

GUILTY GEAR Xrd REV 2

アーケード Ver.2.10 ロケーションテスト変更点一覧

前バージョンからの主な変更点を記載させていただきます。
プレイ時の参考資料としてご利用ください。

ご注意

- ・ 本紙の内容は開発中のものであり、今後変更される場合があります。

ゲームプレイ中に不具合等が発生しましたら、
お手数ですが本作プレイヤーズギルド内のサポートフォームからご報告ください。

GUILTY GEAR Xrd REV 2 プレイヤーズギルド

<http://www.ggxrd.com/pg2/>

バトルシステムの変更点

対象技	変更内容
空中ブリッツシールド	ジャンプの着地直前に発動した際、テンションゲージを消費しない 不具合を修正しました。

キャラクターごとの変更点は次ページよりご確認ください。

	
対象技	変更内容
前ダッシュ	ドラゴンインストール版も含め、加速力を増加しました。
→+HS	地上通常ヒット効果を強制しゃがみやられにしました。
	ノックバックを減少しました。
	押し合い判定を前方向に拡大するようにしました。
ヴォルカニックヴァイパー (ドラゴンインストール版)	初段発生時に画面揺れ演出を追加しました。
地上S版ヴォルカニック ヴァイパー	2段目の出始めの攻撃判定を全体的に拡大しました。
	2段目の受身不能時間を増加しました。
地上S版ヴォルカニック ヴァイパー(ドラゴンイン ストール版)	2段目の出始めの攻撃判定を全体的に拡大しました。
空中バンディットリヴォル バー	横方向への吹き飛びを増加しました。
	2段目の攻撃発生時間を早く、持続時間を増加しました。
	硬直時間に変更はありません。
	動作後半部分が2ヒットしないようにしました。
ぶっきらぼうに投げる	ドラゴンインストール版も含め、ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。
グランドヴァイパー	前進開始タイミングを早くしました。
	攻撃発生時間や持続時間に変化はありません。
	地上突進部分の速度を増加しました。
	ドラゴンインストール版も含め、落下部分の前方向への速度を増加しました。
ファフニール(ドラゴンイ ンストール版)	発生時に画面揺れ演出を追加しました。
P.B.B.	移動開始時に画面揺れ演出を追加しました。
	ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。



KY KISKE	
対象技	変更内容
→+HS	2段目の地上ヒット効果を通常のけぞりにしました。
	2段目をガードさせた際のノックバックを増加しました。
ジャンプD	攻撃判定を含め、グラインダーの生成位置を下方向に移動しました。
	下方向の攻撃判定を縮小しました。
地上スタンエッジ(強化版)	ヒットストップを増加しました。
グリードセバー	ガードさせた際のノックバックを減少しました。
	攻撃判定を全体的に変更しました。
	やられ判定を下方向に拡大しました。
	下方向への吹き飛びを減少しました。
	相手をバウンドさせた際の浮きの高さを減少しました。
	落下し始めるタイミングと落下速度を変更しました。
	空中にいる時間と硬直時間に変更はありません。
空中ヴェイパースラスト	HSボタンで発動した際の横方向への吹き飛びを増加しました。
グラインダー	スタンエッジが強化される縦方向の範囲を広くしました。

	
対象技	変更内容
しゃがみS	↘+Kへのガトリングコンビネーションルートを追加しました。
↘+K	前進速度を増加しました。 減速し始めるタイミングを早くし、段階的に減速するようにしました。
ジャンプD	カウンターヒット時の受身不能時間を増加しました。 カウンターヒット時の横方向への吹き飛びを減少しました。
S版イルカさん・縦	上昇部分の上方向のやられ判定を縮小しました。 下降部分が相手に当たった後の跳ね返る高さを減少しました。 下降部分のヒット効果を通常のけぞりに変更しました。
HS版イルカさん・縦	下降部分が相手に当たった後の跳ね返る高さを減少しました。
燕穿牙?	初段を上段判定から中段判定に変更しました。 初段の攻撃発生時間を早くしました。攻撃持続時間に変更はありません。 この変更により、2段目の発生も早くなります。 初段の攻撃判定を下方向に拡大しました。



