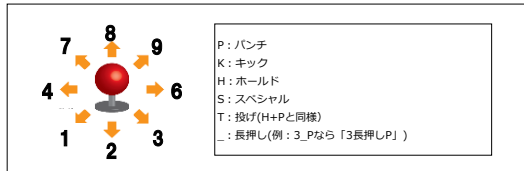


■変更点

内容	プラットフォーム		
	PS4®	Xbox One	Steam
追加コスチューム「汗だく！トレーニングウェア」を追加。(16番) (このコンテンツはシーズンパス3に含まれます)	○	○	○
かずみの基本コスチューム (かすみ コスチューム 16、17、18) を追加。 (設計図なしでオーナーポイントで購入可能です)	○	○	○
【期間限定】TVアニメ『ダンベル何キロ持てる?』とのコラボレーション称号を追加。 ※各称号に設定された条件を満たせばクローゼットより入手可能です。	○	○	○
ヒトミの髪型「ロング」を追加。 (オーナーポイントで購入可能です)	○	○	○
Steam版、XboxOne版で発生していたランクマッチ後にメインメニューに戻る際に意図せずにグレードポイントがマイナスされる不具合を修正。	-	○	○
ヒット時の視認性を上げるため、ヒットエフェクトの色味を調整	○	○	○
ロード中の「DEAD OR ALIVE 6 World Championshipのお知らせ」のTips表示を終了。	○	○	○

■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】ヤラレ判定や見た目における、わかりやすさと納得感の向上を中心に調整を行いました。
	ブレイクブロー (フィニッシュ) : 技の終了後に一部キャラクターのダウン攻撃・ダウン投げが確定していたため、やられが無敵状態になるフレームを早く調整
	受け渡しホールド: 成功時、スロー演出が発生するように変更
	やられ判定の調整①: 中段打撃および下段打撃がフレーム通りの展開となりやすくなるように、やられ判定を追加 ※追加したやられ判定は、対上段打撃には適用されません。
	※エレナの「低膝 (歩中22)」は、ダウンヒット性能を持つ打撃以外ヒットしない性質を持っているため、本調整の対象外としました。
	※エレナの「低膝中にP」「低膝中にP+K」は、上記性質を持つ「低膝」から出る技のため、本調整の対象外としました。
	やられ判定の調整②: 以下の部位のやられ判定を、キャラクターの見た目より近くなるように調整 ・手先 (右手/左手) …新たにやられ判定を追加 ・つま先 (右足/左足) …やられ判定が足の大きさと近くなるように調整
	追尾性能をもつ1P: ヒット時の視認性向上とその後の展開の幅を広げることを目的として、クリティカルスタンプが発生するように変更 ※詳細は、各キャラクターの調整内容を確認ください。
	新やられ「下段よろけ (極小)」: 追加 ※立ち状態、クリティカルスタンプ32F、ホールド可能7F目~という性能になります。
	壁際でT (同じ技のまま、壁に吹き飛ばす投げ) : 投げ投げが著しく難しい、または投げ投げが行えなかった不具合を修正。
※別の技に変化するタイプのキャラクター (ハース、マリー・ローズ) は、本調整の対象外となります。	
※詳細は、各キャラクターの調整内容を確認ください。	
「FORBIDDEN FORTUNE (上層)」: オンライン対戦時、触手デンジャーの演出中にキャラクターの表示位置がずれる不具合を修正	
「FORBIDDEN FORTUNE (下層)」: 特定の投げ技 (※) でカメラが天井にめり込む不具合の修正 (※) かずみやフェーズ4の4Tなどが対象の技となります。	
「UNFORGETTABLE (下層)」: 「GAMBLER'S PARADISE」エリアのカーデンジャー時にプレイヤーサイドが入れ替わる不具合の改善	
ザック	【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。 3PP: 背後ヒット時に想定と異なるやられが出ていたため修正 33KP: カードさせた場合にダッキングへ移行した際、以降の技が確定する状況があるため、カード時にGB(35)⇒GB(30) が発生するように修正
ティナ	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	1P: カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ (小) に統一
	1P (先端): 各種やられを、1Pに統一
	1P (先端): 攻撃ヒット時、やられがよるける向きが逆になっていた不具合を修正
	6PP2P: カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ (小) に統一 6PP2P (先端): 各種やられを、6PP2Pに統一
ハヤブサ	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	1P: カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ (極小) に統一
