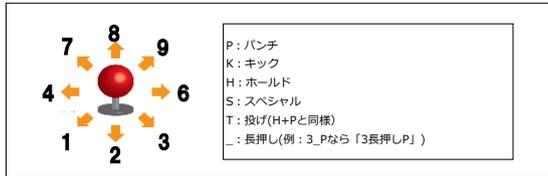


■変更点

内容	プラットフォーム		
	PS4®	Xbox One	Steam
<p>新キャラクター「たまき」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。 (たまき使用権及びデビュースチュームはシーズンパス4に含まれます) ※DOAクエストやキャラクターチュートリアルなどをプレイするには、対応するキャラクターの使用権が必要です。</p>	○	○	○
<p>追加コスチューム『デザインコンテスト2019コスチューム』を追加。(6着) (このコンテンツはシーズンパス4に含まれます)</p>	○	○	○
<p>以下の配値済みのコスチュームの専用髪型を、他のコスチュームでも使用できるように変更。 ※対象のコスチュームを所持している場合のみ専用髪型が使用可能になります。 ※一部、他のコスチュームで使用できない髪型があります。 ※髪型選択不能なコスチュームなど、対象の髪型を指定できないコスチュームがあります。 【対象コスチューム】 ・変身NINJAコスチューム</p>	○	○	○
<p>グレードの上限を開放。 今までの「ルビー(★★★)」の上位として2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) [開放されたグレード] サファイア (★★★★) ダイヤモンド (★★★★★) ※v1.20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「ルビー」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「ダイヤモンド」に変更してください。</p>	○	○	○
<p>バランス調整にともない、ここらのコンボチャレンジ14の成功条件を一部修正。</p>	○	○	○
<p>「FORBIDDEN FORTUNE」ステージ上層にある麻袋で、グラフィックの不具合が発生していたものを1つ削除。 ※本修正による対戦バランスへの影響はありません。</p>	○	○	○
<p>キャラクターセレクト画面で、ほのかの『ライザのアトリエ』コラボコスチュームのサムネイルに、破壊可能であることを示す星マークが表示されていない不具合を修正。</p>	○	○	○

■ 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>【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。また、フェイタルスタン補正やステージミミック発動時の状態を調整しました。</p> <p>フェイタルスタン補正：フェイタルスタンを複数回発生させた後、ブレイクホールドした相手を投げた際にダメージ倍率が1.6倍となるよう修正</p> <p>天井やられ（※）：やられの終了状態を立ち→ダウンに変更 ※かすみの天井のあるところで236T、ハヤブサの天井のあるところで41236Tなどで発生するやられ</p> <p>ステージミミック：破壊可能障害物（※）ヒット時のやられの終了状態を立ち→ダウンに変更 ※「THE THROWDOWN」にある木箱、「FORBIDDEN FORTUNE(下層)」にある爆発樽デンジャーなど破壊時にコンボ可能な障害物</p>
ティナ	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>横乗り越え中にP：ホールドの属性を中P⇒ジャンプ中Pに変更</p>
ジャン・リー	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>ドラゴンスタンス中にP+K：1段目から5段目まで連続ガードになるよう調整 ※最終段がガードされた際のガード硬直差に変更はありません</p> <p>ドラゴンスタンス中にP+KP+K：1段目から5段目まで連続ガードになるよう調整 ※最終段がガードされた際のガード硬直差に変更はありません</p> <p>横乗り越え中にP：ホールドの属性を中P⇒ジャンプ中Pに変更</p> <p>横乗り越え中にK：ホールドの属性を中K⇒ジャンプ中Kに変更</p>
かすみ	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>ブレイクブロー：特定のキャラと同時にブレイクブローを出した際に、どちらもヒットせず位置が入れ替わることがあった不具合を修正</p>
バース	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>PK：背後しゃがみヒット時にフェイタルスタンが発生するよう調整</p> <p>3K：背後しゃがみヒット時にフェイタルスタンが発生するよう調整</p>
こころ	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>6P6P：壁に対してヒットした際、壁ダウン⇒壁よけに変更</p> <p>66P：壁に対してヒットした際、壁ダウン⇒壁よけに変更</p> <p>閉射中にK：特定のキャラクターにヒットさせた際、間合いが離れすぎてしまっていた不具合を修正</p> <p>閉射中にP+K：モーションの不具合を修正 ※技の性能に変更はありません</p>
ハヤテ	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>横乗り越え中にP：ホールドの属性を中P⇒ジャンプ中Pに変更</p>
レイファン	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>SSSS：接性態を28(2)30⇒28(4)28に変更</p> <p>SSSS：ブレイクホールド中の相手に対してヒットしないことがあったため、攻撃判定を拡大</p> <p>背4P+K：背後しゃがみヒット時にフェイタルスタンが発生するよう調整</p> <p>背4P+K（最大タメ）：しゃがみカウンターヒット以上でフェイタルスタンが発生するよう調整</p> <p>背4P+K（最大タメ）：背後しゃがみヒット時にフェイタルスタンが発生するよう調整</p> <p>横乗り越え中にP：ホールドの属性を中P⇒ジャンプ中Pに変更</p>
あやね	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>K6H+K：技後の状態を正面⇒背後となるよう調整</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>横乗り越え中にP：ホールドの属性を中P⇒ジャンプ中Pに変更</p>
バイマン	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>8P：背後ヒット時、想定と異なるやられが出ていたため修正</p> <p>背PP：背後ヒット時、想定と異なるやられが出ていたため修正</p>
リグ	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>66K：背後しゃがみヒット時にフェイタルスタンが発生するよう調整</p> <p>クブリヨ・ソギ中に6K：背後しゃがみヒット時にフェイタルスタンが発生するよう調整</p>
ミラ	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>7K（最大タメ）：背後ヒット時、フェイタルスタンが発生するよう調整</p>
ほのか	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>横乗り越え中にP：ホールドの属性を中P⇒ジャンプ中Pに変更</p>
NICO	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>横乗り越え中にP：ホールドの属性を中P⇒ジャンプ中Pに変更</p> <p>横乗り越え中にK：ホールドの属性を中K⇒ジャンプ中Kに変更</p>
ディエゴ	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>横乗り越え中にP：ホールドの属性を中P⇒ジャンプ中Pに変更</p> <p>横乗り越え中にK：ホールドの属性を中K⇒ジャンプ中Kに変更</p>
不知火舞	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>横乗り越え中にP：ホールドの属性を中P⇒ジャンプ中Pに変更</p>
クーラ	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>横乗り越え中にP：ホールドの属性を中P⇒ジャンプ中Pに変更</p> <p>横乗り越え中にK：ホールドの属性を中K⇒ジャンプ中Kに変更</p>
レイチェル	<p>【調整方針】一部技の性能を調整しました。</p> <p>6PPK：ダウンヒット時、想定と異なるやられが出ていたため修正</p> <p>横乗り越え中にP：ホールドの属性を中P⇒ジャンプ中Pに変更</p>

■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。