対象技	変更内容
→+P	→+HSへのガトリングコンビネーションルートを追加しました。
バッドムーン(高空版)	発動時の高さに応じてヒット数が増えるようにしました。
	前方向への移動速度を増加しました。
	ダメージを減少しました。
	ヒットストップを減少しました。
	受身不能時間を減少しました。
	ヒット効果を地面バウンドに変更し、吹き飛びを増加しました。
	地上の相手にヒットした際、ミリアの高さが一定以上の場合は通常のけぞりになるようにしました。
サイレントフォース	地面に刺さっている時、前転と再前転で回収できるようにしました。
エメラルドレイン	強制基底ダメージ補正を追加しました。
	壁バウンドの吹き飛びを減少しました。
	飛び道具が生成される高さ、速度、吹き飛びを変更しました。
クローミングローズ	効果時間中にバッドムーン(高空版)を発動した際の攻撃判定の生成位置を前方に移動させ、攻撃発生時間を早くしました。
	効果時間中に高速落下を発動した際の攻撃発生時間を早くしました。

ZATO=1	
対象技	変更内容
しゃがみK	ダストアタックへのガトリングコンビネーションルートを追加しました。
遠距離立ちS	→+HSへのガトリングコンビネーションルートを追加しました。
→+HS	通常ヒット時の横方向への吹き飛びを大きく増加しました。 カウンターヒット時の横方向への吹き飛びをわずかに増加しました。
ジャンプS	ジャンプキャンセル可能にしました。
エディ召喚(戻し)	成立直後にPまたはKまたはSボタンを離しても、エディゲージを消費しないようにしました。
デッドマンズ・ハンド	動作中前方向へ加速し、攻撃判定終了時に減速するようにしました。 移動開始から攻撃判定終了までの間、下方向のやられ判定を縮小しました。
ダムドファング	ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。
ドランカーシェイド	横方向への吹き飛びを増加し、縦方向への吹き飛びを減少しました。
グレイト・ホワイト	攻撃判定が時間停止の影響を受けるようにしました。
	エディゲージの消費量を50%にし、発動後にエディゲージが残っている場合はエディ召喚状態となるようにしました。
	エディゲージの残量に関係なく3回攻撃するようにしました。

POTEMKIN	
対象技	変更内容
ジャンプD	特定の状況で着地動作に移行しない不具合を修正しました。
ヒートナックル	攻撃発生時間を早くしました。
	ヒット後の硬直時間を増加しました。
メガフィスト・前方	空中ヒット時の吹き飛びを下方向に変更しました。
ポチョムキンバスター	ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。
I.C.P.M.	ロマンキャンセル時などに追撃が可能になりました。
ヘブンリーポチョムキンバスター	ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。
	攻撃発生時間を早くしました。



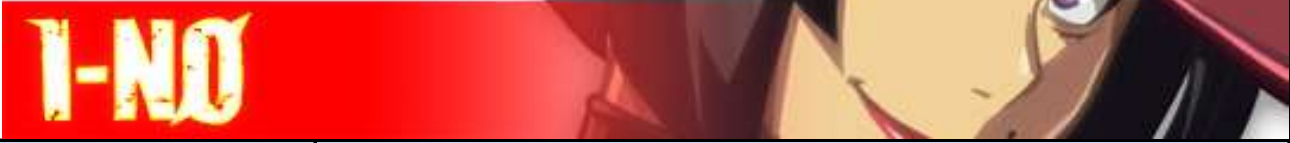
CHIPP ZANUFF	
対象技	変更内容
立ちあがり予備動作	後ろ部分のやられ判定を縮小しました。
ジャンプ予備動作	後ろ部分のやられ判定を縮小しました。
ジャンプS	攻撃判定を下方向に拡大しました。
ジャンプHS	初段の縦方向への吹き飛びを減少しました。
空中 α ブレード	出始め部分ヒット時、相手の向きを反転させるようにしました。
地上 β ブレード	投げ無敵を追加しました。
幻鷹斬及び壁派生幻鷹斬	ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。
壁派生幻鷹斬	ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。
壁派生 α ブレード	ヒットストップを増加しました。
	横方向への吹き飛びを増加し、縦方向への吹き飛びを減少しました。
	ヒット時、チップが向いている方向に相手を吹き飛ばすようにしました。
	横方向への移動距離を減少しました。
斬星狼牙	最終段の横方向への吹き飛びを増加しました。
	最終段をロマンキャンセルできるようにしました。
龍柳	最低保証ダメージを減少しました。

