

アーケード版『GUILTY GEAR Xrd -SIGN-』

Ver.1.10 ロケーションテスト 一部変更点リスト (WEB 閲覧用)

本資料にて Ver.1.04 (家庭用新規追加キャラクターに関しては現行バージョン) からの一部変更点をご紹介します。

是非ロケテストにお越しいただき、「Ver.1.10」で巻き起こるバトルの予感をお楽しみ下さい。

ご注意

- ・本資料は Ver.1.10 の調整点の **一部** を抜粋して記載しております。
 - ・ロケテスト期間中、より詳細な調整点一覧資料を会場の店舗様に設置致します。
- 是非こちらの資料もご覧いただき、テストプレイと併せてお楽しみ下さいませ。
- ・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。

※コマンド表記はキャラクターが右向き時のものです。

共通項目の変更点

▼ゲーム全体

- ・「シン=キスク」「エルフェルト=ヴァレンタイン」「レオ=ホワイトファンク」が使用可能となりました。
- ・全キャラクターにつきまして、バトルバランスの調整を行いました。詳細は下記を参照ください。
- ・ボタン入力や前ダッシュ入力などの先行受付時間を延長しました。
- ・必殺技や覚醒必殺技など、一部コマンド技を入力しやすくしました。
- ・飛び道具をブリッツシールドで弾いた際、相手キャラクター本体が近くにいると弾かれるようになりました。
- ・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。
- ・相手が青色サイクバーストを発動中にロマンキャンセルを発動した際、赤色ロマンキャンセルが発動するようになりました。
- ・低い位置でニュートラル受け身を取った際の挙動を変更しました。



SOL BADGUY

●変更点詳細

技名	変更内容
ジャンプ D	カウンターヒット時の受け身不能時間を増加しました。
ガンフレイム	黄色ロマンキャンセルの受付時間を若干短縮しました。
砕ける	降下前のやられ判定を拡大しました。
	降下部分をガードされた際、距離を離れにくくしました。
	始動ヒット時のダメージ補正 85 を追加しました。
ライオットスタンプ	攻撃力を 10・30 から 30・50 に上昇しました。
	始動ヒット時のダメージ補正 75 を追加しました。
グランドヴァイパー	追加入力によるヒット数が増加しやすくなりました。
ファフニール	攻撃レベルを 4 から 3 に低下し、ガードさせた後の有利時間が+2 フレームになりました。
	カウンターヒット時に相手が転がる時間を減少しました。



KY KISKE

●変更点詳細

技名	変更内容
地上スタンエッジ	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
	黄色ロマンキャンセルの受付時間が延長しました。
スタンディッパー	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
スプリットシエル	攻撃レベルを 2 から 4 へと上昇しました。
セイクリッドエッジ	発生を 5+3 フレームから 4+3 フレームへと変更しました。
	発生後即座にロマンキャンセルを発動した際、飛び道具が出るようにしました。
	ザトーのドラムカーシェイドなどで跳ね返せなくなりました。



MAY

●変更点詳細

技名	変更内容
イルカさん・横 (HS)	攻撃Lvが 3 → 4 になりました。
オーバーヘッド・キス	コマンドを「相手の近くで → ↓ ↘ + K」に変更しました。
拍手で迎えてください	各ボタンの入力優先順位を変更しました。
	コマンド入力後すぐにボタンを離しても待機状態が継続するようにしました。
	設置完了後に対応ボタンを離すことで射出します。
	攻撃判定の発生 13 フレームから 10 フレームに変更しました。
イルカ搭乗	攻撃力を一律 50 に変更しました。
	相手に当たった後、空中ダッシュでキャンセルしやすくなりました。



MILLA RAGE

●変更点詳細

技名	変更内容
→+K	攻撃レベルを 4 から 2 に変更しました。
デッドアングルアタック	モーションを変更し、ヒット時に横に吹き飛ばすようにしました。
ディジタリス	カウンターヒット時の受け身不能時間を増加しました。
	硬直を 23 フレームから 26 フレームに増加しました。
	始動ヒット時のダメージ補正を 80 から 75 に変更しました。
ウインガー	ヒット時の吹き飛び方を端バウンドからころがりダウンに変更しました。
	ヒット時の強制ダメージ補正を削除し、
	始動ヒット時のダメージ補正 90 及び最終段の R.I.S.C.レベル減少値 15 を追加しました。



ZATO=1

●変更点詳細

技名	変更内容
影溜まり	相手の攻撃で消されるようにしました。
影溜まりエディ召喚	影溜まりからエディを召喚した際、エディゲージを若干消費するようにしました。
デッドマンズ・ハンド	コマンドを「↓ ↙ ←+D」に変更しました。
	補正がかかるタイミングを変更し、実ダメージを増加しました。
	エディゲージの残量が多いとき、攻撃力が若干上昇するようになりました。
	受け身不能時間を増加しました。
ブレイク・ザ・ロウ	黄色ロマンキャンセルの受付時間を減少しました。
グレート・ホワイト	ヒット時の相手の吹き飛びを小さくしました。
	ヒット時の強制ダメージ補正 80 を追加しました。
エディゲージ	破壊状態からのエディゲージ回復速度を遅くしました。
	覚醒必殺技などの一部演出中にエディゲージが回復しなくなりました。



