

GUILTY GEAR プレイヤー、オペレーター様各位

2016年7月18日

アークシステムワークス株式会社 “TEAM RED”

GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-
PS4/PS3 日本版 : Ver.1.03 パッチ配信のご案内
APM (アーケード) : Ver.1.10 ロケーションテストのご案内

平素より、弊社製品をご愛顧頂き、誠にありがとうございます。

2016年5月26日に発売致しました『GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-』PS4/PS3版(以下CS版)につきまして、下記の通りVer.1.03パッチを配信致しました。また、アーケード版(以下AC版)につきまして、2016年7月19日よりVer.1.10ロケーションテストを「セガ秋葉原1号館」「クラブセガ新宿西口」「セガ神楽坂」にて実施いたします。各プラットフォームの追加・変更点詳細は下記をご参照ください。

【 AC 版 コンテンツ追加項目 】

No,	概要	内容
1	プレイアブルキャラクターの追加	プレイアブルキャラクター「琴 慧弦」「レイヴン」「ディズイー」がプレイ可能となります。
2	プレイヤーズギルドの拡張	上記3キャラクター追加に伴い、プレイヤーズギルドを更新いたします。
3	ゲームバランスの調整	全般的なゲームバランスの調整を実施いたします。詳細は後述ページをご覧ください。

【 CS 版 コンテンツ追加項目 】

No,	概要	内容
1	ディズイーの追加	プレイアブルキャラクター「ディズイー」追加に伴う必要なデータがインストールされます。 ※ストアでの販売は7月19日からとなります。
2	コスチュームの追加	追加アレンジコスチューム「エルフェルト (SIGN Version)」追加に伴うデータがインストールされます。 ※ストアでの販売は7月19日からとなります。
3	ロビーアバターの追加	新規ロビーアバターとして「ディズイー」および「エルフェルト (SIGN Version)」の2点が追加されます。 このコンテンツは「釣り」で入手可能です。
4	バトルBGMの追加	追加バトル用BGMが利用可能となります。 このコンテンツは「釣り」またはワールドドル(ゲーム内通貨)にて入手可能です。
5	ゲームバランス調整	全般的なゲームバランスの調整を実施いたします。詳細は後述ページをご覧ください。

【 CS 版 機能改善・不具合修正項目 】

No,	概要	内容
1	オンライン	全般的なオンラインモードの安定性向上を図りました。
2	誤字脱字の修正	テキスト全般におきまして、誤字・脱字の修正を行いました。

【 AC 版・CS 版共通 バランス調整項目 】

No,	概要	詳細
1	バランス調整	全般的なバトルバランスの調整を実施します。詳細は以下をご覧ください。 本調整に伴い、COMBO や MISSION の内容が本バージョンに即した内容に更新されます（CS 版のみ）

バトルシステムの変更点

▼ゲーム全体

●デッドアングルアタック

・コマンド成立後に相手が裏に回るとデッドアングルアタックが発動せず、不自然に無敵が残る不具合を修正しました。※修正は AC 版のみとなります。CS 版は Ver.1.02 時点で修正済みです。

●青色サイクバースト

・アーマー技で耐えられた場合、ガードされた時と同じ挙動（打撃無敵ではなくなる）になるよう仕様を変更しました。

・攻撃を受けたと同時にサイクバーストを発動すると、通常よりも 1 フレーム早くサイクバーストが発動する不具合を修正しました。※修正は AC 版のみとなります。CS 版は Ver.1.02 時点で修正済みです。

・攻撃やられのヒットストップ中にサイクバーストを入力し、サイクバースト発動前に相手が覚醒必殺技を発動すると、やられ側にサイクバーストの無敵が付加されてしまう不具合を修正しました。※CS 版のみの不具合となります。

●ブリッツシールド

・攻撃を受け止めたあとに無敵が切れる時間が一律ではない現象を修正しました。

修正前 攻撃を受け止めたあとヒットストップが切れてから全体 12 フレーム目まで無敵。13 フレーム目から無敵消失

修正後 攻撃を受け止めたあとヒットストップが切れると無敵消失（行動可能）

※修正は AC 版のみとなります。CS 版は Ver.1.02 時点で修正済みです。

SOL BADGUY

変更箇所	詳細
しゃがみ姿勢	やられ判定を縦に拡大しました。
立ちやられ	上段やられ、下段やられのやられ判定を拡大しました。
垂直ダウン～仰向けダウン	やられ判定を拡大しました。
前のめりダウン	やられ判定を拡大しました。
→+HS	攻撃の持続フレーム中に被カウンター判定が切れてしまっていた不具合を修正しました。
空中投げ	技後、落下を開始するまでの硬直を4フレーム増加しました。

