
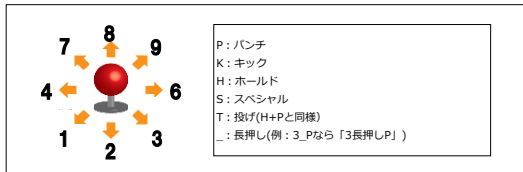


■変更点

内容	プラットフォーム		
	PS4®	Xbox One	Steam
新キャラクター「紅葉」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。	○	○	○
変身！NINJAコスチュームを追加。（全26キャラ）	○	○	○
変身機能の実装。 「変身！NINJAコスチューム」着用時、ブレイクブローフィニッシュまたは一部のアピールを行うことで変身が可能です。	○	○	○
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：「クリステイ」「デイゴ」「フェーズ4」 勝利演出追加キャラクター：「エレナ」「あやね」「エリオット」「ブラッド」「リグ」 ※今回の追加によって、Ver.1.11現在実装されている全てのキャラクターの登場と勝利演出がそれぞれ2種類ずつ揃うこととなります。	○	○	○
DOAセントラル/ミュージックにて、ステージごとにBGMを設定できるよう拡張対応。 (キャラクターごとのBGM設定で「ステージBGMを使用する」以外のBGMが設定されている場合はそちらが優先されます)			
	○	○	○
ランクマッチの試合後のメニューで再戦できない状況の場合は選択可能な項目にカーソル位置が移動するように変更。	○	○	○
ランクマッチ設定画面、ロビーマッチのサーチ・クリエイト画面に「NATタイプ」を表示。（PS4、XboxOneのみ）	○	○	-
Steam版のランクマッチ、ロビーマッチで「回線品質」を設定できる機能を追加。 ランクマッチ設定、ロビーマッチのクリエイト/サーチ設定の「回線品質」の項目にて設定可能です。 (※ただしこれは目安であり、必ずしも望んだ相手とのマッチングを保障するものではありません。)	-	-	○
ロビーマッチのリプレイを再生する際に称号が表示されない不具合の修正。	○	○	○
エリオットのコマンドトレーニングにおいて、サイドアタックに関する課題を実行中、常にブレイクゲージが最大となるよう修正。	○	○	○
マリー・ローズのコマンドリストにて、6H+Kを追加。	○	○	○
フェーズ4のコンボチャレンジ17のメッセージデータを修正。	○	○	○
クーラのコマンドトレーニング内の表記順を変更。	○	○	○
不知火 舞のコンボチャレンジ10、14のメッセージデータを修正。	○	○	○
一部のキャラクターで、被ダメージ量に応じたダウン時のモーション呼び替わられていなかったため、全キャラクター同様に修正。	○	○	○
一部のキャラクターで汗のかきやすさを調整。	○	○	○
エレナ、クリステイの一部のコスチュームの水中での見え方の不具合を修正。	○	○	○
足位置によって、蹴り上げ時に発生する足音エフェクトの方向が正しくなかった不具合を修正。	○	○	○
その他、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。
	サイドステップ: 追尾のない直線打撃に対する無敵区間を、15F⇒20Fに変更 ※全体フレームに変更はありません
	床デンジャー(※): 打ち下ろしバウンドやられ時に、デンジャーが発生するタイミングを修正
	(※)「ZERO」等にある床から発生するデンジャー、「CHINESE FESTIVAL」下層等にある爆竹から発生するデンジャー
	壁ヒット: 鋭角な壁斜めヒット時にやられ側の吹き飛びモーションが短縮され、壁衝突地点までワープしたように見え、硬直が短くなってしまっていた不具合を修正
	一部の追尾下段攻撃の先端ヒット: サイドステップ中の相手にヒットしていなかった不具合の修正。
	「FORBIDDEN FORTUNE(下層)」: 特定の箇所ですてージの外へ出てしまいう不具合の修正
	一部ステージキミックや横越えアクションにおいて、特定のキャラクターの組み合わせで技がヒットしない問題やデンジャー後の位置が入れ替わる問題の調整。
	横越えアクションのバランス調整: 一部キャラクターの横越え打撃および横越え投げのバランスを調整しました。詳細は各キャラクターの項目をご確認ください。
	※2019/12/17追加 デンジャー全般: 発動条件を調整しました。 (異なるデンジャーをまたぐコンボ内では、全て無条件で発動するようになります)
ザック	【調整方針】一部技のステータスと操作感を調整しました。 236H: 動作途中、特定の操作を行うと連続で236Hが出ていた不具合を修正
ティナ	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 1P(先端): サイドステップ中の相手に対して、ヒットするよう調整
ジャン・リー	【調整方針】一部技のステータス調整と不具合を修正しました。 4P: 空中コンボで派生技が繋がりがりやすくなるよう、空中ヒット時にバウンドやられを誘発するよう調整 横乗り越え中にP: 技性能を38(2)38⇒38(2)32に変更 横乗り越え着地T: 相手を掴めなかった不具合を修正 背2K(先端): ダウン状態の相手に対して、ヒットするよう調整
