

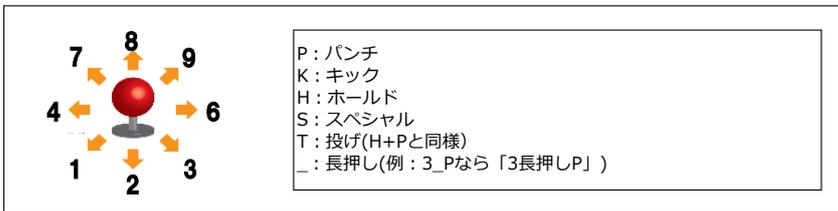
DEAD OR ALIVE 6
Ver.1.02 アップデート内容

■変更点

内容	プラットフォーム		
	PS4®	Xbox One	Steam
追加コスチューム「ハッピーウェディングコスチューム Vol.1」を追加。 コスチューム使用権を購入すると使用できます。	○	○	○
DOAクエストに新規クエストを追加。	○	○	○
かすみ、ヒトミ、マリー・ローズ、パースの登場演出/勝利演出を追加。	○	○	○
クローゼットでキャラクターを回転させる機能を追加。	○	○	○
フリートレーニングの挑戦状設定に「ネットワーク再接続」の項目を追加。	○	○	○
ゲームバランスの全体的な調整。 詳細はバランス調整の項目をご覧ください。	○	○	○
各種修正にあわせてリプレイデータの保存方式を更新。 このバージョンで保存したリプレイデータは古いバージョンでは再生できません。また、一部の古いバージョンのリプレイデータは、このバージョンでは正しく再生されない可能性があります。	○	○	○
コスチュームの設計図入手時の抽選方法と、必要数を超えた場合の処理を変更。	○	○	○
一部グラフィックの調整。	○	○	○
「FORBIDDEN FORTUNE」ステージにおいて、一部プラットフォームでの処理負荷を軽減。 ※PS4Pro、XboxOneXを除くプラットフォームにおいて対応。	○	○	○
「FORBIDDEN FORTUNE」ステージにおいてギミックを一部壁投げで発生させた際に、キャラクターが壁を突き抜けることがある不具合を修正。	○	○	○
「DOA COLOSSEUM」ステージにおいて一部壁投げで、キャラクターが壁を突き抜けることがある不具合を修正。	○	○	○
「MIYABI」ステージにおいて、キャラクターが壁を突き抜けることがある不具合を修正。	○	○	○
画面設定がフルスクリーン有的时候に明るさ設定が無効だった不具合を修正。	-	-	○

■バランス調整

バランス調整項目はすべてのプラットフォームで共通となります。



キャラクター/項目	内容
全体	S:サイドステップ中、サイドアタックなど直線打撃に対する無敵区間中にヒットさせた際に発生するフェイタルスタンが、ブレイクホールド可能になっていた不具合を修正
ザック	【調整方針】特定の技が当たりにくい状況、および不具合を中心に調整しました。 6T:技後の間合いをより近く調整 S/ダッキング中にS:「S→ダッキング中にS」「ダッキング中にS→S」とヒットすると、フェイタルスタンが連続で発生していた不具合を修正
ティナ	【調整方針】一部技の硬直差を調整しました。 3P:ノーマルヒット時の硬直差を、-4F⇒-10Fに変更 9K:ジャンプステータスのタイミングを修正
ジャン・リー	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 K4K:追尾性能あり⇒なしに変更 3K4KP:追尾性能あり⇒なしに変更 3K:カウンターヒットした時、立ち状態のクリティカルに修正
ハヤブサ	【調整方針】一部技のコマンドを変更、ステータスを調整しました。 4H+Kヒット時9P:ガードされた際のリスク調整のため、4H+K9Pからコマンドを変更。 4PK(1段階):ヒット時、フェイタルスタンが発生していた不具合を修正 PP4PK(1段階):ヒット時、フェイタルスタンが発生していた不具合を修正 3H+K(1段階):ヒット時、フェイタルスタンが発生していた不具合を修正
かすみ	【調整方針】より闘いやすくなるよう調整しました。 64H:成功時、12Fまでの打撃がクリティカルヒットするように調整
こころ	【調整方針】一部技の不具合を修正しました。 66P+K:クリティカルコンボに組み込んだ際、クリティカルフィニッシュが発生しない不具合を修正 236T:236T中に再度236Tで投げた際、意図していないタイミングで技が出ていた不具合を修正
ハヤテ	【調整方針】一部技のステータス調整、不具合を修正しました。 214P:しゃがみガード、しゃがみノーマルヒット時のやられを浮き→クリティカルスタンに変更 背2P:先端ヒット時、ゲームがクラッシュする不具合を修正
レイファン	【調整方針】一部技のガード時の間合い調整を行いました。 1PK:ガード時に離れる間合いを短く調整 1PKK:ガード時に離れる間合いを短く調整

