



2014年 4月 18日

ユーザー様各位

アークシステムワークス株式会社

## 『ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド』 NESiCaxLive(TAITO Type X2)バージョンアップのお知らせ

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。

弊社アーケード向けソフトウェア

『ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド』【NESiCaxLive(TAITO Type X2)】(以下、本作)におきまして、2014年4月25日よりバージョンアップ (Ver1.10) が適用されます。

このバージョンアップは本作の本体(筐体)に対し行われます。

バージョンアップの詳細内容は下記をご覧ください。

また、新モードを追加する予定です。詳細は後日ホームページにて告知致します。

※店舗の設定によって、適用日時が前後する場合がございます。ご了承ください。

なお、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。

### 変更点

#### ■ 戦闘システム

対象	調整内容
ガードキャンセルクイックエスケープ	<ul style="list-style-type: none"><li>被フェイタルカウンターから被カウンターに変更しました。</li><li>全体フレームを短くし、移動距離を伸ばしました。</li></ul>
シャドウモード	<ul style="list-style-type: none"><li>シャドウキャラクターの最大体力を大幅に増加しました。</li><li>覚醒 SP スキルが SP ゲージ消費 50 で使用できるようにしました。</li><li>シャドウ暴走時、ワンモアキャンセルや各種ガードキャンセルの SP 消費量を半分にしました。</li><li>立ち状態からシャドウ暴走を発動した際、相手が動ける時間を設けました。</li></ul> <p>ただし、シャドウ暴走のモーション中は完全無敵です。</p> <p>また、キャンセルで出した時は今までと変更ありません。</p>
S ホールドシステム	<ul style="list-style-type: none"><li>ゲージが可視化されるまでの時間を短くしました。</li><li>ゲージが MAX から消滅するまでの時間を長くしました。</li></ul>
ボコスカフィニッシュ (C 版)	<ul style="list-style-type: none"><li>連打数に関係無く、フェイタルカウンターとなるよう変更しました。</li></ul>

### ■ 戦闘以外

対象	調整内容
トレーニングモード	・「←+START」で切り替えられるカウンター設定に『強制フェイタルカウンター』を追加しました。
段位	・段位戦が発生しやすいように、段位戦発生を緩和しました。
ナビ	・特定の条件下においてゲームが進行不能になる不具合を修正いたしました。

### ■ 鳴上 悠

対象	調整内容
しゃがみ C	・相手のガード硬直を短くしました。
ジャンプ D	・硬直時間を短くしました。
紫電一闪	・暗転前、暗転後の無敵を削除しました。 ・スキルブースト版のダメージを低下し、暗転後に攻撃が発生するようにしました。
十文字斬り	・スキルブースト版のダメージを低下しました。

### ■ 花村 陽介

対象	調整内容
しゃがみ C	・相手のガード硬直を短くしました。
瞬転飛翔斬り	・スキルブースト版の攻撃発生を早くし、補正を緩和しました。
スクカジャ	・D版の全体硬直を大幅に長くしました。 ・スキルブースト版の全体硬直を短くしました。

### ■ 里中 千枝

対象	調整内容
立ち A	・相手のガード硬直を少し長くしました。
立ち C	・ダッシュから出した際にリーチが短くならないようにしました。
しゃがみ C	・ダッシュキャンセルを追加しました。
黒点撃 (C版)	・スーパーキャンセルのタイミングをD版と同じにしました。

### ■ 天城 雪子

対象	調整内容
アギ	・A版の受身不能時間を増加しました。 ・一定時間ホールドした場合、2回爆発するようにしました。
炎の舞	・A版のベルソナ滞在時間を短くしました。 ・ダメージを低下しました。 ・B版とスキルブースト版の始動補正を重くしました。
火炎ハイブスタ	・全体硬直を短くしました。

## ■異 完二

対象	調整内容
空中バックステップ	・移動値を増加しました。
連打コンボ 3 段目	・移動距離を短くしました。
立ち B(通常版)	・スキルでのキャンセルを可能にしました。
しゃがみ C	・スキルでのキャンセルを可能にしました。
異流ケンカ殺法	・スキルブースト版のダメージを低下しました。

## ■クマ

対象	調整内容
連打コンボ 3 段目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 4 段目ヒット時に SP ゲージ増加ボーナスが入るようにしました。</li> <li>・ 4 段目のジャンプキャンセルと P コンボを不可能にしました。</li> <li>・ 3 段目のヒット効果を 4 段目と同じものにしました。</li> </ul>
しゃがみ D、ジャンプ ↓D	・ P コンボルートを増やし、D やジャンプ D が出せる場面で出せるようにしました。
足払い	・ 喰らい判定を調整しました。
なにが出るクマ SP	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 再使用不可能となる時間を短くし、全体フレームを短くしました。</li> <li>・ ペルソナの消滅時間を短くしました。</li> </ul>

## ■白鐘 直斗

対象	調整内容
立ち DD	・ レバー後ろ入れ D で出した場合のみ、攻撃時に相手方向を振り向くようにしました。
二連牙 (空中)	・ カウンターヒット時の受身不能時間を増加しました。
クリティカルシュート	・ スキルブースト版のダメージを低下しました。

