

2008年7月29日

GUILTY GEAR 2 -OVERTURE- ユーザー様各位

アーケシステムワークス株式会社

GUILTY GEAR 2 -OVERTURE- 第3回タイトルアップデートのご案内

平素より、弊社製品をご愛顧頂き、誠にありがとうございます。

弊社 Xbox360® 用ソフトウェア「GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-」(以下、本作)におきまして、Xbox LIVE のオンラインアップデート機能を利用した更新のご案内をさせていただきます。今回で第三回となりますタイトルアップデートは2008年8月中旬～下旬を予定しております。詳細日程は決定次第、追ってご案内申し上げます。

今回のアップデートは「新規追加要素」「ユーザビリティの向上」「ゲーム上問題となる項目の修正」「各種バランス調整」を含めた総合的な内容となります。詳しくは破線以下をご覧ください。

Xbox LIVE に接続した状態で本作を起動して頂きますと、本アップデートが自動で開始されます。

(※ この自動更新では、全てのバージョンから、最新の第三回目のアップデート内容が適用されます)

本アップデートが適用されますと、「Network Menu」内のバージョン表記が現バージョンである「1.24」から「1.30」となりますのでプレイ前にご確認くださいませよう、お願い申し上げます。

Xbox LIVE 未接続のユーザー様へのサポートは、第一回・第二回タイトルアップデートと同様に行って参ります。サポート情報およびアップデートの手順につきましては、「[タイトルアップデートの手引き\(PDF\)](#)」をご覧ください。

メモリーユニットの受付開始日は、アップデートの日程が定まり次第、追ってご案内申し上げます。

本件につきましてご不明な点等ございましたら、大変お手数ではございますが、下記お客様相談室までお問い合わせ下さい。皆様にはご不便とご迷惑をお掛けしますが、ご協力をお願い申し上げます。

以下、本タイトルアップデートにおける主な更新内容をご案内申し上げます。

本紙で使用している画面写真はすべて開発中のものです。実際のリリースバージョンとは異なる場合があります。

新規追加要素主要項目

「Training」 Mode の追加

マスターユニットのアクション操作練習やサーヴァント相性の研究などを総合的に行える、多機能なトレーニングモードが追加実装されます。詳しくは [11 ページ](#) をご覧ください。



「Point Match」形式の対戦ゲームモードを追加

4人のプレイヤーすべてが敵同士となり獲得ポイントを競い合
って勝敗を決する、新しい対戦形式 ポイントマッチが追加実装
されます。ExhibitionおよびOnline (Player Match)にてお楽し
み頂けます。詳しくは [13 ページ](#)をご覧ください。



ポイントマッチの追加に伴いまして、従来までのゲーム形式の呼称を以下の通り変更させていただきます。

ルール形式	旧マッチ通称	新マッチ正式名称
Standard Rule	1 on 1	Single Match
	2 on 2	Team Match
Point Match Rule	Battle Royal	Point Match

※本紙では以降、上記の「新マッチ正式名称」にて呼称を統一させていただきます。

「Replay Viewer」Modeの追加

対戦内容をリプレイデータとして保存し、保存したデータの再
生・複製・移動・削除を一括して行うリプレイビューワモード
が追加実装されます。詳しくは [15 ページ](#)をご覧ください。



「簡易メッセージ機能」の追加

オンライン対戦中にチームメイトや参加プレイヤー全体に向けて
定型文の簡易メッセージを送信する「簡易メッセージ機能」
が実装されます。



〔使い方〕 LT を押しながら、RS を倒します。定型文の一覧が表示されます。

送信したいメッセージの方向にカーソルを合わせ (RS を傾かせ) RS を押し込みで決定します。

「プレイヒント機能」の追加

Campaign のミッション中に状況に合わせた攻略ヒントメッセージ
を画面右下に表示する機能です。Campaign 選択時または Option お
よびポーズメニューから ON/OFF の設定が可能です。

※ 本機能はミッション自体の難易度を下げるものではありません。



「ORGAN ウェイト機能」の追加

ORGAN 画面を開いている間にラウンドタイムを一時停止させ、その間にゆとりを持って作戦立案やサーヴァントへの指示等の ORGAN 操作を行うことができる「ORGAN ウェイト機能」が実装されます。Campaign の ORGAN 使用可能 Chapter、Free Mission の ORGAN 使用可能 Mission および Exhibition (COM 対戦時) にて使用出来ます。各モードの選択時または Option およびポーズメニューから ON/OFF の設定が可能です。デフォルトでは OFF となっています。



