と多いと言われるのですが、それもともと女性ユーザーを大切にしていることを立ち上げた初期から計画していました。公式キャラクターイベントなど、あまりゲームが得意でない女性ユーザーでも楽しめるイベントを実施していく、そういった部分はこれからも大事にしていきたいですね。

—この1年でとくに印象に残っていることは？

門井: 2つあるんですが、まず1つ目が第2次解放戦争(本作における期間限定のオンラインイベント。ユーザーが2つの勢力に分かれて争い、勝利した勢力に応じてプレイアブルキャラが増える)と同時に実施したプレイ料金の改定。私たちとしては、どこかのタイミングでやると決めていたんですが、店舗さんの売上が下がるのではという懸念が強く……。プレイ料金を下げたわけではないので大丈夫じゃ？と踏んでいたのですが、1戦あたりの料金が下がっている、それは値下げだという声が強かったですね。ただ、そうした声は押し切ってプレイ料金改定に踏み切ったことは、今でも正解だったと思っています。また、このタイミングでUI(ユーザーインターフェイス)も大きく変え、ユーザー同士のコミュニケーションを意識した作りをしています。

—プレイ料金の改定時期については予定通りでしたが、門井: たいたい4カ月程度でビデオゲームの売上は落ちていくとわかっていたので、それくらいを目処に変えたいと考えていました。ちなみに、料金改定からは4人チームが増えました。値段的に友人を誘いやすくなったのかなと思いますね。

—もう1つ印象に残っていることは何でしょう？

門井: 3月に開催された『ゲームの電撃感謝祭 2013&電撃文庫 春の祭典 2013』でアニメPVを上映したときですね。あれは非常に反響が良かったです。少し落ち着いたところだったのが、モバイルサイトの会員数などいい具合に伸びていて、その頃からコアユー

ザーだけでなくライト層というか、いろいろな方向に広がりを見せた感じはあります。

—ユーザーさんの希望や意見を広く取り入れているという印象を受けますが、ユーザーさんからのリクエストはどういったものが多いのでしょうか？

門井: 本作の世界観に関するリクエストが圧倒的に多いですね。物語などですね。そのあたりはこちらもまだまだ出し切れていない部分ですので、しっかり考えていかなきゃと思います。ゲーム部分では追加コスチューム、ウェポンバックよりもコスチュームなのかと。ただ、「ウェポンバックよりもコスチュームだ」という方と、「いやいやウェポンバックだ」という方が半々くらいいるので、その辺りのバランスは難しいところですね。できれば要望のあるものは全部追加していきたいところなのですが、あれもこれもはやはり……。正直ウェポンバックを増やしていくのも大事なのですが、使用率の高くないウェポンバックをなんとかしなきゃ、という思いがあります。その辺りのバランスもとっていかねばならないですね。

—バージョンアップも、イベントがあった翌日に実施されるという流れが恒例になりましたね。

門井: バージョンアップの内容発表表がある、明日すぐにそれを遊べるとはあまり思わないですね。どうせ発表表から2週間後、みたいな(笑)。でも、やるうと思えば社内調整できるということがわかりました。要はやる気かなと。一部の店舗さんからは、「翌日早く来ないといけないし、たいへんだからやめて」という声も聞かれます(笑)。そこは考慮しつつも、今のスタイル自体はいいのではないかと。驚きそのまま、そのモチベーションを保ちつつ遊ぶことができるので。今後も何かイベントがあったら、翌日には何かあるな、と思っていただいいていいですよ。確定ではありませんが(笑)。

キャラメイクは、どんな遊びをしたいから始める

—キャラクターについてですが、リューシャ、茉莉という第2次解放戦争以降に追加されたキャラクターのコンセプトや設定を、改めて教えていただけますか？

門井: まず、リューシャ、茉莉ともに、運営開始後に作られたキャラだということをお伝えしておきます。主水や898は、稼働する前から作っていたキャラなので、その点では少し異なりますね。もともと、男性キャラが多くて女性キャラが少なかったということもあり、そろそろ男女間のバランスを取りたいな、という思いもあって女性キャラ2体を追加しました。彼女たちが生まれた経緯ですが、基本的にキャラ作りを行う際は、このゲ

