

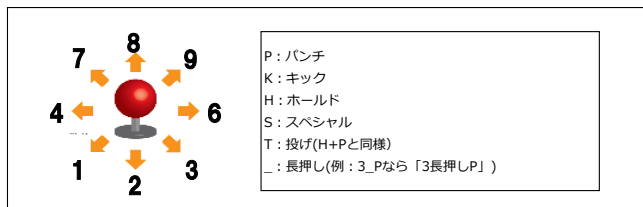
**DEAD OR ALIVE 6**  
Ver.1.09アップデート内容

■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「潮風そよぐサマーワンピース」を追加。 コスチューム使用権を購入すると使用できます。	○	○	○
下記キャラクターの登場時演出または勝利時演出を追加。 登場演出追加キャラクター：「ジャン・リー」「リュウ・ハヤブサ」「こころ」「レイファン」「バイマン」「ミラ」「雷道」「NICO」 勝利演出追加キャラクター：「リュウ・ハヤブサ」「ハヤテ」「クリスティ」「バイマン」「ディエゴ」「フェーズ4」	○	○	○
グレードの上限を開放。 今までの「U+」の上位として3つのグレードを開放しました。（括弧内はグレードのプレートに記載される表示となります） トパーズ (★) エメラルド (★★) ルビー (★★★)  ※v1.09以前からプレイされている方はロビーマッチの作成・検索条件の「相手の強さ (MAX)」が「U+」以下になっておりますので、 ルーム作成時、検索時の「相手の強さ (MAX)」を最大グレードにする場合は、手動で「ルビー」に変更してください。	○	○	○
ロビーマッチのテキストチャットの有効範囲を全体に変更。 対戦台、ロビーを問わず、全員にテキストチャットが届きます。 ※発言の頭にエンタリーしている対戦台を示す数字[1]～[8]が表示されます。 対戦台にエンタリーしていない場合は[-]が表示されます。	○	○	○
ロビーマッチで「準備完了待ち」のカウントが0になったら、自動的に"Ready"扱いとなりバトルが開始されるよう変更。	○	○	○
ロビーマッチのキャラクター選択画面のカーソル位置が、前回使用したキャラクター以外になっている不具合の修正。	○	○	○
テキストチャットおよびロビーマッチのルーム名入力時、キーボードだけで文字入力が可能になりました。（Steamのみ） 文字入力ができるタイミングでキーボードの「ENTERキー」を押すと画面下部に文字入力欄が表示されます。 ※入力した文字は一旦文字入力欄に表示され、ENTERキーを押すことで確定となります。 「半角/全角キー」等で文字入力モードを切り替えることで日本語や繁体字等の入力も可能となります。 文字入力欄が表示された状態で「ESCキー」を押すと文字入力欄が消え、文字入力状態をキャンセルすることができます。	-	-	○
クリスティの6PP→（Hボタンで派生入力を切らずに）6Pのように、一部のアクションにおいて存在しないコマンドを先行入力した際、 存在する派生アクション時の挙動と同様に、投げの掴まれ判定が発生しなくなる問題を修正	○	○	○
壁激突やられ中のCOMが、起き上がり攻撃を出してることがある問題を修正。	○	○	○
特定のアクション(※)でK.O.した際、やられ側のキャラクターが無表情だった不具合を修正。 (※)ヒトミの6TでK.O.時等	○	○	○
K.O.した瞬間に勝利プレイヤーがフリーステップ状態だと、プレイヤーのフリーステップが止まらず、カメラ演出が乱れることがある問題を修正。	○	○	○
リプレイ再生時、「SEASIDE_EDEN」ステージの特殊フィニッシュ演出でカメラが乱れうことがある問題を修正。	○	○	○
「SEASIDE EDEN」ステージにおける登場・勝利時に背景モデルの精細度を修正。	○	○	○
「UNOFORGETTAGBLE」ステージの廊下など、段差のある床で壁の近くで投げを行うと、壁投げが成立しにくいことがある問題を修正。	○	○	○
「CHINESE FESTIVAL」ステージで、相打ちが発生した際、落下デンジャーとランブルデンジャーが同時に発生し、不正な場所に移動することがある問題を修正。	○	○	○
「ROAD RAGE」ステージにて、トラックデンジャー発動後に特定のコンボを行うと、キャラクターが車内に入り込んでしまう不具合を修正。	○	○	○
バイマンの一部コマンド(3_P)の表記がモードによって異なっていたため、統一。	○	○	○
フリートレーニングにて、COMの行動設定で上段コマンド投げ・下段投げ・上段オフensiveホールド・下段オフensiveホールドを選択した際、 正しい投げ・オフensiveホールドが再生されるよう修正。	○	○	○
コマンドトレーニングにて、ディエゴの9Pの項目を9PPに変更。	○	○	○
クーラのコンボチャレンジ11にて、クリア扱いにならないことがあった不具合を修正。	○	○	○
ジャン・リーのコンボチャレンジ20、ミラのコンボチャレンジ5が、コンボが繋がっていないにもかかわらずクリア扱いになっていた不具合を修正。	○	○	○
各種テキストの誤字、翻訳の修正。	○	○	○

