

GUILTY GEAR プレイヤー様各位

アークシステムワークス株式会社 “TEAM RED”

GUILTY GEAR Xrd REV 2

2017年1月20日～22日開催ロケテストにおける、前作からの変更点リスト

【本ロケーションテストの情報や web アンケートはこちらから】

GUILTY GEAR Xrd REV 2 デザイナーサイト

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

GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR- 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ください。

バトルシステムの変更点

▼ゲーム全体

●ロマンキャンセル

- ・紫色ロマンキャンセルが発動するまでの時間を短縮しました。
- ・発動中の先行入力受付時間を増加しました。

●立ちブリッツシールド 及び 空中ブリッツシールド

- ・通常技をキャンセルして発動できるようにしました。

●ブリッツシールド・チャージアタック

- ・キャンセルで発動した際に強制ダメージ補正を付与しました。
- ・一回の連続技中に複数回ヒットさせた際の壁張り付き効果を削除し、受け身不能時間を短縮しました。

●デンジャータイム

- ・発生した瞬間、両者のテンションゲージが一定量増加するようにしました。

●壁張り付きやられ

- ・地面落下からの起き上がり後に投げ無敵時間を付与しました。

●全体的な演出

- ・攻撃ヒット時やカメラ効果等、全体的な演出を変更しました。

キャラクター別変更点

SOL BADGUY

変更箇所	詳細
立ち K	攻撃発生時間を遅くしました。
→+HS	地上通常ヒット効果を通常のやられに変更しました。
ぶっきらぼうに投げる	コマンド完成時に上要素が含まれていると発動しないようにしました。
ガンフレイムフェイント	ダッシュの慣性による影響を受けるようにしました。
ドラゴンインストール版 ガンフレイム	ダッシュの慣性による影響を受けるようにしました。
ドラゴンインストール版 グランドヴァイパー	突進中の火柱部分のヒット効果を、必ずソル側に吹き飛ばすよう変更しました。

KY KISKE

変更箇所	詳細
→+HS	新規の技に変更しました。
ダストアタック	発生直前にロマンキャンセルした際、上段の飛び道具攻撃が出現するよう変更しました。
スタンエッジ	移動中に変動していた攻撃判定を一定の大きさに統一しました。

MAY

変更箇所	詳細
→+P	P ボタンをホールドしている間、上半身無敵が継続するよう変更しました。
オーバーヘッド・キス	ヒット後、空中で行動可能にしました。
拍手で迎えてください	イルカ搭乗からの突進攻撃において、通常攻撃キャンセルの先行入力受付時間を増加しました。

MILLIA RAGE

変更箇所	詳細
ジャンプ HS	新規の技に変更しました。
前転	各種派生への先行入力受付時間を増加しました。
ディジタリス	攻撃発生時間を早め、受け身不能時間を増加しました。
S 版 サイレントフォース	ヒット時の拳動と受け身不能時間を変更しました。
HS 版 サイレントフォース	新規に追加しました。コマンドは ↓ ↙ ← + HS となります。
バッドムーン	一定以上の高さから発動した際の性能を変更しました。
シークレットガーデン	球体部分の攻撃発生時間を遅くしました。
クローミングローズ	発動後に生成する薔薇が、キャラクターが攻撃を受けると消滅するよう変更しました。

ZATO=1

変更箇所	詳細
ジャンプ D	カウンターヒット効果をステージ端のみ壁バウンドに変更しました。
	カウンターヒット時の受け身不能時間を短縮しました。
インヴァイトヘル	相手がガードモーションを取る距離を短くしました。
シャドウギャラリー	1 段目ヒット時の吹き飛ばし高さを低くしました。
	2 段目のヒット効果をステージ端壁バウンドに変更しました。
	発動時に影溜まりを生成するようにしました。
ブレイク・ザ・ロウ	発動時に影溜まりを生成するようにしました。
影潜り	発動時に影溜まりを生成するようにしました。
グレイト・ホワイト	エディを召喚していない時でも発動可能になりました。
	ヒット時の吹き飛び方向を変更しました。