ームでこういう遊びをやりたい、というところからスタートします。たとえば、衛星砲のような武器を作りたい、だから上空から攻撃ができる、というコンセプトのキャラを作り出すなど、そういったイメージですね。普通に考えたらキャラメイクって、ゲームの世界観に合わせてキャラを作りましょう、となってしまうのですが、対戦ゲームということで、ゲームありきのキャラメイクになっていきます。どんな遊びをしたいかというのが、そのキャラを見たらわかるようになっていくので、コンセプト通りに生まれてくれたなと思います。

—茉莉なんかですと、機動力の高いロボットという印象ですね。

門井: そう。ジョナサンが昭和な感じというか、重量感ある昔ながらのロボットというのに対し、未来形のロボットを作りたかった。だったら流線型だ、という流れです。

—この2体のキャラデザインを三輪士郎(漫画家・イラストレーターとして活躍。ボーカロイドをボーカルに据えた音楽ユニット「supercell」のメンバーでもある)さんにお願ひした理由を教えてください。

門井: フィーリングに依るところが大きいですね。性能などをあらかじめ決めて、こうしたキャラにしてほしいと依頼しました。ただ、「ガンズリンガー ストラトス」のユーザーを見てると、ボカロPOPに興味のある子たちがけっこう多い。新天地のBGMもボカロ調ですし、そういう流れに持っていったというのがあります。「ガンスト」や「ガンスト」のスタッフとまったくかけ離れた関係のないデザイナーさんに依頼するというのはしたくない。だったらボーカロイドの延長というか、そうしたカテゴリーの方向へと少しずつ広げていきたいなと考えました。そういった子たちに刺さるようなデザインセンスを持つ方に依頼したというのは、1つの狙いとしてありましたね。

—ボツになったキャラクター案などはありましたか？

門井: じつは意外とないです。もちろん風流のデザイン案などは20案くらい出しましたが、そういう意味ではデザイン的なボツは多いですが、こんな遊びをさせたいというコンセプトがあってキャラ作りが始まっているので、それ自体が覆ることはなかったですね。ただ、僕のなかでは羅漢堂があれだけ支持されているというのがショックではない(笑)。真っ先にそのキャラ必要のかな……?って言った気がするんですが、ユーザーさんはアレはアレで好きみたいですし、自分の感覚も直していかなくないという部分はありますね。

—本作のコスプレをするユーザーさんも多いですが、これも想定されていたんですか？

門井: 開発時にデザイナーの島崎麻里さんやワダアルコさんに言ったのは、コスプレされるようなデザインにしたいということでしたし、彼女たちもそこには賛同してくれました。本作を応援していくためにはコスプレ要素は絶対に必要なので、コスプレしやすくなるようなデザインに何卒!と伝えました。ちなみに当初はいろいろなデザインがあって、たとえば鎧にもマシンの弾帯をぐるぐるとかスカートに巻くような、薬袋でスカートができていくようなものもあったんです。撃つ度にどんどん短くなっていく(笑)。でも「案としてはおもしろいけど、そのコスチューム誰が作るの?」という話はあ

りましたね。

—クレーンゲームの景品に“どくまぐぬいぐるみ”が登場しましたが、こういったグッズ展開は今後予定していますか？

門井: プライズについてはやって行きたいですね。ただ求めるものがみんなバラバラなので、そこはニーズに応じて対応していくしかないと考えています。大阪大会に合わせて、ネット販売でNESICAケースやストラップの公式ガイドブックなどの販売を予定しています。個人的にはキャラのクリアファイルとか缶バッジなどを作りたいです。いろいろと考えてはいます。

