

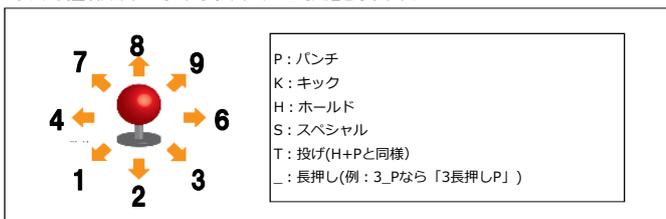
DEAD OR ALIVE 6
Ver.1.04/1.04a アップデート内容

■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「七つの海のバイレーツコスチューム 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	○	○	○
ワールドランキングを追加。	○	○	○
ティナ、あやね、リサ、リグの登場演出を追加。	○	○	○
ほのか、ミラ、女天狗、ザックの勝利演出を追加。	○	○	○
DEAD OR ALIVE 6 製品版および基本無料版/Core Fightersを多数プレイして頂いたお礼として、v1.04a初回起動時に10万オーナーポイントを進呈（日本時間2019/5/13 15:59まで）	○	○	○
使用権を持つキャラクターのすべてのコスチュームが解放済みの場合、入手した設計図がオーナーポイントに変換される仕組みを導入。	○	○	○
使用権を持つキャラクターのキャラクターレベル合計値に応じて獲得オーナーポイントに補正がかかる仕組みを導入。	○	○	○
メインメニューの戦績を任意に切り替えられるように対応。（総合/ランクマッチ/ロビーマッチ/オフライン）	○	○	○
ロビーマッチでリプレイ保存ができるように対応。	○	○	○
DOA6のステージBGM15曲の解放。（解放後、DOAセントラル/ミュージックにて購入できます）	○	○	○
ラ・マリボサのマスク付きコスチュームの髪型変更に対応。	○	○	○
挑戦状でバトルを行って戻ってきたときにフリートレーニングの設定が初期化されないように対応。	○	○	○
バーサスのeスポーツモードで「露出度抑制」を切り替えられるように対応。	○	○	○
DOA辞典61及び65の解放条件を修正。	○	○	○
ブレイクブローで外れた眼鏡が一定時間で消えるように変更	○	○	○
データベースの総合成績がランクマッチ・ロビー・オフラインの合計とズレていた問題を修正。	○	○	○
投げで天井に当たったキャラクターが壁にヒットしないように修正。	○	○	○
ロビーマッチ観戦において、試合開始直前に登場演出前のキャラが表示されてしまう問題を修正。	○	○	○
攻撃属性が複数ある技のスキルインフォ表示が誤っていた問題を修正。	○	○	○
特定ステージで100回ほどポジションリセットを繰り返すとクラッシュすることがある問題を修正。	○	○	○
低い壁に対して一部の技で壁ヒットしない問題を修正。	○	○	○
壁投げのあとに打撃で追撃することで相手を壁にぶつけられるように修正。	○	○	○
特定のクエストで海賊船のキャラクターの挙動がおかしくなる問題を修正。	○	○	○
壁に当たった相手を更に地面にバウンドさせてからクローズヒットすると、カメラ演出が発生しない問題を修正。	○	○	○
コマンドリストから記載が漏れている技を追加、または修正（ハヤテ7P・K、ジャンリー7K4、リグ3PK・K）。	○	○	○
「FORBIDDEN FORTUNE」ステージにおいて、特定の技を使用し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。	○	○	○
「FORBIDDEN FORTUNE」ステージにおいて、特定のギミックのみ先行入力か利いていなかった不具合の修正。	○	○	○
「FORBIDDEN FORTUNE」ステージにおいてキャラが異常に浮き上がる不具合の修正。	○	○	○
「THE THROWDOWN」ステージにおいて、破壊した被破壊物のヒット判定が残る可能性のある不具合の修正。	○	○	○
「ROAD RAGE」ステージにおいて壁にヒットした際の挙動の修正。	○	○	○
「CHINESE FESTIVAL」ステージにおいて被破壊物がマステストラクションの対象になってしまっていた不具合の修正。	○	○	○
「CHINESE FESTIVAL」ステージにおいて、ギミックの発動範囲が分かりやすくなるようにグラフィックを改善。	○	○	○
「UNFORGETTABLE」ステージにおいて特定のキャラクターのみ柵を乗り越えた際に位置がずれる不具合の修正。	○	○	○
天井にヒットさせた後のコンボの挙動を修正。	○	○	○
ポジションリセットを行った際に停止する可能性のある不具合を修正。	○	○	○
「MIYABI」ステージにおいて一部水辺がスリッパ属性になっていなかった不具合の修正。	○	○	○
一部の壁でコンボが繋がりにくかった不具合の修正。	○	○	○
ロープ属性の壁に壁投げを行った際に壁コンボが行えなかった不具合の修正。	○	○	○
バランス調整にともない、一部キャラクターのコンボチャレンジ課題を修正。	○	○	○

