



2012年12月28日

GUILTY GEAR プレイヤー様各位

アークシステムワークス株式会社

GUILTY GEAR XX ACORE PLUS R (アーケード版) アップデートのお知らせ

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。

2012年9月20日より全国アミューズメント施設にて稼働中の弊社業務用ソフトウェア「GUILTY GEAR XX ACORE PLUS R (RINGEDGE2 版)」(以下、本作)につきまして、2013年1月下旬頃にゲームバランスを調整した Version 1.10 へのアップデートを実施させていただきます。本リリースにて内容をお知らせいたします。

※2013年上半期に開催を予定しております「ARC Revolution Cup」は本バージョンでの実施となります。

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。

キャラクター別の調整内容

ソル=バッドガイ

ファフニール	タイランレイブの受付猶予時間を長くしました。
FB タイランレイブ	クリーンヒット時のダメージボーナスを増やしました。

カイ=キスク

ㇿ + HS	ノックバック距離を短くしました。
	ガードバランスの減少量を増やしました。
	持続の後半ヒット時にしゃがみ食らいになるようにしました。
ジャンプ D	硬直を短くしました。
ライトニングストライク	ガードバランスの減少量を減らしました。
FB グリッドセバー	硬直を減らしました。
	出始めに無敵時間が付きました。
ライド・ザ・ライトニング	ガードバランスの減少量を減らしました。

メイ

しゃがみ HS	キャンセル受付時間を伸ばしました。
レスティブローリング	ガード時の攻撃レベルを下げました。
オーバーヘッド・キック	投げ判定の発生が早くなりました。
	フォースロマンキャンセルに対応しました。

ミリア=レイジ

サイレントフォース	しゃがみガード中に回収できるようになりました。
FB シークレットガーデン	着地時の被カウンター判定を削除しました。
ウィンガー (空中)	投げ無敵が付きました。
	カウンターヒット時のスライドダウン時間を伸ばしました。
エディ	
転移	エディゲージ消費量を減らしました。
チップ=ザナフ	
ジャンプ HS	基底ダメージ補正を付けました。
ファウスト	
立ち K	基底ダメージ補正を付けました。
何が出るかな?	アイテムの出現確立を変更しました。
梅喧	
→ + P	1段目の浮きを低くしました。
爵走	相手の攻撃を受けた際のガードポイント必殺技がヒットストップの影響を受けないようにしました。
縛・桜	テンションゲージが 25%以上ない場合は発動できないようにしました。
縛・鶴	テンションゲージが 25%以上ない場合は発動できないようにしました。
	一部の技をヒットさせた時にガード不能効果が切れなかった不具合を修正しました。
蔵土縁 紗夢	
↘ + HS	空振り時に強化技でキャンセル可能だったのを、不可能にしました。
	キャンセル受付時間を伸ばしました。
強化劔楼閣	空中ガードを可能にしました。
朝風の呼吸・極	強化されるタイミングを遅くしました。
ジョニー	
雲張の居合	攻撃判定を横に伸ばしました。
御津 閻慈	
FB 陰	横に飛ぶ距離を増やしました。
ヴェノム	
タクティックアーチ	ボールの持続時間を伸ばしました。
	ボールの配置が完了するタイミングが早くなりました。
テストメント	
立ち HS	キャンセル受付時間を伸ばしました。
S エグゼビースト	硬直を短くしました。
	テンションゲージ増加量を増やしました。
強化 HITOMI	判定を小さくしました。
ゼイネスト	テンションゲージ増加量を増やしました。
スレイヤー	

