

2008年1月17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-」
バージョン 1.12 バランス調整パッチのご案内(改訂版)

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)のゲームバランスバージョンを 1.11 から 1.12 に変更するオンラインパッチデータ配信のご案内を申し上げます。

配信内容の詳細は、破線以下となります。配信日につきましては、後日、弊社公式ホームページにてご案内いたします。

皆様が本作をお楽しみ頂けるよう、今後とも調整を行って参りますので、引き続き変わらぬご愛顧を賜りたく存じます。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。**※赤字部分は 1 月 17 日追記分となります。**

< 共通調整・修正項目 >

- ・敵 MG 付近におけるマスターユニットの防御力低下効果を若干引き下げ
- ・特定条件にてテンション消費無しでプラスドライブに移行できた問題を修正
- ・ボーンバイターの支配ゴーストからの支援効果が永続する問題を修正
- ・**ペンシルガイの毒効果が自分自身に付与されていた問題を修正**
- ・**天候毎に練成可能なアイテムの種類を変更**

■ マスターユニット関連

< ソル=バッドガイ >

- ・(ロックオン) LS← +X のキャンセル受付時間をやや遅めに調整
- ・「バンディットリヴォルバー」1 段目のガードクラッシュ値を減少。2 段目のガードクラッシュ値を増加
- ・(ロックオン) ←→ニュートラル +X のガードクラッシュ値を若干低下
- ・「力任せになぎ払う」のテンション消費量を 17%→13% に変更
- ・(ロックオン) LS↑ +X のしやがみ状態判定への移行タイミングを早めに調整
- ・(ロックオン) X から LS↓+X のモーションを高速化
- ・空中攻撃全般のガードクラッシュ値を減少

< シン >

- ・(ロックオン) LS↑ +X の硬直時間を若干延長し、ヒットバックを減少

- ・(空中) LS 任意方向入力 +X の着地硬直時間を延長
- ・ロックオン攻撃のガードクラッシュ値を全体的に減少
- ・「エレクトロヴァーブ」の攻撃判定の発生を早く調整。横属性攻撃判定を削除。気絶値を減少

<イズナ>

- ・(ロックオン) X,X,X 攻撃三段目のヒットバックを増加
- ・(ロックオン) LS← +X の攻撃レベルを減少
- ・ロックオン攻撃全般のガードクラッシュ値を減少
- ・(ロックオン) LS↓ +X の攻撃判定発生を若干遅く。前進性能を強化
- ・(ロックオン) LS↑ +X の打撃耐性を削除。浮きを少し高く調整

<ヴァレンタイン>

- ・(空中) LS↑ +X 攻撃力を 45+45 から 28+40 に変更。接地した直後の(空中)属性を削除
- ・(空中) X 攻撃力を 15→20 に変更
- ・(空中) X,X,X 攻撃力を 10→38 に変更
- ・空中攻撃全般のガードクラッシュ値を減少
- ・ブルータスの HIT に受身不能時間を追加。攻撃判定を広く調整
- ・テンション消費量を 16%→12% に変更

<カイ=キスク>

- ・(ロックオン) LS← +X の動作を若干高速化
- ・ロックオンからの派生攻撃「アッパー斬り」の硬化時間を減少
- ・(空中) LS 入力攻撃の硬化を減少。通常攻撃でキャンセル可能に変更
- ・スタンエッジの攻撃判定をやや狭く調整
- ・空中攻撃全般のガードクラッシュ値を減少

<Dr.パラダイム>

- ・必殺技「これが布石というものだ」の法力属性を削除し、無属性化
- ・「ご退場願おう」のダメージを 160→120 に変更。発動中に全身無敵時間を追加

■サーヴァントユニット関連

<全般的な変更>

- ・近接攻撃を持つサーヴァントの敵マスターゴースト前における AI を調整

<ブレイド>

- ・召喚コストを 150→140 に変更
- ・ブロックヘッドによる強化仕様の修正

<ギガント>

- ・全体的な AI の調整

<スプリングボック>

- ・召喚コストを 100→110 に変更

<ワイズマン>

- ・体力を 300→360 に変更

<猫又ちゃん>

- ・召喚コストを 90→100 に変更
- ・射撃兵および法力兵に対する飛び掛り攻撃力を 80→50 に変更

<なまはげ>

- ・振り下ろし攻撃の速度を上昇。全体的な AI 調整

<一反木綿>

- ・召喚コストを 100→110 に変更
- ・基礎攻撃力を 35→30 に変更

<天狗>

- ・全方位なぎ払いの攻撃力を 40→75 に変更。気絶値を減少。攻撃判定を強化
- ・回転突進攻撃力を 30→50 に変更。全体的な AI 調整

<でいだーら>

- ・**全体的な AI の調整**

<P・ブランマジュ>

- ・全体的に AI を調整
- ・通常攻撃の同時ヒット数を 1→3 に変更。モーション速度を上昇
- ・通常移動速度を若干上昇
- ・体力を 300→320 に変更

<ガトースキン>

- ・通常移動速度を若干上昇

■アイテム・スキル関連

○スキルの習得コストを以下の通り変更

ドラゴンインストール	150→180
クリムゾンジャケット	120→180
ハンチバック召喚	100→150
パテカトルステイン	90→120
ファントムバレル	120→220
エキサイター	100→160
だるま召喚	50→150
姫空木	80→180
天人菊	130→160
柘榴もぎ	150→220
ゲートガンナー召喚	90→120

兵法第十三計	120→170
アイギスフィールド	100→170
ご退場願おう	50→150
ブラウニー召喚	100→150
ゼスト	120→180
バイバイ	150→200
SE チャージアタック	140→180
ディバインゲイズ	60→100
ソウルダイバー	60→100

○アイテムの練成コストを以下の通り変更

また、練成コスト変更に伴いまして、MANA 変換時の取得量が以下の通り変更となります

アイテム名	練成コスト	MANA 変換時の取得量
ライフポーション小	50→110	25→ 55
ライフポーション大	130→200	65→100
テンションポーション小	40→ 80	20→ 40
テンションポーション大	100→200	50→100
ヒールロッド	100→180	50→ 90
エリクサー	300→450	150→225
バッテリーロッド	150→230	75→115
スタングレネード	150→200	75→100
ヘヴィーフィート	75→120	37→ 60
ラピッドファイア	60→120	30→ 60
バナナ	25→ 60	12→ 30
地雷	120→180	60→ 90

・バッテリーロッドのクールダウンを 12 秒から 18 秒に延長

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。

【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