—展開の1つとしてアニメ化があると思うのですが、これについては、どうお考えですか？

門井: この需要は本当に高いので、何かしらで実現できるんじゃないかと思っています。ただ、アニメにしたときにそれをやってどうするんだ、という明確なビジョンがないと、アニメ化すること自体が目的になってしまうと思うんです。アニメ化が「ガンズリンガー ストラトス」のプロダクトの次につながるようになっていかなくない。そう考えると、少し時間はかかると思いますね。

『ガンズリンガー ストラトス』の2周年目は激動の1年になる

—8月の大阪大会に加え「GSリーグ」や「ふるさとカップ」など、今後も豊富なイベントが豊富に用意されていますが、さらにその先の構想はあるのでしょうか？

門井: 8月に行われる大阪大会では、大会部分に集中していただくという狙いがあります。東京大会では公式オフ会+公式大会でしたが、あれだと予選の試合を1回しか行えなかったり、予選トーナメントそのものをフィーチャーできない問題も発生してしまいました。ですので、まずは大会をしっかりとやる基本スタンスに立ち返って大阪大会になります。ただ、ストラトスパーティのような、みんなが集まれる空間が欲しいという声は強いので、大阪大会が終わったらそういうものをやりたいですね。ゲームの腕前だけでない部分で、ユーザーさん1人1人が主人公になれる場を作りたいなと思います。

—大阪大会に向けての意気込みをお願いします。

門井: 大阪大会でも初めての試みだけですので、まずはトラブルがないようにしたいです。あと、予選が3戦になるなど、参加してよかったユーザーさんの納得感が増したと思います。そういう意味では持てる力を存分に発揮して、試合に臨んでいただきたいと思います。

—まとめた話になるのですが、「ガンズリンガー ストラトス」に携わってよかったことは何ですか？

門井: たくさんの方の協力によって、いろいろなことができたということです。みなさんの協力が本当にあたた

かい。「勝ちたがり杯」など、大会を自主的に開いてくれましたし、本作がいるんな方の協力で成り立っているのだと実感しています。ユーザーさんも友だちがたくさん増えたみたいで、本当に良かったです。

—現状で「ガンズリンガー ストラトス」に点数をつけるとしたら何点になるのでしょうか？

門井: 現状では、じつは低くて60点。ここで100点って言ったら終わってしまうな、と。本作を盛り上げてくれるスタッフがいるなかで、僕たちが満足したら終わってしまう、下がっていくだけになってしまう。だから常に60点くらいの気持ちで、常にハングリーな状態をいたいなと思っています。ユーザーさんにも、これで終わりかと思われてしまいますし、あえて60点をつけます。

—「ガンズリンガー ストラトス」の次の1年はどんな1年になると思いますか？

門井: 今までやってきたことを糧にしつつも、まったく違った1年にしていきたいですね。ただそこにとどまっているだけだと、どんどん停滞してしまいます。来年度の1年は激動の1年になりそうな予感があります。たぶん4つから5つくらい大きい出来事があると思いますので、それを乗り切れるかどうか心配ですね(笑)。具体的にはまだ何も言えませんが、期待してください。

—最後に読者へ向けてメッセージをお願いします。

門井: ロケテやらずとプレイしてくれている方も、最近始めた方もいると思うんですが、みんなで楽しく遊べると思うんですよ。もちろんやり込みの度合いによって話の合う合わないもあるかもしれませんが、優しく話かけたい人多いタイトルだと思っているので、積極的にいろんな人に話かけて、交流してほしいと思います。それは新しいプレイの発見にもなるし、今後につながると思います。大阪大会も、このタイミングで既にエントリーも開まっていますが、これで大会が終わりという訳ではありません。僕たちも次の2周年に向けて動き出しているので、今後もぜひ期待していただきたいです。人の輪ができていくのはとてもおもしろい。ユーザーのみならず、のびのびと「ガンズリンガー ストラトス」を楽しんでいただきたいと思います。

積極的に交流して、人の輪を広げていっていただきたいです

CHECK
インタビューに登場したキーワードをチェック!

