

SQUARE ENIX®



株式会社タイトー (www.taito.co.jp)

AM 営業部 〒151-8648 東京都渋谷区代々木 3-22-7 新宿文化クイントビル 15F

AM 東日本販売課 TEL.03-6361-8380 FAX.03-3378-8258

AM 西日本販売課 TEL.03-6905-4553 FAX.03-6905-3049

TAITOTECH (www.taitotech.com)

※筐体および画面写真は開発中のもので、実際とは異なることがあります。※本パンフレットに掲載された内容や仕様は、改良のため予告なく変更する場合があります。
©2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

FAREAST IMPERIAL PROVINCE 17



第十七 極東帝都 管理区

西暦2115年。かつて日本として知られた国家の未来は、
二つに砕けていた。

強者のみが生き残る、熱き自由の無法世界

——人呼んで、フロンティアS(ストラトス)。

安楽な暮らしとひきかえに、全ての自由が失われた管理世界

——第十七極東帝都管理区。

二つの砕けた可能性が、一つに融合を開始するとき、
世界は、生き残るために互いを滅ぼす道を選択する。

——オペレーション・ストラトス

それは、巨大加速機を使用した時空越境作戦である。

時間移動素質を持つ適格者たちは、

歴史の分岐点たる現代日本に潜入し、

互いの未来を形作るキーパーソンを戦闘によって奪い合う。

今、適格者たちによる、天空を揺るがす戦いが始まる！
ストラトス

FRONTIER STRATOS

FRONTIER S

フロンティアS

ガンズリンガー ストラトス

GUNSLINGER STRATOS

TM

ONLINE 4vs4 TEAM BATTLE

「ガンズリンガー ストラトス」は、ネットワークを介して全国対戦が可能な、アーケード用オリジナルゲーム作品です。味方のプレイヤーと協力し、他店舗間とのチームバトルがプレイ可能です。2丁のガンデバイスを使用して行われる戦闘は、ユーザーの皆様にこれまでのゲームでは体験したことのない、特別なプレイ感覚をお約束します。

敵は全国のガンズリンガーたち！
オンラインによる
4vs4での白熱の
チームバトル!!



チームの勝利のために戦え!!



FULL HD

フルHDによる
美しい映像と
秒間
60フレームの
滑らかなアクション

60インチの大型プラズマモニターに映し出される精緻に描き込まれたフルHDのグラフィック。アクションの表現を最大限に活かす、秒間60フレームの描画処理。この2点の融合により、プレイヤーは圧倒的な没入感を得ることができます。周囲で観戦するユーザーへの認知効果や訴求効果も非常に高く、一際目に映る存在となるでしょう。

60fps

NEW STYLE GUN ACTION

対戦ゲームの常識を覆す ダブルガンデバイス

ダブルガンデバイスはカートリッジ部分を連結できる仕組みになっており、デバイスを連結して組み合わせることで「スタイルチェンジ」を行い、武器変更するシステムを採用しています。スタイルチェンジはプレイヤー自身がデバイスの持ち方を変えるだけでなく、射撃方法なども変わるため、プレイヤー自身が武器を使い分けることを強く実感できるのがメリットです。当然、それぞれのスタイルによって武器の性能、特性も変化するので、複数のスタイルを使い分けることでより多彩な攻撃が可能となります。ダブルガンデバイスならではのプレイ感覚をご体感ください。



TYPE A ダブルガンスタイル

デバイスを両手に片方ずつ持つスタイルです。武器を2丁同時に撃つことが可能で、画面上には左右の銃で別々の照準が表示されます。また、左右に別々の銃を装備するといったカスタマイズも可能です。



TYPE B サイドスタイル

デバイスの側面を連結させるスタイルです。右手の銃のトリガーを引くことで攻撃が可能で、照準はひとつです。マシンガンやショットガンなど扱いやすい武器が多いのが特徴です。



