

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 2 月 11 日～12 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 ティザーサイト

<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。

※第一回ロケテストからの変更点ではございません。

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

●スタイリッシュタイプ

- ・ダッシュタイプが通常のキャラクターのみ、一定時間前に歩くと自動で前ダッシュに移行するようにしました。

●一部アクション

- ・各キャラクターの一部アクションにおいて、動作の見た目を改善しました。

●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。
- ・テンションゲージを消費するタイミングを時間停止と同時にしました。
- ・発動前に攻撃を受けるとカウンターヒットになるようにしました。

●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

- ・カメラ効果など、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	新規の技に変更しました。
ガンフレイムフェイント	前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 ガンフレイム	前ダッシュの慣性による影響を受けるようにしました。
空中バンディットリヴォルバー	2 段技に変更しました。
	攻撃レベルを増加し、吹き飛び方向を変更しました。
ぶっきらぼうに投げる	コマンド完成時に上方向が入力されていると発動しないようにしました。
ドラゴンインストール 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よう変更しました。

KY KISKE

変更箇所	詳細
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削除しました。
→+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。
	地面に接している足元部分のやられ判定を増加しました。
スタンエッジ・チャージアタック	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。
セイクリッドエッジ	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
立ちやられ	やられ判定を拡大しました。
しゃがみやられ	やられ判定を拡大しました。
→+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。
→+HS	内側部分の攻撃判定を増加しました。
しゃがみ K	立ち P やしゃがみ P から、↘+K と入力してもしゃがみ K が出るようにしました。
ジャンプ D	気絶値を標準にしました。
オーバーヘッド・キッス	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	ロマンキャンセルなどの時間停止中にボタンを離した際、停止時間解除後にイルカが射出されるようにしました。
	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。
お見逃しなく	ボールを踏みつけた瞬間からヒット効果に変化するようにしました。
燕穿牙?	吹き飛びを変更し、画面端でバウンドするようにしました。
一撃必殺技（発動）	内側部分の攻撃判定を増加しました。

MILLIA RAGE

変更箇所	詳細
しゃがみやられ	やられ判定を拡大しました。
→+P	1 段技に変更しました。
ダストアタック	クローミングローズ発動中にバラを生成しないようにしました。
ジャンプ HS	新規の技に変更しました。
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。
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 サイレントフォース	ヒット時の吹き飛びと受け身不能時間を増加しました。
HS サイレントフォース	新規に追加しました。コマンドは 空中で ↓ ↙ ← + HS となります。
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	発動後に生成するバラが、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バウンドに変更しました。
	初段ダメージ補正を追加しました。
エディ召喚～戻し	全体硬直を増加しました。
エディ召喚～移動攻撃	やられ判定を拡大しました。
エディ召喚～対空攻撃	やられ判定を拡大しました。
エディ召喚～影溜り	再出現時に影溜まりを生成するようにしました。
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。
	全体硬直を増加しました。
影溜まり	やられ判定を拡大しました。
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。
→+HS	内側部分の攻撃判定を強化しました。
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、吹き飛び高さを増加しました。
ハンマフォール	移動速度を増加しました。
	ハンマフォールブレイキに派生できる時間を延長しました。
ハンマフォールブレイキ	相手がガードモーションを取らないようにしました。
	動作中にカウンターヒットを受けないようにしました。
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。
I.C.P.M.	ダウンしている相手へのダメージを増加しました。

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。
空中 αブレード	上方向の攻撃判定とやられ判定を共に拡大しました。
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。
γブレード	ロマンキャンセル時、飛び道具が発生するタイミングを早めました。
手裏剣	ダメージを増加しました。
	技の性質を一般的な飛び道具と同様にしました。
蜚気楼	カウンターヒット時の相手の吹き飛びを増加しました。

FAUST

変更箇所	詳細
立ちやられ	やられ判定を拡大しました。
ダストアタック	相手の飛び道具を跳ね返すことができるようにしました。 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。
メッタ斬り	ヒット演出中の攻撃を空振りにくくしました。
各種 何が出るかな？	複数の新規アイテムを追加しました。
爆弾	攻撃判定の持続時間を短くしました。
愛	ロマンキャンセル時、飛び道具が発生するタイミングを早めました。
刺激的絶命拳	上方向の攻撃判定を拡大しました。