※1 本機能はオンライン・オフラインを問わず、Human 対戦時には使用できません。

※2 本機能はミッション自体の難易度を下げるものではありません。

「ORGAN アシスト機能」の追加

サーヴァントの召喚および進軍指示操作を CPU が代行する機能です。Campaign の ORGAN 使用可能 Chapter、Free Mission の ORGAN 使用可能 Mission および Exhibition (COM 対戦時) にて使用出来ます。各モードの選択時または Option 画面およびポーズメニューから ON/OFF の設定が可能です。デフォルトでは OFF となっています。



※1 本機能はオンライン・オフラインを問わず、Human 対戦時には使用できません。

※2 本機能はミッションステージ自体の難易度を下げるものではありません。

「サウンドテスト機能」の追加

Option 内に BGM およびボイスを試聴できるサウンドテスト機能が実装されます。Option 画面の「etc.」タブよりお楽しみ頂けます。



- 上記新機能追加に伴う、説明文の追記および修正
- なお、追加機能の説明や操作方法につきましては、ゲーム内の TIPS から確認できます。

ユーザビリティの向上主要項目

ゲーム画面全般

A) Xbox 360 本体からの通知メッセージ表示位置を中央下部から右下へ変更

(※通知メッセージとはフレンドのオンラインや実績の解除メッセージのことです)

B) リッチプレゼンスの追加および修正

プレイヤーの状態を示すリッチプレゼンスを追加・修正いたしました。
今後発売予定の北米版に対応し、英語も追加されております。

C) 待機中のサーヴァントアイコン上に待機中を示すマークを追加

命令を遂行し、待機状態となったサーヴァントが視覚的に判断可能となります。

D) アイテム・スキルがパーソナルスロットに収納される際にアニメーションを追加

ORGAN 画面



A) 操作内容に合わせた適切なガイドメニューを追加

- ・ 操作内容の分類を細分化し、メッセージを追加
- ・ 操作している内容を直感的に理解できる視認性の高いアイコンを追加

B) 操作方法の改定

サーヴァントをグループから離隊させる操作の仕様を以下に変更いたしました。
従来はサーヴァントを離隊させた後にそのまま離隊させたサーヴァントの進軍ルート指定が可能となっておりましたが、改定後は離隊させたサーヴァントの進軍ルート指示を続けて行えなくなります。再度、対象のサーヴァントアイコンを選択してください。

C) カーソル移動方式の改定

通常のカーソル移動速度を若干上昇させました。また、従来はLSの倒している時間に対して加速度を付加しておりましたが、改定後はLSの傾き（倒し方の度合）に対して、カーソル移動の速度が上昇するように仕様を変更致しました。

同様にMAPの回転とズームの速度も仕様を変更いたしました。

D) サーヴァント契約完了時間の表示

- ・ 契約中のサーヴァントとの契約完了までの残り時間を明示化しました

アクション画面



A) 画面右上部のメッセージ表示の追加および改善

- ・ 自軍サーヴァントの被撃破時に被撃破サーヴァントの名称を明記
- ・ 宝箱を開けて入手したアイテムや MANA の量を明記
- ・ ゴースト支配時のメッセージに対象ゴーストの番号を追加
- ・ ゴースト被中立化された際のメッセージに対象ゴーストの番号を追加
- ・ サーヴァント契約完了時のメッセージを変更
- ・ 簡易メッセージ機能からのメッセージ表示を追加

B) 味方チームマスターゴースト被攻撃時警告を追加

Team Match におきまして、味方チームのマスターゴースト被攻撃時にも警告が表示されるようになります。

B) 連続 HIT 数「Combo」および総与ダメージを示す「Total Damage」の表示を追加

C) ロックオン時の対象視認性を向上

ロックオン時にロックオンターゲット対象以外をピントから外す効果を追加しました。

D) アイテム使用時のエフェクトを変更

「アンチメーラーロッド」「アンチアーマーロッド」「アンチレイダーロッド」使用時のエフェクトを変更しました。

Player Match 対戦ルーム検索画面



A) Delay 値および Match Type の自動更新およびソート

定期的に Delay 値と Match Type の更新が行われるように致しました。

また、ルームホストプレイヤーとの Delay 値の結果が良い順にソート表示されます

B) 画面更新（再検索）機能の追加

X ボタンを押すことで、ルームの再検索が行えます。（※リストに表示されているルームの設定内容は自動更新されますが、新規ルームの検索は行われません。新規ルームの再検索は X ボタンの手動操作で行う必要があります）