KY KISKE

変更箇所	詳細
仰向けダウン	やられ判定を拡大しました。
前のめりダウン	やられ判定を拡大しました。
↘+HS	キャンセル受付時間を4フレーム延長しました。
ジャンプ S	下方向の攻撃判定を拡大しました。
スプリットシエル	よろけ時間を2フレーム（よろけ回復時1フレーム）増加しました。

MAY

変更箇所	詳細
しゃがみやられ	やられ判定を縦に拡大しました。
→+HS	一定時間ボタンを押し続けると、自動的に最大タメ版が出るようにしました。
ジャンプ HS	攻撃力を35から38に増加しました。
ジャンプ D	攻撃力を33から35に増加しました。
拍手で迎えてください(S版)	イルカに搭乗した攻撃ヒット時の画面端張り付き時間を4フレーム短縮し、他ボタン発動時の性能に合わせました。

MILLIA RAGE

変更箇所	詳細
しゃがみ姿勢	やられ判定を縦に拡大しました。
地上ダッシュ	動作中のやられ判定を均一にしました。
アイアンセイバー	密着状態で一定時間相手にヒットしなかった場合、攻撃を終了するようにしました。
タンデムトップ(HS版)	赤色ロマンキャンセル時、飛び道具部分が本体に追従しなくしました。

ZATO=1

変更箇所	詳細
地上ダッシュ	動作中のやられ判定を均一にしました。
仰向けダウン	やられ判定を全体的に拡大しました。

POTEMKIN

変更箇所	詳細
しゃがみ姿勢	やられ判定を下方向に縮小しました。
地上投げ	攻撃時バウンドするようになり、ロマンキャンセルから追撃できるようにしました。

CHIPP ZANUFF

変更箇所	詳細
立ち、しゃがみ姿勢	動作中のやられ判定を均一にしました。
立ち上段、下段やられ	やられ判定を前方に拡大しました。
→+P	攻撃判定終了後も続いていた被カウンター判定を攻撃判定消失と同時に消えるようにしました。
地上投げ	攻撃時バウンドするようになり、ロマンキャンセルから追撃できるようにしました。

FAUST

変更箇所	詳細
仰向けダウン	やられ判定を下方向に拡大しました。
ごーいんぐまいうえい (派生版)	攻撃力を 12 から 14 に増加しました。
極小ジャンプ	全体動作時間を 18 フレームから 16 フレームに短縮しました。
味見ッ!	受け身不能時間を 28 フレームから 32 フレームに増加しました。
ぐろーいんぐふらわー	最大タメ時の受け身不能時間を 54 フレームから 60 フレームに増加しました。
華だろ?俺、華だろ?	通常版の受け身不能時間を 28 フレームから 32 フレームにしました。
	最大タメ時の受け身不能時間を 40 フレームから 46 フレームに増加し、ヒット時の浮きを高くしました。

AXL LOW

変更箇所	詳細
鷓の構え	6 回攻撃した後に構え解除を出せなくしました。

VENOM

変更箇所	詳細
→+P	持続を 4 フレームから 7 フレームに増加し、ジャンプキャンセルに対応しました。 全体硬直は変わりません。
立ち HS	キャンセル可能時間を 3 フレーム延長しました。
ジャンプ HS	受け身不能時間を 14 フレームから 16 フレームに増加しました。
ボール生成	発動時のテンションゲージ増加量を 50 から 75 に増加しました。
スティンガーエイム	発動時のテンションゲージ増加量を 150 から 250 に増加しました。
カーカスライド	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。
QV	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。
マッドストラグル	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。
地上投げ	ブリッツシールドチャージアタックで追撃した際の不具合を修正しました。
	地上投げ後の追撃にサイクバーストを使用した際の不具合を修正しました。

SLAYER

変更箇所	詳細
ヘルタースケルター	着地時に投げ無敵を付与しました。
	黄色ロマンキャンセル時に飛び道具判定が残るようにしました。

I-NO

変更箇所	詳細
狂言実行(K版)	カウンターヒット時の横吹き飛びを抑え、バウンドを高くしました。
狂言実行(S版)	カウンターヒット時の横吹き飛びを抑え、バウンドを高くしました。
デッドアングルアタック	投げ無敵を 38 フレームから 33 フレームに短縮しました。