	
対象技	変更内容
ごーいんぐまいうえい	攻撃判定持続中の押し合い判定を削除しました。
	全段ヒット後に着地硬直がなくなるようにしました。
	攻撃判定とやられ判定を変更しました。
	受身不能時間を増加しました。
	吹き飛びを変更しました。前半部分の吹き飛びは小さく、後半になるほど吹き飛びが大きくなります。
	動作の後半に大きく上昇するようにしました。
上からいきますよ	落下速度を増加しました。
	ヒット後に跳ね返らないようにしました。
	ヒット後から着地するまでの押し合い判定を削除しました。
	通常ヒット効果を地面バウンドに変更しました。
	カウンターヒット時の吹き飛びを通常ヒット時と同様にし、受身不能時間を増加しました。
	ガード時または空振り時の跳ね返る速度を変更しました。
槍点遠心乱舞	派生技が出せるようになるタイミングを早くしました。
ぐろーいんぐふらわー	動作中のやられ判定の前半部分を全体的に縮小し、後半部分を全体的に拡大しました。
	動作中の攻撃判定を横方向に拡大しました。
華だろ？俺、華だろ？	発生直前にロマンキャンセルした際、上段の飛び道具攻撃が出現するようにしました。
	ステージ端でも画面内に発生するようにしました。
極小ジャンプ	味見ッ！、ぐろーいんぐふらわー、華だろ？俺、華だろ？、ごーいんぐまいうえい(派生版)、何が出るかな？(派生版)への先行入力受付時間を追加しました。
医者コプター	攻撃発生時間を早くしました。
刺激的絶命拳	ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。

	
対象技	変更内容
立ちK	しゃがみHSへのガトリングコンビネーションルートを削除しました。
しゃがみP	相手との距離に関わらず遠距離立ちSへ派生できるようにしました。
しゃがみK	しゃがみHSへのガトリングコンビネーションルートを削除しました。
しゃがみS	空中の相手にガードさせた際も手前に引き寄せるようにしました。
しゃがみHS	必殺技キャンセル可能にしました。
	攻撃発生時間を遅くし、全体硬直を増加しました。
	通常ヒット効果を通常のけぞりに変更しました。
	初段の攻撃レベルを減少しました。
	初段ヒット時のR.I.S.C.レベル減少量を増加しました。
	基底ダメージ補正を追加しました。
	2段目を空中の相手にガードさせた際も手前に引き寄せるようにしました。
	スタイリッシュタイプ使用時、2段目がヒットした際に連打コンボで鎌閃撃に派生するようにしました。
→+P	しゃがみHSへのガトリングコンビネーションルートを削除しました。
→+K	空中の相手にガードさせた際も手前に引き寄せるようにしました。
ジャンプS	空中の相手にガードさせた際も手前に引き寄せるようにしました。
ジャンプ→+K	空中の相手にガードさせた際も手前に引き寄せるようにしました。
ジャンプ↓+S	ジャンプPへのガトリングコンビネーションルートを追加しました。
天放石(上段)	非成立時の硬直時間を増加しました。当身可能時間に変更はありません。
	成立時の硬直時間を減少しました。
	縦方向への吹き飛びを増加し、相手の重さの影響を受けないようにしました。
	ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。
天放石(下段)	ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。
鵠の構え	派生攻撃を行った際、ガード不能効果が継続しないようにしました。
百重鎌焼	初段の横方向への吹き飛びを増加しました。
	2段目の縦方向への吹き飛びを増加しました。
	鎖鎌を飛ばす部分の攻撃発生時間を遅くし、全体硬直時間を減少しました。
	鎖鎌を飛ばす部分の攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。
	特定の状況で相手がガードポーズを長時間とり続ける不具合を修正しました。
鰻夜煌	2段目を空中の相手にガードさせた際も手前に引き寄せるようにしました。