ハヤブサ	【調整方針】一部技のステータス調整と不具合を修正しました。 天井のあるところで236P+KPP一回転T: 投げ後の有利フレームを+0F⇒+10Fに変更 相手の背後から41236T: ダメージを22+15⇒30+15に変更 天井のあるところで相手の背後から41236T: ダメージを22+25⇒30+25に変更
かずみ	【調整方針】一部技のバランス調整を行いました。 SSS: より空中コンボが安定するよう、空中ヒット時の浮きを高く調整 P6P: 封陣中の技が空中コンボに組み込みやすくなるよう、空中ヒット時の浮きを高く調整。 ※P+Kの空中ヒット時の浮きの高さに変更はありません。 6P: 一部キャラクターのPを潜ることがあったため、やられ判定を拡大 9PK・P+K: ホールドの属性を受け流し⇒ジャンプPに変更 66PP・P+K: ホールドの属性を受け流し⇒ジャンプPに変更 8K: より空中コンボが安定するよう、地上ヒット時に浮かせる高さを少し高く調整 封陣中にK: 9PKカード時に出した際、ホールド&サイドステップ不能だったため、技性能を26(2)34⇒27(2)33に変更
エレナ	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 SSS(4段目): クリティカルホールド可能になっていた不具合を修正 6P: よりコンボが安定するよう、攻撃判定を調整 伏歩中にPPP: 壁際でヒットさせた時のやられを、壁ダウン⇒壁よけに変更
パース	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 2P+K・P+K: 壁際で出した際、位置が入れ替わることがあった不具合を修正 壁際でしゃがみながら64T(ハイカウンター): ボイスを変更 ※技の性能に変更はありません
こころ	【調整方針】一部技の操作感を調整しました。 8K: Kと同じ操作感に統一し、8KK入力でKKが出るよう調整 横乗り越え中にK: ヒット時のやられを、中段吹っ飛び⇒尻もちバウンドに変更 横乗り越え中にK: ダメージを30⇒24に変更
ハヤテ	【調整方針】一部技の不具合を修正しました。 横乗り越え着地P: ヒット時のやられを、中段吹っ飛び⇒クリティカルスタン+18Fに変更 横乗り越え着地P: ダメージを38⇒22に変更
レイファン	【調整方針】一部技のステータス調整と技性能を変更しました。 ブレイクブロー始動技(※): 攻撃判定が発生する攻撃位置が合っていないため、モーションを修正 ※現在、確認している不具合について モーション修正の結果、技の硬直が正しくないものになっております。 こちらにつきまして、現在不具合の修正を行っており、次回以降のバランス調整実施アップデートにて修正いたします。 7K: しゃがみ状態のサイドステップに対して、ヒットするよう調整 横乗り越え中にK: ヒット時のやられを、中段吹っ飛び⇒打ち下ろしバウンドに変更 横乗り越え中にK: ダメージを30⇒22に変更
エリオット	【調整方針】一部技のモーションと操作感を調整しました。 熊出洞中にPP: 熊出洞Pから届くようにモーションを修正 ※フレーム性能に変更はありません 熊出洞中に1P: 正しいやられとダメージが出るよう技性能と、コマンドの操作感を調整
クリスティ	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 SSSS: サイドステップ中の相手に対して、全段ヒットするよう調整 2P: 一部キャラクターの構えに対してヒットしないことがあったため、攻撃判定を調整 横乗り越え着地P: ヒット時のやられを、正面吹き飛ばし⇒クリティカルスタン+16Fに変更
ヒトミ	【調整方針】一部技のボイス変更とバランス調整を行いました。 S: ボイスを変更 ※技の性能に変更はありません 横乗り越え中にK: ダメージを35⇒40に変更 横乗り越え中にK: 壁吹っ飛び距離を3.0m⇒4.0mに変更 横乗り越え着地P: ダメージを35⇒42に変更
リグ	【調整方針】一部技のステータスと硬直差を中心に調整しました。 2P: 一部キャラクターの構えに対してヒットしないことがあったため、攻撃判定を調整 214K: ガード硬直差を-5F⇒+3Fに変更 H+K6K: ホールドの属性を中K⇒ジャンプ中Kに変更 H+K6K: ガード硬直差を-9F⇒-4Fに変更 H+K6K: 立ちノーマルヒット時、±0F⇒バウンドに変更 背KK: 技途中、ジャンプ状態になるよう調整 背K6K: ホールドの属性を中K⇒ジャンプ中Kに変更 背K6K: ガード硬直差を-9F⇒-4Fに変更 背K6K: 立ちノーマルヒット時、±0F⇒バウンドに変更 背K6K: モーションの繋がりを調整 クラブリョ・ソギ中にH+KK: 技途中、ジャンプ状態になるよう調整 クラブリョ・ソギ中にH+K6K: ホールドの属性を中K⇒ジャンプ中Kに変更 クラブリョ・ソギ中にH+K6K: ガード硬直差を-9F⇒-4Fに変更 クラブリョ・ソギ中にH+K6K: 立ちノーマルヒット時、±0F⇒バウンドに変更 クラブリョ・ソギ中にH+K6K: モーションの繋がりを調整