→ + P	攻撃判定を横に伸ばしました。
血を吸う宇宙	よろけ時間を伸ばしました。
	ヒット時の硬直を伸ばしました。
ザッパ	
こんにちば三匹のムカデ	被カウンター判定を付けました。
犬憑依状態	
犬攻撃（噛み付き）	ガード硬直時間を減らしました。
	犬の硬直時間を伸ばしました。
	ヒット時の相手の挙動を変更しました。
追加攻撃	ヒット時の跳ね返りを大きくしました。
幽霊憑依状態	
そのまま帰ってこないで下さい（D）	硬直を伸ばしました。
やっぱり寂しくなりました	硬直を伸ばしました。
剣霊憑依状態	
剣攻撃全般	剣による攻撃後の停滞時間を伸ばしました。
	剣による通常攻撃でガードバランスゲージが増加しなくなりました。
遠距離 S	基底ダメージ補正を付けました。
	ノックバック距離を減らしました。
立ち HS	攻撃レベルを下げました。
	ノックバック距離を減らしました。
	ダメージを減らしました。
しゃがみ S	攻撃レベルを下げました。
	ノックバック距離を減らしました。
しゃがみ HS	ノックバック距離を減らしました。
ジャンプ S	攻撃レベルを下げました。
	基底ダメージ補正を増やしました。
ジャンプ HS	攻撃レベルを下げました。
落ちてください	空中ガード可能にしました。
近づくとおきます	横方向への吹き飛び量を増やしました。
	攻撃後、剣が停滞するようになりました。
	攻撃レベルを下げました。
ブリジット	
ジャンプ D	ジャンプ K からのガトリングコンビネーションルートを追加しました。
キックスタート マイハート⇒発射	YOYO 技でキャンセルできるタイミングを早くしました。
FB ロジャーラッシュ	1、2 段目のノックバック距離を減らしました。
	最終段の受け身不能時間を伸ばしました。

FB ロジャーラッシュ (空中)	技開始前の慣性が技後に復帰するようにしました。
ループ ザ ループ	2～7段目のノックバック距離を減らしました。
ロボカイ	
カイ幕ホームラン (空中 Lv2,空中 Lv3)	基底ダメージ補正を付けました。
アバ	
抹消 (諸刃、極・諸刃)	受け身不能時間を短くしました。
結合	投げ判定の発生を早くしました。
変質	発動時、諸刃モード中に減った体力が回復するようになりました。
クリフ	
前ダッシュ	ダッシュ開始の移動速度を遅くしました。
バックステップ	下がる距離を短くしました。
空中前ダッシュ	移動速度を遅くしました。 動作中の攻撃不可能時間を伸ばしました。
近距離 S	攻撃判定の発生を遅くしました。
→ + HS (タメ無し、タメ、最大タメ)	基底ダメージ補正を付けました。
ダスト	硬直を伸ばしました。
しゃがみ HS	攻撃判定の発生を早くしました。
しゃがみ HS (タメ)	硬直を減らしました。
しゃがみ HS (最大タメ)	硬直を減らしました。 攻撃レベルを上げました。
足払い	攻撃レベルを下げました。
ジャンプ K	ジャンプキャンセル可能にしました。
ジャンプ S	食らい判定を大きくしました。
空中頭蓋砕	受け身不能時間を短くしました。 吹き飛びを調整しました。 攻撃発生前に前に移動しないようになり、技後の落下速度が速くなりました。
鱗剥がし	発生を遅くしました。
空中咆哮返し	受け身不能時間を伸ばしました。
サイクバースト (青色)	攻撃判定の発生を早くしました。
ジャスティス	
食らい判定	特定動作中の食らい判定を小さくしました。
バックステップ	下がる距離を伸ばしました。
→ + P	基底ダメージ補正を減らしました。 ヒット時、強制しゃがませ効果を付けました。
→ + HS	2 段目カウンターヒット時に浮くようにしました。
しゃがみ K	基底ダメージ補正を減らしました。

しゃがみ HS	1 段目の攻撃判定を横に伸ばしました。
空中投げ	相手の吹き飛び距離を減らしました。
ヴァルキリーアーク	当身発生時間を早くしました。
S.B.T	出始めの足元食らい判定を無くしました。 雷部分の受け身不能時間を伸ばしました。
空中ミカエルソード (S)	硬直を減らしました。
空中ミカエルソード (HS)	硬直を減らしました。 受け身不能時間を伸ばしました。
地上サベリアートランス	出始めの上半身の食らい判定を小さくしました。 移動速度を増やしました。 硬直を減らしました。
サイクバースト (青色)	攻撃判定の発生を早くしました。

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
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。

【本件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 公式サイト	http://www.guiltygearx.com/
ARC SYSTEM WORKS 公式サイト	http://www.arcsystemworks.jp/
問い合わせフォームの場合	問い合わせフォーム