	
対象技	変更内容
ジャンプS	ダメージを減少しました。
ジャンプHS	ダメージを減少しました。
ジャンプD	ダメージを減少しました。
スティンガーエイム	初段ガード時のR.I.S.C.レベル上昇量を増加しました。2段目以降のR.I.S.C.レベル上昇量に変更はありません。
カーカスライド	初段ガード時のR.I.S.C.レベル上昇量を増加しました。2段目以降のR.I.S.C.レベル上昇量に変更はありません。
S版ダブルヘッドモービット	内側部分の攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。
	弾いたボールが真上に飛んで行き、画面上部と地面でバウンドするようにしました。
HS版ダブルヘッドモービット	弾いたボールの速度を増加しました。
	内側部分の攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。
	ガードさせた際のノックバックを増加しました。
	弾いたボールが斜め上に飛んで行き、画面上部と地面でバウンドするようにしました。
QV	弾いたボールの速度を増加しました。
	攻撃発生直前に画面揺れ演出を追加しました。
ダークエンジェル	内側部分の攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。
	削りダメージを増加しました。

	
対象技	変更内容
立ちP	攻撃レベルを増加しました。
しゃがみK	ダメージを増加しました。
	ノックバックを減少しました。
しゃがみS	ダメージを増加しました。
→+K	動作中にKボタンを一度でも離すとフェイントに派生しないようにしました。
	跳び上がってから攻撃判定が発生するまで、下方向のやられ判定を縮小しました。
→+HS	キャンセル受付時間を延長しました。
血を吸う宇宙	ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。
	必殺技を空振りしても強化状態が継続するようにしました。
	強化状態から再度ヒットさせた際、効果時間がさらに延長するようにしました。
	覚醒必殺技などの演出中に強化時間が減少しないようにしました。

	
対象技	変更内容
ダッシュ中↘入力後の空中ダッシュ	動作途中から必殺技でキャンセル可能にしました。
遠距離立ちS	攻撃発生時間を早くし、硬直時間を減少しました。 攻撃判定を後ろ以外の方向に拡大しました。
遠距離立ち→+S	硬直時間を減少しました。 攻撃判定を下以外の方向に拡大しました。
足払い	攻撃発生時間を早くしました。
ジャンプS	攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。
ジャンプHS	硬直時間を減少しました。
地上抗鬱音階	↑↓入力による軌道変更の影響量を増加しました。
S版大木をさする手	よろけ時間を増加しました。
P版狂言実行	高度制限を追加しました。 着地と同時に攻撃を当てた際も後ろに跳ね返るようにしました。 最大溜め版のヒット効果を地面バウンドにしました。 攻撃が当たった後の跳ね返りを限界フォルテッシモでキャンセルできるようにしました。
K版狂言実行	高度制限を追加しました。
S版狂言実行	高度制限を追加しました。
HS版狂言実行	攻撃判定持続中、一定の速度で移動するようにしました。 攻撃判定持続中の押し合い判定を有効にしました。 着地硬直を減少しました。 最大溜め版は着地硬直がなくなるようにしました。 吹き飛びを増加しました。
空中ケミカル愛情(縦)	ダッシュ中↘入力後の空中ダッシュから発動すると、軌道が変化するようにしました。