POTEMKIN

変更箇所	詳細
しゃがみ	モーションを変更し、やられ判定を低くしました。
しゃがみガード	モーションを変更し、やられ判定を低くしました。
空中投げ	受け身不能時間を増加しました。
ヒートナックル	攻撃判定を強化し、吹き飛ばし高さを増加しました。
F.D.B.	S ボタン長押しにより溜め版に派生するようにしました。 溜めた場合、ボタンを離すことにより攻撃判定や飛び道具跳ね返し判定が発生します。
トリシューラ	コマンドを ↓ ↙ ← + K に変更しました。

CHIPP ZANUFF

変更箇所	詳細
各種必殺技	必殺技発動後に攻撃ボタンを押し続けると、自動的に壁に張り付くようにしました。
蜃気楼	カウンターヒット時の相手の吹き飛ばしを増加しました。
	ダッシュの慣性による影響を受けるようにしました。
地上版 αブレード	ダッシュの慣性による影響を受けるようにしました。
αプラス	カウンターヒット効果をころがりやられに変更しました。
手裏剣	ダメージを増加しました。

FAUST

変更箇所	詳細
ダストアタック	相手の飛び道具を跳ね返すことができましたようにしました。 そのまま跳ね返すのではなく、専用の飛び道具が生成されます。
各種 何が出るかな？	複数の新規アイテムを追加しました。

AXL LOW

変更箇所	詳細
立ち P	キャンセル受付時間を延長しました。
立ち HS	キャンセル受付時間を延長しました。
ジャンプ →+K	新規に追加しました。
ジャンプ ↓+S	新規に追加しました。
鷓の構え	各種攻撃をガードされた際、追加攻撃を出せなくしました。
	攻撃発生時間と攻撃判定、やられ判定を大幅に変更しました。
	一定時間派生しなかった場合の攻撃をガード不能にしました。

VENOM

変更箇所	詳細
しゃがみ HS	新規の技に変更しました。
スティンガーエイム	コマンド入力直後に↓方向が入力されていると生成済みのボールのバックスピンを誘発し、それ以外ではトップスピがかかるとなりました。
カーカスライド	コマンド入力直後に←方向が入力されていると生成済みのボールのバックスピンを誘発し、それ以外ではトップスピがかかるとなりました。
レッドヘイル	攻撃発生時間を早くしました。
	射出するボールの軌道を変更しました。

SLAYER

変更箇所	詳細
しゃがみ S	攻撃判定が変化するタイミングを変更し、持続中の攻撃判定を強化しました。
血を吸う宇宙	ヒットさせると、一定時間次に出す必殺技がカウンターヒット扱いになるようにしました。

I-NO

変更箇所	詳細
ダッシュ中↘	動作後の空中ダッシュの軌道を変更しました。
遠距離立ち S	発生直前にロマンキャンセルした際、飛び道具攻撃が出現するよう変更しました。
→+HS	後半部分が空中ヒットした際、相手を引き寄せるようにしました。
ダストアタック	発生直前にロマンキャンセルした際、上段の飛び道具攻撃が出現するよう変更しました。
ジャンプ HS	持続終了後の被カウンターヒットやられを解除しました。
消毒メソッド	背面部分の投げ判定を削除しました。

BEDMAN

変更箇所	詳細
前ダッシュ	全体硬直時間と当身判定時間を短縮し、前進スピードを増加しました。
バックステップ	動作後半のやられ判定を拡大しました。
しゃがみ	やられ判定を低くしました。
しゃがみガード	やられ判定を低くしました。
しゃがみ K	立ち 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。
↓+HS 及び ↘+HS	地上通常ヒット効果を通常のやられに変更しました。
→+HS	新規の技に変更しました。
ジャンプ P	やられ判定を拡大しました。
空中投げ	ロマンキャンセル時などに追撃が可能になりました。
デジャブ	空中で発動可能にしました。

RAMLETHAL VALENTINE

変更箇所	詳細
マルテッリ	新規に追加しました。コマンドは S 大剣装備中に ↓ ↘ → + S となります。
フォルベッリ	新規に追加しました。コマンドは HS 大剣装備中に ↓ ↘ → + HS となります。 マルテッリがヒットした後に連続して発動可能です。

