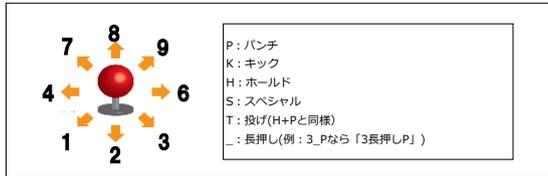


■変更点

内容	プラットフォーム		
	PS4®	Xbox One	Steam
追加コスチューム「ウィッチパーティー☆コスチューム」を追加。(16着)	○	○	○
メインメニューで□ボタン (Xボタン) 押下でクローゼットに直接ジャンプする機能を追加。	○	○	○
追加コスチュームを個別に入手できる「プレミアムチケット」を導入。 ※プレミアムチケットはクローゼットで購入できます。 ※「プレミアムチケット」の有効期間は、ゲーム内で使用できるようになった日から180日です。 ※有効期間を経過した「プレミアムチケット」は、ユーザーの事前の同意なくかつ何らかの補償を行うこともなく失効します。 ※一部、プレミアムチケット非対応のアイテムがあります。 注意事項や分かりにくいポイントについてはFAQもご覧ください。(https://www.gamecity.ne.jp/doa6/faq.html)	○	-	-
・クローゼット内にコスチューム所持数情報を表示する機能を追加。 (R2ボタン (RT)を押すごとに情報が切り替わります) ①プレミアムチケットで入手可能なコスチュームの総数と、すべて入手するのに必要なプレミアムチケットの総数 (PS4のみ) ②未入手の「DLCコスチューム」の総数 ③未入手の「基本コスチューム (オーナーポイントで購入できるコスチューム)」の総数とすべてを入手するのに必要なオーナーポイント 	○	○	○
クローゼット内で追加コンテンツ (DLC)の所持数情報を更新する機能を追加。 ※今まではメインメニューに戻ることで追加コンテンツの所持情報が更新されましたが、クローゼット内でL2ボタン (LT) 押下で追加コンテンツの所持情報が更新されるようになります。	○	○	○
ランクマッチで切断ペナルティが課せられないことがある不具合を修正	-	○	-
ハヤテのコンボチャレンジにて、相手キャラクターのハヤサがマスクを装備していなかった不具合を修正	○	○	○
ミラの66Tを背後からCOMにヒットさせた際、その後のマウントポジション中PおよびTを投げ抜けてできなかった不具合を修正	○	○	○
COMのフェーズ4が、プレイヤーには出すことができない技を使用する不具合を修正	○	○	○
紅葉のブレイクブローでランブルデンジャーを発生させた際のカメラを修正	○	○	○
低スペックPC、PS4® (PRO以外)、XboxOne(X以外)における一部ステージの処理負荷を軽減	○	○	○
低スペックPC、PS4® (PRO以外)、XboxOne(X以外)においてサバイバルモードの処理負荷軽減のため観客を非表示にするよう修正	○	○	○
DOAクエスト104で1Pと2Pのコスチュームが同じになってしまうことがある不具合を修正	○	○	○
「かすみのお気に入りメカネ」を装備した状態のキャラクターに対してブレイクブローがヒットすると、メカネが一瞬空中に浮いたままになる不具合の修正	○	○	○
暴力表現抑制がONの時、ランブルデンジャーでスロー演出が発生しないことがある不具合の修正	○	○	○
Ver.1.11以前に切断が顕検出されてしまった際のデータが残っており、意図せずに直近の切断率が高くなっているプレイヤーがいたため、直近の切断率を初期化。	-	-	○
ゲームバランスの調整。	○	○	○
各種不具合の修正。	○	○	○