TYPE C タンデムスタイル

デバイスの上面と下面を連結させるスタイルで、左のトリガーがズームなどに対応します。銃身の長い銃を持っているような感覚が得られます。スナイパーライフルやランチャーなど、火力のある武器が多いのが特徴です。



まさに新感覚のGun Action 2丁のガンで

スタイルチェンジせよ





バトルフィールドは実在する日本の主要都市で、渋谷などが舞台。作りこまれた都市は実にリアルで、フィールドへの親近感が上がります。さらに、これらフィールド上の建造物は攻撃を受けることでそのほとんどが破壊可能で、目にしたユーザーに強烈なインパクトを与えます。また、建造物をあえて壊して足場をなくすなど、見た目だけでなく戦略面でもバトルにも影響します。

舞台となる街は 戦いの中で変貌する!

全国主要都市が戦いの舞台に!



渋谷



池袋



道頓堀

本作は対人戦の“全国対戦”と、CPUを相手に戦う“ミッション戦”があり、同店舗の4人でチームを組んだ状態での出撃が可能です。3人以下でも他店舗から仲間がマッチングされるため、どちらのモードもプレイ可能です。ひとりから4人まで、好きなモードをお楽しみいただけます。

MODES



勝つことでプラス1戦される新しいクレジット方式

本作では「全国対戦」で勝利したチームには、追加で1戦できる仕様になっております。これは勝利チームにプレイボーナスという明確なメリットを持たせることでユーザーがプレイに対するモチベーションをアップさせることが狙いです。これにより、より上達したいという欲求をユーザーに与え、継続的なプレイを促します。稼働直後だけの短期的なインカムではなく、長期的なインカムを期待しています。



ひとりから4人まで楽しめる
4つのモード

TOHRU KAZASUMI



仲間思いで責任感の強い主人公。その姿勢は常に真剣そのもので、窮地に陥った相手は放っておけない。能力は移動スピードや耐久力など、全体的なバランスが取れているため、初心者でも使いやすくなっている。



強いから正義なんて思っていないさ。
だけど、他に道がなければやるしかないよね



風澄徹

草陰 稜

RYO KUSAKAGE



我がニンジャアートは
テンカムテキなり!

奥手な性格を克服するために武道の道を選び、一流になった苦労の人。中性的な顔がコンプレックスで、覆面で隠しているうちにニンジャキャラが定着。一見色物だが、その格闘術に関しては紛れない本物だ。



10名以上のガンスリンガー

たちによる未体験ガンバトル!

KYOKA KATAGIRI



主人公に恋するヒロイン。好きな相手には献身的だが、嫌いな相手に対しては冷酷非道と、凄まじい二面性を持つ。撃った相手の体力を回復したり、味方を守るバリアーを張るなど、守備的な戦いを得意としている。



路傍の石のように
這いつくばりなさい。
ずっとそうしていなさい

片桐 鏡華

羅漢堂 旭

古風な悪連隊文化を未来に受け継いだ漢。豪放磊落を体で表すようなキャラクターで、その戦闘スタイルも派手。持ち前のタフネスを活かし、火力の高い武器で華々しく戦う。

AKIRA RAKANDO



いい根性じゃあ!



CUSTOMIZE

膨大なカスタマイズ要素

3つの武器を組み合わせ可能

本作では3つのスタイルにひとつずつ武器を装備できますが、スタイルごとに好きな武器が設定可能です。武器は戦闘によるポイントなどを使って購入することが可能で、なんとその数は数百種類以上にも及び予定です。キャラクターと武器の組み合わせ次第で、ユーザー独自のカスタマイズが行えます。



装備している武器が変化!

全キャラ自由なカスタマイズを楽しめます



で長期的な

モバイルとの連動でさらなる広がり

GUNSオフィシャル携帯サイト

GUNS

GUNS.net

>>>>GUNS IDを登録<<<<

キャンペーン

新規入会者歓迎キャンペーン
GUNS.NET新規入会者限定キャンペーン開催中!

イベント

総力戦
アークと大東亜経済特区の生き残りかけた戦いに参加!!
G* イント* ナスイベント
取得できるG* イントがアップする!

