

2008年5月8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 1.22 バランス調整パッチ配信のご案内（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 1.21 から 1.22 に変更するオンラインパッチデータの配信を行わせて頂きます。

配信日程は 5 月 10 日を予定しておりますが、都合により配信開始が前後する場合がございます。ご了承ください。

なお、調整内容の詳細は破線以下となります。

皆様が本作をお楽しみ頂けるよう、引き続きバージョンアップおよび調整を行って参りますので、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。

---

※ 5/8 追記・訂正部分は青字の箇所となります。

### ■ マスターユニット全般

- ・ダウン状態からの「移動起き上がり(LS 入力)」の移動距離を延長

### ■ トライブ関連

#### <ソル=バッドガイ>

- ・(ロックオン) ↑ X および x-↑X および x-x-↑X の前進距離を延長、硬化時間を短縮
- ・(ロックオン) ←x-X および →x-X のホーミング性能を調整
- ・スキル「ギガント近接変形」の習得コストを 150→80 に変更
- ・スキル「ギガント装甲変形」の習得コストを 100→80 に変更
- ・スキル「ギガント射撃変形」の習得コストを 100→80 に変更
- ・スキル「ギガント機動変形」の習得コストを 200→100 に変更
- ・上級装甲兵「ギガント」の AI を調整、通常攻撃力を 100→80 に変更  
近接変形時の攻撃力を 75→110 に変更。近接属性を付与  
装甲変形時の攻撃力を 40-50-150 → 50-60-200 に変更（装甲属性）  
射撃変形時の攻撃力を 50 x n → 70 x n に変更。射撃属性を付与

※なお、各変形時における防御の属性は、「装甲」から変化しません

### <シン>

- ・スキル「パテカトルステイン」のアクション全体の時間を延長  
テンション消費量を 10%→16% に変更、射程距離の短縮、弾速の上昇  
最大有効ユニット数を 5→4 に変更、クールダウンを 10s→15s に変更
  - ・必殺技「ガムシャラに突いてみた」のガードクラッシュ値を 0-0-0-0-30 → 40-40-40-40-60 に変更  
また、最後の 1HIT の攻撃レベルを上昇
  - ・覚醒必殺技「R.T.L」の発動の際、暗転時にテンションを消費するように変更
  - ・下級装甲兵「ガントレットボディ」の召喚維持コストを 10→20 に変更
  - ・下級機動兵「スプリングボック」の召喚維持コストを 10→20 に変更
  - ・上級装甲兵「コンヴィクトハンマー」の召喚維持コストを 40→70 に変更
  - ・上級法力兵「ヘヴズリブラ」の召喚維持コストを 40→70 に変更
- ※召喚維持コストとは、ラウンド終了時に MAP 上に存在しているサーヴァントユニットに対して適用される維持費を指します。この値の総和が収入から減算が大きいと Round Result 時に獲得できる MANA が減少します。

### <イズナ>

- ・(ロックオン) ↓X および x-x-↓X のダウンベクトルを調整  
空中ダメージ中の相手に HIT させた場合、ダウン回避不能時間を付与しないように変更  
地上の相手に HIT させた場合のダウン回避不能時間を延長
- ・(ロックオン) ↓X-X および x-x-↓X-X の前進移動距離を短く変更、マスターユニットに対するダウン時間を短縮
- ・LS↑+X (強攻撃) の攻撃力を 42→56 に変更、ガードクラッシュ値を 300 (最大)に設定、ダウンベクトルの変更
- ・(フリーコンボ) X の攻撃判定発生フレームを若干遅く調整
- ・「ナンバステップ」後に各種攻撃アクションにてキャンセルを可能に変更
- ・スキル「姫空木」の硬化時間を削減。姫空木効果中に専用のアクション「金鳳花 (きんぼうげ)」を追加  
「金鳳花」…姫空木中にフリーコンボ X を入力することで専用スタン攻撃を発動します  
HIT 時に気絶を誘発するガードクラッシュ値 200 の攻撃です
- ・下級近接兵「河童」の体力を 470→480 に変更。Askil1「お帰りくださいませ」の使用頻度を上昇
- ・覚醒必殺技「月桂刃」の震脚部分の HIT 数を 4→2 に変更  
震脚 HIT 時の引き込みを強く調整、突き上げ時の攻撃判定範囲を広く調整
- ・下級機動兵「猫又ちゃん」の召喚維持コストを 20→10 に変更
- ・下級装甲兵「なまはげ」の召喚維持コストを 20→10 に変更
- ・下級射撃兵「一反木綿」の召喚維持コストを 20→10 に変更

