GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-

想いをぶつける時が来た！

プレイアブル化キャラクター選抜総選挙

本イベントは GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-にて
次期プレイアブルキャラクターとして制作するキャラクターを
プレイヤーの皆様による投票によって決定するという参加型イベントです。

選挙にて第一位に輝いたキャラクターが参戦します！

投票期間
2015年9月24日10:00～2015年10月13日23:59

中間発表
10月2日20時、公式ニコニコ生放送「あーくなま」内

最終発表
10月16日20時、公式ニコニコ生放送「あーくなま」内

投票方法

① Aimeカードを使ってREVELATORをプレイ！
W$や投票券を集めよう！

② プレイヤーズギルドにアクセス！
登録してない人は案内に従って登録しよう！

③ トップページから投票イベントを選択！

④ 投票したいキャラクターを選んで、
投票数を選択しよう！

⑤ 投票完了！
期間内なら何回でも投票できるぞ！

投票対象となるキャラクターは、
過去の『GUILTY GEAR』シリーズに参戦したキャラクター16人！

キャラクター達のプロフィールに加え、
本作のリードバトルプランナー「パチ」こと関根一利による
「本作に参戦したらこうなるかも！？」
という予想コメント（※あくまでも予想です）を公開します！

初出作品：GUILTY GEAR ISUKA

体全体に包帯を巻くホムンクルスの女性。
長い間、閉鎖的な実験施設で一人で過ごしていたため人見知りが激しい。
鍵型の斧「パラケルス」を強引に伴侶と見初め、愛情を注ぎこんでいる。

もし参戦したら？（※あくまでも予想です。）

弱い通常モードと強いがハイリスクハイリターンの諸刃モードという2つのモードを駆使するキャラ。輸血パックの制限があるのでいい時とダメな時がハッキリした感じですが、輸血パックに血液型があったりしたら性格がまた変わって面白いかも。

初出作品：GUILTY GEAR 2

バックヤードで生まれた妖怪。バックヤードと現世の狭間にある黄泉平坂で他の妖怪たちと暮らしている。
鋭い観察力を持ちつつも、飄々として掴み所が無い人物。
あらゆる方言が混ざり合ったハイブリットな独特の話し方をする。

もし参戦したら？（※あくまでも予想です。）

割と万能型のキャラですがナンバステップという独特のステップがあるので、リーチは短いけどステップを駆使したヒット＆アウェイで戦えるキャラになりそう。相手の起き上がりにだるまさんを置いてプレッシャーをかけたりしたいですね。

初出作品：GUILTY GEAR 2

「慈悲無き啓示」が人間（ソルの元恋人のアリア）を模して生み出した生命体。突如、現世に現れ「バプテスマ13事件」を引き起こし、イリュリア首都に壊滅的ダメージを与えるも、ソルによって討伐された。お供にルシフェロという風船を従えている。

もし参戦したら？（※あくまでも予想です。）

元々は飛び道具主体の遠距離キャラですが、ゼストやカルヴァドス等、他のヴァレンタイン達に取られているので（笑）、登場させるなら別の戦闘スタイルにしたいかも。空中移動が豊富なので地上戦は苦手だけど空中戦は得意といった感じかな。

初出作品：GUILTY GEAR

第一次聖騎士団において団長を務め、「斬竜刀」を引っさげて戦地を駆け回った武人の中の武人。一時は現役を退くも、ジャスティス復活を知って復帰。第二次聖騎士団選抜武道大会において、ジャスティスとの死闘の末力尽きて死亡した。

もし参戦したら？（※あくまでも予想です。）

リーチが長く高火力だが動きが重い、といったキャラですが基本的にはその方向のままでスタミナ配分とか考えられたら面白いですね。おじいちゃんなので。個人的に若クリフになれる演出は3Dでこそ映えると思うので若クリフ技は入れたいですね。

初出作品：GUILTY GEAR XX

Ｓ子という怨霊に取り憑かれてしまったごく普通の若者。取り憑かれて以来頻繁に体調不良に見舞われ、どんな病も治療する名医ファウストを探して旅を続けていた。しかし、ファウストにも霊症は専門外と言われてしまった。憑依されているときの記憶は全くない。

もし参戦したら？（※あくまでも予想です。）

強力なラオウを憑依させるのを目標に、幽霊、剣、犬といった3体の悪霊を憑依させるザ・トリッキーといったキャラですね。トリッキーさは残しつつもしやるなら3体の悪霊をまるごとリニューアルといったこともアリかな、なんて思います。

初出作品：GUILTY GEAR

「あの男」が造り出した最強・最悪のGEAR。全てのGEARを支配下において人類に反乱し、100年もの長きに渡る聖戦を起こした。人類を絶滅寸前まで追い詰めるも、聖騎士団の活躍とソル暗躍によって打倒された。その後、第二次聖騎士団選抜武道大会を隠れ蓑にして復活を果たすが、再びソルによって破壊。だが、前作『SIGN』では元老院らの手によって再び復活を果たそうとしている。