## ■ 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	<b>【全体方針】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。</b>
かすみ	<b>【調整方針】一部技の不具合とステータスを調整しました。</b> 9PP: 特定のタイミングでボタンを押すと、想定していない派生技が出せる不具合を修正 8K: 空中コンボがより安定するよう、地上ヒット時に浮かせる高さを少し高く調整
エレナ	<b>【調整方針】一部技の硬直差を調整しました。</b> 1PP: ノーマルヒット時の硬直差を-11F⇒-5Fに変更
バース	<b>【調整方針】一部技の不具合とステータスを調整しました。</b> ブレイクホールド: 技後にやられの位置がずれていた不具合を修正 壁際でしゃがみから64T: カウンター・ハイカウンター時、壁デンジャーが発生するよう調整 浮いた敵に41236T・T: ステージ内にある箱に当てても破壊されない場合がある現象を調整
こころ	<b>【調整方針】一部技の浮きの高さを調整しました。</b> フェイタルラッシュ (S,SS,SSS): 空中で全段ヒットしやすくなるよう、空中ヒット時の浮かせ直しの高さを調整
ハヤテ	<b>【調整方針】一部技の操作感を調整しました。</b> ブレイクゲージ最大時にSSSS: ブレイクゲージ最大時、ブレイクブロー始動技が出ないことがあったため、コマンドの入力感を調整。
レイファン	<b>【調整方針】一部技のステータスを調整しました。</b> 6P: 技の性能を12(3)25⇒12(2)24に変更
ラ・マリポーサ	<b>【調整方針】一部技の硬直差を中心に調整しました。</b> 2KP: ガード時、2KPKがホールド&サイドステップ不能だったため、技の性能を24(2)26⇒24(3)25に変更 1_KK: 初段ガード時、2段目がホールド可能だった不具合を修正 走りながらP+K: 技途中、背後状態になるフレームがあったため、常に正面状態になるよう修正 敵に背を向け4P+K: 特定の状況で相手をすり抜けてしまう不具合を修正 壁際で44T: ロープのあるステージで行った際、カメラが正しい位置を映さないことがあった不具合を修正
ブラッド	<b>【調整方針】一部技の浮きの高さを調整しました。</b> フェイタルラッシュ (S,SS,SSS): 空中で全段ヒットしやすくなるよう、空中ヒット時の浮かせ直しの高さを調整
ミラ	<b>【調整方針】一部技のステータスを調整しました。</b> 8P: 2KPと別技扱いになるよう修正
マリー・ローズ	<b>【調整方針】一部技の不具合とステータスを調整しました。</b> SSS: 初段でクリティカルフィニッシュした際、浮かせるよう調整 3PP4: 技の性能を25(2)0⇒25(2)23に修正し、スキルインフォの表示を正しい数値に変更 敵に背を向け8P2or8P+K: 敵に背を向け8P中、2or8P+K入力でメヌエットに移行できるよう調整 敵に背を向け8P4P+K: 敵に背を向け8P中、4P+K入力でロンドに移行できるよう調整 敵に背を向け8PP2or8P+K: 敵に背を向け8P中、2or8P+K入力でメヌエットに移行できるよう調整 敵に背を向け8PP4P+K: 敵に背を向け8PP中、4P+K入力でロンドに移行できるよう調整
雷道	<b>【調整方針】一部技の不具合とステータスを調整しました。</b> PP4PK: 軸がずれて攻撃が当たらないことがあった不具合を修正 66P: 軸がずれて攻撃が当たらないことがあったため、攻撃判定を調整 9K: 初段ガード時、2段目がホールド可能だった不具合を修正 9K: 初段・2段目のホールド属性をジャンプK⇒受け流しに変更