■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	<p>【全体調整方針】各種不具合の修正と主とし、一部キャラクターのバランス調整とサイドアタック調整を実施しました。</p> <p>サイドアタック：上段投げおよび上段オフフェンシブホールドにカウンター補正で掴まれるように変更 ※サイドアタック調整の第1段階となります。次回アップデート（v1.05）にて、サイドアタックをさらに調整する予定です。</p> <p>ブレイクブロー：壁のないステージ端にて、ブレイクブロー後に追撃できないよう修正 フェイタルスタンやられ：特定の背後フェイタルスタンやられ中、ダウン状態の相手にも追撃できていた不具合を修正</p>
ザック	<p>【調整方針】一部技の攻撃判定とステータスを調整しました。</p> <p>サイドアタック：攻撃判定を下方向に拡大 ダッキング中T・K・K・K：壁のないステージ端にて、ダウン状態の相手に追撃できないよう修正</p>
ティナ	<p>【調整方針】一部技の硬直差とダメージを中心に調整しました。</p> <p>3PP：ガード硬直差をG-4→G-6 に変更 2KK：発生を23→24 に変更 空中で地面を向いた敵の頭側から4T：ダメージを30→15 に変更 うつ伏せにダウンした敵の頭側からT：ダメージを3*10→2*10 に変更 9PK：立ちノーマルヒット時の浮きの高さを調整 33K：ノーマルヒット時の浮きの高さを調整 6PPK：ノーマルヒット時の浮きの高さを調整 66K：ガード硬直差をG-7→G-10 に変更</p>

キャラクター/項目	内容
ジャン・リー	【調整方針】一部技のステータスと不具合を調整しました。
	ドラゴンスタンス中P+K：ノーマルヒットで連続ヒットするよう調整
	ドラゴンスタンス中P+KP+K：5ヒット目の追尾属性を削除
	壁6T・P+K：ロープ壁からコンボ可能になるよう修正
かすみ	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。
	6P+K2K：追尾なし→あり に変更
エレナ	【調整方針】一部技のステータスと硬直差を調整しました。
	1P：カウンターヒット時の有利フレームを+2→+4 に変更 1PP：ハーフヒットを削除
バース	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。
	サイドアタック：無敵区間が正しくなかった不具合を修正し、他キャラクターと統一 4T：相手がダウン状態になるタイミングを修正
ハヤテ	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。
	41236T・44T・466T：技後、ダウン状態の相手に追撃できないよう修正
レイファン	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。
	236P：しゃがみガードにヒット時、ダウン→クリティカルスタン状態に変更
	4P：攻撃属性を上段P→中段Pに変更 サイドアタック：ガード時の間合いを調整
マリポーサ	【調整方針】一部技のステータスと操作感を調整しました。
	33K：ダッシュから入力した際、236Kが暴発しやすかった問題を修正 走り中P+K：近距離でガードさせた際、相手をすり抜けないよう修正
	7KK：技後の状態を中腰状態に変更
ブラッド	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。
	サイドアタック：無敵区間が正しくなかった不具合を修正し、他キャラクターと統一 41236T：技後、ダウン状態の相手に追撃できないよう修正
リグ	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。
	44K：背後ヒット時、相手を浮かせるよう調整
	3PK：背後ヒット時、相手を浮かせるよう調整 サイドアタック：ガード時の間合いを調整
ミラ	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。
	2K：追尾なし→あり に変更
マリー・ローズ	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。
	サイドアタック：無敵区間が正しくなかった不具合を修正し、他キャラクターと統一
女天狗	【調整方針】一部技の不具合と操作感を調整しました。
	飛天の術：一部の派生において、鳥飛びから飛天の術に移行できていなかった不具合を修正 天井41236T：特定の状況で背後からのコンボが確定していた不具合を修正
ほのか	【調整方針】より闘いやすくなるようダメージを中心に調整しました。
	背を向けた相手にダッキングT：ダメージを50→66 に変更
	バーニングソウルT：ダメージを50→56 に変更
	背を向けた相手にバーニングソウルT：ダメージを56→66 に変更
	独立歩T：ダメージを50→56 に変更
	背を向けた相手に独立歩T：ダメージを56→66 に変更
サイドアタック：無敵区間が正しくなかった不具合を修正し、他キャラクターと統一 下段起き上がり：カウンターヒット時の拳動を他キャラクターと同様のものに修正	
雷道	【調整方針】一部技の硬直差を調整しました。
	4K：カウンターヒット時、コンボへ移行しやすくなるよう修正 2KK：発生を23→24 に変更
フェーズ4	【調整方針】より闘いやすくなるよう調整しました。
	66PK：ヒットしやすくなるよう、攻撃判定を拡大 8K：画面端で凧風（ヒット時2P+K）に移行した際、相手をすり抜けないよう修正
ディエゴ	【調整方針】より接近して闘いやすくなるよう調整しました。
	214P：ガード硬直差をG-9→G-7 に変更
NICO	【調整方針】一部の技の硬直差を中心にバランスを調整しました。
	1K：ガード時の間合いを調整
	6KKK：ガード時の間合いを調整
	6H+K：着地のタイミングを修正
	3K2K：ノーマルヒット時の硬直差を±0→-4 に変更
	PPK2K：ノーマルヒット時の硬直差を±0→-4 に変更
	6K：ガード硬直差をG-13→G-15 に変更
	6KK：ガード硬直差をG-2→G-6 に変更
	236T・T：成功時の有利フレームを+14→+11 に変更
	6PPP：背後ヒット時、クリティカルヒット→背後浮き に変更
236K：背後ヒット時、2段目が当たるよう修正	

■バージョン表記について

このページで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。