	1P: 技性能を 16(2)22 ⇒ 16(2)26 に変更
	1P: ノーマルヒット時の硬直差を -7F⇒-8F に変更
	1P (先端): 各種やられを、1Pに統一
	1P (先端): ノーマルヒット時の硬直差を -7F⇒-8F に変更
	1P (先端): 攻撃ヒット時、やられがよるける向きが逆になっていた不具合を修正
	1_PK: ダメージを 23⇒24 に変更 1_PK (先端): サイドステップ中の相手に対して、ヒットするように調整 1_PK (先端): 各種やられを1_PKに統一
	2H+K: 各種やられを1_PKに統一 2H+K (先端): 各種やられを1_PKに統一
	かすみ
6P+K2K: 一部モーションの不具合を修正 ※フレーム性能に変更はありません	
壁際でT: 投げ投げが著しく難しかったため、投げ投げ可能フレームを他キャラクターと統一	
投げ: 一部投げ技 (※) の掴み成功時にSEを追加 ※技の性能に変更はありません (※) T、壁6Tなどが対象の技になります	
エレナ	【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。
	1P: カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ (小) に統一
	1P (先端): 各種やられを、1Pに統一
	1P (先端): 攻撃ヒット時、やられがよるける向きが逆になっていた不具合を修正
	1PP: 立ちカウンターヒット以上のやられを、足払いよろけに統一 1PP: ノーマルヒット時の硬直差を、-5F⇒-6F に変更 1PP: 攻撃ヒット時、やられがよるける向きが逆になっていた不具合を修正
ハース	【調整方針】一部技の不具合を修正しました。 天井のあるところでしゃがみながら64T: 一部SEの不具合を修正 ※技の性能に変更はありません
こころ	【調整方針】一部技の性能を調整しました。 壁際でT: 投げ投げができるよう対応

ハヤテ	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一</p> <p>1P：技性能を 16(2)22 ⇒ 16(2)26 に変更</p> <p>1P（先端）：各種やられを、1Pに統一</p> <p>1P（先端）：攻撃ヒット時、やられがよろける向きが逆になっていた不具合を修正</p> <p>壁際でT：投げ投げできるよう対応</p>
あやね	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一</p> <p>1P：技性能を 15(2)22 ⇒ 15(2)26 に変更</p> <p>1P：ノーマルヒット時の硬直差を -2F⇒-4F に変更</p> <p>1P（先端）：各種やられを、1Pに統一</p> <p>1P（先端）：ノーマルヒット時の硬直差を -2F⇒-4F に変更</p> <p>1P（先端）：攻撃ヒット時、やられがよろける向きが逆になっていた不具合を修正</p> <p>背1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一</p> <p>背1P：技性能を 13(2)22 ⇒ 13(2)26 に変更</p> <p>背1P：ノーマルヒット時の硬直差を -5F⇒-4F に変更</p> <p>背1P（先端）：各種やられを、背1Pに統一</p> <p>背1P（先端）：ノーマルヒット時の硬直差を -5F⇒-4F に変更</p> <p>背1P（先端）：攻撃ヒット時、やられがよろける向きが逆になっていた不具合を修正</p> <p>背PP2P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一</p> <p>背PP2P：技性能を 14(2)22 ⇒ 14(2)26 に変更</p> <p>背PP2P：ノーマルヒット時の硬直差を -5F⇒-4F に変更</p> <p>背PP2P：遠距離から出した際、先端ヒットするよう対応</p> <p>背PP2P（先端）：各種やられを、背PP2Pに統一</p>
エリオット	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>熊出洞中に 1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（中）に統一</p> <p>熊出洞中に 1P：技性能を 18(2)25⇒18(2)26 に変更</p> <p>1P：遠距離から出した際、先端ヒットするよう対応</p> <p>熊出洞中に 1P（先端）：各種やられを、熊出洞中に 1Pに統一</p> <p>壁際でT：投げ投げできるよう対応</p>