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。
→+HS	空中ガード可能にしました。
しゃがみ HS	被カウンターヒット時間を短縮し、キャンセル可能時間をやや短くしました。
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。
雷影鎖撃	コマンドを → ↓ ↘ +K に変更しました。
羅鐘旋	コマンド完成時にレバーの上方向が入力されていると発動しないようにしました。
鵠の構え	コマンドを ↓ ↙ ← +HS に変更しました。
	各種攻撃をヒットさせた際、HS ボタンによる構え解除を出なくしました。
	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。
鍼夜煌	2 段目が空中の相手にもヒットするようにしました。
	全体的な吹き飛び方向を調整しました。

VENOM

変更箇所	詳細
空中やられ	やられ判定を拡大しました。
→+HS	密着状態の相手を押す判定を拡大しました。
しゃがみ HS	新規の技に変更しました。
足払い	攻撃判定を拡大しました。
スティンガーエイム	コマンド入力直後に下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ようにしました。
カーカスライド	コマンド入力直後に後ろ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ようにしました。
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。
	気絶値を低下しました。

I-NO

変更箇所	詳細
前ダッシュ中↘	動作後の空中前ダッシュの軌道を変更しました。
→+P	キャンセル受付時間を延長しました。
→+S	新規に追加しました。
→+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。
	被カウンターヒット時間を短縮しました。
ジャンプ HS	被カウンターヒット時間を短縮しました。
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。
P 狂言実行	攻撃を当てた後に発動できる必殺技を増加しました。
消毒メソッド	背面部分の投げ判定を削除しました。
地上 消毒メソッド	やられ中の相手にヒットするようにしました。
	攻撃発生時間を遅くしました。
	上昇中、密着状態の相手を押す判定を拡大しました。

BEDMAN

変更箇所	詳細
防御力	低下しました。
前ダッシュ	全体硬直時間と当身判定時間を短縮しました。
バックステップ	動作後半のやられ判定を拡大しました。
空中特殊移動	移動しながらジャンプ攻撃を出す際の先行入力受付時間を増加しました。
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。
立ち K	→+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 K	立ち HS 及び→+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。
近距離立ち S	→+HS へのガトリングコンビネーションルートを削除しました。
しゃがみ 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
ジャンプ P	キャンセルして大剣を収納できるようにしました。
ジャンプ K	キャンセルして大剣を収納できるようにしました。
ジャンプ S (大剣射出時)	ジャンプ P 及びジャンプ 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。
コンビネーション (しゃがみ P~P~P)	新規に追加しました。
コンビネーション (立ち P~←+K)	削除しました。
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 (空中可) 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 (空中可) 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。
ジャンプ K	キャンセル受付時間を延長しました。
	受け身不能時間を短縮し、吹き飛びを変更しました。
	ステージ端バウンドを削除しました。
ジャンプ HS	やられ判定を拡大しました。
ジャンプ D	吹き飛びを変更しました。
	根本部分の攻撃判定を強化しました。
	受け身不能時間を増加しました。
地上ビークドライバー	攻撃判定を縮小しました。
がむしゃらに突いてみた	徐々に攻撃力と前進速度が増加し、カロリーゲージを消費するようにしました。
	ヒット時に相手が立ちやられになるようにし、多段ヒットしやすくしました。
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。
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ーゲージを回復するようにしました。
空中ビークドライバー	動作後に空中で再行動可能にしました。
	受け身不能時間を短縮し、吹き飛びを変更しました。
	ステージ端でバウンドするようにしました。
	2 段目部分の攻撃力を増加しました。

ELPHELT VALENTINE

変更箇所	詳細
防御力	低下しました。
→+P	出始めの上半身部分のやられ判定を削除しました。 ヒット時のよろけ時間を延長しました。
立ち HS	受け身不能時間を短縮しました。
ジャンプ S	基底ダメージ補正を削除しました。 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。
ジャンプ D	発生直前にロマンキャンセルした際、攻撃判定が発生するようにしました。
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。 ロマンキャンセルの時間停止中に照準を操作できるようにしました。
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。
転がる～Miss トラヴァイエを構える	新規に追加しました。コマンドは↓ ↘ → + K となります。
ジャッジベターハーフ	コマンドを↓ ↘ → ↓ ↘ → + K に変更しました。

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。 ヒット時の吹き飛びを大幅に強くしました。 →+P からの各種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 K	→+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。
近距離立ち S	→+P 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。
遠距離立ち S 後に P	相手の必殺技等を耐えた際、通常ガード同様の削りダメージを受けるようにしました。
立ち HS	やられ判定を拡大しました。
立ち HS 後に P	相手の必殺技等を耐えた際、通常ガード同様の削りダメージを受けるようにしました。
しゃがみ HS	攻撃発生時間を早くしました。
S グラヴィエットヴァーダ	発生後、本体が攻撃を受けた際に消失なくしました。