もし参戦したら？（※あくまでも予想です。）

GGACPRでは飛び道具を駆使した要塞のようなイメージだったものの、Xrdに出す場合はもうちょっと機動力のある戦闘スタイルにしたい。とはいえ縦横無尽の機動力にはなりませんが、N.B.と本体を絡めた連係を組めるようにしてみたいです。

初出作品：GUILTY GEAR XX SLASH

聖騎士団に所属していた頃のソルの姿。聖騎士団長クリフにスカウトされ入団。カイ＝キスクと出会う。集団行動に馴染めず、程なくして「封炎剣」を持ち出し脱退した。

もし参戦したら？（※あくまでも予想です。）

チャージシステムによって必殺技を強化して連続で発動するスピーディなバトルスタイルを持つキャラです。基本的な戦法は抑えつつ、ロマンキャンセルをするとチャージ減少が遅くなり強化必殺技をより多く出せるとかできたら面白そう。

初出作品：GUILTY GEAR X

人間とGEARとの間に生まれたハーフギア。心優しく穏やかな性格であったが、GEARであるがゆえ、多額の賞金をかけられ標的とされていた。匿われる形でジェリーフィッシュ快賊団に身をおく間、カイ＝キスクと恋に落ち結ばれ、一人息子シンを授かった。その後、ヴァレンタイン襲撃に際して昇華から守るため、極端に時間の流れが遅くなる結界に封印されていたが、『SIGN』において封印から解放されている。

もし参戦したら？（※あくまでも予想です。）

豊富な飛び道具からの多彩な連係を組みつつ機動力も持ち合わせたキャラ。従来のスタイルならセットプレイとロマンキャンセルとの相性も良さそうと思いますが、下がるよりは前に出るスタイルにしたい。あと母親になったし技名が凄そう（笑）

初出作品：GUILTY GEAR

他人のために自らを犠牲にできる心優しき青年。聖騎士団団長クリフの養子として育ち、聖騎士団に入団するも、某国の計画に巻き込まれGEARに改造されてしまう。その後、第二次聖騎士団選抜武道大会を隠れ蓑にジャスティス復活を画策するも、失敗。ジャスティスの破壊により人の心を取り戻した後は、人里を離れた「悪魔の棲む森」にてディズィーを保護しながらひっそりと暮らしていた。

もし参戦したら？（※あくまでも予想です。）

毒やカラス召喚など相手に状態異常を起こしつつ、数々の罠を設置して自分のペースを作っていくキャラ。作品を追うごとに複雑さが増していった印象はあるので、カラスの連係を組む時は自分でも判断しやすくなど、少しわかりやすくしたいですね。

初出作品：GUILTY GEAR 2

鳥類を素体としたGEAR。本人はドラゴンが素体であると主張しており、鳥と呼ばれることを極端に嫌う。勤勉で論理的な性格。当初は人類を見下し、接触を避けて他のGEARたちと離島で暮らしていたが、やがてカイの人柄に触れて心を開いていった。現在は人類とGEARの共存を目指すカイに協力している。完璧主義者だが、若干詰めが甘い。

もし参戦したら？（※あくまでも予想です。）

GG2の時は仲間を駆使して逃げ回るように闘うキャラでしたが、仲間を駆使するのは踏襲しつつも普通に戦えたら面白そうですね。ローラーが突進技、バウアーで対空技とかをやったりしつつ、ボニー助手は時間差攻撃ができるような技だったりとか面白そう。万有引力を感じてもらいたい（笑）

初出作品：GUILTY GEAR

ジャパニーズの末裔で隻腕・隻眼の女剣士。日本刀と暗器を使いこなす達人。頭に血が上りやすく喧嘩っ早い男勝りな性格である。聖戦時に大怪我を負い、家族や友人を失ったため、聖戦の元凶とされる「あの男」への復讐を誓い旅を続けている。

もし参戦したら？（※あくまでも予想です。）

リーチは全体的に短いが、豊富なガードキャンセル技を持った後の先を取るキャラ。基本的なスタイルはそこを踏襲しますが、ガードキャンセル技からのアプローチをリニューアルしても面白そう。リターンに直結するよりはペースを握れるような感じに。

初出作品：GUILTY GEAR PETIT

かつて自分の命を救ってくれた名医「Dr.ボルドヘッド」に恩義を感じ、彼の手伝いをするべく医療の道へ進み看護師となった。行方不明となったDr.ボルドヘッドを捜索する旅を続けている。

もし参戦したら？（※あくまでも予想です。）

スタイルはファウストに近い技を持ちつつやや接近戦寄り。とはいえこのキャラを出すならフルモデルチェンジになるのでまったくの別キャラになりますね。医療系の技が多いので薬の調合をして自分が強くなったり相手の調子が変えるキャラとか。

初出作品：GUILTY GEAR XX

「男児の双子はその地に禍をもたらす」という村の掟から身を守るために、女の子として育てられた男の子。そのため、言動や仕草は女性そのものである。楽しいことが好きで過激な行動が目立ち、周りに迷惑をかけることもあるが、本人はいつも幸せそうである。YOYOの名人で武器としても利用している。ロジャーという熊のぬいぐるみを大切にしている。