この1年間で数多くの進化を遂げてきた『ガンズリンガー ストラトス』。ここでは、インタビュー内にキーワードとして登場した、本作を象徴する出来事の数々を改めて解説していく! 1年という短いスパンで、これだけのマルチな展開を行ってきた本作。2年目も、ユーザーをいい意味で驚かせてくれるに違いないだろう。

◆UI(ユーザーインターフェイス)の進化

第2次解放戦争が開催されたタイミングで、UIも大幅に進化。マッチング時のプリイング画面で、ウェポンバックの変更や、味方へのテキストチャットの送信が可能となった。なお、テキストチャットの内容は、バージョンアップのたびに更新され続けている。

◆コスト調整などが稼働初期より行いやすくなりました!

◆グッズ展開

稼働初期にはオリジナルNESICA、そのほかにもイヤホンなどがゲームセンターのプライズとして登場。このほか、公式大会などでは限定Tシャツやパーカーなどを販売。キャンペーンコードが付属する場合も!

ガンズリンガー ストラトス オフィシャル NESICA ケース

◆全キャラぶん14枚のNESICAを収納できる。ケース内は鮮やかなブルー!

◆アニメPV

3月に開催された『ゲームの電撃感謝祭 2013』のニコ生ではアニメPVを放送! 2分弱の映像だが、非常に大きな反響を呼んだ。

電撃オンラインで視聴できる!!

▲電撃オンラインの「ガンスト特設ページ」で視聴できるので、まだ観てない人は要チェック!!

◆ふるさとカップ

全国各地で実施されている公式認定店舗大会イベント。参加したプレイヤー全員に特製NESICAシールがプレゼントされるほか、優勝すると開催店舗の所在地に応じた特別称号をゲットできる。注目度も非常に高く、プロゲーマーや声優さんが出場したことも!

◆近地アイテムを持つキャラがキョート!

◆オフィシャルキャラクターイベント

オフィシャルキャラクターである鏡華、しづね、レミー、草陰が全国のゲームセンターに来店! イベントでは彼女らと一緒にプレイできるほか、GPなどを入手できるキャンペーンコード入りのレターをゲット可能だ。

◆レターの封筒はキャラによって異なる。レター限定称号が入っている!

LOCATION 撮影にご協力してくださったお店はコチラ!

秋葉原の一角にある日本最古のメイドカフェ。日本紅茶協会認定店であり、オーガニックティーをはじめとした美味しいドリンク、フードメニューを楽しめる。このほか、アニメとコラボしたスペシャルメニューの提供や、楽しいイベントなど見どころ満載。癒しと安らぎの時間を過ごしたい方はぜひ。

店名: キュアメイドカフェ
営業時間: 月曜~木曜 11:00~20:00 金曜・土曜 11:00~22:00
日曜・祝日 11:00~19:00 ※祝日前夜 11:00~22:00
店休日: 不定休
場所: 東京都千代田区外神田3-15-5 ジョースタ・アキバ6F
URL: http://www.curemaid.jp/

GUNSLINGER STRATOS TACTICS GUIDE

全国対戦で主流の前衛をオトリにした戦術を徹底解説。これを押さえれば、全国対戦で戦いやすくなるだろう。

ブリーフィング ▶ 前衛が2回落ちられるコストに調整しよう!!