ブラッド	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（小）に統一</p> <p>1P（先端）：各種やられを、1Pに統一</p> <p>背2P（先端）：各種やられを、背2Pに統一</p> <p>背2P（先端）：攻撃ヒット時、やられがよろける向きが逆になっていた不具合を修正</p> <p>1PP（先端）：各種やられを、1PPに統一</p> <p>1PP（先端）：攻撃ヒット時、やられがよろける向きが逆になっていた不具合を修正</p>
クリスティー	<p>【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。</p> <p>1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一</p> <p>1P（先端）：カウンターヒット以上のやられを1Pに統一</p> <p>1PK：カウンター以上でヒットした際の、浮きの高さを低く調整</p>
ヒトミ	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（小）に統一</p> <p>1P：技性能を 15(2)22 ⇒ 15(2)26 に変更</p> <p>1P（先端）：各種やられを、1Pに統一</p>
ハイマン	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>SS：より空中コンボが安定するよう、1段目および2段目の空中ヒット時の浮きの高さを調整</p> <p>1P：カウンターヒット以上のやられを、足払いよろけに統一</p> <p>1P：技性能を 22(2)22 ⇒ 22(2)26 に変更</p> <p>1P：ダメージを 18⇒20 に変更</p> <p>1P：攻撃ヒット時、やられがよろける向きが逆になっていた不具合を修正</p> <p>1P（先端）：各種やられを、1Pに統一</p> <p>1P（先端）：ダメージを 24⇒20 に変更</p> <p>PP2P：発生以外の技性能を1Pに統一するため、23(4)20 ⇒ 23(2)26 に変更</p> <p>PP2P：ダメージを 24⇒20 に変更</p> <p>PP2P（先端）：各種やられを、PP2Pに統一</p> <p>PP2P（先端）：ダメージを 24⇒20 に変更</p> <p>PP2PP：フレイム性能を1PPに統一するため、27(3)33⇒25(3)33 に変更</p> <p>背PP：同モーションである8Pとボイスを統一 ※フレイム性能に変更はありません</p> <p>背2P：カウンターヒット以上のやられを、足払いよろけに統一</p> <p>背2P：発生以外の技性能を1Pに統一するため、17(2)22 ⇒ 17(2)26 に変更</p> <p>背2P：ダメージを 18⇒20 に変更</p> <p>背2P（先端）：各種やられを、背2Pに統一</p> <p>背2P（先端）：ダメージを 24⇒20 に変更</p> <p>ディフェンシブホールド：ハイカウンター時のボイスを追加 ※技の性能に変更はありません</p>
リグ	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>1P：カウンターヒット以上のやられを、足払いよろけに変更</p> <p>1P：技性能を 20(2)22 ⇒ 20(2)26 に変更</p> <p>1P（先端）：各種やられを、1Pに統一</p>
ミラ	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>1P：カウンターヒット以上のやられを、足払いよろけに変更</p> <p>1P：ノーマルヒット時の硬直差を -3F⇒-2F に変更</p> <p>1P（先端）：各種やられを、1Pに統一</p> <p>タックルキャンセル2P：発生以外の技性能を1Pに統一するため、17(3)23⇒17(2)22 に変更</p> <p>タックルキャンセル2P：ノーマルヒット時の硬直差を -1F⇒-2F に変更</p> <p>タックルキャンセル2P（先端）：各種やられを、1Pに統一</p>
マリー・ローズ	<p>【調整方針】一部技の不具合を修正しました。</p> <p>捕獲り越え中にK：下段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>
ほのか	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（中）に統一</p> <p>1P：遠距離から出した際、先端ヒットするよう対応</p> <p>1P（先端）：各種やられを、1Pに統一</p>
女天狗	<p>【調整方針】一部技の不具合を修正しました。</p> <p>1P：背後ヒット時に想定と異なるやられが出ていたため修正</p> <p>1PP：背後ヒット時に想定と異なるやられが出ていたため修正</p>

雷道	【調整方針】一部技のステータス調整と性能を変更しました。