SIN KISKE

変更箇所	詳細
バックステップ	無敵時間を短縮しました。
→+P	ジャンプキャンセルを削除しました。
	受け身不能時間を増加しました。
育ち盛りだからな。	HS ボタンを連打することで再度カロリゲージを回復するようにしました。
跳びあがり	ジャンプ直後から必殺技でキャンセル可能にしました。

ELPHELT VALENTINE

変更箇所	詳細
防御力	若干低下しました。
立ち HS	追加攻撃を必殺技キャンセル可能にしました。
	追加攻撃の攻撃レベルを低下しました。
ジャンプ S	攻撃判定を縮小しました。
ジャンプ HS	攻撃判定を拡大しました。
射撃 (Miss トラヴァイエ)	通常ショット後の後退距離をやや増加しました。
射撃 (Miss コンフィール)	ガード不能判定になるまでの時間を延長しました。

LEO WHITEFANG

変更箇所	詳細
→+P	上半身無敵を削除し、上中段攻撃へのアーマー技に変更しました。
	立ち P としゃがみ P 以外からのガトリングルートを削除しました。
	ヒット時の吹き飛びを大幅に強くしました。
立ち HS	やられ判定を増加しました。

JOHNNY

変更箇所	詳細
ミストファイナー	バックサイ中のミストファイナーに対してフォルトレスディフェンスを張った際、一定量のダメージが入るようにしました。
	バックサイ中にガードさせた際のヒットバックを無くしました。
ツヴァイハンダー	攻撃レベルを低下しました。

JACK-O'

変更箇所	詳細
爆発	再発動可能までの時間を短くしました。
各種 サーヴァント	レベル1、2の時に攻撃を受けると一回で消滅するようにしました。
	爆発のカウントダウン中、無敵にしました。

JAM KURADOBERI

変更箇所	詳細
祓斧	出始めから絶勁でキャンセル可能にしました。 →を入力せずにPボタンを押すと従来通りのタイミングで派生します。
百歩沁鐘	ヒット時の横方向への吹き飛びを強くしました。
戀崩嬢	投げ無敵時間を延長しました。

RAVEN

変更箇所	詳細
→+P	ジャンプキャンセルを削除しました。
シャルフ・クーゲル	興奮度に応じてヒット数が増えるようにしました。
グラオザーム・インプルス	興奮度に応じて攻撃発生時間が変化するようにしました。

KUM HA-EHYUN

変更箇所	詳細
四寅剣（後ろ派生）	入力受付時間を緩和しました。 → ↓ ↘ + K長押しから、やや待って後ろ要素を入れても派生します。
隼落とし（後ろ派生）	ヒット時の吹き飛びを強くしました。

DIZZY

変更箇所	詳細
各種 通常技	やられ判定を縮小しました。
ジャンプ P 及び ジャンプ K	ジャンプ D 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 S	地上カウンターヒット時、相手が浮き上がるようにしました。
	空中の相手にヒットした際の吹き飛び方向を変更しました。
独りにしてください 及び 独り過ぎるとこうなります	ステージ端で跳ね返るようにしました。
魚を捕る時に使ってたんです 及び 焼き魚が欲しい時に…	ステージ端でも画面内に発生するようにしました。
木の实をとる時に使ってたんです 及び 焼き栗が欲しい時に…	ヒットストップ時間を変更しました。
	攻撃判定を拡大しました。
木の实をとる時に使ってたんです	初段発生後の上昇スピードを増加しました。
焼き栗が欲しい時に…	2 段目の攻撃レベルを増加しました。
空中 S・HS 版 よく喧嘩相手になってくれました	攻撃発生時間を早くしました。
D 版 よく喧嘩相手になってくれました	相手の攻撃を耐えた後、上下方向にも相手を追いかけるようにしました。
バーストインペリアルレイ	特定状況でバーストゲージを回収しない不具合を修正しました。

以上、引き続き弊社製品のご愛顧のほど、宜しくお願ひ申し上げます。

【本ロケーションテストの情報や web アンケートはこちらから】

GUILTY GEAR Xrd REV 2 ティザーサイト

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