NICO	<b>【調整方針】一部技の不具合とステータスを調整しました。</b>
	ブレイクホールド：特定の状況でステージ外に出てしまう不具合を修正
	PP6P：ガード時、相手との距離を短く調整
	PP6P：空中ヒット時のやられを変更
	4PK：ガード時、相手との距離を短く調整
	4P2K：ガード時のガードモーションを変更
	6PPK：ガード時、相手との距離を短く調整
	4K：ガード時、相手との距離を短く調整
フェース4	敵の背後から6T：敵の背後から4Tでも出せるよう調整
	<b>【調整方針】一部技の不具合とステータスを調整しました。</b>
	9K：初段ガード時、2段目がホールド可能だった不具合を修正
	33K：派生可能開始フレームを21F⇒18Fに変更し、6PKやPP6PKと操作感を統一。
	天風中にP+K：技性能を2(8)33⇒7(6)33に変更
不知火舞	天風中にP+K：ホールド属性を受け流し⇒ジャンプPに変更
	天風中にP+K：ヒット時、受け身不能のやられが出るよう調整
	天風中にP+K：相手をすり抜けないよう前進量を調整
	<b>【調整方針】一部技の不具合とステータスを調整しました。</b>
	PPPP：空中ヒット時のやられの向きを修正
	3PP：空中ヒット時のやられの向きを修正
	214P：空中ヒット時のやられの向きを修正
	214P(キャンセル版)：空中ヒット時のやられの向きを修正
	236P：飛び道具を投げた硬直中、投げで抑えなかった不具合を修正
	3P+Kヒット時P：ジャンプ状態になるフレームを7F⇒10Fに変更 ※全体フレーム、派生技への移行タイミングに変更はありません
	7P(後方ジャンプ)：ジャンプ状態になるフレームを5F⇒10Fに変更 ※全体フレーム、派生技への移行タイミングに変更はありません
	9P(前方ジャンプ)：ジャンプ状態になるフレームを5F⇒10Fに変更 ※全体フレーム、派生技への移行タイミングに変更はありません
	9P(前方ジャンプ)：16F目で立ち状態となっていたのを、ジャンプ状態のままになるよう調整
	前方ジャンプ中にP：着地後、扇子を持った手の拳動を修正
	前方ジャンプ中にK：着地後、扇子を持った手の拳動を修正
前方ジャンプ中にK：ガード時のモーションが正しくなかったため調整	
前方ジャンプ中にKK：技後の状態を、立ち/しゃがみを選択できる立ち状態⇒立ち/しゃがみを選択できる中腰状態に変更	
前方ジャンプ中にKK：ガード時のモーションが正しくなかったため調整	
前方ジャンプ中にP+K：着地後、扇子を持った手の拳動を修正	
クーラ	<b>【調整方針】一部技の不具合とステータスを調整しました。</b>
	上段クリティカルホールド：技性能を0(18)20⇒0(18)17に変更
	中段Pクリティカルホールド：技性能を0(18)20⇒0(18)17に変更
	中段Kクリティカルホールド：技性能を0(18)20⇒0(18)17に変更
	柵乗り越え：着地時の有利フレームを+20F⇒+30Fに変更
	4P：ボイスを変更 ※技の性能に変更はありません
	7P(後方ジャンプ)：ジャンプ状態になるフレームを8F⇒10Fに変更 ※全体フレーム、派生技への移行タイミングに変更はありません
	7P(後方ジャンプ)：技途中のやられ判定を拡大
	9P(前方ジャンプ)：ジャンプ状態になるフレームを5F⇒10Fに変更 ※全体フレーム、派生技への移行タイミングに変更はありません
	9P(前方ジャンプ)：16F目で立ち状態となっていたのを、ジャンプ状態のままになるよう調整
	K：派生可能区間を15F～37F⇒15F～29Fに変更
	KP：サイドステップに対してヒットするよう修正
	8K(7K)：ボイスを追加 ※技の性能に変更はありません
	9KP：サイドステップに対してヒットするよう修正
	4KK：サイドステップに対してヒットするよう修正
	H+K：着地時のやられを仰向けダウン⇒うつ伏せダウンに変更
	背H+K：サイドステップに対してヒットするよう修正

■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。