 BEDMAN	
対象技	変更内容
前ステップ	出始めから一定時間中、ジャンプできるようにしました。相手の攻撃を受け止めた時点でジャンプ不能となります。
しゃがみHS	斜め入力版も含め、攻撃判定が持続の途中から画面端の影響を受けないようにしました。
→+P	カウンターヒット時の受身不能時間を増加しました。
→+HS(派生)	攻撃発生時間を遅くしました。
	初段のノックバックを減少しました。
	初段のみ必殺技キャンセル可能にしました。
地上ブリッツシールド	タスクA及びタスクA'の戻り位置を変更しました。
タスクB	下部分の攻撃判定とやられ判定を拡大しました。
	タスクA及びタスクA'の戻り位置を変更しました。
地上タスクB	攻撃発生時間を早くしました。
	初速を早くし、動作途中で減速するようにしました。
地上タスクC	空中でロマンキャンセルした際、相手の方を振り向きつつ空中移動ができるようにしました。
デジャブ	空中のアイコンから発動したデジャブBを除き、ダメージを増加しました。
各種空中デジャブ	高度制限を増加しました。
	着地硬直を減少しました。
デジャブB	タスクB同様、下部分の攻撃判定を拡大しました。
	空中のアイコンから発動した際のダメージを減少しました。
ヘミジャック	全体動作時間を減少しました。
	発動中テンションゲージを溜まり辛くしました。
ヘミジャック(飛び道具)	地上の相手に当たらないようにしました。
	相手の真上に出現するようにしました。
	3回攻撃を受けると消滅するようにしました。
	攻撃判定とやられ判定を変更しました。



対象技	変更内容
遠距離立ちS	スタイリッシュタイプ使用時、連打コンボでフォルペッリに派生するようにしました。
素手遠距離立ちS	スタイリッシュタイプ使用時、連打コンボでマルテッリに派生するようにしました。
足払い	スタイリッシュタイプ使用時、ガードされた際に連打コンボでマルテッリに派生するようにしました。
通常投げ	攻撃終了後に離れる距離を減少しました。
空中投げ	攻撃終了後に離れる距離を減少しました。
各種大剣射出	動作中にラムレザルや大剣が攻撃を受けて動作を中断した際、使い魔の再設置位置が元と同じ位置になるようにしました。
コンビネーション PPK、KPK	攻撃レベルを増加しました。 ガードさせた際のノックバックを増加しました。
コンビネーション PK←K、KK←K、K←K	攻撃判定発生前までの上部分のやられ判定を縮小しました。
ダウロ	先行入力を受け付けるようにしました。
ダウロ(↘+P同時入力)	強制基底ダメージ補正を削除しました。
フラマカーゴ	攻撃判定発生前、ダッシュの慣性を受けやすくしました。 ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。
カシウス	発生直後の攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。
マルテッリ	S大剣射出時でも発動できるようにしました。発生は装備時のものより遅くなります。
	地上ヒット効果を通常のけぞりから吹き飛びにしました。
	受身不能時間を増加しました。
フォルペッリ	HS大剣射出時でも発動できるようにしました。発生は装備時のものより遅くなります。
エクスプロード	ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。



対象技	変更内容
立ちHS(2段目)	ノックバックと横方向への吹き飛びを変更し、相手を引き寄せるようにしました。
	カウンターヒット時の縦方向への吹き飛びを増加しました。
	空中ヒット効果を前のめりダウンに変更しました。
→+HS	ノックバックを減少しました。
足払い	攻撃発生時間を早くしました。
地上ビークドライバー	通常版の2段目の持続を減少し、硬直を増加しました。
	全体動作時間及び硬直差には変更がありません。
	長押し時の最大溜め継続時間を減少しました。
がむしゃらに突いてみた	全段の受身不能時間を最終段と同様にしました。
ブルバッシュ	攻撃発生時間を早くしました。
エルクハント	根元部分の攻撃判定を上方向に拡大しました。
空中ビークドライバー	2段目根元部分の攻撃判定とやられ判定を拡大しました。

