

2008年1月7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-」  
第一回タイトルアップデート配信日時および詳細内容のご案内

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<sup>®</sup> 用ソフトウェア「GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-」の第一回タイトルアップデート配信日時が決定致しましたのでご案内申し上げます。

**第一回タイトルアップデート配信は、日本時間の2008年1月9日の夕方頃より行われます。**

都合により、配信時間が若干前後する場合がございますので、ご了承ください。

また、配信に伴いまして、Xbox LIVE に未接続の方向けのサポートを1月8日より開始させていただきます。

サポート手順の詳細に関しましては、「[タイトルアップデートの手引き](#)」をご覧ください。

なお、本件につきましてご不明な点がございましたら、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。

.....  
**※赤文字は前回告知分からの追加項目となります。**

—新機能の追加および仕様変更項目—

＜キャンペーンモード・フリーミッションモード共通＞

- バトルパート中のポーズメニューに「リトライ」機能を追加

＜フリーミッションモード＞

- 追加フリーミッション「簡易トレーニング」を実装

※このフリーミッションは実績等には影響いたしません。

＜オンラインモード＞

- ランクマッチ・プレイヤーマッチ共通項目

(1) タッグマッチ(2on2) の仕様を一部変更

- ・支配ゴーストからの定期収入 MANA を自軍と友軍とで半分ずつ分配獲得するように変更
- ・マスターゴーストのバリア上限値をチーム全体のゴースト支配数で算出するように変更
- ・友軍のマスターゴーストやキャプチャー、友軍支配のゴーストから回復効果を得られるように変更

(2) マスターゴースト耐久カゲージの下にプレイヤーのゲーマータグを表示する機能を追加

※ルームメニューにてホストプレイヤーが表示の ON/OFF を設定できます

(3) 「投了」(降参)機能をポーズメニューに追加

※ランクマッチで投了した場合、Lose として記録されます

※「<ゲーマータグ>が投了しました」というメッセージが全プレイヤーに表示されます

(4) ボイスチャットの相手先を選択できるように変更

※2 人対戦では選択できません(デフォルトで ON となります)

※4 人対戦では「チームメートのみ」または「全員」をホストプレイヤーが選択し、設定できます

●**ランクマッチ限定項目**

(1) タッグマッチの対戦結果を Leaderboard(ランキング)に戦績として記録するように変更

(2) チーム割り振りおよびステージ選択をランダムのみに変更

(3) プレイヤー間のネットワーク遅延時間を考慮したマッチングを行う機能を追加

●**プレイヤーマッチ限定項目**

(1) チームとステージの選択にランダム機能を追加。

※ホストプレイヤーが「?」を選択し設定できます。従来通り、任意のチームやステージの選択も可能です

(2) 前回使用キャラクターをデフォルトとして設定する機能を追加

※同一ルームでのみ適用される機能となります

●**Leaderboard (ランキング)**

(1) 操作性の向上

※L ボタン・R ボタンで 100 位単位でのスクロール機能を追加しました

---

— ユーザビリティおよび安定性の向上項目 —

**<システム共通>**

●**ユーザーインターフェース(各種ゲージ類)等の視認性の向上**

(1) ステータスアイコンの表示調整

(2) テンション MAX 時のゲージ視認性を更に向上

(3) コンティニュー画面の見栄えの向上

(4) ORGAN 画面を開いた際にカーソルの拡大→縮小を行い視認性を向上

(5) ORGAN 画面の「白および黄色チームのサーヴァントアイコン」の明滅が見にくい問題の修正

(6) 4 人対戦時の MANA 表示サイズを拡大し、視認性を向上

(7) ミニマップの操作マスターユニットの位置と向きを表すアイコンの視認性を向上

●**メニュー画面等の操作性の向上**

(1) レギュレーションメニューの操作性を向上

(2) ルーム内のメニュー操作性および視認性を向上

(3) ラウンドリザルトのスクロールを参加プレイヤー全員分が連動するように改善

## ●特定イベントにおける演出の追加または調整

- (1) バトルパートのイベント中に他のイベントが重なった際の挙動を修正
- (2) 即時的な割り込みが必要なイベントに対して、プライオリティをつけ、優先再生するように変更