## ■桐条 美鶴

対象	調整内容
立ち A	・ ヒットバックを短くしました。
足払い	・ ボタン押しっぱなしでフェイントを行った際、牽制属性に対する無敵を短くしました。
プーラ	・ 動作後半に各種クー・ドロアでキャンセル可能になりました。

## ■真田 明彦

対象	調整内容
ダッシュ	・ダッシュの速度を増加しました。
立ちC	・ダッシュから出した際にリーチが短くならないようにしました。
しゃがみC	・遠距離で出した場合、相手の方向に振り向くようにしました。 ・ヒット時の魔封時間を長くしました。
足払い	・サイクロンレベル0時の喰らい判定を調整しました。
ソニックパンチ	・フェイタルカウンター対応技にしました。
サイクロンアッパー	・Lv5の最低保証ダメージを増加しました。

## ■アイギス

対象	調整内容
エスケープチェンジ	・カウンターヒット時の吹き飛びを調整し、相手が受け身を取れるようにしました。
七式・ラジカルキャノン	・ボタンを離した時のみ爆発するようにしました。
多連装機関砲・オリオン	・地上で立ち状態の相手も掴むように変更しました。
天軍の神槍	・スキルブースト版のダメージを低下しました。 ・暗転後に攻撃が発生するようにしました。

## ■エリザベス

対象	調整内容
しゃがみC	・攻撃時の前進距離を増加しました。
しゃがみD	・ペルソナ攻撃が出せるまでの時間を短くしました。
マハジオダイン	・覚醒時A版、空中時の硬直を短くしました。 ・覚醒時A版、カウンターヒット時の受身不能時間を増加しました。
マハブフダイン	・A版の攻撃発生を早くしました。
マハガルダイン	・D版の着地硬直を短くし、補正を緩くしました。 ・覚醒時スキルブースト版の補正を緩くし、受け身不能時間を伸ばしました。
マハラギダイン	・C版とD版使用時、ペルソナが本体の位置に戻るようにしました。
ランダマイザ	・全体硬直を短くしました。 ・当身成立時に動作終了まで無敵になるように変更しました。

## ■ラビリス

対象	調整内容
アックスレベル	・試合開幕時の色を緑にしました。
ストリングアーツ“宝珠”	・ペルソナの待機時間を短くし、ダッシュキャンセルのタイミングを早くしました。 ・D版とSB版にて、弾が下に落ちるようにしました。
ストリングアーツ“車輪刑”	・動作開始から無敵にしました。

## ■シャドウラビリス

対象	調整内容
テーラの噴炎(↑C)	・ダメージを低下しました。
ティタノマキア	・スキルブースト版の全体硬直を大幅に短くしました。

## ■岳羽 ゆかり

対象	調整内容
フェザー☆フリップ	・C版、D版の上昇中は飛び道具に対して無敵にしました。 ・スキルブースト版の上昇中を無敵にしました。 ・着地硬直を短くしました。
フェザー☆シュート	・動作終了後に空中で動けるように変更しました。 ・バッドステータスの効果時間を短くしました。 ・B版のバッドステータスを魔封に変更しました。
ハイパー・フェザー☆シュート	・A版の矢の速度を早くしました。

## ■伊織 順平

対象	調整内容
連打コンボ2段目	・発生を早くし、通常ガード時に立ちAから連続ガードになるようにしました。
しゃがみC	・立ちCへのPコンボルートを追加しました。
しゃがみD	・攻撃発生を早くし、全体硬直も短くしました。
ジャンプC	・受け身不能時間を増加しました。
ジャンプ↓D	・全体硬直を短くしました。
超・プッシュバント	・硬直を減らしました。
勝利の雄叫び	・追加10点ごとにHP&SP回復量がアップするようにしました。

■皆月 翔

対象	調整内容
立ち A	・硬直を増やしました。
立ち D、ジャンプ D	・ ↓D で崩月斬・閃牙、翔牙、高速移動からキャンセルで出せるようにしました。
ジャンプ D	・着地硬直を短くしました。
サバイバルナイフ	・ナイフの残像処理を調整し、見やすくしました。
崩月斬・翔牙	・スキルブースト版の無敵を遅らせました。
月面砕き	・最低保証ダメージを増加しました。

■ミナツキ ショウ

対象	調整内容
立ち A	・硬直を増やしました。
立ち C	・硬直を減らし、跳ね受け身不能時間を追加しました。
しゃがみ C	・硬直を減らし、空中ヒット時に地面バウンドするようにしました。 ・ジャンプキャンセル可能になりました。
ジャンプ C	・硬直を減らしました。
サバイバルナイフ	・ナイフの残像処理を調整し、見やすくしました。
吸魔/吸血	・被フェイタルカウンターから被カウンターに変更しました。
煉獄の翼	・補正を緩くしました。

-----

今後もユーザーの皆様が安心して未永く本作をお楽しみ頂けるよう努めてまいりますので、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。

【本件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	
PLAYER'S GUILD サポートフォーム	<a href="http://sp.p4u2.tv/support_form.php">http://sp.p4u2.tv/support_form.php</a>
公式サイト等	
P4U2 PLAYER'S GUILD	<a href="http://sp.p4u2.tv/">http://sp.p4u2.tv/</a>
ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスーパーブレイクスホールド 公式サイト	<a href="http://www.arcsystemworks.jp/p4u2/">http://www.arcsystemworks.jp/p4u2/</a>