BEDMAN

変更箇所	詳細
地上投げ	投げ間合いを若干縮小（ソルと同等）にしました。

RAMLETHAL VALENTINE

変更箇所	詳細
大剣射出	発動前及び攻撃後、ラムレザルが攻撃をガードした際の再操作不能時間を 38 フレームに短縮しました。
コンビネーションC (PK←K)	最終段を空振りキャンセル可能にしました。
シルドデトルオ	カウンターヒット時の追撃可能時間を通常時と同様にしました。

SIN KISKE

変更箇所	詳細
しゃがみS	攻撃力を 32 から 27 に減少しました。
→+HS	攻撃力を 42 から 38 に減少しました。
足払い	基底補正 90%を追加しました。
ジャンプ→+HS	攻撃力を 44 から 36 に減少しました。
空腹モーション	紫色ロマンキャンセル不能にしました。
各種必殺技共通	「がむしゃらに突いてみた」「跳びあがり」以外の必殺技のテンションゲージ増加量を 150 から 100 に変更しました。
ビークドライバー	通常版 1 段目の攻撃力を 46 から 36 に減少し、硬直を 10 フレーム増加しました。 溜め版の攻撃力を 76 から 66 に減少しました。
空中ビークドライバー	攻撃力を 50 から 40 に減少しました。
エルクハント	基底補正を 90%から 85%に増加し、硬直を 2 フレーム増加しました。
育ち盛りだからな。	カロリーゲージ増加のタイミングを 25 フレーム目で 1000、 43 フレーム目で全回復になるよう変更しました。
R・T・L	攻撃力を 60 から 50 に減少し、空振り時に方向転換できないようにしました。

ELPHELT VALENTINE

変更箇所	詳細
空中投げ	相手落下時のバウンドを低くしました。
ベリーパン (手榴弾)	やられ判定を拡大しました。 相手に攻撃された際の吹き飛ぶ向きを相手キャラクター基準に変更しました。
ベリーパン (自爆)	爆発をガード可能にしました 爆発でダメージを受けた際の吹き飛びを高く変更しました。 基底ダメージ補正を 50 から 80 に増加しました。
転がる	打撃無敵時間を 16 フレームから 10 フレームに減少しました。
近距離立ち S	やられ判定を上方向に拡大しました。
遠距離立ち S	やられ判定を前方に拡大しました。
しゃがみ S	やられ判定を上方向に拡大しました。
しゃがみ HS	低姿勢になるまでのやられ判定を上方向に拡大しました。
→+HS	やられ判定を前方に拡大しました。
ジャンプ S	基底ダメージ補正 85%を追加しました。
Miss コンフィールを構える	リロード時のテンションゲージ増加量を 150 から 50 に、パーフェクトリロード時の増加量を 200 から 100 に、射撃時の増加量を 400 から 200 に低下しました。
Miss トラヴァイエを構える	リロード時のテンションゲージ増加量を 100 から 50 に、射撃時の増加量を 200 から 100 に低下しました。
突き上げる	攻撃レベルを 3 から 2 に低下し、やられ判定を上方向と前方に拡大しました。
射撃(Miss トラヴァイエを構える中)	通常版 (近距離) の攻撃力を 35 から 30 に、 MAX 版 (近距離) の攻撃力を 60 から 55 に減少しました。
ブライダルエクスプレス	攻撃レベルを 4 から 3 に低下しました。
空中ブライダルエクスプレス	着地硬直を 3 フレームから 7 フレームに増加しました。
垂直ダウン	やられ判定の推移を調整し、やられ判定を拡大しました。

LEO WHITEFANG

変更箇所	詳細
立ちガード	やられ判定を上方向に拡大しました。

JOHNNY

変更箇所	詳細
根性値	4 から 3 に低下しました。
前ステップ	テンションゲージ増加量を毎フレーム 30 から 15 に低下し、通常のダッシュキャラと同等にしました。
→+P	全体硬直を 3 フレーム増加しました。
→+K	攻撃レベルを 3 から 2 に低下しました。
遠距離立ち S	やられ判定を前方に拡大しました。
しゃがみ S	全体硬直を 5 フレーム増加し、やられ判定を前方に拡大しました。
立ち HS	攻撃力を 42 から 38 に低下し、やられ判定を前方に拡大しました。
しゃがみ HS	攻撃力を 48 から 42 に低下し、やられ判定を前方に拡大しました。
→+HS	攻撃力を 65 から 52 に低下し、やられ判定を前方に拡大しました。
足払い	1 段目の攻撃力を 25 から 30 に増加し、2 段目の攻撃力を 25 から 20 に低下しました。
ジャンプ S	根元のやられ判定を拡大しました。
ジャンプ D	攻撃力を 44 から 36 に低下しました。
ミストファイナー・構え	構え成立時、テンションゲージが増加しないようにしました。
各種ミストファイナー	地上・空中版共に発動時のテンションゲージ増加量を Lv1…100、Lv2…150、Lv3…200 に変更しました。
ミストファイナー・上段(Lv1)	地上・空中版共に攻撃力を 29 から 30 に増加しました。
各種ミストファイナー(Lv3)	地上版の攻撃力を 70 から 60 に、空中版の攻撃力を 60 から 55 に変更しました。
バックサイ	地上ガード状態の相手にミストファイナーをヒットさせた際、よろけを誘発するように変更しました。
	基底ダメージ補正を 70%から 60%にしました。
	相手に攻撃を受けた際、不自然にガード不能状態が続く不具合を修正しました。