全国対戦で主流なのは、前衛キャラが2回落ちる編成。これは、主に耐久力が高くシールドを持つWPのキャラが、オトリとして前に出る作戦だ。このキャラが前線でターゲットを集めている間に、残りの仲間は敵をカットをしていく。右記は、現在の代表的な前衛キャラをピックアップ。さらに細かな戦法を解説する。

2回落ち推奨の前衛キャラ

特攻型「ウォーリア」
 コスト:2000
 耐久力:500
 総コスト目安:7900

強襲型「ファンガード」
 コスト:1900
 耐久力:670
 総コスト目安:8000

近距離型「バスティオン」
 コスト:2200
 耐久力:670
 総コスト目安:7700

強襲型「スキャンパー」
 コスト:1900
 耐久力:450
 総コスト目安:8000



▲鏡磨やしづねは前衛寄りのWPだが盾がないため狙われやすい。前衛がないなら前に出してもらって、オトリ兼アタッカーに。

CASE 1 前衛キャラが2人いたら…?

全国対戦では、味方に前衛の羅漢堂やジョナサンが2人以上いるケースも。その際はメッセージの「1落で行こうと思えます」などで意思表示を行うことが大切。またWPを3つ装備できるので、あらかじめ役割が分かったときに、中〜後衛用のWPを準備しておくことも重要だ。その際も「後衛として敵を攻撃します」でWPを変更することを伝えよう。

メッセージを活用

個別メッセージで送ればおおよし。WPを変えて様子を見るよりも、自分から伝えよう。

WPの変更も視野に!

CASE 2 前衛がいなかったら…?

上記で紹介したようなキャラがないマッチングになった場合、またはWPを装備していなかった場合は、別のキャラが前衛に出てオトリ役を引き受けるといい。オススメは風澄の強化型「アサルト」、主水の強襲型「ハンター」などのショットガン系の武器を持つキャラ。ただし、シールドがないWPもあるので、仲間がしっかりカバーしてあげたい。

一部の近接系WP

- 強化型「アサルト」
- 強襲型「アサシン」
- 強襲型「ハンター」
- 標準型「アドバンス」

▲シールドのあるWPは正面から突っ込んでいく戦い方。シールドを持たないWPは前線で動き回りながら相手のスキをついていく。

CHECK 耐久力の低い低コストはとくに2落ちを注意!

低コストは、仲間全員が低コストにする編成があるものの、基本的には高コストのWPとの調整に使われる。ここで注意したいのが低コストの落ち枠。以下の編成の場合、低コストが2回落ちてしまうと前衛の落ち枠がなくなるため、低コストはとくに体力調整が重要だ。どんなにコストが低くても編成的に2回落ちられない場合が多い。

■低コストを含めた編成例

キャラ	ウェポンパック	コスト
羅漢堂	特攻型「ウォーリア」	2000
アロン	突撃型「インターセプター」	2500
レミー	標準型「タイラント」	1900
風澄	低コスト型「レンジャー」	1300

この場合、全員1回落ちると残り2300コスト。低コストの風澄が2回落ちると残り1000コスト。前衛の羅漢堂の2落ち枠がなくなってしまう。低コストだからと言って、2落ちしてもいいわけではない!

バトル ▶ 前衛が味方にいるときの理想の立ち回り

STEP 1 前衛を攻撃する 相手をカットしていく

基本的に相手は、接近する前衛の味方を狙う。そのため前衛の仲間を狙う相手をカットしていき、前衛が動きやすい環境を作ることが理想だ。うまく前衛が相手を圧倒できたら、少し前に出て相手と距離を詰めればカットもしやすくなり有利に。また同時に相手の逃げ場をなくし追い詰めることにもつながる。



▲前衛を狙う相手を遠距離攻撃。自分が狙われていなければ、より安全にカットできるだろう。

STEP 2 前衛が1落ちし、復帰したら攻めどき

前衛以外のキャラが攻めるタイミングは、前衛が1回落ちて復帰したあと。この直後に4人で攻めて、全員が同じタイミングで落ちると、前衛2落ち他1落ちで勢力ゲージをきれいに使いきれ計算になるからだ。また、全員が同じ距離感で戦うためカットもしやすい。

一斉に攻めるメリット

- 前衛以外の味方が1度ずつ落ちることで残コストを計算しやす!
- 全員が同じ距離感で戦うので、お互いをカバーしやすく戦いやすい!

落ちどきを見失わない!