インフォメーション

[9/20] タイトル?????????
[9/25] タイトル?????????
[10/20] タイトル?????????
[10/20] タイトル?????????
過去のお知らせ

メニュー

プレイヤー情報 | チーム
カスタマイズ | G* イント | G* マネー
ランキング | 店舗情報
GUNSチャネル | 携帯アプリ

サポート

コース追加(マイメニュー登録)

プレイヤーはNESICAに登録されますが、NESICAに登録されたプレイヤーデータはモバイル上のサイト「GUNSLINGER STRATOS.net」での閲覧が可能です。GUNS.netではゲームの新着、関連情報の確認や、戦績の確認や装備する武器の購入、変更などが行える予定です。また、ユーザー同士でのチームの設立が可能で、チーム間で武器のレンタルを行うなど、これまでのアーケードゲームにはない独自のシステムを導入予定です。

モバイルで設定してプレイすれば……



無限大の組み合わせが!!



GUNSオフィシャル携帯サイト

GUNS

GUNS.net

>>>>会員登録を行う<<<<

GUNS.netとは?

全国のゲームセンターで絶賛稼働中のアーケードゲーム「GUNS」の公式モバイルサイトです。「GUNS」の最新情報配信に加え、アーケード側との連動要素も多数存在!



>>>>会員登録を行う<<<<

GUNS 最新情報!

「GUNS.net」なら、アーケードゲーム「GUNS」の最新情報がいつでもどこでもチェックできる!

イベント情報!



>>>>会員登録を行う<<<<

GUNS との連動要素

「GUNS.net」には、アーケードゲーム「GUNS」との連動要素が多数存在!

カスタマイズ!



>>>>会員登録を行う<<<<

サポート

ID管理 | 対応機種
Q&A | お問い合わせ
深夜メンテナンスについて
通信料に関して
利用規約/特定商取引
プレイバ*シー*リ*

戻る

プレイを支援

SPECIAL INTERVIEW

なぜガンバトルを選んだのか?

開発者スペシャル インタビュー

篠原 最初にこのゲームを製作する経緯を教えてくださいませんか?

尾畑 構想としては以前からもっていたのですが、最初は結構軽いノリでお話をさせていただいたのがキッカケです。

門井 お話を聞いた時点から興味があったんですが、企画書をお待ちしていても上がってこなくて(笑)。で、バイキングさんに改めて連絡を入れたら……。

尾畑 これは本気だったんだなと思って(笑)。すぐにアーケードでやりたいという企画書を用意しました。

門井 スクウェア・エニックスとしては「ロード オブ ヴァーミリオン」がおかげさまで好評なこともありですが、シビアなゲームセンター業界の現状を少しでも盛り上げたいという気持ちがあり、そういった部分でタイトルを増やしていこうと。タイミングもちょうどよかったんですね。

篠原 新しい部分が多いゲームですが、その理由を聞かせていただけますか?

尾畑 元々僕自身やスタッフはアーケードを長く作ってきているんですが、ハードや操作系はすでに決まっている仕様のなかで作ってきたんですね。それはそれでやりがいがありましたが、完全にゼロから作りたいという気持ちもあったんです。コントロールパネルどころか、筐体レベルから。

門井 うちのタイトーさんの協力もありますから、筐体レベルの話でも大丈夫だったんですよ。それに、ゲームセンターでしか遊べない「ならではの要素」が何よりも大事だと思っていましたから。

尾畑 それならばぜひやらせてくださいという

ことで、色々追加してこの形になりました。当初はもう少し控えめだったんですが、門井さんに煽られました(笑)。

門井 全体的にビデオゲームが汎用化に伴いコンシューマーゲームと同一化してきている流れで、コンシューマーとはまったく違ったならではのゲームを出したかったんです。恐らく従来のスタイルであるレバーとボタンで、という企画だったとしたら実現しなかったですね。