	PPPP：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 ※技の性能に変更はありません
	PPPP（最大タメ）：ガード時、G-13⇒GB（+4）に調整 ※この調整内容はv1.13から入っておりましたが、記載がなかったため改めて記載いたします。
	1P：各種やられをバースの1Pに統一して、ノーマルヒット以上のやられを足払いよろけに変更
	1P：遠距離から出した際、先端ヒットするよう対応
	1P（先端）：ノーマルヒット時のやられを下段よろけ（小）に変更し、カウンターヒット以上のやられを足払いよろけに変更
	1PP：技性能を 30(3)33⇒28(3)32 に変更
	1_PP：技性能を 30(2)31⇒33(2)31 に変更
	壁際でT：投げ抜けができるよう対応
	壁際でT：投げ抜けができるよう対応
ディエゴ	【調整方針】一部技のステータス調整と性能を変更しました。
	1P：カウンターヒット以上のやられを、足払いよろけに変更
	1P：技性能を 16(2)22 ⇒ 16(2)26 に変更
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
	背2P：カウンターヒット以上のやられを、足払いよろけに統一
	背2P：技性能を 15(2)23 ⇒ 15(2)26 に変更
	背2P（先端）：各種やられを、背2Pに統一
	7PPヒット時T：技の終了後、やられ側が立ち/しゃがみを選択できるよう調整
	7PPヒット時4T：技の終了後、やられ側が立ち/しゃがみを選択できるよう調整
	P+Kヒット時T：技の終了後、やられ側が立ち/しゃがみを選択できるよう調整
P+Kヒット時4T：技の終了後、やられ側が立ち/しゃがみを選択できるよう調整	
上段Pホールド：技の終了後、やられ側が立ち/しゃがみを選択できるよう調整	
壁際でT：投げ抜けができるよう対応	
NICO	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一
	1P：技性能を 16(2)22 ⇒ 16(2)26 に変更
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
	背2P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一
フェース4	【調整方針】一部技の不具合修正と性能を調整しました。
	S：他キャラクターと比べて技の硬直が短かったため、技性能を18(2)22⇒18(2)28 に修正
	PPPP：背後ヒット時に想定と異なるやられが出ていたため修正
	壁際でT：投げ抜けが難しくなったため、投げ抜け可能フレームを他キャラクターと統一
	投げ：一部投げ技（※）の掴み成功時にSEを追加 ※技の性能に変更はありません （※）T、壁6Tなどが対象の技になります
不知火舞	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一
	1P：技性能を 16(2)22 ⇒ 16(2)26 に変更
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
	1P（先端）：攻撃ヒット時、やられがよろける向きが逆になっていた不具合を修正 壁際でT：投げ抜けができるよう対応
クーラ	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（極小）に統一
	1P：技性能を 16(2)22 ⇒ 16(2)26 に変更
	1P：ガード時の硬直差を -6F⇒-10Fに変更
	1P：遠距離から出した際、先端ヒットするよう対応
	1P（先端）：各種やられを、1Pに統一
1P（先端）：ガード時の硬直差を -6F⇒-10Fに変更	
壁際でT：投げ抜けができるよう対応	
紅葉	【調整方針】一部技の性能を調整しました。
	1P：カウンターヒット以上のやられを、下段よろけ（小）に統一
	1P：技性能を 17(2)25⇒17(2)26 に変更
1P（先端）：各種やられを、1P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。

■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
あやねの1P、背PP2Pの硬直後、首がかくつく不具合が確認されております。 ⇒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施アップデートにて修正いたします。	○	○	○
紅葉の「汗だく！トレーニングウェア」コスチュームについて、特定の状況下において胸部の見た目に不具合が確認されております。 ⇒現在不具合の修正を行っており、次回のアップデートにて修正いたします。	○	○	○