前衛が2回落ち後、耐久力が少なかったら格闘を使っても落ちること。残ると最後に狙われ非常に危険。

前衛が2回落ちた際に1落ちもせずダメージが少ないなら、もう一度前衛にオトリ役になってもらおう。

0落ちを狙えそうなら前衛に落ち枠を譲る

STEP 3 全員の耐久力が満タンで、もう1度攻める

STEP2の作戦で、全員が同じタイミングでうまく落ちることができれば、復帰時に全員の耐久力が満タンの状態になる。この状態で、もう一度全員で攻めることが理想的な流れだ。この流れを狙うなら、STEP2で最初に落ちたキャラが被弾しないように逃げ回ることが大切。復帰してきた仲間との合流を狙おう。



▲被弾しない方法は相手と距離が遠いところで復帰したり、仲間が来るまで攻撃せず物陰に隠れること。

電撃銃士隊 活動報告書

電アケ版 FILE.7

全国各地の店舗で行われているVS.電撃銃士隊の交流戦。さまざまなプレイヤーとの戦いや、おもしろ編成で挑んだ交流戦の模様をお届けします!

電撃銃士隊交流戦の様子をちょこっとレポート!

あべくん: 交流戦楽しいっすね! いろんな店舗さんが参加してくれているおかげで、毎回おもしろい編成を相手にできて立ち回りの勉強になるっす!

YU: 名前を知っているプレイヤーさんとのマッチングはアツいね! そのぶん、負けたくないけど(笑)。多くのプレイヤーさんに撃破称号を付けてもらいたいけど、う〜〜ん。

シュー: そういえば、この交流戦のために遠征までして参加してくれた人もいたか。

3時間もかけて来てくださったんだよね! 本当にありがとうございます!

KYS: こっちは店舗の状況がわからないから、そういう情報はうれしいね。

対戦するときも、最初は普通に対戦するけれども、途中からジョナサン×4人、風澄×4人のような編成になってきて、楽しんでる雰囲気がかっこにも伝わってくるっす。

そういうときはこっちは火炎放射器持ち4人の編成なんかで挑んだりして、対抗心をバリバリ

に燃やしています。相手がニヤっとしてくれる編成をもっと見つけたいね。

ツイッターを見ると、けっこうみんな笑っててみたいだよ〜。

もちろんそういったおもしろ編成でも俺らは本気でプレイ! 本気書いてマジ。

でも実際、あまり戦ったことのない編成なので戦いつらいけど(汗)。

この機に普段使わない988を使ってみただけど、楽しいっす! 「アドバンス」イイっす。こういうのも交流戦の醍醐味っすかね!

僕も登録キャラ全部使って、いろいろ試しているよ。毎回違う刺激で楽しいね。次の交流戦でもそういう戦いをたくさんしたいね!

同じプレイヤーネームが4つも!?

ツイッターでのネタを元にした「マジカルYU」という単語。交流戦初日の初戦で、顔なじみのプレイヤーさんたちが名前を合わせてくれました。同じプレイヤーネームは無理なので、それぞれ微妙に異なるのがポイントとか。

こちらは実際に交流戦で挑んだ編成。標準型「アドバンス」×3、改良型「ヒーラー」で全員バブルビームガンを持っているのが特徴です。ひたすら相手を泡に包んでいくスタイル! 交流戦では、こういった1つの武器に特化した編成で組むこともたまにあるんです。

バブルビームガン持ちで出撃!

CHECK 今後の交流戦の日程をチェック!

電撃銃士隊交流戦は、今後もまだまだ開催します! 開催店舗は以下を参照。東京を中心に福岡、岐阜、愛知、滋賀などの県で開催されます。参加する条件は店舗ごとに異なるので、お問い合わせは各店舗に。銃士隊の撃破称号を一気にゲットするチャンスですから、この機にぜひ参加を!