	
対象技	変更内容
しゃがみS	縦方向への吹き飛びを減少しました。
	しゃがみHSへのガトリングコンビネーションルートを追加しました。
しゃがみHS	初段の縦方向への吹き飛びを減少しました。
→+P	ノックバックを減少しました。
ジャンプD	カウンターヒット時の縦方向への吹き飛びを増加しました。
	ロマンキャンセル時、攻撃判定が発生するタイミングを早くしました。
ジャンプD(発生直前ロマンキャンセル)	しゃがみ状態にもヒットするようにしました
	下方向の攻撃判定を拡大しました。
地上ブライダルエクスプレス	必ず正面に吹き飛ばすようにしました。
Missコンフィールを構える	「転がる～Missトラヴァイエを構える」でキャンセル可能にしました。
Missトラヴァイエを構える～崩す	「Missコンフィールを構える」でキャンセル可能にしました。
ジャッジベターハーフ	持続後半ヒット時の吹き飛びを増加しました。
	演出攻撃後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。
ジェノワーズ	発生直後の攻撃判定を後ろ方向に拡大しました。

	
対象技	変更内容
遠距離立ちS後にP	相手の攻撃を受け止めた際、黄色ロマンキャンセルできるようにしました。
立ちHS後にP	相手の攻撃を受け止めた際、黄色ロマンキャンセルできるようにしました。
→+P	攻撃を耐えた際のヒットストップを軽減し、攻撃を耐えたタイミングによって発生が変化するようにしました。
ジャンプD	3ヒット技に変更しました。
	上記変更に伴い、性能を全体的に一新しました。
	相手に当たった後の着地硬直を必殺技などでキャンセルした際、相手の方を振り向くようにしました。
空中投げ	レオの落下を遅くしました。
S版グラヴィエットヴァーダ	黄色ロマンキャンセル受付時間を増加しました。
S版アイゼン・シュトルム	跳びあがった直後の横方向への移動速度を増加しました。
	初段の攻撃持続時間を減少しました。
	2段目の縦方向への吹き飛びを増加し、横方向への吹き飛びを減少しました。
	2段目の受身不能時間を増加しました。
HS版アイゼン・シュトルム	初段の攻撃持続時間を減少しました。
	持続後半の縦方向への吹き飛びを減少しました。
ブリュンヒルドの構え	前方ステップと後方ステップ以外の行動への先行入力受付時間を増加しました。
ライデンシャフトディリガント	カメラ移動演出の発生条件を4段目もしくは5段目ヒット時に変更しました。



対象技	変更内容
ジャンプD	キャンセル受付時間を延長しました。
ミストファイナー・構え	地上ダッシュへの先行入力受付時間を増加しました。
	空中ダッシュの全体硬直時間を減少しました。
	ダッシュ中にミストファイナーに派生できるようにしました。
	特定の状況で、ミストファイナー以外の派生が出せなくなる不具合を修正しました。
ミストファイナー	バックスサイの効果中にガードさせた際の硬直差を、ミストファイナーのレベルが高いほど有利になるようにしました。
地上ツヴァイハンダー	追加入力をした際に跳びあがるタイミングを遅くしました。
	飛び道具部分の攻撃判定を全体的に拡大しました。
空中ツヴァイハンダー	飛び道具部分の攻撃判定を全体的に拡大しました。
それが俺の名だ	ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。