C) マッチタイプ（対戦形式）の表示を追加

ルームのマッチタイプの表示が追加されました。マッチタイプは「S」「T」「P」の略称で表示されます。それぞれ、「S」=Single Match / 「T」=Team Match / 「P」=Point Match を表しています

D) 全体的な表示位置を改善

視認性の向上を行いました。

Ranked Match のマッチングシステムの改良



A) Quick Match

Quick Match では、Single Match のみマッチングされるように変更しました。

また、ルーム入室までの仕様が以下のように変更となります。

- <従来の方式>
- ① ホストプレイヤーが Single Match(二人部屋) / Team Match(四人部屋)を指定し、ルームを作成
 - ② 他のプレイヤーが入室
- <今後の方式>
- ① マッチングロビーにエントリー

「Quick Match」では、「Single Match」のみにエントリー

「Custom Match」では、「Single Match」「Team Match」を指定してエントリー

- ② 一定時間、最適な対戦相手を検索（※対戦エントリープレイヤー数が表示されます）
- ③ 時間内で検索されたプレイヤーの中から最適な相手をマッチング
- ④ 自動でルーム作成、全プレイヤーが一斉に入室

この方式では、より実力の近い相手とのマッチング確率が上昇します。

Online 対戦ルーム内画面



A) ゲーム形式の設定機能を追加

Player Match の 4 人対戦ルームにて、「Team Match」と「Point Match」のゲーム形式をシームレスに切り替える機能を追加しました。この操作はルームオーナーのみ可能です。

B) 対戦戦績の表示機能を追加

ルーム内のメンバー表にカーソルを合わせ、LT を押すことでそのプレイヤーの「Ranked Match プレイ回数」「Player Match プレイ回数」「True Skill rank™」「勝利数」「敗北数」「未完了対戦回数」などの戦績情報を確認する機能が追加されました。これらの値は現在ご利用のセーブデータの累積が表示されます。

C) リプレイデータの公開設定メニューを追加（Ranked Match のみ）

Ranked Match の対戦ルームにて、リプレイデータのサーバーへのアップロード（データの公開）の許可設定を行うメニューが追加されました。デフォルトは「可」に設定されています。

音声関連

A) システム音（カーソル移動音・決定音・キャンセル音等）の音量を調整

B) 音声の最大同時再生数を調整

音声が多く重なり再生されるシーンで一時的に大きな音量となっていた問題を改善

Leaderboard (ランキング) 画面



A) フィルター機能の追加

Y ボタンを押すことで、自分およびフレンド以外のゲーマータグを不可視にする機能を追加しました。

D) リプレイデータのダウンロード機能の追加

「Win rank -Month-」のリストより、リプレイデータを公開しているプレイヤーにカーソルを合わせ LT を押すことでリプレイデータのダウンロードを行う機能が追加されました。リプレイデータを公開しているプレイヤーにはカメラマークのアイコンが付加されます。

Round Result 画面



A) CPU がプレイヤーに合わせて「OK」を押すように変更

B) 勝利プレイヤーのウィンドウにアニメーションを追加

C) 画面切り替え時に効果音を追加 (Point Match のみ)

D) 次のラウンド開始時の入手 MANA (Income) の表示を追加

(※対戦相手の次ラウンド Income 数値は不可視となります)

E) 使用キャラクター名に使用したトライブカラーの着色を追加

プレイ上問題となる項目の修正

- (1) 特定の操作によって想定外のサーヴァントユニット召喚が行えていた問題の修正
- (2) 特定アングルでのカメラ位置を調整
プレイヤーが操作するマスターユニットが壁を背にした際のカメラアングルを調整しました。
- (3) Team Match 終了時の総合判定にて誤った判定結果を算出してしまう可能性があった問題の修正
- (4) その他、全般的な動作安定性の向上