JOHNNY

変更箇所	詳細
立ち K	やられ判定を拡大しました。
	全体硬直を増加しました。
しゃがみ HS	空中ガード可能にしました。
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られた際、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。
ミストファイナー・構え	空中でも前後へのステップを可能にしました。
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
各種 ゴースト	本体がダメージを受けた際、サーヴァント生成までの時間が初期化されるようにしました。
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。
ゴーストを拾う	ゴーストを持ち上げている間も、ゴーストの経験値が増加するようにしました。
爆発	再発動可能までの時間を短くしました。
	爆発のカウントダウン中、サーヴァントが無敵になるようにしました。
	削りダメージを増加しました。
アイギスフィールド	範囲内にいるゴーストとサーヴァントが攻撃を受けた際、体力が減少しないようにしました。

JAM KURADOBERI

変更箇所	詳細
しゃがみやられ	やられ判定を拡大しました。
立ち K	立ち 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。
→+K	攻撃力を低下しました。
	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。
近距離立ち 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。
足払い	攻撃判定を拡大しました。
龍刃	ヒット時の吹き飛びを前方向に統一しました。
龍刃（超強化）	ヒット時の吹き飛びを増加しました。
地上逆鱗（超強化）	ヒット時の吹き飛び変更しました。
劔楼閣	攻撃判定を拡大しました。
	受け身不能時間を増加しました。
派生劔楼閣（超強化）	動作後、空中ダッシュ回数が初期化されるようにしました。
爆蹴	各種派生行動への先行入力受付時間を増加しました。
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。
	ガード時の R.I.S.C.レベル上昇量を低下しました。
	受け身不能時間を増加しました。
	千里沁鐘に派生できるようにしました。コマンドは HS となります。
秘斧	絶勁への先行入力受付時間を増加しました。
戀崩嬢	投げ無敵時間を延長しました。
爆・碎神掌	吹き飛ばし高さがヒット数の影響を受けなくしました。
	クリーンヒットの受付時間を増加しました。
	クリーンヒット時の有利時間を増加しました。

RAVEN

変更箇所	詳細
興奮度	一定時間経過で減少するようにしました。
→+P	ジャンプキャンセルを削除しました。
グラオザーム・インプルス	興奮度によって攻撃発生時間が変化するようにしました。
	ヒット時に興奮度が上昇するようにしました。
シャルフ・クーゲル	興奮度に応じてヒット数が変化するようにしました。
ここにされたい	攻撃を耐えた際の興奮度の上昇量を増加しました。
	ガード不能攻撃を耐えられないようにしました。
	紫色ロマンキャンセルになるまでの時間を短縮しました。
バッケン・ツヴァイク	ヒット時に興奮度が上昇するようにしました。
フェアツヴァイ・フェルト	ヒット時に興奮度が上昇するようにしました。
ゲルトライヤー	演出後に興奮度が減少するようにしました。

KUM HA EHYUN

変更箇所	詳細
バックステップ	やられ判定を縮小しました。
空中やられ	やられ判定を縮小しました。
しゃがみ P	しゃがみ P 及びしゃがみ S を除く各種通常攻撃への派生可能タイミングを早めました。
しゃがみ K	しゃがみ HS を除く各種通常攻撃への派生可能タイミングを早めました。
ジャンプ K	攻撃判定を拡大しました。
ジャンプ ↓ + K	攻撃判定を拡大しました。
四寅剣（長押し）	内側の攻撃判定を拡大しました。
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、やや待って後ろ方向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。
遠距離立ち S	ジャンプキャンセル可能にしました。
← + S	攻撃レベルを増加しました。
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。
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。
木の実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。
木の実をとる時に使ってたんです	1 段目発生後の上昇スピードを増加しました。
	2 段目の攻撃レベルを増加しました。
よく話し相手になってくれました	攻撃判定を拡大しました。
空中 S・HS 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 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。
	攻撃判定を拡大しました。
	ヒット効果を全般的に強化しました。
消灯しようと思ったら… 及び はじめはただの明かりだったんです	やられ判定を縮小しました。
	発生後、本体が攻撃を受けた際に消失しなくなりました。
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。
	生成位置をやや前方に移動しました。
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。
ガンマレイ	ヒット時の吹き飛び量を変更しました。

以上、引き続き弊社製品のご愛顧のほど、宜しく願い申し上げます。

【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/