マリポーサ	【調整方針】特定の技の判定の最適化を中心に調整しました。
	走り中T、浮いた相手に走り中T：技後の状態をしゃがみ⇒中腰に変更
	7KP：立ち状態の相手にヒットしやすくなるよう調整
	236P/走り中P+K：しゃがみ状態の相手にヒットしやすくなるよう調整
	236P：ダッシュからコマンド入力した際、出やすく調整
6P：ノーマルヒット時の硬直差を-8F⇒-10Fに変更	
クリスティ	【調整方針】特定の技が当たりにくい状況、および不具合を中心に調整しました。
	3PPP：4ヒット分の攻撃が全段当たりやすくなるよう調整 66PPP：4ヒット分の攻撃が全段当たりやすくなるよう調整
ブラッド	【調整方針】一部の技のダメージ変更を中心に調整しました。
	9K：ダメージ28⇒20に調整
	独立歩中にP+K：ダメージ24⇒20に調整
	背2P+K：ダメージ22⇒19に調整
	K：ガード時の硬直差を-1F⇒-3Fに調整 S：ガード時の硬直差を-13F⇒-12Fに調整
4PP：立ち状態の相手にヒットしやすくなるよう調整	
ヒトミ	【調整方針】一部の技の硬直差を調整しました。
6P：ノーマルヒット時の硬直差を-8F⇒-12Fに変更	
ミラ	【調整方針】一部の技の硬直を調整しました。
PP4P、4P：技の硬直を24Fに調整	
マリー・ローズ	【調整方針】特定の技の判定の最適化を中心に調整しました。
	ブレイクブロー始動技：空中の相手に当たりやすくなるよう調整
	エキスパート上段Pホールド：ダメージ5+5+10⇒5+5+5に変更
	PP2K：技後の状態を立ち⇒中腰、ダメージを10⇒20、ガード硬直差を-10F⇒-13Fに変更
女天狗	【調整方針】一部の技の不具合を調整しました。
	PP6PP：空振り時、鳥飛びに派生できないよう調整
	6P+KP：空振り時、鳥飛びに派生できないよう調整 66P、走り中P：壁ヒットした時のやられをクリティカルスタン⇒ダウンに変更
雷道	【調整方針】一部の技の不具合を中心に調整しました。
	重量：バース、パイマンと同様に変更
	1P+K：近距離でヒットするよう調整 4H+K：空中でヒットした際の吹っ飛ばす方向を修正
ほのか	【調整方針】一部の技の不具合を調整しました。
66P+K：クリティカルコンボに組み込んだ際、クリティカルフィニッシュが発生しない不具合を修正	
フェーズ4	【調整方針】不具合の修正、および一部の技のバランス調整を行いました。
	33K：発生途中にジャンプステータスを付与
	S：ガード時、しゃがみガードのモーションが出ていた不具合を修正
	6PK(1ヒット目)：空中コンボに使用した時の補正を調整
	3P(1ヒット目)：空中コンボに使用した時の補正を調整
	PPP(1ヒット目)：空中コンボに使用した時の補正を調整
	9K(1ヒット目)：空中コンボに使用した時の補正を調整 33K(1ヒット目)：空中コンボに使用した時の補正を調整
地風中にH+K(1ヒット目)：空中コンボに使用した時の補正を調整 地風中にK(1ヒット目)：空中コンボに使用した時の補正を調整	
NiCO	【調整方針】一部の技のガード硬直差の修正、ステータスを調整しました。
	4PP：ガード時の硬直差を-3F⇒-9Fに調整
	3KK：追尾性能なし⇒ありに変更

■バージョン表記について

このページに記載しているバージョン番号は、タイトル画面の右下に表示されるバージョンとなります。

プラットフォームや地域により、アップデート適用時に表示されるバージョン番号とは異なる場合がございます。