バランス調整項目

(1) Campaign Mode 難易度の調整

- ・キャンペーンモードの難易度の見直し、再調整を行いました。

難易度 Easy 敵パラメーター・AI・配置の調整により、全体的に難易度を下げました。

難易度 Normal 敵パラメーター・AI・配置の調整により、全体的に難易度を若干下げました。

難易度 Hard AI の調整および敵援軍シーケンスを調整しました。

体感的な難易度の変更度合いはステージによって異なります。

- ・習得項目の追加

Chapter #0 「ざらつき」にて、ソルのアクション習得項目を追加しました。

(2) サーヴァントのレベルアップ方式の仕様変更

時間経過および戦闘行動によって経験値を獲得する併用方式となります。

時間経過よりも戦闘行動のほうがより早く経験値を獲得できます。

(パーソナルスロットに回収している状態では、時間経過による経験値獲得はできません)

(3) 支配ゴーストからの支援効果の調整

支配ゴースト付近における自軍ユニットの体力回復効果を若干低下させました。

(4) マスターユニットの味方ユニット押しのけ判定を調整

操作マスターユニットが味方ユニットと接触した際に、押しのける力を強く調整しました。

(5) サーヴァントユニットの召喚維持コストに応じた定期収入 MANA の調整倍率を変更

召喚維持コスト計	Ver. 1.24 まで	Ver. 1.3 以降
9 以下	100%	100%
10~16	75%	70%
17 以上	50%	40%

※ 召喚維持コストとは召喚中のサーヴァントの維持コストポイント総和を指します。召喚している下級サーヴァント 1 体につき 1 ポイント、上級サーヴァント 1 体につき 2 ポイントが維持コストとして加算されます。

(6) レギュレーション設定項目の追加および変更

- ・「デスコスト」設定項目を「0」～「5」に変更
0 設定はクリティカルダウン時にマスターゴースト耐久力が減少しません。
また、1～5 設定時のマスターゴースト耐久力の減少率を再調整しました。
- ・「COM Level」設定項目を「1」～「5」に変更
また、それに伴いまして、AI の全般的な調整を行いました。

(7) ソル=バッドガイ

- ・必殺技「バンディットリヴォルバー」の攻撃力を 40, 60 → 30, 50 に変更
- ・(ロックオン) LS←x - LS→X の攻撃力を 35→31 に変更。キャンセル可能フレームを少し後退

(8) シン

- ・(ロックオン) ←X の最大ヒットユニット数を 5 → 4 に変更
- ・必殺技「ビークドライバー追加攻撃」の攻撃力を 52 → 44 に変更
- ・必殺技「ビークドライバー (大)」の攻撃力を 34, 34, 34 → 44, 44, 44 に変更
- ・必殺技「ボルテックアイ」の攻撃力を 8 x n → 13 x n に変更。
消費テンションを 15%→12% に変更。発生硬化を早く、攻撃判定の持続を短く調整
また、攻撃の連続ヒット間隔を倍に変更し、ヒット時相手に若干のヒットストップを付与

(9) Dr. パラダイム

- ・スキル「アイギスフィールド」のテンション消費量を 5%→8% に変更
クールダウンを 20s→24s に変更
アイテム「ディスベル」およびイズナのスキル「柘榴もぎ」で効果を消去可能に変更
- ・(ロックオン) ↑X (万有引力を感じたまえ) の 攻撃力を 75 → 68 に変更
- ・(ロックオン) ←X に受身不能時間を設定
- ・(ロックオン) X 空中の相手にヒットした時受身不能時間を付与。硬化時間を若干増加

(10) ヴァレンタイン

- ・上級装甲兵「シャルロット」の体力を 1200 → 1600 に変更。召喚コストを 320→350 に変更
- ・上級機動兵「ミルフィーユ」の体力を 1400 → 1500 に変更
- ・(ロックオン) LS↑+ X の攻撃判定発生を早く調整。攻撃判定を縮小

(11) カイ=キスク

- ・(ロックオン) X 受身不能時間を与えるように変更。攻撃力を 35→31 に変更
- ・必殺技「スタンエッジ (空中)」 長い受身不能時間を与えるように変更
- ・(ロックオンコンビネーションルート) x - LS→ X および x - LS↓x - → X の技仕様を変更
その場で右から中央までを薙ぎ払います。必殺技キャンセル不可
LS↓X 及び LS↓以外 X で派生
- ・(ロックオン) x - LS↓X 等の「後退引き寄せ攻撃」の攻撃力を 30→18 に変更

