



アークシステムワークス株式会社

“TEAM RED”

GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-

Ver.1.03 変更点リスト

Ver.1.02 からの主な変更点を記載させていただきます。

参考資料としてご利用下さい。

※本ロケーションテストでは、Ver.1.02 でご利用の Aime カードをそのままご使用頂けます。

また、プレイ戦績も Ver.1.02 のものと同様に保存されます。

ご注意

- ・待機列用の本紙は持ち帰らないでください。
- ・ページをバラバラにしないでください。
- ・読み終わりましたら、次の方に回してください。
- ・店舗の営業終了時間になりましたら、お近くのスタッフに返却してください。

共通項目の変更点

▼ゲーム全体

- ・Aime 使用時に表示される「前回の設定を使用する」を選択した場合でも、モードの選択を行うようにしました。
- ・バッジ獲得時の演出を変更しました。
- ・M.O.M モードについて、下記の変更を行いました。
 - キャラクターセレクト画面で乱入された際の乱入演出を変更しました。
 - 取得メダル量表示画面のスキップをスムーズに行えるようにしました。
 - 一部のスキル・アクセサリの攻撃力上昇量を下方修正しました。
 - 攻撃力を一定以上にした場合、攻撃力の上昇値が正常に機能しない不具合を修正しました。
- ・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」が条件を満たしても達成扱いにならない不具合を修正しました。
- ・「〇〇モードをプレイしよう」に類するクエストが、乱入時に勝利した後のプレイでは達成出来ない不具合を修正しました。
- ・バトルシステムの調整を行いました。詳細は2ページ目以降をご参照下さい。
- ・「ジョニー」「ジャック・オー」「紗夢」のバトルバランスの調整を行いました。詳細は2ページ目以降をご参照下さい。
- ・「ラムレザル」「エルフェルト」の不具合修正を行いました。詳細は2ページ目以降をご参照下さい。

バトル項目の変更点

▼バトル関連

システム変更点

- ・ブリッツシールドチャージアタックを硬直終了までカウンターやられに変更しました。
- ・バースト覚醒必殺技について、ダメージ補正を受けにくくしました。
- ・特殊な入力でホーミングジャンプ中に着地した場合、正常にゲームが動作しなくなる不具合を修正しました。

キャラクター別変更点

ラムレザル

- ・両大剣を装備している状態で発動できる特殊な挑発演出を削除しました。

エルフェルト

- ・ベリーパインについて、投擲後に接地と同時に飛び道具と相殺すると爆発しない不具合を修正しました。

ジャック・オー

- ・各種ゴースト設置について、同じ場所にゴーストを設置した場合にジャック・オーの向きに関わらず、新しく設置したゴーストが前方向に移動するように変更しました。
- ・P版サーヴァントのやられ判定を前方向に若干拡大しました。

ジョニー

- ・空中投げについて、下記の変更を行いました。
 - 地面バウンド効果を削除しました。
 - 投げる方向を下方向から横方向へと変更しました。
 - ダウン追い打ち可能時間を延長しました。
- ・ミストファイナーについて、相殺発生時に他の行動でキャンセル不可となっていた不具合を修正しました。
- ・バッカスサイについて、ジョニーがダメージを受けた場合に消滅するように変更しました。
 - 又、ガード不能が成立した際の強制ダメージ補正を増加しました。

紗夢（前半）

- ・ジャンプ出始めモーションの足元のやられ判定を縮小しました。
- ・立ちガードモーションのやられ判定を前方向に若干縮小しました。
- ・空中ダッシュモーションの足元のやられ判定を若干縮小しました。
- ・しゃがみSの攻撃判定を前方向に若干拡大しました。
- ・→+PからしゃがみPへのガトリングルートを追加しました。
- ・→+KからしゃがみP及びしゃがみKへのガトリングルートを追加しました。
- ・ジャンプDについて、下記の変更を行いました。
 - 1段目のモーションを若干変更し、攻撃判定を上方向に縮小、下方向に拡大しました。
 - 2段目カウンターヒット時の拳動を壁バウンドに変更しました。

紗夢（後半）

- ・龍刃（派生版を除く）の横方向の移動スピードを増加しました。
- ・龍刃（全て）の攻撃判定を若干拡大しました。
- ・龍刃（派生）MAX強化版について、ヒット時の相手の浮きを若干高くしました。
- ・百歩沁鐘の攻撃発生を早くしました。
- ・千里沁鐘について、下記の変更を行いました。
 - 攻撃発生を早くしました。
 - 横方向の移動スピードを増加しました。
- ・祓斧について、下記の変更を行いました。
 - 攻撃を受け止めた際に発生するヒットストップを若干短くしました。
 - 出始めモーションのやられ判定を前方に若干拡大し、攻撃を受け止めやすくなりました。
 - ←→コマンドの→部分のコマンド猶予受付時間を延長し、入力しやすくなりました。
 - 攻撃を受け止めた際に爆・碎神掌へのキャンセルルートを追加しました。
- ・爆蹴の横方向の移動スピードを若干増加しました。
- ・波紋脚について、下記の変更を行いました。
 - 攻撃発生を早くしました。
 - よろけ時間を増加しました。
 - 攻撃判定を上方向に若干拡大しました。
 - 始動ヒット時のダメージ補正を追加しました。
 - R.I.S.C.レベル減少値を若干大きく変更しました。
- ・爆・碎神掌～カオリンクエンについて、ダメージ補正を受けにくくしました。