

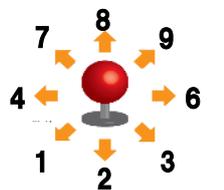
DEAD OR ALIVE 6
Ver.1.06aアップデート内容

■変更点

内容	プラットフォーム		
	PS4®	Xbox One	Steam
コマンドリストにおいて、記載が重複している技を削除（不知火 舞のH+K）	○	○	○

■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。



P:パンチ
K:キック
H:ホールド
S:スペシャル
T:投げ(H+Pと同様)
_:長押し(例:3_Pなら「3長押しP」)

キャラクター/項目	内容
全体	【全体方針】追加キャラクターの不具合修正とバランス調整を主として、アップデートを行いました。
ヒトミ	【調整方針】不具合修正を主とし、バランスの調整を行いました。 ガード：以下のガードモーションを取った際の挙動を、他キャラクターと統一 (対象ガードモーション) ・不知火 舞の66Pガード時などに出るガードモーション KP：ガード硬直差を-23F⇒-11F に変更し、ガードされた際の2キャラ間の距離を短縮 T：投げのリーチを1.59m⇒1.45m に変更 4T：投げのリーチを1.45m⇒1.60m に変更
不知火 舞	【調整方針】不具合修正を主とし、バランスの調整を行いました。 9P、壁際で7PP：中段攻撃が当たりにくい現象を修正 9P、壁際で7PP：特定のクリティカルコンボ中、相手の背後に回ることがあった不具合を修正 9P中にKK（前方ジャンプ中にKK）：攻撃の持続フレームを3F⇒4F に変更
クーラ	【調整方針】対戦に影響のある不具合修正を主とし、バランスの調整を行いました。 ガード：以下のガードモーションを取った際、ガード硬直差が正しくない不具合を修正し、他キャラクターと統一 (対象ガードモーション) ・ジャン・リーの236Pガード時などに出るガードモーション ・ジャン・リーの2_46Pガード時などに出るガードモーション ・こころの背2P+Kガード時などに出るガードモーション ・ディエゴの3PPガード時などに出るガードモーション ・ニコの4PPガード時などに出るガードモーション ・かすみの9KKガード時などに出るガードモーション しゃがみ基本行動：中段攻撃が当たりにくい現象を修正 (対象モーション) ・しゃがみ ・しゃがみ前進 ・しゃがみ後退 ・しゃがみ前ダッシュ ・下段ガード ・しゃがみ振り向き ・立ち状態からしゃがみ ・立ち状態からしゃがみ前進 ・立ち状態からしゃがみ後退 ・しゃがみ状態から立ち ・しゃがみ状態から立ち前進 ・しゃがみ状態から立ち後退 ・しゃがみ振り向きガード ・振り向きしゃがみダッシュ 振り向きしゃがみダッシュ：モーション再生時、操作不能になってしまう不具合を修正 9P（前方ジャンプ）：中段攻撃が当たりにくい現象を修正 7K：8Kと同じ性能に統一 6T：投げのリーチを1.93m⇒1.54m に変更 4T：投げのリーチを1.56m⇒1.63m に変更 236T：投げのリーチを1.51m⇒1.63m に変更 2T：投げのリーチを1.9m⇒1.6m に変更 1T：投げのリーチを1.93m⇒1.56m に変更

■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。