(12) レイヴン

- ・(ロックオン) LS ←or→ + Y の消費テンションを 6%→8% に変更。攻撃力を 34→29 に変更

- ・スキル「シュヴァルツヴォルケン」の仕様を変更
 対マスター攻撃時：ダメージを与え、テンションを吸収し、吸収分をレイヴンに還元
 対サーヴァント攻撃時：ダメージを与え、経験値を吸収。

吸収した経験値をテンションに変換してレイヴンに還元

- ・覚醒必殺技「フェアツヴァイフェルト」後 X ボタンを押したままにしておくと、「SU☆TE☆KI ポージング」を連続して行うように修正。
 なお、追加の「SU☆TE☆KI ポージング」に攻撃判定はありません。

※サーヴァントの調整はヴァレンタインと共通となります。

Training Modeのご紹介

マスターの操作練習から、実践的な立ち回りまでを総合的に練習することができます。
 トップメニューの「Training」より、トレーニングモードへ移行できます。

■トレーニングモードの特殊ボタン設定

トレーニングモードでは Back ボタンにて簡易リセットを行えます（アピールモーションはできません）
 Back ボタンを押すことで、マスターの配置・ダメージ値・テンション・ガードクラッシュ値・MANA 等の状態がリセットされます。（※サーヴァントに関する状態はリセットされません）



■トレーニングモードメニュー設定説明「システム面」

操作チーム切替	1p ⇄ 2p	操作するドライブを切り替えます。
システム設定	情報表示 (ON/OFF)	コンボ・トータルダメージの表示/非表示を設定します。
	キャプチャー生成	キャプチャー自動生成を ON/OFF します。

■トレーニングモードメニュー設定説明「チーム別動作設定」

マスターの体力	通常	通常ゲーム同様の設定です
	自動回復 1	時間経過で自動回復します。クリティカルダウンあり

	自動回復 2	時間経過で自動回復します。クリティカルダウンなし
マスターのテンション	通常	通常ゲーム同様の設定です
	自動回復	時間経過で MAX になります
専用リソース	0/25/50/100	専用リソースを固定します。(ソルのみ反映)
マスターゴースト耐久力	通常	通常ゲーム同様の設定です
	自動回復 1	時間経過で自動回復します。耐久力 0 で SLASH します。
	自動回復 2	時間経過で自動回復します。耐久力 0 でも SLASH しません。
サーヴァントレベル	通常	サーヴァントのレベルを通常ゲーム同様に設定します。
	初期/Lv. 1/Lv. 2/Lv. 3	サーヴァントのレベルを設定値に固定します。
マスターの状態	待機	非操作マスターを待機させます。 待機中の状態は以下の設定が反映されます。
	AI	非操作マスターを AI で動作させます。
ダウン回避設定	なし/ランダム 最速：空中 最速：地上	非操作マスターのダウン回避方法を設定します。
待機状態の設定	Stand/Jump/Attack	非操作マスター待機中の基本行動を設定します。
ガード方法の設定	ノーガード	ガードを行いません
	ガード	ガードを行います。ガードクラッシュの練習に最適です
	オート	初弾ダメージ後、ガードを開始します。 連続技の練習に最適です。
ガード方法の設定	左ステップ	ガード後、ガードキャンセルで左ステップを行います
	右ステップ	ガード後、ガードキャンセルで右ステップを行います
	バックステップ	ガード後、ガードキャンセルでバックステップを行います
	ジャンプ	ガード後、ガードキャンセルでジャンプを行います
	ランダム	ガード後、上記行動のいずれかをランダムで行います
ガード回数設定	1回/2回/3回/4回/5回	「ガード方法の設定」した行動を 何回目のガードで行うかを設定します
ロックオンの設定	ON/OFF	非操作マスターのロックオン状態を設定します。

Point Match ゲームのご紹介

最大4人のプレイヤーが全て敵同士となり規定時間内での総獲得ポイントによって順位を競うゲームモードです。Exhibition または Online(Player Match) にてお楽しみ頂けます。