対象技	変更内容
エリシオンドライバー	ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。
ドロスの飢え(ゲージ不足時)	攻撃発生時間を早くしました。 ヒット後、相手を吹き飛ばす方向とタイミングを操作できないようにしました。
ドロスの飢え(ゲージ消費版)	ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。
ゴーストを拾う	動作中テンションゲージが増加し続けるようにしました。 一定時間経過すると、持っているゴーストの体力が回復するようにしました。 持っているゴーストが次にサーヴァントを生成するまでの時間を短縮するようにしました。
ゴーストを投げる	ゴーストのレベルが高いほどダメージが増加するようにしました。 動作後、次にサーヴァントを生成するまでの時間を延長するようにしました。
サーヴァント	同種のサーヴァントが3体以上生成される不具合を修正しました。
Kサーヴァント	レベルが高いほど、ヒット時のR.I.S.C.レベル減少量が小さくなるようにしました。
オルガン展開	派生技のゲージ増加中にボタンを押すと、対応した派生技のゲージが一定量回復するようにしました。
オルガン展開～各種派生技	クロックアップ、爆発、アイギスフィールドのクールタイムを短縮しました。 クロックアップ、爆発、アイギスフィールドの効果中は対応したゲージが回復しないようにしました。
クロックアップ	サーヴァントの強化状態終了後も強化演出が継続することがある不具合を修正しました。
フォーエヴァーエリシオンドライバー	ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。



対象技	変更内容
立ちHS	相手との距離に関わらず遠距離立ちSへ派生できるようにしました。
→+P	初段のノックバックを減少しました。 吹き飛びを減少しました。
ジャンプS	縦方向への吹き飛びを減少しました。
千里沁鐘	百歩沁鐘から発動した際、相手の方を向くようにしました。
絶勁	飛び道具を消せるようにしました。
戀崩嬢	全体硬直を増加し、ヒットストップを増加しました。 硬直差に変更はありません。
爆・碎神掌	ヒット後の演出がプラットフォームによって異なる不具合を修正しました。



対象技	変更内容
興奮度	ダメージ中に興奮度が減らないようにしました。 ブリッツシールドチャージアタックを発動すると一定時間興奮度が減少しない不具合を修正しました。
しゃがみ	やられ判定を前方向に拡大しました。
ジャンプD	2段目の受身不能時間を減少しました。
空中グラオザーム・インプルス	高速で前進しながら発動した際、軌道が変化し、根本の攻撃判定が拡大されるようにしました。 攻撃持続時間を減少しました。 動作中に着地した際の着地硬直を増加しました。動作後には着地硬直がなくなります。 動作後に再行動可能にしました。
地上シャルフ・クーゲル	前方向への移動を少なく、徐々に上昇する軌道にしました。 攻撃発生時間を遅くしました。 攻撃持続時間を増加しました。

	
対象技	変更内容
→+P	攻撃レベルを増加しました。
	通常ヒット時の縦方向への吹き飛びを減少しました。
ダストアタック	発生直前にロマンキャンセルした際、上段の攻撃判定が発生するようにしました。
ジャンプHS	受身不能時間を減少しました。
ジャンプ↓+K	相手に当たった後、←→入力で移動する方向を選択できるようにしました。
	攻撃レベルを増加しました。
	攻撃持続時間を増加しました。
	硬直時間を増加しました。
四寅剣(前派生)	跳びあがった後、四寅剣(後ろ派生)へ派生できないようにしました。
隼落とし(後ろ派生)	溜め版を含め、前進する距離と速度を増加しました。
阿羅漢三千掌	同一連続技中に何度でも転がりやられを誘発するようにしました。

	
対象技	変更内容
遠距離立ちS	動作後半のやられ判定を前方に拡大しました。
しゃがみHS	2段目のジャンプキャンセル先行入力受付時間を増加しました。
→+HS	最大溜め版を中段判定にしました。
	最大溜め版の地上ヒット効果を地面バウンドにしました。
足払い	攻撃判定を上方向に拡大しました。
ジャンプD	ヒット効果を垂直やられから通常の吹き飛びに変更しました。
	縦方向への吹き飛びを減少し、横方向への吹き飛びを増加しました。
	初段の受身不能時間を減少しました。
焼き栗が欲しい時に…	最大溜め時、発射後に軌道を変更できてしまう不具合を修正しました。
独りにしてください 及び	動作後、下入力による軌道変化の受付時間を延長しました。
独り過ぎるとこうなります	壁に跳ね返った際、不自然に速度が遅くなることのある不具合を修正しました
ガンマレイ	攻撃発生時間を早くしました。
	基底ダメージ補正を従来より重くしました。
	前半部分の根本の攻撃判定を拡大しました。
	後半部分のダメージを増加しました。

