

**GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-**  
**Ver.1.11 変更点リスト**

**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。
ピークドライバー	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。

# 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。

# 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。
バーストインベリアルレイ	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。