ミラ	【調整方針】一部技の攻撃判定を調整しました。 タックルキャンセル中P+K：よりコンボで使いやすくなるよう、初段の攻撃判定を厚く調整
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。 6H+K：技途中、ジャンプ状態になるよう調整
ほのか	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 APL中に2P：ダウン中の相手にヒットするよう調整
雷道	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 1PP：追尾属性を持ちながら、サイドステップ中の相手にヒットしていなかった不具合を修正 9K：特定の操作で技性能が変化していた不具合を修正 横乗り越え中にP：技性能を40(3)39⇒40(3)29 に変更 横乗り越え中にP：ダメージを35⇒25 に変更
ディエゴ	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 2H+K：フェイタルスタン中の相手に対して、ヒットするよう調整 横乗り越え中にP：コンボが入るよう、ヒット時に浮かせる高さを少し高く調整
NICO	【調整方針】一部技のモーションとステータスを調整しました。 8PP：よりコンボが安定するよう、真下に振り下ろすようにモーションを修正 ※技の性能に変更はありません 背2P：サイドステップ中の相手に対して、ヒットするよう調整
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。 5S（2段目）：しゃがみ状態、ダウン状態の相手にヒットするよう調整 9K：特定の操作で技性能が変化していた不具合を修正 地風中にK（2段目）：ダメージを25⇒22 に変更
不知火舞	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 PPPP（初段）：サイドステップ中の相手に対して、ヒットするよう調整 236P：相手がサイドステップで避けた後、ヒットしていた不具合を修正 214P（初段）：サイドステップ中の相手に対して、ヒットするよう調整 ※6PPPなどからキャンセルで出す場合も同様となります。 横乗り越え前地P：ヒット時にP入力で、前方ジャンプに派生するよう調整
クーラ	【調整方針】一部技のステータスを調整しました。 236P：技性能を19(16)20⇒19(16)30 に変更 ※6PPPなどからキャンセルで出す場合も同様となります。 凍結やられ（※）：236Pのフレーム性能変更に伴い、今まで通りのコンボが安定するよう追撃可能フレームを延長 ※クーラ236Pヒット時に出るやられ T：技性能を5(2)28⇒5(2)23 に変更 6T：技性能を7(2)31⇒7(2)24 に変更 4T：技性能を10(2)29⇒10(2)25 に変更 236T：技性能を12(2)33⇒12(2)26 に変更 2T：技性能を5(2)27⇒5(2)22 に変更 1T：技性能を10(3)31⇒10(2)25 に変更 背2P：サイドステップ中の相手に対して、ヒットするよう調整

■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。

■現在確認されている不具合

内容	プラットフォーム		
	PS4®	Xbox One	Steam
レイファンのブレイクブロー始動技の硬直が正しくないものになっております。 ⇒現在不具合の修正を行っており、次回以降のバランス調整実装アップデートにて修正いたします。	○	○	○