尾畑 アーケードゲームを開発するときは、コンシューマーに絶対移植できないような作品を作る! というスタンスなんです。後からやっぱり移植してくれて言われて過去の自分を恨むんですけどね(笑)。

篠原 そこは譲れない部分ですよ(笑)。

尾畑 ポリシーは変わってないです。純粋に触った瞬間の楽しさを追求したくて。鉄砲を持って敵を撃つっていうのは子供でもわかる遊びです。なら世界で一番、銃を撃つことが気持ちいいゲームを目指そうと。銃を撃つという要素をネットワーク対戦に持ち込んで、秒間60フレームでスピーディーに動かす。さらにエンターテインメント性の高い演出やリアクションを盛り込む。これができれば絶対に面白いと思うんです。今までは肉付けや削ぎ落としの部分で迷う部分もあったんですが、目的が明確なので今回は本当にスムーズですね。

篠原 ダブルガンデバイスはかなり独創的ですが、なぜこの形に?

尾畑 最初は片手に銃を持ってもう片方の手でレバーで移動するという形だったんですが、門井さんから煽られて(笑)。

門井 それだけでは地味に見えてしまいうると思ったんですよ。横にいる人が見えても、ああ、このゲーム面白そう! って思われるようにすべきだと感じたんです。

尾畑 たかにその通りだと。ギャラリーもお客さんです。じゃあ2丁なら見た目もハデでかっこいいんじゃないかって。ただし、それだとマシンガンやライフルのタイプの銃の時にどうすればと思っていたんですが……なら、合体させればいいじゃないかと。

篠原 2丁の銃を合体させるというアイデアは本当にすごいと思いました。

尾畑 うちの3歳の子供が仮面ライダーにハマってまして。変身ベルトを買ってあげたんですよ。そしたらこれがもう本当によく出来てまして(笑)。ベルトのソケットにパーツをハメこんで「ガシャーン!」となるわけです。そこで感じる手応えとか……。

篠原 最近の変身ベルト特にカスタマイズ要素が多いですね。

尾畑 そうなんです。あのガジェット感が楽しくて、アーケードに活かせると思ったんですよ。ダブルガンデバイスも「ガシャーン!」という手応えとともに武器を切り替えれば、気持ちいいですし、ちょっとした変身願望みたいなものも満たされまして、良いことだらけだなぁと。アイデアを門井さんに相談したらいい返事をいただいて。

門井 プレイしている人を外から見ても伝わるわかりやすさって大事だと思うんですよ。それがうまいプレイヤーならもっと凄さが感じられまして、そこから伝わる説得力があるんですよ。

尾畑 アーケードでは周囲で見ているギャラリー

ーさんもお客さんなので、端から見ても遊んでる人が何してるかわかるって大事ですからね。ボタンで武器を切り替えるのとガシャーンと武器を合体させるのでは、伝わりやすさが違いますから。

篠原 チーム戦にしたのはどういう理由からなんですか?

門井 であればみんなでゲームセンターに来て欲しいという部分がありますね。ひとりでもできますけど、友達同士みんなでプレイできたほうがいいなと。

尾畑 普通のガンシューティングに見られなくなかったんですよ。チーム戦にすれば味方と喋りながらできますし、それを見たギャラリーも、なんか対戦してるぞ? ってすぐに伝わりますから。ただ、あまりに大人数だと大雑把になる部分もあると思うんで、4vs4になりました。

門井 4vs4がプレイヤーひとりにかかる勝敗への責任の比重が丁度いいと思うんですよね。重すぎず、かといって軽すぎず。

尾畑 お客さんの集まり易さやインカムとの兼ね合いなど、ゲーム、運営両面のバランスを考えて4vs4が丁度いいですね。

篠原 インカムといえば、勝つともう1プレイできるというシステムですよね?

