



GUILTY GEAR プレイヤー様各位

2016 年 10 月 4 日

アークシステムワークス株式会社 “TEAM RED”

**GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-**  
**PlayStation®4/PlayStation®3 Ver.1.04 変更点のご案内(改訂版)**

2016 年 9 月 28 日に公開致しました「Ver.1.04 変更点のご案内」に一部内容の変更と追加がございましたので、改めまして以下にご案内致します。

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。

2016 年 5 月 26 日に発売致しました『GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-』（PS4/PS3 以下、本作）におきまして、最新バージョン(Ver.1.04)パッチを 2016 年 9 月 30 日に配信致しました。

本パッチにおける変更点・修正点を下記の通りご案内いたします。

●ネットワークの不具合につきまして（続報 2）

9 月 13 日よりネットワーク対戦における不具合（詳細は[こちら](#)）が発生し、その後 Ver.1.04 パッチにて、一時的にロビーチャットを使用不可にする措置を行っておりました。この度根本的な問題の解消に至りましたため、ロビーでのチャット機能を復旧致しました。

ユーザーの皆様には大変なご不便とご迷惑をお掛けしまして、誠に申し訳ございませんでした。

●各モードの追加・変更点

▼デジタルフィギュアモード

- ・新モード「デジタルフィギュア」が追加されます。  
詳しくは紹介トレーラーをご覧ください。（紹介動画はこちら… [YouTube ニコニコ動画](#)）

▼M.O.M モード

- ・長時間連続してプレイした際、データ読み込み画面にて操作を受け付けなくなる不具合を修正しました。

▼トレーニングモード

- ・記録、再生機能を利用した際、一部エフェクトが不自然に表示される不具合を修正しました。

### ▼コンフィグ

- ・コクピット位置を変更した際、一部キャラクターの固有アイコンが不自然に表示される不具合を修正しました。

※2016年9月28日公開内容の一部項目に不備があったため、以下のように資料を修正致します。  
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。

### ●資料修正項目

#### ▼シン=キスク

##### ●ピークドライバー

修正前 硬直を 10 フレームから 8 フレームに短縮しました。

修正後 硬直を 29 フレームから 27 フレームに短縮しました。

#### ▼ディズィー

##### ●よく話し相手になってくれました

下記変更点を加筆致しました。

- ・特定のタイミングで地上投げが成立した際に、表示が不自然になる不具合を修正しました。

##### ●よく話し相手になってくれました（各種地上版）

修正前 発動時のテンションゲージ増加量を 50 から 100 に増加しました。（※重複記載）

修正後 全体硬直を 42 フレームから 36 フレームに短縮しました。

### バトルシステムの変更点

#### ▼ゲーム全体

##### ●空中ブリッツシールド

- ・攻撃を受け止める判定を下方向に拡大しました。
- ・効果時間を調整しました。

変更前 効果時間：1 フレームから 8 フレーム

変更後 効果時間：1 フレームから 12 フレーム

### キャラクター別変更点

下記のキャラクターには個別の変更点はありません。

ソル=バッドガイ、カイ=キスク、メイ、ザトー=ONE、チップ=ザナフ、ファウスト、イノ、ジャック・オー、琴 慧弦

# MILLIA RAGE

変更箇所	詳細
→+K	1 フレームから 4 フレームまでの足元にやられ判定を追加しました。

# POTEMKIN

変更箇所	詳細
しゃがみ P	攻撃判定を上方向に拡大しました。
	やられ判定を上方向に拡大しました。
ジャンプ K	攻撃力を 22 から 24 に増加しました。
ジャンプ S	攻撃力を 32 から 36 に増加しました。
ジャンプ HS	攻撃力を 40 から 45 に増加しました。
ジャンプ D	攻撃力を 45 から 50 に増加しました。
	カウンターヒット時の吹き飛びをダウンからバウンドにしました。
地上投げ	テンションゲージが増加しない不具合を修正しました。

# AXL LOW

変更箇所	詳細
近距離立ち S	↘+P へのガトリングコンビネーションを追加しました。
羅鐘旋	特定の状況で攻撃を当てると、相手キャラクターが操作不能になる不具合を修正しました。

# VENOM

変更箇所	詳細
壁張り付き	接地した後のやられ判定を上方向に拡大しました。

# SLAYER

変更箇所	詳細
→+K	着地硬直を 5 フレームから 4 フレームに短縮しました。
ヘルタースケルター	着地 1 フレーム前に投げ無敵を追加しました。

# BEDMAN

変更箇所	詳細
しゃがみ K	基底ダメージ補正を 80%から 70%に減少しました。
特殊移動 2 (空中移動)	動作中及び動作後、空中投げを出せなくしました。

# RAMLETHAL VALENTINE

変更箇所	詳細
↓+K	出始めのやられ判定を下方向に縮小しました。
遠距離立ち S (素手時)	しゃがみ HS (大剣装備時) へのガトリングコンビネーションを追加しました。
しゃがみ S (大剣装備時)	攻撃力を 60 から 70 に増加しました。

# SIN KISKE

変更箇所	詳細
しゃがみ K	基底ダメージ補正を 80%から 70%に減少しました。
しゃがみガード	やられ判定を下方向に縮小しました。
ビークドライバー	2 段目の持続を 6 フレームから 8 フレームに延長しました。 硬直を 29 フレームから 27 フレームに短縮しました。