## <テキスト関連>

- 誤字、脱字の修正
- 用語、用法の統一
- システム警告メッセージ等を最適な用語に修正
- ゲームの仕様と異なる表記の修正
  - (1) ヴァレンタインのサーヴァント「シャルロット」の「レックスロー」説明文を修正

## <オンラインモード>

- 対戦時における、全般的な動作安定性の向上
- オンライン周りにおける、全般的な動作安定性の向上
- 登場および勝利時の演出スキップの仕様を変更
  - ※いずれかのプレイヤー1人がAボタンを押すことで全プレイヤーがスキップするようになります
- クリエイトルームメニュー内の文章表記を修正
- ランクマッチおよびプレイヤーマッチルームロビーでプレイヤー番号を表示するように改善
- ランクマッチおよびプレイヤーマッチルームロビーのチームカラーの視認性を向上

---

## —プレイ上障害となる問題の修正項目—

プレイに支障を来す可能性があった問題についての修正完了項目をご案内致します。

## <キャンペーンモード>

- Chapter#19にて、特定の条件でゲームが進行不能となってしまう問題の修正
- 特定の条件で、サーヴァントとの契約時間が著しく長くなってしまう問題の修正

## <フリーミッションモード>

- ミッションセレクト画面のリストの並び順序が適切でない問題の修正
- 勝利条件、敗北条件および説明文が解りにくい問題の修正
  - ・初期 Mission04「サバイバル①」の説明文、勝利条件、敗北条件の修正
  - ・初期 Mission05「サバイバル②」の説明文、勝利条件、敗北条件の修正
- 一部のミッションで難易度別のランク判定数値が正しく反映されていない問題の修正
- プレイランク計算時に特定の条件で不定な結果を表示していた問題の修正

### <キャンペーン・フリーミッションモード共通>

- 「昼行灯」にて、陰陽結界が復活した際に稀にグラフィックが正しく表示されない問題の修正

### <オンラインモード>

- 対戦終了後のリザルト画面にて、稀にゲームの動作が不安定になってしまう問題の修正
- 対戦中に表示されるユニットの増加に伴い、稀にゲームの動作が不安定になってしまう問題の修正
- 4人対戦時に一部のプレイヤーが勝利演出をスキップしてリザルト画面に移行した際に、稀に回線が切断されてしまう問題の修正
- 特定の条件でソルのスキル「ドラゴンインストール」を発動した際に仕様と異なる挙動があった問題の修正
- 複数のゲーマープロフィールをサインインさせている状態の Xbox360 本体に対して Player Match ロビーからゲームに招待を行った際に挙動が不安定になってしまう問題の修正
- Xbox LIVE サーバーの応答状態が悪い際に、ランキングのリロードを連続して素早く行う、または自分の順位検索を連続して素早く行うと稀に動作が不安定になる問題の修正

