

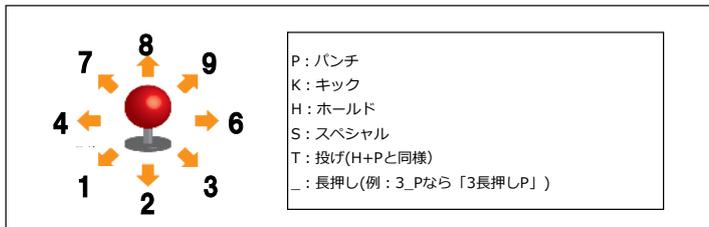
DEAD OR ALIVE 6
Ver.1.06アップデート内容

■変更点

内容	プラットフォーム		
	PS4®	Xbox One	Steam
追加キャラクター「不知火 舞」「クーラ・ダイヤモンド」を追加。 (各プラットフォームのストアにて使用権を購入すると使用可能になります)	○	○	○
ストーリーモードに「不知火 舞」と「クーラ・ダイヤモンド」のエピソードを追加。 プレイするには対応するキャラクターの使用権が必要です。	○	○	○
DOAクエストに「不知火舞」と「クーラ・ダイヤモンド」のクエストを追加。 プレイするには対応するキャラクターの使用権が必要です。	○	○	○
ロビーマッチに連戦可能な対戦ルール「バーサス」を追加。 バトル終了後にメニューが表示されます。 [同じキャラクターで再戦する] 両者がこのメニューを選んだ場合、キャラクター、ステージともにそのまま再戦となります [キャラクターを変えて再戦する] どちらかあるいは両者がこのメニューを選んだ場合はキャラクター選択に戻ります [対戦を終了する] どちらかあるいは両者がこのメニューを選んだ場合はロビー画面に戻ります	○	○	○
ロビーマッチのテキストチャットの有効範囲を拡大。 バトルの観戦をしているプレイヤーは、キャラクター選択画面、ステージ選択画面、バトル中もテキストチャットができるようになりました。 ※ロビー画面以外のテキストチャットは同じバトルを観戦しているプレイヤーにのみ送信されます	○	○	○
ロビーマッチのテキストチャットのチャットウィンドウと文字のサイズを変更。	○	○	○
Ver.1.04で発生した称号等を獲得できなくなる不具合の修正。 ※Ver.1.04~Ver.1.05で獲得条件を満たしているのに獲得できなかったものはVer.1.06適用後に獲得されます。	○	○	○
バトルの2ラウンド目以降の開始位置が複数設定された開始位置のうち一番近いものになるように仕様を変更。	○	○	○
「MIYABI」ステージにおいて特定の投げ技で建物の屋根にめり込んで技が発動する不具合の修正。	○	○	○
「CHINAESE FESTIVAL」ステージにおいて、特定のエフェクトがキャラクターよりも手前に来る不具合の修正。	○	○	○
「FORBIDDEN FORTUNE」ステージにおいて、特定の投げ技でカメラが天井にめり込む不具合の修正。	○	○	○
ヒトミの1Pのモーションの見た目を調整 ※技の性能に変更はありません	○	○	○
ステージのランダムが正しくランダムになっていなかった不具合の修正。	○	○	○
特定の入力を行うことで、本来の派生技ではない技を、派生技のように出すことができる不具合の修正。	○	○	○

■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	【全体調整方針】一部技の不具合の修正とバランス調整を行いました。 柵越えやられ：やられ終了時に、立ち・しゃがみを選択できるように修正 空中大回転やられ(※)：接地後のバウンド状態を追撃できないよう修正 (※)ハヤテ7K、あやね7Kなどの空中ヒット時にでるやられ
かすみ	【調整方針】より闘いやすくなるよう調整しました。 7Kヒット時P：硬直を30⇒27に変更 66Kヒット時P：硬直を30⇒27に変更 6P+K：しゃがみノーマルヒット時のやられを、ノーマルヒット硬直差Cr(16)⇒Cr(30)に変更 H+KK：壁際で、攻撃がズレて当たらなかった問題を改善
エレナ	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 S、SS、SSS：攻撃途中でクリティカルフィニッシュした際、相手が浮くように調整 PP4P2P：追尾なし⇒追尾ありに変更 1P：カウンターヒット時の有利フレームを+2F⇒+4Fに変更
バース	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 214P：サイドステップ中の相手にヒットさせた際、フェイタルスタンプが発生するよう調整

ハヤテ	【調整方針】一部技のステータスを中心に調整しました。
	SSS(2段目)：一部状況において、クリティカルホールド可能になっていた不具合を修正
	3PP：しゃがみガードの相手にヒットさせた際、背後ヒット時のやられが発生していた不具合を修正
	3H+K：ヒット時の追撃可能区間を修正 背2K：追尾なし⇒追尾あり に変更
レイファン	【調整方針】一部技のステータスを中心に調整しました。
	214P：攻撃の持続フレームを12F⇒2F に変更
	6P+K：しゃがみガードの相手にヒットさせた際、背後ヒット時のやられが発生していた不具合を修正 雲手中に1P：雲手中に2Pでも出るようコマンドを調整
あやね	【調整方針】一部技の属性を調整しました。 SSSS：攻撃属性を中段P⇒中段K に変更
エリオット	【調整方針】一部技の不具合を修正しました。 ブレイクブロ-始動技：捌き成功時、相手がクリティカルホールド可能だった不具合を再度修正
ラ・マリポーサ	【調整方針】一部技のステータスを中心に調整しました。
	4PK：性能を13(2)15⇒13(2)20 に変更
	浮いた相手に対して走り中T：失敗時、走り中T失敗時のステータスと同じものに変更 サイドステップ：無敵区間を他キャラクターと同じものに統一
ブラッド	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。
	Sヒット時2：全体フレームを50F⇒40Fに変更し、頭環中の技がヒットしやすくなるよう調整
	2P：硬直の最終フレームが立ち状態だった不具合を修正
	倒立中T：技の硬直中の状態を、立ち⇒しゃがみ に変更 反転倒立中T：技の硬直中の状態を、立ち⇒しゃがみ に変更
ヒトミ	【調整方針】一部技の硬直差を調整しました。 7P：ガード硬直差を-9F⇒-10F、ノーマルヒット硬直差を-8F⇒-10F に変更
バイマン	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 H+K：追尾なし⇒追尾あり に変更
ミラ	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 2P：硬直の最終フレームが立ち状態だった不具合を修正
ほのか	【調整方針】一部技のダメージを調整しました。 66P+K：3段目のダメージを18⇒8 に変更し、66P+K～閉射中P+Kでクリティカルフィニッシュしないように調整
NiCO	【調整方針】一部技のステータスを中心に調整しました。
	3P：攻撃モーション発生中の潜り性能を調整するため、やられ判定を厚く変更 サイドステップ：無敵区間を他キャラクターと同じものに統一
フェーズ4	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 サイドステップ：無敵区間を他キャラクターと同じものに統一

■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。