門井 課金のシステムって幅広くなってきたと思うんですが、できる限り勝つ事へのメリットを出したかったんです。本音を言えば、勝ち続けていけばそのままプレイを続けられる格闘ゲームの方式ですね。

尾畑 そう! 個人的にも対戦ゲームとしては勝てばプレイが続けられるというメリットを出したくて。色々なアイデアが出たんですよ、例えばマッチングしたお互いの店舗が均等にクレジットを割れば勝っても負けても店舗は損をしないぞとか。時代が早いとの事で諦めました(笑)。

門井 プレイ料金って定額だと場代みたいになってしまふんですよ。それだとユーザーのモチベーションが徐々に落ち、捨てゲーとかが横行してしまふんです。長期的に遊んで欲しいですし、だか



ら勝つと1プレイ延長というシステムにしました。
篠原 プレイの継続ですが、長くプレイするとどんなことがあるんですか?

尾畑 プレイするほどキャラクターに多くの恩恵があるようになりますし、何と言っても使える武器が大幅に増えます。対戦に絡む要素がドンドン増えればユーザーにも喜んで貰えるし、ユーザー同士でより攻略のしがいあがって楽しんで貰えると思っています。より深く長く遊んでもらうために、多くの武器を追加する予定です。あと、ユーザー同士で登録してグループを組めばそこで武器のレンタルをできるようにしたり、高額な武器を共同購入ができるようにする予定です。

門井 そこも4人でチームを組んで遊ぶというシステムが可能にした部分ですね。

篠原 チーム戦のほかにもひとりで遊べるモードもあるんですよね?

尾畑 はい。常に複数人でゲームセンターに行くというのは難しいですからね。ひとりで全国対戦に参加することも可能ですし、CPUを相手にミッションをクリアするというモードもあります。

これはひとりでプレイできますし、チームを組んでプレイすることも可能です。巨大な敵を相手に戦う状況などもありますから、全国対戦と違った気分で遊べると思いますよ。

篠原 なるほど。かなりお話を伺ったんですが、最後になにかあればお願いします。

尾畑 対戦ゲームはシリーズをプレイしていないと新規のユーザーが後から参加するには数居の高い部分がありますよね? それを一度リセットして多くのユーザーが全員初心者として一斉にスタートできる新シリーズの対戦ゲームを作りたいかなって。ユーザー同士が、初心者として新鮮な気持ちで競い合っていて欲しいと願ってスタッフ一同開発しています。ぜひプレイしてみてください。

門井 普段ゲームセンターに来ないようなお客さんの取り込みも含め、とにかくアーケードゲームを盛り上げていきたいですね。リリース後も長期間に渡って様々なプロモーションを展開する予定です。運営スタッフも「ロード オブ ヴァーミリオン」シリーズのスタッフなどが担当しますので、運営面でも期待していただきたいと思います。



株式会社スクウェア・エニックス プロデューサー
門井 信樹(中央)

『ロード オブ ヴァーミリオン』シリーズの運営プロデューサーを務める。同作では特に若い層へのアプローチに定評があり、幅広いアーケード業界の知識を活かしたゲーム作りと運営で、アーケードゲームの新たな礎を築く。

株式会社バイキング ディレクター
尾畑 心一朗(右)