Point Match バトル形式の基本設定	
ラウンドタイム	15分間（デフォルト設定・変更可）
ラウンド数	1（デフォルト設定・変更不可）
プレイヤー数	4
サーヴァント召喚上限数	16体

- **勝利条件**

規定時間内（初期設定15分）に、最も多くのポイントを獲得したプレイヤーが勝利となります。

- **Point Match と Standard のルールの違い**

(1) Point Match ゲーム形式では、マスターゴーストに耐久力ゲージが存在しません。

したがって、マスターゴーストを破壊することが出来ません。バリア値は通常と同様に存在します。

- **ポイントの獲得方法**

A) **ゴーストを支配による獲得**

支配中のゴーストからは継続してポイントを獲得できます。

※MANA 定期収入とは別にポイントを手に入れます。

B) **クリティカルダウンによる増減**

敵マスターユニットからクリティカルダウンを奪うことでポイントを獲得できます。

逆にクリティカルダウンを奪われた場合はポイントがマイナスされます。

ポイント増減量は被クリティカルダウンプレイヤーが保持しているポイント量に比例します。

C) **マスターゴーストへのダメージによる増減**

敵のマスターゴーストにダメージを与えることでポイントを獲得できます。

ダメージを与えているプレイヤーにポイントが加算され、ダメージを受けているプレイヤーのポイントがマイナスされます。増減量は被クリティカルダウンのプレイヤーが保持しているポイント量に比例します。

D) **ボーナスポイントによる加算**

ラウンド終了時（ゲーム終了時）には、規定行動の最優秀プレイヤーにボーナスポイントが加算され、最後まで決着の行方がわからないシステムとなっています。

ボーナスポイント加算対象となる行動は以下の4つとなります。

➤ **ベストサーヴァントハンター**

敵サーヴァントユニットを最も多く撃破したプレイヤーへのボーナス

➤ **ベストマスターハンター**

敵マスターユニットを最も多くクリティカルダウンさせたプレイヤーへのボーナス

➤ **ベストキャプチャーハンター**

敵キャプチャーユニットを最も多く撃破したプレイヤーへのボーナス

➤ **ベストトレジャーハンター**

ランダムで出現する宝箱を最も多く獲得したプレイヤーへのボーナス

※各ボーナスポイントは、複数のプレイヤーが獲得する場合があります。



Replay Viewer モードのご紹介

ストレージ機器に保存した本作の対戦内容（リプレイデータと呼びます）を一括管理するモードです。
トップメニューの「Replay Viewer」より、リプレイデータの管理画面へ移行できます。

● リプレイデータとして保存できるのは？

保存可能となるのは Exhibition および Online の対戦モード全般です。

Single Match (1on1)、Team Match (2on2)、Point Match の全ての対戦を保存できます。

キャンペーンモード、フリーミッションモード、トレーニングモードのプレイは保存できません。

※ラウンドタイム・ラウンド数のレギュレーションを変更し、著しくプレイ時間の長い対戦は保存が出来ない場合があります。

● リプレイデータの保存先と方法

リプレイデータの保存先には、Xbox 360 ハードディスク または Xbox 360 メモリーユニット を指定することが出来ます。また、その両方を併用することも可能です。

★ご注意点

リプレイデータの保存にはストレージ機器に十分な空き容量をご用意ください。

本作のリプレイデータは1つの対戦データにつき、最大 12MB（理論値）を使用する可能性があります。

最大容量の大きい Xbox 360 ハードディスク への保存を推奨いたします。

リプレイデータの保存用領域には「自動保存スロット」および「通常保存スロット」の2つ区分があります。背景の黄色いスロットが自動保存スロット、背景の白いスロットが通常保存スロットとなります。



リプレイデータは、対戦の最終ラウンド終了時の Round Result 画面中に「自動保存スロット」に自動で保存されます。空きスロットがなかった場合、自動保存スロットの一番古いデータに上書きされますのでご注意ください。なお、自動保存の有効/無効の設定は Option にて設定することができます。



※各ストレージ機器のよるリプレイデータの保存数の違い

- Xbox 360 ハードディスク (20GB/120GB) および Xbox 360 メモリーユニット (512MB)
自動保存スロットとして 10 カ所、通常保存スロットとして 40 カ所が作成されます。