POTEMKIN

●変更点詳細

技名	変更内容
立ちP	攻撃レベルを 0 から 1 に変更しました。
ハンマフォール	攻撃判定を前方に拡大しました。
トリシューラ	発生直前に黄色ロマンキャンセルをした際、飛び道具が発生するようにしました。
	ヒット時の相手の浮きを低くしました。
	通常ヒット時の受け身不能時間を減少しました。
	カウンターヒット時の受け身不能時間を増加しました。
ホーミングダッシュ	ホーミングダッシュを追加しました。



CHIPP ZANUFF

●変更点詳細

技名	変更内容
しゃがみ S	カウンターヒット時によろけを誘発するようにしました。
毅式迷彩	見た目を変更しました。
毅式転移 (HS)	全体硬直を 26 フレームから 20 フレームへと変更し、S 版と同様にしました。
	出現位置を若干高くしました。
蜃気楼	カウンターヒット時に相手が吹き飛ばすようにしました。
残星狼牙	ヒットした瞬間の相手の挙動を変更しました。
	最終段の攻撃力を 110 から 150 に増加しました。



FAUST

●変更点詳細

技名	変更内容
遠距離立ち S	発生前と発生後のやられ判定を前方に拡大しました。
	攻撃力を 38 から 34 に低下しました。
ジャンプ↓+K	低い高度でも出せるようにしました。
メッタ斬り	二段目以降の判定を地上ガード及び空中フォルトレスディフェンス可能にしました。
後方移動	受け身不能時間を増加しました。
	ヒット時の相手の浮き方を変更しました。
	攻撃力を 40 から 24 に低下しました。
地上やられ	一部やられモーションの判定を拡大しました。



AXL LOW

●変更点詳細

技名	変更内容
立ち P	攻撃判定を拡大しました。
鎌閃撃	受け身不能時間を増加し、ダウンが奪えるようになりました。
	発生直前に黄色口マンキャンセルをした際、飛び道具が発生するようにしました。
	始動ヒット時のダメージ補正を追加しました。
	派生入力の受付時間を早くしました。
弁天刈り	入力の優先順位を鎌閃撃より上位に変更しました。
	ヒットストップを増加しました。
天放石	上段・下段共に始動部分を黄色口マンキャンセル対応にしました。
鷓の構え 上段	攻撃判定を拡大しました。
鷓の構え 中段	攻撃判定を下方向に拡大しました。
	攻撃発生より前にやられ判定が伸びるようにし、攻撃後もやられ判定が残るようにしました。
鷓の構え 下段	攻撃判定とやられ判定を低くし、攻撃発生より前にやられ判定が伸びるようにしました。
	始動ヒット時のダメージ補正を追加しました。



VENOM

●変更点詳細

技名	変更内容
ボール生成	ボール生成中に他攻撃ボタンを押し続けると、対応したボールを生成するように変更しました。
	P ボール生成の P ボールの位置を若干下方向に移動しました。
トップスピン、バックスピン	生成したボールにスティンガーエイム及びカーカスライドを当てた際、ボールのレベルが強化されるように変更しました。
Qv	ヒット時の相手の吹き飛び方を弱めました。
	ホールドすると攻撃レベルが上昇するようにしました。
ダークエンジェル	ヒット数を 6 ヒット増加しました。
ビショップランアウト	弾きなおすタイミングを早めました。
	効果時間を減少しました。



SLAYER

●変更点詳細

技名	変更内容
→+P	カウンターヒット時、横の吹き飛びを増加してバウンドしやすくしました。
	ステージ中央でも壁バウンドするように変更しました。
血を吸う宇宙	攻撃力を 72 から 90 に上昇しました。
	ヒット後の有利時間を減少しました。
	ヒット後の距離を遠くしました。
ダンディーステップ (P) →パイルバンカー	突進力を増加しました。
	カウンターヒット時の挙動を壁バウンドに変更しました。
	攻撃力を 80 から 70 に減少しました。
	硬直中が被カウンターヒットになりました。
ダンディーステップ (K) →パイルバンカー	ノーマルヒット時に壁に張りつくようにしました。
	ヒット時の強制ダメージ補正 70 を追加しました。
	R.I.S.C.レベル減少値を 6 から 10 に変更しました。
	硬直中が被カウンターヒットになりました。
デッドオンタイム	ヒットストップを追加しました。
	気絶攻撃力を 0 から 70 に変更しました。
	突進力を増加しました。
	突進後の硬直を 31 フレームから 39 フレームに増加しました。
空中受け身	受け身成立時の無敵時間が他キャラクターより短い不具合を修正しました。



I-NO

●変更点詳細

技名	変更内容
遠距離 S	持続時間を 5 フレームから 7 フレームに増加しました。
	カウンターヒット時によろけを誘発するようにしました。
大木をさする手 (HS)	ヒット時の相手の吹き飛び方を変更しました。
	ステージ端に張りつくようにしました。

