

2008年3月25日

GUILTY GEAR 2 -OVERTURE- ユーザー様各位

アークシステムワークス株式会社

GUILTY GEAR 2 -OVERTURE- 第二回タイトルアップデート詳細のご案内

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)につきまして、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。

第二回のアップデートは 2008 年 3 月 24 日(月)より配信を開始させていただきました。

「ユーザビリティおよび安定性の向上」、「プレイ上問題となる項目の修正および仕様変更」、「各種バランス調整」を含めた総合的な内容となっております。詳しくは下記をご覧ください。

また、本アップデート適用後、オンラインメニュー内のバージョン表記が「1.13」から「1.20」となりますので、オンライン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。

また、Xbox LIVE 未接続のユーザー様へのサポートは、第一回タイトルアップデート時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。

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。

—新機能追加要素—

- 調整版 MAP「ベルカント・ヴァレイ 2」を追加
ゴーストを追加配置したベルカント・ヴァレイの新バージョン MAP を追加しました
ゲーム内の表記は「Bel Canto Valley2」となります
なお、現在の「ベルカント・ヴァレイ」も継続してプレイ可能です

—ユーザビリティおよび安定性の向上 主要項目—

<ゲームの動作安定性の向上>

- システム面全般

- (1) プレイ中に不特定のタイミングで動作が不安定になる問題の修正
- (2) ORGAN 画面操作開始時に動作が不安定になる問題の修正
- (3) ネットコードの全体的な改善
- (4) Dr.パラダイムの必殺技「ボニー助手、頼む」使用時に稀に動作が不安定になる問題の修正

＜ユーザビリティの向上＞

● システム共通

- (1) スキルおよびアイテムの MANA 変換時に確認ウィンドウを追加
- (2) ORGAN 画面中、フリーカーソルが不必要な箇所に吸着しないように修正

● エキシビジョン・プレイヤーマッチ共通

- (1) レギュレーション変更後に、変更内容を保存する機能を追加

● ランクマッチ・プレイヤーマッチ共通

- (1) プレイヤーが対戦ルームロビーに入室した際に、効果音とコントローラーの振動を設定
- (2) オンライン対戦時のロード画面中に「ゲーマータグ」「チーム分け」「マップ」等の情報を明示化

● ランクマッチ

- (1) 対戦ルームにて他のプレイヤーが選択したドライブを不可視(ブラインド)に変更

● プレイヤーマッチ

- (1) レギュレーションに変更があった際、ロビー内にその旨を通知するガイドを追加

—プレイ上問題となる項目の修正および仕様変更—

プレイに支障を来す可能性がある問題についての修正項目をご案内致します。

● キャンペーンモード

- (1) Chapter #16にて、不自然な画面演出があった問題の修正

● オンライン・オフライン共通

- (1) カイ=キスクがアイテム「キャプチャー兵士化」を使用した際、仕様と異なる動作となっていた問題の修正
- (2) ベルカント・ヴァレイ(S) および (L) における不適切な「作戦エリア外」を修正
- (3) イリュリア(S) における一部のゴースト位置を調整
- (4) YOMOTSUHIRASAKA(S) および (L) における不適切な「作戦エリア外」を修正

● オンラインモード全般

- (1) 他のマスターがパーソナルスロットに回収したサーヴァントのアイコンが ORGAN 画面にて回収地点に残存表示されていた問題の修正
- (2) プラスドライブ等の一部 SE が正しく再生できていなかった問題の修正

- (3) 一部の SEAL 効果を付与するスキルが正常に動作していなかった問題の修正
- (4) ORGAN 操作中、特定の操作で上限数を超えてサーヴァントの召喚が可能だった問題の修正
- (5) ヘルプメッセージを中心とした、テキスト表示の問題点を修正
- (6) サーヴァントユニットからの戦況報告の一部が正常動作していなかった問題の修正
- (7) 特定のタイミングで、対戦相手のユニットをターゲットロックオン不能となっていた問題の修正
- (8) Dr.パラダイムの「ご退場願おう」に関する全般的な問題の修正
- (9) 一部のユニットに対して、支援効果の持続時間が正常でなかった問題の修正
- (10) アイテム「キャプチャー兵士化」を使用した際、稀に仕様と異なる動作となっていた問題の修正
- (11) ラウンド5終了時の判定(ジャッジメント)で発生していた問題の修正
- (12) 「COM」をプレイヤーとして登録した際に発生していた問題の修正
- (13) スピリットシーカーのスキル「キャプチャーカタパルト」において、正常な画面表示を行っていなかった問題の修正
- (14) 特定のタイミングにおいて、正常外の 2 プレイヤー乱入が可能であった問題の修正
- (15) 特定の操作でゲームの開始を無期限に遅延させる行為が可能であった問題の修正
- (16) ミニオン「ブラウニー」移動時の制御プログラムを修正
- (17) 2on2 対戦において、稀にクライアント側の MANA 獲得量が正常な値でなかった問題の修正
- (18) ホスト側プレイヤーの累積与ダメージが、稀にクライアント側の画面に表示されていた問題の修正
- (19) ラウンドタイムアップ後のゴーストに対するダメージおよびキャプチャー生成を不可に設定
- (20) 召喚したミニオンの攻撃 HIT 判定時に、モダンキャンセルが起こっていた問題の修正