### <各モード共通>

- 特定の条件でサーヴァントの攻撃が対象に対して Hit しなくなる問題の修正
- レギュレーション設定にて、COM レベルを「3」に設定した際に COM がサーヴァント召喚を行わなくなってしまう問題の修正
- トリオラスステージを使用する際にレギュレーション「ラウンドタイム」の設定が正しく反映されていなかった問題の修正
- ヒントメッセージテキスト文の内容の修正
- 一部の実績の解除タイミングが適切でなかった問題の修正
- 特定の条件でセーブデータがクリアされてしまう問題の修正
- その他、問題点の修正項目一覧
  - (1) イベント音声の再生優先度を設定し、割り込み再生を行う機能の追加
  - (2) 一部のモノラル音声が入力チャンネルから再生されていなかった問題の修正
  - (3) イベントパートのスキップ時のメニューで SE が再生されていなかった問題の修正
  - (4) エキシビジョンモードのキャラクターセレクト画面にて、カーソルが移動しない際も SE が鳴っていた問題の修正
  - (5) カイの回転切り上げ時のボイスが仕様と異なっていた問題の修正
  - (6) サーヴァント再召喚時にバリア等のオブジェクトの反対側に出現してしまう問題の修正
  - (7) 「兵法第十三計」を使用した際に 3 体 1 グループのサーヴァント挙動が仕様と異なっていた問題の修正
  - (8) リザレクション発動後、そのスロットにサーヴァントを回収すると再召喚できなくなる問題の修正
  - (9) 最終クリティカルダウン時にリザレクションを所持していると、勝利演出の際に復活してしまう問題の修正
  - (10) フリーミッション「知れど、見えず」にてヴァレンタインを使用してマスターゴーストの破壊を受けた際、敵ヴァレンタインのカラーでイベントが再生されていた問題の修正
  - (11) OPTION にて、実装されていない「サウンドテスト」のメニューガイドが表示されていた問題の修正

- (12) ORGAN 画面の追加グループで新規召喚の時に稀に動作が最適でなかった問題の修正
- (13) オンラインセッションにて、ヒーリング系スキル(ex:パテカトルステイン等)を受けた際、最後にダメージを受けた地点にワープしてしまう問題の修正
- (14) マスターがクリティカルダウンから復活した瞬間にダメージを受けると透明になってしまう問題の修正
- (15) キャンペーン「静かな宵に光をともし」フリーミッション「大戦」にてカイを使用した際に、スキル要請時のモーションが不適切だった問題の修正
- (16) 登場、勝利時モーションをスキップした際に描画が不適切になる問題の修正
- (17) オンラインマッチにて、CPU 側が先にルーム内に存在している場合に AI が正常に動作しない問題の修正
- (18) プレイヤー2 名がチームを組み対戦相手側に CPUx2 を選択した際に AI が正常に動作しない問題の修正
- (19) ヴァレンタインの特定のアクションで床をすり抜けられる問題を修正
- (20) ヴァレンタインの必殺技「キロンの鎖を解く」使用時に、稀にコリジョン抜けが発生していた問題の修正
- (21) イズナのサーヴァント「麒麟」の防御力 UP 支援スキルが敵に掛かってしまっていた問題の修正
- (22) ヴァレンタインのサーヴァント「ミルフィュー」のスキル特殊ミニオン召喚がミニオンの死体から生成できていた問題の修正(サーヴァントの死体のみから生成に修正)
- (23) オンラインセッション中に出現する宝箱が、ホスト側にしか視認できなかった問題の修正
- (24) ヴァレンタインの必殺技「キロンの鎖を解く」使用の際にマップ底面を貫通して作戦エリア外に出てしまう問題を修正