自動保存スロットとして 2 か所、通常保存スロットとして 3 か所が作成されます。

● リプレイデータの管理

Replay Viewer では、リプレイデータの「内容確認」「再生」「移動」「複製」「削除」を一括して行うことができます。

・リプレイデータの移動

データを移動させることができます。

長期間保存したいリプレイデータを自動領域から通常領域へ移す場合などに使用します。

・リプレイデータの複製

リプレイデータの複製を行います。複製元となるデータスロットにカーソルを合わせ、

「リプレイデータの複製」を選択し、複製先のストレージ機器・スロットの順に選択します。

他のストレージ機器へのコピーも可能です。

・リプレイデータの削除

リプレイデータの削除を行います。削除したいデータスロットにカーソルを合わせ、

「リプレイデータの削除」を選択してください。削除を行ったデータは永久に失われます。

・リプレイデータの再生

保存したリプレイデータを再生します。再生したいデータスロットにカーソルを合わせ、

「リプレイデータの再生」を選択してください。

※ゲームバージョンの異なるリプレイデータは再生できません。

■再生中に可能な操作

- ・RB または LB で参加したプレイヤーおよび第三者の視点をシームレスに切替して観戦できます。



<プレイヤー視点時の操作>

- ・Y ボタンで遠距離カメラ、B ボタンで近距離のカメラ位置の切り替えができます。
- ・LT または RT で、再生速度（等速⇔二倍速）の切り替えができます。
- ・RS でカメラを動かすことができます。
- ・RS 押し込みで、プレイヤーの位置に第三者視点キャラを移動させることが出来ます。
（第三者操作モードに切り替わります）

<第三者視点の操作>

- ・通常のプレイヤーキャラのように動かすことができます。
(攻撃を加えたり・受けたりすることは出来ません)

● リプレイデータのアップロード

Ranked Match のリプレイデータは、その対戦の終了後に Xbox LIVE サーバーにアップロードし、公開することができます。(下記の条件を満たしている必要があります)

<アップロードに必要な条件と制限項目>

- ・アップロード可能なリプレイデータは1つのゲーमतタグにつき1つです。
(※同一ゲーमतタグから新しいリプレイデータをアップロードした場合、上書き保存されます)
- ・アップロードを行うには、以下の条件を満たしている必要があります。
 - 1) Ranked Match の対戦である
 - 2) Win Rank -Month- にて、好成績を残している(目安として100位以内)
 - 3) 対戦に参加したプレイヤー全員からアップロード(公開)許可を受けている
 - 4) リプレイデータのデータサイズが10MB以下である

・アップロードしたリプレイデータは主に以下の場合に予告なく削除される場合があります。

- ・上記の条件2)から外れた場合
- ・「Win Rank -Month-」の定期月次初期化処理時

※月次処理とは毎月1日(北米時間)に行われる Win rank -Month- のリセットのことです。
つまり、アップロードしたリプレイデータの保存期間は最長で1ヵ月間となります。

また、アップロードしたデータがサーバーに登録され、ダウンロード可能となるまでに時間がかかる場合があります。その際にゲーム側からエラーメッセージが表示される場合があります。
ご了承ください。

● リプレイデータのダウンロード

アップロードされているリプレイデータは、全世界の本作プレイヤーが自由にダウンロードし観戦することができます。ダウンロードは Leaderboard の Win Rank -Month- のリストより、カメラマークアイコンがついたプレイヤーにカーソルを合わせ、LT を押すことで行うことができます。ダウンロードしたリプレイデータは、自分で記録した通常のリプレイデータと同様に扱うことができます。

対戦のバランスの調整に関しましては、タイトルアップデートとは別に随時行って参ります。
ユーザーの皆様からのご意見やご要望には可能な限り対応させていただきますので、メールやお電話にてお気軽にお寄せください。皆様が安心して末永く本作をお楽しみ頂けるよう努めて参りますので、今後とも弊社ソフトウェアへの変わらぬご愛顧をお願い申し上げます。

【アップデートに関するお問い合わせ先】

アークシステムワークス株式会社 お客様相談室

お電話の場合 TEL 045-470-1552

(受付時間 10:00~12:30 / 14:00~17:00 土曜・日曜・祭日、弊社指定日を除く平日)

ファックスの場合 FAX 045-470-1551

GUILTY GEAR 2 特設サイト <http://gg2nd.jp/>

E-mail の場合 hello@arcsy.co.jp