—ゲームバランス調整項目—

● 全モード共通

- (1) 判定(ジャッジメント)時におけるポイント計算を変更
 - ・被クリティカルダウンのポイントを 200→100 に引き下げ
 - ・「サーヴァント維持コストポイント」を追加
 - ※サーヴァント維持コストとして収入から差し引かれた分の MANA を新たに集計し、それを規定数値で除算した値がポイントとして加算されます。
- (2) 連続 HIT 数が多くなるほど、与ダメージが減少する「コンボ補正」を変更
- (3) 各兵種間の相性によるダメージ倍率数値を変更
 - ・近接から法力へのダメージ 100%→150%に変更
 - ・装甲から射撃へのダメージ 200%→300%に変更
 - ・射撃から近接へのダメージ 200%→175%に変更
 - ※装甲兵は射撃兵からの攻撃でほぼのけぞらなくなります。
- (4) 定期収入 MANA の調整
 - ・定期収入 MANA 獲得計算式を 1on1 および 2on2 で個別に設定

・定期収入 MANA 獲得計算式をステージ毎に個別に設定

※全体的に取得 MANA 総量が減少する調整となります

定期収入 MANA 設定(一例)

- | | |
|-------------------|---------------------------|
| ・1on1 TRIORA(S) | マスターゴーストから 30、支配ゴーストから 20 |
| ・1on1 GANYMEDE(S) | マスターゴーストから 30、支配ゴーストから 20 |
| ・2on2 TRIORA(L) | マスターゴーストから 30、支配ゴーストから 30 |
| ・2on2 ILLYULIA(L) | マスターゴーストから 20、支配ゴーストから 12 |

(5) サーヴァントユニットのレベルアップ(経験値獲得)方法を変更

経験値は絶対的な時間経過に伴って獲得するように仕様を変更

※パーソナルスロットに回収中のサーヴァントは経験値獲得対象外となります

(6) パーソナルスロットから再召喚したサーヴァントに 5 秒間のスキル発動不能状態を付与

(7) タッグマッチ(2on2)のクリティカルダウン時のマスターゴーストバリアの減少量を一律 60%に変更

※ 1on1 は変更していません。

(8) タッグマッチ(2on2)の被クリティカルダウン時のマスターゴースト耐久力減少量を以下に変更

以前まで 1 回目 10% 2 回目 20% 3 回目 30% 4 回目 40%

アップデート後 1 回目 10% 2 回目 17% 3 回目 23% 4 回目 30%

※上記に伴いレギュレーション設定項目変更時の数値を変更

(9) クールダウン中のスキルを MANA 変換不可に変更

(10) Dr.パラダイムのスキル「ご退場願おう」被弾中にダウン回避およびサイクロンプラストを不能に変更

(11) ダウン回避(空中含む)の入力受付時間を大幅に長く調整

(12) 凍結・石化状態時に防御力アップの効果を付与

※以下の 4 種が対象となります。

イズナ必殺技「鉄線印」、だるまスキル「だるまさんがころんだ」、

お雪スキル「凍てつきなさい」、デュアルホーンスキル「ゴルゴンの眼差し」

● Dr.パラダイム以外のマスターユニット

(1) 被ダメージ中ではない空中の相手に空中 X を当てた際にダウン回避不能時間を付与

● ソル=バッドガイ

(1) 空中必殺技「砕ける」の着地硬化モーション中の空中判定を削除

(2) 下級射撃兵「ペンシルガイ」の体力を 320→380 に変更

● シン

(1) 【ロックオン】X のホーミング性能を向上

空中の相手にヒットさせた場合、地面でバウンドし、ダウン回避不能時間を付与するように変更

(2) 下級法力兵「ワイズマン」

攻撃力を 30→16 に変更。属性をニュートラルから法力に変更。スキル 2 種の硬化を延長

● イズナ

(1) 上級装甲兵「でいだーら」の索敵範囲をやや広く調整

- (2) 下級近接兵「河童」の AI を調整
- (3) 下級射撃兵「一反木綿」の体力を 400→350 に変更

● Dr.パラダイム

- (1) 覚醒必殺技「ココペリ召喚」
ココペリの一部攻撃によるマスターゴーストへのダメージ値に補正を追加

● ヴァレンタイン

- (1) 必殺技「キロンの鎖を解く」
着弾地点(方向)によらず常にガード可能に変更
- (2) 【ロックオン】LS ↑ X
縦属性攻撃に変更。キャンセル受付時間を後退
- (3) 上級機動兵「ミルフィーユ」
ミニオン「チェリーハチエツ」の召喚上限数を 2 体に変更
- (4) 必殺技「カシウス」のテンション消費量を 5%→8% に変更

● カイ=キスク

- (1) スキル「ディバインゲイズ」
テンション消費量を 10%→15% に変更。クールダウンを 20s→40s に変更
詠唱中の回復量を 10hp/s→30hp/s に変更
効果範囲を味方ユニットから味方サーヴァントユニットに変更
自軍サーヴァントへの経験値上昇を付加
<詠唱完了後> 経験値上昇量(%) = (40 ÷ 効果を受けたユニット数)
※ Lv3 までの 上昇必要経験値 = 100% とした場合
- (2) 【ロックオン】LS ↓ +X (肘打ち)
攻撃力を 25→22 に変更。発生および硬化時間の鈍化等の全般的な調整。
- (3) 【ロックオン】X→LS ↓ X (二段目の引き寄せ攻撃)のステップキャンセル可能フレームを後退
- (4) スキル「ソウルダイバー」のクールダウンを 40s→32s に変更
※ワイズマンの調整はシンと同様です

● スキル・アイテム変更項目

- (1) 全てのスキルを再習得可能に変更
- (2) 「爆弾」の練成コストを 100→180 に変更
- (3) 「ラピッドファイア」の最大使用回数を 10→5 に変更
- (4) アイテム出荷テーブルを変更
- (5) アイテム「リザレクション」を再実装

対戦のバランスの調整(サーヴァント召喚コストや攻撃判定、ダメージの見直し等)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