### <Dr.パラダイム>

- ・スキル「兵法第十三計」のアクションを全体的に延長
- ・必殺技「三十六計」の移動距離を延長、硬化時間の短縮、HIT 時にダウン回避不能時間を付与
- ・空中 X の硬化時間を延長、HIT 時にダウン回避不能時間を付与

- ・必殺技「ボニー助手、頼む」の射的距離を短縮。起爆時の問題を修正
  - ※高低差がある位置に設置した爆弾を起爆出来るように修正
- ・必殺技「これが布石というものだ」の炸裂時における攻撃判定をやや狭く調整
- ・上級法力兵「スピリットシーカー」の「キャプチャーカタパルト」を修正
  - ゴースト着弾時に炸裂し、敵マスター・サーヴァントユニットに対する広範囲攻撃判定を設定（無属性、攻撃力 140、ダウン効果付の攻撃となります）
- ・アイテム使用時のモーション硬化時間を修正

### <ヴァレンタイン>

- ・(ロックオン) **X** の攻撃判定発生フレームを若干遅く調整
- ・(ロックオン) **←X** の攻撃判定発生フレームを若干遅く調整
- ・(ロックオン) **↓X** のアクション全体の時間を短縮。判定を強化
- ・(ロックオン) **→X** の追加入力を行った際のホーミング性能を修正
- ・空中 **X** の攻撃レベルを 0→2 に変更
- ・空中 **X-X** の攻撃力を 15-15 → 22-22 に変更。2 HIT 目にダウン効果を追加
- ・空中時のアクション全般における移動ベクトルの調整
- ・必殺技「ユダ」の攻撃力を 20→28 に変更
- ・必殺技「キロンの鎖を解く」の攻撃終了後の落下速度を低下
- ・必殺技「ブルータス」の射程距離を減少
- ・スキル「ゼスト」のテンション消費量を 10%→20% に変更。攻撃範囲をやや狭く調整
- ・下級近接兵「キャンディ」の移動速度を 0.78→0.73 にやや鈍化
- ・下級射撃兵「ガトースキン」の召喚 MANA を 100→90 に変更

### <カイ=キスク>

- ・(ロックオン) **→X** から **↑X** への連携を追加設定
- ・必殺技「スタンディッパー」の攻撃力を 30-40→25-65 に変更。
  - 2 段目のガードクラッシュ値を上昇、攻撃レベルを 0→1 に変更
- ・スキル「ソウルダイバー」の攻撃判定を前方に対して強く調整
  - アクション全体の時間を短縮。攻撃 HIT 時に長い受身不能時間を付与
- ・覚醒必殺技「ライド・ザ・ライトニング」を発動した際、暗転時にテンションを消費するように変更

※召喚維持コスト関連の変更は、シンと同様になります。

### ■ アイテム関連

- ・「バナナ」の体力を 300→60 に変更
- ・「ディスプレイ」使用時のモーション全体の時間を短縮

## ■ MAP 関連

- ・「ベルカント・ヴァレイ」のゴースト配置を修正
- ・「ベルカント・ヴァレイ 2」のゴースト配置を修正

---

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。皆様が安心して未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](mailto:hello@arcsy.co.jp)