



2008 年 10 月 21 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- ゲームバージョン 1.41 調整パッチ配信開始日のご案内

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)におきまして、Xbox LIVE のオンラインアップデート機能を利用したゲームバージョン更新のご案内をさせていただきます。

本調整パッチの詳細内容につきましては、下記をご確認ください。**配信開始日時は日本時間 10 月 22 日中を予定しております。都合により配信が前後する場合がございますので、ご了承ください。**

本アップデートが適用されると、「Network Menu」内のバージョン表記が現バージョンである「1.40」から「1.41」となりますので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、本調整パッチ適用後は、バージョン「1.40」以前のリプレイデータが再生不能となります。ご注意ください。

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。

※特定の条件下で宝箱から仕様想定外の MANA を取得できる問題は次回更新時に修正させていただきます。

Game Version 1.41 調整パッチ詳細

ゲームシステム全般

- ・ Team Match におけるラウンドリザルトでの収入を一律 100MANA 減少
- ・ トレーニングにて、Dr.パラダイムのスキル「ご退場願おう」使用中にリセットした際の問題を修正
- ・ 簡易メッセージ機能の定型文を以下に変更

<チーム用>

「集まって」「別行動で」「進軍しよう」「守ろう」「逃げて!」「無理だ」「了解!」

<全体用>

「よろしく」「おつかれさま」「ありがとう」「ごめんなさい」「間違った」「ちょ、助けっ」「Let's Rock」

MAP 関連

- ・ Point Match のステージセレクト画面におけるゴースト数の誤表記を修正
- ・ 「ホーリーナイツフォートレス(L)」におけるサーヴァント移動ルートを調整

サーヴァントユニット関連

- ・ 近接タイプから装甲タイプに対するダメージ補正係数を 50% → 40% に変更
- ・ 近接タイプから射撃タイプに対するダメージ補正係数を 100%→80% に変更

<ソル=バッドガイ>

- ・ (ロックオン) LS↑ +X を一部の攻撃に対して大きい被ダメージ判定で処理される問題を修正。攻撃判定の縮小
- ・ 必殺技「バンディットリボルバー」の着地硬化時間を若干増加。
一部の攻撃に対して大きい被ダメージ判定で処理される問題を修正
- ・ 上級近接兵「ファイヤーホイール」のスキル「レッドアウト」後に付与されていたのけぞり無効を削除
また、召喚直後から常時有効な PSkill として「のけぞり耐性」を付与
- ・ 上級法力兵「クイーン」の攻撃間隔をやや遅く調整。パーソナルスロットへの回収を不可に変更
- ・ 上級装甲兵「ギガント」変形アイテム使用時に稀に動作が不安定になる問題を修正

<シン>

- ・ (ロックオン) LS↓ +X の一部の攻撃に対して大きい被ダメージ判定で処理される問題を修正
- ・ 下級装甲兵「ガントレットボディ」の召喚コストを -10MANA 減少 (3 体で-30MANA)
体力を 800→900 に増加

<イズナ>

- ・ 上級法力兵「お雪」のスキル「近接多段攻撃」による対マスターゴースト攻撃力を半減
- ・ 上級装甲兵「でいだーら」の経験値取得量を調整
- ・ (ロックオン) LS← +X のステップキャンセル可能タイミングをやや後退
- ・ (ロックオン) LS↑ +X を一部の攻撃に対して大きい被ダメージ判定で処理される問題を修正。
横攻撃に対する回避属性の追加
- ・ 必殺技「鋼山葵」の硬化時間を大幅に低減。攻撃力を 44→38 に変更
追加入力の攻撃力を 36→32 に変更。リーチを大幅に延長
- ・ 必殺技「雪柳」ヒット時の与ダウン値を増加。ダウン時間の延長

<Dr.パラダイム>

- ・ Dr.パラダイムの最大体力を 500→450 に変更。基本移動速度をわずかに低下
(ロックオン) X の発生を鈍化。強攻撃 (LS↑+X) の発生を早く、移動速度を若干高速化
スキル「ご退場、願おう」の確定時に受身不能時間を設定
ブラストドライブの始動を遅く調整
- ・ 下級近接兵「ゲロッパ」の体力を 450→420 に変更
- ・ 上級近接兵「レオナルド」の 2 段斬りの攻撃発生を高速化、攻撃判定の強化

召喚直後から常時有効な PSkill として「のけぞり耐性」を付与

- ・ 上級法力兵「スピリットシーカー」のスキル「キャプチャーカタパルト」の攻撃力を 140→100 に変更
また、同スキル使用時に加算されていた経験値を減少

<ヴァレンタイン>

- ・ (ロックオン) X の発生を高速化
- ・ (ロックオン) LS→ +X 一段階目 の回転中攻撃力を $23 \times n \rightarrow 17 \times n$ に変更。ガードクラッシュ値を低下
追加入力のタイミングを調整。突進時の攻撃力を 90→80 に変更。ガードクラッシュ値を低下。
- ・ (ロックオン) LS→ +X 二段階目 の回転中攻撃力を $5 \times n \rightarrow 10 \times n$ に変更。ガードクラッシュ値を低下。
追加入力のタイミングを調整。突進距離を増加
- ・ (ロックオン) LS→ +X 三段階目 の回転攻撃のガードクラッシュ値を低下。 追加入力のタイミングを調整
最大 HIT ユニット数を 5→4 に減少。突進距離の減少。追加入力のタイミングを調整。
- ・ 覚醒技「カルヴァドス」の攻撃力を $42 \times 6 \rightarrow 52 \times 6$ に変更。攻撃判定の発生間隔をやや長く変更。
- ・ スキル「ブラウニー召喚」の習得 MANA を 150→120 に変更。クールダウンを 20s → 30s に変更
- ・ 下級近接兵「キャンディ」の移動速度を若干減少
- ・ 下級射撃兵「ガトースキン」の移動速度を若干上昇。ダウン耐性を大幅に低下
- ・ 下級法力兵「P.ブラマンジュ」の移動速度を若干上昇
- ・ 上級射撃兵「エクレア」に召喚直後から常時有効な PSkill として弱い「のけぞり耐性」を付与
スキル「ヴェノムスレイヴァー」の弾道軌道を修正。ゴーストへの支配効果を大幅に増加

<カイ>

- ・ (ロックオン) X → LS→+X 等で派生する右薙ぎ払い斬りを必殺技でキャンセル可能に変更
※シンと同様のサーヴァント調整となります。

<レイヴン>

※ヴァレンタインと同様のサーヴァント調整となります。

アイテム関連

- ・ 天候「夜」のアイテム出荷テーブルを変更
- ・ 「バッテリーロッド」の弾丸ヒット時にモダンキャンセルが発生していた問題の修正
- ・ 「バナナ」の最大使用回数を 5→3 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。

【調整パッチ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

Microsoft、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。

