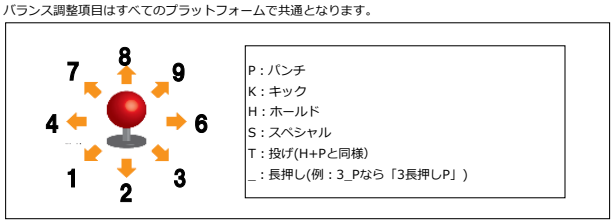
DEAD OR ALIVE 6
Ver.1.22アップデート内容

■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「【復刻】お嬢様の休日コスチューム」を追加。（18着）（このコンテンツはシーズンパスに含まれません）	○	○	○
追加コスチューム「【復刻】スクールコスチューム」を追加。（18着）（このコンテンツはシーズンパスに含まれません）	○	○	○
ミラ、リグ、ディエゴ、NiCO、雷道、クーラにハイカウンターホールド成功時の特殊ボイスを実装	○	○	○
特定のキャラクター相手にブレイクブローをヒットさせた際、無表情になることがあった不具合を修正	○	○	○
DOAクエストにて、No.79のミッション内容を一部修正	○	○	○
「FORBIDDEN FORTUNE（下層）」：オンライン対戦中にステージギミックが画面内に映り込み、対戦の継続が困難となる不具合を修正	○	○	○
「FORBIDDEN FORTUNE（下層）」：特定の場所でブレイクブローを行うと、ステージの外に出てしまう不具合を修正	○	○	○
「ROAD RAGE」：横転している青色の車に対して正面ヒットと斜めヒットした場合で爆発打ち上げデンジャー後の補正が異なる不具合を修正	○	○	○
「CHINESE FESTIVAL」：特定の場所でブレイクブローやジャンリーの背後2Tを行うと、ステージの外に出てしまう不具合を修正	○	○	○
「SEASIDE EDEN」：ノーデンジャー設定を行っても、イルカ打ち上げデンジャーが発生してしまう不具合を修正	○	○	○
たまきのコマンドリストにおいて、記載がなかった技を追加	○	○	○
ネットワーク接続に失敗するとグレードポイントがリセットされることがある不具合を修正	○	○	○
ザックの髪型「ザック NINJA」が、「変身！NINJAコスチューム」以外で選択できない不具合を修正	○	○	○
「Watch Mode」：NiCOの3P+K（最大タメ）や9PK・Pの特定のタイミングで一時停止を行うと、エフェクトが増え続けてしまう不具合を修正	○	○	○
ゲームを長期間プレイした状態でリプレイを保存するとエラーが発生していた問題を改善	○	○	○
Ver .1.21aで保存したリプレイのバージョン番号が間違っていた不具合を修正	○	×	×

■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。**
	前崩れよろけ（※）：発生時、特定の派生技が当たりにくいことがあったため、やられ判定を拡大 （※）ハヤテ7P、ヒトミ6P+Kなどで出るやられ
	ダメージ補正：ハイカウンター先端ヒット、ジャンプ攻撃中の相手に対しての打撃、空中投げ掴み中の相手に対しての打撃 が1.6倍相当だったので1.5倍相当に変更
ザック	**【調整方針】一部技の不具合を修正しました。**
	下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正 （対象技）走り中にP、スウェー中に6P+K
ジャン・リー	**【調整方針】一部技の性能を調整しました。**
	214P：下段無効のジャンプ区間が終了するフレームを 25Fr⇒32Fr に変更
	6P+KP：下段無効のジャンプ区間が終了するフレームを 20Fr⇒23Fr に変更
かすみ	**【調整方針】一部技の不具合を修正しました。**
	66PP：特定の操作を行った際、空振り時にも派生技が出ていた不具合を修正
	中段Pに対し64H：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
バース	**【調整方針】一部技の性能を調整しました。**
	4P：一部キャラクターのしゃがみ状態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＆リーチを長く調整
	1K：空中でヒットした際のやられを、空中正面やられ（下） に変更
こころ	**【調整方針】一部技の性能を調整しました。**
	SS：サイドステップ中にS(フェイタルラッシュ1段目)がヒットした際、SS(フェイタルラッシュ2段目)がクリティカルホールド可能であった不具合を修正
	33P：特定の操作を行うと236Pが出てしまっていたため、コマンドの優先度を変更