JACK-O' VALENTINE

変更箇所	詳細
遠距離立ち S	硬直時間を 16 フレームから 20 フレームに増加し、やられ判定を拡大しました。
しゃがみ S	硬直時間を 18 フレームから 22 フレームに変更しました。
各種ゴースト	破壊された際、一定時間再びゴーストを設置できないようにしました。
	ゴースト近くでの自動テンションゲージ増加量を毎フレーム 5 から 3 に減少しました。
	演出中にテンションゲージが増加しないようにしました。
各種サーヴァント	やられ判定を全体的に拡大しました。
ゴーストを拾う～投げる	攻撃レベルを 4 から 2 に低下しました。

JAM KURADOBERI

変更箇所	詳細
しゃがみやられ	やられ判定を縦に拡大しました。
→+K	ヒット時に相手が離れにくくしました。
	攻撃判定消失と共に被カウンター判定が消えるようにしました。
	キャンセル受付時間を 8 フレーム延長しました。
しゃがみ S	キャンセル受付時間を 7 フレーム延長しました。
しゃがみ HS	キャンセル受付時間を 2 フレーム延長しました。
→+HS	キャンセル受付時間を 4 フレーム延長しました。
足払い	ヒット時の相手の吹き飛びを若干高くしました。
地上投げ	相手の吹き飛び高さがヒット数の影響を受けないように変更しました。
朝風の呼吸	ストック完了時間を 44 フレーム目から 41 フレーム目に短縮し、 タメ版の全体硬直を 86 フレームから 77 フレームに変更しました。
龍刃 (強化版)	地上版の攻撃力を 75 から 80 に増加しました。
	空中判定に移行してから攻撃発生後 1 フレームまで打撃無敵を付与しました。
劔楼閣	各種通常版に発生前まで投げ無敵を付加しました。
	空中強化版に投げ無敵を付加しました。
	各種通常版に基底ダメージ補正 90%を追加しました。
波紋脚	ヒット時の相手の吹き飛びを高くしました。
	攻撃判定を縦に拡大しました。
百歩沁鐘	突進中のやられ判定を縦方向に縮小しました。
千里沁鐘	突進中のやられ判定を縦方向に縮小しました。
我羨惚	演出中、相手のやられ状態が不自然になる不具合を修正しました。

KUM HA-EHYUN

変更箇所	詳細
→+P	全体硬直を3フレーム短縮し、通常ヒットで相手が浮くようにしました。
	ヒット時に目押しガトリングコンビネーションが出せるようにしました。
→+HS	受身不能時間を38フレームから48フレームに延長し、 カウンターヒット時の転がり時間を増加しました。
地上投げ	相手のダウン時間を延長しました。
空中投げ	相手のダウン時間を延長しました。
阿羅漢三千掌	打撃部分の強制ダメージ基底補正を通常の基底補正60%に変更し、 オーラ部分の判定に強制基底補正60%を追加しました。
神弓・調伝丸	持続時間を180フレームから240フレームに延長し、 その間テンションゲージが溜まりにくくしました。

RAVEN

変更箇所	詳細
空中ダッシュ	動作中及び動作後、空中投げを出せなくしました。
シュメルツ・ベルク	下側の攻撃判定を拡大しました。
ここにされたい	相手の攻撃を耐えた後も時間経過で興奮度が溜まるようにしました。
ゲルトライヤー	気絶値をダメージ基準に合わせ増加しました。

以上、引き続き弊社製品のご愛顧のほど、宜しく願い申し上げます。

【本件に関するお問い合わせ先】

アークシステムワークス株式会社 GGXrd お問い合わせフォーム

http://www.ggxrd.com/pg2/support_form.php