---

## —ゲームバランス調整項目—

### <バトルシステム全般>

#### ● マスターゴーストに敵マスターの防御力を低下させるオーラを追加

このオーラは自軍マスターゴーストから一定範囲内の敵マスターユニット防御力を大幅に低下させます

#### ● 2 ラウンド目以降のサーヴァント再配置位置を変更

(調整前): 最寄りの自軍支配ゴースト

(調整後): 最寄りの自軍支配ゴーストまたは味方チームの支配ゴースト

#### ● ラウンド終了時の MANA 収入計算式を変更

(調整前):  $200 + 100 \times \text{支配ゴースト数} - \text{サーヴァント維持コスト総計}$

(調整後):  $600 + 50 \times \text{支配ゴースト数} - \text{サーヴァント維持コスト総計}$

※サーヴァント維持コストは、「下級 10~20」「上級 40~100」で個別設定されています

※タッグマッチ時のサーヴァント維持コスト総計は味方チーム間の平均値とする。先頭の数値は固定値。

#### ● ラウンド中の定期収入 MANA の計算式を変更

(調整前):  $20 + \text{支配ゴースト数} \times 20$

(調整後):  $40 + \text{支配ゴースト数} \times 20$

※先頭の数値はマスターゴーストからの定期収入 MANA の固定値です

### <マスターユニット全体>

- 通常歩行速度を 10%~15%高速化
- 空中ダウン回避時に左スティックを任意の方向に入力することで、その後の落下する軌道を入力方向に修正する機能を追加

### <SOL BADGUY>

- ドラゴンインストール(最終段階)時のガンフレーム  
(キャンペーンモード時)テンション消費 0% に変更  
(その他モード時)テンション消費 5% に変更
- ドラゴンインストールの前後で体力とテンションを継続するように変更
- ドラゴンインストール(最終段階)中のガンフレームの攻撃力を 50→40
- ギガント近接変形の錬成コストを 130→70 に変更
- ギガント装甲変形の錬成コストを 100→50 に変更
- ギガント射撃変形の錬成コストを 200→100 に変更
- ギガント機動変形の錬成コストを 120→50 に変更
- ハンチバック召喚の体力を 300→370 に変更。  
出現時の攻撃力を 40→50 に変更、通常攻撃力を 35→40 に変更。

### <Sin>

- 下級サーヴァントの契約時間を 40s→30s に短縮
- 上級サーヴァントの契約時間を 80s→70s に短縮  
※上記の契約時間の調整は、カイトライブにも適用されます
- フリー強攻撃の向き補正能力の修正
- パテカトルステイン  
回復量を 200→300 に変更
- エキサイター  
クールダウンを 30sec→22sec に変更
- ヴォルテックアイ  
攻撃の連続 Hit 間隔を 4f → 5f に変更  
攻撃 HIT 時のテンション回復を 0 に変更
- ファントムバレル  
※周囲の味方ユニット数に応じてレベルが変化します。数値は、Lv1/Lv2/Lv3 という並び順になります。  
攻撃力を 60/120/200 → 100/160/240 に変更  
必要ドレイン値を 0/80/250 → 0/150/350 に変更  
最大ヒットユニット数を 5/5/5 → 1/2/3 に変更  
横方向の攻撃判定を縮小(指向性の貫通軌道となります)

●スプリングボック

近接攻撃力を 25→32 に変更、ガードクラッシュ値を上昇、のけぞり判定を上昇

突進攻撃力を 30→40 に変更、ガードクラッシュ値を上昇、のけぞり判定を上昇

<IZUNA>

●アイテム使用後の隙を短縮

●鉄線印

攻撃力を 20→10 に変更

●鋼山葵(初期発動)

攻撃力を 50 x 4 → 44 x 4 に変更。空中の敵に Hit した際の浮かし効果を減少、ノックバック増加

●鋼山葵(ループ時)