■開催予定店舗の日時

開催日	店舗名	所在地	開始時間
7月6日	タイトーステーション 渋谷店	東京都	12:00
7月6日	INTERPARK+1	栃木県	14:30
7月6日	スポーツセンター24 赤野店	千葉県	17:00
7月7日	タイトーステーション 所沢店	埼玉県	12:00
7月7日	タイトーステーション 葛城天神店	福岡県	14:30
8月24日	タイトーステーション 和光店	埼玉県	12:00
8月24日	岐阜レジャーランド穂積店	岐阜県	14:30
8月25日	名古屋レジャーランドさしき店	愛知県	12:00
8月25日	スーパーヒーロー聖堂	滋賀県	14:30

電撃ガンスト劇場

交流戦中はこんな感じ!!

そういえばみなさん NESiCaが増えましたね

仕事の撮影なんかに使うしなー

機体の性能は人類を凌駕します。本機の性能は人類を凌駕します。

その豊富な NESiCa を生かしたいるんが編成も!!

おもしろ編成同士でマッチすると楽しいよね!!

テンション上がりまくりだね! みなさんもぜひおもしろ編成試してみては!

隊員紹介

毎週火曜日と金曜日に4人で定期的に出撃している電撃銃士隊。その様子や、日々のプレイのことなどをツイッターでも発信しています。いよいよ交流戦もスタートし、これまで以上に激しい戦いが予想されるが、電撃銃士隊は果たして勝ち越すことができるのか!? この戦いできつと成長する……ハズです!

あべくん
 毎年6月はいへん
 使用キャラ: 鏡磨, 988
 総合戦績: 526勝2318敗2789勝159分
 ランク: AA, twitter: @ABEKUN_DENGEKI
 この電アケが出るころには、仕事の地獄から解放されているはず……。僕がピークの時はオルガの新コスチュームをずっと眺めてました。

シュー
 アニモも使う…かも?
 使用キャラ: レミー、草薙
 総合戦績: 4312勝1911勝2260敗141分
 ランク: S, twitter: SHU_DENGEKI
 交流戦中は登録している12キャラを全部使ってます。しかし、片桐兄様だけは未登録。放送もご一緒した3人の田舎さんごめんなさい!

KYS
 新コスチューム、意外に好きよ
 使用キャラ: アロン、ジョナサン
 総合戦績: 4890勝2265勝2494敗131分
 ランク: A, twitter: KYS48
 鏡磨の新コスチュームがなかなかブッ飛んでいて個人的には好きだった。YUに「あれのcosして」とはとても言えないっす。

YU
 SSの壁が強い……
 使用キャラ: 鏡磨、羅漢堂
 総合戦績: 6000勝2677勝3107敗216分
 ランク: S, twitter: YU_DENGEKI
 今までSランクは何度かあったことがあるのですが、SSは未経験。この前いいところまできたの最上位で負けて逆の立場になりました(泣)。

3M
 光陰矢の如し
 使用キャラ: 茉莉
 もう稼働から1年経つんですね。そして、まだまだ諦めずに遊べているのも驚き。今回の付録で、ウェポンパックを改めて見直してみよう。

さっく
 ジョナサン大強化で救済!
 使用キャラ: ジョナサン
 Ver.1.48の調整で、ジョナサンがダウンしづらくなりました。やっぱり体の大きなキャラは、多少ゴリ押しができるくらいいいです。

Z佐藤
 白いチャイロは至高
 使用キャラ: しづね、羅漢堂
 純白のチャイロが50万ポイントとお安かったのが印象的。個人的にはもっとミニでおみ足が見えれば……いや、簡易は言うまい。

ユッケ
 あと女の子2人!
 使用キャラ: しづね、レミー
 1年で、男性キャラ8人、女性キャラ6人になりました。あと2人女性が増えれば50:50。戦う女性って好きなんですよね!

電撃銃士隊での対戦時の成績
1294勝446勝814敗44分

*電撃銃士隊の戦績は6月20日のものです。