# ELPHELT VALENTINE

変更箇所	詳細
崩す	基底ダメージ補正を 70%から 60%に減少しました。

# LEO WHITEFANG

変更箇所	詳細
特殊技 2 (遠距離立ち S 後に P)	全体硬直を 62 フレームから 52 フレームに縮小しました。 ガードポイントの時間の変更はありません。
	P ボタンを長押ししたときのガードポイントの時間を 10 フレーム延長しました。 全体硬直に変更はありません。
特殊技 3 (立ち HS 後に P)	全体硬直を 61 フレームから 51 フレームに縮小しました。

	ガードポイントの時間の変更はありません。
	P ボタンを長押しした場合のガードポイントの時間を 10 フレーム延長しました。 全体硬直に変更はありません。

## JOHNNY

変更箇所	詳細
しゃがみ K	基底ダメージ補正を 75%から 70%にしました。
遠距離立ち S	攻撃発生時のやられ判定を下方向に拡大しました。
しゃがみ S	攻撃発生を 9 フレームから 10 フレームにしました。 攻撃判定の持続と全体硬直に変更はありません。
	前方向へやられ判定を拡大しました。
→+HS	前方向へやられ判定を拡大しました。
しゃがみガード	やられ判定を下方向に縮小しました。
ミストファイナー・下段(Lv1)	バックスサイを纏った状態の相手が立ちガードをした際の挙動を、 よろけから通常ヒット時同様のやられに変更しました。
トレジャーハント	エルフェルト (SIGN コスチューム) にヒットさせた際に増加する、 グリターイズゴールドのアイコンが表示されない不具合を修正しました。

## JAM KURADOBERI

変更箇所	詳細
各種強化龍刃	基底ダメージ補正を 75%から 80%に増加しました。
各種超強化龍刃	基底ダメージ補正を 70%から 80%に増加しました。
空中超強化龍刃	打撃無敵時間を「1 フレームから硬直終了まで」から、 「1 フレームから攻撃判定発生まで」に修正しました。
派生超強化龍刃	打撃無敵時間を「1 フレームから硬直終了まで」から、 「1 フレームから攻撃判定発生まで」に修正しました。
	気絶攻撃力を 100 から 80 に減少しました。

## RAVEN

変更箇所	詳細
空中ダッシュ	滑空中のやられ判定を下方向に拡大しました。
しゃがみ K	基底ダメージ補正を 90%から 80%に減少しました。
遠距離立ち S	やられ判定を前方に拡大しました
ジャンプ P	基底ダメージ補正 90%を追加しました。

# DIZZY

変更箇所	詳細
しゃがみ P	基底ダメージ補正を 70%から 80%に増加しました。
遠距離立ち S	キャンセル受付時間を 9 フレーム延長しました。
立ち HS	キャンセル受付時間を 4 フレーム延長しました。
しゃがみ HS	攻撃レベルを 2 から 4 に増加しました。
ブリッツシールドチャージアタック	被カウンター判定が攻撃判定消滅までの状態から硬直終了までに変更しました。
魚を捕る時に使ってたんです	やられ判定を下方向に縮小しました
焼き魚が欲しい時に…	やられ判定を下方向に縮小しました
木の実をとる時に使ってたんです	発動時のテンションゲージ増加量を 200 から 250 に増加しました。
焼き栗が欲しい時に…	発動時のテンションゲージ増加量を 200 から 250 に増加しました。
消灯しようと思ったら…	発動時のテンションゲージ増加量を 150 から 200 に増加しました。
よく話し相手になってくれました	特定のタイミングで地上投げが成立した際に、表示が不自然になる不具合を修正しました。
よく話し相手になってくれました (各種地上版)	発動時のテンションゲージ増加量を 50 から 100 に増加しました。 全体硬直を 42 フレームから 36 フレームに短縮しました。
よく話し相手になってくれました (各種空中版)	発動時のテンションゲージ増加量を 50 から 100 に増加しました。 全体硬直を 52 フレームから 45 フレームに短縮しました。 着地硬直を削除しました。
よく喧嘩相手になってくれました (各種地上版)	発動時のテンションゲージ増加量を 50 から 100 に増加しました。 全体硬直を 42 フレームから 36 フレームに短縮しました。
よく喧嘩相手になってくれました (各種空中版)	発動時のテンションゲージ増加量を 50 から 100 に増加しました。 全体硬直を 52 フレームから 45 フレームに短縮しました。 着地硬直を削除しました。
独りにしてください	泡が破裂したときの攻撃判定を拡大しました。
独り過ぎるとこうなります	泡が破裂したときの攻撃判定を拡大しました。 泡の横方向への移動速度を増加させました。 全体硬直を 30 フレームから 29 フレームに短縮しました。
バーストインペリアルレイ	攻撃力を 33 から 43 に増加しました。

以上、引き続き弊社製品のご愛顧のほど、宜しく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 GGXrd お問い合わせフォーム

[http://www.ggxrd.com/pg2/support\\_form.php](http://www.ggxrd.com/pg2/support_form.php)