攻撃力を 40 x 4 → 36 x 4 に変更。空中の敵に Hit した際の浮かし効果を減少、ノックバック増加

●姫空木

特定のアクションを行った際に術が解除されていなかった問題を修正

クールダウンを 16sec→25sec に変更

テンション消費量を 10%→15% に変更

姫空木中にアイテム使用で術が解けるように修正

●猫又ちゃん

突進攻撃力を 42→45 に変更。攻撃判定の発生をやや早く調整

●天狗

召喚コストを 450→380 に変更

●お雪

召喚コストを 390→430 に変更

●麒麟

召喚コストを 400→320 に変更

●子でいだーら

攻撃がヒット後のヒットバックを軽減し、多段ヒットするように調整

全体的な攻撃判定の強化、AI の調整

<VALENTINE>

●キロンの鎖を解く

ヒット時のテンション回復を 0 に変更。攻撃力を 34→32 に変更

攻撃判定を若干狭く調整。最大ヒットユニット数を 5→3 に変更

●カルヴァドス

基礎攻撃力を 35 x 6 → 42 x 6 に変更。爆心地に敵ユニットを引き込む判定をやや強く調整

● バイバイ

クールダウンを 30sec→60sec に変更

● カシウス

攻撃力を 15→19 に変更。動作の高速化、射程距離の向上

● (ロックオン) X→X→X の三段目の動作を高速化

● 超バックステップ後の硬直時間を短縮

● (ロックオン) ↓ X

基礎攻撃力を 18→30 に変更、攻撃レベルの上昇、気絶値を付加

● キャンディ

体力低下時の突進多段攻撃力を 35 x 4 → 30 x 4 に変更。攻撃後の硬直時間を若干増加

● シャルロット

体力を 1000→1200 に変更

両手なぎ払い攻撃力を 30→40 に変更し、のけぞり耐性を若干付与

● ミルフィーユ

召喚コストを 360→440 に、体力を 1500→1400 に変更

直接攻撃力を変更。横なぎ攻撃を 80→68 バリア攻撃を 60→45 に変更

チェリー召喚クールダウン時間を 30sec→45sec に変更

● チェリーハチェット

チェリーハチェット召喚クールダウン時間を 60sec→30sec に変更

基本攻撃力を 25→46 に、体力を 300→700 に変更。

気絶攻撃の攻撃力を 20→40 に変更。気絶時間の延長。

召喚持続時間を 30sec→60sec に延長

● エクレア

飛び道具攻撃力を 30→38 に変更し、モーションの高速化。

振り下ろし攻撃のモーションを高速化し、攻撃判定を広めに調整

<Dr.PARADIGM>

● アイテム使用時の発生を高速化

● 超バックステップ後の硬直時間を短縮

● 「ご退場願おう」の攻撃力を 60→160 に変更

● (ロックオン) X→X→X

2 段目と 3 段目の攻撃判定の発生を若干早く調整

● 上級サーヴァント契約時間を 60s→50s に変更

● ゲロッパ

体力を 420→450 に変更。召喚コストを 165→150 に変更(3 体召喚)

突進攻撃の攻撃判定持続時間を延長

●ローラー

体力を 800→840 に変更

近接(首)攻撃力を 30→38 に変更。攻撃判定の発生を早めに変更

突進(回転)攻撃力を 20→35 に変更。最大ヒットユニット数を 1→2 に変更

●パウアー

体力を 520→540 に変更。召喚コストを 210→180 に変更(3体召喚)

突進(飛びかかり)攻撃力を 40→35 に変更、攻撃速度の向上

近接ダウン(サマーソルトキック)攻撃力を 60→50 に変更

●ポーンバイター

体力を 2000→2200 に変更、**攻撃力および攻撃速度の向上**

召喚コストを 400→480 に変更。

●レオナルド

全体的な攻撃速度の向上、攻撃判定の強化、攻撃力を若干低下

**召喚コストを 360→400 に変更。体力を上昇**

●スピリットシーカー

**召喚コストを 450→380 に変更。押し合い判定を大きく調整**

●デュアルホーン

体力を 800→920 に変更

●パウアーJr

**体力を 200→310 に変更。攻撃力を 20→35 に変更。AIを調整**

<KY KISKE>

●スタンエッジチャージアタック

テンション消費を 10% → 13% に変更

攻撃力を  $45 + 32 \times 3$  →  $40 + 28 \times 3$  に変更

クールダウンを 2sec → 4sec に変更

※サーヴァントの変更点はシンと同等の内容となります。

●ライドザライトニング

**基礎ダメージ値を 400→280 に変更。**

<アイテム関連>

●「リザレクション」の錬成コストを 150→75 に変更

●「キャプチャー兵士化」使用時の強化キャプチャーの攻撃力を 20→45 に変更

●「アンチメーレーロッド」の効果を変更

(近接兵に対して)防御力を下げる効果を増強 75% → 50%

※その他の効果は従来そのままとなっております

●「アンチレイダーロッド」の効果を変更

(機動兵に対して)移動力低下、攻撃力低下に加えて新たに防御力を 50%に下げる効果を追加

●「ヒールロッド」の耐久力を 400→200 に変更

---

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](mailto:hello@arcsy.co.jp)