キャラクター/項目	内容
ハヤテ	**【調整方針】一部技の不具合を修正しました。**
	33K：下段無効のジャンプ区間で下段攻撃を避けられなかった不具合を修正
あやね	**【調整方針】一部技の性能を調整しました。**
	しゃがんだ敵の背後から2T：やられが接地した後も追撃可能だったため、ダウン状態になるタイミングを修正
エリオット	**【調整方針】一部技の不具合を修正しました。**
	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 （対象技）中段Pに対し熊出洞中に3H、中段Kに対し 熊出洞中に3H
マリポーサ	**【調整方針】一部技の不具合を修正しました。**
	SSS（2段目）：一部キャラクターに対して空中コンボで使用した際、相手を通り越してしまっていた不具合を修正
	SSSS：一部キャラクターに対して空中コンボで使用した際、相手を通り越してしまっていた不具合を修正
クリスティ	**【調整方針】一部技の不具合を修正しました。**
	蛇形歩中にP+K：空中コンボに使用した際、相手をすり抜けることがあった不具合を修正
リグ	**【調整方針】一部技の性能を調整しました。**
	3P：持続部分をガードさせた際、派生技が連続ガードになっていたため、ガード時の硬直差を -9F⇒-10F に変更
マリー・ローズ	**【調整方針】一部技の性能を調整しました。**
	2or8P+K：追尾のない直線打撃に対する無敵区間を、15F⇒20F に変更 ※PP2PPなどから派生で出す場合も同様となります。
女天狗	**【調整方針】一部技の不具合を修正しました。**
	空中コンボに使用した際、相手を通り越してしまうことがあった不具合を修正 （対象技）SSSS、7PP、7KP、走り中にP+K、飛天の舞い中にP+K
	飛天中に2P：壁際で出した際、軸がずれてヒットしないことがあった不具合を修正
ほのか	**【調整方針】一部技の不具合を修正しました。**
	ドラゴンスタンス中に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
	敵の背後からドラゴンスタンス中に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
フェーズ4	**【調整方針】一部技の不具合を修正しました。**
	66PP：特定の操作を行った際、空振り時にも派生技が出ていた不具合を修正
	46T：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
ディエゴ	**【調整方針】一部技の不具合を修正しました。**
	壁際で41236T：技後に小ダウン攻撃が確定していたため、確定しないように修正
NiCO	**【調整方針】一部技の不具合を修正しました。**
	236T：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
	236T・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
不知火舞	**【調整方針】一部技のダメージを調整しました。**
	PP2K：ダメージを 22⇒25 に変更
	PPP2K：ダメージを 22⇒25 に変更
	3P2K：ダメージを 22⇒25 に変更
	2H+K：ダメージを 22⇒25 に変更
紅葉	**【調整方針】一部技の不具合を修正しました。**
	他キャラクターと比較した際、ホールド掴みの間合いが短かった不具合を修正 （対象技）※クリティカルホールドも同様に対応を行っています。 上段攻撃に対して7H 中段Pに対して4H 中段Kに対して6H 下段攻撃に対して1H 中段Pに対して64H
たまき	**【調整方針】一部技の不具合を修正しました。**
	他キャラクターと比較した際、ホールド掴みの間合いが短かった不具合を修正 （対象技）※クリティカルホールドも同様に対応を行っています。 上段攻撃に対して7H 中段Pに対して4H 中段Kに対して6H 下段攻撃に対して1H 上段Pに対して67H 中段Pに対して64H 下段Pに対して61H
	6PP：特定のキャラに対してヒットしづらかったため、攻撃判定を厚く拡大
	9PPP：ホールドの属性を受け流し⇒中段P に変更
	46P：より相手の技が捌きやすくなるよう、捌き判定を拡大
	KP：ガード時に派生技をしゃがんで回避することができなかったため、技性能を16(2)27⇒16(2)24 に変更
	KP：特定の状況でヒットしないことがあったため、攻撃判定を厚く拡大
	6P+K：特定のキャラに対してヒットしづらかったため、攻撃判定を厚く拡大
	4H+K：ホールドすることができなかった不具合を修正
	背P+K：より相手の技が捌きやすくなるよう、捌き判定を拡大
	T：投げのリーチを1.44m⇒1.52m に変更
	敵の背後からT：技途中でデンジャーが発生するよう調整 （※）「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
	ダメージが入るタイミングを調整 （対象技）上段Pに対して67H、下段Pに対して61H
	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 （対象技）上段Pに対して67H、中段Pに対して64H、下段Pに対して61H
	下段Pに対して61H：技途中でデンジャーが発生していた不具合を修正 （※）「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
	下段Pに対して61H：技途中でやられがダウン状態となっていた不具合を修正