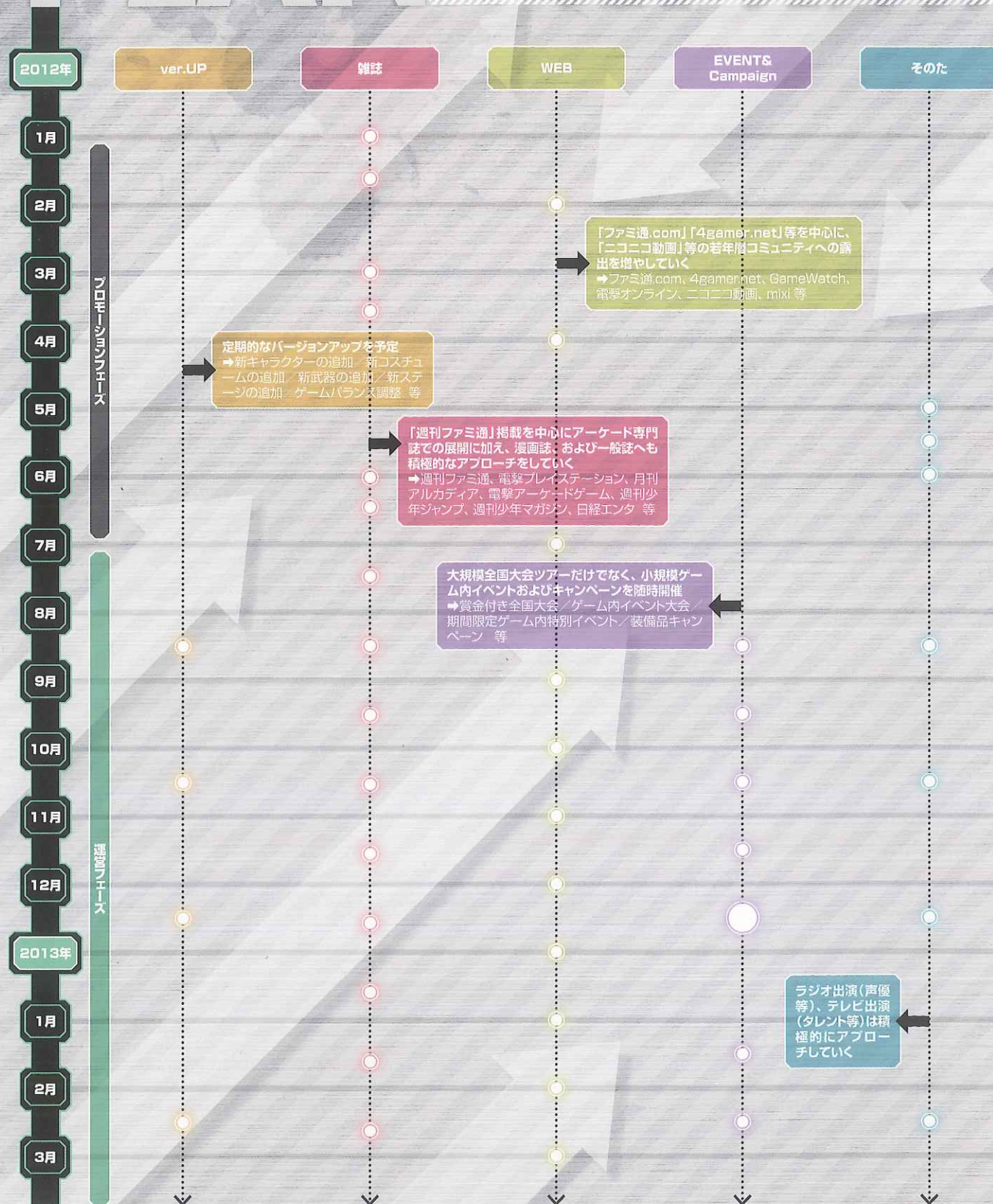
『ストリートファイターIII』や『ヴァンパイアセイヴァー』など、数多くのアーケード対戦ゲームを手掛ける。特に対戦型のアクションゲーム制作に実績があり、自身が手掛けた大ヒット中のマルチプレイ対戦型のアーケードゲームを超える作品を目指す。

週刊ファミ通編集部 インタビュアー
篠原 元貴(左)

ポンプ丸の記名で週刊ファミ通でクロスレビューなどのライティングを担当し、幅広いジャンルのゲームに精通している。アーケードゲームへの知識も深く、多数のタイトルのイベントなどにも出演。今回はインタビューとして参加。