もし参戦したら？（※あくまでも予想です。）

YOYOを設置して、それを軸に画面を駆け巡るヒット＆アウェイの遠～中距離戦を得意としたキャラ。従来の機動力はある程度残しつつも、YOYOを使ったトリックをもっと色々できたら面白そう。YOYO呼び戻しの種類とかロジャー技を増やしてみたい。

初出作品：GUILTY GEAR X

理屈よりも直感に従って行動する熱血漢。ジャパニーズの末裔だが、コロニーの生活を嫌って旅を続けている。神器のひとつ「絶扇」を所有しており、知的好奇心から「あの男」の足取りを追っている。日本古来の「舞」を特技とし、闘いでもその動きを活かしている。

もし参戦したら？（※あくまでも予想です。）

相手の攻撃を防ぎつつ攻撃するガードポイント技や、突進技から様々な連係を繰り出せるのが特徴。紅などガードポイント技の面白い要素を踏襲しつつもスタイル変更させたい。近接戦主体で接近しつつガードポイントを活かすスタイルとかよさそう。

初出作品：GUILTY GEAR 2

「あの男」の側近のひとり。中世の生まれだが、不死身の肉体を有しているため、永い時を生きている。それ故に「生」の実感を得ることが困難になり、痛覚を刺激することでその実感を得ようとしている。その様子は他人の目には極端なマゾヒストに映る。なお、身体のいたるところに針を貫通させている。

もし参戦したら？（※あくまでも予想です。）

GG2では遠距離から飛び道具で攻撃したり、相手を鈍足化させる、相手の背後から攻撃したりといった焦らして闘うスタイル。Xrdだと少し変更を加えつつ中距離で戦うような感じになりそう。あと彼の性格上、攻撃をわざと喰らいにいくような技は入れたい。

初出作品：GUILTY GEAR XX #RELOAD

終戦管理局の科学者「クロウ」が開発した人型兵器。聖騎士団時代におけるカイの戦闘記録をサンプルデータとして採用し、設計された。ロボットにも関わらず主人の言うことをまったく聞かない自己中心的でわがままな性格。しかしながら、どことなく愛嬌がある。なお、妻を探している。

もし参戦したら？（※あくまでも予想です。）

電力ゲージという独自システムを持ち、電力が溜まると必殺技が強化される。動きが重い分破壊力があるといった感じのキャラですが電力で強化できる幅が増えたら面白いかもしれないですね。一時的に機動力アップとか、感電させられるようになるとか。

投票イベントの諸注意

・100W$ または 投票券一枚 が一票分となり、お一人様で何票でも投票できます。

・特定キャラクターへの応援活動や投票の呼びかけは問題ありませんが、金銭やそれに類する物品を贈呈しての投票要請は禁止させて頂きます。

・不正投票が発覚した場合、当該アカウントからの全ての投票を無効とさせていただきます。

SAI was cast…
SOULFULな投票期待してるぜ！

クエストの不具合と補填措置につきまして

指定された条件を満たすことで報酬を得られる「クエスト機能」につきまして、
以下の不具合が確認されました。
この度はユーザーの皆様に多大なご迷惑をお掛け致しましたことを、
心よりお詫び申し上げます。

また、現存している不具合につきましては、
今後のアップデートにて修正を実施させて頂きます。

■不具合の詳細
以下のクエストを達成しても達成済みと判定されずに、
報酬やクエストポイントが手に入らない。

「蔵土縁紗夢追加アップデート(Ver.1.02)」にて修正済み

デイリークエスト	「高難易度状態でエピソードをクリアしよう」
ウィークリークエスト	「エピソードのハイスコアを更新しよう」
マンスリークエスト	「エピソードモードを5回クリアしよう」 「エピソードモードを10回クリアしよう」 「高難易度でエピソードを5回クリアしよう」 「＜個別キャラクター＞のエピソードをクリアしよう」

「蔵土縁紗夢追加アップデート(Ver.1.02) 」にて未修正

ウィークリークエスト	「2日連続でプレイしよう」
マンスリークエスト	「合計7日プレイしよう」

以下のクエストが、乱入して勝利した後のプレイでは達成できない。

デイリークエスト	「M.O.Mモードをプレイしてみよう」 「エピソードモードをプレイしてみよう」 「スパーリングモードをプレイしよう」
ウィークリークエスト	「すべてのモードをプレイしよう」 「 ＜個別キャラクター＞のエピソードをプレイしよう」
マンスリークエスト	「M.O.Mモードを10回プレイしよう」 「スパーリングモードを10回プレイしよう」

■補填措置につきまして
本不具合にて正当な報酬を得られなかったプレイヤーの方に対しまして、
プレイデータに応じたW$を後日投票期間中に付与させて頂きます。

誠に申し訳ございませんが、クエストポイントにつきましては補填の対象外となります。

また、現在のクエストを変更する「シャッフル機能」は本来ご利用に W$を消費しておりますが、
0W$にてご利用頂けるように致しました。