	
対象技	変更内容
防御力	増加しました。
押し合い判定	横方向に拡大しました。
立ちHS	攻撃判定とやられ判定を上方向に拡大しました。
→+P	攻撃判定を内側に拡大しました。
足払い	基底ダメージ補正を緩和しました。
ジャンプS	攻撃判定が前方に伸びるタイミングを早くしました。
デッドアングルアタック	攻撃判定を内側に拡大しました。
妖斬扇	着地硬直を減少しました。
	動作後の落下速度を速くしました。
亜坐身	亜坐身成立時の全体硬直時間を増加しました。
亜坐身(ボタン長押し)	後ろ方向を入力せずに亜坐身を成立させた場合、ヒットストップ中にボタンを離すことで、亜坐身状態を解除してガード状態に移行できるようにしました。
	スタイリッシュタイプ使用時にSPボタン長押しで亜坐身を成立させた際、派生できないことがある不具合を修正しました。
亜坐身(ガード中)	ボタン長押しで亜坐身の受付時間を延長できるようにしました。
	持続終了後の硬直を被カウンターヒット扱いにしました。
空中亜坐身	長押ししなかった際の最短受付時間を増加しました。
	上記変更に伴い、全体硬直時間を増加しました。
	着地直前に発動しても着地硬直が発生するようにしました。
	着地硬直を減少しました。
六根削ぎ	亜坐身成立時に着地硬直がなくなるようにしました。
	爵走と亜坐身から発動した際の横方向への速度と移動距離を増加しました。
蚊鉤	後ろ方向を入力していると閑割、鉄斬扇、六根削ぎへ派生しないようにしました。
S版蚊鉤	空中の相手に最低空でヒットさせた際、ヒット効果が本来の性能と異なる不具合を修正しました。
HS版蚊鉤	受身不能時間を増加しました。
	縦方向への吹き飛びを減少しました。
閑割	攻撃判定発生時から紫色ロマンキャンセルになるようにしました。
	ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。
連ね三途渡し	特殊ヒット演出発生時に、最終段ヒット前にロマンキャンセルできないようにしました。

	
対象技	変更内容
立ちK	→+Kへのガトリングコンビネーションルートを追加しました。
近距離立ちS	初段と2段目のダメージを減少し、3段目のダメージを増加しました。 R.I.S.C.レベル減少量を増加しました。
立ちHS	攻撃レベルを減少しました。 ダメージを減少しました。
しゃがみHS	ダメージを減少しました。
→+K	ダメージを増加しました。 縦方向への吹き飛びを減少しました。 一度でもKボタンを離すとフェイントへ派生しないようにしました。
ジャンプHS	ダメージを減少しました。
ジャンプD	ダメージを増加しました。
ビジネス忍法・覇権射忍	発動位置から一定の距離内に相手がいる際、相手の位置から発生するようにしました。 攻撃発生時間を早くしました。 ダメージを増加しました。
インテリ忍法・疾脚	ダメージを増加しました。
インテリ忍法・武者鎖火	ダメージを増加しました。
冽掌	ダメージを増加しました。
地上インテリ忍法・螢灯落とし	通常技をキャンセルして発動できないようにしました。
地上デッドストック忍法・婆羅撒	初段の攻撃判定発生位置を従来より前方向に移動しました。 初段の攻撃判定を全体的に拡大しました。
空中デッドストック忍法・婆羅撒	出現位置や攻撃判定、吹き飛びを調整し、ヒットしやすくしました。
ビジネス奥義・塵芥旋術	ヒット後のロマンキャンセル先行入力受付時間を増加しました。

以上、引き続きご愛顧のほどよろしくお願い申し上げます。

GUILTY GEAR Xrd REV 2 プレイヤーズギルド
<http://www.ggxrd.com/pg2/>