	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
狂言実行 (HS)	フルヒット後に跳ね返るよう挙動を変更しました。
	最大溜めの溜め時間を減少しました。
消毒メソッド	持続時間を増加しました。
	膝上部分に無敵を追加しました。
	硬直の被カウンターヒットを削除しました。



BEDMAN

●変更点詳細

技名	変更内容
しゃがみ HS	ジャンプキャンセル可能になりました。
	ヒット時に手前側へ相手が吹き飛ばすようにしました。
	↓及び↘入力版に始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
→+HS	発生を 21 フレームから 33 フレームに変更しました。
	動作後半に投げ無敵を追加しました。
	カウンターヒットでよろけを誘発するようにしました。
へみジャック	全体硬直を 83 フレームから 68 フレームに減少しました。
	飛び道具部分の相手を追いかける速度を上昇しました。
	飛び道具部分が攻撃を受けたときののけぞり量を上昇しました。
前ダッシュ	全体硬直を 44 フレームから 39 フレームに減少しました。
	当て身部分の発生タイミングを 4 フレーム目から 3 フレーム目に早めました。
	当て身成功時の硬直時間を減少し、出現位置を遠くしました。
浮遊	通常技キャンセル時の上方向への移動量を増加しました。
	通常ジャンプからの上移動の入力猶予を見直し、浮遊を出しやすくしました。
ホーミングダッシュ	各種行動でキャンセル可能になりました。



RAMLETHAL VALENTINE

●変更点詳細

技名	変更内容
ジャンプ↑+D	受け身不能時間を減少しました。
	攻撃力を 50 から 40 に減少しました。
	硬直時間を 20 フレームから 28 フレームに増加しました。
ジャンプ D	カウンターヒット時にステージ端で壁バウンドを誘発するようにしました。
	始動ヒット時のダメージ補正 80 を追加しました。
	硬直時間を 20 フレームから 28 フレームに増加しました。
ジャンプ↓+D	発生を 18 から 11 に変更しました。
	ヒット時に下方向へ吹き飛ばすようにしました。
	硬直時間を 20 フレームから 28 フレームに増加しました。
ジャンプ大剣攻撃指示	ジャンプ→+S・→+HS の全体硬直を 29 フレームから 35 フレームに、 ジャンプ↓+S・↓+HS の全体硬直を 26 フレームから 37 フレームに増加しました。
コンビネーション (P) K	前進距離を増加しました。
	←+K へのコンビネーションルートを追加しました。
ダウロ (発光版)	硬直を 15 フレームから 16 フレームに増加しました。
	入力猶予を減少しました。
	最後に斜め下へ入力したときのみ発光版が発生するよう変更しました。
カルヴァドス	発生を 12+10 から 7+7 に変更しました。
	攻撃力を一段あたり 7 から 8 に上昇しました。
	硬直を 29 フレームから 31 フレームに増加しました。



SIN KISKE

●変更点詳細

技名	変更内容
----	------

→+P	ジャンプキャンセル可能になりました。
	硬直を 15 フレームから 18 フレームに増加しました。
ホークベイカー	遠距離ヒット時でも相手を浮かせるようにしました。
	遠距離ヒット時の受け身不能時間を近距離ヒット時と同様にしました。
	遠距離ヒット時の吹き飛び量を小さくしました。
エルクハント	持続を 5 フレームから 6 フレームに増加しました。
	硬直を 12 フレームから 11 フレームに減少しました。
	攻撃発生時の攻撃判定とやられ判定を増加しました。
	始動ヒット時のダメージ補正 90 を追加しました。
	ヒット時の相手の浮きを高くしました。
空中ビークドライバー	着地硬直を削除しました。
R・T・L	高速で派生入力を繰り返した際、その場で静止する不具合を修正しました。



ELPHELT VALENTINE

●変更点詳細

技名	変更内容
遠距離 S	攻撃レベルを 3 から 2 に低下しました。
ベリーバイン	爆発前にやられ判定を追加し、敵に攻撃されると弾かれるように変更しました。
	エルフェルト本体が攻撃を受けると、不発するように変更しました。
	飛び道具と相殺した際、その場で爆発するよう変更しました。
ブライダルエクスプレス	地上・空中版共に基底補正を追加しました。
Miss コンフィール	カウンターヒット時に相手が吹き飛ばす高さを増加しました。
Miss トラヴァイエ	リロード時のテンションゲージ増加量を 200 から 100 に減少しました。



LEO WHITEFANG

●変更点詳細

技名	変更内容
立ち K	→+P へのガトリングルートを追加しました。

グラヴィエツヴァーダ (S)	射程が無限になりました。
	攻撃判定を下方向に拡大しました。
グラヴィエツヴァーダ (HS)	速度を低下させました。
	攻撃判定を下方向に拡大しました。
カルタスゲシュトウバー・ドリット (派生)	投げ無敵を追加しました。
ブリュンヒルドの構え〜カーンシルト	攻撃力を 60 から 90 に上昇しました。
	出始めのみ黄色ロマンキャンセルに対応しました。
ズイーガシュバラダ	ヒット時サイクバースト不能に変更しました。
	ヒット後の有利時間を 2 フレームから 3 フレームに増加しました。