■ 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	<p><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></p> <p>打ち下ろしフェイタルスタン：一部の状況でダウン投げが確定していたため、確定しないように修正                      (※) ディナ8P等の地上ヒット時に設定されています。</p> <p>きりもみよろけ・小：クリティカルフィニッシュが発生していなかった不具合を修正                      (※) 女犬狗PP6P、6P+K等の地上ヒット時に設定されています。</p> <p>一部キャラクターのフープ技；特定の条件下でステージ外に出してしまう不具合を修正                      (※) ハヤブサ隠形印中66、88、22や、ハヤブサPPPPタメ中に6などが対象の技となります。</p> <p>「UNFORGETTABLE (下層)」：「GAMBLER'S PARADISE」エリアの一部の壁が正面ヒット時15ダメージ、斜めヒット時10ダメージになっていた不具合を修正</p>
ティナ	<p><b>【調整方針】一部技のステータスを調整しました。</b></p> <p>浮いた敵に41236T：デンジャーヒット時に正しいダメージが出るよう、ダメージが入るタイミングを調整</p> <p>欄乗り越え中にK：クリティカルホールド中の相手に出した際、通り越してしまっていた不具合を修正</p>
かすみ	<p><b>【調整方針】一部技のステータスを調整しました。</b></p> <p>PPK：H+Kと別技扱いになるよう修正</p>
エレナ	<p><b>【調整方針】一部技のステータスを調整しました。</b></p> <p>SS(2段階)：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</p>
バース	<p><b>【調整方針】一部技のステータスを調整しました。</b></p> <p>しゃがみから64T：壁変化と天井変化の優先度がノーマルヒット時とカウンター以上で統一されていなかった不具合を修正</p> <p>浮いた敵に41236T・T：デンジャーヒット時に正しいダメージが出るよう、ダメージが入るタイミングを調整</p>
こころ	<p><b>【調整方針】一部技の操作感を調整しました。</b></p> <p>PP6P：P6PP入力でも出るよう、操作感を調整</p>
あやね	<p><b>【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。</b></p> <p>PPK6_P+K、K6_P+K、背66_P+K：技途中で正面状態となるフレームがあったため、技中は常時背後状態となるよう修正</p> <p>背PP6PK：技の初動のステータスを正面⇒背後 に変更</p> <p>背PP6P2K：技の初動のステータスを正面⇒背後 に変更</p> <p>背PP6P・K：技の初動のステータスを正面⇒背後 に変更</p> <p>背PP6P・2K：技の初動のステータスを正面⇒背後 に変更</p> <p>背4P：技途中で正面状態となるフレームがあったため、技中は常時背後状態となるよう修正</p> <p>背4PK：硬直フレームから正面状態となるよう調整</p> <p>背4P2K：硬直フレームから正面状態となるよう調整</p> <p>背4P・K：硬直フレームから正面状態となるよう調整</p> <p>背4P・2K：硬直フレームから正面状態となるよう調整</p> <p>背3中にP、背3中にK：硬直フレームから背後状態となるよう調整</p> <p>背3中にH+K、背3中にH+K：1ヒット目、2ヒット目のガード硬直差を±0⇒±10Frに変更し、3ヒット目まで連続ガードとなるよう調整</p>
クリスティ	<p><b>【調整方針】一部技のステータスを調整しました。</b></p> <p>SSS：サイドステップ中の相手にSがヒットした際、その後の派生技がヒットしないことがあったため、攻撃判定を調整</p>
リグ	<p><b>【調整方針】一部技のボイス変更を行いました。</b></p> <p>クラブリョ・ソ半中にH+K6K：ボイスを変更 ※技の性能に変更はありません</p>
ミラ	<p><b>【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。</b></p> <p>8P：1H+KPと別技扱いになるよう修正</p> <p>マウントボジション中にT：敵の背後からヒットさせた際、派生Tが出なかった不具合を修正</p>
マリー・ローズ	<p><b>【調整方針】一部技のバランス調整を行いました。</b></p> <p>3PP4：Ver.1.09にてスキルインフォの不具合を修正した際、技後の硬直が短くなっていたため、技性能を以前の25(2)23⇒25(2)25 に修正</p> <p>66T：掴み時、ボイスを追加 ※技の性能に変更はありません</p>
ほのか	<p><b>【調整方針】一部技の操作感とステータスを調整しました。</b></p> <p>PP6P：P6PP入力でも出るよう、操作感を調整</p> <p>8K：ジャンプ状態、しゃがみ状態となるフレームをエレナの8Kと統一</p> <p>必殺の構え中にK：着地時のやれをうつ伏せダウン⇒仰向けダウンに変更</p> <p>バーニングソウル中にK：着地時のやれをうつ伏せダウン⇒仰向けダウンに変更</p>
女犬狗	<p><b>【調整方針】一部技のバランス調整を行いました。</b></p> <p>SSS：全段にコンボ補正が加算されていた不具合を修正</p> <p>SSS(3段階)：攻撃属性を上段K⇒中段K に変更</p> <p>SSS(3段階)：空中ヒット時のやれを空中浮き⇒バウンド に変更</p> <p>PP6P：攻撃ヒット時、ヤラしが吹き飛ぶ向きが逆になっていた不具合を修正</p> <p>鳥飛び中にK：ホールドの属性を中K⇒ジャンプ中K に変更</p> <p>欄乗り越え中にP：クリティカルホールド中の相手に出した際、通り越してしまっていた不具合を修正</p> <p>欄乗り越え中にK：クリティカルホールド中の相手に出した際、通り越してしまっていた不具合を修正</p>
雷道	<p><b>【調整方針】一部技のステータスを調整しました。</b></p> <p>浮いた敵に61234T：低い壁に対してヒットするよう調整</p>
フェーズ4	<p><b>【調整方針】一部技のステータスを調整しました。</b></p> <p>ブレイクホールド：技後の2キャラ間の距離が近すぎたため、離れたよう調整</p> <p>33K(1段階)：技の硬直中でも天風に派生できていた不具合を修正し、派生可能区間を6PK(1段階)と統一</p>
ディエゴ	<p><b>【調整方針】一部技の操作感を調整しました。</b></p> <p>7PPヒット時T：入力受付時間を緩和し、技が出やすくなるよう調整</p> <p>P+Kヒット時T：入力受付時間を緩和し、技が出やすくなるよう調整</p>
クーラ	<p><b>【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。</b></p> <p>2P：ノーマルヒット時の硬直差を±0F⇒-1F に変更</p> <p>236P：コマンドの優先度を変更し、特定の操作で暴発が少なくなるよう調整</p> <p>P+K：背後ヒット時のやれをクリティカルホールド可能な背中よりクリティカルホールド不能な背のけりやられ に変更</p> <p>3P+K：背後空中ヒット時、正面空中ヒット時のやれが出ていた不具合を修正</p> <p>6H+K：ホールドの属性を中K⇒ジャンプ中K に変更</p> <p>6H：特定の場所でステージ外に出てしまっていた不具合を修正</p>

■ バージョン表記について

このページに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。