PROMOTION PLAN

『ガンスリンガー ストラトス』 プロモーションプラン



※上記プロモーションプランは、稼働・運営状況により予告なく変更される場合がございます。

STAFF

『ガンスリンガー ストラトス』 制作スタッフ

DIRECTOR

ディレクター
株式会社バイキング
尾畑 心一朗
SHINICHIRO OBAITA

WORLD/BASED ON

世界観/原案
虚淵玄
GEN UROBUCHI
代表作
『魔法少女まどか☆マギカ』脚本等

CHARACTER DESIGN

キャラクターデザイナー

島崎麻里
MARI SHIMAZAKI
代表作
『BAYONETTA』
キャラクターデザイン
『大神』
キャラクターデザイン等

ワダアルコ
RCO WADA
代表作
『FATE/EXTRA』
キャラクターデザイン
『FATE/EXTRA CCC』
キャラクターデザイン等

コヤマシゲト
SHIGETO KOYAMA
代表作
『エヴァンゲリオン新劇場版』
デザインワークス・原画
『天元突破グレンラガン』
デザインワークス等

BYKING STAFF

株式会社バイキング スタッフ

佐藤 洸
TAKESHI SATO

中村 一誌
HITOSHI NAKAMURA

三船 賢治
KENJI MIFUNE

下田 桂資
KEISUKE SHIMODA

喜多 細毅
KOUKI KITA

稲田 義信
YOSHINOBU INADA

橘川 優樹
YUKI KITSUKAWA

高橋 弦
YUZURU TAKAHASHI

横山 浩司
KOJI YOKOYAMA

奥井 健
TSUYOSHI OKUI

鈴木 孝司
TAKASHI SUZUKI

芹沢 仁
JIN SERIZAWA

内海 拓磨
TAKUMA USTUMI

加納 昌幸
MASAYUKI KANOU

鈴木 真彦
MASAHICO SUZUKI

山村 勇一
Yuichi Yamamura

瀬口 策基
KAZUKI SEGUCHI

PRODUCER

プロデューサー
株式会社スクウェア・エニックス
門井 信樹
NOBUKI KADOI

ByKING

havOK

UMBRA 3 BY UMBRA SOFTWARE

OROCHI

UNIT/ LAYOUT

筐体仕様



筐体仕様

サイズ	W:1470mm
	D:1505mm
	H:2200mm
重量	305kg
消費電力	850W
最大電流	10A

※マット使用時	D:1825mm
※タイトル取り外し時	H:1875mm

※上記は試作機での数値です。

NESICA(共通カード)注意事項

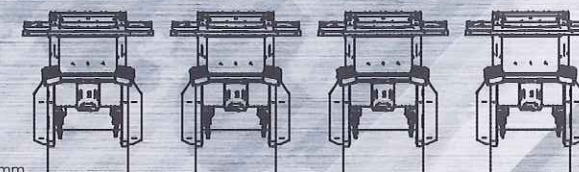
- NESICAは、「ガンズリンガー ストラトス」および「NESICAxLive」など、複数のNESICA対応ゲームタイトルにてご利用頂ける共通カードです。
- NESICAには使用回数制限や使用期限はありません。
- NESICA対応ゲームタイトルを導入頂くには、「NESYS」(タイトーネットエントリーシステム)回線が必要です。

レイアウト例

お店の設置面積やお客様の傾向きに合わせた設置が可能です。

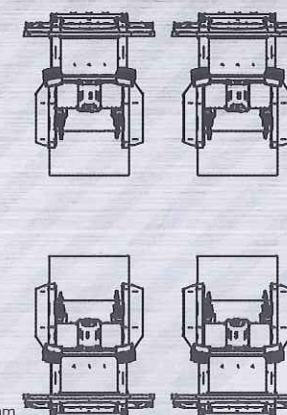
標準設置例①(基本セット)

2500mm×7000mm



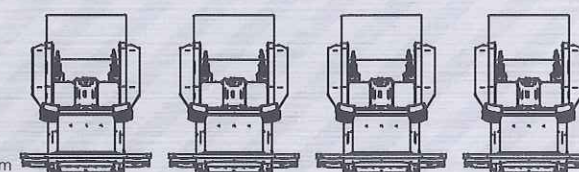
標準設置例②(基本セット)

5000mm×3500mm



並列型設置例(基本セット×2)

5000mm×7000mm



直列型設置例(基本セット×2)

2500mm×15000mm

